

**PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT PENTINGNYA SOSIALISASI PENGHIJAUAN PADA
WALHI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Qonitah Afgan

08.11.2557

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

**PEMBUATAN ANIMASI 3D SEBAGAI IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT PENTINGNYA SOSIALISASI PENGHIJAUAN PADA
WALHI YOGYAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh

Qonitah Afgan

08.11.2557

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat
Pentingnya Sosialisasi Penghijauan
Pada WALHI Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Qonitah Afgan

08.11.2557

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2012

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat

Pentingnya Sosialisasi Penghijauan

Pada WALHI Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Qonitah Afgan

08.11.2557

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

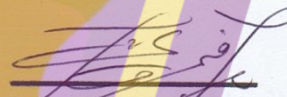
Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190000005

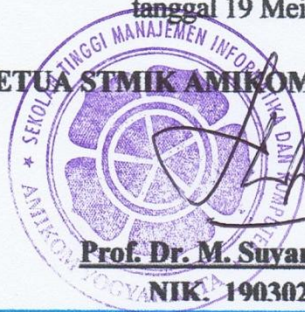


Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 19 Mei 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Mei 2012

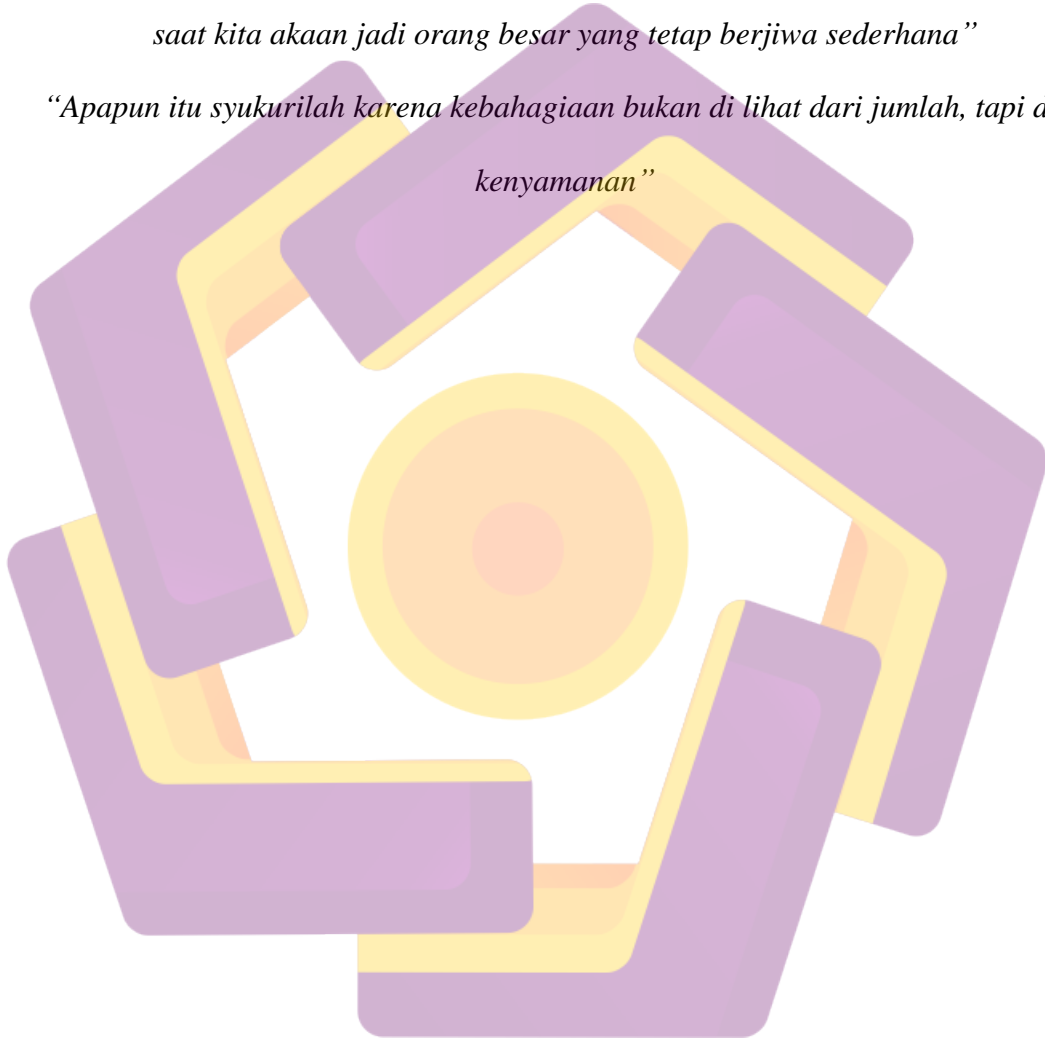
Qonitah Afgan

MOTTO

“Selalu berjiwa jujur, dengan itulah kita selamat”

“Mulailah sesuatu dari hal yang paling sederhana di kehidupan kita maka suatu saat kita akan jadi orang besar yang tetap berjiwa sederhana”

“Apapun itu syukurilah karena kebahagiaan bukan di lihat dari jumlah, tapi dari kenyamanan”



PERSEMBAHAN

“Ku persembahkan karya ini dengan tulus dan penuh cinta kepada Allah SWT, terima kasih atas segala kebaikan Mu dan hanya kepada Mu kuserah kan diri dan segala urusanku“

“Ku persembahkan untuk keluarga ku tercinta, Umi dan Abi”

Karya ini juga aku persembahkan kepada semua rekan-rekan yang telah banyak membantu dan memotivasi.

- Suamiku tercinta Joko Dwi Santoso, M.Kom yang selalu ada buat aku dan selalu memberi masukan dan motivasi.
- Teman-teman ku terima kasih untuk bantuanya Alkap, Tya, Andry, Wisnu, Aji, dan Tara.
- Untuk sahabatku Tyas terima kasih telah membantu dan memberikan masukan dari awal kuliah dan sampai pendadaran sukses selalu untukmu.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
- Kepada Pihak WALHI Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk penelitian.
- Buat anak TI-J I love You Guys.
- Teman-temanku para penjahat First Class sukses selalu untuk kalian semua.
- Seluruh awak kos SriKandi mas Dar, Sari, Indah, Meri, Rahma, Ela, Nita, Dira, Itien, Eno, Yuni, Ria, Ika, Izul, Winda, dan Anggun. Fighting girls.

Penulis

KATA PENGANTAR

Assalam'ualaikum Wr. Wb

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “**Pembuatan Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Pentingnya Sosialisasi Penghijauan Pada WALHI Yogyakarta**” ini dengan baik dan benar.

Penulisan skripsi merupakan bagian akhir, yang digunakan sebagai salah satu persyaratan Akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM “ Yogyakarta

Dalam Proses pengerjaan ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan Banyak terimakasih kepada :

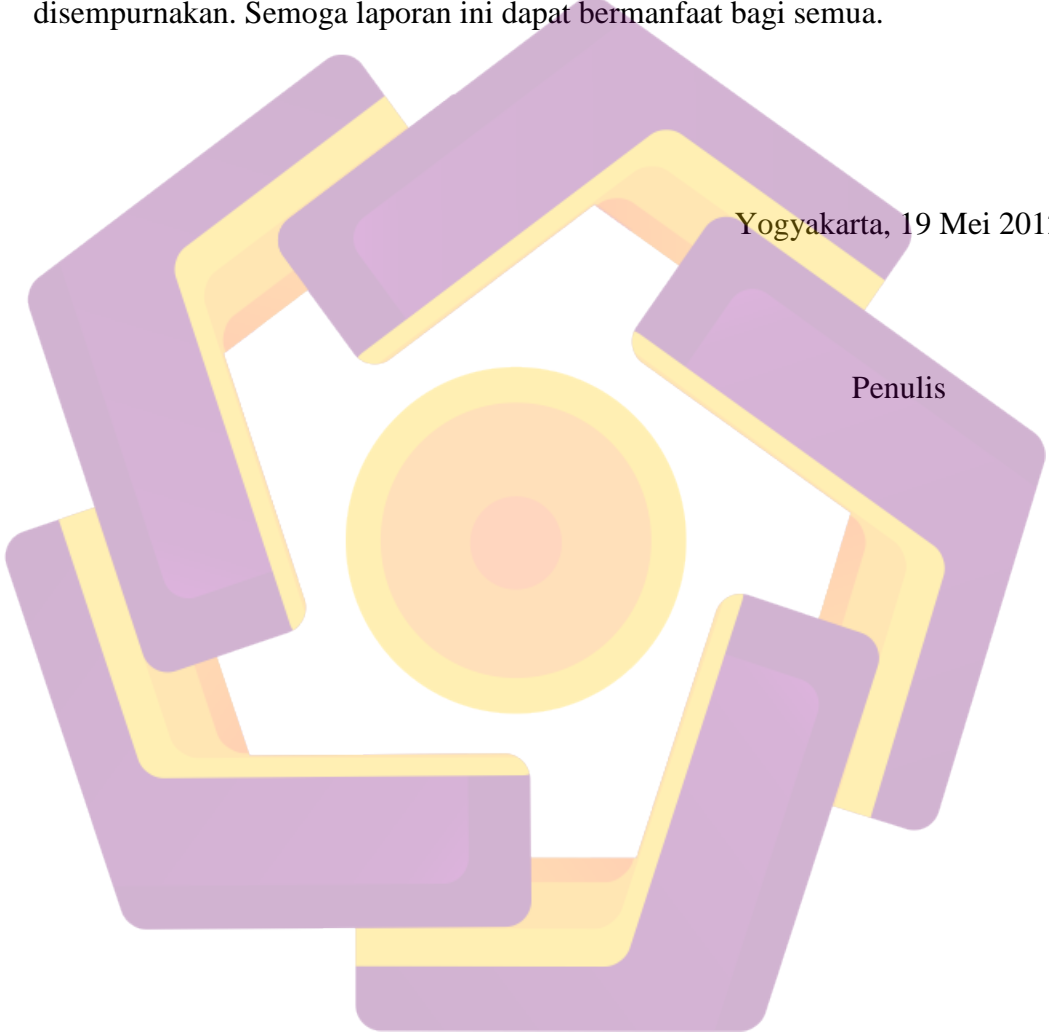
- Bapak Prof. Dr Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku pembimbing.
- Bapak Suparlan yang telah memberikan izin penelitian di WALHI Yogyakarta.
- Orang tua dan saudara yang selalu memberi doa, dukungan dan motivasi tiada henti.

- Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga laporan ini dapat disempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 19 Mei 2012

Penulis




DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1 Pengertian Multimedia	6
2.1.2 Objek-objek Multimedia	7

2.2 Konsep Dasar Animasi	8
2.2.1 Pengertian Animasi	8
2.2.2 Prinsip-prinsip Animasi	8
2.2.3 Jenis-jenis Animasi	11
2.2.4 Animasi Komputer	12
2.2.4.1 Animasi 2D	13
2.2.4.2 Animasi 3D	13
2.3 Konsep Dasar Iklan	13
2.3.1 Pengertian Periklanan	13
2.3.2 Jenis-jenis Iklan	14
2.3.3 Memproduksi Iklan	16
2.3.3.1 Tahap Pra Produksi	16
2.3.3.2 Tahap Produksi	17
2.3.3.3 Tahap Pasca Produksi	17
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18
2.4.1 Autodesk 3D Studio Max	18
2.4.2 Adobe Premiere Pro 2.0	19
2.4.3 Adobe After Effect CS3	20
2.4.4 Adobe Audition 1.5	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Tinjauan Umum	23
3.1.1 Gambaran Umum WALHI Yogyakarta	23

3.1.2	Visi WALHI Yogyakarta	24
3.1.3	Misi WALHI Yogyakarta	25
3.1.4	Program-program WALHI Yogyakarta	25
3.1.5	Struktur Organisasi WALHI Yogyakarta	27
3.2	Tahapan Analisis	27
3.3	Mengidentifikasi Masalah	27
3.4	Analisis SWOT	28
3.4.1	Strength (Kekuatan)	28
3.4.2	Weakness (Kelemahan)	28
3.4.3	Opportunity (Peluang)	29
3.4.4	Threats (Ancaman)	29
3.5	Analisis Kebutuhan	30
3.5.1	Perangkat Keras	30
3.5.2	Perangkat Lunak	31
3.5.3	Brainware	32
3.6	Studi Kelayakan Sistem	32
3.6.1	Kelayakan Teknologi	33
3.6.2	Kelayakan Operasi	33
3.6.3	Kelayakan Hukum	33
3.6.4	Kelayakan Ekonomi	34
3.6.4.1	Analisis Biaya	34
3.7	Perancangan Iklan	34
3.7.1	Tahap Pra Produksi	34

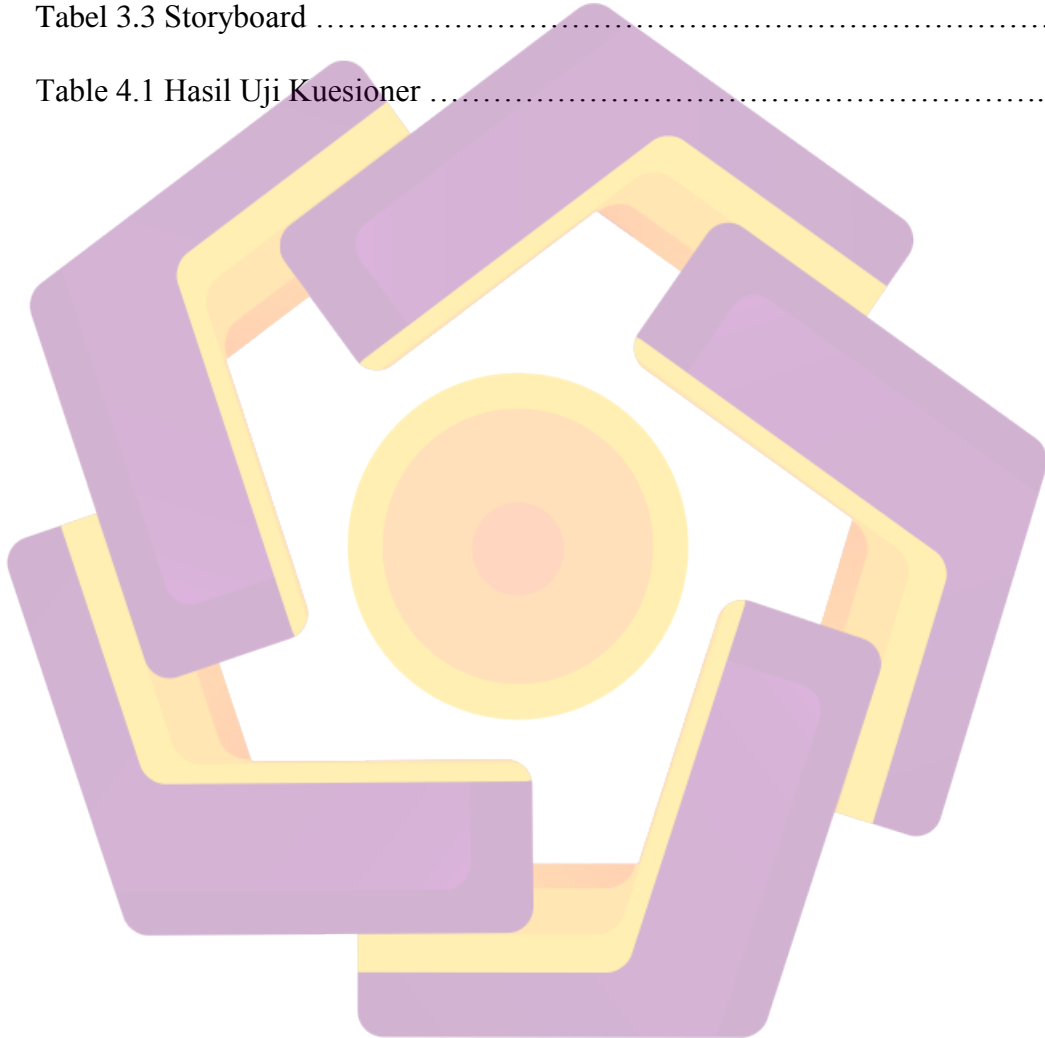
3.7.1.1	Ide Cerita	34
3.7.1.2	Naskah	35
3.7.1.3	Storyboard	36
BAB IV	PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	40
4.1	Tahap Produksi	40
4.1.1	Pembuatan Karakter	40
4.1.1.1	Pembuatan Karakter	41
4.1.1.2	Pembuatan Mata	42
	43
4.1.2	Standar Karakter	44
4.1.3	Pewarnaan	46
4.1.4	Pembuatan Background	48
4.1.5	Pencahayaan	49
4.1.6	Menganimasikan Kamera	50
4.1.7	Meriging Karakter	51
4.1.8	Proses Animasi	52
4.1.8.1	Animasi Karakter Berenang	53
4.1.8.2	Animasi Asap	53
4.1.9	Merender Animasi	54
4.2	Tahap Pasca Produksi	54
4.2.1	Editing	55
4.2.1.1	Menambah/Mengurangi Volume	56
4.2.1.2	Pemberian Efek Suara	56



4.2.1.3	Pemberian Efek-efek Spesial	58
4.2.1.4	Rendering	59
4.2.1.5	Pemberian Efek Transisi	60
4.2.1.6	Pencampuran Audio dan Video	61
4.2.2	Rendering.....	62
4.3	Hasil Desain Akhir	64
4.4	Uji Kuesioner	67
4.5	Perencanaan Media	68
BAB V	PENUTUP	68
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

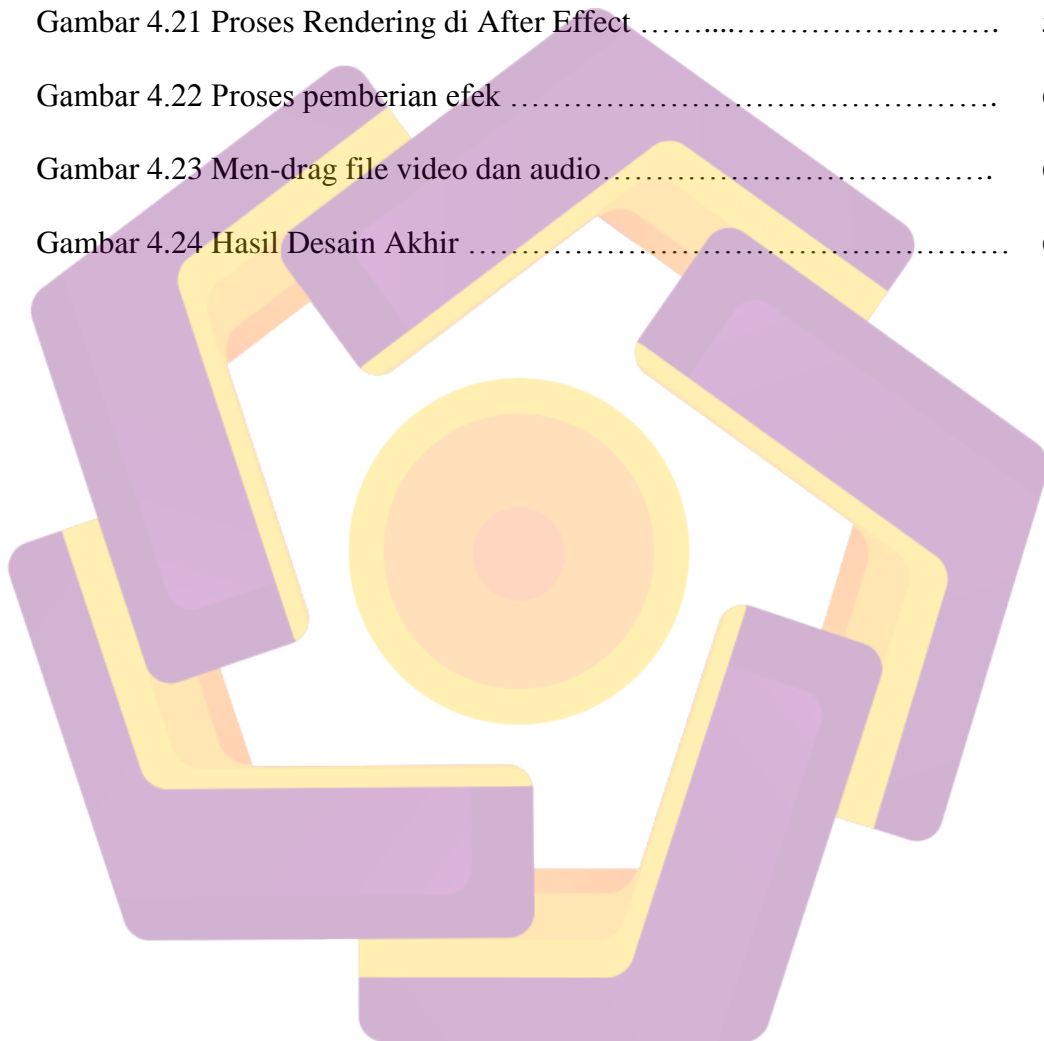
Tabel 3.1 Analisis SWOT	29
Tabel 3.2 Rincian Biaya	34
Tabel 3.3 Storyboard	35
Table 4.1 Hasil Uji Kuesioner	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Autodesk 3D Max	8
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premiere Pro 2.0	9
Gambar 2.3 Tampilan Adobe After Effect CS3	10
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.5	11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi WALHI Yogyakarta	20
Gambar 4.1 Command Panel	41
Gambar 4.2 Gambar Bantu Background	41
Gambar 4.3 Toolbar	42
Gambar 4.4 Karakter pada viewport	42
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Mata	43
Gambar 4.6 Standar Karakter	44
Gambar 4.7 Proses Pewarnaan Karakter	45
Gambar 4.8 Proses Pewarnaan pohon	45
Gambar 4.9 Proses Pewarnaan Batang	46
Gambar 4.10 Background	47
Gambar 4.11 Proses pencahayaan	48
Gambar 4.12 Free Camera	49
Gambar 4.13 Target Camera	50
Gambar 4.14 Proses Rigging Biped	51
Gambar 4.15 Proses Animasi	52
Gambar 4.16 Proses Animasi Asap	53

Gambar 4.17 Proses Rendering	54
Gambar 4.18 Jendela Amplify	55
Gambar 4.19 Proses Pemberian Efek suara	56
Gambar 4.20 Komposisi	57
Gambar 4.21 Proses Rendering di After Effect	58
Gambar 4.22 Proses pemberian efek	60
Gambar 4.23 Men-drag file video dan audio.....	61
Gambar 4.24 Hasil Desain Akhir	63



INTISARI

Latar belakang dari Pembuatan Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Pentingnya Sosialisasi Penghijauan ini dikarenakan masih kurangnya media Iklan Layanan Masyarakat yang mendukung dan mempermudah dalam penyampaian informasi yang memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini sebagai medianya terutama yang berkaitan tentang penghijauan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis ingin membuat iklan animasi layanan masyarakat agar masyarakat lebih mudah menerima informasi mengenai pentingnya sosialisasi penghijauan. Hal ini karena iklan animasi merupakan salah satu media yang menarik dalam penyampaian informasi.

Iklan animasi layanan masyarakat ini merupakan contoh iklan animasi sederhana yang akan didesain semenarik mungkin. Dalam pembuatan iklan animasi menggunakan perangkat lunak Autodesk 3ds Max 2009, Adobe Premiere 2.0, Adobe After Effect CS3, dan Adobe Audition 1.0. Diharapkan dalam pembuatan iklan animasi layanan masyarakat ini dapat bermanfaat sebagai sarana publikasi pada masyarakat.

Kata Kunci : Media Informasi, Iklan Animasi ,

ABSTRACT

Making the background of the 3D animations For socialization Importance of Public Service is due to the greening of the media is still a lack of Public Service to support and facilitate the delivery of information through information technology is developing at this time as a medium particularly concerned about greening.

To overcome these problems, the authors would like to make animated public service ads to people more receptive to information about the dangers of taking drugs. This is because advertising is one of the animated media interest in the delivery of information.

Animated public service ad is an example of a simple animated ad that will be designed as attractive as possible. In the animated ad creation using Autodesk 3D Max 2009, Adobe Premiere 2.0, Adobe After Effects CS3, and Adobe Audition 1.0. Expected in the manufacture of animated public service ads may be useful as a means of publication in the community

Keywords: Media Information, Advertising Animation

