

PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DENGAN 3D STUDIO MAX

(Study Kasus : ATHAYA COMPUTER YOGYAKARTA)

SKRIPSI



disusun oleh :

Mukhammad Arifin

06.12.1971

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DENGAN 3D STUDIO MAX

(Study Kasus : ATHAYA COMPUTER YOGYAKARTA)

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Mukhammad Arifin

06.12.1971

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DENGAN 3D STUDIO MAX

(Study Kasus : ATHAYA COMPUTER YOGYAKARTA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhammad Arifin

06.12.1971

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 7 September 2009

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DENGAN 3D STUDIO MAX

(Study Kasus : ATHAYA COMPUTER YOGYAKARTA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhammad Arifin

06.12.1971

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom

NIK. 190302047

Andi Sunyoto, M. Kom

NIK. 190302052

Heri Sismoro, M. Kom

NIK. 190302057

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Januari 2010

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, 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.

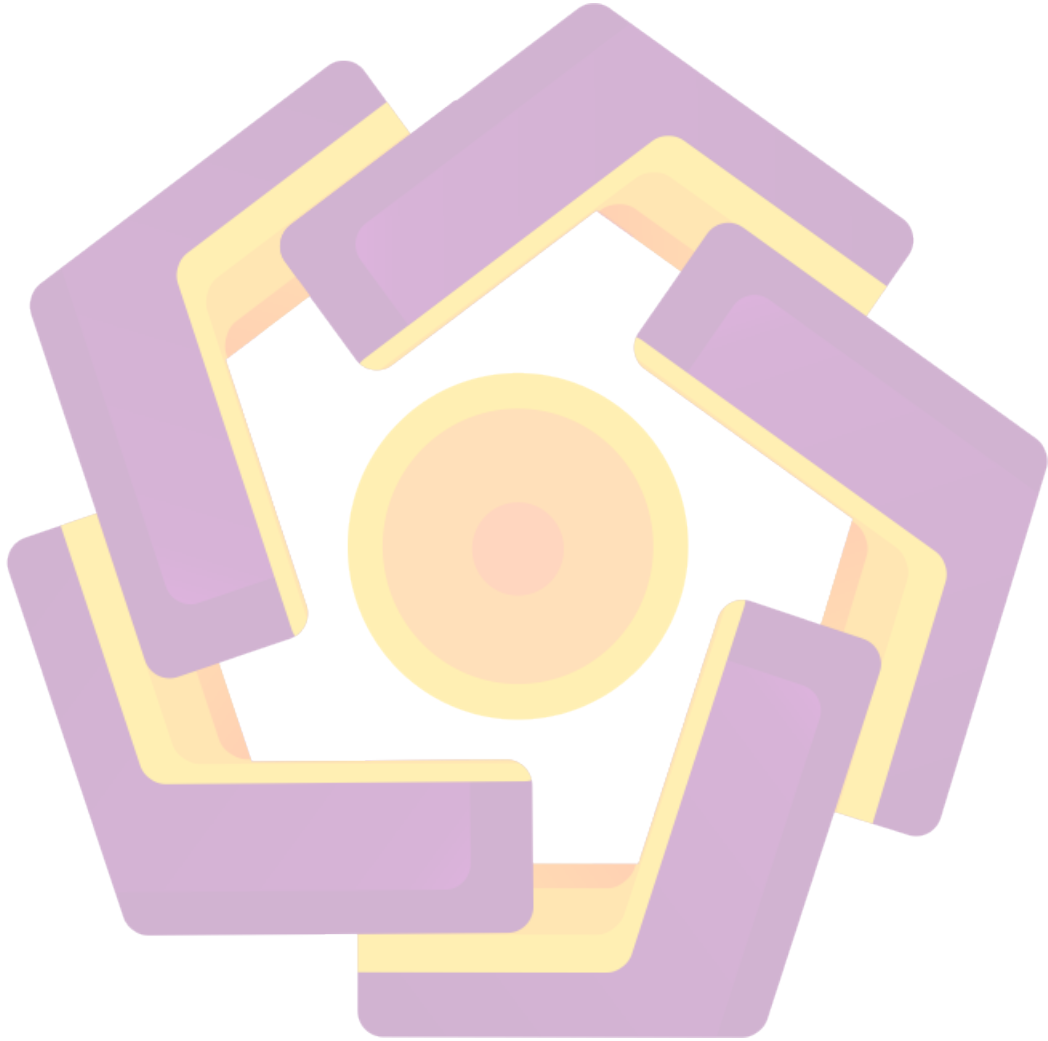
Yogyakarta, 30 Januari 2010

Mukhammad Arifin

06.12.1971

MOTTO

Bismillahirrahmanirrahim



PERSEMBAHAN

- *Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya Shalawat serta salam bagi Nabi Muhammad Saw sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.*
- *Bapak Ibu yang selalu memotivasi dan selalu mendoakan saya*
- *Mbak Ana, Mbak Ghurroh, Dek Toni terima kasih doa dan motivasinya.*
- *Siti Nur Alimah terima kasih atas waktu, support, dan kepercayaanmu serta cinta & kasih sayang yang kau berikan untukku, akan kujaga perasaan ini selamanya.amin.*
- *Mas Didik dan Mas Naryo terima kasih atas ilmu dan motivasinya*
- *Mas Moka dan Mas Cipta terima kasih atas bantuan pengisi suaranya ya.*
- *Mas Alek dan Mas Kunto teruskan perjuanganmu.*
- *Anak-anak Sistem Informasi 6G Semangat!!!*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ **PERANCANGAN IKLAN TELEVISI DENGAN 3D STUDIO MAX**”(Study Kasus : **ATHAYA COMPUTER YOGYAKARTA**)

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

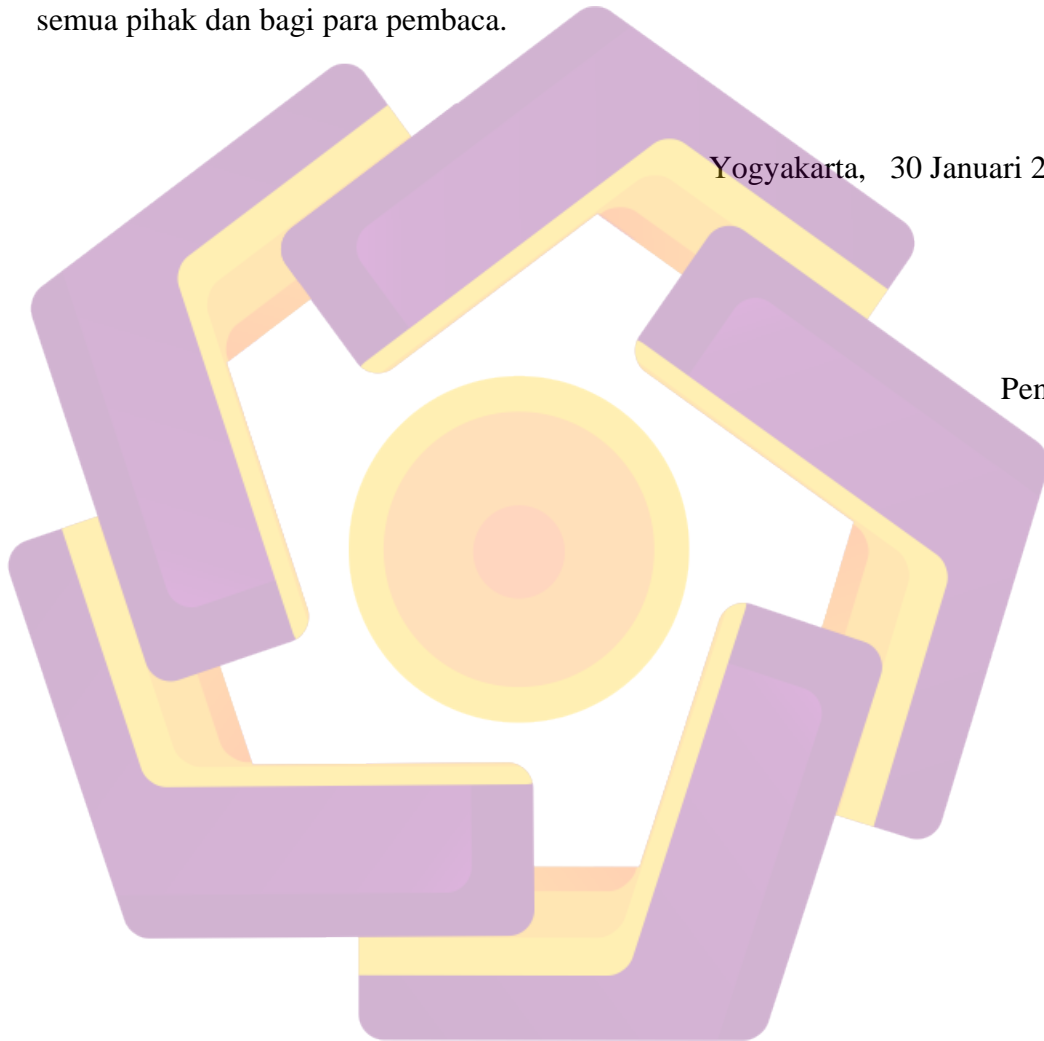
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberi motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Semua dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan-masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, 30 Januari 2010

Penulis



DAFTAR ISI

Judul.....	i
Persetujuan Dosen Pembimbing.....	ii
Pengesahan.....	iii
Pernyataan.....	iv
Motto.....	v
Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari.....	xv
<i>Abstract</i>	xvi
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sejarah Periklanan Televisi.....	6
2.2 Strategi dalam Pembuatan Iklan.....	7
2.2.1 Strategi Menetapkan Audien Sasaran.....	7
2.2.2 Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi.....	8
2.2.3 Strategi Mencari Keunggulan Produk.....	9
2.2.4 Strategi Penetapan Tujuan.....	9
2.2.5 Strategi Kreatif Merancang Pesan.....	10
2.2.6 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan.....	10

2.2.7	Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan.....	11
2.2.8	Strategi Merancang Slogan, Logo, dan Simbol	11
2.3	Pengertian Animasi 3D.....	12
2.4	Prinsip-prinsip Animasi.....	14
2.5	Teknik-teknik Animasi.....	18
2.5.1	Animasi Dwi-matra.....	18
2.5.2	Animasi Tri-matra.....	21
2.6	Sistem Pertelevisian Dunia.....	22
2.6.1	NTSC Sistem.....	22
2.6.2	PAL dan SECAM Sistem.....	22
2.6.3	HDTV Sistem.....	23
2.7	Proses Pembuatan Iklan.....	23
2.7.1	Praproduksi.....	23
2.7.1.1	Ide.....	23
2.7.1.2	Naskah.....	23
2.7.1.3	<i>Concept Art</i>	23
2.7.1.4	<i>Storyboard</i>	24
2.7.2	Produksi.....	24
2.7.2.1	Strategi Memproduksi Iklan.....	24
2.7.2.2	<i>Modelling</i> dan Pemberian Tekstur.....	24
2.7.2.3	Penganimasian.....	24
2.7.2.4	<i>Lighting</i> dan Perletakan Kamera.....	25
2.7.2.5	Render.....	25
2.7.3	Pasca Produksi.....	25
2.7.3.1	Rekaman Suara.....	25
2.7.3.2	Editing dan Compositing.....	25
2.7.4	Perencanaan Media.....	26
2.8	Perangkat Lunak yang digunakan.....	26
2.8.1	3D Studio Max 7.0.....	26
2.8.2	Adobe After Effect 6.5.....	26
2.8.3	Adobe Audition 1.0.....	28

2.8.4	Adobe Premeire 2.0.....	28
III.	ANALISIS DAN GAMBARAN UMUM.....	29
3.1	Gambara Umum.....	29
3.1.1	Sejarah Athaya Computer.....	29
3.1.2	Alamat Athaya Computer.....	29
3.1.3	Visi dan Misi Athaya Computer.....	29
3.1.4	Slogan Athaya Computer.....	30
3.1.5	Tujuan Athaya Computer.....	30
3.2	Analisis.....	30
3.2.1	Analisis SWOT.....	31
3.2.1.1	Streght.....	31
3.2.1.2	Weakness.....	31
3.2.1.3	Opportunity.....	31
3.2.1.4	Theartment.....	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	38
3.2.3	Analisis Biaya dan Manfaat.....	38
IV.	PEMBAHASAN.....	38
4.1	Pra Produksi.....	38
4.1.1	Ide.....	39
4.1.2	Naskah.....	39
4.1.3	<i>Concept Art</i>	40
4.1.3.1	Karakter.....	41
4.1.3.2	<i>Enviroment</i>	42
4.1.3.3	<i>Propety</i>	42
4.1.4	<i>Storyboard</i>	43
4.1.4.1	<i>Storyboard 1</i>	44
4.1.4.2	<i>Storyboard 2</i>	44
4.2	Produksi.....	44

4.2.1	Strategi Memproduksi Iklan.....	46
4.2.2	<i>Moddelling</i> dan Pemberian Tekstur.....	46
4.2.3	Penganimasian.....	46
4.2.3.1	<i>Rigging</i>	47
4.2.3.2	<i>Skinning</i>	48
4.2.3.3	<i>FreeForm Animation</i>	48
4.2.3.4	<i>Loading BIP File</i> ke Karakter.....	48
4.2.4	<i>Lighting</i> dan Perletakan Kamera.....	49
4.2.5	Render.....	50
4.3	Pasca Produksi.....	50
4.3.1	Rekaman Suara.....	51
4.3.2	<i>Editing</i>	51
4.3.2.1	Effect di AdobeAfterEffect.....	51
4.3.3	<i>Composition</i>	51
4.3.3.1	Loading di Adobe Premeire.....	52
4.3.3.2	Rendering ke AVI.....	53
4.3.3.3	Export ke tape.....	54
4.4	Perencanaan Media.....	54
4.5	Hasil Render.....	54
4.5.1	<i>Storyboard 1</i>	56
4.5.2	<i>Storyboard 2</i>	59
V.	PENUTUP.....	59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	61
	DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR TABEL

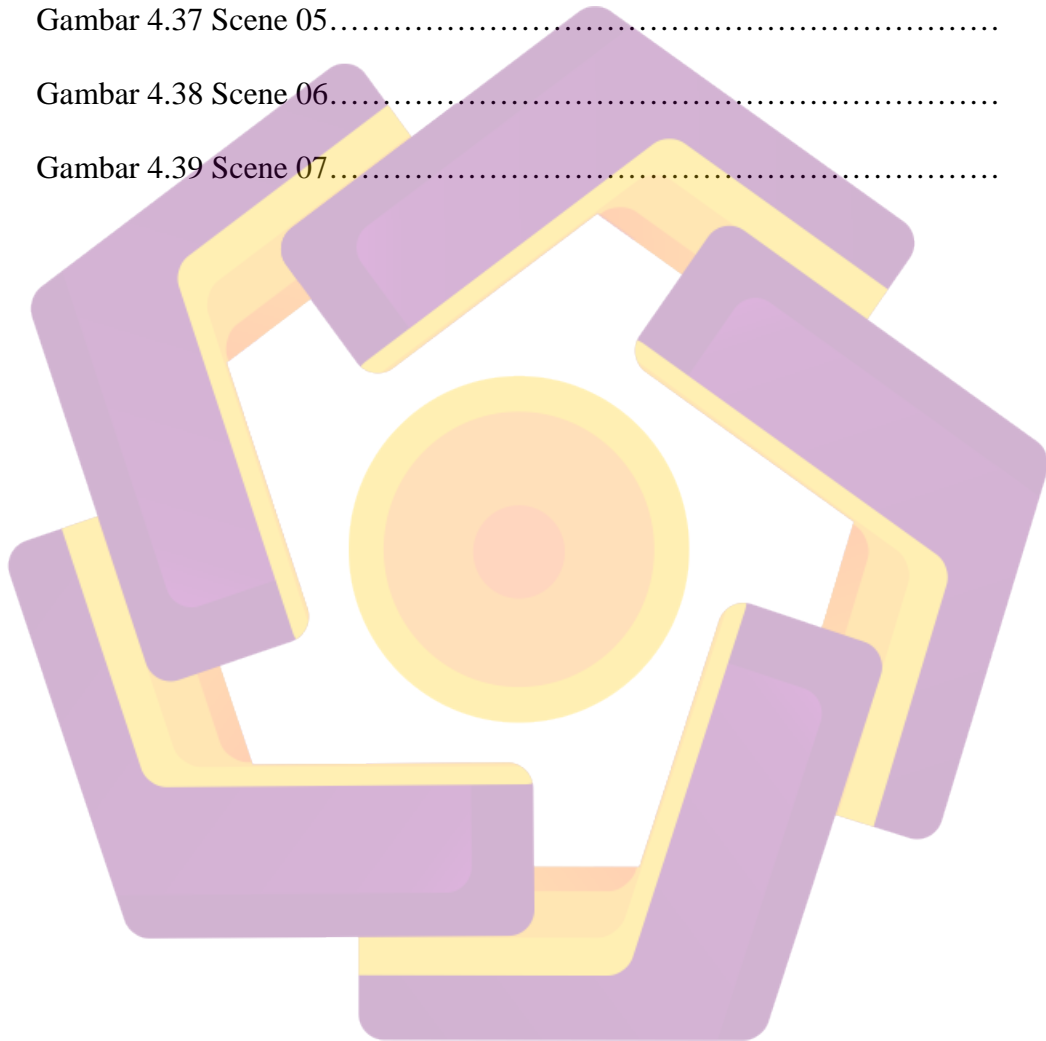
Tabel 3.1 Analisis Biaya dan Manfaat.....	39
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Timing.....	14
Gambar 2.2 Arcs.....	15
Gambar 2.3 Squash and Strech.....	16
Gambar 2.4 Exaggeration.....	16
Gambar 2.5 Straight and Pose to pose.....	16
Gambar 2.6 Anticipation.....	17
Gambar 2.7 Staging.....	17
Gambar 4.1 Tampak depan dan samping skesta karakter 1.....	39
Gambar 4.2 Tampak depan dan samping skesta karakter 1.....	40
Gambar 4.3 Tampak atas dan salah satu sudut denah.....	40
Gambar 4.4 Sketsa LCD.....	41
Gambar 4.5 Sketsa Handphone.....	41
Gambar 4.6 Storyboard 1.....	43
Gambar 4.7 Storyboard 2.....	44
Gambar 4.8 Hasil modeling karakter Ipin.....	45
Gambar 4.9 Hasil modeling kamar	45

Gambar 4.10 Hasil modeling LCD dan Handphone.....	45
Gambar 4.11 Rigging.....	46
Gambar 4.12 Skinning.....	46
Gambar 4.13 Key Info.....	47
Gambar 4.14 Slider Animation.....	47
Gambar 4.15 Biped.....	48
Gambar 4.16 Perletakan kamera.....	48
Gambar 4.17 Common Parameters.....	49
Gambar 4.18 Output File.....	49
Gambar 4.19 New Waveform.....	50
Gambar 4.20 Editing di After Effect.....	51
Gambar 4.21 Jendela project.....	52
Gambar 4.22 Timeline.....	52
Gambar 4.23 Export Movie Setting.....	53
Gambar 4.24 Scene 01.....	54
Gambar 4.25 Scene 02.....	54
Gambar 4.26 Scene 03.....	54
Gambar 4.27 Scene 04.....	55
Gambar 4.28 Scene 05.....	55
Gambar 4.29 Scene 06.....	55
Gambar 4.30 Scene 07.....	55
Gambar 4.31 Scene 08.....	56
Gambar 4.32 Scene 09.....	56

Gambar 4.33 Scene 01.....	56
Gambar 4.34 Scene 02.....	56
Gambar 4.35 Scene 03.....	57
Gambar 4.36 Scene 04.....	57
Gambar 4.37 Scene 05.....	57
Gambar 4.38 Scene 06.....	57
Gambar 4.39 Scene 07.....	58



INTISARI

Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Komputer bidang multimedia sebagai pengolah data akan menjadikan sebuah sistem informasi dan komunikasi menjadi lebih menarik. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, ataupun audio tentunya ditambahi dengan animasi. Animasi nantinya akan membuat informasi tersebut jadi semakin hidup dan terkesan mempunyai elemen gerak, salah satunya adalah dalam dunia periklanan televisi. Biaya sewa artis yang mahal menjadikan pembekakkan biaya. Akan tetapi masalah tersebut dapat teratasi dengan menggunakan animasi 3D, yang dimana animasi 3D dapat memasarkan produk baru dan dapat menekan biaya.

Athaya Computer merupakan sebuah perusahaan jasa di bidang perbaikan komputer yang sedang berkembang yang dimana perusahaan tersebut membutuhkan sebuah pemasaran iklan di media televisi untuk dipasarkan kepada masyarakat yang membutuhkan jasanya.

Kata kunci : Animasi3D, Multimedia, Iklan Televisi

ABSTRACT

Information can not be separated from technological developments in this case the development of the computer world that makes things more dynamic and efficient. Field of multimedia computers as data processing will make an information and communication systems become more attractive. The use of multimedia can form images, text, video, or audio must be added to the animation. Animation will be making that information became more alive and has impressed the motion elements, one of which is in the world of television advertising. Rent a costly artist makes pembekakkan costs. However, these problems can be solved by using 3D animation, a 3D animation which can market new products and can reduce costs.

Athaya Computer is a service company in the field of computer repair that which is developing the company needs a marketing television advertising in the media to be marketed to people who need services.

Keywords : Animation 3D, Multimedia, Television Commercial