

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DI LIQUID YZ1 STORE
KARTASURA SUKOHARJO JAWA TENGAH**

SKRIPSI



disusun oleh

Rio Pramana Putra

19.11.3127

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DI LIQUID
YZ1 STORE KARTASURA SUKOHARJO JAWA TENGAH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh :

Rio Pramana Putra

19.11.3127

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DI LIQUID YZ1 STORE
KARTASURA SUKOHARJO JAWA TENGAH**

yang disusun dan diajukan oleh

Rio Pramana Putra
19.11.3127

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 januari 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurhiawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DI LIQUID YZ1 STORE KARTASURA SUKOHARJO JAWA TENGAH

yang disusun dan diajukan oleh

Rio Pramana Putra

19.11.3127

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2023

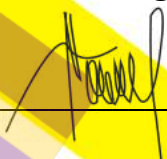
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistivono, M.Kom

NIK. 190302248



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Januari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rio Pramana Putra
NIM : 19.11.3127

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN DILIQUID YZI STORE KARTASURA
SUKOHARJO JAWA TENGAH**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Rio Pramana Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama Dengan Rasa syukur kepada kehadiran Allah SWT. terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar.

1. Orang tua saya serta Saudara saya yang jauh senantiasa selalu mendukung, mendoakan dengan segala keikhlasan-nya. Terima kasih atas dukungan materi dan semangat yang telah di berikan.
2. Dosen Pembimbing, Mei P Kurniawan, M.Kom. terima kasih atas bimbinganya dalam proses pengerjaan skripsi, terutama kritik dan saran dari awal pengerjaan hingga sampai selesai skripsi.
3. YZ1 Store yang telah memberi izin dan segala kesediaannya dalam pengambilan data, wawancara, dan observasi dalam penelitian ini.
4. Para Dosen pengampu matakuliah yang pernah saya temui, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya.
5. Teman-teman saya yang juga telah membantu saya menyelesaikan skripsinya Ifan Danu Arsa (Owner), Rizky Aji Pangestu, Andi Prayuda, Duta Satria).
6. Mahasiswa kelas 19-S1IF-09 yang merupakan teman-teman saya yang telah mendukung dan berjuang bersama-sama sampai saat ini, kalian orang-orang luar biasa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D MODELING UNTUK IKLAN AVOSKIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER” Penyusunan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Sarjana Strata (S1) Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penelitian ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak untuk itu saya sampaikan

terima kasih kepada :

1. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
4. Ifan Danu Arsa Owner YZ1 Store kartasura sukoharjo jawa tengah yang telah memberi izin, dan wawancara dalam penelitian ini.
5. Semua pihak dan teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis sangat menyadari bahwa dalam menyusun Skripsi ini masih banyak kesalahan dan jauh dari sempurna seperti yang diharapkan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kelayakan

Yogyakarta, 6 Februari 2023

(Rio Pramana Putra)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	3
1.5.1 Bagi pihak Objek.....	3
1.5.2 Bagi pihak peneliti.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Evaluasi	5
1.6.4 Metode Penilaian Kuesionere	5
1.6.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.1.2 Element Multimedia	11
2.1.3 Definisi iklan.....	12
2.1.4 Pengertian Video.....	13
2.1.5 Jenis Animasi	13
2.1.6 Pengertian 3D Modelling.....	14
2.1.7 Pengertian Blender.....	14
2.1.8 Pengertian Adobe Premiere Pro.....	15
2.1.9 Pengertian Adobe photoshop	15
2.1.10 Pengertian Studio One	16
2.1.11 Tahap Produksi	17
2.1.12 Metode Primitive Modeling (Solid Geometry Modeling).....	20
2.1.13 Metode Analisis SWOT.....	20
2.1.14 Data Kuesionere.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Analisis	24
3.1.1 Profil YZ1 STORE	24
3.1.2 Visi YZ1 Store.....	24
3.1.3 Misi YZ1 Store.....	25
3.2 Pengumpulan Data.....	25
3.2.1 Metode Observasi	25
3.3 Analisis SWOT.....	28
3.4 Analisis Kebutuhan	30
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.5 Perancangan.....	32
3.5.1 Pra Produksi.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Implementasi	41
4.1.1 Produksi	41
4.1.2 Pasca Produksi	78

4.2 Pembahasan	82
4.2.1 Testing	82
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian.....	9
Tabel 2. 2 Contoh pertanyaan checklist.....	22
Tabel 2. 3 Interval tingkat intensitas.....	23
Tabel 3. 4 Storyboard.....	33
Tabel 4. 1 Kuesionere Penilaian Video.....	82
Tabel 4. 2 Interval Tingkat Intensitas.....	85
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Kuesioner.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Blender	14
Gambar 2. 2 adobe premiere pro	15
Gambar 2. 3 Photoshop logo	16
Gambar 2. 4 Studio One logo	16
Gambar 3. 1 Logo YZ1	25
Gambar 3. 2 Varian produk 1	25
Gambar 3. 3 Produk Liquid Kopi	26
Gambar 3. 4 Instagram YZ1 Store	26
Gambar 3. 5 TikTok YZ1 Store	27
Gambar 3. 6 Store Cabang Surakarta	27
Gambar 4. 1 Gambar Layout 1	41
Gambar 4. 2 Gambar Layout 2	41
Gambar 4. 3 Modeling tutup botol liquid	42
Gambar 4. 4 Modeling tutup tampak depan	42
Gambar 4. 5 Modeling tutup tampak atas	42
Gambar 4. 6 Modeling tutup tampak bawah	42
Gambar 4. 7 Modeling penuang liquid edge	43
Gambar 4. 8 Modeling penuang liquid	43
Gambar 4. 9 Add Modifier subdivision surface Penuang liquid	43
Gambar 4. 10 modeling penuang liquid tampak depan	43
Gambar 4. 11 Modeling penuang liquid tampak bawah	44
Gambar 4. 12 Modeling penuang liquid tampak atas	44
Gambar 4. 13 Modeling segel liquid	44
Gambar 4. 14 Add Modifier subdivision surface Penuang liquid	45
Gambar 4. 15 modeling segel liquid tampak depan	45
Gambar 4. 16 modeling segel liquid tampak bawah	45
Gambar 4. 17 modeling segel liquid tampak atas	45
Gambar 4. 18 Modeling botol liquid edit mood	45
Gambar 4. 19 Modeling botol liquid	46
Gambar 4. 20 Add modifier solidify botol liquid	46
Gambar 4. 21 Add modifier subdivision surface botol liquid	46
Gambar 4. 22 modeling botol liquid tampak depan	46
Gambar 4. 23 modeling botol liquid tampak bawah	47

Gambar 4. 24 modeling botol liquid tampak bawah	47
Gambar 4. 25 Modeling merek produk liquid edge	47
Gambar 4. 26 Modeling merek produk liquid.....	47
Gambar 4. 27 modeling merek produk tampak bawah atau atas.	48
Gambar 4. 28 Modeling biji kopi.....	48
Gambar 4. 29 modeling biji kopi tampak sisi depan atas	48
Gambar 4. 30 Modleing biji kopi tampak sisi depan	48
Gambar 4. 31 Modeling biji kopi tampak sisi bawah	49
Gambar 4. 32 Modeling Biji kopi tampak sisi atas.....	49
Gambar 4. 33 add modifier subdivision surface biji kopi.....	49
Gambar 4. 34 add modifier simple deform biji kopi.....	50
Gambar 4. 35 Modeling Buah blueberry.....	50
Gambar 4. 36 Ujung Blueberry shade flath	50
Gambar 4. 37 Ujung Blueberry shade smooth.....	50
Gambar 4. 38 add modifier subdivision surface blueberry	50
Gambar 4. 39 Modeling blueberry tampak sisi depan atas	51
Gambar 4. 40 Modeling blueberry tampak sisi depan	51
Gambar 4. 41 Modeling Blueberry tampak sisi bawah.....	51
Gambar 4. 42 Modeling Blueberry tampak sisi atas	51
Gambar 4. 43 Quick Effect Smoke	52
Gambar 4. 44 Domain Quick effect Smoke	52
Gambar 4. 45 Setting Physics Properties Smoke UV sphere.....	53
Gambar 4. 46 Setting Physics Properties Smoke Domain	53
Gambar 4. 47 Modeling Logo YZ1.....	54
Gambar 4. 48 Modeling Logo tampak sisi depan	54
Gambar 4. 49 Modeling logo tampak sisi atas.....	54
Gambar 4. 50 Tanda Peringatan 18+.....	55
Gambar 4. 51 Texture Tutup botol liquid	56
Gambar 4. 52 Shader Editor Tutup botol liquid.....	56
Gambar 4. 53 Texture Penuang liquid	56
Gambar 4. 54 Shader Editor Penuang liquid.....	57
Gambar 4. 55 Texture segel liquid.....	57
Gambar 4. 56 Shader editor segel liquid.....	57
Gambar 4. 57 Texture botol liquid.....	58

Gambar 4. 58 Shader editor botol liquid.....	58
Gambar 4. 59 Texture merk liquid kopi.....	59
Gambar 4. 60 Shader editor merk liquid kopi.....	59
Gambar 4. 61 Texturing Logo YZ1	59
Gambar 4. 62 Material Properties Logo YZ1	60
Gambar 4. 63 Render Properties Logo YZ1	60
Gambar 4. 64 Texture merk liquid Blueberry	60
Gambar 4. 65 Shader editor merk liquid Blueberry.....	61
Gambar 4. 66 Texture Biji Kopi	61
Gambar 4. 67 Shader editor Biji Kopi	61
Gambar 4. 68 Texture Buah Blueberry	62
Gambar 4. 69 Shader editor Buah Blueberry	62
Gambar 4. 70 Texture Cairan Liquid kOPI.....	63
Gambar 4. 71 Texture Cairan Liquid Blueberry	63
Gambar 4. 72 Curve Helix (3D).....	63
Gambar 4. 73 Setting Curve Profile cairan liquid.....	63
Gambar 4. 74 Curve cairan liquid vape	63
Gambar 4. 75 Setting Physical Properties Force field cairan liquid	64
Gambar 4. 76 Penyambungan UV sphere dengan Curve.....	64
Gambar 4. 77 MetaBall Objek	64
Gambar 4. 78 Particle Properties Emission Cairan liquid.....	65
Gambar 4. 79 Particle Properties Render Cairan liquid.....	65
Gambar 4. 80 Object Data Properties Metaball	65
Gambar 4. 81 Shader editor Cairan Liquid Blueberry	66
Gambar 4. 82 Shader editor Cairan Liquid Kopi.....	66
Gambar 4. 83 Kode warna Cairan liquid kopi	66
Gambar 4. 84 Kode warna Cairan liquid Blueberry	66
Gambar 4. 85 Animasi Scene 1 (satu).....	67
Gambar 4. 86 Animasi fast scene 1	68
Gambar 4. 87 Animasi fast scene 1.2.....	68
Gambar 4. 88 Animasi fast scene 2.....	68
Gambar 4. 89 Animasi fast scene 3.....	68
Gambar 4. 90 Animasi Fast scene 4.....	69
Gambar 4. 91 Animasi fast scene 5.....	69

Gambar 4. 92 Animasi fast scene 6.....	69
Gambar 4. 93 Animasi Scene 2 (Dua)	70
Gambar 4. 94 Animasi Scene 3 (Tiga).....	71
Gambar 4. 95 Animasi Scene 3 (tiga)	71
Gambar 4. 96 Animasi Scene 4 (empat)	72
Gambar 4. 97 Rigid Body Scene 4 (empat)	72
Gambar 4. 98 Physics Properties Scene 4 (empat)	73
Gambar 4. 99 Animasi Scene 5 (lima).....	73
Gambar 4. 100 Rigid Body Scene 5 (lima).....	74
Gambar 4. 101 Physics Properties Scene 5 (lima).....	74
Gambar 4. 102 Animasi scene 6 (enam)	75
Gambar 4. 103 Animasi kopi scene 7 (Tujuh)	75
Gambar 4. 104 Animasi blueberry scene 7 (Tujuh).....	76
Gambar 4. 105 Physics Properties Scene 5 (lima).....	76
Gambar 4. 106 Animasi Scene 8 Blueberry (delapan).....	77
Gambar 4. 107 Animasi Scene 8 kopi (delapan).....	77
Gambar 4. 108 Editing Narasi dengan StudioOne.....	78
Gambar 4. 109 Editing Video dengan PremierePro.....	79
Gambar 4. 110 Editing Video dengan Plugin Mr.Horse.....	80
Gambar 4. 111 Rendering	81
Gambar 4. 112 Format Video.....	81
Gambar 4. 113 Proses Rendering.....	82

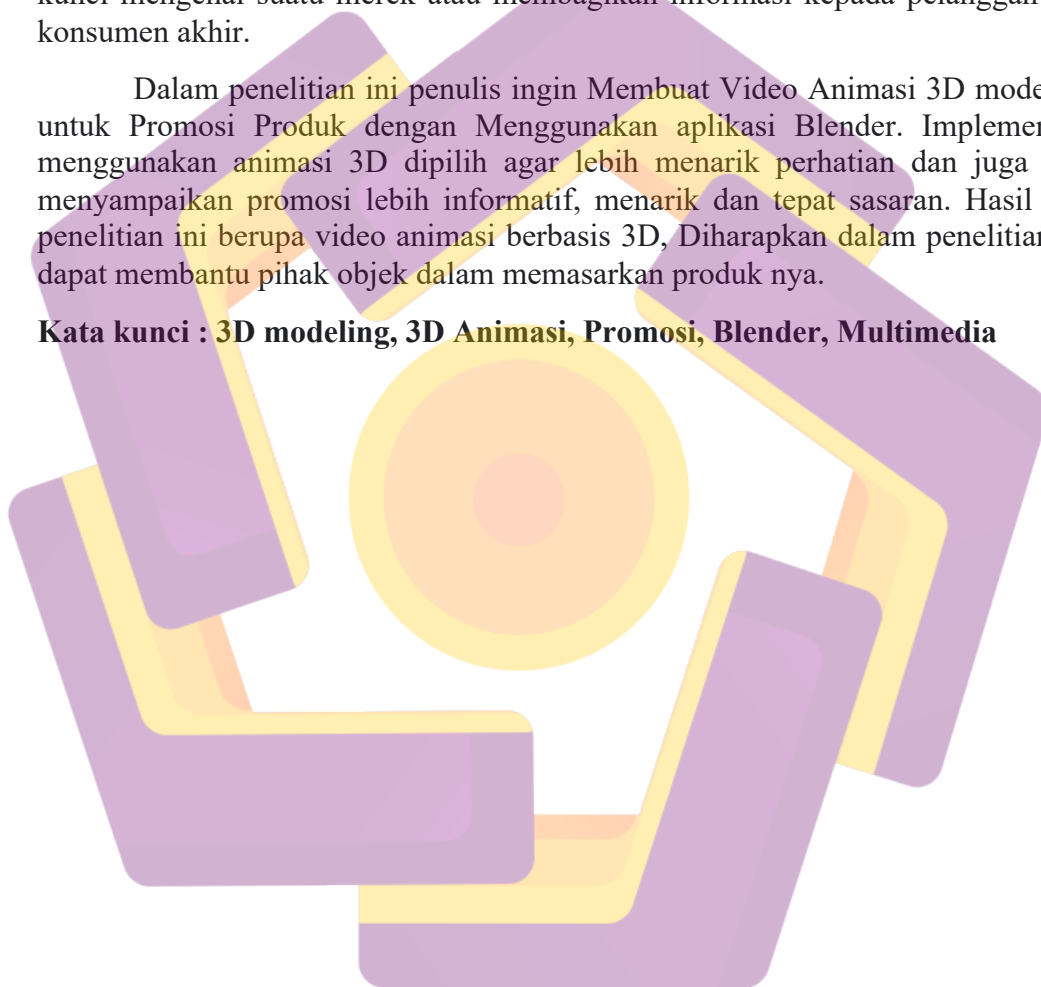
INTISARI

Seiring dengan kemajuan teknologi di dunia, hal-hal yang sifatnya baru terus bermunculan. Dan hal ini tidak terkecuali pada bidang perfilman dan periklanan, kecanggihan teknologi khususnya komputer telah dirambahnya. Salah satu hasil teknologi komputer yang sedang trend saat ini adalah animasi 3D. Tiga Dimensi atau 3D adalah bentuk dari sebuah benda yang memiliki Panjang, lebar, tinggi dan di setiap benda 3D memiliki Volume.

Modeling adalah proses mengembangkan representasi matematis dari setiap permukaan suatu objek dalam tiga dimensi melalui perangkat lunak khusus. Permodelan 3D adalah proses pembuatan 3D objek yang diekspresikan dalam bentuk visual nyata dalam bentuk, texture, maupun ukuran benda. Video Promosi adalah bentuk penayangan informasi yang bersifat audio Visual sehingga menjadi kunci mengenai suatu merek atau membagikan informasi kepada pelanggan dan konsumen akhir.

Dalam penelitian ini penulis ingin Membuat Video Animasi 3D modeling untuk Promosi Produk dengan Menggunakan aplikasi Blender. Implementasi menggunakan animasi 3D dipilih agar lebih menarik perhatian dan juga bisa menyampaikan promosi lebih informatif, menarik dan tepat sasaran. Hasil dari penelitian ini berupa video animasi berbasis 3D, Diharapkan dalam penelitian ini dapat membantu pihak objek dalam memasarkan produk nya.

Kata kunci : 3D modeling, 3D Animasi, Promosi, Blender, Multimedia



ABSTRAK

Along with advances in technology in the world, new things continue to emerge. And this is no exception in the field of film and advertising, technological sophistication, especially computers, has been penetrated. One of the results of computer technology that is currently a trend is 3D animation. Three Dimensions or 3D is the shape of an object that has length, width, height and in every 3D object has a volume.

Modeling is the process of developing a mathematical representation of each surface of an object in three dimensions through special software. 3D modeling is the process of making 3D objects that are expressed in a real visual form in the form, texture, and size of objects. Promotional Video is a form of displaying audio-visual information so that it becomes the key to a brand or sharing information with customers and end consumers.

In this study the author wants to make 3D modeling animation videos for product promotion using the Blender application. Implementation using 3D animation was chosen to attract more attention and also convey more informative, interesting and targeted promotions. The results of this study are in the form of 3D-based animated videos. It is hoped that this research can help the object in marketing its products.

Keyword : 3D Modeling, 3D Animation, advertisement, Blender, Multimedia

