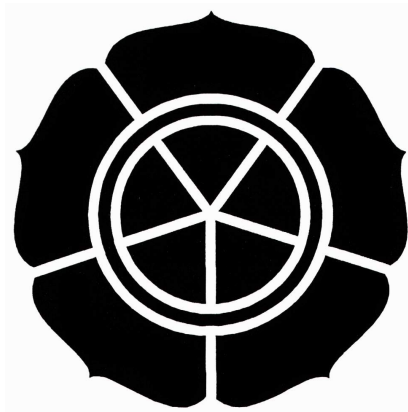


**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 3D**

**“Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan  
3ds Max” PADA AGUNG PHOTO**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Ismail Ghozali**

**09.22.1158**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

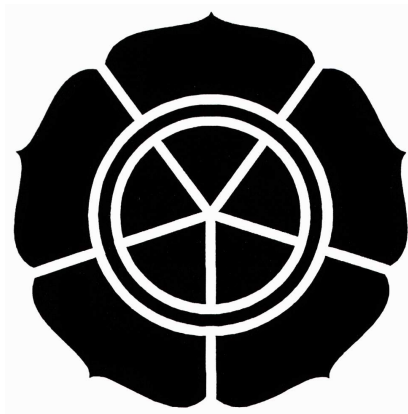
**2011**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI 3D**

**“Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan  
3ds Max” PADA AGUNG PHOTO**

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

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Ismail Ghozali**

**09.22.1158**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Pembuatan Animasi 3D “Penggabungan Foto Dan Video  
Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” pada Agung Photo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ismail Ghozali**

**09.22.1158**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 12 Januari 2011

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK.190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Pembuatan Animasi 3D “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” pada Agung Photo**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ismail Ghozali**

**09.22.1158**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Februari 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Februari 2011

**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, 2 Februari 2011

Ismail Ghozali  
09.22.1158

## *HALAMAN PERSEMBAHAN*

Persembahkan :

- Terutama untuk Allah SWT Tuhan Alam Semesta yang telah memberiku kehidupan, perlindungan, kesehatan, rejeki dan kesempatan untuk menyelesaikan kuliah S1 & karya tulis ini & tidak lupa Nabi Besar Muhammad SAW suri tauladan yang baik.
- Kedua Orang Tuaku yang dengan sabar membimbing & membantu baik doa maupun moril memberikan yang terbaik sehingga mampu menyelesaikan studi ini hingga sarjana.
- Ke 3 Kakakku Nur Widayanto, Rohmiyati Hasanah, Spd, Hendri Triarningsih, ST yang selalu dengan setia mendukung, menyayangi, menasehati saat senang maupun susah.
- Untuk ke 4 ponakanku Rangga, Edvan, Fidha, Nasta senyummu, ceriamu selalu membuatku semangat untuk maju.
- Endang Indariningsih, SE yang selalu memberikan semangat dan arahan untuk berjuang, membantu waktu bimbingan hingga pendadaran selesai. Disaat aku lemah beliau lah yang menguatkan.
- Kepada Direktur Keuangan Ibu Dr. Alida Lienawati, M.Kes terimakasih atas dukungan & nasehatnya.
- Ibu Kasubag Perbendaharaan RSUP DR.Sardjito Nuvika Indriasari, SE, MM yang selalu memberikan ijin waktu untuk melakukan bimbingan skripsi.



- Kepada teman-temanku yang telah membantu terlaksananya karya tulis ini. Letkol Goenawan Wibisono, MM yang selalu memotivasi & memberi inspirasi untuk maju & berkembang demi masyarakat & Negara Indonesia tercinta. Arif, Irwan, Nunung Nugroho, Wuri, Rofie, Reza dan semua my best friends.
- Teman-Teman S1-SI Transfer 2009 A & B Maju Terus, Berjuang & Tetap semangat demi masa depan kita.
- Teman-teman Bagian PB & MD Rsu. Dr Sardjito makasih doanya & maaf selalu merepotkan.
- Teman-temanku pemuda Mantaran & FKA- TPA Trimulyo yang selalu memberiku ilmu, keceriaan dan membuatku banyak teman.
- Teman-teman Facebook ( FB ) semua yang tidak dapat disebut satu persatu
- Semua teman-temanku yang aku kenal & mengenalku terima kasih semuanya.
- Adik-Adik Kelasku tetap belajar & semangat ya.



## HALAMAN MOTTO

- Cita-cita kita adalah hobbie kita yang dengan hati yang tulus kita lakukan, maka kau akan mendapatkan sebuah kesuksesan.
- Kegagalan bukanlah akhir dari segalanya. Kegagalan merupakan awal dari keberhasilan.
- Bersyukurlah kepada yang kuasa walaupun hanya sekecil batang lidi.
- Tidak ada rahasia untuk menggapai sukses. Sukses itu dapat terjadi karena persiapan, kerja keras dan mau belajar dari kegagalan. (*General Collin Powell*)
- Atasilah satu kesulitan, maka Anda akan terhindar dari ratusan kesulitan yang lain.
- Sukses seringkali datang pada mereka yang berani bertindak, dan jarang menghampiri penakut yang tidak berani mengambil konsekuensi. (*Jawaharlal Nehru*)
- Kunci kesuksesan adalah Ibadah,beramal,belajar, fokus & mau menjadi pendengar untuk berkembang.
- Selama nafas masih berhembus, jiwa raga bersatu tetap semangat untuk memberi yang terbaik.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Dan Pembuatan Animasi 3D “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” pada Agung Photo “

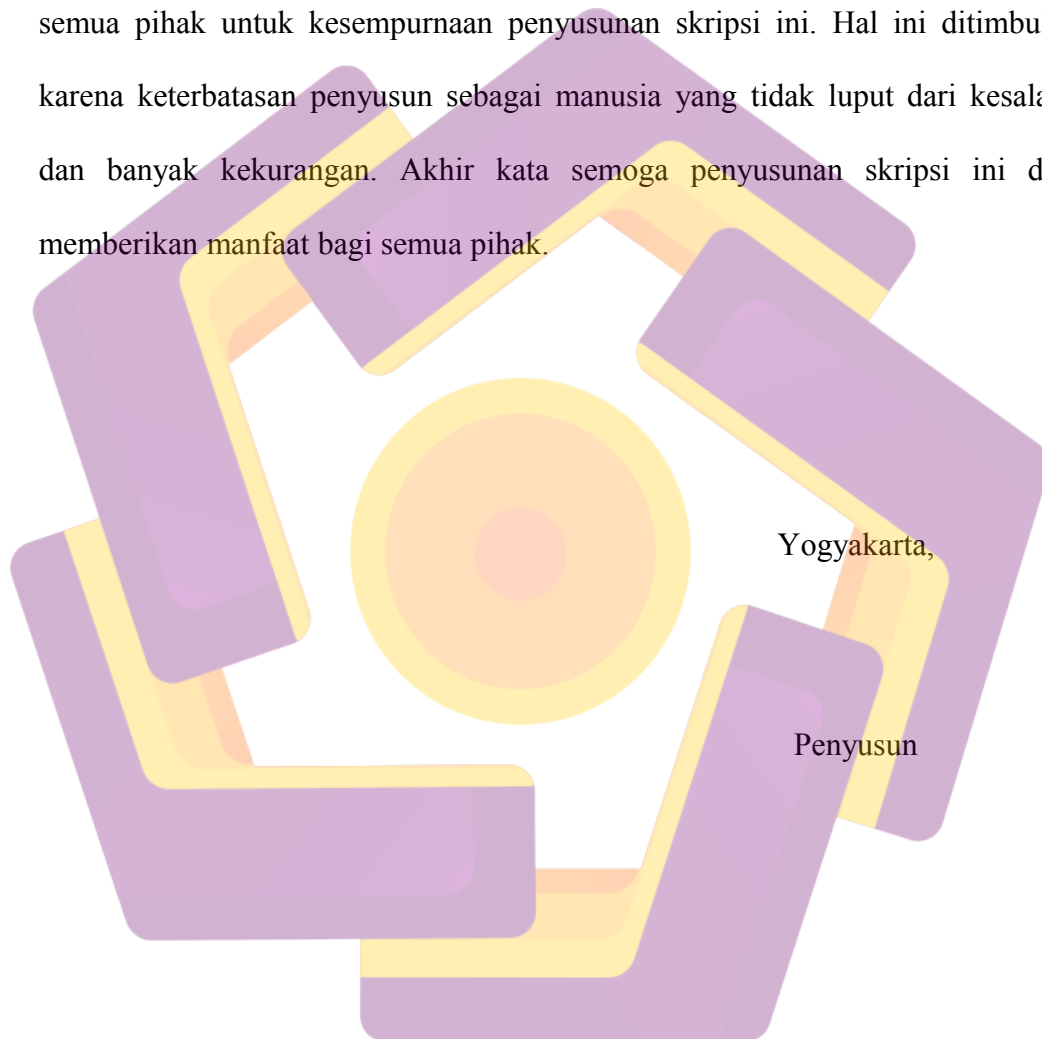
Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata I Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “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. Dosen-dosen pengajar serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta

5. Semua pihak terutama keluarga dan teman-teman yang selama ini banyak memberi motivasi, doa maupun bantuan yang lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penyusun sangat berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan banyak kekurangan. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL .....	xxi
INTISARI .....	xxii
ABSTRAC .....	xxiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3

1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

## **BAB II DASAR TEORI**


2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1 Pengertian .....	7
2.1.2 Elemen Multimedia .....	8
2.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.3 Prinsip- Prinsip Animasi.....	9
2.3.1 Timing.....	9
2.3.2 Slow In and Slow Out.....	9
2.3.3 Arc.....	10
2.3.4 Follow Trough and Overlapping action.....	11
2.3.5 Secendary Action.....	12
2.3.6 Squesh dan Stecth.....	12
2.3.7 Exaggeration.....	12
2.3.8 Anticipation.....	12
2.3.9 Staging.....	12
2.3.10Personality.....	13
2.3.11Appeal.....	13

2.3.12	Straight-ahead action dan pose to pose.....	13
2.4	Sejarah Periklanan di Televisi.....	14
2.5	Strategi – Strategi dalam Pembuatan Iklan.....	14
2.5.1	Straight-ahead action dan pose to pose.....	14
2.5.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi.....	15
2.5.3	Strategi Mencari Keunggulan Produk.....	15
2.5.4	Strategi Penetapan Tujuan.....	16
2.5.5	Strategi Kreatif Merancang Pesan.....	17
2.5.6	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan.....	17
2.5.7	Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan.....	17
2.5.8	Strategi Merancang Slogan, Logo, dan Simbol.....	18
2.5.9	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard.....	19
2.6	Kriteria Iklan Yang Baik.....	20
2.6.1	Memiliki tujuan yang tepat.....	20
2.6.2	Tampilan.....	20
2.6.3	Penyusunan Naskah.....	20
2.6.4	Media Penyampaian Iklan.....	21
2.6.5	Ukuran.....	21
2.7	Proses Pembuatan Iklan Televisi.....	21
2.7.1	Mengenali Khalayak Sasaran.....	21

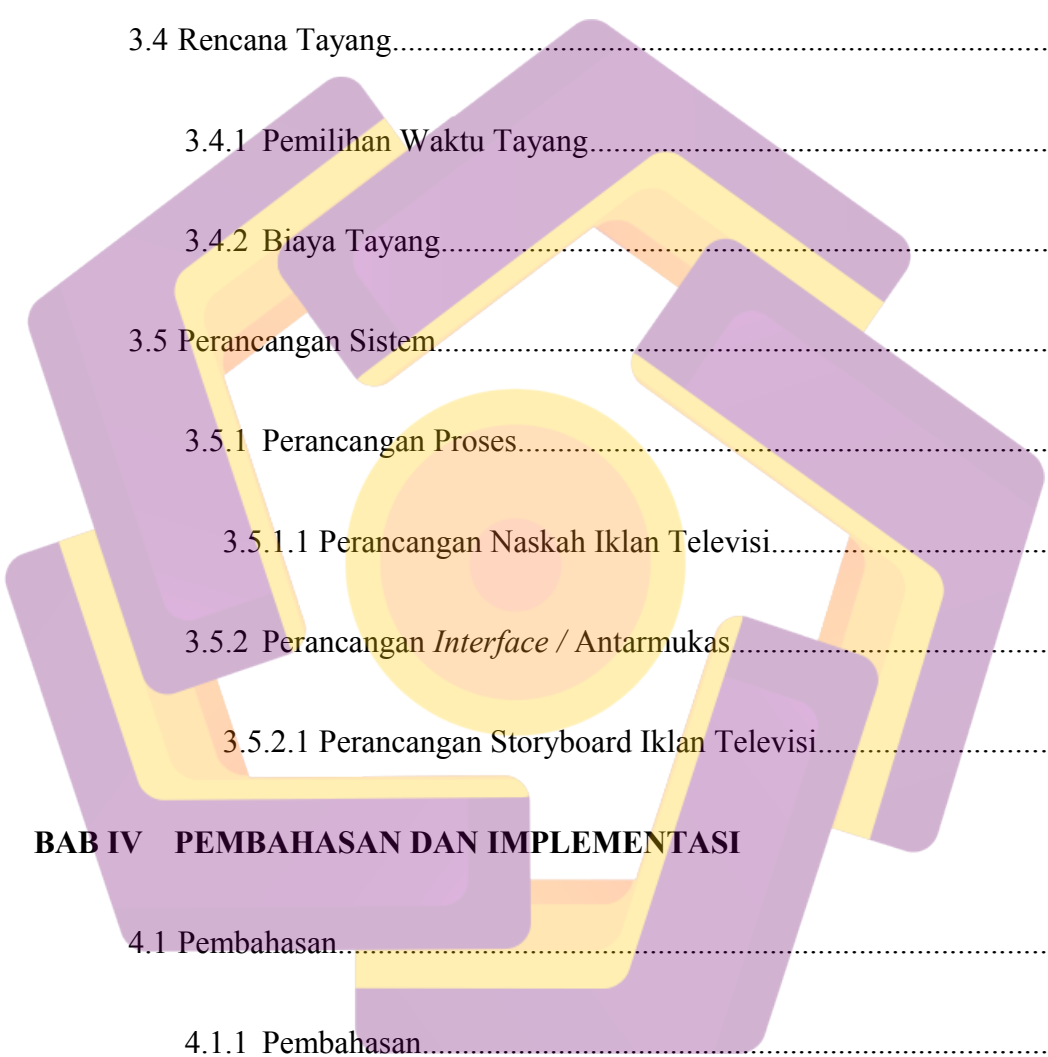
2.7.2 Mengenal Khalayak Sasaran.....	22
2.7.3 Penyusunan Naskah Iklan .....	22
2.7.4 Penyusunan Anggaran Biaya .....	23
2.7.5 Penyusunan Anggaran Biaya.....	23
2.7.6 Jadwal Pemasangan Iklan .....	24
2.7.7 Pemilihan Media Yang Tepat .....	24
2.7.8 Menentukan Media Pilihan .....	24
2.8 Strategi Memproduksi Iklan Televisi .....	24
2.8.1 Praproduksi.....	24
2.8.2 Produksi.....	25
2.8.3 Tahap PascaProduksi.....	25
2.9 Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Iklan Animasi.....	25
2.9.1 3 Ds Max Studio 7.....	25
2.9.2 Adobe Premiere Pro.....	28
2.9.3 Adobe Cool Edit Pro.....	31
2.9.4 Adobe After Effect CS3.....	32

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1 Tinjauan Umum.....	34
------------------------	----



3.1.1 Sejarah Agung Photo.....	34
3.1.2 Alamat Agung Photo.....	34
3.1.3 Fungsi Studio Photo.....	34
3.1.4 Media Promosi yang pernah dipakai.....	35
3.1.5 Struktur Organisasi.....	37
3.2 Visi Dan Misi.....	38
3.2.1 Visi Agung Photo.....	38
3.2.2 Misi Agung Photo.....	38
3.3 Analisis Sistem.....	38
3.3.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	39
3.3.1.1 Identifikasi Masalah.....	39
3.3.1.2 Analisis Pieces.....	40
3.3.1.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
3.3.1.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
3.3.1.5 Kebutuhan Brainware.....	45
3.3.1.6 Kebutuhan Informasi.....	46
3.3.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	47
3.3.2.1 Kelayakan Teknologi.....	47



3.3.2.2 Kelayakan Hukum.....	47
3.3.2.3 Kelayakan Operasional.....	48
3.3.2.4 Kelayakan Ekonomi.....	49
3.4 Rencana Tayang.....	55
3.4.1 Pemilihan Waktu Tayang.....	55
3.4.2 Biaya Tayang.....	55
3.5 Perancangan Sistem.....	56
3.5.1 Perancangan Proses.....	56
3.5.1.1 Perancangan Naskah Iklan Televisi.....	56
3.5.2 Perancangan <i>Interface</i> / Antarmukas.....	58
3.5.2.1 Perancangan Storyboard Iklan Televisi.....	58
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI</b>	
4.1 Pembahasan.....	61
4.1.1 Pembahasan.....	61
4.1.1.1 Desain Grafik.....	61
4.1.1.2 Pengeditan Suara.....	68
4.2 Implementasi.....	77
4.2.1 Tampilan Iklan.....	77



4.2.2 Pengetesan Iklan.....81

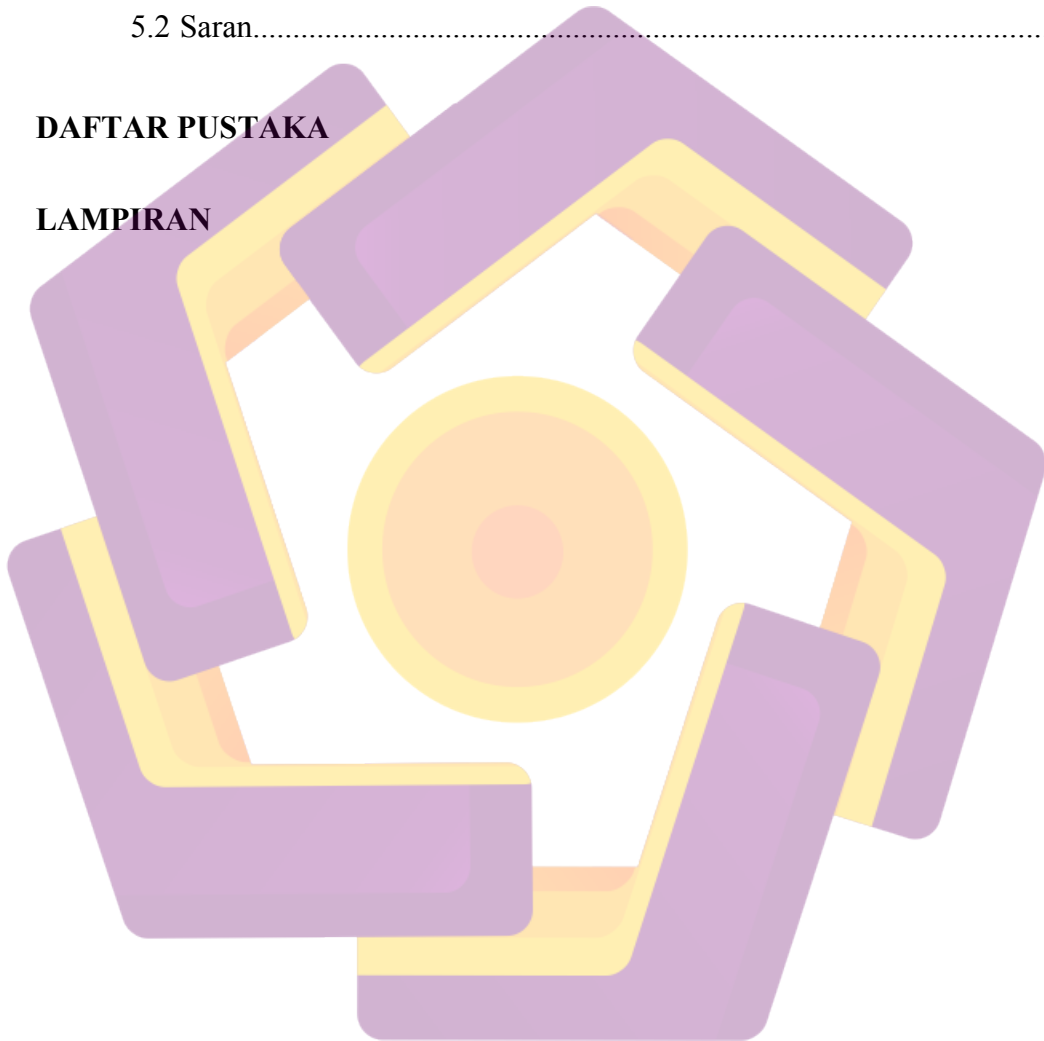
**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....83

5.2 Saran.....83

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

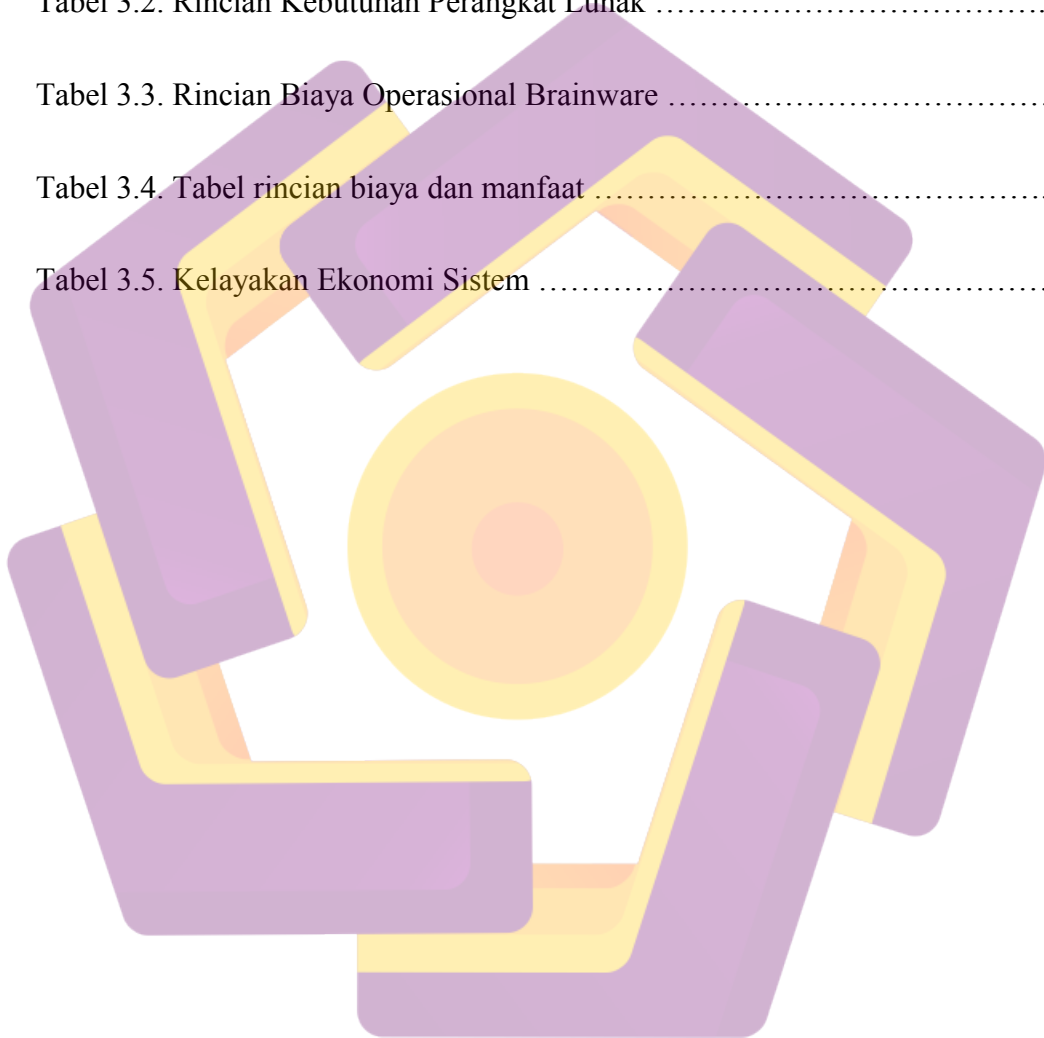
<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Timing.....	24
Gambar 2.2. Slow In and Slow Out.....	24
Gambar 2.3. Arc.....	25
Gambar 2.4. Follow Trough and Overlapping action.....	25
Gambar 2.5. Secondary Action.....	26
Gambar 2.6. Exaggeration.....	27
Gambar 2.7. Anticipation.....	27
Gambar 2.8. Staging.....	29
Gambar 2.9. Appeal.....	30
Gambar 2.10. Straight-ahead action dan pose to pose.....	31
Gambar 2.12. Interface Adobe Premiere.....	33
Gambar 2.13. Interface Adobe Audition.....	34
Gambar 2.14. Interface Adobe After Effect.....	36
Gambar 2.14. Interface Adobe After Effect.....	36
Gambar 3.1. Kartu Nama.....	53
Gambar 3.2. Papan Nama.....	80

Gambar 3.3. Brosur.....	83
Gambar 3.4. Stuktur Organisasi.....	96
Gambar 3.5. Tampilan StoryBoard 1.....	97
Gambar 3.6 Tampilan storyBoard 2.....	97
Gambar 4.1 Tampilan 3 Studio Max versi 7.....	106
Gambar 4.2. Select & Move.....	106
Gambar 4.3. Render Scene.....	107
Gambar 4.4. Composition Adobe After Effect.....	108
Gambar 4.5. Composition Setting.....	113
Gambar 4.6. Pembuatan Animasi.....	113
Gambar 4.7. Movie Setting.....	113
Gambar 4.8. Input Suara.....	114
Gambar 4.9. Master Volume.....	114
Gambar 4.10. Propeties.....	115
Gambar 4.11. Menu Cool Edit Pro.....	116
Gambar 4.12. Tombol Record.....	117
Gambar 4.13. New Waveform.....	118
Gambar 4.14. Save As.....	118

Gambar 4.15. Timeline.....	119
Gambar 4.16. New Project.....	120
Gambar 4.17. Menu timeline.....	120
Gambar 4.18. Editing suara.....	121
Gambar 4.19. Editing Video.....	122
Gambar 4.20. Export Movie Setting.....	123
Gambar 4.21. Tampilan Iklan 1.....	123
Gambar 4.22. Tampilan Iklan 2.....	123
Gambar 4.23. Tampilan Iklan 3.....	124
Gambar 4.24. Tampilan Iklan 4.....	124
Gambar 4.25. Tampilan Iklan 5.....	124
Gambar 4.26. Tampilan Iklan 6.....	125
Gambar 4.27. Tampilan Iklan 7.....	125
Gambar 4.28. Tampilan Iklan 8.....	125

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1. Rincian Kebutuhan Perangkat Keras .....	57
Tabel 3.2. Rincian Kebutuhan Perangkat Lunak .....	59
Tabel 3.3. Rincian Biaya Operasional Brainware .....	70
Tabel 3.4. Tabel rincian biaya dan manfaat .....	71
Tabel 3.5. Kelayakan Ekonomi Sistem .....	72



## INTISARI

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ribuan tahun lalu. Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tumbuh menjadi industri luar biasa. Dari teknik manual hingga menjadi digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dan menyihir jutaan manusia dan mampu sebagai sarana iklan dan promosi dalam dunia usaha.

Peninjauan masalah ini adalah penelitian untuk pembuatan iklan animasi 3 Dimensi pada Agung Photo. Persaingan dalam dunia usaha saat ini yang sangat ketat membutuhkan suatu teknik dan cara yang jitu untuk mampu bersaing, bertahan dan berkembang dalam dunia usaha. Dimana Agung Photo media promosi yang digunakan masih belum dilakukan secara maksimal hanya menggunakan media brosur dan stiker untuk promosi produk & jasa untuk mengenalkan ke konsumen, Maka dari itu, penelitian ini merupakan pembuatan analisis mengenai masih minimnya untuk mengenalkan produk dan jasanya ke masyarakat luas.

Di dalam sebuah kegiatan penelitian, untuk dapat memfokuskan penyelesaian masalah sesuai dengan yang diharapkan maka perlu disusun rumusan permasalahan yaitu Analisis Dan Pembuatan Animasi 3D “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” pada Agung Photo. Untuk itu penulis merumuskan masalah tentang bagaimana menganalisa dan pembuatan iklan animasi 3 Dimensi menarik, unik dan tentunya mempunyai nilai komersial dalam unit usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya.

Kata kunci : Animasi 3D, Multimedia, Iklan animasi

## ***ABSTRACT***

*Tecnic of animation last succesded uncover by human intelegent since in thousand ago. building on certain technical to be expanding until now animation already grow making good industry in the world. From manual technic until making digital animation this now, animation already bewitching and the magic thousand people be able as means advertisement and promotion in business world.*

*The observation this problem is research for making advertisement animation 3 dimension to Agung Photo. Rivalry on world bussnise this now very tight and Lacked for a certain tehcnic and method be able to compete, hold out and amend in business world. Where Agung Photo media promotioan using not maximal because only using brosur and sticker for promotion product & service knowleg product for konsumen. So this research constitute the making analysis about less about knowleg product and service to konsumen.*

*On activity researching, for get finishing problem agree with hope to assume so necessary stack problem formula that is Analisis Dan Pembuatan Animasi 3D “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3dsMax” pada Agung Photo. For the writer problem formula about How can analysa and making adversitement draw, unique and have a comercial value in business be able giving characteristic and fascination for konsumen.*

*Keyword : Animation 3D, Multimedia, Television Commercial*