

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D, ANIMASI 3D, DAN LIVE VIDEO  
UNTUK IKLAN TELEVISI PADA SMK MA'ARIF 1 KEBUMEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hendro Adi Cahyo**

**09.11.3328**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D, ANIMASI 3D, DAN LIVE VIDEO  
UNTUK IKLAN TELEVISI PADA SMK MA'ARIF 1 KEBUMEN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Hendro Adi Cahyo**

**09.11.3328**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D, ANIMASI 3D, DAN LIVE VIDEO  
UNTUK IKLAN TELEVISI PADA SMK MA'ARIF 1 KEBUMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendro Adi Cahyo**

**09.11.3328**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 November 2012

**Dosen Pembimbing**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D, ANIMASI 3D, DAN LIVE VIDEO  
UNTUK IKLAN TELEVISI PADA SMK MA'ARIF 1 KEBUMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hendro Adi Cahyo**

**09.11.3328**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Mei 2013

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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.

Yogyakarta, 3 Juni 2013



Hendro Adi Cahyo  
09.11.3328

## MOTTO

*Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.*

*(QS AL-Insyirah : 6)*

*When you think, you know something.*

*(You Know Nothing)*

*Pendidikan mempunyai akar yang pahit tapi buah yang manis.*

*(Albert Einstein)*

*Dalam mencari ilmu tidak ada kata "MUDA" ataupun "TUA".*

*Mungkin pengetahuan yang kita pelajari akan membuat kita sukses,*

*tapi perlu diketahui salah satu kunci kesuksesan adalah*

*mencintai pengetahuan yang kita pelajari.*

*Untuk memulai sesuatu yang besar, dan mendapatkan hal-hal yang besar.*

*Jangan pernah meremehkan hal yang kecil.*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga dalam mengerjakan skripsi ini berjalan dengan sangat lancar.
- ❖ Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju zaman yang terang.
- ❖ Yang tercinta Ibu dan Bapakku yang selalu mencurahkan kasih sayangnya, selalu memberikan semangatnya, selalu memberikan nasihatnya, dan do'a yang tak henti mengiringi langkahku ini.
- ❖ Kakakku "Hendri Yulianti" dan suaminya, yang juga selalu memberikan support, dan do'anya untukku.
- ❖ Adikku "Heni Aprilianti", sukses untuk ujian masuk perguruan tinggi. Adikku "Hari Nur Alim", sukses untuk sekolahnya.
- ❖ Yang terkasih keluarga besarku, sahabatku yang selalu mendukungku.
- ❖ Bapak Drs. H. Khomsin, M.Pd. dan lembaga pendidikan SMK Ma'arif 1 Kebumen yang sudah memberikan izinnya untuk dijadikan objek dalam skripsi ini, semoga hasilnya nantinya dapat bermanfaat.
- ❖ Para guru dan karyawan SMK Ma'arif 1 Kebumen yang membantu dalam kelancaran proses pembuatannya.
- ❖ Anak-anak kontrakan 209 dan 211 meskipun aku hanya sebagai tamu tanpa menjadi bagian dari keluarga besar ini, tapi selalu ada kenangan kebersamaan kita.
- ❖ Keluarga besar kelas "S1 TI K", yang telah bersama selama kuliah. Kita berjalan bersama, tiap akhir semester liburan bersama, bersatu dalam perbedaan. Kekompakan, persahabatan kalian sangat berkesan. Jaga kekompakan, persahabatan kita kawan. Dimanapun kalian, itu harus tetap dijaga. Salam Sukses.
- ❖ Alamamaterku jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- ❖ Dan kepada semua pihak yang telah membantu.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'allaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillahirobilamiin, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Shalawat dan salam terlimpah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, atas rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “ IMPLEMENTASI ANIMASI 2D, ANIMASI 3D, DAN LIVE VIDEO UNTUK IKLAN TELEVISI PADA SMK MA'ARIF 1 KEBUMEN ” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala nikmat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Khomsin, M.Pd. selaku kepala sekolah SMK Ma'arif 1 Kebumen.



5. Bapak dan Ibu guru serta para staff SMK Ma'arif 1 Kebumen yang telah membantu dalam proses pelaksanaan.
6. Ibu dan Ayah tercinta, terimakasih yang tak terhingga atas doa dan segala pengorbanan selama ini, beserta seluruh keluarga besar yang selalu support terima kasih atas doanya.
7. Teman saya Mulyadi, S.Kom yang telah membantu dalam proses produksi.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu ini.

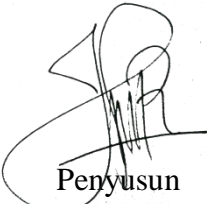
Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan yang tidak lepas dari keterbatasan penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Dalam hal ini penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal-hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa dan memohon ridho Allah SWT penyusun berharap Laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 3 Juni 2013



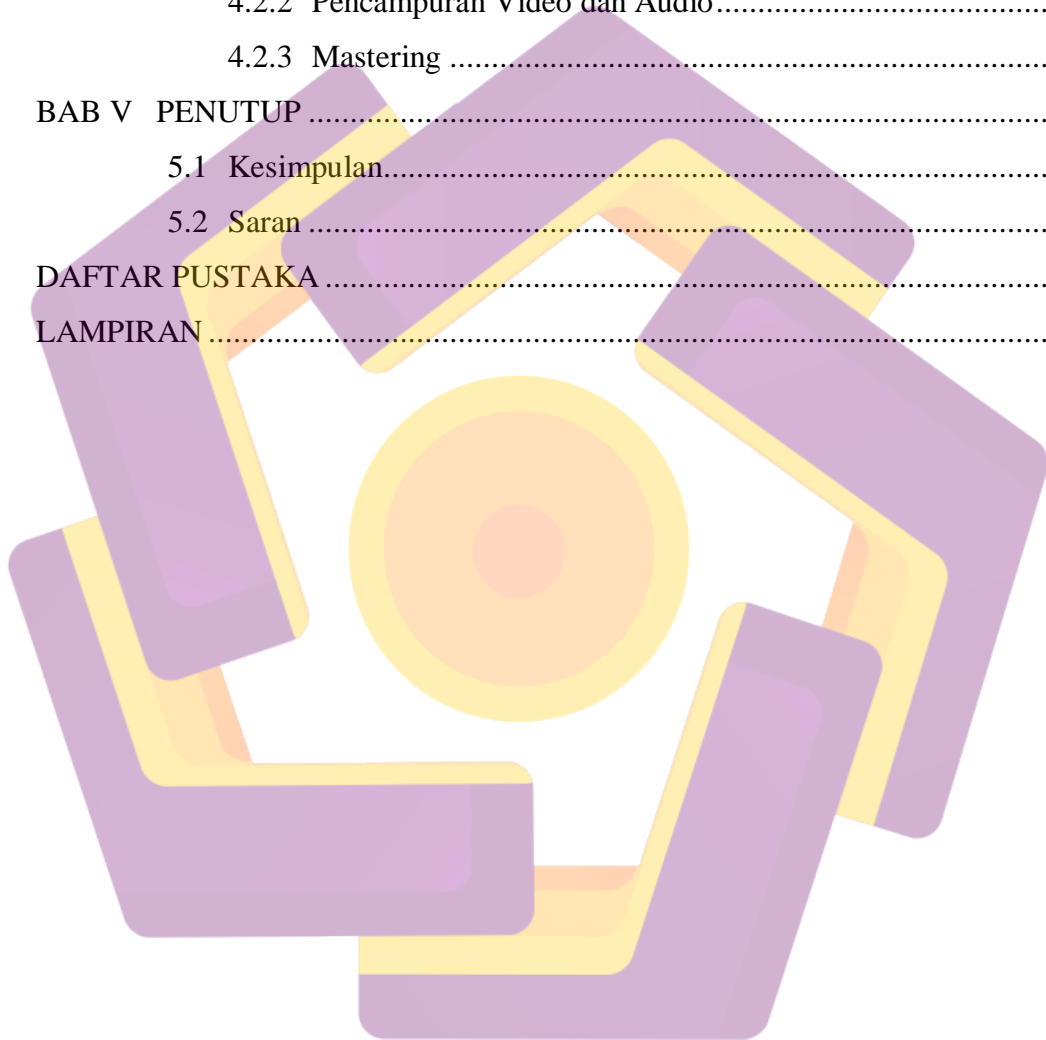
Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen Multimedia .....	8
2.2 Konsep Dasar Animasi .....	10
2.2.1 Definisi Animasi.....	10
2.2.2 Prinsip Animasi .....	10
2.2.3 Jenis-jenis Animasi.....	16
2.2.4 Animasi Komputer .....	18
2.3 Konsep Dasar Video .....	20

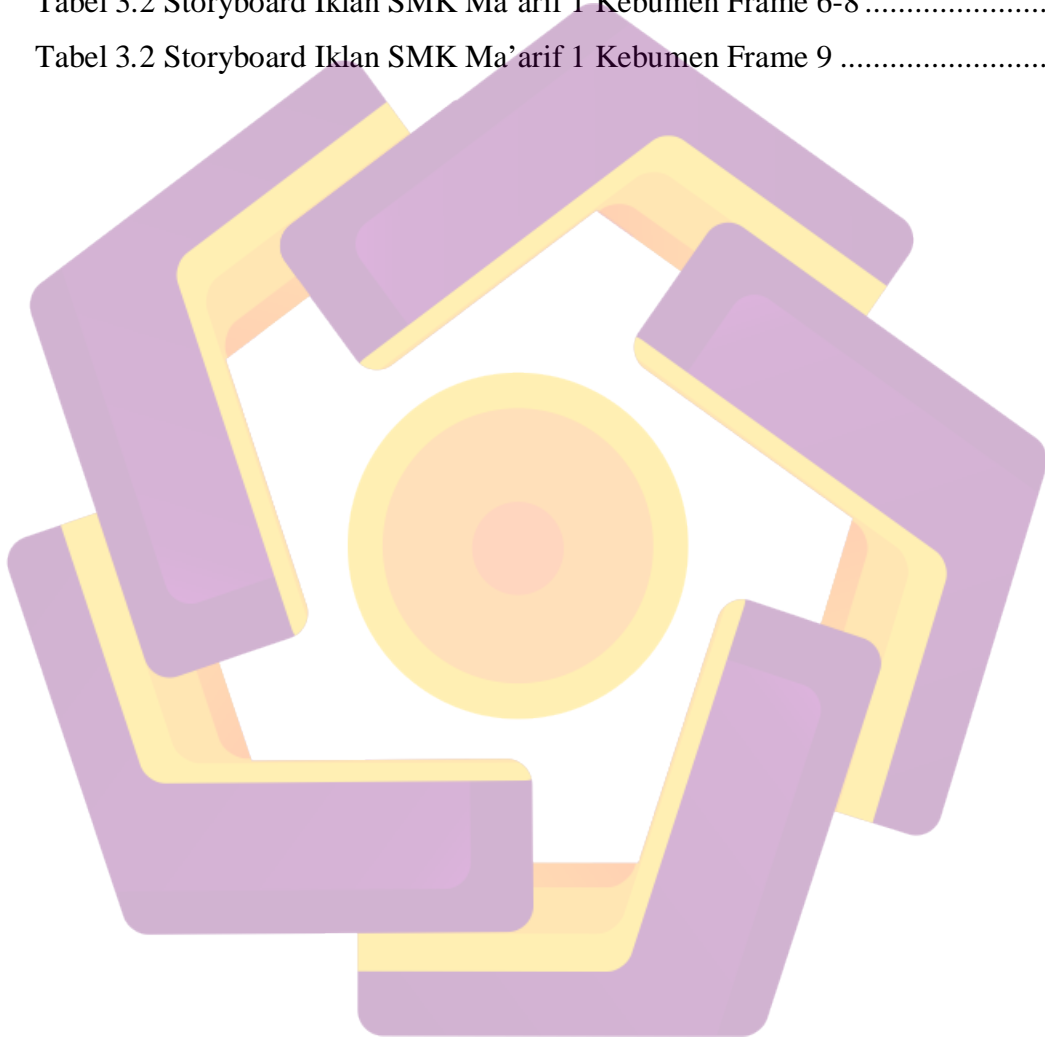
2.3.1	Definisi Video .....	20
2.3.2	Jenis-jenis Video .....	21
2.3.3	Standar Penyiaran Video.....	23
2.4	Konsep Dasar Iklan.....	24
2.4.1	Definisi Periklanan .....	24
2.4.2	Jenis-jenis Iklan .....	25
2.4.3	Tahap Memproduksi Iklan .....	27
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	28
2.5.1	3D Studio Max .....	28
2.5.2	Adobe Flash Professional CS4.....	29
2.5.3	Adobe Premier Pro CS4.....	30
2.5.4	Adobe After Effect CS4.....	31
2.5.5	Adobe Soundbooth CS4.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Sekilas SMK Ma'arif 1 Kebumen .....	33
3.1.2	Visi dan Misi SMK Ma'arif 1 Kebumen .....	34
3.1.3	Profil Sekolah.....	35
3.1.4	Struktur Organisasi Sekolah.....	36
3.1.5	Program Studi Keahlian.....	37
3.1.6	Sarana dan Prasarana .....	38
3.1.7	Media Promosi .....	39
3.2	Analisis.....	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	40
3.2.2	Analisis Kelayakan .....	42
3.3	Tahap Praproduksi.....	44
3.3.1	Naskah.....	44
3.3.2	Storyboard.....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>50</b>
4.1	Tahap Produksi.....	50
4.1.1	Pembuatan Animasi Tiga Dimensi.....	50

4.1.2	Pembuatan Animasi Dua Dimensi.....	63
4.1.3	Kegiatan Syuting .....	72
4.1.4	Perekaman Suara .....	73
4.2	Tahap Pascaproduksi .....	74
4.2.1	Pengeditan .....	75
4.2.2	Pencampuran Video dan Audio.....	81
4.2.3	Mastering .....	84
BAB V	PENUTUP .....	87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA	.....	89
LAMPIRAN	.....	90



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Pendaftar di SMK Ma'arif 1 Kebumen .....	40
Tabel 3.2 Storyboard Iklan SMK Ma'arif 1 Kebumen Frame 1-2 .....	46
Tabel 3.2 Storyboard Iklan SMK Ma'arif 1 Kebumen Frame 3-5 .....	47
Tabel 3.2 Storyboard Iklan SMK Ma'arif 1 Kebumen Frame 6-8 .....	48
Tabel 3.2 Storyboard Iklan SMK Ma'arif 1 Kebumen Frame 9 .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Anticipation .....	11
Gambar 2.3 Squash and Stretch Animation .....	11
Gambar 2.4 Staging .....	12
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action .....	12
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out .....	13
Gambar 2.7 Arcs .....	14
Gambar 2.8 Secondary Action .....	14
Gambar 2.9 Exaggeration .....	15
Gambar 2.10 Solid Drawing .....	16
Gambar 2.11 Tampilan 3D Studio Max .....	29
Gambar 2.12 Tampilan Adobe Flash CS4 .....	30
Gambar 2.13 Tampilan Adobe Premier Pro CS4 .....	30
Gambar 2.14 Tampilan Adobe After Effect CS4 .....	31
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Soundbooth CS4 .....	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sekolah .....	36
Gambar 4.1 Tahap Produksi dan Tahap Pascaproduksi .....	50
Gambar 4.2 Viewport Top .....	51
Gambar 4.3 Menambahkan Dinding .....	51
Gambar 4.4 Clone Options .....	52
Gambar 4.5 Rotate .....	52
Gambar 4.6 Mirror .....	53
Gambar 4.7 Doors BiFold .....	53
Gambar 4.8 Windows Fixed .....	54
Gambar 4.9 Windows Projected .....	54
Gambar 4.10 Ruang Kelas Satu Lantai .....	55
Gambar 4.11 Ruang Kelas Dua Lantai .....	55
Gambar 4.12 Ruang Kelas .....	56
Gambar 4.13 Open File .....	57

Gambar 4.14 Ruang kelas .....	57
Gambar 4.15 Kotak Dialog Marge .....	58
Gambar 4.16 Gedung Sekolahan .....	58
Gambar 4.17 Background Gunung .....	59
Gambar 4.18 Kotak Dialog Environment .....	60
Gambar 4.19 Bitmap File .....	60
Gambar 4.20 Hasil Rendering .....	61
Gambar 4.21 Camera Target .....	61
Gambar 4.22 Arc .....	62
Gambar 4.23 rollout Path Parameters .....	62
Gambar 4.24 Viewport Camera .....	63
Gambar 4.25 Oval Tool .....	64
Gambar 4.26 Convert to Symbol .....	65
Gambar 4.27 Roda .....	65
Gambar 4.28 New Layer .....	66
Gambar 4.29 Body Mobil .....	66
Gambar 4.29 Objek Mobil .....	66
Gambar 4.31 Bentuk Gedung .....	67
Gambar 4.32 Menambahkan Text .....	67
Gambar 4.33 Icon Gedung .....	68
Gambar 4.34 Aspal dan Trotoar Jalan .....	68
Gambar 4.35 Background Langit .....	69
Gambar 4.36 Background Semak .....	69
Gambar 4.37 Movie Clip .....	70
Gambar 4.38 Properties Motion Tween .....	71
Gambar 4.39 Frame Awal Gedung .....	71
Gambar 4.40 Frame Awal Gedung .....	72
Gambar 4.41 Test Movie .....	72
Gambar 4.42 Hasil Pengambilan Video Di Lokasi .....	73
Gambar 4.43 Hasil Pengambilan Video Di Studio .....	73
Gambar 4.44 Kotak Dialog Record .....	74

Gambar 4.45 Panel Editor .....	75
Gambar 4.46 Selection Noise .....	76
Gambar 4.47 Clean Up Audio .....	76
Gambar 4.48 Kotak Dialog Noise .....	76
Gambar 4.49 Composition .....	77
Gambar 4.50 Effect Control Color Key .....	78
Gambar 4.51 Color Tolerance .....	78
Gambar 4.52 Mask Feather .....	78
Gambar 4.53 Horizontal Type Tool.....	79
Gambar 4.54 Composition Download Data dan Logo.....	79
Gambar 4.55 Menambahkan Live Video.....	80
Gambar 4.56 Animasi Layer Live Video.....	80
Gambar 4.57 Effect Grid.....	81
Gambar 4.58 Hasil Render .....	81
Gambar 4.59 Source Monitor .....	82
Gambar 4.60 Insert Video ke Timeline.....	82
Gambar 4.61 Panel Effect .....	83
Gambar 4.62 Effect Control Dip to Black .....	83
Gambar 4.63 Menambahkan Suara pada Timeline.....	84
Gambar 4.64 Add File Video .....	85
Gambar 4.65 Edit Menu .....	85
Gambar 4.66 Video Option .....	86
Gambar 4.67 Proses Burning.....	86



## INTISARI

SMK Ma'arif 1 Kebumen adalah salah satu dari sekolah swasta di Kabupaten Kebumen yang berstatus RSBI. Sebuah promosi tentunya akan memperkenalkan SMK Ma'arif 1 Kebumen kepada masyarakat. Iklan adalah sebuah media promosi yang belum pernah dibuat oleh SMK Ma'arif 1 Kebumen. Pembuatan iklan ini bertujuan untuk membantu mempromosikan SMK Ma'arif 1 Kebumen.

Selama ini dalam hal promosi dari pihak SMK Ma'arif 1 Kebumen hanya mengandalkan pemberitaan dari mulut ke mulut, dan membagikan selebaran kepada para siswa SMP di Kabupaten Kebumen. Cara ini tentunya dirasa kurang maksimal karena dalam menyampaikan informasi hanya seadanya. Dan membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk membagikan selebaran kepada para siswa SMP di Kabupaten Kebumen.

Proses pembuatan iklan ini akan mengimplementasikan animasi 2D, animasi 3D, live video, dan visual effect. Dengan menggunakan software 3ds Max 2010, Adobe Flash Professional CS4, Adobe Premiere Pro CS4, Adobe After Effect CS4, dan Adobe Soundbooth CS4. Diharapkan dapat menghasilkan sebuah multimedia periklanan yang berguna untuk membantu promosi SMK Ma'arif 1 Kebumen.

**Kata Kunci :** SMK Ma'arif 1 Kebumen, Iklan, Perancangan Iklan, Animasi 2D, Animasi 3D, Live Video, Visual Effect.

## **ABSTRACT**

*SMK Ma'arif 1 Kebumen is one of the private schools in the Kebumen RSBI status. A promotion will certainly introduce SMK Ma'arif 1 Kebumen to the public. Advertisement a media advertising campaign that has never been made by SMK Ma'arif 1 Kebumen. This ad creation aimed to help promote the SMK Ma'arif 1 Kebumen.*

*So far, in terms of promotion of the SMK Ma'arif 1 Kebumen just rely on the news from mouth to mouth, and passed out leaflets to the junior high school students in Kebumen. This method of course is less optimal because in conveying information only potluck. And requires a lot of time and effort to distribute flyers to students at the junior high Kebumen.*

*The process of making the seads will implement 2D animation, 3D animation, live video, and visual effects. By using software 3ds Max 2010, Adobe Flash CS4 Professional, Adobe Premiere Pro CS4, Adobe After Effects CS4, and Adobe Soundbooth CS4. This Advertisement is expected to result in a useful multimedia advertising in terms of promotion to help SMK Ma'arif 1 Kebumen.*

**Keywords :** *SMK Ma'arif 1 Kebumen, Advertising, Advertising Design, 2D Animation, 3D Animation, Live Video, Visual Effect.*

