

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D PRODUK “COCONESIA”**

**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Imam Muhtadin**

**18.82.0319**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D PRODUK “COCONESIA”**

**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Imam Muhtadin**

**18.82.0319**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D PRODUK “COCONESIA”**  
**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Imam Muhtadin**

**18.82.0354**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Oktober 2022

**Dosen Pembimbing**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D PRODUK “COCONESIA”**  
**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Imam Muhtadin**

**18.82.0319**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK.190302229**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK.190302243**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK.190302427**

**Tanda Tangan**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 November 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## 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, 24 November 2022

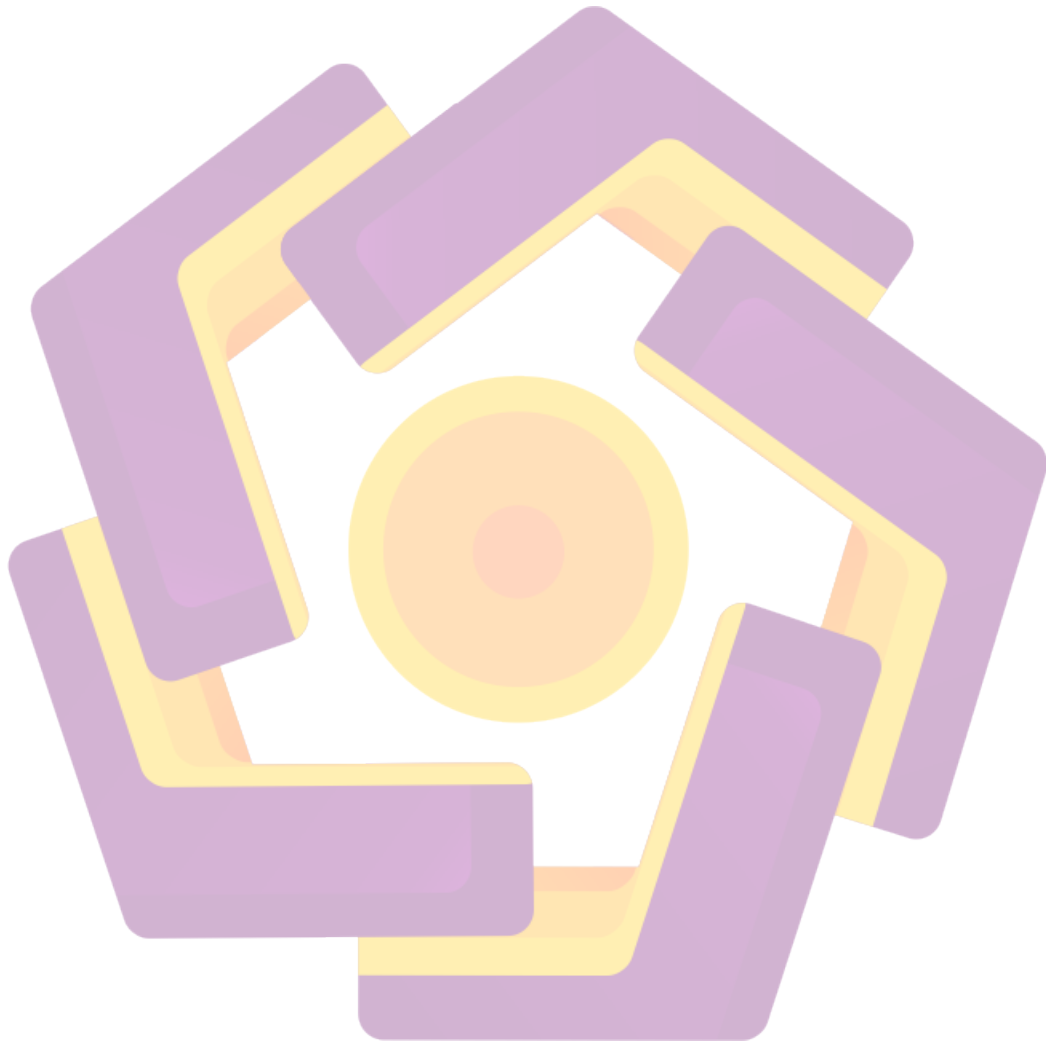


Imam Muhtadin  
18.82.0319

## MOTTO

*“It has long been a concern to me that people rarely sit back and let things happen to them. They go out and experience a lot.”*

**(“Leonardo Da Vinci”)**



## PERSEMBAHAN

Pertama-tama dengan rasa syukur kepada kehadiran Allah SWT. terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar.

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kepada Orangtuaku dan terkhusus bapak dan ibu yang telah mendoakan. Terima kasih atas dukunganya.
3. Dosen pembimbing Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom. atas bimbingan dan saran beliau sehingga pengerjaan skripsi ini selesai.
4. Kepada Coconesia yang telah memberikan izin serta data yang bisa saya pakai untuk pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
5. Para dosen pengampuh mata kuliah yang saya temui dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Mahasiswa kelas 18-SITI-02 yang telah Bersama-sama membuka wawasan saya tentang dunia 3D Animasi

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang selalu melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Animasi 3D Produk Coconesia Sebagai Media Promosi” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta. Seiring dengan penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah membantumerikan arahan, bimbingan dan dukungan penuh. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Univeritas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. Sebagai selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan baik.



5. Kepada kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan penulis motivasi dan dukungan penuh.
6. Teman-teman jurusan Teknologi Informasi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini baik yang membantu secara jauh dan langsung. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kelayakan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikataupun saran yang dapat membangun. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 24 November 2022

(Imam Muhtadin)

## DAFTAR ISI

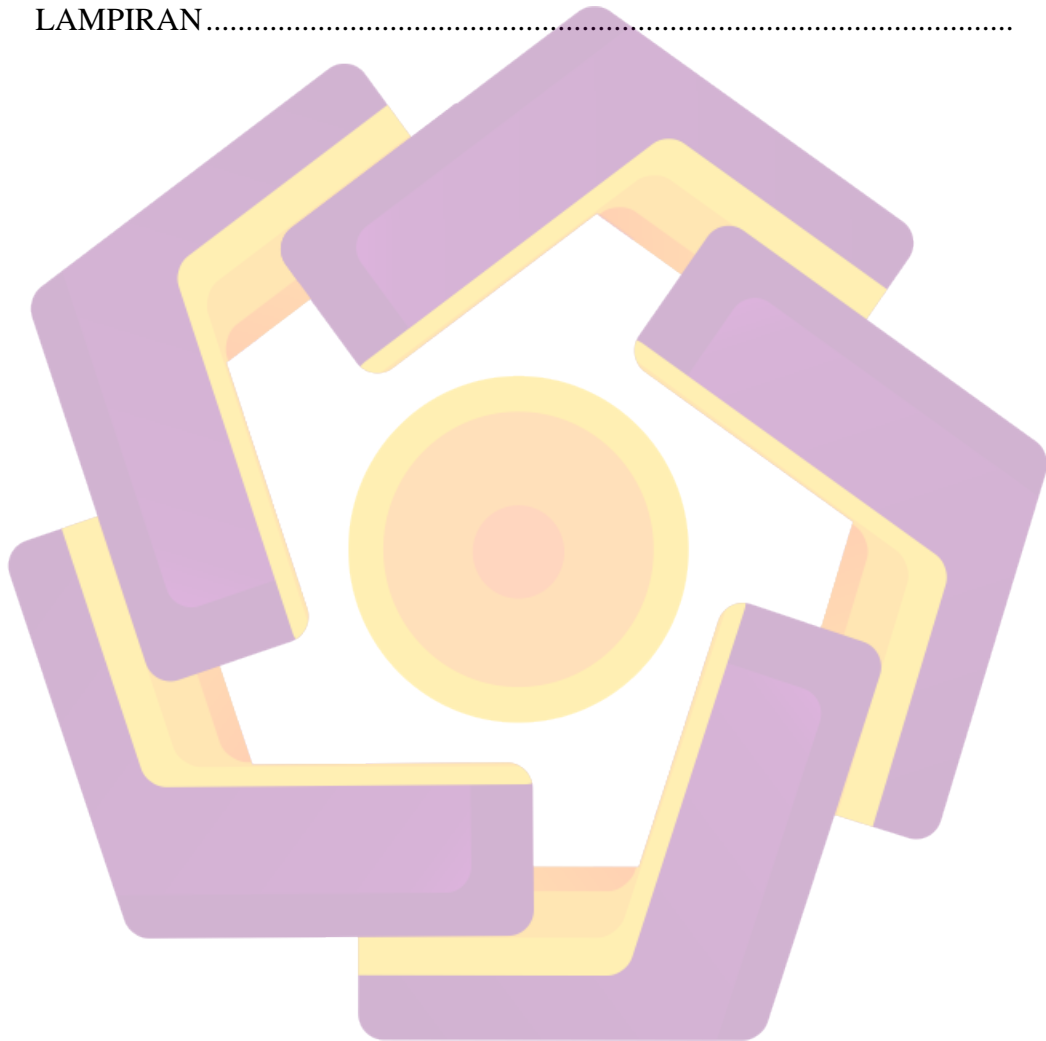
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERYATAAN .....	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	4

1.6.3	Metode Analisis .....	4
1.6.4	Metode Pengujian.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>6</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2	Elemen Multimedia.....	8
2.3	Definisi Video .....	11
2.3.1	Standar Video.....	11
2.3.2	Jenis-jenis Video .....	12
2.4	Definisi Iklan.....	13
2.4.1	Jenis-Jenis Iklan .....	13
2.5	Pengertian Animasi .....	13
2.5.1	Jenis Animasi .....	14
2.5.2	12 Prinsip Animasi.....	15
2.6	Analisis SWOT .....	21
2.7	Proses Produksi .....	21
2.7.1	Pra-Produksi.....	21
2.7.2	Produksi .....	23
2.7.3	Pasca Produksi .....	25
2.8	Evaluasi .....	26
2.8.1	Alpha Dan Beta .....	26

2.8.2 Skala Liker .....	26
2.8.3 Rumus Skala Liker .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Gambaran Umum .....	28
3.1.1 Profil Coconesia .....	28
3.1.2 Logo Coconesia .....	29
3.1.3 Cabang Coconesia .....	30
3.1.4 Permasalahan Coconesia .....	32
3.2 Alur Penelitian .....	32
3.3 pengumpulan Data .....	33
3.3.1 Hasil Wawancara .....	33
3.3.2 Metode Observasi .....	33
3.4 Analisis SWOT .....	35
3.4.1 <i>Strength</i> (Kekuatan) .....	36
3.4.2 <i>Weakness</i> (Kelemahan) .....	36
3.4.3 <i>Opportunity</i> (Peluang) .....	36
3.4.4 <i>Threat</i> (Ancaman) .....	36
3.5 Analisis Kebutuhan .....	37
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	37
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	37
3.6 Pra Produksi .....	39
3.6.1 Konsep .....	39
3.6.2 Naskah .....	40

3.6.2 <i>Storyboard</i> .....	40
3.6.3 Aspek Produksi .....	42
3.6.3.1 Aspek Kreatif .....	42
3.6.3.2 Aspek Teknis.....	43
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	44
4.1 Implementasi .....	44
4.1.1 Produksi .....	44
4.1.1.1 <i>Layout</i> .....	45
4.1.1.2 <i>Modeling</i> .....	46
4.1.1.3 <i>Texturing</i> .....	47
4.1.1.4 <i>Compositing</i> .....	50
4.1.1.5 <i>Lighting</i> .....	51
4.1.1.6 Animasi .....	52
4.1.1.7 <i>Rendering Sequence</i> .....	55
4.1.2 Pasca Produksi .....	57
4.1.2.1 <i>Editing</i> .....	57
4.1.2.2 <i>Rendering</i> .....	59
4.2 Evaluasi .....	61
4.2.1 Alpha Testing .....	61
4.2.2 Beta Testing .....	63
4.3 Skala Liker .....	66
4.3.1 Hasil Kuisisioner Rensponden Umum.....	66
4.3.2 Hasil Kuisisioner Rensponden Ahli.....	68

BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian .....	7
Tabel 2.3 Skala Likert .....	27
Tabel 2.4 Presentase Jumlah Nilai .....	27
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	38
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	39
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Informasi.....	61
Tabel 4.2 Nilai Aspek Informasi.....	64
Tabel 4.3 Nilai Aspek Teknis .....	65
Tabel 4.4 Hasil Nilai .....	66
Tabel 4.5 Nilai Presentase.....	66
Tabel 4.6 Pengelompokan Nilai Aspek Informasi .....	67
Tabel 4.7 Pengelompokan Nilai Aspek Teknis.....	68

## DAFTRA GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Text</i> .....	8
Gambar 2.2 <i>Image</i> .....	9
Gambar 2.3 <i>Audio</i> .....	9
Gambar 2.4 <i>Video</i> .....	9
Gambar 2.5 <i>Animation</i> .....	10
Gambar 2.6 <i>Virtual Reality</i> .....	10
Gambar 2.7 <i>Squash and stretch</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i> .....	15
Gambar 2.9 <i>Staging</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-pose</i> .....	16
Gambar 2.11 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	17
Gambar 2.12 <i>Slow in – Slow out</i> .....	17
Gambar 2.13 <i>Arcs</i> .....	18
Gambar 2.14 <i>Secondary Action</i> .....	18
Gambar 2.15 <i>Timing</i> .....	19
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i> .....	19
Gambar 2.17 <i>Anticipation</i> .....	20
Gambar 2.18 <i>Appeal</i> .....	21
Gambar 2.19 <i>Storyboard</i> .....	23
Gambar 2.20 <i>Modeling</i> .....	24
Gambar 2.21 <i>Texturing</i> .....	24
Gambar 2.22 <i>lighting</i> .....	25



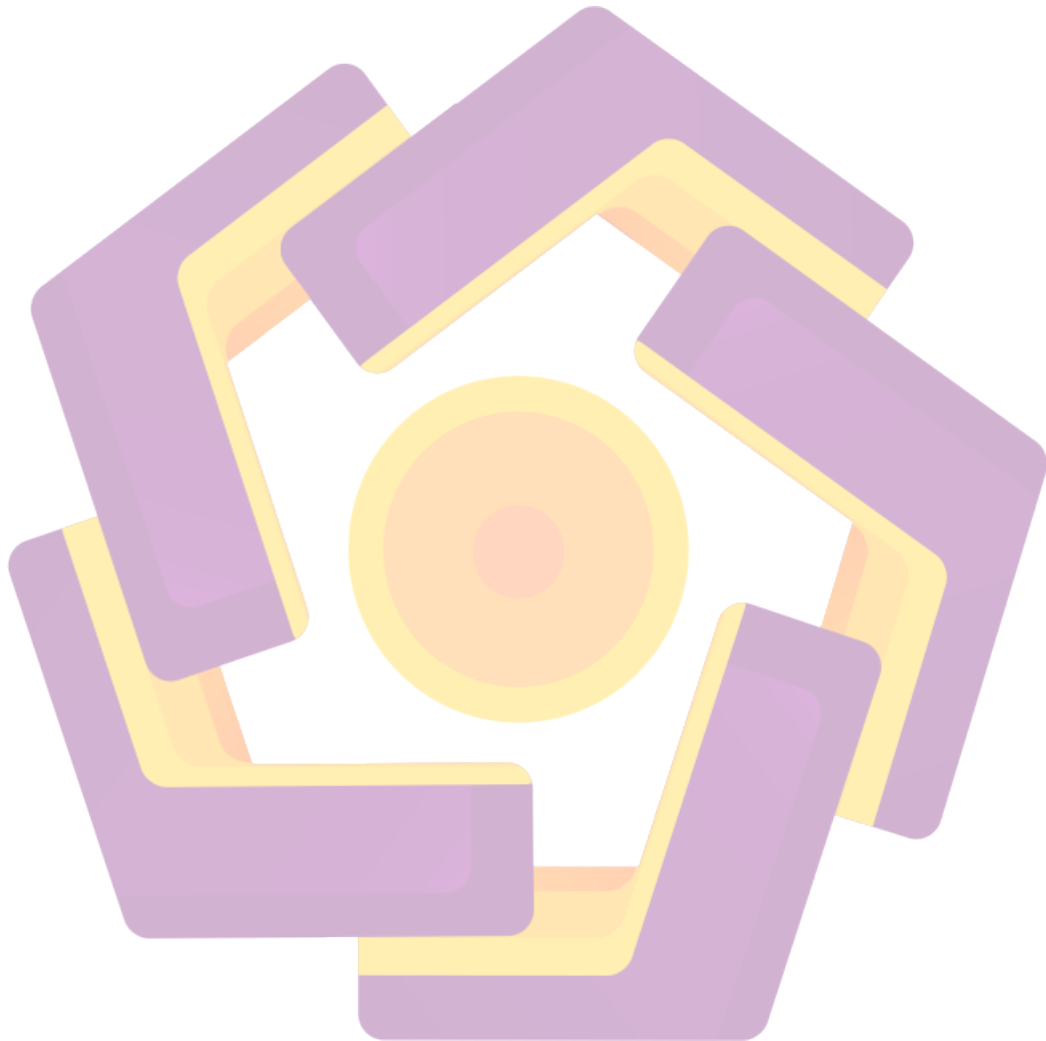
Gambar 3.1 Logo Coconesia.....	29
Gambar 3.2 Cabang pertama.....	30
Gambar 3.3 Cabang ke dua.....	30
Gambar 3.4 Cabang ke tiga.....	31
Gambar 3.5 Cabang ke empat.....	31
Gambar 3.6 Alur Penelitian.....	32
Gambar 3.7 Instagram.....	34
Gambar 3.8 NutriSari.....	35
Gambar 3.9 AQUA.....	35
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi.....	44
Gambar 4.2 <i>Layout</i> .....	45
Gambar 4.3 <i>Modeling</i> Gelas.....	46
Gambar 4.4 <i>Modeling</i> Buah.....	47
Gambar 4.5 <i>Shading</i> .....	48
Gambar 4.6 <i>UV Editing</i> .....	49
Gambar 4.7 <i>Compositing</i> .....	50
Gambar 4.8 <i>Lighting</i> .....	51
Gambar 4.9 Animasi Perputran Buah.....	52
Gambar 4.10 <i>Simulasi</i> .....	53
Gambar 4.11 Kamera <i>Teknik Movement Arc</i> .....	54
Gambar 4.12 Kamera <i>Tracking</i> .....	55
Gambar 4.13 <i>Rendering Sequence</i> .....	56
Gambar 4.14 <i>Import file</i> .....	57

Gambar 4.15 <i>Title</i> .....	58
Gambar 4.16 Hasil <i>export file</i> .....	59
Gambar 4.17 Proses mengubah format file.....	60
Gambar 4.18 Proses <i>Rendering</i> .....	60



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat.....	74
Lampiran 2. Hasil Responden.....	75



## INTISARI

Animasi 3D merupakan serangkaian objek 3D yang mempunyai ruang panjang, lebar dan tinggi. Diekspresikan dalam bentuk visual nyata baik dalam bentuk, tekstur, maupun ukuran benda. Media promosi dalam bentuk 3D animasi *biasanya* digunakan sebagai alat untuk mengenalkan produk ke konsumen. Seperti pada produk Coconesia yang menggunakan animasi 3D dalam mempromosikan produknya. *Coconesia* merupakan produk minuman kemasan yang berbahan dasar kelapa muda mempunyai rasa orange fresh, regal shake, avocado shake dan hazelnut shake.

Peneliti mencoba melakukan Analisa permasalahan dan mencoba memberikan solusi agar media penyampaian informasi lebih optimal dengan dibuatkan sebuah video iklan animasi 3D sebagai media promosi. Video ini menggunakan konsep Animasi 3D dalam proses pembuatannya.

Video Iklan animasi 3D ini bertujuan memperkenalkan masyarakat luas mengenai UMKM Coconesia. karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat sebagai media promosi.

**Kata Kunci :** 3D Animasi, Promosi

## ABSTRACT

*3D animation is a series of 3D objects that have length, width and height. Expressed in a real visual form both the shape, texture, and size of the object. Promotional media in the form of 3D animation is usually used as a tool to introduce products to consumers. For example, Coconesia products use 3D animation to promote their products. Coconesia is a packaged beverage product made from young coconut with fresh orange flavour, regal shake, avocado shake and hazelnut shake.*

*Researchers try to analyze this problem and try to provide solutions so that information-driving media is more optimal by making 3D animated advertising videos as promotional media. This video uses the concept of 3D animation in the manufacturing process.*

*This 3D animated advertising video aims to introduce the general public about UKM Coconesia. because this video was made by recording text, images and sound which is expected to be the right step as a promotional medium.*

**Keywords :** *3D Animation, Promotion*

