

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D UNTUK IKLAN  
CATURRA ESPRESSO MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER  
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
*Program Studi infomasi*



disusun oleh

**GUNTUR HANANTASAKA PRATAMA**

**17.12.0368**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D UNTUK IKLAN  
CATURRA ESPRESSO MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi (*Sistem informasi*)



disusun oleh

**GUNTUR HANANTASAKA PRATAMA**

**17.12.0368**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D UNTUK IKLAN CATURRA  
ESPRESSO MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

**Guntur Hanantasaka Pratama**

**17.12.0368**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27-07-2023

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M. Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN****HALAMAN PENGESAHAN****SKRIPSI****PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D UNTUK IKLAN CATURRA ESPRESSO  
MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

**Guntur Hanantasaka P**

**17.12.0368**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27-07-2023

**Nama Penguji**

**Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302391**

**Mei P Kurniawan, M. Kom  
NIK. 190302187**

**Susunan Dewan Penguji**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27-07-2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI****HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Guntur Hanantasaka Pratama**  
**NIM : 17.12.0368**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D UNTUK IKLAN CATURRA ESPRESSO  
MENGUNAKAN APLIKASI BLENDER.**

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, 27-07-2023

Yang Menyatakan,

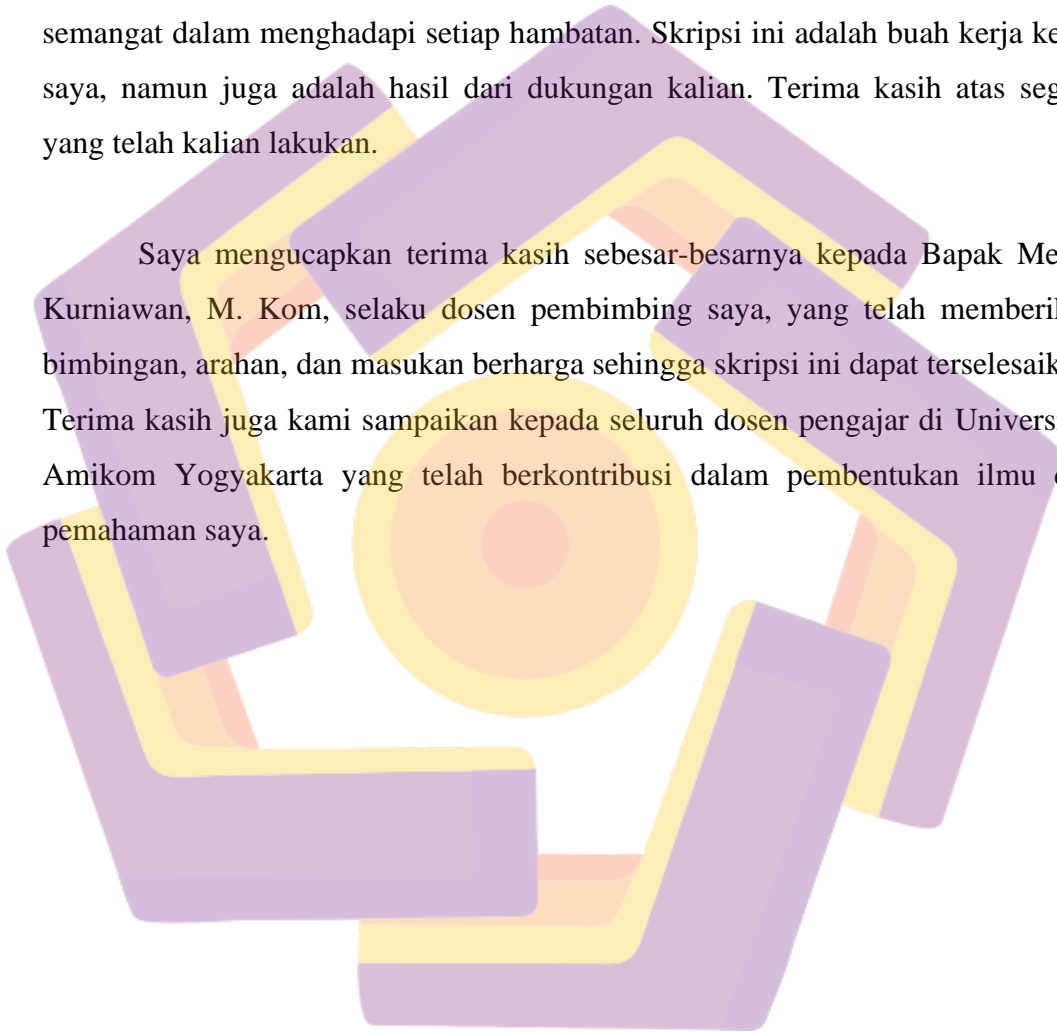


Guntur Hanantasaka Pratama

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan rendah hati, Saya persembahkan halaman ini sebagai ungkapan terima kasih. Terima kasih Terutama kepada Orang tua, keluarga, teman-teman, dan semua yang telah memberikan dukungan selama perjalanan penulisan skripsi ini. Jasa baik dan doa kalian telah memberi inspirasi dan semangat dalam menghadapi setiap hambatan. Skripsi ini adalah buah kerja keras saya, namun juga adalah hasil dari dukungan kalian. Terima kasih atas segala yang telah kalian lakukan.

Saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom, selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh dosen pengajar di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berkontribusi dalam pembentukan ilmu dan pemahaman saya.



## KATA PENGANTAR

Dalam kesempatan yang berharga ini, Saya dengan tulus mengucapkan rasa syukur dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Allah SWT atas segala rahmat, bimbingan, serta kesempatan yang telah diberikan-Nya sehingga Saya dapat menyelesaikan naskah skripsi ini.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom, selaku dosen pembimbing Saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga dalam proses penyusunan naskah ini. Kontribusi dan pandangan Bapak sangatlah berharga bagi saya.

Rasa terima kasih saya juga ditujukan kepada kedua orang tua saya, keluarga, teman-teman yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan doa dalam perjalanan ini. Setiap kata-kata dan dorongan yang kalian berikan sangat berarti bagi saya.

Meskipun naskah ini jauh dari sempurna, Saya berharap bahwa kontribusi saya dapat memberikan sedikit sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Video Iklan 3D Animasi. Akhir kata, Saya merasa rendah diri dan bersyukur atas kesempatan ini serta berharap agar naskah ini dapat bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Yogyakarta, 27-07-2023

Penulis



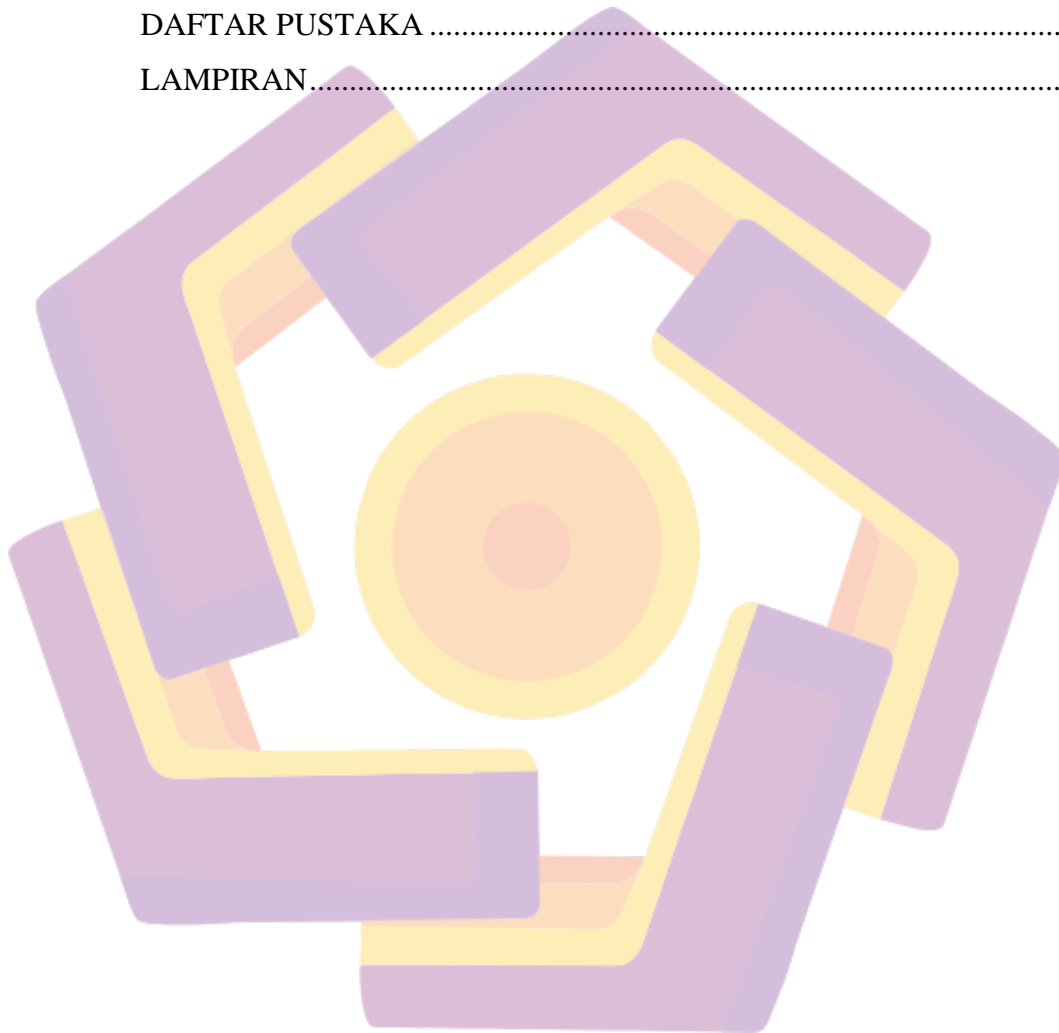
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
1.6 Metode penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data .....	4
1.6.1.1 Metode Observasi .....	4
1.6.1.2 Metode Studi Pustaka .....	4
1.6.1.3 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.4 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia .....	10
2.2.1 Elemen Multimedia.....	10
2.3 Iklan.....	11
2.3.1 Fungsi-Fungsi Iklan .....	11
2.4 Video .....	11



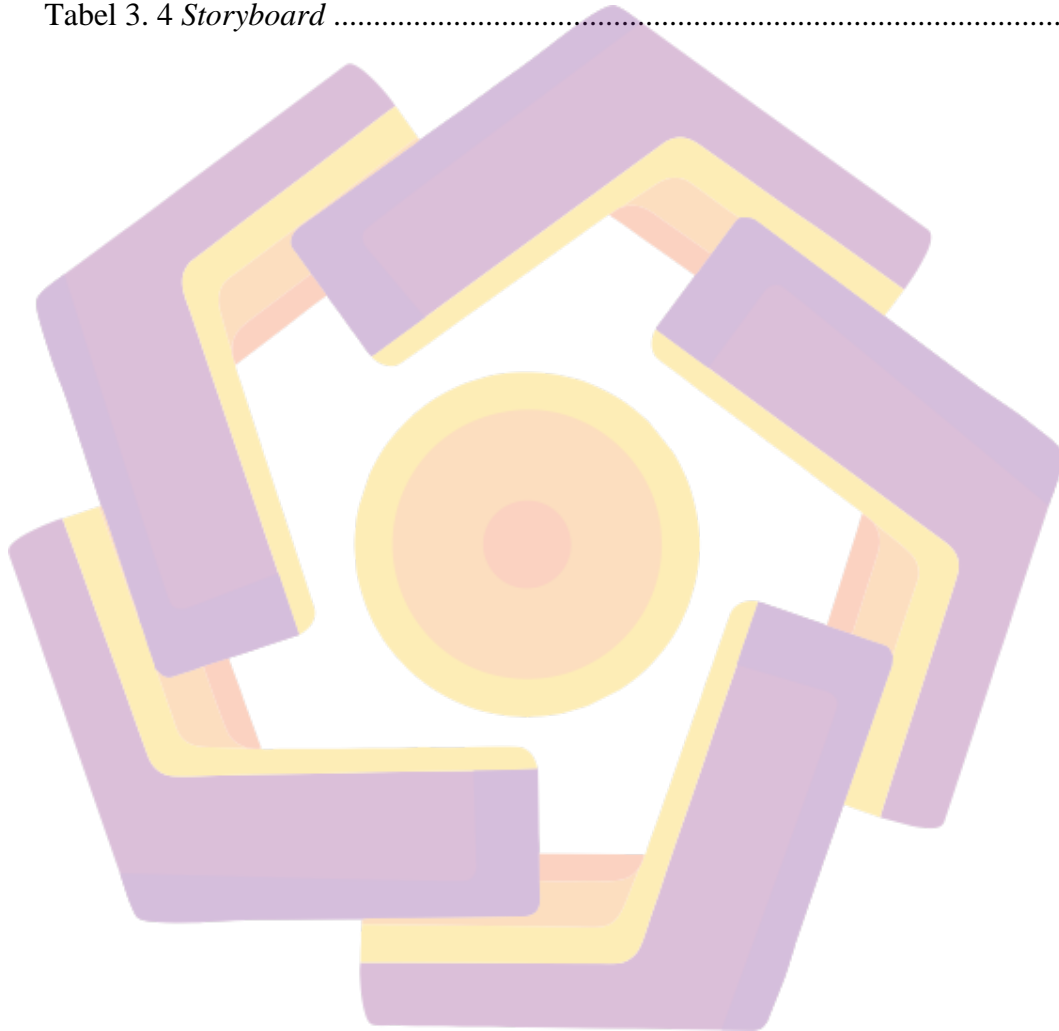
2.5 Pengertian Animasi .....	11
2.5.1 Jenis Animasi .....	12
2.6 Pengertian 3D Modeling .....	13
2.7 Pengertian Blender .....	13
2.7.1 Beberapa Fitur Dasar Untuk Editor Permodelan 3D Pada Blender:.....	14
2.8 Tahap Produksi.....	15
2.8.1 Pra Produksi .....	15
2.8.2 Produksi .....	16
2.8.3 Tahap Pasca Produksi .....	18
2.9 Data Kuesioner .....	18
2.10 Skala Likert .....	20
2.10.1 Menentukan Interval .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Analisis .....	22
3.1.1 Profile Caturra Espresso .....	22
3.1.2 Struktur Caturra Espresso .....	22
3.1.3 Visi Caturra Espresso.....	23
3.1.4 Misi Caturra Espresso .....	23
3.1.5 Logo Caturra Espresso .....	23
3.2 Pengumpulan Data.....	24
3.2.1 Hasil Wawancara .....	24
3.2.2 Metode Observasi .....	24
3.3 Analisis Kebutuhan.....	28
3.3.1 Analisis Kebutuhan fungsional .....	28
3.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	29
3.4 Perancangan.....	30
3.4.1 Pra Produksi .....	30
<b>BAB IV IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Implementasi .....	34
4.1.1 Produksi .....	34

4.1.2 Pasca Produksi.....	46
4.2 Pembahasan .....	48
4.2.1 Testing.....	48
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>



**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	8
Tabel 2. 2 Contoh Pertanyaan .....	20
Tabel 2. 3 Contoh Interval .....	21
Tabel 3. 1 <i>Hardware</i> (perangkat keras) .....	28
Tabel 3. 2 <i>Software</i> (perangkat Lunak) .....	28
Tabel 3. 3 Kebutuhan Manusia ( <i>Brain ware</i> ) .....	29
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i> .....	30

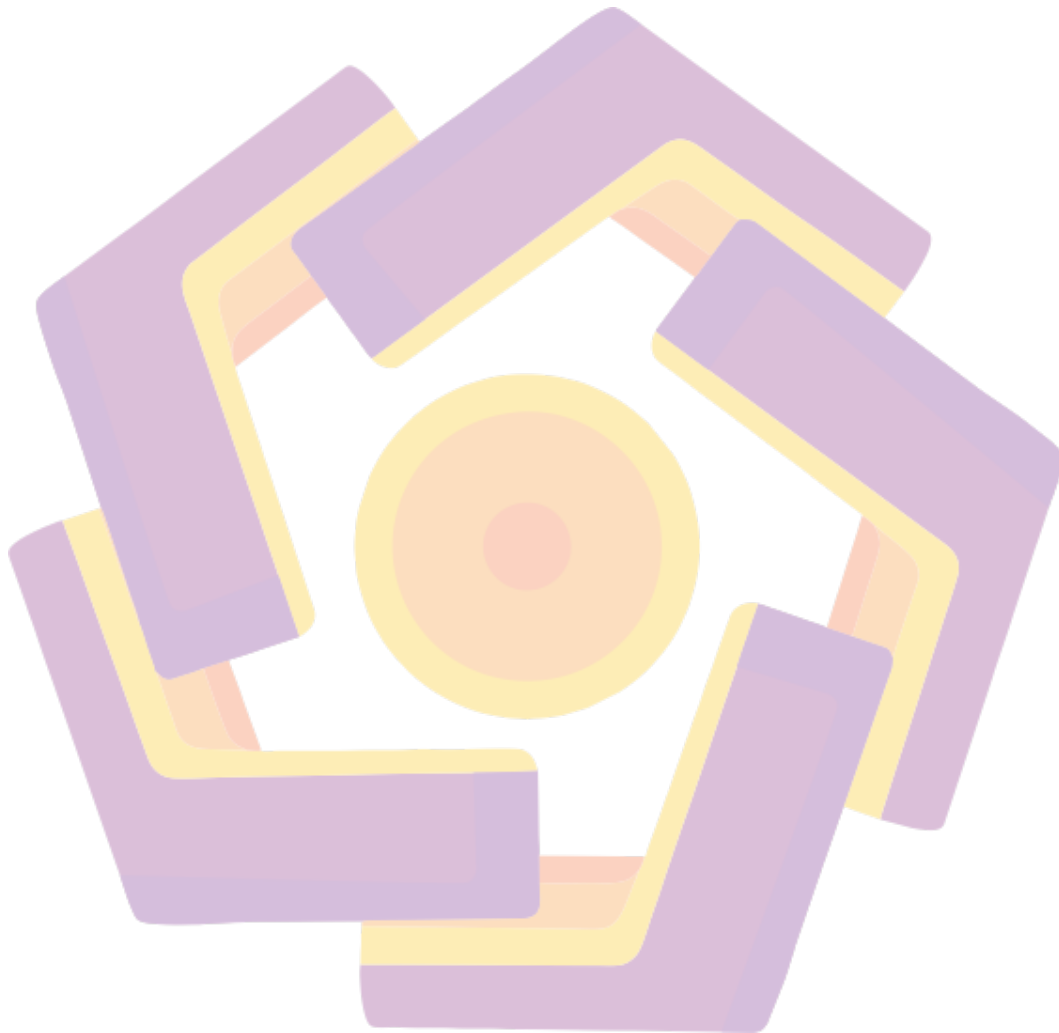


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Caturra Espresso .....	22
Gambar 3. 2 Logo Caturra Espresso .....	23
Gambar 3. 3 Instagram Caturra Espresso .....	25
Gambar 3. 4 Website Caturra Espresso .....	25
Gambar 3. 5 Facebook Caturra Espresso .....	26
Gambar 3. 6 video 3d animasi Klknv.jpg .....	26
Gambar 3. 7 animasi youtube Ritish Suneja .....	27
Gambar 3. 8 animasi youtube Toericht Suneja .....	27
Gambar 4. 1 Alur proses produksi. ....	34
Gambar 4. 2 proses Modeling badan produk Caturra Espresso Harjun.....	35
Gambar 4. 3 Proses Modeling Tutup Produk Caturra Espresso Harjun .....	35
Gambar 4. 4 Proses Modeling Pengait Tutup Produk Caturra Espresso Harjun ...	35
Gambar 4. 5 tampak model 3D produk Caturra Espresso Harjun .....	36
Gambar 4. 6 Tampak Atas Model 3D Produk Caturra Espresso Harjun .....	36
Gambar 4. 7 Modeling 3d biji kopi.....	36
Gambar 4. 8 Modeling glass kaca viewport shading. ....	37
Gambar 4. 9 Texturing Material Produk 3D Caturra Espresso.....	37
Gambar 4. 10 Bagian Atas .....	38
Gambar 4. 11 Pemasangan Label Produk Caturra Espresso.....	38
Gambar 4. 12 Biji kopi.....	39
Gambar 4. 13 Texturing biji kopi.....	39
Gambar 4. 14 Texturing glass kaca.....	40
Gambar 4. 15 Gambar Lighting Scene 2.....	40
Gambar 4. 16 Gambar Camera scene1.....	41
Gambar 4. 17 Gambar Fluid Simulation scene 3.....	41
Gambar 4. 18 Render tipe Cycles Scene1.....	42
Gambar 4. 19 Seting render cycles 1. ....	42
Gambar 4. 20 Output render Image sequence scene1 .....	43
Gambar 4. 21 Hasil render image sequence scene1 .....	43
Gambar 4. 22 Compositing file png menjadi file mp4.....	44
Gambar 4. 23 format seting compositing file mp4. ....	44
Gambar 4. 24 output seting render file mp4. ....	45
Gambar 4. 25 Compositing. ....	46
Gambar 4. 26 Editing.....	46
Gambar 4. 27 Rendering .....	47
Gambar 4. 28 Rendering file.....	47
Gambar 4. 29 Progress 1 .....	48
Gambar 4. 30 Progress 1 .....	48
Gambar 4. 31 Progress 2 .....	49
Gambar 4. 32 Progress 3 .....	49
Gambar 4. 33 Progress final.....	50

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. 1 Jawaban Kuesioner .....60  
Lampiran 1. 2 Adds Instagram.....60  
Lampiran 1. 3 Ad insight .....61  
Lampiran 1. 4 insight .....61



## INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat berdampak pada berkembangnya aplikasi grafis yang saat ini tidak hanya dapat membuat objek 2 dimensi tetapi juga mampu membuat 3 dimensi. Hal ini sangat berdampak pada segala aspek media iklan. Saat ini cukup banyak objek 3 dimensi dikemas dalam animasi dijadikan sebagai media iklan suatu produk. Dalam penelitian ini penulis membuat video animasi 3D untuk iklan Caturra Espresso menggunakan aplikasi Blender.

Blender merupakan salah satu aplikasi grafis 3D yang diluncurkan sebagai perangkat lunak bebas. Blender dapat digunakan untuk modelling, UVunwrapping, texturing, rigging, simulasi fluid, animating, rendering, particle, compositing, dan membuat aplikasi 3D interaktif. Instagram saat ini merupakan salah satu aplikasi yang penggunaannya cukup besar. Semakin banyaknya fitur yang dikembangkan oleh Instagram sehingga saat ini bisa dijadikan alat media iklan suatu produk.

Animasi 3 dimensi merupakan pengembangan dari animasi 2 dimensi. Dengan animasi 3 dimensi, objek yang diperlihatkan semakin nyata, mendekati objek aslinya. Sehingga saat ini animasi 3 dimensi dapat diterima oleh banyak kalangan sehingga dapat digunakan untuk media iklan.

**Kata kunci:** Blender, Animasi 3 dimensi, Instagram, Iklan, Caturra Espresso.

## ABSTRACT

Current technological developments are increasingly rapidly impacting on the development of graphic applications which are currently not only capable of creating 2-dimensional objects but also capable of creating 3-dimensional objects. This greatly impacts all aspects of advertising media. Currently there are quite a lot of 3-dimensional objects packaged in animated form that are used as advertising media for a product. In this study, the authors created a 3D animated video for Caturra Espresso advertisements using the Blender application.

Blender is a 3D graphics application released as free software. Blender can be used for modeling, UV unwrapping, texturing, rigging, fluid simulation, animating, rendering, particle, compositing, and creating interactive 3D applications. Instagram is currently one of the most popular applications. The more features developed by Instagram so that now it can be used as a media tool for advertising a product.

3D animation is a development of 2D animation. With 3-dimensional animation, objects that are displayed are more real, closer to the original object. So that currently 3-dimensional animation can be accepted by many groups so that it can be used for advertising media.

**Keyword:** Blender, 3D animation, Instagram, Advertisement, Caturra Espresso.