

**PENERAPAN TEKNIK “*PATH ANIMATION*” PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA
SUMBER ADVENTURE CENTRE**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhamad Latief Zainul Haq

11.12.5935

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PENERAPAN TEKNIK “PATH ANIMATION” PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA
SUMBER ADVENTURE CENTRE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1 pada
jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Muhamad Latief Zainul Haq

11.12.5935

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK “*PATH ANIMATION*” PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA
SUMBER ADVENTURE CENTRE**

yang disusun oleh

Muhamad Latief Zainul Haq

11.12.5935

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK “PATH ANIMATION” PADA
PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA
SUMBER ADVENTURE CENTRE**

yang disusun oleh

Muhamad Latief Zainul Haq

11.12.5935

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

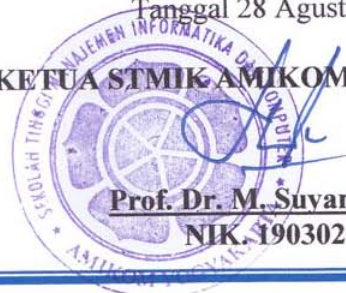
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

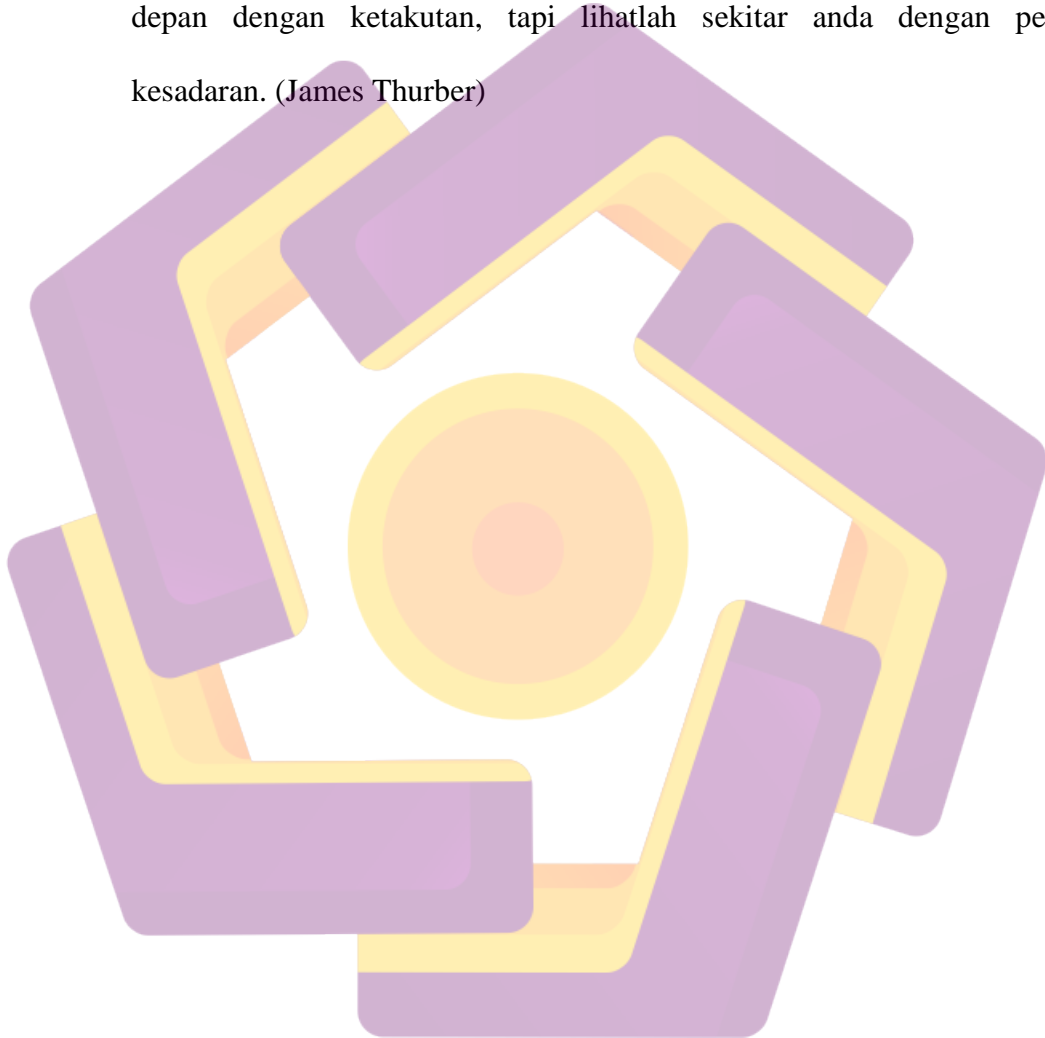
Yogyakarta, 30 Agustus 2015



Muhamad Latief Zainul Haq
NIM. 11.12.5935

MOTTO

- ↳ Tuhan menciptakan kedua mata kita di depan karena kita harus terus melihat ke depan, bukan ke belakang dan terpaku pada masa lalu.
- ↳ Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. (James Thurber)



PERSEMBAHAN

Dengan adanya pembuatan skripsi ini saya persembahkan skripsi ini dengan penuh rasa bangga dan terimakasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-NYA kepada saya sehingga saya dapat mengatasi kesulitan dalam pembuatan skripsi dan dapat menyelesaikannya dengan benar.
- Untuk seluruh keluarga, tentunya abah dan umi yang selalu memberikan doa dan dukungannya selama saya kuliah disini dan selalu percaya kepada saya untuk melakukan hal yang terbaik. Tak lupa juga istri yang senantiasa selalu memberikan dukungan dan pengertiannya selama ini dalam mengerjakan skripsi.
- Semua anak-anak kelas S1 SI 08 yang telah memberikan pengalaman yang luar biasa dan dukungan tiada henti selama beberapa tahun yang luar biasa ini. *Thx All*
- Semua anak-anak kos ringan raya 09 yang juga telah memberikan dukungan dan support yang luar biasa. Dan juga anak kontrakan sebelah terimakasih tumpangnya beberapa bulan ini.
- Terimakasih untuk supportnya kalian Dwi Puspo, Syam, Ahmad Daelami, Njonk, Ansor, Ibnu Fadlil kalian luar biasa.
- *And thankyou all !!!*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENERAPAN TEKNIK *PATH ANIMATION* PADA PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA SUMBER ADVENTURE CENTRE”** dapat terselesaikan dengan waktu yang direncanakan.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat-sahabatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di STMIK Amikom Yogyakarta, dalam penulisan Skripsi tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan memudahkan semua langkahku selama ini.
2. Keluarga di rumah, abah, umi, adik dan istri yang selalu mendoakanku sehingga rahmat Allah SWT tak henti-hentinya selalu menerangi jalanku.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. selaku ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan serta masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi.
6. Seluruh Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesai skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna . Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, September 2015

Muhamad Latief Zainul Haq

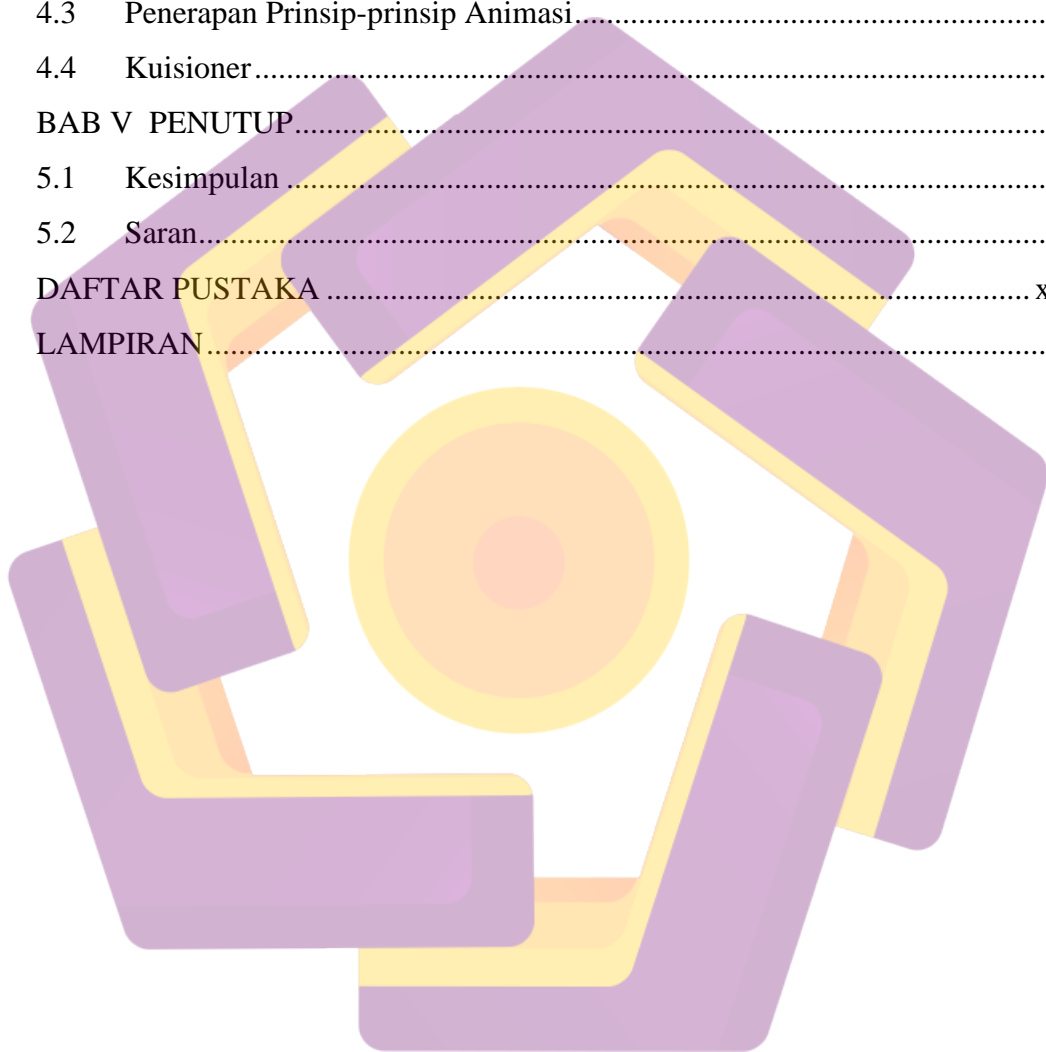
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Animasi 3D.....	7
2.2.2 Macam – macam animasi	7
2.2.3 Prinsip-prinsip Animasi	7
2.2.3.1 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	7
2.2.3.2 <i>Timing</i>	8
2.2.3.3 <i>Solid drawing</i>	8

2.2.3.4	<i>Squash and Stretch</i>	9
2.2.3.5	<i>Anticipation</i>	9
2.2.3.6	<i>Slow In and Slow Out</i>	9
2.2.3.7	<i>Arcs</i>	10
2.2.3.8	<i>Secondary Action</i>	10
2.2.3.9	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	10
2.2.3.10	<i>Staging</i>	11
2.2.3.11	<i>Appeal</i>	11
2.2.3.12	<i>Exaggeration</i>	11
2.3	<i>Path Animation (Animasi Lintasan)</i>	12
2.4	Iklan	12
2.4.1	Jenis-jenis Iklan	12
2.4.1.1	Iklan Standar (Iklan Komersial)	12
2.4.1.2	Iklan Layanan Masyarakat	12
2.4.2	Tujuan Periklanan	13
2.4.2.1	Iklan Informatif	13
2.4.2.2	Iklan Persuasif	13
2.4.2.4	Iklan Pengingat	13
2.4.2.5	Iklan Penambah Nilai	14
2.4.2.6	Iklan Bantuan Aktivitas Lain	14
2.5	Proses Pembuatan Iklan	14
2.5.1	Pra Produksi	14
2.5.1.1	Ide dan Konsep	14
2.5.1.2	Naskah	15
2.5.1.3	<i>Storyboard</i>	15
2.5.2	Tahap Produksi	15
2.5.2.1	<i>Modeling</i>	15
2.5.2.2	<i>Texturing/Coloring</i>	15
2.5.2.3	Animasi	15
2.5.2.4	<i>Lighting</i>	15
2.5.2.7	<i>Rendering</i>	16

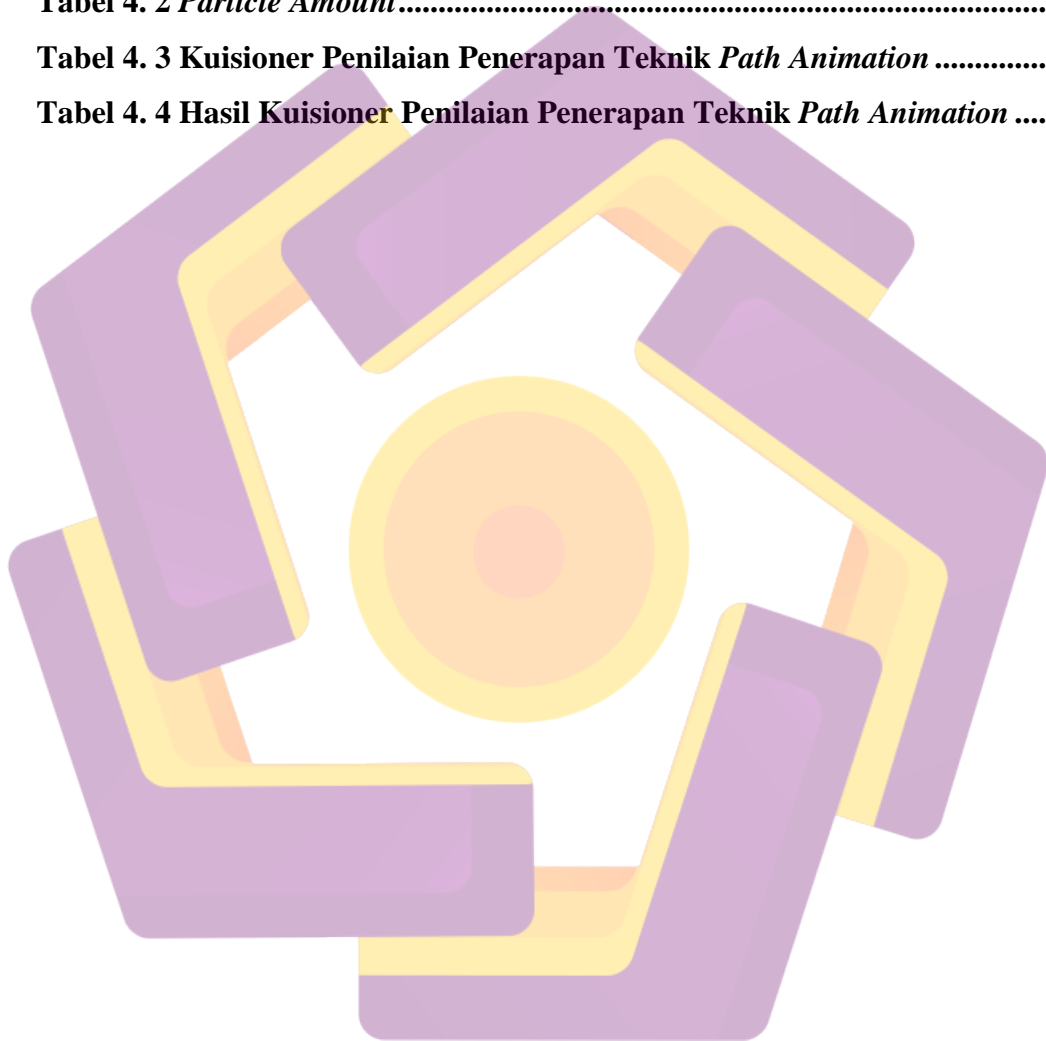
2.5.3	Tahap Pasca Produksi	16
2.5.3.1	<i>Editing</i>	16
2.5.3.2	<i>Compositing</i>	16
2.5.3.4	<i>Adding sound and audio</i>	16
2.5.3.5	<i>Finishing Edit</i>	17
2.5.3.6	<i>Final Output</i>	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		18
3.1	Sejarah Perusahaan	18
3.2	Analisis Sistem.....	19
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	19
3.3	Analisis SWOT	20
3.4	Tahap Pra-Produksi.....	21
3.4.1	Perancangan Ide.....	21
3.4.2	Perancangan Konsep.....	22
3.4.3	Perancangan Naskah.....	22
3.4.4	<i>Storyboard</i>	24
3.5	Analisis Kebutuhan	25
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	25
3.5.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	26
3.5.4	Kebutuhan Biaya.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Produksi	28
4.1.1	<i>Modelling</i>	29
4.1.1.1	<i>Modelling Text</i>	29
4.1.1.2	<i>Modelling Path (Lintasan)</i>	29
4.1.2	<i>Texturing</i>	31
4.1.3	<i>Lighting</i>	32
4.1.4	<i>Animating</i>	32
4.1.4.1	<i>Path Animation</i>	33
4.2	Pasca Produksi	43

4.2.1	<i>Rendering</i>	43
4.2.2	<i>Compositing</i>	45
4.2.3	<i>Editing</i>	45
4.2.4	<i>Editing Music</i>	46
4.2.5	<i>Rendering Video</i>	47
4.3	Penerapan Prinsip-prinsip Animasi.....	48
4.4	Kuisisioner.....	49
BAB V PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		xviii
LAMPIRAN.....		1



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	20
Tabel 3. 2 Storyboard.....	24
Tabel 3. 3 Biaya PerangkatKeras	26
Tabel 3. 4 Biaya Perangkat Lunak.....	27
Tabel 4. 1 Jumlah Birth	41
Tabel 4. 2 Particle Amount.....	43
Tabel 4. 3 Kuisiner Penilaian Penerapan Teknik Path Animation	50
Tabel 4. 4 Hasil Kuisiner Penilaian Penerapan Teknik Path Animation	51

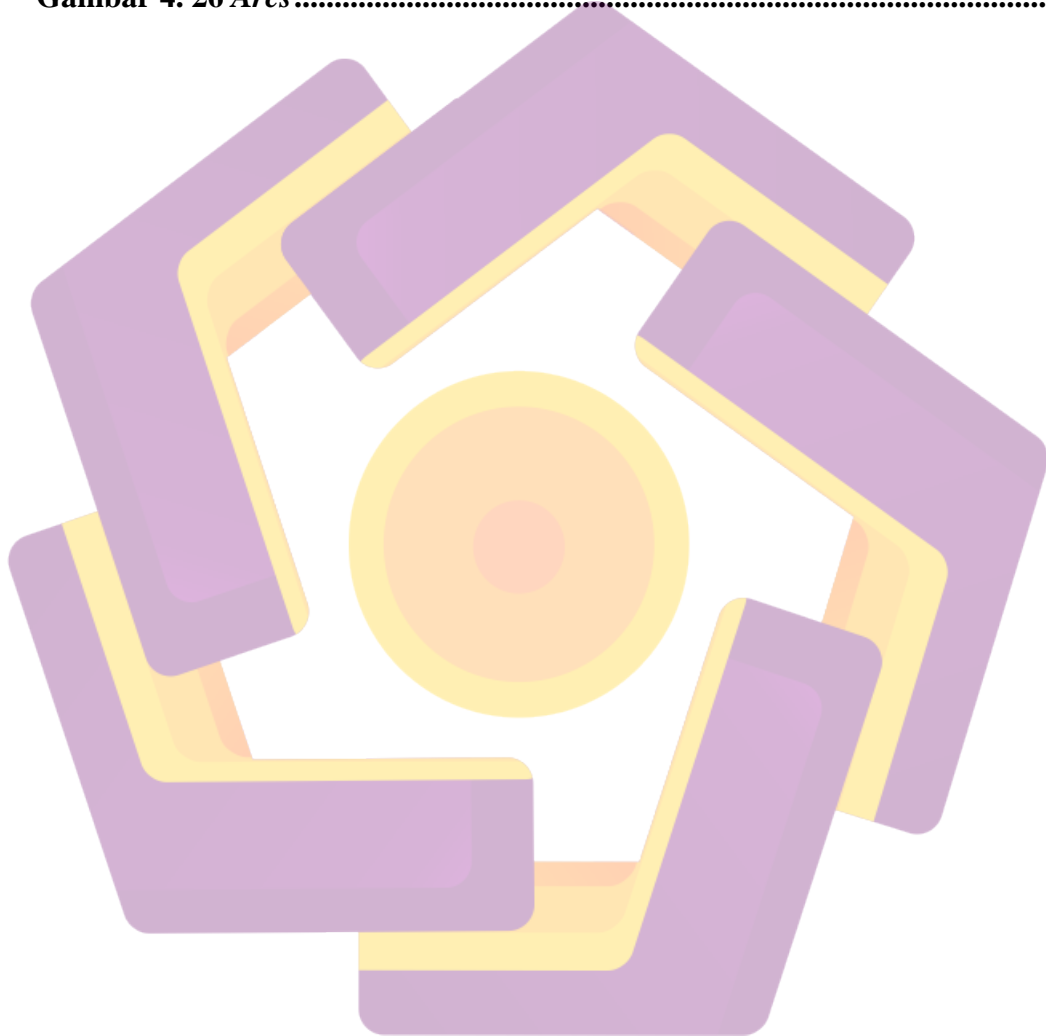


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Straight ahead action.....	7
---	----------

Gambar 2. 2 <i>Pose to Pose</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Timing</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Solid drawing</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Squash and Stretch</i>	9
Gambar 2. 6 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2. 7 <i>Slow In and Slow Out</i>	10
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	10
Gambar 2. 9 <i>Overlapping Action</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Staging</i>	11
Gambar 2. 11 <i>Appeal</i>	11
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i>	12
Gambar 4. 1 Alur Produksi.....	28
Gambar 4. 2 Proses <i>Modelling</i>	29
Gambar 4. 3 Patokan gambar <i>rotoscoping</i>	30
Gambar 4. 4 Proses <i>Modelling Path</i>	30
Gambar 4. 5 <i>Material Editor</i>	31
Gambar 4. 6 Peletakan serta pengaturan posisi kamera	33
Gambar 4. 7 Animasi <i>Particle Flow</i>	34
Gambar 4. 8 Titik-titik partikel keluar dari <i>emitter</i>	34
Gambar 4. 9 Membuat <i>emitter</i> mengikuti garis	35
Gambar 4. 10 Menambahkan Path	35
Gambar 4. 11 Tampilan <i>particle view</i>	36
Gambar 4. 12 Mengatur parameter <i>birth</i>	37
Gambar 4. 13 Mengatur parameter <i>location</i>	37
Gambar 4. 14 Mengatur parameter <i>direction</i>	38
Gambar 4. 15 Mengatur parameter <i>type</i>	38
Gambar 4. 16 Mengatur parameter <i>shape</i>	39
Gambar 4. 17 Mengatur parameter <i>orientation matrix</i>	40
Gambar 4. 18 Menambah <i>action</i> dan mengganti warna <i>particle flow</i>	40
Gambar 4. 19 Hasil teknik <i>path animation</i> dengan <i>particle</i>	41
Gambar 4. 20 Jumlah <i>Birth</i>	42

Gambar 4. 21 Render Setup	44
Gambar 4. 22 Proses <i>Compositing</i>	45
Gambar 4. 23 Proses <i>Editing</i>	46
Gambar 4. 24 Proses <i>Editing Music</i>	47
Gambar 4. 25 Proses <i>Rendering Akhir</i>	48
Gambar 4. 26 <i>Arcs</i>	49



INTISARI

Industri kreatif kini mengalami kemajuan yang sangat pesat, terlihat dari produk yang sudah banyak dikeluarkan terutama di bidang multimedia khususnya animasi. Banyak sekali orang-orang kreatif khususnya di bidang multimedia membuat beragam animasi baik video animasi ataupun video iklan, karena dari video tersebut memberikan nasehat, hiburan dan penyampaian pesan. Dalam pembuatan animasi tentunya banyak teknik yang digunakan untuk menghasilkan animasi yang bagus dan bagaimana memahami teknik tersebut?

Pada skripsi yang telah dibuat ini, penulis menjelaskan tentang salah satu teknik *path animation* yang diterapkan dalam pembuatan video iklan Objek Wisata Sumber Adventure Centre. *Path animation* sendiri merupakan teknik animasi objek yang bergerak mengikuti jalur yang telah dibuat sebelumnya.

Untuk hasilnya dari skripsi ini adalah berupa video iklan yang telah diterapkan teknik *path animation*. Dengan adanya teknik ini diharapkan semua orang yang menyukai film ataupun video animasi tidak hanya suka dengan animasinya saja tetapi juga mengetahui bagaimana teknik yang digunakan dalam pembuatan.

Kata kunci : *path animation*, 3D, video iklan, Sumber Adventure Centre

ABSTRACT

Creative industry is now experiencing made enormous gains , can be seen from many products have gone to issued especially in the field of multimedia especially animated. A lot of creative people especially in the field of multimedia take various animation good video animation or advertising video , because of the video give advice , entertainment and the delivery of a message. In the making of animated of course many of a technique used to produce anumasi a nice how do understanding the techniques ?

In this final project, writer explain of one of the path animation techniques which are applied in making video advertising tourist attraction Sumber Adventure Centre. Animation path itself is animation technique moving object followed the path that has been made previously.

For the results of this thesis is in the form of video advertising that has applied the techniques of path animation. The existence of this technique are expected to all those who love the film or video animation not only like the animation but also knowing how to techniques used in the making.

Keyword : path animation, 3D, video advertising, Sumber Adventure Centre