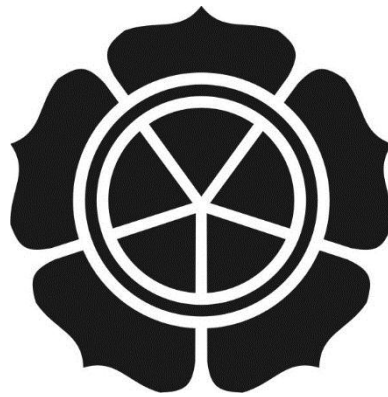


**IKLAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUMAHAN
GRAHA MANDIRI DI SIMO BOYOLALI OLEH
PT CIPTA KARSA MANDIRI**

SKRIPSI



disusun oleh

Sarif Fatkhul Hidayat

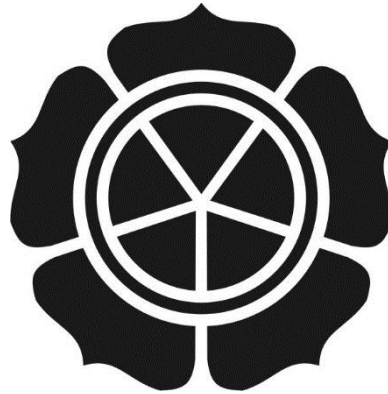
08.11.2407

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**IKLAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUMAHAN
GRAHA MANDIRI DI SIMO BOYOLALI OLEH
PT CIPTA KARSA MANDIRI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Sarif Fatkhul Hidayat

08.11.2407

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IKLAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
PERUMAHAN GRAHA MANDIRI DI SIMO BOYOLALI
OLEH PT. CIPTA KARSA MANDIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sarif Fatkhul Hidayat

08.11.2407

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Juni 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IKLAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
PERUMAHAN GRAHA MANDIRI DI SIMO BOYOLALI
OLEH PT. CIPTA KARSA MANDIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sarif Fatkhul Hidayat

08.11.2407

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

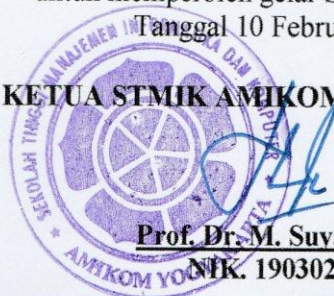


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

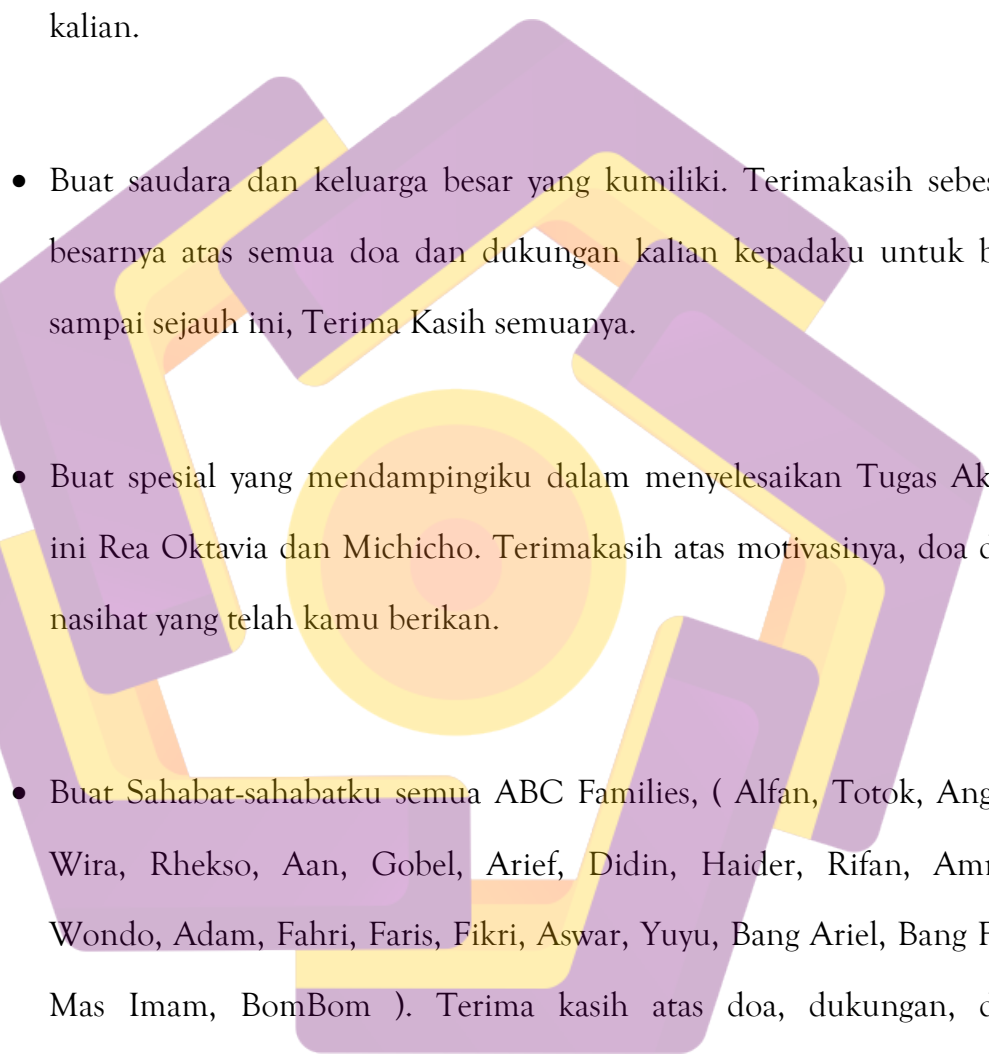
Yogyakarta, 1 Februari 2015

Sarif Fatkhul Hidayat
08.11.2407

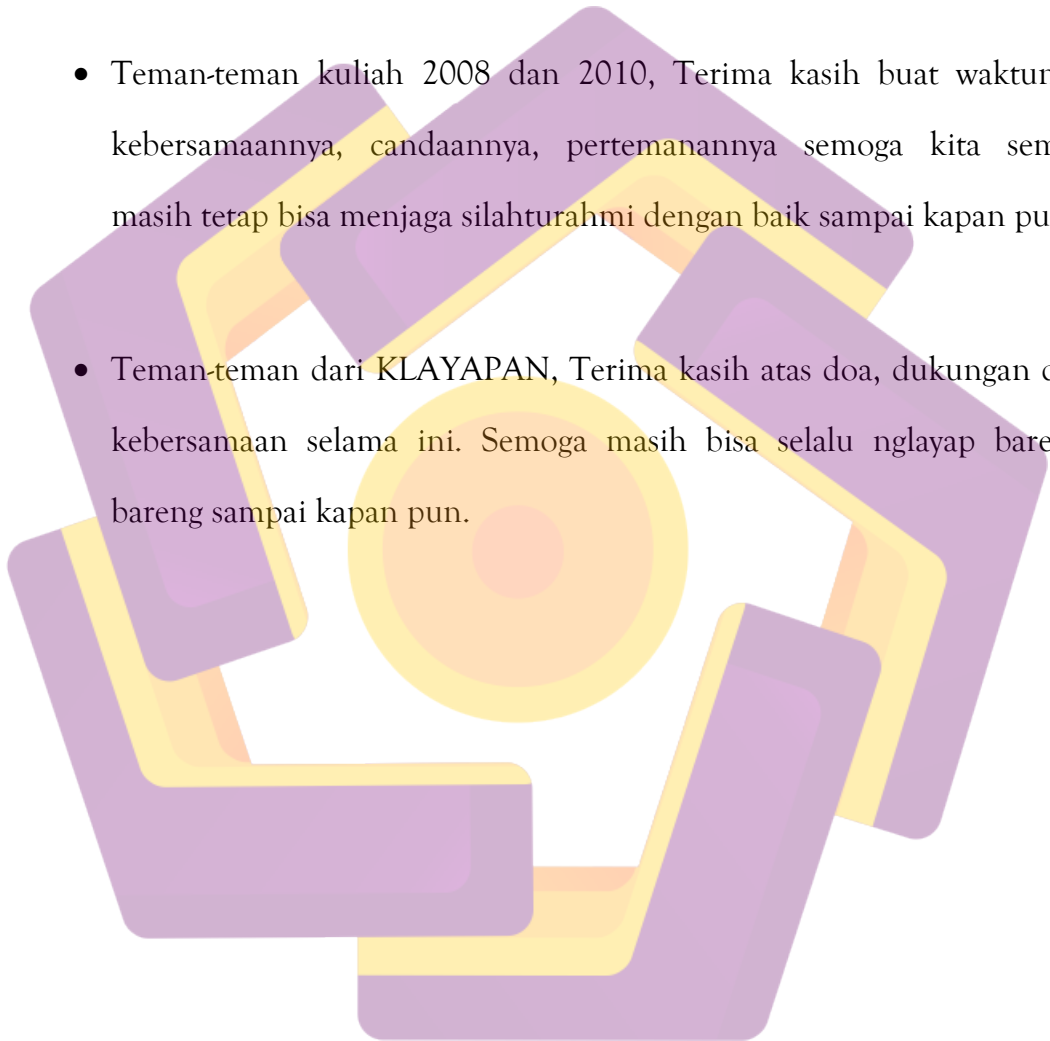
PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'Alamin.. Segala puji dan syukur kepada Allah Maha Kuasa, dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kemaha besaranNya. Lantunan sholawat beriring salam menjadi persembahan penuh kerinduan pada Habibana Wanabiyana Muhammad SAW. Usai suda tetes peluh yang membasahi asa, ketakutan yang memberatkan langkah, tangis keputus asa yang sulit dibendung, dan kekecewaan yang pernah menghiasi hari-hari kini menjadi tangisan penuh kesyukuran dan kebahagiaan yang tumpah dalam sujud panjang. *Alhamdulillah* maha besar Allah SWT dengan hanya mengharap ridho-Mu semata, ku persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk orang-orang tercinta dan tersayang atas semuanya.

- Ayahanda dsn ibunda tercinta Sutardi & Sarinem. Kalianlah sepasang malaikatku, yang dalam sujud-sujud panjang kalian berdoa untuk kebaikanku. Tidak bermaksud yang lain hanya ucapan TERIMA KASIH yang setulusnya tersirat dihati yang ingin ku sampaikan atas segala usaha dan jerih payah pengorbanan untuk anakmu selama ini. Hanya sebuah kado kecil yang dapat ku berikan dari bangku kuliahku ini. Tak lupa permohonan maaf ananda yang sebesar-besarnya dan sedalam-dalamnya atas segala tingkah laku yang tak selayaknya diperlihatkan yang membuat hati dan perasaan ayah dan ibu terluka, bahkan teriris perih.

- 
- Buat tersayang dan yang kuhormati kedua kakak ku “ Rifa’I & Farida “. Terima kasih atas motivasi yang telah kalian berikan, atas doa kalian yang selalu mengiringiku hingga detik ini. Dan terucap kata maaf dan penyesalan atas segala kesalahan yang pernah adikmu lakukan pada kalian.
 - Buat saudara dan keluarga besar yang kumiliki. Terimakasih sebesar-besarnya atas semua doa dan dukungan kalian kepadaku untuk bisa sampai sejauh ini, Terima Kasih semuanya.
 - Buat spesial yang mendampingiku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini Rea Oktavia dan Michicho. Terimakasih atas motivasinya, doa dan nasihat yang telah kamu berikan.
 - Buat Sahabat-sahabatku semua ABC Families, (Alfian, Totok, Angga, Wira, Rhekso, Aan, Gobel, Arief, Didin, Haider, Rifan, Amrul, Wondo, Adam, Fahri, Faris, Fikri, Aswar, Yuyu, Bang Ariel, Bang Fay, Mas Imam, BomBom). Terima kasih atas doa, dukungan, dan kebersamaannya selama ini. Kalian luar biasa... !!
 - Buat anak-anak Kontrakan MIMIN kingdom, (Mba Halim, mba Viby, mba Maria, mba Ani, mbak Ivana, mba Kiki). Terima kasih buat support dan doa semuanya.

- Buat Pak Dhani Ariatmanto, selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.
- Teman-teman kuliah 2008 dan 2010, Terima kasih buat waktunya, kebersamaannya, candaannya, pertemanannya semoga kita semua masih tetap bisa menjaga silaturahmi dengan baik sampai kapan pun.
- Teman-teman dari KLAYAPAN, Terima kasih atas doa, dukungan dan kebersamaan selama ini. Semoga masih bisa selalu nglayap bareng-bareng sampai kapan pun.



MOTTO

“ Kamu sekalian adalah pemimpin, dan kalian bertanggung jawab terhadap apa yang kalian pimpin ” (HR. Bukhori dan Muslim)

“ Tidak ada kata terlambat untuk menjadi apa kamu kelak ”.

“ Kehidupan bukan mengenai Mencari dirimu tetapi tentang Menciptakan dirimu ”

“ Jika kamu bisa memimpikannya, kamu juga dapat melakukannya ”

“ Sebetulnya hidup ini sangat sederhana, tetapi kita merumitkannya dengan rencana yang tidak kita laksanakan, dengan janji yang tidak kita penuhi, dengan kewajiban yang kita lalaikan, dan dengan larangan yang kita langgar ”

(Mario Teguh)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas segala nikmat iman, Islam, kesempatan, serta kekuatan yang telah diberikan Allah *Subhanahuwata'ala* sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. *Shalawat* beriring salam untuk tuntunan dan suri tauladan Rasulullah *Shallallahu'alaihiwasallam* beserta keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam yang sampai saat ini dapat dinikmati oleh seluruh manusia di penjuru dunia.

Skripsi yang berjudul “ **IKLAN ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PERUMAHAN GRAHA MANDIRI DI SIMO BOYOLALI OLEH PT CIPTA KARSA MANDIRI**”, disusun untuk memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya dan tidak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Kedua orang tua, serta seluruh keluarga besarku yang telah memberikan dukungan dan semangat selama ini.

5. Seluruh dosen-dosen di kampus STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama menempuh kuliah di kampus ungu tercinta.
6. Bapak Abrar Mustaqo, selaku leader marketing PT Cipta Karsa Mandiri Nusantara untuk perumahan Graha Mandiri di Simo.
7. Teman-teman serta semua pihak yang telah memberi masukan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi. Akhir kata penulis berharap kerangka acuan skripsi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca pada umumnya dan pada penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 1 Februari 2015

Sarif Fatkhul Hidayat
08.11.2407

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat bagi Obyek Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Testing	6
1.7 Sitematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Persamaan	10
2.1.2 Perbedaan	11
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Periklanan	11

2.2.1.1	Definisi Periklanan	11
2.2.1.2	Manajemen Periklanan	12
2.2.1.3	Jenis Iklan	14
2.2.1.4	Fungsi Peiklanan	15
2.2.2	Animasi	16
2.2.2.1	Pengertian Animasi	16
2.2.2.2	Jenis Animasi	17
2.2.3	Promosi	20
2.2.3.1	Pengertian Promosi	20
2.2.3.2	Jenis Promosi	21
2.2.3.3	Media Promosi	22
2.2.3.4	Peranan Multimedia dalam Bidang Promosi	23
2.2.4	3 Dimensi (3D)	24
2.2.4.1	Pengertian 3 Dimensi	24
2.2.4.2	Bagian – Bagian 3D	24
2.2.4.3	Tahap Pembuatan Animasi 3D	26
2.3	Metode Analisis	27
2.3.1	Analisis SWOT	27
2.3.1.1	Strengths (Kekuatan)	27
2.3.1.2	Weakness (Kelemahan)	28
2.3.1.3	Opportunity (Peluang)	28
2.3.1.4	Threat (Ancaman)	28
2.3.2	Analisis Kebutuhan dan Sumber Daya Manusia	28
2.3.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi	28
2.3.2.2	Analisis Kebutuhan Hardware	28
2.3.2.3	Analisis Kebutuhan Software.....	29
2.3.2.4	Analisis Kebutuhan Brainware	29
2.3.3	Analisis Kelayakan Game	29
2.3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	29
2.3.3.2	Kelayakan Hukum	30
2.3.3.3	Kelayakan Operasional	30

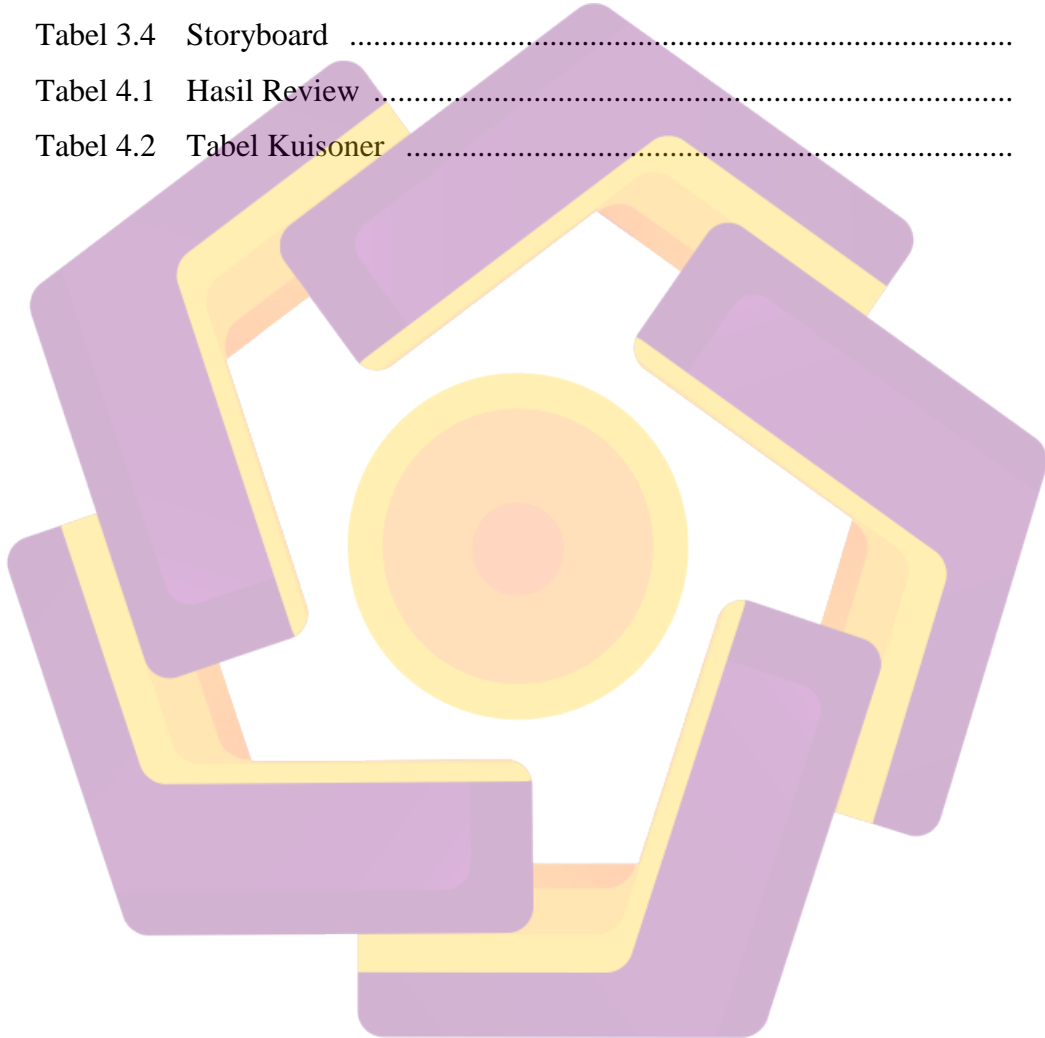
2.3.4 Analisis Perancangan dan Pengembangan	30
2.4 TahapProses Pembuatan Iklan	31
2.4.1 Pra Produksi	31
2.4.2 Produksi	33
2.4.3 Pasca Produksi	35
2.5 Aplikasi yang digunakan	36
2.5.1 Google SketchUp pro 8	37
2.5.2 Lumion Pro 4.02	37
2.5.3 Adobe Soundbooth CS3	38
2.5.4 Adobe Premiere Pro CS3	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1 Tinjauan Umum	40
3.1.1 Profil PT Cipta Karsa Mandiri Nusantara	40
3.1.2 Visi & Misi	41
3.1.3 Strategi Pemasaran PT Cipta Karsa Mandiri Nusantara	41
3.2 Analisis	42
3.2.1 Analisis SWOT	42
3.2.1.1 Strengths (Kekuatan)	42
3.2.1.2 Weakness (Kelemahan)	43
3.2.1.3 Opportunity (Peluang)	43
3.2.1.4 Threat (Ancaman)	43
3.2.2 Analisis Kebutuhan dan Sumber Daya Manusia	45
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware	45
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Software.....	45
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Brainware	46
2.3.3 Analisis Kelayakan	46
2.3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	46
2.3.3.2 Kelayakan Hukum	47
2.3.3.3 Kelayakan Operasional	47
3.3 Perancangan Pembuatan Iklan Animasi.....	48

3.4	Proses Pembuatan Iklan	48
3.4.1	Ide dan Konsep	49
3.4.2	Tema	50
3.4.3	Script dan Naskah	50
3.4.4	Storyboard	53
3.5	Media Penyampaian Iklan	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Produksi	60
4.1.1.1	Modelling	60
4.1.1.2	Texturing	65
4.1.1.3	Lighting	67
4.1.1.4	Animation	69
4.1.1.5	Rendering	71
4.1.2	Paska Produksi	75
4.1.2.1	Editing Audio	75
4.1.2.2	Vissual Effect	76
4.1.2.3	Editing Video	77
4.1.2.4	Finishing	77
4.2	Pembahasan	78
4.2.1	Uji Coba dan Hasil Testing	78
4.2.2	Review Testing	81
4.2.3	Pengujian User	82
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	85

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT	44
Tabel 3.2	Kebutuhan Hardware	45
Tabel 3.3	Perancangan Proses Produksi	48
Tabel 3.4	Storyboard	53
Tabel 4.1	Hasil Review	82
Tabel 4.2	Tabel Kuisoner	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan Manajemen Periklanan	12
Gambar 2.2	Animasi 2 Dimensi	18
Gambar 2.3	Animasi 3 Dimensi	18
Gambar 2.4	Animation Clay	19
Gambar 2.5	Anime Jepang	20
Gambar 2.6	Contoh Form Storyboard	33
Gambar 2.7	Tampilan Google SketchUp pro	37
Gambar 2.8	Lumion Pro	38
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Soundbooth CS3	39
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Premiere CS3	39
Gambar 4.1	Denah Rumah Type 36	61
Gambar 4.2	Rumah type 36 tampak atas tanpa atap	62
Gambar 4.3	Rumah type 36 tampak depan tanpa atap	62
Gambar 4.4	Rumah type 36 dengan atap	63
Gambar 4.5	Rumah type 36 dari depan	63
Gambar 4.6	Denah Rumah type 45	64
Gambar 4.7	Rumah type 45 dari depan	65
Gambar 4.8	Main Gate Perumahan	64
Gambar 4.9	Main Gate Perumahan full house	84
Gambar 4.10	Proses Pewarnaan pada Sketchup	65
Gambar 4.11	Proses Pewarnaan Main Gate	66
Gambar 4.12	Pemberian Material di Lumion	67
Gambar 4.13	Lighting di Lumion	68
Gambar 4.14	Proses Lighting di Lumion	68
Gambar 4.15	Penambahan Property	69
Gambar 4.16	Penataan Property	70
Gambar 4.17	Pembuatan Animasi 1	70
Gambar 4.18	Pembuatan Animasi 2	71

Gambar 4.19	Pembuatan Image 3d Di Lumion	72
Gambar 4.20	Proses Rendering Image	72
Gambar 4.21	Hasil Render Rumah Type 36	72
Gambar 4.22	Hasil Render Rumah Type 45	73
Gambar 4.23	Hasil Render Gerbang Depan	73
Gambar 4.24	Hasil Render Perumahan	73
Gambar 4.25	Pengaturan Format Video Di Lumion	74
Gambar 4.26	Proses Rendering Video Di Lumion	74
Gambar 4.27	Pengaturan Audio	75
Gambar 4.28	Visual Effect Adobe Premiere 1	76
Gambar 4.29	Visual Effect Adobe Premiere 2	76
Gambar 4.30	Penambahan Tulisan	77
Gambar 4.31	Format Video	78
Gambar 4.32	Ujicoba Satu Bentuk Rumah	79
Gambar 4.33	Ujicoba Visualisasi Perumahan	79
Gambar 4.34	Ujicoba Rendering Di Lumion	80
Gambar 4.35	Ujicoba Rendering Di Adobe Premiere	80

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu alat yang tepat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Multimedia memungkinkan manusia bisa interaksi dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia juga dapat menghasilkan sesuatu yang lebih menarik. Salah satu penerapan multimedia adalah untuk iklan " Perumahan Graha Mandiri " oleh PT Cipta Karsa Mandiri.

PT Cipta Karsa Mandiri merupakan badan usaha yang bergerak di bidang Jasa Konsultasi arsitek dan properti rumah. Perusahaan ini diharapkan dapat menunjang pembangunan, baik yang dilaksanakan oleh swasta maupun pemerintah, Khususnya yang berkaitan dengan pembangunan rumah. Selama ini perusahaan menggunakan media cetak sebagai media promosi. Penyajian informasi dengan menggunakan media cetak memiliki keterbatasan, yaitu dalam menarik minat dari konsumen maupun calon konsumen untuk mengenal informasi yang ingin disampaikan oleh perusahaan. Media cetak hanya terbatas pada teks dan gambar sehingga terlihat kurang menarik perhatian dalam menggali informasi yang ada.

Oleh karena itu, Berdasarkan yang telah diekspos di atas, maka penulis tertarik untuk merancang iklan video sebagai media promosi "Perumahan Graha Mandiri".

Kata kunci : *3D, Animasi, Iklan, Adobe premiere, Perumahan.*

ABSTRACT

Multimedia represent one of correct appliance to water down in forwarding of information in the form of video audio. Multimedia enable the human being of direct interaction can with the computer of through passing picture, text, audio, animation and video. Multimedia also can yield the something that more interesting. One of applying multimedia is to advertisement “ Graha Mandiri Residential “ by PT Cipta Karsa Mandiri.

PT Cipta Karsa Mandiri is budiness entity engaged in architect consulting service and home properties. The company is expected to support the development, undertaken either by privat or government. Especially with regard to the construction of the houses. During this time the company uses of print media as media campaign. The presentation of information using print media has its limitations, ie in the interest of consumers and potential consumers to know the information to be conveyed by the company. The print media are limited to text and images so that it looks less attractive in exploring existing information.

Therefore, pursuant which have expose of above, then a writer interested to design the video advertisement as romotion media of “ Graha Mandiri Residential “

Keyword : 3D, Animaton, Advertising, Adobe Premiere, Residence