

**STRATEGI MANAJEMEN PROMOSI “DEECATCH” SERTA
REKAYASA IKLAN BERBASIS 3D DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DADANG TRIARSA PUTRA

17.11.1449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**STRATEGI MANAJEMEN PROMOSI “DEECATCH” SERTA
REKAYASA IKLAN BERBASIS 3D DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DADANG TRIARSA PUTRA

17.11.1449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**STRATEGI MANAJEMEN PROMOSI “DEECATCH” SERTA
REKAYASA IKLAN BERBASIS 3D DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Dadang Triarsa Putra

17.11.1449

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

04/08/2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**STRATEGI MANAJEMEN PROMOSI “DEECATCH” SERTA
REKAYASA IKLAN BERBASIS 3D DENGAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Dadang Triarsa Putra

17.11.1449

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom. Penguji 1
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr. Penguji 2
NIK. 190302197

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. Penguji 3
NIK. 190302164

190302164 04/08/2023

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 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 : Dadang Triarsa Putra
NIM : 17.11.1449

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Strategi Manajemen Promosi “Deecatch” serta Rekayasa Iklan Berbasis 3D dengan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Dadang Triarsa Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

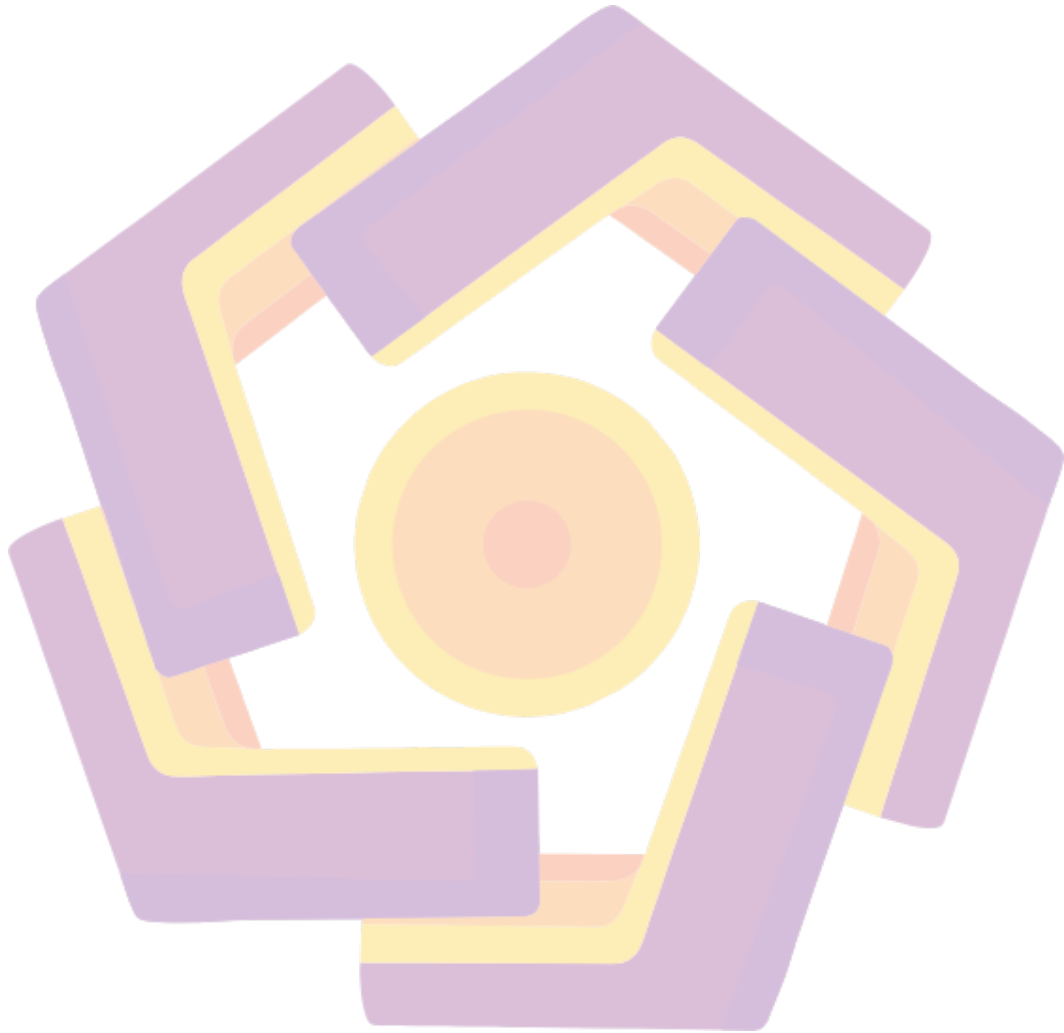
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Strategi Manajemen Promosi Serta Rekayasa Iklan Berbasis 3D dengan Motion Graphic" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Sukanto, Ibuk Poniyah, dan Kak Rini Anitasari, selaku keluarga kandung saya yang telah memberikan doa, dukungan yang melimpah, dan cinta kasih tanpa henti selama penulis menempuh perjalanan akademik ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi untuk belajar maupun membaca karya bukunya, yang menyiratkan pencerahan penelitian ini hingga memercikan jiwa pengusaha saya.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Pengajar di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang berharga selama masa perkuliahan.
5. Bapak Joko Purwanto dan Ibuk Siti Aminah pemberi semangat, arahan penelitian, segala dukungan dan selalu mempertanyakan kuliah dan skripsi saya yang membuat hati menggebu-gebu hingga pikiran lebih responsif untuk bertindak menyelesaikan kuliah sampai wisuda.
6. Mas IpIp yang selalu me-roasting ketika melihat saya tidak mengerjakan skripsi, terimakasih sudah memberi akses kemudahan, dan dukungan peralatan kebutuhan project penelitian sampai selesai pendadaran.
7. Alma Oktaviani, Khafi, Afnan dan Hanung terimakasih sudah membantu perjuangan skripsi ini sampai selesai, atas bantuannya dalam pengumpulan

data dan informasi berharga yang menjadi bagian penting dalam penulisan skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam penulisan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang telah melimpah pada penulis, sehingga skripsi ini dengan judul "Strategi Manajemen Promosi serta Rekayasa Iklan Berbasis 3D dengan Motion Graphic" dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan akademik dalam menyelesaikan program studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan yang luar biasa sepanjang penelitian ini berlangsung. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom telah memberikan panduan yang sangat berarti dalam mengarahkan langkah-langkah penelitian dan memberikan masukan berharga demi perbaikan skripsi ini.

Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Pengajar di Program Studi Informatika, yang telah menyediakan lingkungan akademik yang kondusif dan memberikan ilmu pengetahuan yang berharga selama masa perkuliahan.

Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi yang tulus kepada teman-teman di Program Studi Informatika dan Teknologi Informasi, yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menghadapi tantangan selama proses penelitian ini.

Tak terhingga rasa terima kasih penulis sampaikan kepada pihak keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini merupakan hasil upaya penulis untuk memberikan kontribusi pada bidang keilmuan Informatika, khususnya dalam hal strategi manajemen promosi serta rekayasa iklan berbasis 3D dengan motion graphic. Penulis

menyadari bahwa penelitian ini mungkin masih memiliki kekurangan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penerapan teknologi 3D dan motion graphic dalam dunia promosi dan iklan.

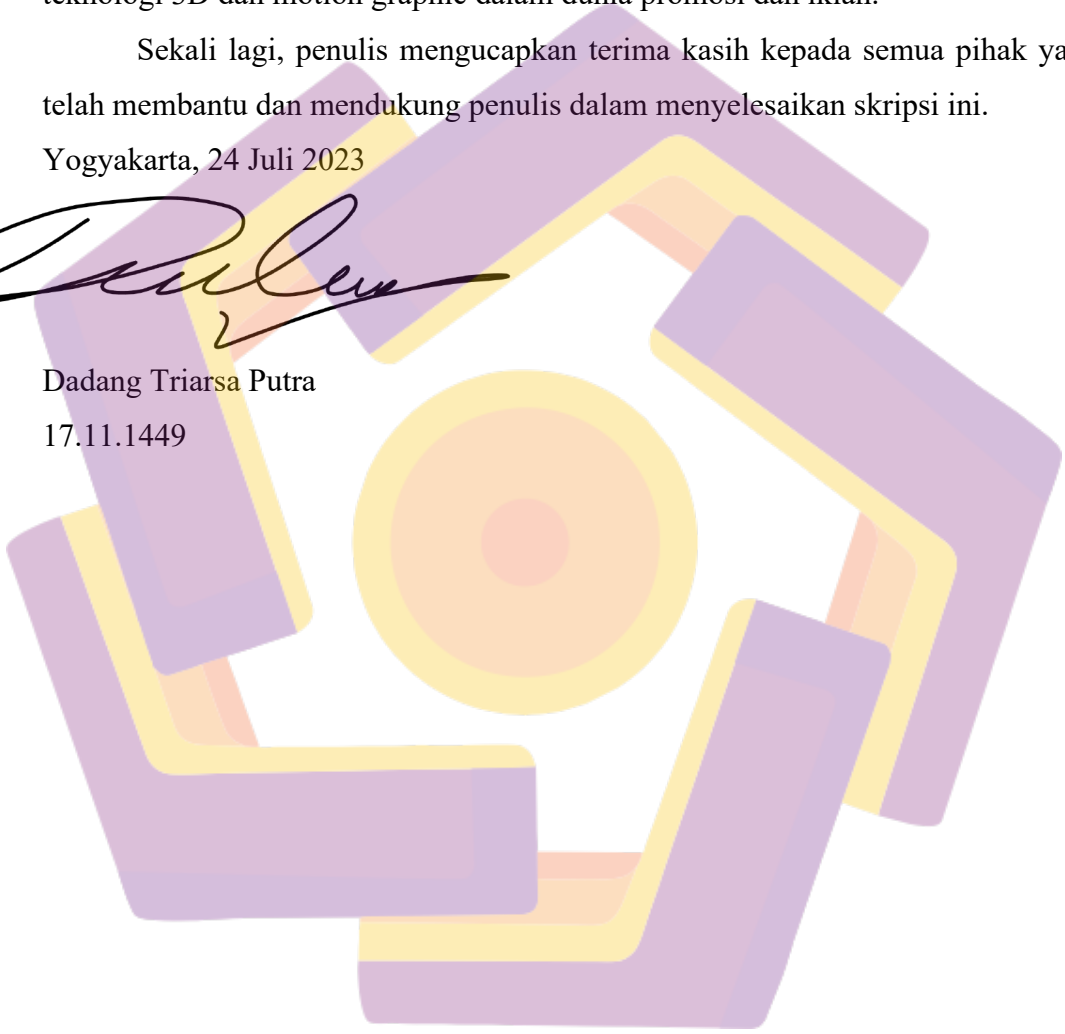
Sekali lagi, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 24 Juli 2023



Dadang Triarsa Putra

17.11.1449



DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT..... | xviii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian | 3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 6 |
| 2.2 Prinsip Animasi..... | 11 |
| 2.3 Animasi Motion Graphic | 12 |
| 2.4 Manajemen Promosi | 13 |
| 2.5 Pengertian dan Komponen 3D..... | 13 |
| a. Modelling 3D | 13 |
| b. Animasi 3D..... | 14 |
| c. Shader 3D..... | 14 |
| d. Texturing 3D..... | 14 |

| | | |
|------|--|----|
| e. | Simulasi 3D | 14 |
| f. | Rendering 3D | 14 |
| 2.6 | Analisa | 15 |
| a. | Analisa Kebutuhan Sistem | 15 |
| b. | Jenis Kebutuhan Sistem..... | 15 |
| c. | Kebutuhan Fungsional/Informasi..... | 15 |
| d. | Kebutuhan Non-Fungsional..... | 16 |
| i. | Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 16 |
| ii. | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)..... | 16 |
| iii. | Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>) | 16 |
| 2.7 | Tahap Dalam Multimedia | 17 |
| a. | Tahap Pra-Produksi | 17 |
| i. | Ide dan Konsep Cerita | 17 |
| ii. | Penentuan Naskah..... | 17 |
| iii. | Pembuatan Storyboard..... | 17 |
| b. | Tahap Produksi | 18 |
| i. | Shooting..... | 18 |
| 1. | Shooting outdoor | 18 |
| 2. | Shooting indoor | 19 |
| ii. | Modelling..... | 19 |
| iii. | UV Mapping | 19 |
| iv. | Texturing..... | 20 |
| v. | Simulation..... | 20 |
| vi. | Rendering 3D | 20 |
| c. | Tahap Pasca Produksi..... | 21 |
| i. | Compositing..... | 21 |

| | |
|--|-----------|
| ii. Editing..... | 21 |
| iii. Rendering..... | 21 |
| 2.8 Evaluasi..... | 21 |
| a. Skala Likert | 21 |
| b. Rumusan Presentase | 22 |
| c. Evaluasi Kualitatif..... | 23 |
| BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN | 25 |
| 3.1 Gambaran Umum Produk Deecatch | 25 |
| 3.2 Gambar Business Model Canvas | 26 |
| 3.3 Pembahasan dan Kompetitor | 26 |
| 3.4 Pengumpulan Data | 28 |
| 1. Bagian-bagian Produk | 29 |
| 2. Kegunaan Produk | 29 |
| 3.5 Metode Wawancara | 38 |
| 3.6 Analisa Kebutuhan..... | 38 |
| 3.6.1 Analisa Kebutuhan Fungsional | 38 |
| 3.6.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional..... | 39 |
| 3.6.2.1 Kebutuhan Hardware | 39 |
| 3.6.2.2 Kebutuhan Software | 40 |
| 3.6.2.3 Kebutuhan Brainware | 40 |
| 3.6.3 Ide dan Konsep | 41 |
| 3.6.4 Storyboard..... | 41 |
| 3.6.5 Penjadwalan | 43 |
| 3.7 Aspek Perencanaan Produksi..... | 44 |
| 3.7.1 Aspek Teknis | 44 |
| 3.7.2 Aspek Kreatif..... | 45 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 46 |
| 4.1 Produksi | 46 |
| 4.1.1 Pembuatan Aset 3D..... | 46 |
| 4.1.1.1 Modelling Mobil Deecatch..... | 46 |

| | | |
|---------------|-------------------------------|----|
| 4.1.1.2 | Modelling Body Kit..... | 55 |
| 4.1.1.3 | Modelling Logo Deecatch | 57 |
| 4.1.2 | Rigging..... | 59 |
| 4.1.3 | Animasi | 61 |
| 4.2 | Pasca Produksi | 65 |
| 4.2.1 | Compositing | 65 |
| 4.2.2 | Rendering | 66 |
| 4.3 | Evaluasi..... | 68 |
| 4.3.1 | Alpha Testing..... | 68 |
| 4.3.2 | Responden..... | 69 |
| 4.3.3 | Kuesioner | 69 |
| 4.3.4 | Hasil Kuesioner..... | 71 |
| 4.3.5 | Perhitungan Kuesioner..... | 74 |
| 4.3.6 | Publishing | 76 |
| BAB V | PENUTUP | 78 |
| 5.1 | Kesimpulan | 78 |
| 5.2 | Saran | 78 |
| DAFTAR | PUSTAKA | 79 |
| LAMPIRAN..... | | 81 |
| 1. | Dokumentasi Penelitian | 81 |

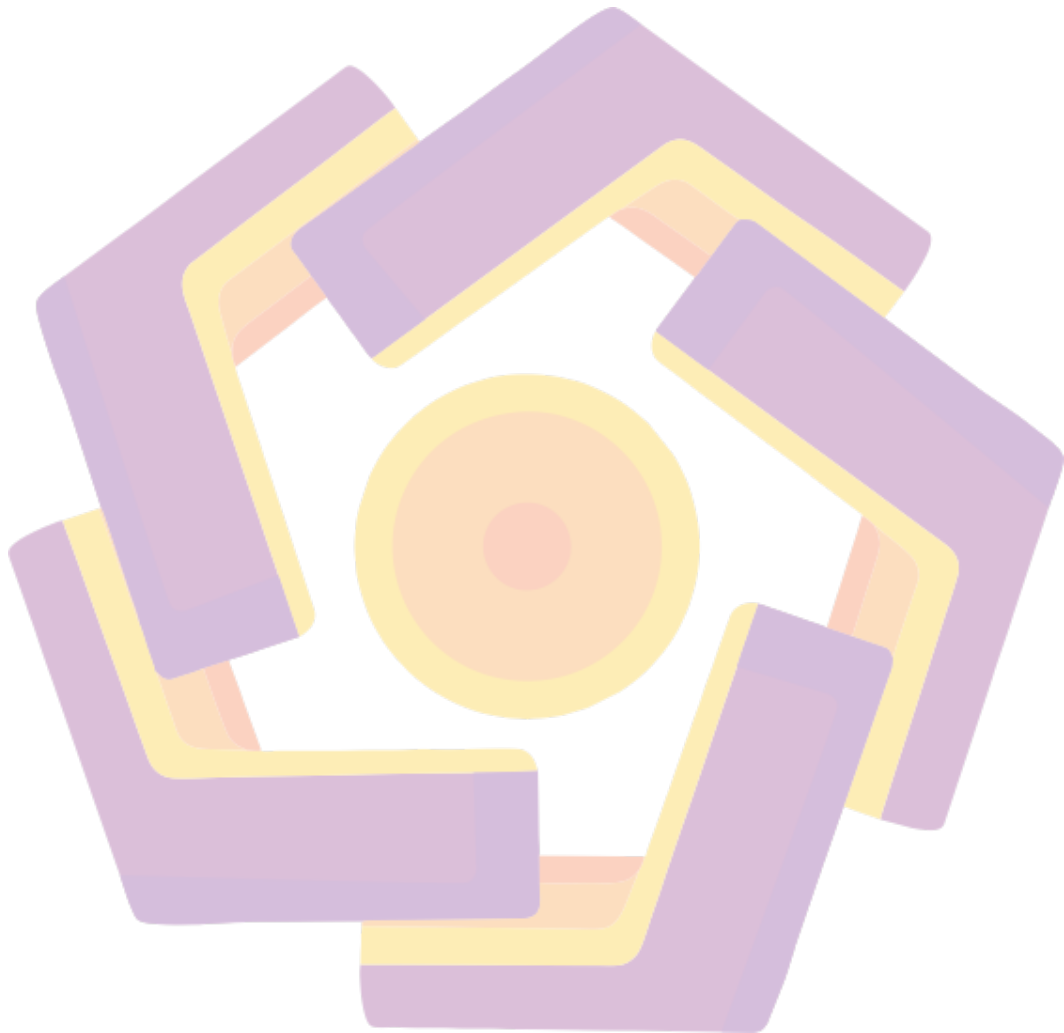
DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian | 8 |
| Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert..... | 22 |
| Tabel 2.3 Tabel Presentase Nilai..... | 23 |
| Tabel 2.4 Tabel Evaluasi Kualitatif..... | 24 |
| | |
| Tabel 3. 1 Tabel Business Model Canvas..... | 26 |
| Tabel 3. 2 Kompetitor Produk Deecatch | 27 |
| Tabel 3. 3 Tabel Timeline Produksi Animasi Deecatch..... | 44 |
| | |
| Tabel 4. 1 Tabel Detailing Modelling Deecatch..... | 49 |
| Tabel 4. 2 Detailing Modelling Deecatch | 53 |
| Tabel 4. 3 Tabel Proses Pembuatan Body kit Deecatch | 56 |
| Tabel 4. 4 Proses Pembuatan Rigging dengan NURBS sebagai Controller ... | 59 |
| Tabel 4. 5 Pembahasan Proses Animasi Iklan Deecatch | 61 |
| Tabel 4. 6 Alpha Tesing | 69 |
| Tabel 4. 7 Tabel Bobot Nilai..... | 74 |
| Tabel 4. 8 Tabel Presentase Nilai..... | 75 |
| Tabel 4. 9 Tabel Perhitungan Kuesioner | 75 |

DAFTAR GAMBAR

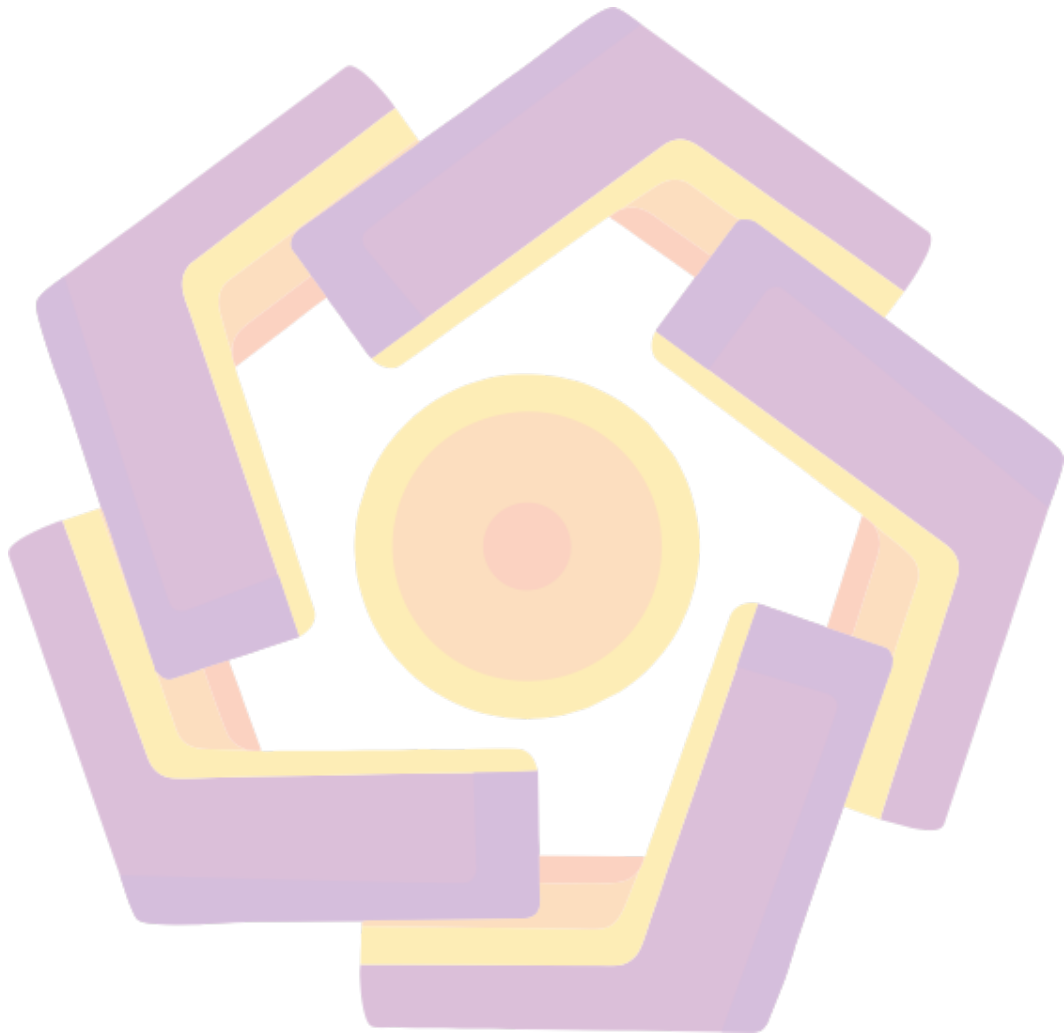
| | |
|---|-----------|
| Gambar 2.1 Contoh Storyboard | 18 |
| Gambar 2.2 Contoh proses Modelling | 19 |
| Gambar 2.3 Texturing | 20 |
| | |
| Gambar 3. 1 Logo Deecatch | 25 |
| Gambar 3. 2 Market Produk Deecatch | 26 |
| Gambar 3. 3Bagian Produk Deecatch | 29 |
| Gambar 3. 4 Bonnet | 30 |
| Gambar 3. 5 Ducktail | 31 |
| Gambar 3. 6 Front Bumper | 32 |
| Gambar 3. 7 Front Lips | 32 |
| Gambar 3. 8 Front Splitter | 33 |
| Gambar 3. 9 Over Fender | 34 |
| Gambar 3. 10 Rear Diffuser | 35 |
| Gambar 3. 11 Sideskirt | 36 |
| Gambar 3. 12 Splitter Sideskirt | 36 |
| Gambar 3. 13 Wing | 37 |
| Gambar 3. 14 Storyboard Bagian 1 Deecatch | 42 |
| Gambar 3. 15 Storyboard Bagian 2 Deecatch | 43 |
| | |
| Gambar 4. 1 Ortogonal Referensi Image | 46 |
| Gambar 4. 2 Gambar Modelling dasar Menggunakan Cube | 47 |
| Gambar 4. 3 Pembagian Cube pada Blueprint | 47 |
| Gambar 4. 4 Siluet Modelling Mobil | 48 |
| Gambar 4. 5 Menyamakan Siluet bagian atas dan depan mobil | 48 |
| Gambar 4. 6 Siluet bagian belakang mobil | 49 |
| Gambar 4. 7 Siluet detailing bagian Fender | 49 |
| Gambar 4. 8 Modelling dummy Deecatch | 51 |
| Gambar 4. 9 Detailing modelling dummy Deecatch | 51 |
| Gambar 4. 10 Modelling dummy Ban Deecatch | 52 |
| Gambar 4. 11 Modelling dummy Deecatch | 52 |
| Gambar 4. 12 Modelling dummy Deecatch pada bumper belakang | 53 |
| Gambar 4. 13 Modelling Ban Deecatch | 54 |
| Gambar 4. 14 Hasil Final Mobil Deecatch | 54 |
| Gambar 4. 15 Bonnet | 55 |
| Gambar 4. 16 Ducktail | 55 |
| Gambar 4. 17 Proses Modelling Kerangka Logo Deecatch | 58 |
| Gambar 4. 18 Proses Modelling Logo | 58 |
| Gambar 4. 19 Open Project Deecatch pada Premiere Pro | 65 |
| Gambar 4. 20 Proses Compositing Deecatch | 66 |
| Gambar 4. 21 Proses Rendering Deecatch | 66 |

Gambar 4. 22 Spesifikasi pada media encoder67
Gambar 4. 23 Proses Rendering Final Pasca Produksi.....67
Gambar 4. 24.....77
Gambar 4. 25.....77



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----------|
| Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian | 81 |
| Lampiran 1.1 Wawancara Kepada Owner Deecatch..... | 81 |



INTISARI

Animasi digunakan untuk mengilustrasikan sebuah cerita dalam sebuah gambar bergerak yang mana tidak bisa dilakukan dengan menggunakan teknik *Live Shoot*. Salah satu jenis animasi yang penulis gunakan adalah 3D animasi. Visual 3D adalah proses konten grafis dibuat menggunakan software 3 dimensi. Visualisasi 3 dimensi merupakan pilihan yang tepat untuk mendemonstrasikan prototipe maupun produk yang sudah jadi.

Animasi 3D pada iklan “Deecatch” menggunakan kombinasi animasi *Motion Graphic*. Animasi tersebut bertujuan untuk menjelaskan produk Deecatch kepada publik dan digunakan sebagai promosi.

Proses dalam pembuatan video animasi produk Deecatch melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah pengumpulan data, analisa kebutuhan aset, proses produksi, dan melakukan evaluasi. Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi dan kuesioner, analisis yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta metode pengujian yang digunakan adalah pengukuran skala likert dan alpha testing.

Kata kunci: Animasi 3 Dimensi, Deecatch, Promosi.

ABSTRACT

Animation is used to illustrate a story in a moving image which cannot be done using the Live Shoot technique. One type of animation that the author uses is 3D animation. Visual 3D is the process of creating graphical content using 3D software. 3D visualization is the right choice for demonstrating prototypes and finished products.

The 3D animation in the "Deecatch" ad uses a combination of Motion Graphic animation. The animation aims to explain Deecatch products to the public and is used as a promotional medium.

The process of making Deecatch product animation videos goes through several stages, including data collection, asset requirement analysis, production process, and evaluation. The method used for making this research is data collection which is done by using interviews, observation and questionnaires, analysis which includes functional and non-functional requirements, design which includes reproduction, production and post-production, and the test method used is the Likert Scale measurement and alpha testing.

Keyword: *Dimensional Animation, Deecatch, Promotion.*