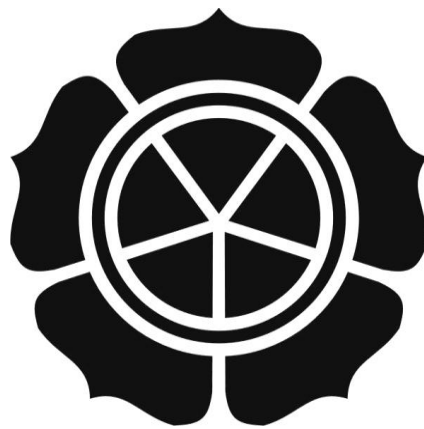


**IMPLEMENTASI MAPPING ANIMASI 3D PADA IKLAN TELEVISI PT
ANUGERAH PUTERA JAYA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Agustina

10.12.4942

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**IMPLEMENTASI MAPPING ANIMASI 3D PADA IKLAN TELEVISI PT
ANUGERAH PUTERA JAYA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Agustina

10.12.4942

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MAPPING ANIMASI 3D PADA IKLAN TELEVISI
PT ANUGERAH PUTERA JAYA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agustina

10.12.4942

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MAPPING ANIMASI 3D PADA IKLAN TELEVISI
PT ANUGERAH PUTERA JAYA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agustina

10.12.4942

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2014



KE TUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 10 Juni 2014



Agustina10.12.4942

MOTTO

- Orang lain bisa menjadi hebat, kenapa kita tidak ?
- Masa lalu adalah hal yang menjadikan kita lebih baik untuk menjalani masa depan.
- Niat, ikhlas, dan berdoa ☺
- *Positive thinking about all problems*
- **SEKARANG** itu untuk belajar, dan **BESOK** untuk bersantai
- Kata “TIDAK BISA” akan menjadi “BISA” ketika kita “MENCOBA”
- *If You never Try, You will never Know*
- Orang di sekeliling adalah orang yang paling berjasa di setiap pengorbanan yang kita lakukan.
- *The simple of happiness.*
- Jadilah senyuman untuk semua orang yang terkasih di hidup kita.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kasih sayang serta kesehatan sampai sejauh ini.
2. Kedua orangtuaku yang selalu memberikan ku kekuatan, semangat, dan doa yang tak henti- henti nya. Big thanks buat pak kumis dan ibu gendut ☺ (panggilan sayang hehe) Love you more :*
3. Big family dari keluarga Setomo dan Yatmo Rejo. Terimakasih banyak untuk doa dan semangatnya. Gak bisa sebutin satu-satu ☺.
4. Buat pembimbingku Pak Dhani, Big Thanks ya pak ☺ walaupun sering revisi terus tapi membuat lebih baik. Dan terimakasih juga waktu pendadaran di bantuin ☺ .
5. Bonar, dek Hafidh, fika, mas ardian barok yang udah jadi guruku dan membantuku ngerjain skripsi, dan buat tommy yang udah nyumbangin suara emasnya di skripsi ku walaupun cuma dubbing. Terimakasih yaa ☺
6. My best friend Piti, Siska , vivi, oca, eva, faisal, cani, viska, mas afif, fafa, mas ery, andre, mas ardi, kukuh, aldrin, ikmah, eny, puji, radit, ipan, andang, restu, dipa, dani, nurji, nurma, zupit, wawik curl dan anak-anak S1SI07 (tag yang lain ya hehe) thanks buat semangatnya kalian semua. I Love you :*

7. Anak-anak KOMA thanks buat semuanya senang pernah menjadi anggota keluarga KOMA semoga sampai akhir nanti tetep keluarga yaa ☺ dan terimakasih atas dukungan, bantuan dan semangatnya.
8. Terimakasih buat Yanwar Nugroho, S.Sn yang udah nemenin dan memberikan kasih sayang nya buat aku selama ini. Love you yung :*
9. Temen-temenku dari SD-SMK makasih semua yang udah rajin banget tanya soal skripsi kapan, wisuda kapan , dan nikah kapan ..
10. My best friend Fitri yang dari umur 5 tahun sampai 22 tahun sekarang selalu main bareng, makasih love ☺
11. Keluarga Baruku di kantor, Pak Har Family, ibu Sumiyati ,mas Tomi, mbk Pipit, mas Atok, mb Nia, mas Nur, mb Ining, mas Umar, mb nanik si kecil Qyla, Amaira, dan Zizi. Makasih suppot dan doanya. Aku sayang kalian ☺

Dan buat semua pihak yang telah mendukung ku sampai saat ini yang gak bisa disebut satu-satu. “Kalian luar biasa”, “Kalian keren” hehe ..Ukuran kertas ini terlalu sedikit untuk nyebutin satu persatu. Pokoknya makasih banyak yaa ☺

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “*Implementasi Mapping Animasi 3D Pada Iklan Televisi PT Anugerah Putera Jaya Yogyakarta*”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan arahan dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, keluarga besarku, sahabat-sahabat tersayang, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Teman-teman Kelas SI-H (2010-2011) yang telah berjuang bersama selama 2 semester. Teman-teman Kelas SI07 yang telah berjuang bersama selama 4 semester.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 10 Juni 2014

Penyusun

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	3

1.6.	Metodologi Penelitian	5
1.7.	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....		7
LANDASAN TEORI.....		7
2.1.	Tinjauan Pustaka	7
2.1.1.	Persamaan	7
2.1.2.	Perbedaan	7
2.2.	Material / Maps 3ds Max.....	8
2.2.1.	Parameter Dalam Material Editor	8
2.2.2.	Texture Mapping.....	14
2.2.3.	UVW Mapping.....	15
2.3.	Animasi 3D.....	17
2.4.	Lighting pada 3DsMax	18
2.4.1.	Pencahayaan Standard.....	19
2.5.	Konsep Dasar Iklan	22
2.5.1.	Pengertian Periklanan.....	22
2.5.2.	Tujuan Periklanan	22
2.6.	Pengertian Iklan Televisi.....	24
2.6.1.	Langkah – Langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi	24
2.6.1.1.	Strategi Menetapkan Audien Sasaran	24

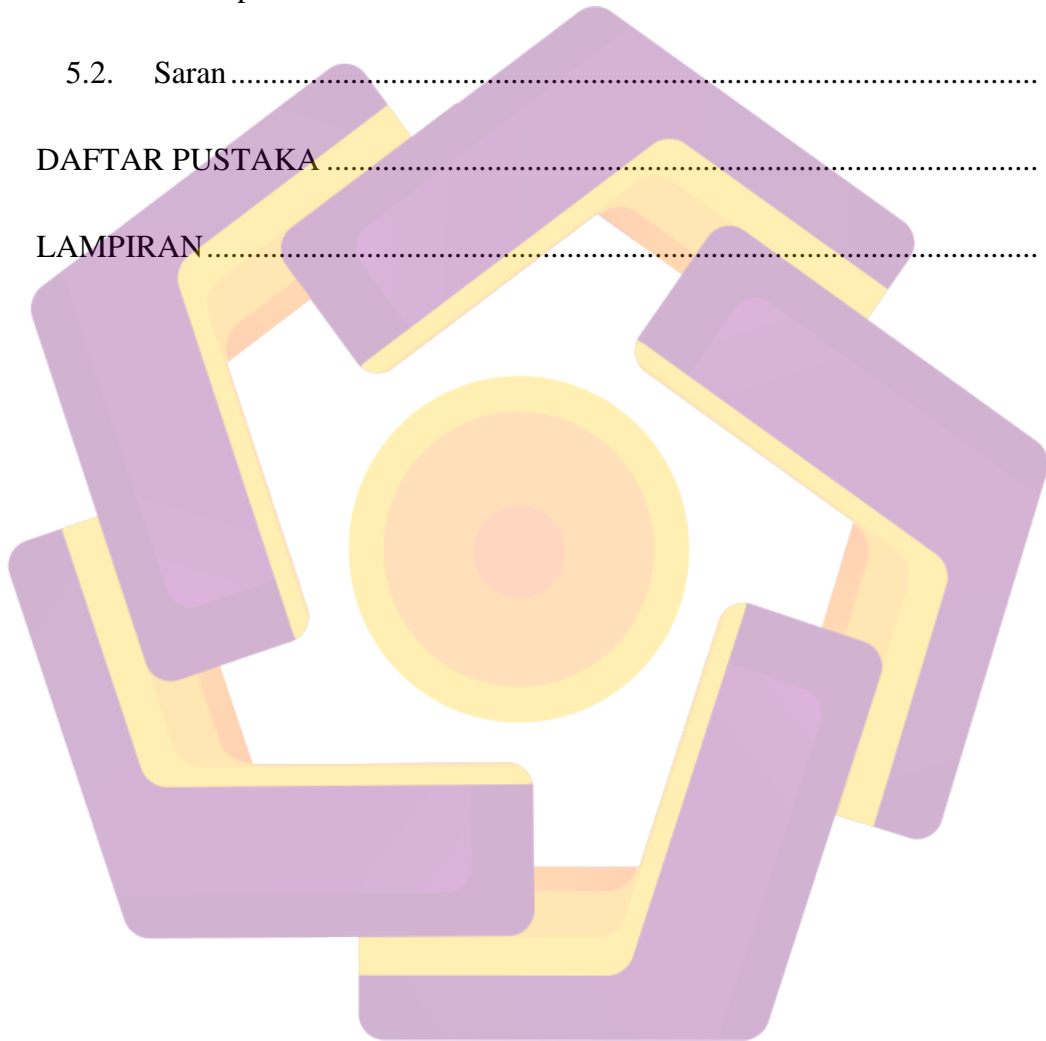
2.6.1.2.	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	25
2.6.1.3.	Strategi Mencari Keunggulan Produk yang dipasarkan	25
2.6.1.4.	Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi	26
2.6.1.5.	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi	26
2.6.1.6.	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan	26
2.6.1.7.	Strategi Merancang Gaya Mengeksekusi Pesan Iklan.....	26
2.6.1.8.	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard	27
2.6.1.9.	Strategi Memproduksi Iklan Televisi	27
2.6.2.	Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Periklanan.....	28
2.7.	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	30
2.7.1.	Autodesk 3Ds Max 2010.....	30
2.7.2.	Adobe Premiere Pro CS 3	30
2.7.3.	Google SketchUp Pro 8.....	31
2.7.4.	Adobe Audition 1.5.....	32
2.7.5.	CoreIDRAW X4.....	33
BAB III	35
ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1.	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1.	PT. Anugerah Putera Jaya.....	35
3.1.2.	Maksud dan Tujuan Perusahaan.....	35

3.1.3.	Visi dan Misi	36
3.1.4.	Logo	37
3.2.	Analisis	37
3.2.1.	Definisi Analisis Sistem	37
3.2.2.	Analisis SWOT	38
3.2.2.1.	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	38
3.2.2.2.	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	38
3.2.2.3.	Analisis Peluang (<i>Oppertunities</i>)	39
3.2.2.4.	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	39
3.2.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.2.3.1.	Analisis Kebutuhan Informasi	42
3.2.3.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak	42
3.2.3.3.	Kebutuhan Perangkat Keras	42
3.2.3.4.	Kebutuhan Brainware	43
3.2.4.	Analisis Strategi Merancang Iklan	43
3.2.4.1.	Strategi Menetapkan Audien Sasaran	43
3.2.4.1.1.	Karakteristik Konsumen	43
3.2.4.1.2.	Segmentasi Umur Iklan	44
3.2.4.2.	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	45
3.2.4.2.1.	Segmen Yang tidak Membeda-bedakan	45

3.2.4.2.2.	Penentuan Posisi Menurut Manfaat	45
3.2.4.3.	Strategi Mencari Keunggulan Produk yang dipasarkan	45
3.2.4.3.1.	Kualitas	45
3.2.4.3.2.	Desain	46
3.2.4.4.	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan	46
3.2.4.4.1.	Daya Tarik Pesan	46
3.3.	Perancangan Iklan	46
3.3.1.	Rancangan Ide Iklan.....	47
3.3.2.	Rancangan Konsep Iklan.....	47
3.3.3.	Rancangan Naskah Iklan.....	48
3.3.4.	Rancangan Storyboard	50
3.4.	Analisis Penerapan Mapping.....	52
3.4.1.	Penerapan Parameter Material Editor	53
3.4.1.1.	Penerapan Shader Basic Parameter.....	54
3.4.1.2.	Penerapan Basic Parameter.....	54
3.4.2.	Penerapan Modify Mapping.....	56
3.4.3.	Perancangan Bahan Mapping.....	57
3.5.	Media Penyampaian Iklan	57
3.5.1.	Jangkauan Media.....	57
3.5.2.	Biaya Pemasangan Iklan	58

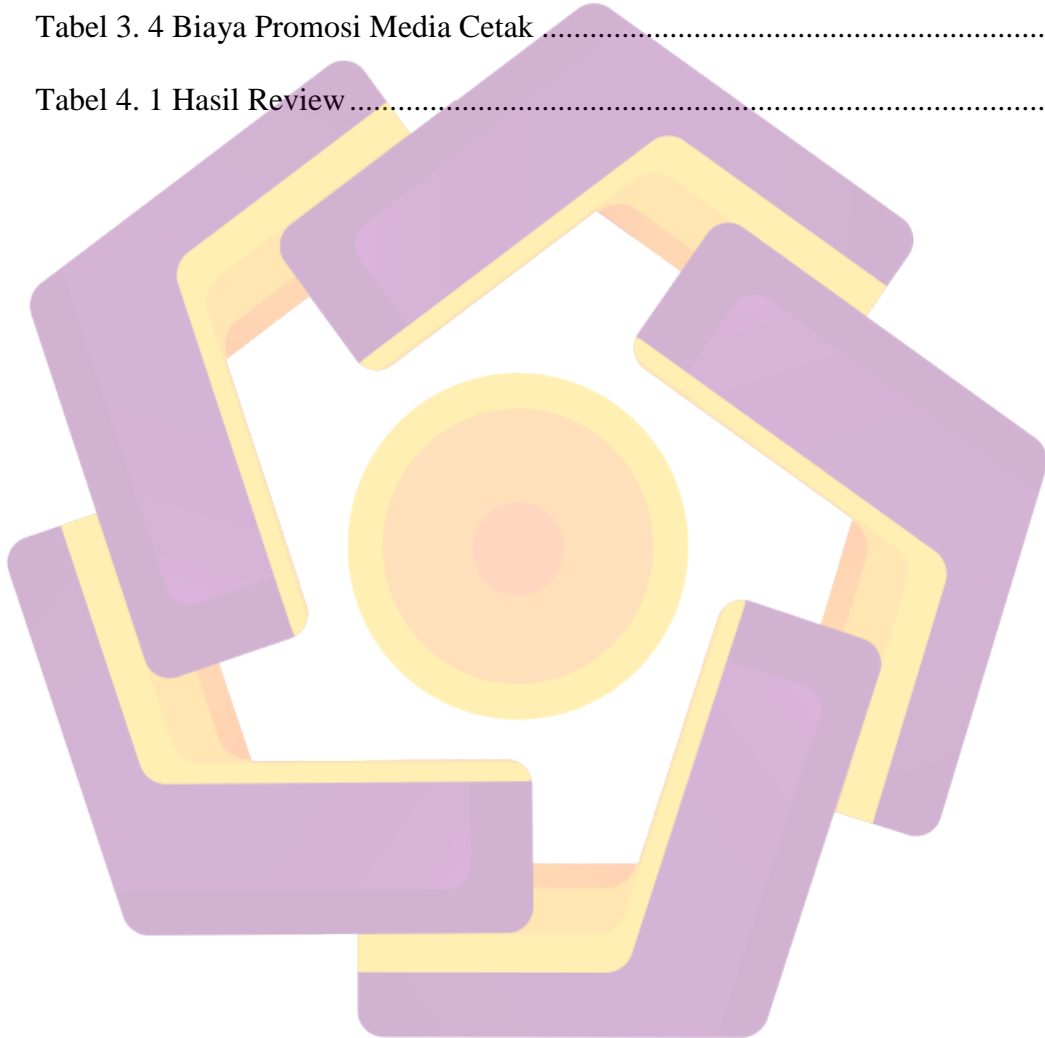
BAB IV	60
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1. Implementasi	60
4.1.1. Uji Coba proses Editing dan Rendering.....	60
4.1.2. Produksi	62
4.1.2.1. Modeling.....	63
4.1.2.1.1. Desain karakter.....	63
4.1.2.2. Desain Environment	70
4.1.2.3. Property.....	72
4.1.2.4. Merge Objek	74
4.1.2.5. Perancangan Bahan Mapping.....	78
4.1.2.4. Material, Tekstur dan Mapping	79
4.1.2.5. Pencahayaan.....	86
4.1.2.6. Kamera.....	88
4.1.2.7. Latar Belakang.....	90
4.1.2.8. Rendering.....	92
4.1.2.9. Rekaman Narasi.....	94
4.1.3. Pasca Produksi	95
4.1.3.1. Rendering dan Proses codec	95
4.2. Pembahasan	98

4.2.1. Review Testing.....	98
4.2.2. Rencana Penayangan Iklan	100
BAB V.....	100
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT	41
Tabel 3. 2 Storyboard.....	50
Tabel 3. 3 Tabel Tarif Iklan Televisi	58
Tabel 3. 4 Biaya Promosi Media Cetak	59
Tabel 4. 1 Hasil Review	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sample Slots dan Material Name	8
Gambar 2. 2 Shader Basic Parameter.....	9
Gambar 2. 3 Parameter Shader.....	9
Gambar 2. 4 Basic Parameter.....	10
Gambar 2. 5 Ambient Color.....	12
Gambar 2. 6 Self illumination.....	12
Gambar 2. 7 Opacity	12
Gambar 2. 8 Extended Parameters	13
Gambar 2. 9 Maps	14
Gambar 2. 10 Contoh Tekstur Mapping	15
Gambar 2. 11 UVW Mapping Parameter.....	15
Gambar 2. 12 Interface 3D Studio MAX 2010.....	30
Gambar 2. 13 Interface Adobe Premiere Pro CS 3	31
Gambar 2. 14 Google SketchUp Pro 8.....	32
Gambar 2. 15 Adobe Audition 1.5	32
Gambar 2. 16 CorelDRAW X4.....	33
Gambar 3. 1 Logo PT. Anugerah Putera Jaya.....	37
Gambar 3. 2 Tahap Pekerjaan	46
Gambar 3. 3 Slot Material.....	53
Gambar 3. 4 Shader Basic Parameter.....	54
Gambar 3. 5 Blinn Basic Parameter	55
Gambar 3. 6 Visualisasi rumah	55

Gambar 3. 7 Parameter Uvw Map.....	56
Gambar 3. 8 Pembuatan Genteng.....	57
Gambar 4. 1 Uji Coba Visualisasi.....	60
Gambar 4. 2 Uji Coba Pencahayaan	61
Gambar 4. 3 Uji Coba Rendering animasi	61
Gambar 4. 4 Uji Coba Editing.....	62
Gambar 4. 5 Denah rumah Pesona Amartha.....	64
Gambar 4. 6 Denah Rumah Bumi Pingit Raya	65
Gambar 4. 7 Garis Dinding Rumah tipe 45	65
Gambar 4. 8 Garis Dinding Rumah tipe 60	66
Gambar 4. 9 Garis Dinding Rumah tipe 36	66
Gambar 4. 10 Garis Dinding Rumah tipe 45	67
Gambar 4. 11 Dinding tipe 60.....	67
Gambar 4. 12 Penutupan dinding bagian atas.....	68
Gambar 4. 13 Pembuatan atap	68
Gambar 4. 14 Rumah model pertama tipe 60	69
Gambar 4. 15 Rumah Model kedua tipe 45	69
Gambar 4. 16 Export file ke 3ds Model.....	70
Gambar 4. 17 AEC Extended.....	71
Gambar 4. 18 Favorite Plants.....	71
Gambar 4. 19 Plants	72
Gambar 4. 20 3ds Import	72
Gambar 4. 21 Tampilan objek 2D.....	73

Gambar 4. 22 Hasil renderan objek 2D orang.....	73
Gambar 4. 23 Tampilan objek 2D.....	74
Gambar 4. 24 Hasil renderan objek 2D Mobil.....	74
Gambar 4. 25 3ds Import objek rumah	75
Gambar 4. 26 Model rumah tipe 45	76
Gambar 4. 27 Merge rumah dan plane.....	76
Gambar 4. 28 Rumah, plane, wall.....	77
Gambar 4. 29 Rumah, Plane, wall, environment	77
Gambar 4. 30 Rumah, plane, wall, environment, properti.....	78
Gambar 4. 31 Seleksi objek dengan editable poly	80
Gambar 4. 32 Material editor.....	80
Gambar 4. 33 Diffuse Colour.....	81
Gambar 4. 34 Import file .jpg.....	81
Gambar 4. 35 Pilih UVW Mapping	82
Gambar 4. 36 Parameter UVW Mapping.....	83
Gambar 4. 37 Tampilan setelah Mapping.....	83
Gambar 4. 38 Ambient color.....	84
Gambar 4. 39 Tekstur lantai dan grass.....	84
Gambar 4. 40 Tekstur Plane dan Wall	85
Gambar 4. 41 Select Objek	85
Gambar 4. 42 Pilih Instance	86
Gambar 4. 43 Hasil Objek Copy	86
Gambar 4. 44 Menu Lights	87

Gambar 4. 45 Lights Target Spot.....	87
Gambar 4. 46 Lights Skylight	88
Gambar 4. 47 Menu Camera	89
Gambar 4. 48 Target Camera	89
Gambar 4. 49 View Camera.....	90
Gambar 4. 50 Hasil view camera.....	90
Gambar 4. 51 Menu Environment.....	91
Gambar 4. 52 Menu Environment and effects	91
Gambar 4. 53 Load file bitmap	92
Gambar 4. 54 Atur frame dan Out size	93
Gambar 4. 55 Render Still image.....	93
Gambar 4. 56 Save File menjadi .jpg.....	94
Gambar 4. 57 Hasil Recording.....	94
Gambar 4. 58 Import Objek pada Adobe Premiere Pro CS3	95
Gambar 4. 59 Masukkan objek pada sequence	96
Gambar 4. 60 Atur format video	97

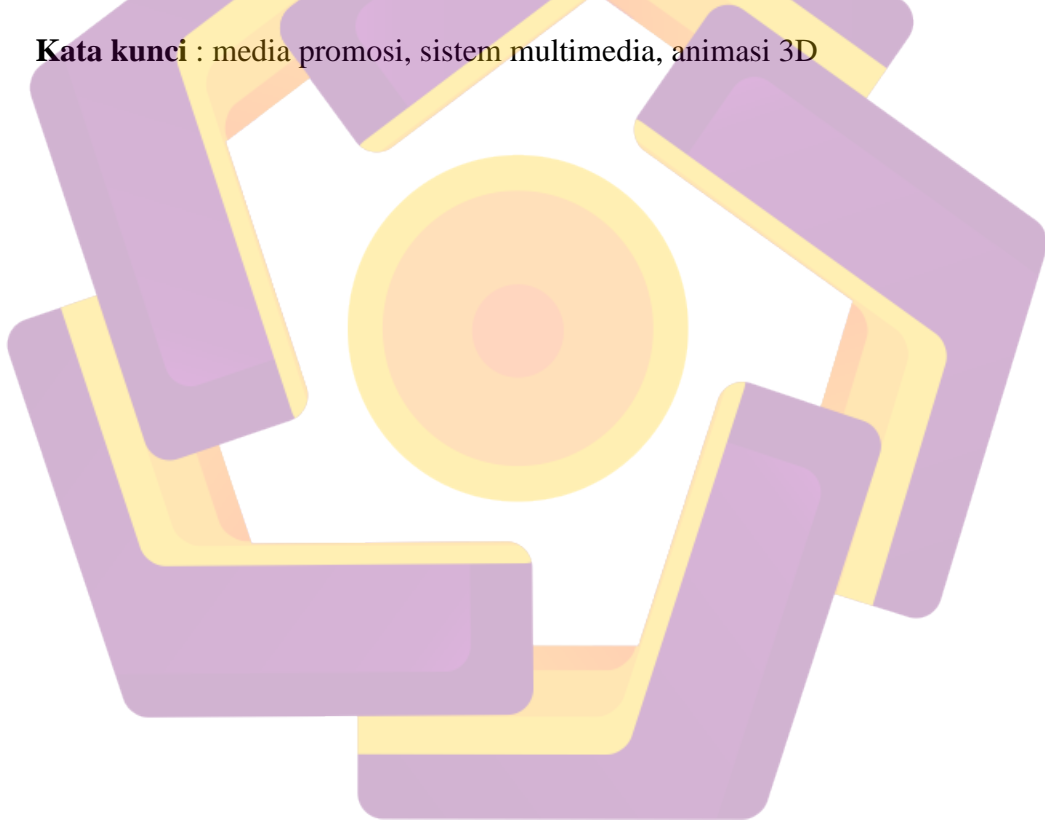
INTISARI

Penggunaan iklan sebagai media poromosi bagi perusahaan sangat membantu dalam memberikan informasi sehingga output dari iklan tersebut dapat diterima baik dan mudah di pahami oleh masyarakat. Pada kasus ini , penulis melakukan penelitian

Pada PT. Anugerah Putera Jaya yang belum memiliki layanan iklan produk property di media televisi. Dalam hal ini , di butuhkan perancangan iklan guna meningkatkan layanan dan kualitas produk.

Dengan penciptaan animasi 3D akan membantu dalam memasarkan produk perumahan dalam bentuk perancangan iklan video yang menunjukan produk perumahan dari PT. Anugerah Putera Jaya ,serta mempermudah bagi konsumen untuk melihat produk perumahan dari PT. Anugerah Putera Jaya.

Kata kunci : media promosi, sistem multimedia, animasi 3D



ABSTRACT

The use of advertising as a medium for a company poromosi very helpful in providing information so that the output of these ads can be well received and easily understood by the public.

In this case, the authors conducted research at PT. Anugerah Jaya Putera who do not have a product property advertising services on television. In this case, on the need to improve service advertising design and product quality.

With the creation of 3D animations will help the housing market the product in the form of a video ad that shows the design of housing products from PT. Anugerah Jaya Putera, as well as make it easier for consumers to see housing products from PT. Anugerah Jaya Putera.

Keywords: *advertising, 3D animation, promotion*

