

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE 3D ANIMASI RUMPUT
RESORT AND RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
APLIKASI AUTODESK MAYA 3D ANIMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Arya Armansyah

16.11.0560

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE 3D ANIMASI RUMPUT
RESORT AND RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
APLIKASI AUTODESK MAYA 3D ANIMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Arya Armansyah

16.11.0560

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE 3D ANIMASI RUMPUT RESORT AND RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI AUTODESK MAYA 3D ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arya Armansyah

16.11.0560

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE 3D ANIMASI RUMPUT RESORT AND RESTO YOGYAKARTA MENGGUNAKAN APLIKASI AUTODESK MAYA 3D ANIMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Arya Armansyah

16.11.0560

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Andriyan Dwi Putra M.kom
NIK. 190302270

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta M.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 April 2021

METERAI
TEMPEL
7A2BBAHF885743002

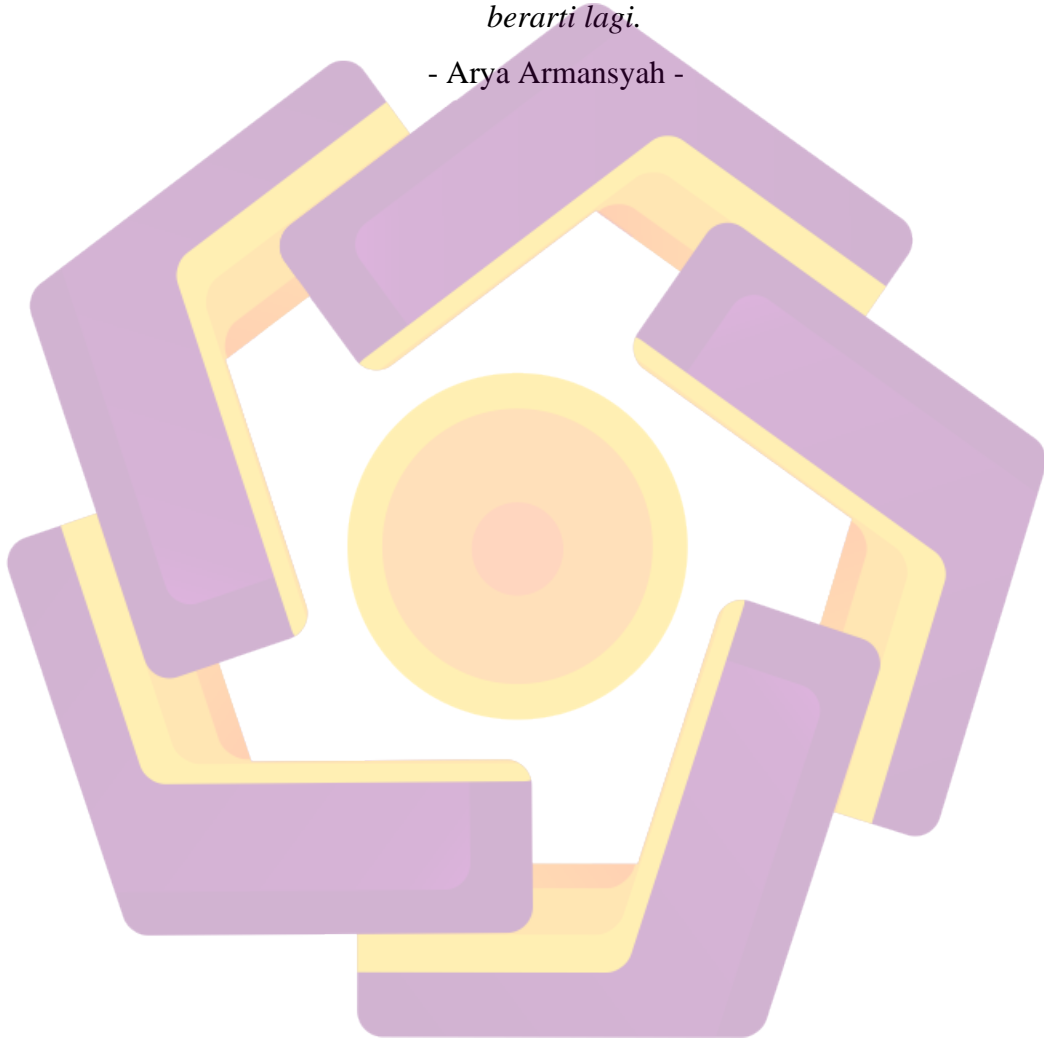
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Arya Armansyah
NIM. 16.11.0560

MOTTO

"Jangan hanya menunggu, tapi ciptakan waktumu sendiri."

"Semua orang pasti terlahir spesial, yang penting selalu rendah hati dan janganlah belagu kepada orang lain yang membuat kespesialanmu itu tidak berarti lagi."

- Arya Armansyah -



PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupu spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua Orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
2. Agus fatkhurohman, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
3. Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan pengarahannya selama masa perkuliahan.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
5. M. Arga Ramadhan Selaku pemilik hotel Rumpu Resort And Resto yang telah memberikan izin dan membantu kelancaran penelitian ini.
6. Teman-teman IF09 yang memberi dukungan.
7. Sahabatku yang selalu mendorong untuk tidak malas mengerjakan skripsi.
8. Partner bisnis yang selalu memberikan motivasi.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 1 April 2021

Arya Armansyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pembuatan video company profile 3d animasi rumput resort and resto yogyakarta menggunakan aplikasi autodesk maya 3d animasi”

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini karena adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 1 April 2021

Penulis



Arya Armansyah

16.11.0560

DAFTAR ISI

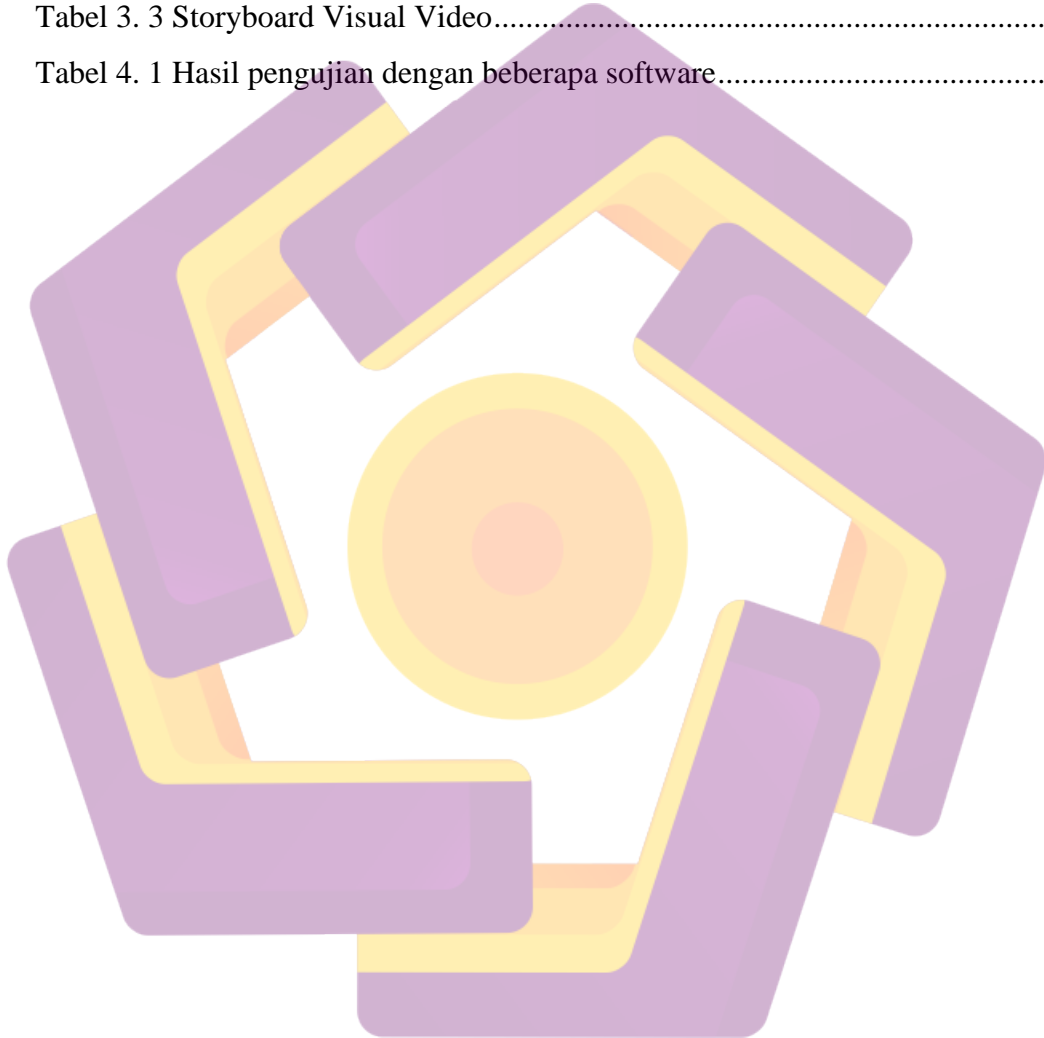
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latara Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Implementasi dan Evaluasi	7

1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II Landasan Teori		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	13
2.2.2	Elemen-Elemen Multimedia	13
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	14
2.3.1	Definisi animasi	14
2.3.2	Sejarah Animasi	15
2.3.3	Prinsip Dasar Animasi	16
2.3.4	Jenis-Jenis Animasi.....	22
2.4	Konsep Dasar Company Profile	24
2.4.1	Definisi Company Profile	24
2.5	Aplikasi Autodesk Maya 3D	24
2.5.1	Pengertian Autodesk Maya	24
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Profil Perusahaan	27
3.1.2	Misi Dan Visi Perusahaan.....	27
3.2	Pengumpulan Data	28
3.2.1	Metode Observasi.....	28
3.2.2	Metode Wawancara.....	35
3.2.3	Metode Kepustakaan.....	35
3.3	Analisis Kebutuhan	37
3.3.1	Alat Penelitian.....	37

3.3.2	Bahan Penelitian.....	37
3.4	Perancangan.....	38
3.4.1	Konsep	38
3.4.2	Modeling Desain	39
3.4.3	Storyboard.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Tahap Produksi.....	48
4.1.1	Modeling 3D	48
4.1.2	Modeling Desain Interior	51
4.1.3	Modeling Desain Eksterior	53
4.2	Implementasi	53
4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	53
4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	54
4.2.3	Implementasi Video Animasi 3D.....	54
4.3	Render Akhir	58
4.3.1	Tahap Pasca Produksi	58
4.3.2	Video Editing	60
4.4	Pengujian Hasil Video (Testing).....	63
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.1	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	11
Tabel 3. 1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	37
Tabel 3. 2 Spesifikasi <i>software</i>	37
Tabel 3. 3 Storyboard Visual Video.....	42
Tabel 4. 1 Hasil pengujian dengan beberapa software.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Straigh Ahead And Pose-to-pose</i>	17
Gambar 2. 2 <i>Timing and Spacing</i>	17
Gambar 2. 3 <i>Secondary action</i>	18
Gambar 2. 4 <i>Slow in and Slow out</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2. 6 <i>Follow through and overlaping action</i>	19
Gambar 2. 7 <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2. 8 <i>Squash and stretch</i>	20
Gambar 2. 9 <i>Staging</i>	21
Gambar 2. 10 <i>Appeal</i>	21
Gambar 2. 11 <i>Solid drawing</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Archs</i>	22
Gambar 3. 1 Logo Hotel Rumput Resort And Resto.....	27
Gambar 3. 2 Hotel Rumput Resort <i>And Resto</i> tampak depan.....	29
Gambar 3. 3 Hotel Rumput Resort And Resto tampak samping.....	29
Gambar 3. 4 lahan parkir Hotel.....	30
Gambar 3. 5 Pos satpam.....	30
Gambar 3. 6 tempat tunggu dan bersantai hotel.....	31
Gambar 3. 7 Depan Kamar Hotel.....	31
Gambar 3. 8 Kolam Renang.....	32
Gambar 3. 9 Tempat Tidur.....	33
Gambar 3. 10 Kamar mandi.....	33
Gambar 3. 11 Jalur Kamar Dibawah.....	34
Gambar 3. 12 Taman Bawah Tanah.....	34
Gambar 3. 13 Kamar Hotel Dibawah.....	35
Gambar 3. 14 Kerangka penelitian atau Konsep.....	38
Gambar 3. 15 Tampilan Depan Hotel.....	39
Gambar 3. 16 Resepsionis Hotel.....	39
Gambar 3. 17 Ruang tunggu.....	40

Gambar 3. 18 Depan kamar Hotel	40
Gambar 3. 19 Dalam Kamar Hotel	41
Gambar 3. 20 Isi Dalam Kamar	41
Gambar 3. 21 Kamar mandi Hotel	42
Gambar 3. 22 Kolam Renang.....	42
Gambar 4. 1 Import Foto Gambar Asli	48
Gambar 4. 2 <i>Tools Polygon Plane</i>	49
Gambar 4. 3 <i>Tools Polygon Cube</i>	49
Gambar 4. 4 <i>Boolean Difference</i>	50
Gambar 4. 5 <i>Tools Polygon Cube</i>	50
Gambar 4. 6 <i>Tools Polygon Cube</i>	51
Gambar 4. 7 <i>Import Object Lampu</i>	51
Gambar 4. 8 <i>Import jpeg Lambert</i>	52
Gambar 4. 9 <i>Tools Polygon Cube</i>	52
Gambar 4. 10 <i>Menu Reference Editor</i>	53
Gambar 4. 11 Tampilan Rumah tampak Perspektif Depan.....	53
Gambar 4. 12 <i>Render Settings</i>	54
Gambar 4. 13 <i>Maya Hardware 2.0 dan Setting sRGB</i>	55
Gambar 4. 14 menunjukkan <i>Image Format Dan Image Size</i>	56
Gambar 4. 15 <i>Frame Range Dan Renderable Cameras</i>	57
Gambar 4. 16 <i>Render Sequence Dan Current Camera</i>	57
Gambar 4. 17 <i>Render Sequence dan Current Camera</i>	58
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Pembuatan Animasi Tulisan</i>	59
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Pembuatan Animasi Visual Video</i>	59
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Rendering Video Visualisasi</i>	60
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Gambar Video Ke Timeline</i>	60
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Input Transitions ke Video</i>	61
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Animasi Logo Kampus</i>	61
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Input Audio ke Timeline</i>	62
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Setting Final Render</i>	63

INTISARI

Sebagai bagian dari tahap produksi profil perusahaan animasi 3D, proses animating merupakan proses yang berperan besar untuk menghasilkan animasi 3D yang baik. Permasalahan sering dihadapi dalam proses animating adalah kualitas gerak animasi yang jauh dari kesan nyata dan halus, oleh karena itu isi dari animasi 3D tersebut tidak tersampaikan dengan baik kepada penontonnya. Banyak ditemukan profil perusahaan animasi 3D seperti itu dikarenakan kurangnya pengalaman serta pemahaman akan metode dan prinsip-prinsip dasar animasi. Tujuan dari penelitian profil perusahaan menggunakan animasi 3D ini untuk memberikan kenyamanan kepada masyarakat dalam memahami informasi yang di tampilkan.

Pembuatan Animasi 3D profil perusahaan rumput resort and resto yogyakarta menggunakan beberapa software seperti autocad maya dan adobe audition. dan materi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. penelitian ini menghasilkan video animasi 3D tentang profil perusahaan rumput resort and resto yogyakarta yang akan di gunakan sebagai media perusahaan.

Penulis mengambil judul Pembuatan Video Company Profile 3D Animasi Rumput Resort And Resto Yogyakarta Menggunakan Aplikasi Autodesk Maya 3D Animasi. Bertujuan untuk menghasilkan desain dan animasi yang realistis dan apabila dilihat persis dengan asli. Untuk itu diperlukan suatu media penyampaian sehingga desain dan animasi 3 dimensi ini dapat dibuat semenarik mungkin sehingga simulasi dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya. Aplikasi yang digunakan adalah Autodesk Maya 2018.

Kata Kunci: Desain, Animasi, aplikasi autodesk maya 3D, *Company Profile*

ABSTRACT

As part of the production stage of a 3D animation company profile, the animating process is a process that plays a major role in producing good 3D animation. The problem often encountered in the animating process is the quality of animated motion that is far from real and smooth impression, therefore the contents of the 3D animation are not well conveyed to the audience. Many found such 3D animation company profiles due to lack of experience and understanding of the methods and basic principles of animation. the purpose of the company profile research is to use 3D animation to provide comfort to the public in understanding the information displayed.

Making 3D animation company profile of Rumpu resort and restaurant Yogyakarta using several software such as virtual autocad and adobe audition. and material related to the research conducted. This research produced a 3D animation video about the profile of the Rumpu resort and restaurant Yogyakarta lawn that will be used as a media of the company.

The author takes the title Making 3D Video Company Profile Animation of Grass Resort and Resto Yogyakarta Using Autodesk Maya 3D Animation Application. Aims to produce designs and animations that are realistic and when seen exactly the original. For this reason, a delivery medium is needed so that the 3-dimensional design and animation can be made as attractive as possible so that the simulation can run properly. The application used is Autodesk Maya 2018.

Keyword: *Design, Animation, virtual 3D autocad application, Company Profile*