

**PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU”SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Imam Setiawan	09.02.7514
Hendrik Indrawan	09.02.7524
Rusef Efendi	09.02.7581

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012

**PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU”SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Imam Setiawan	09.02.7514
Hendrik Indrawan	09.02.7524
Rusef Efendi	09.02.7581

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU” SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Setiawan	09.02.7514
Hendrik Indrawan	09.02.7524
Rusef Efendi	09.02.7581

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 05 September 2012

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU” SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Setiawan

09.02.7514

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

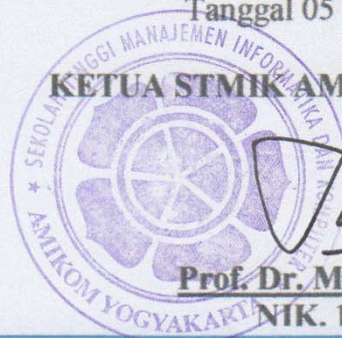
Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Bayu Setiaji, S.Kom.
NIK. 190000003



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 September 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU” SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendrik Indrawan

09.02.7524

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 01 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



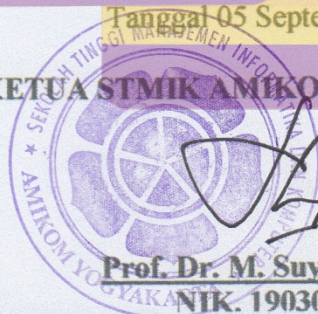
Bayu Setiaji, S.Kom.
NIK. 190000003



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 05 September 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU” SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rusef Efendi

09.02.7581

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

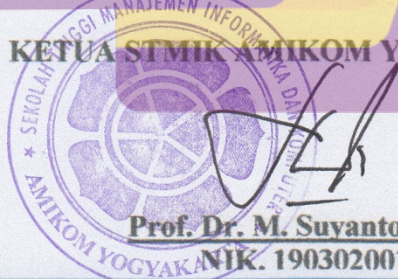
Tanda Tangan

Agus purwanto, S.KOM.
NIK. 190000001

Krisnawati, S.SI., MT.
NIK. 190302038

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 September 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 September 2012

Nama

NIM

Tanda tangan

Imam setiawan

09.02.7514

Hendrik Indrawan

09.02.7524

Rusef Efendi

09.02.7581

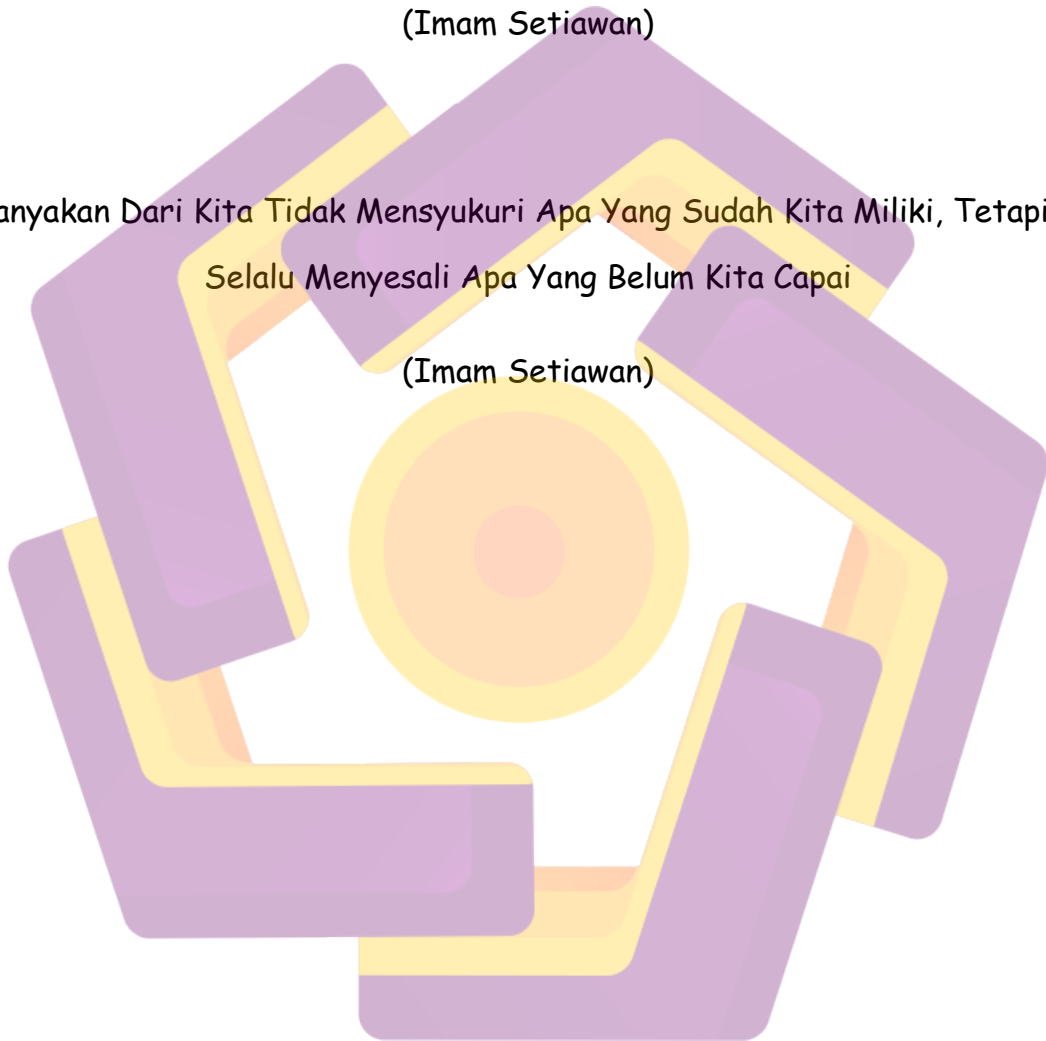
MOTTO

Jadi Diri Sendiri, Cari Jati Diri, And Dapetin Hidup Yang Mandiri Optimis,
Karena Hidup Terus Mengalir Dan Kehidupan Terus Berputar Sesekali Liat
Kebelakang Untuk Melanjutkan Perjalanan Yang Tiada Berujung.

(Imam Setiawan)

Kebanyakan Dari Kita Tidak Mensyukuri Apa Yang Sudah Kita Miliki, Tetapi Kita
Selalu Menyesali Apa Yang Belum Kita Capai

(Imam Setiawan)



PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Nikmat, dan Karunia-Nya dan Nabi Muhamad SAW.

Bapak dan Ibuku tercinta yang selalu mendo'aakanku, mendidikku sampai saat ini dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, selalu mensupport dalam segala hal dan dalam kuliah..

Kakak ku "Imam Sibaweh memey yang selalu memberi semangat, dan motivasi untuku, dan teman-teman kampus yang selalu memberikan semangat untuku, dan teman-teman kontrakan yang selalu membuat aku tersenyum, Terima kasih atas doa dan semangat yang telah kalian berikan..

My lovely "vita listianita" yang ga henti-hentinya menghiburku, mensupportku dan menemaniku

By: Imam Setiawan

MOTTO

Usaha yang kuat, kemauan yang keras serta doa, akan mengantarkan kita pada kesuksesan.

(By : Hendrik Indrawan)

Jangan pernah mengeluh dengan apa yang sedang di hadapi.

(By : Hendrik Indrawan)

Selesaikan setiap permasalahan dengan keikhlasan dan senyuman, pasti akan berbuah keindahan.

(By : Hendrik nIndrawan)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kepada Bapak dan Ibu yang tak pernah berhenti memberikan semangat, motivasi dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kakakku tersayang yang juga memberi suport dan doa pada saat pengerjaan tugas akhir ini.
4. Teman – teman yang senantiasa membantu dan mengarahkan saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
5. Sweet heart (Reni novia sari) yang selalu menemani dalam pengerjaan tugas akhir ini serta memberikan suport dan doa.
6. Motor Satria FU DK 2000 RY yang selalu setia menemani saya kemanapun aku pergi tanpa mengeluh.

By : Hendrik Indrawan

MOTTO

Belajarlh dari kealahan orang lain. Anda tidak dapat cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri

(rusef Efendi)

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak

(rusef Efendi)



PERSEMBAHAN

Sembah sujudku kepada sang Maha segala-galanya”ALLAH SWT”

Yang selalu melimpahkan nikmat dan rahmat-nya kepada penulis dan kita semuanya.

“Bapak” dan “Ibu”tersayang yang selalu mendukung dan selah selalu memberi semangat, serta tak henti-hentinya memberi doa untuk anaknya agar senantiasa di beri kelancaran dalam menjalani segala urusannya. Semoga “ALLAH” memberi sesuatu yang terbaik dari yang terbaik atas jasa-jasa-“MU”.

Teman – teman Kontrakan Ikhsan,Alim,Indro,Fajri terimakasih kalian selalu mendukung, memberi semangat dan banyak mambantuku untuk menyelesaikan laporan ini.

Semoga ikatan persahabatan kita dapat kuat selamanya.....Amin....Amin

Dan semua temen-teman yang mungkin saya khilaf dan lupa untuk menyebutkan satu-persatu.jikalau”Tidak Ada”Dicoretan kertas ini tapi teman-teman selalu “Ada”di Lubuk hati”ku yang paling dalam.

Semoga laporan TA ini yang penyusun persembahkan ini akanbermanfaat bagi semuanya.

KATA PENGANTAR

Segala Puji Bagi Allah yang telah memberikan kehidupan dan akal pikiran yang tak ternilai, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“PEMBUATAN IKLAN 3D “DAGADU” SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA”** dengan baik

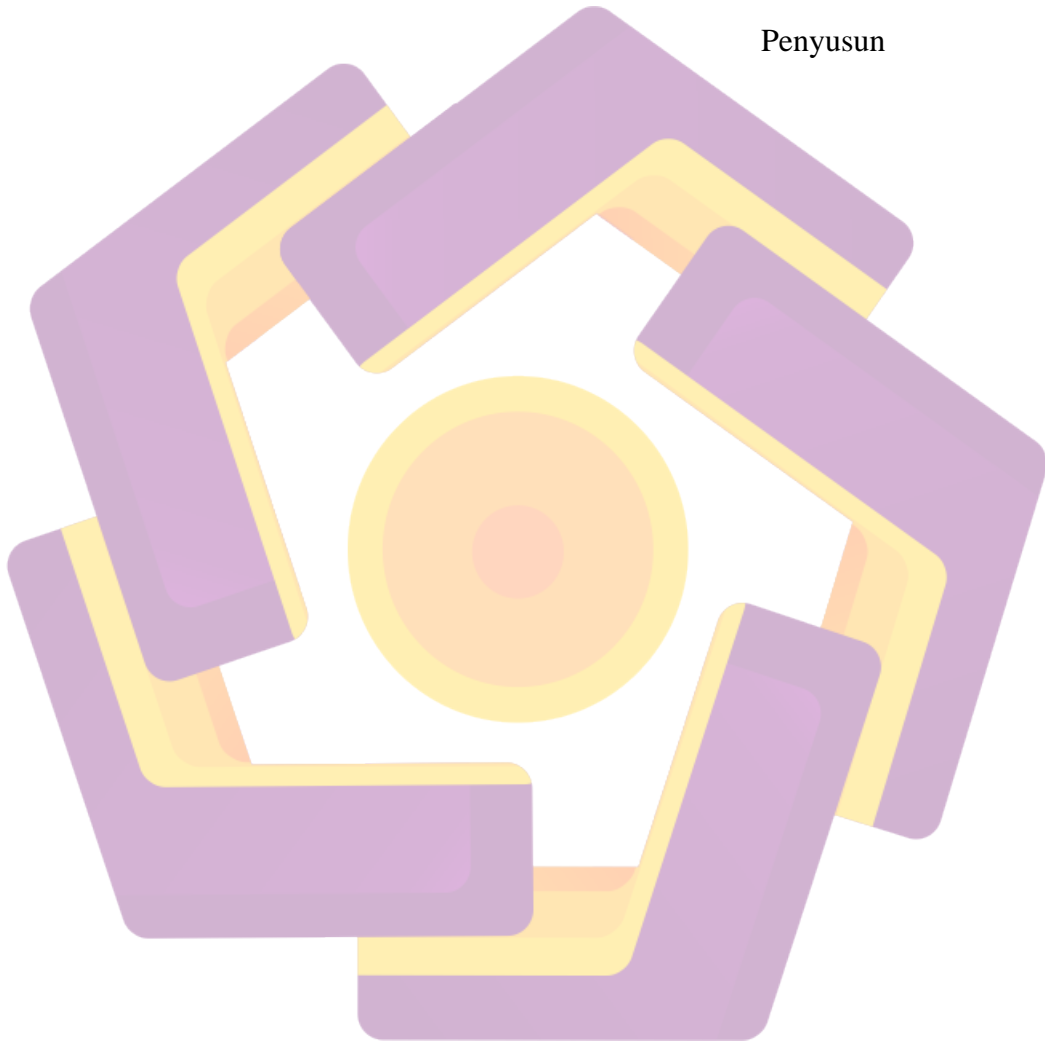
Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Jurusan Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Berhasilnya usaha penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. DR M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati S.Si,MT. Selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk. Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan petunjuk, arahan serta bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah ilmunya kepada penulis.
5. Bpk . Juno selaku staf manager DAGADU JOGJA
6. Kedua orangtua, saudara-saudaraku dan para sahabat yang memberikan bantuan doa dan semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusun Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Saran dan kritik yang membangun penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagipara pembaca.

Yogyakarta, 05 September 2012

Penyusun

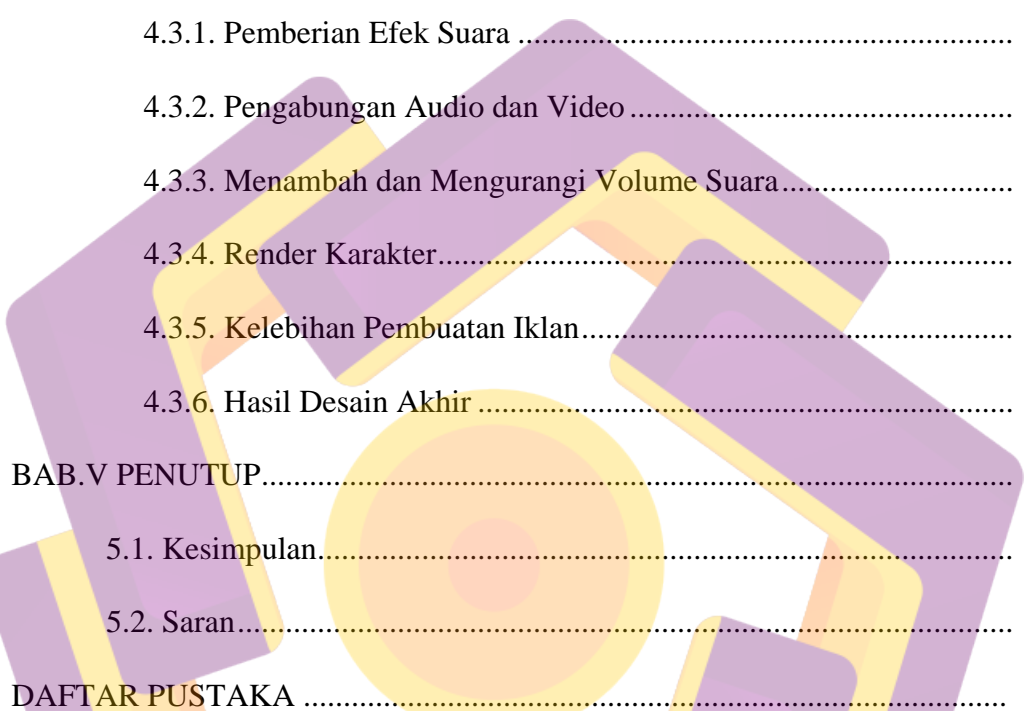


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	6

2.1. Konsep Dasar Animasi.....	6
2.1.1. Sejarah Animasi	6
2.1.2. Prinsip Animasi	8
2.1.3. Teknik Dasar Animasi.....	8
2.1.4. Fungsi Animasi.....	10
2.2. Konsep Dasar Periklanan	12
2.2.1. Sejarah Periklanan	12
2.2.2. Pengertian Iklan	13
2.2.3. Jenis Iklan	13
2.2.4. Produksi Iklan.....	15
2.2.4.1. Tahap Praproduksi.....	15
2.2.4.2. Tahap Produksi.....	18
2.2.4.3. Tahap Pascaproduksi	18
2.3. Unsur-Unsur Iklan.....	18
2.4. Dasar Video	19
2.4.1. Frame Rate	19
2.4.2. Resolusi dan Frame Size	20
2.4.3. Standart Video	20
2.4.4. PAL	21
2.4.5. NTSC	21
2.4.6. SECAM	22
2.4.7. HD TV	22
BAB.III.TINJAUAN UMUM	23

3.1. Sejarah DAGADU	23
3.2. Visi dan Misi DAGADU	24
3.2.1 Visi.....	24
3.2.2 Misi	24
3.3. Sasaran dan Strategi	24
3.3.1. Sasaran.....	24
3.3.2. Strategi.....	25
3.4. Struktur organisasi perusahaan.....	25
3.5. Produk	26
3.5.1. Ragam Produk	26
3.5.2. Desain Produk.....	26
3.5.3. Pengadaan Desain.....	27
3.5.4. Proses Manufaktur.....	27
3.5.5. Brand	28
BAB.IV PEMBAHASAN.....	32
4.1. Tahap PraProduksi	32
4.1.1. Mempelajari Naskah	32
4.1.2. Menulis Naskah	32
4.1.3. Storyboard	34
4.1.4. Sketsa Panggung.....	37
4.2. Tahap Produksi.....	46
4.2.1. Pembuatan Karakter Animasi.....	46
4.2.2. Pemberian Biped.....	47



4.2.3. Pemberian Footstep Mode.....	50
4.2.4. Perekaman Suara	51
4.2.5. Pewarnaan Karakter.....	52
4.3. Tahap Pasca Produksi.....	53
4.3.1. Pemberian Efek Suara	53
4.3.2. Pengabungan Audio dan Video	54
4.3.3. Menambah dan Mengurangi Volume Suara.....	55
4.3.4. Render Karakter.....	55
4.3.5. Kelebihan Pembuatan Iklan.....	58
4.3.6. Hasil Desain Akhir	59
BAB.V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan.....	61
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Video.....	22
Tabel 4.1 Storyboard Iklan Animasi 3D Dagadu.....	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Fram 1	37
Gambar 4.2.	Hasil dari Frame 1	38
Gambar 4.3.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Frame 2	38
Gambar 4.4.	Hasil dari Frame 2	39
Gambar 4.5.	Tata Letak dan Pencahayaan pada frame 3	39
Gambar 4.6.	Hasil dari Frame 3	40
Gambar 4.7.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Frame 4	40
Gambar 4.8.	Hasil dari Frame 4	41
Gambar 4.9.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Frame 5	41
Gambar 4.10.	Hasil dari Frame 5	42
Gambar 4.11.	Mau Bawa Oleh-oleh dari Jogja Frame 6.....	42
Gambar 4.12.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Frame 7	43
Gambar 4.13.	Hasil dari Frame 7	43
Gambar 4.14.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Frame 8	44
Gambar 4.15.	Hasil dari Frame 8	44
Gambar 4.16.	Tata Letak dan Pencahayaan pada Frame 9	45
Gambar 4.17.	Hasil dari Frame 9	45
Gambar 4.18.	Dagadu Jogja dan Alamat Dagadu Frame 10.....	46
Gambar 4.19.	Edit Vertex	47
Gambar 4.20.	Skeleton.....	48
Gambar 4.21.	Male.....	48

Gambar 4.22.	Female	49
Gambar 4.23	Classic	49
Gambar 4.24	Footstep Mode.....	50
Gambar 4.25	Create Multiple Footstep Walk	51
Gambar 4.26	Audacity	51
Gambar 4.27	Edit Metadata	52
Gambar 4.28	Material Editor	52
Gambar 4.29	File Final Complit	53
Gambar 4.30	Name Project.....	54
Gambar 4.31	Timeline Sequence	54
Gambar 4.32	Tarik Video dari Name Project ke Timeline.....	54
Gambar 4.33	Audio Mixer	55
Gambar 4.34	Time Configuratian	56
Gambar 4.35	Frame rate dan Time Display	56
Gambar 4.36	Rendering Setup	56
Gambar 4.37	Out Put Size dan Width, Hight.....	56
Gambar 4.38.	Rendering Out Put.....	57
Gambar 4.39.	Preset dan Render	57
Gambar 4.40.	Proses Rendering.....	57
Gambar 4.41.	Frame 1 dan Frame 2.....	59
Gambar 4.42.	Frame 3 dan Frame 4.....	59
Gambar 4.43.	Frame 5 dan Frame 6	60
Gambar 4.44.	Frame 7 dan Frame 8.....	60

Gambar 4.45. Framee 9 dan Frame 10..... 60



INTISARI

Penulis membuat bahan penulisan ini di dapat dari hasil observasi di PT. DAGADU yaitu perusahaan kaos di Jogja. Setelah didapat hasil dari observasi PT.DAGADU, PT.DAGADU tidak mempunyai adanya informasi iklan produk DAGADU dalam media televisi.

Dengan adanya pembuatan iklan 3D DAGADU tentu saja akan mempermudah dalam pemasaran produk yang ada lebih efektif, untuk merancang iklan ini penulis membuat rancangan video iklan yang menunjukkan produk-produk dari DAGADU.

Iklan 3D DAGADU yang di buat guna mempermudah konsumen melihat produk DAGADU dan mempermudah PT.DAGADU dalam memasarkan produk-produknya dan dapat menghasilkan gambaran produk melalui iklan 3D yang kita buat.

Kata Kunci: Multimedia, Iklan, Pemasaran.



ABSTRACT

The author makes writing materials is obtained from observations at PT. DAGADU the shirt company in Jogja. Having obtained the results of observations PT.DAGADU, PT.DAGADU not have any information DAGADU product advertising in television media.

With the creation of 3D advertising Dagadu course will facilitate the marketing of products that are more effective, designing advertisements for the writer to draft video advertising showing products from DAGADU.

3D Advertising Dagadu who made it easier for consumers to see the product and make it easier PT.DAGADU in marketing its products and can produce a 3D picture of the product through the ads that we created.

Keywords: *Multimedia, Advertising, Marketing.*

