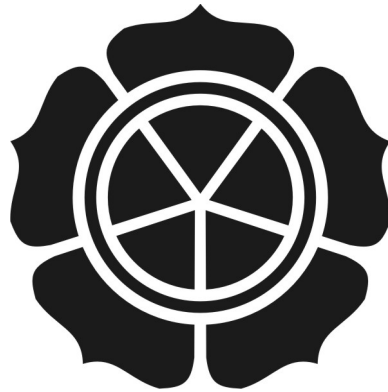


PENERAPAN ANIMASI 3D IKLAN TELEVISI

(Studi Kasus: Balai Taman Nasional Gunung Merapi)

SKRIPSI



disusun oleh

Ida Ketut Rangga Andika

07.12.2258

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MENEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PENERAPAN ANIMASI 3D IKLAN TELEVISI

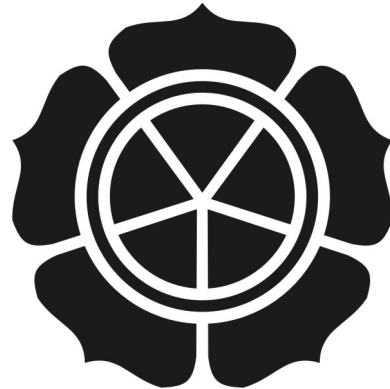
(Studi Kasus: Balai Taman Nasional Gunung Merapi)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ida Ketut Rangga Andika

07.12.2258

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MENEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Penerapan Animasi 3D Iklan Televisi Studi Kasus
Di Balai Taman Nasional Gunung Merapi

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ida Ketut Rangga Andika

07.12.2258

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofvan, ST, M.kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Penerapan Animasi 3D Iklan Televisi Studi Kasus
Di Balai Taman Nasional Gunung Merapi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ida Ketut Rangga Andika
07.12.2258**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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

**Krisnawati, S.Si, MT
NIK : 190302038**

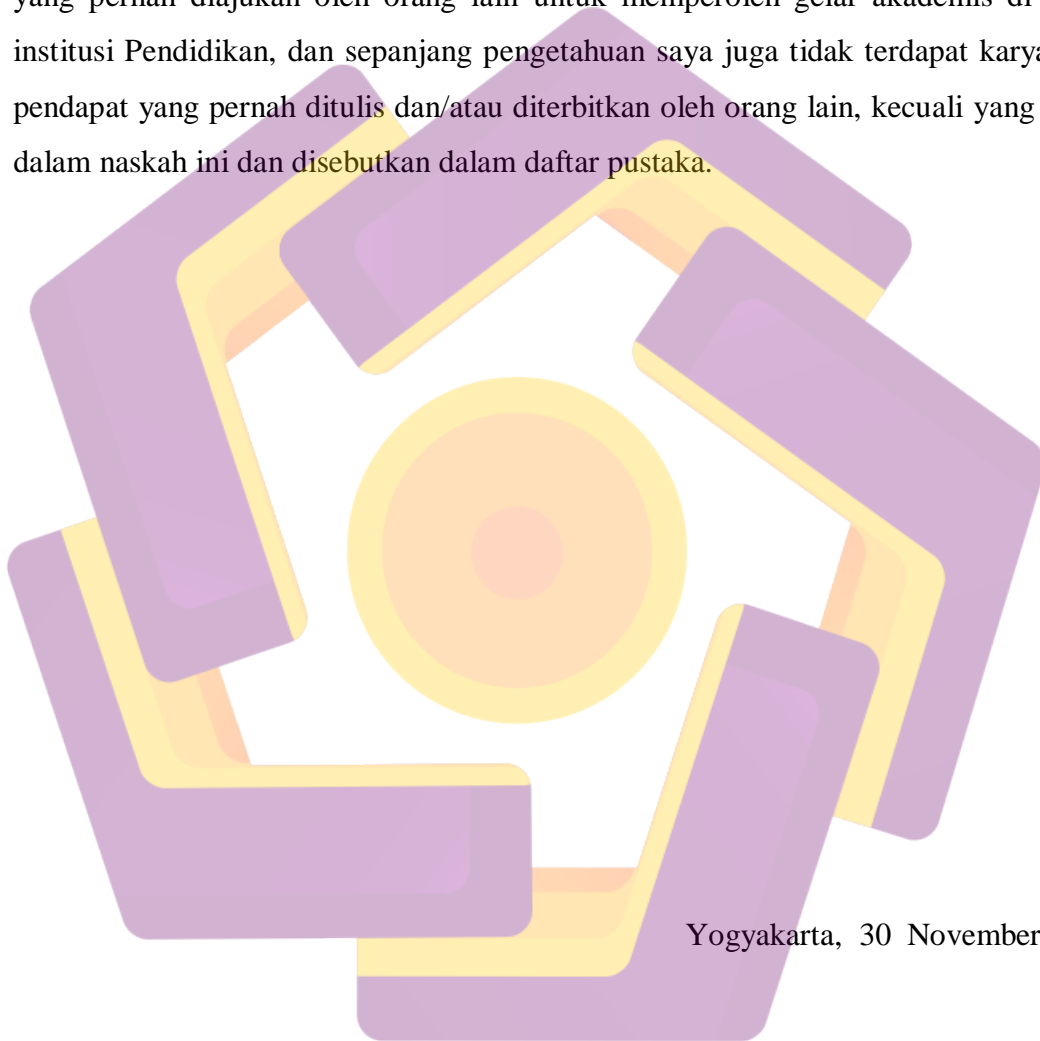
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 30 November 2012

Ida Ketut Rangga Andika

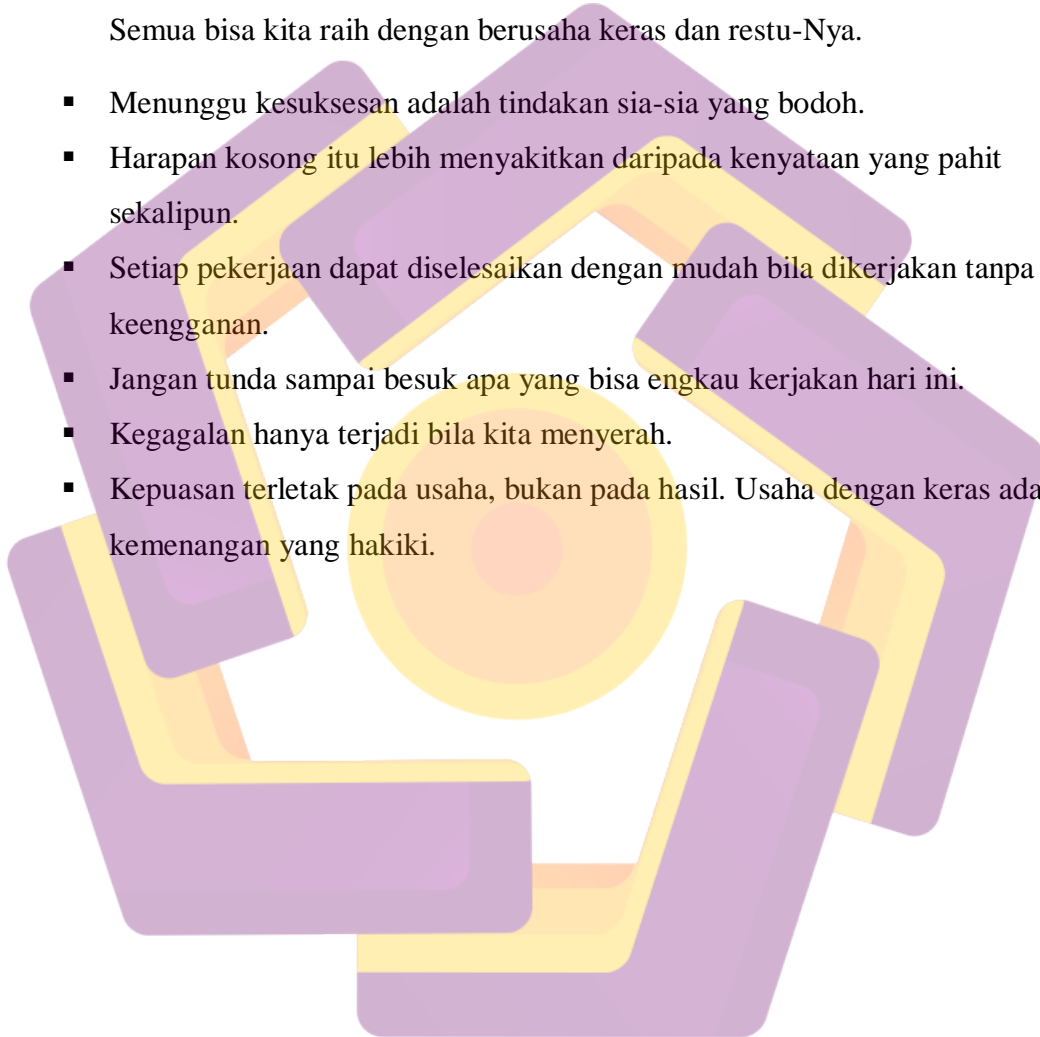
NIM. 07.12.2181

MOTTO

- Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya.
- Tidak ada gunung yang terlalu tinggi, tidak ada sungai yang terlalu dalam.

Semua bisa kita raih dengan berusaha keras dan restu-Nya.

- Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.
- Harapan kosong itu lebih menyakitkan daripada kenyataan yang pahit sekalipun.
- Setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan tanpa keengganan.
- Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.
- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
- Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Usaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.



PERSEMBAHAN

- ❖ Puji syukur kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan , kekuatan dan kemudahan kepada saya , sehingga saya mampu menyelesaikan pendadaran ini.
- ❖ Terima kasih kepada kedua orang tua saya Ida Wayan Dika dan Ida Ayu Made Candrawati yang selalu mendukung dan mendoakan anaknya yang pemalas ini .
- ❖ Makasih untuk kakak saya yang setidaknya telah membantu dan menasehati saya walaupun tidak pernah saya dengarkan.
- ❖ Terima kasih untuk Mas Adi yang mengizinkan usahanya untuk saya jadikan eksperimen .
- ❖ Kepada teman-teman semua , terutama teman-teman lombok crew, teman di jogja semuanya.
- ❖ Terima kasih sekali kepada yang terhormat pembimbing saya bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom
- ❖ Terima kasih kepada bapak ibu dosen yang telah berbagi ilmunya selama saya kuliah di kampus STMIK Amikom ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memnuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dengan penyusunan skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Amir Fatah Sofyan,ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, segenap dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan Ilmu Pengetahuan, Pengalaman dan dukungan moralnya.

5. Seluruh anggota keluarga saya yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materiil hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.



Yogyakarta, 28 Juni 2011

Penulis

INTISARI

Iklan merupakan media promosi, dalam hal ini iklan sangat membantu dalam menyebarkan informasi yang dapat secara mudah dimengerti oleh semua orang. Saat ini iklan sangat membantu perusahaan atau pemerintah dalam memberikan informasi penting bagi masyarakat melalui iklan media cetak dan media TV. Dan dalam hal ini dibutuhkan sebuah sistem multimedia, sebagai media pendukung penyampaian informasi dan sebagai alat promosi untuk meningkatkan citra sebuah product dan layanan masyarakat.

Skripsi ini membahas tentang bagaimana melakukan analisis dan merancang serta membangun sebuah sistem multimedia iklan dengan judul Lindungi Hutan Untuk Masa Depan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan hutan sejak dini. Dijelaskan pula tentang proses pembuatan iklan serta pengeditannya.

Sehingga pada akhirnya dihasilkan sebuah media promosi iklan yang nantinya diharapkan mampu untuk mengangkat kesadaran masyarakat terhadap lingkungan dan hutan yang semakin hari semakin rusak oleh pemanasan global.

Kata Kunci : Sistem multimedia, media promosi.

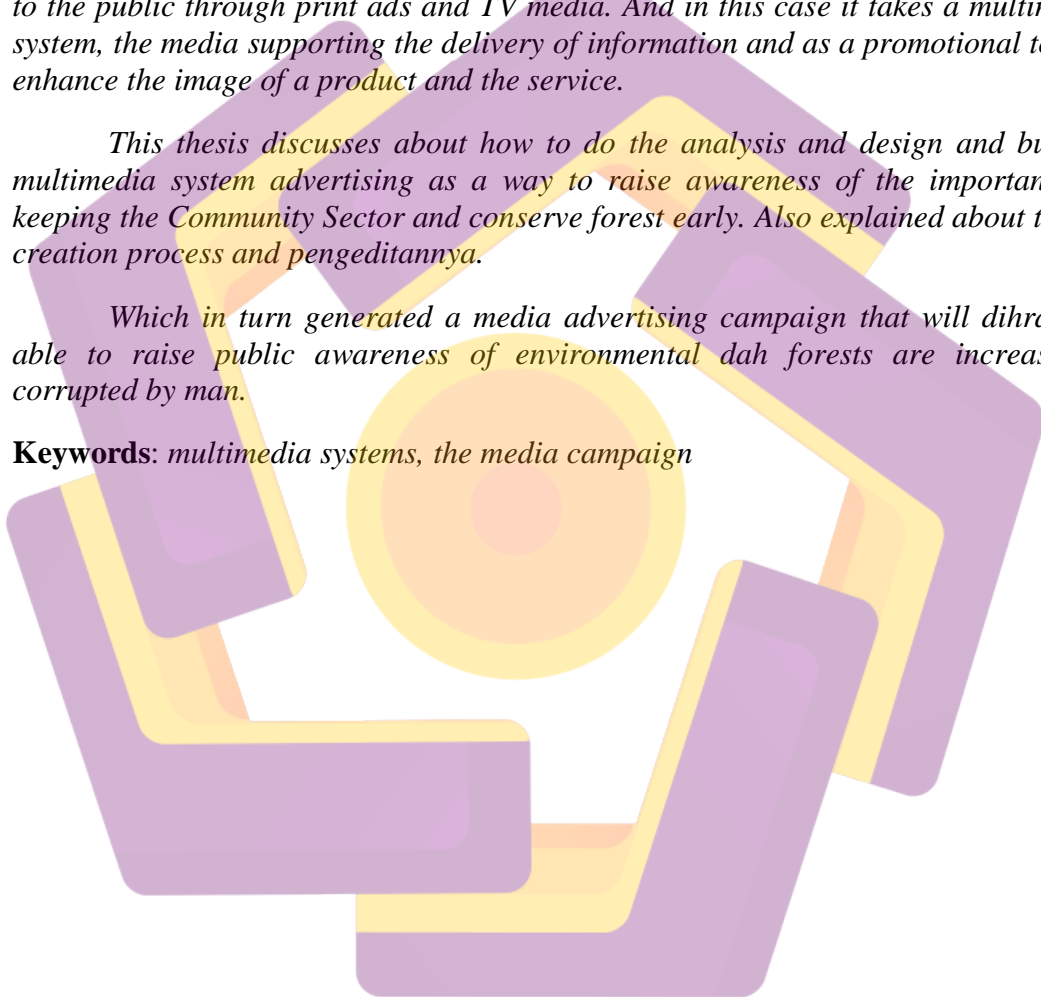
ABSTRACT

Advertising is a media campaign, in this case the advertisement is very helpful in disseminating information that can be easily understood by everyone. Currently advertising is helping companies or governments in providing essential information to the public through print ads and TV media. And in this case it takes a multimedia system, the media supporting the delivery of information and as a promotional tool to enhance the image of a product and the service.

This thesis discusses about how to do the analysis and design and build a multimedia system advertising as a way to raise awareness of the importance of keeping the Community Sector and conserve forest early. Also explained about the ad creation process and pengeditannya.

Which in turn generated a media advertising campaign that will diharapkan able to raise public awareness of environmental dah forests are increasingly corrupted by man.

Keywords: *multimedia systems, the media campaign*



DAFTAR ISI

BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Metode Pencarian Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Pengertian Multimedia	6
2.1.2 Objek Multimedia	7
2.2 Konsep Dasar Animasi	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9
2.2.2 Prinsip Prinsip Animasi	9
2.2.3 Jenis jenis animasi.....	12
2.2.4 Animasi komputer.....	14
2.2.4.1 Animasi 2D.....	15
2.2.4.2 Animasi 3D.....	17

2.3 Konsep Dasar Iklan	18
2.3.1 Jenis- jenis iklan	18
2.3.2 Memproduksi iklan animasi	19
2.3.2.1 Tahap praproduksi.....	20
2.3.2.2 Tahap produksi.....	20
2.3.2.3 Tahap pascaproduksi.....	20
2.4 Perangkat lunak yang digunakan.....	21
a. Adobe Premier.....	21
b. Adobe Audition.....	22
c. Adobe After Effect.....	24
d. Blender 3D.....	25
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis Sistem	26
3.1.1 Analisis Kebutuhan	26
3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	26
3.1.1.1 Kebutuhan non Fungsional.....	26
3.2 Analisis Kelayakan	29
3.2.1 Kelayakan Teknologi	29
3.2.2 Kelayakan Hukum	29

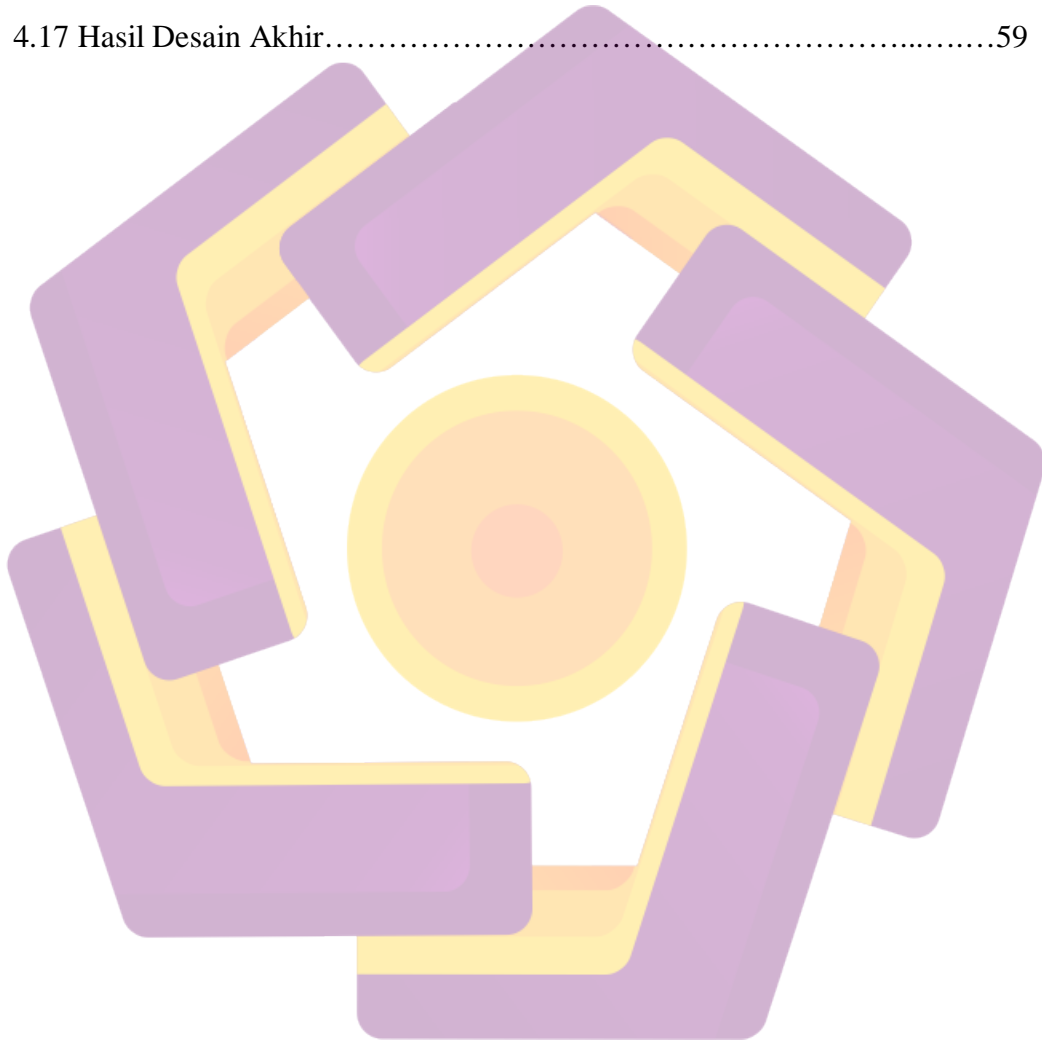
3.2.3 Kelayakan Operasional	30
3.3 Perancangan Iklan Animasi 3D	30
3.3.1 Pra Produksi	30
3.3.1.1 Ide Cerita	31
3.3.1.2 Naskah	31
3.3.1.3 Storyboard	33
3.3.1.4 Perancangan Karakter	36
3.3.1.5 Desain Standar Properti dan Vegetasi	37
BAB IV. PEMBAHASAN	39
4.1. Tahap Produksi	39
4.1.1 Modeling	39
4.1.1.1 Modeling Karakter.....	39
4.1.1.2 Modeling Sapi	40
4.1.1.3 Modeling Pohon.....	41
4.1.1.4 Modeling Hutang gersang.....	42
4.1.1.5 Modeling Rumah.....	43
4.1.2 Pembuatan Background.....	44
4.1.3 Texturing.....	46
4.1.3.1 Texturing Karakter.....	46

4.1.3.2 Texturing Pohon.....	47
4.1.3.3 Texturing Rumah.....	48
4.1.4 Pencahayaan.....	49
4.1.5 Menganimasikan Kamera.....	50
4.1.6 Menganimasikan Objek.....	51
4.1.7 Merender Animasi.....	53
4.2 Tahap PascaProduksi.....	54
4.2.1 Tahap Editing.....	54
4.2.1.1 Tahap Penggabungan Animasi.....	54
4.2.1.2 Tahap Perekaman Audio.....	56
4.2.1.3 Tahap Penggabungan Audio dan Video.....	57
4.3 Hasil Desain Akhir.....	59
4.4 Uji Coba Iklan.....	60
BAB IV. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

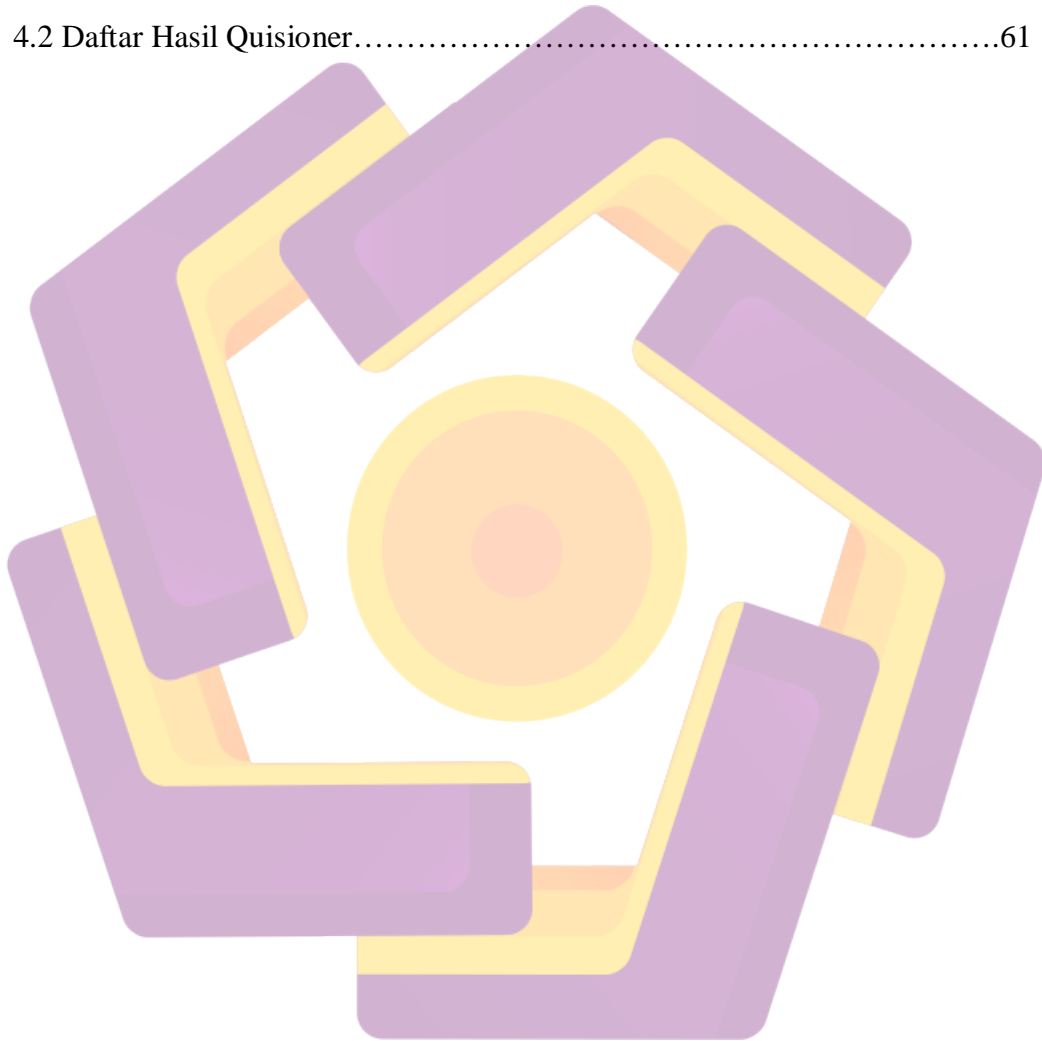
2.1 Adobe Premier	21
2.2 Adobe Audition	23
2.3 Adobe After Effects	24
2.4 Blender 3D	25
4.1 Modeling Karakter.....	40
4.2 Modeling desain Sapi.....	41
4.3 Modeling Desain Pohon.....	42
4.4 Modeling Hutan Gersang.....	43
4.5 Modeling Desain Rumah	44
4.6 Background Rumah.....	45
4.7 Texturing Karakter.....	47
4.8 Texturing Pohon.....	48
4.9 Texturing Rumah.....	49
4.10 Pencahayaan Atap Rumah.....	50
4.11 Penganimasian Kamera.....	51
4.12 Menganimasikan Karakter.....	52
4.13 Menganimasikan Pohon Tumbang.....	52
4.14 Rendering Sapi.....	53
4.15 Rendering Karakter.....	54

4.16 Penggabungan Animasi.....	56
4.17 Perekaman Audio.....	57
4.18 Penggabungan Audio dan Video.....	58
4.17 Hasil Desain Akhir.....	59



DAFTAR TABEL

3.1 Naskah Iklan.....	32
3.2 Storyboard.....	33
4.1 Daftar Nama Peserta Quisioner.....	60
4.2 Daftar Hasil Quisioner.....	61



BAB I