

**PEMBUATAN MODEL 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA ENCENG GONDOK PADA DESA NGESTIHARJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Purwo Adityo

09.11.3427

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN MODEL 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA ENCENG GONDOK PADA DESA NGESTIHARJO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Purwo Adityo

09.11.3427

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MODEL 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA ENCENG GONDOK PADA DESA NGESTIHARJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Purwo Adityo

09.11.3427

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MODEL 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
USAHA ENCENG GONDOK PADA DESA NGESTIHARJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Purwo Adityo
09.11.3427

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tangga Tangan

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



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Mei 2013

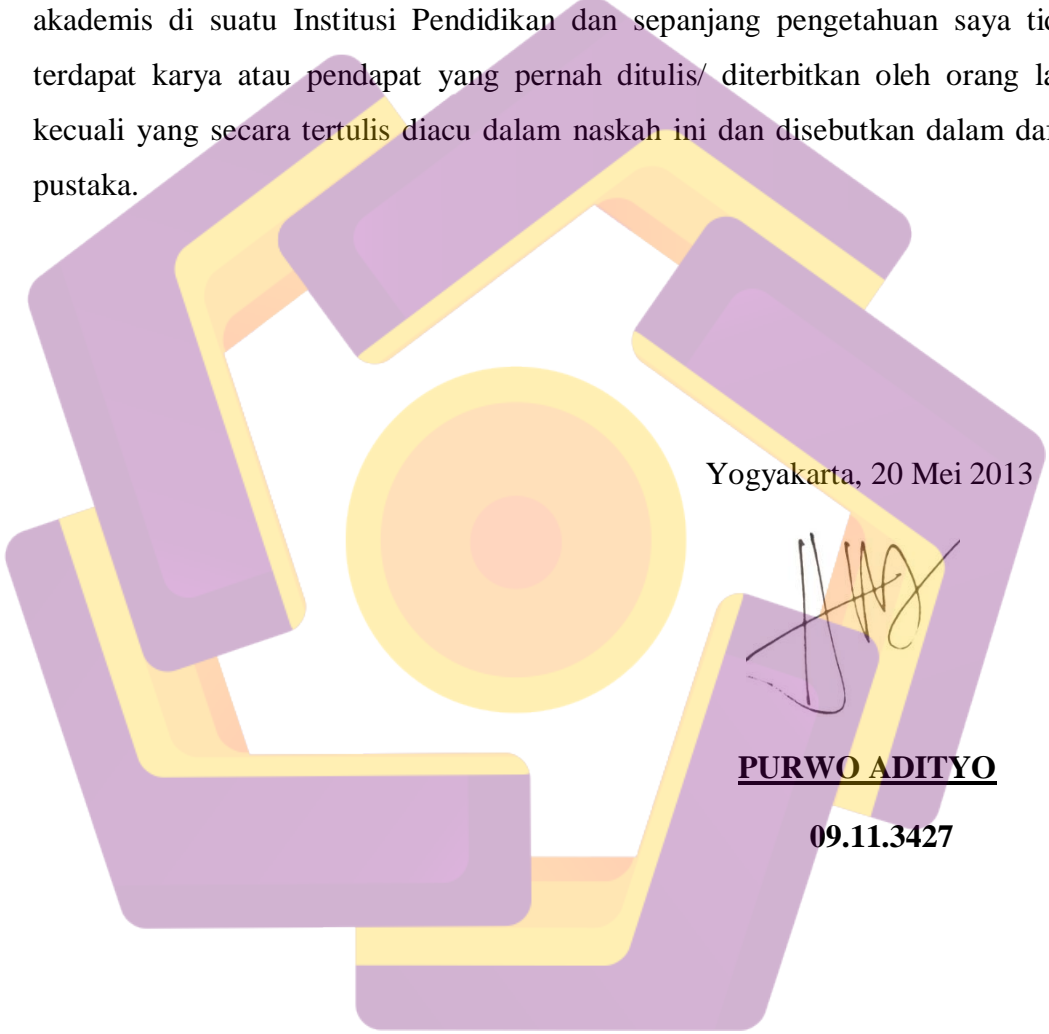
KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



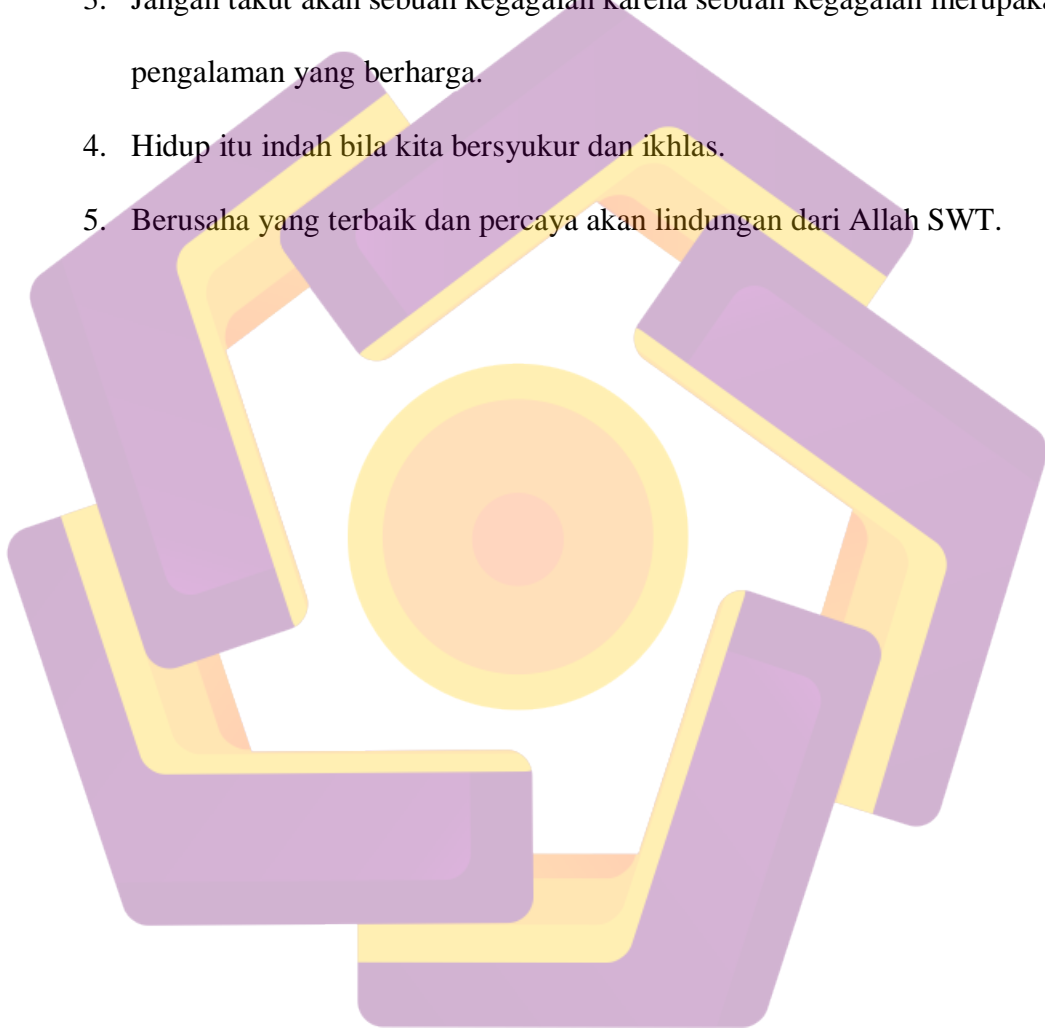
Yogyakarta, 20 Mei 2013


PURWO ADITYO

09.11.3427

MOTTO

1. Jangan pernah menyerah sebelum mencoba.
2. Tidak ada hal yang tidak mungkin untuk di lakukan.
3. Jangan takut akan sebuah kegagalan karena sebuah kegagalan merupakan pengalaman yang berharga.
4. Hidup itu indah bila kita bersyukur dan ikhlas.
5. Berusaha yang terbaik dan percaya akan lindungan dari Allah SWT.



PERSEMBAHAN

- Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT sehingga saya dapat menyusun Skripsi ini.
- Rasulullah SAW sebagai inspirasi di saat malas mengerjakan skripsi
- Ibu yang tak kenal lelah dalam memberikan semangat.
- Bapak yang tak pernah memberikan segala hal yang diperlukan.
- Adik yang selalu memotivasiku.
- Pak Amir yang dengan sabar memberikan bimbingan.
- Pak Dhani, Pak Pandan, Pak Suyanto selaku dosen yang telah mengajarku keindahan multimedia.
- Muzzaki Ahmad, pabriyana yang selalu membantu dengan hati yang tulus.
- Seluruh teman-teman kelas 09_S1 TI_12.
- Buat temen-temen di kost Sanggar Pakenton yang penuh canda tawa.
- Mbak pacar yang selalu marah-marah.
- Seluruh adik-adik angkatan yang cantik-cantik sehingga memberikan sebuah pemandangan di kala butuh ide segar.
- Dhimas Agil Sutoto yang telah meminjamkan laptop di saat genting.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Keikhlasan hati mampu memberikan warna dalam kehidupan. Semua terlihat indah disaat kita ikhlas dalam menjalani hidup. Penulis dapat mencapai hal ini karena bantuan semua orang. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang tidak pernah lelah untuk membagi ilmu dengan penulis.
4. Teman-teman kost, teman-teman di rumah yang selalu ada disaat senang ataupun sedih.

Penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Mei 2013



Penulis

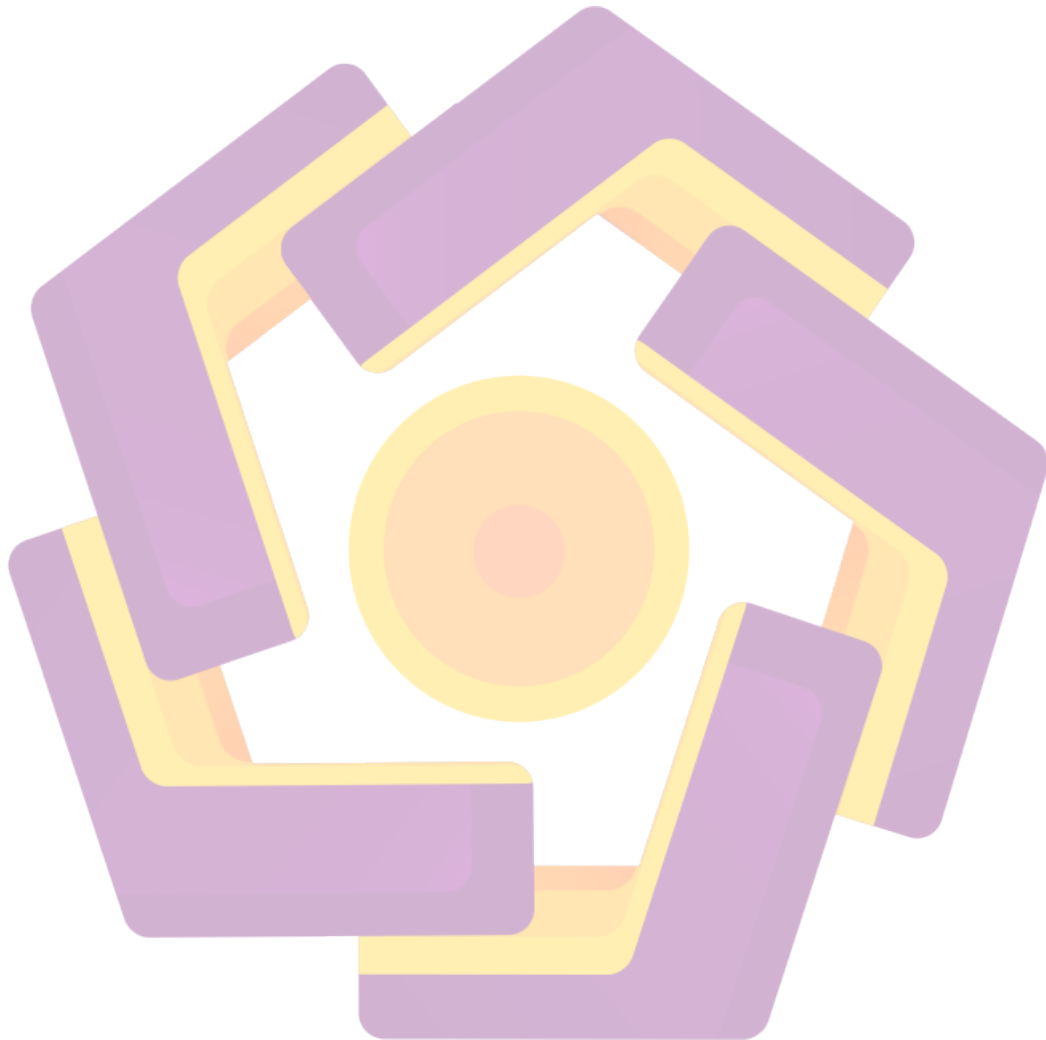
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat	6
1.5.1 Bagi Masyarakat	5
1.5.2 Bagi Mahasiswa	6
1.5.3 Bagi Akademik	6
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.2 Objek Multimedia	9
2.1.2.1 Teks	9
2.1.2.2 Grafik	9

2.1.2.3 Bunyi	9
2.1.2.4 Vidio	10
2.1.2.5 Animation	10
2.1.2.6 Software dan Data	10
2.1.3 Aliran Aplikasi Multimedia	11
2.1.3.1 Struktur Linier	11
2.1.3.2 Struktur Menu	11
2.1.3.3 Struktur Hierarki	13
2.1.3.4 Struktur Jaringan	14
2.1.3.5 Struktur Kombinasi	14
2.2 Konsep Dasar 3 Dimensi	16
2.2.1 Pengertian 3 Dimensi	16
2.2.2 3D Visualisasi	18
2.2.3 Modelling 3D	19
2.2.4 Proses Pembentukan Karakter 3D	20
2.3 Konsep Dasar Promosi	23
2.3.1 Pengertian Promosi	23
2.3.2 Tujuan Promosi	24
2.4 Software yang Digunakan	26
2.4.1 3D Studio Max	26
2.4.2 Macromedia Director KX2004	27
2.4.3 Adobe Photoshop CS3	29
2.4.4 Adobe Premiere Pro	31
2.4.5 Adobe Flash	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Kerajinan Enceng Gondok	33
3.2 Tahap Pembuatan Kerajinan Enceng Gondok	34
3.3 Tahap Pembuatan Model 3 Dimensi	36
3.4 Analisis Kebutuhan	37
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2 Kebutuhan Nonfungsional	37

3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.4.2.3	Kebutuhan Informasi	39
3.4.2.4	Kebutuhan Sumberdaya Manusia	39
3.5	Analisis Kelayakan	40
3.5.1	Kelayakan Teknologi	40
3.5.2	Kelayakan Hukum	40
3.5.3	Kelayakan Ekonomi	41
3.6	Perancangan Aplikasi Pembuatan Model 3D	41
3.6.1	Merancang Isi	41
3.6.2	Merancang Grafik	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Memproduksi Sistem	50
4.1.1	Penggunaan Adobe Photoshop CS3	50
4.1.2	Penggunaan Adobe Flash CS3	51
4.1.3	Penggunaan Adobe Premier Pro CS3	52
4.1.4	Penggunaan 3DS Max6	52
4.1.5	Pembentukan Model Ruang	53
4.1.6	Pembentukan Model Kerajinan Enceng Gondok	57
4.1.7	Penggunaan Macromedia Director	58
4.1.7.1	Penggunaan Bahan Pemrograman Lingo	59
4.1.7.2	Projector	62
4.2	Menampilkan Menu	64
4.2.1	Menu Utama	64
4.2.2	Tampilan Virtual Reality	64
4.2.3	Tampilan Kerajinan Enceng	65
4.2.4	Tampilan Menu Catatan	66
4.2.5	Tampilan Menu Vidio	66
4.2.6	Tampilan Menu Persiapan	67
4.2.7	Tampilan Menu Pernak-Pernik	68
4.3	Tes Aplikasi Pada Masyarakat	69

4.4 Menggunakan Sistem	70
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya Hardware	38
Tabel 4.1 Tabel Penilaian	69



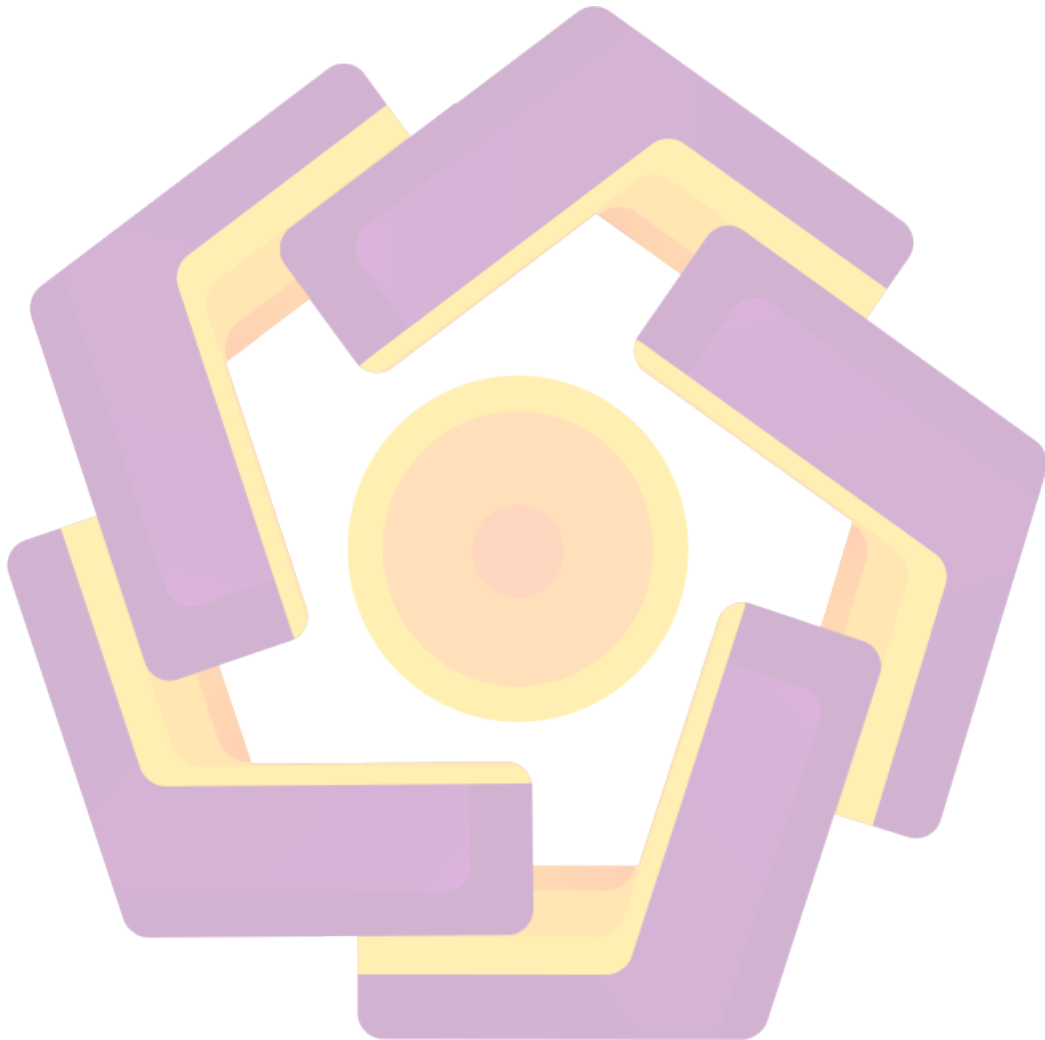
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Aliran Aplikasi Multimedia Dengan Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Struktur Hiererki	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Tampilan 3DS Max6	26
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director	28
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3	30
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Premier Pro	31
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Flash	32
Gambar 3.1 Perancangan Struktur	43
Gambar 3.2 Tampilan Menu Intro	47
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama	47
Gambar 3.4 Tampilan Menu 3 Dimensi	48
Gambar 3.5 Tampilan Menu Persiapan	48
Gambar 3.6 Tampilan Menu Pernak-Pernik	49
Gambar 4.1 Contoh Pembuatan Tombol	51
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Dinding	54
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Atap	54
Gambar 4.4 Proses Penawaran dan Pembanggabungan	56
Gambar 4.5 Hasil Rendering	56
Gambar 4.6 Proses Ekport W3D	57
Gambar 4.7 Penggunaan Macromedia Director	58
Gambar 4.8 Contoh Script Lingo	59
Gambar 4.9 Contoh Model yang Dikontrol dengan Lingo	60
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama	64
Gambar 4.11 Tampilan Virtual Reality	65
Gambar 4.12 Tampilan Menu Model 3 Dimensi	65
Gambar 4.13 Tampilan Menu Catatan	66

Gambar 4.14 Tampilan Menu Vidio 67

Gambar 4.15 Tampilan Menu Persiapan 67

Gambar 4.16 Tampilan Menu Galeri 68



INTISARI

Ilmu pengetahuan saat ini telah berkembang dengan pesat. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan ilmu pengetahuan. Salah satunya ialah kerajinan dari tanaman enceng gondok. Enceng gondok yang menurut sebagian orang sebagai tanaman pengganggu.

Promosi merupakan hal yang penting untuk mengenalkan kerajinan enceng gondok. Dengan multimedia proses promosi dapat dilakukan dengan lebih atraktif dan interaktif. Penyampaian tentang produk kerajinan dapat dikemas sebaik mungkin agar dapat menarik perhatian.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengenalkan usaha kerajinan enceng gondok.

Kata kunci : kerajinan enceng gondok, multimedia.

ABSTRACT

Ancestral wealth inheritance of traditional games that are passed down from generation to generation are becoming obsolete, even extinct. Many children in today's digital age prefer playing digital gaming desktop or mobile game. Even a lot of children do not know anything about traditional game.

To prevent this problem so that not to get worse, a virtual gallery of traditional Indonesian game created based in desktop applications, in order to make traditional games of Indonesia hasn't been forgotten by children.

In the gallery, there is a virtual information that is presented to the user interactively. The purpose of this research is to preserve the nation's traditional Indonesian game from extinction.

Keyword : *Tradisional Indonesian game, virtual gallery.*