

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
PETERNAKAN DOMBA PADA PT SEMBADA SINERGI  
INDONESIA DENGAN PENERAPAN  
ANIMASI 3 DIMENSI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**ALFIAN DWIYANTO**

**19.82.0737**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
PETERNAKAN DOMBA PADA PT SEMBADA SINERGI  
INDONESIA DENGAN PENERAPAN  
ANIMASI 3 DIMENSI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**ALFIAN DWIYANTO**

**19.82.0737**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
PETERNAKAN DOMBA PADA PT SEMBADA SINERGI  
INDONESIA DENGAN PENERAPAN  
ANIMASI 3 DIMENSI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Alfian Dwiyanto**

**19.82.0737**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 September 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302390**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**  
**PETERNAKAN DOMBA PADA PT SEMBADA SINERGI**  
**INDONESIA DENGAN PENERAPAN**  
**ANIMASI 3 DIMENSI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Alfian Dwiyanto**

**19.82.0737**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 September 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

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

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 September 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 : Alfian Dwiyanto  
NIM : 19.82.0737

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Media Promosi dan Informasi Peternakan Domba Pada PT Sembada Sinergi Indonesia Dengan Penerapan Animasi 3 Dimensi**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, 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, 19 September 2023

Yang Menyatakan,



A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000 METERAI TEMPEL' and 'A9CAKX548660617'.

Alfian Dwiyanto

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan pertolongan kepada hambaNya dan mengabulkan segala do'a yang selalu dipanjatkan. Tak lupa sholawat serta salam kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan serta yang kita nantikan safaatnya di Yaumul akhir kelak.

Untuk itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Allah SWT dengan segala pertolongan dan izinNya maka skripsi ini dapat dibuat dan terselesaikan. Terima kasih atas rasa syukur, nikmat iman dan karunia yang telah engkau berikan, terimakasih Engkau telah memberikan kekuatan, keyakinan, kesabaran, ilmu yang bermanfaat, orang-orang baik di sekeliling penulis yang selalu memberi motivasi, semangat, dan dukungannya.
2. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan, dan doa.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang sudah membantu dan membimbing penelitian ini dari awal hingga akhir. Terima kasih atas segala kesabaran, ilmu, dan dukungan selama pengerjaan skripsi.
4. Segenap tim produksi dari perusahaan PT Stechoq Robotika Indonesia, Fahim, dan Dafa yang sudah membantu, dan mendukung dalam pengerjaan penelitian.

## KATA PENGANTAR

*Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Alhamdulillah, segala puji hanyalah kepunyaan Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah kepada hamba-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Promosi dan Informasi Peternakan Domba Pada PT Sembada Sinergi Indonesia Dengan Penerapan Animasi 3 Dimensi”. Tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan serta yang kita nantikan safaatnya di Yaumul akhir kelak.

Adapun penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi dukungan, do'a, bimbingan, semangat, motivasi, serta dorongan sehingga tahap demi tahap skripsi ini telah selesai.

Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif AL Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Puwarnto, M.Kom., Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom., Pembimbing yang selalu membimbing, memberikan kritik dan saran, serta waktunya sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan membina penulis selama berada dibangku perkuliahan.

6. Bapak Destarafi Perdana Islami, Direktur PT Sembada Sinergi Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian, membagikan ilmu pengetahuan, dan membina penulis selama penelitian skripsi.
7. Seluruh staf dan rekan-rekan PT Sembada Sinergi Indonesia yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama mengikuti magang dan penelitian skripsi.
8. Seluruh pihak yang telah membantu serta tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kemampuan dalam penyusunan skripsi dari bentuk dan isi penulisan yang masih kurang dari kesempurnaan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang bertujuan untuk menyempurnakan skripsi ini.

*Wassalammu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 17 September 2023

Penulis

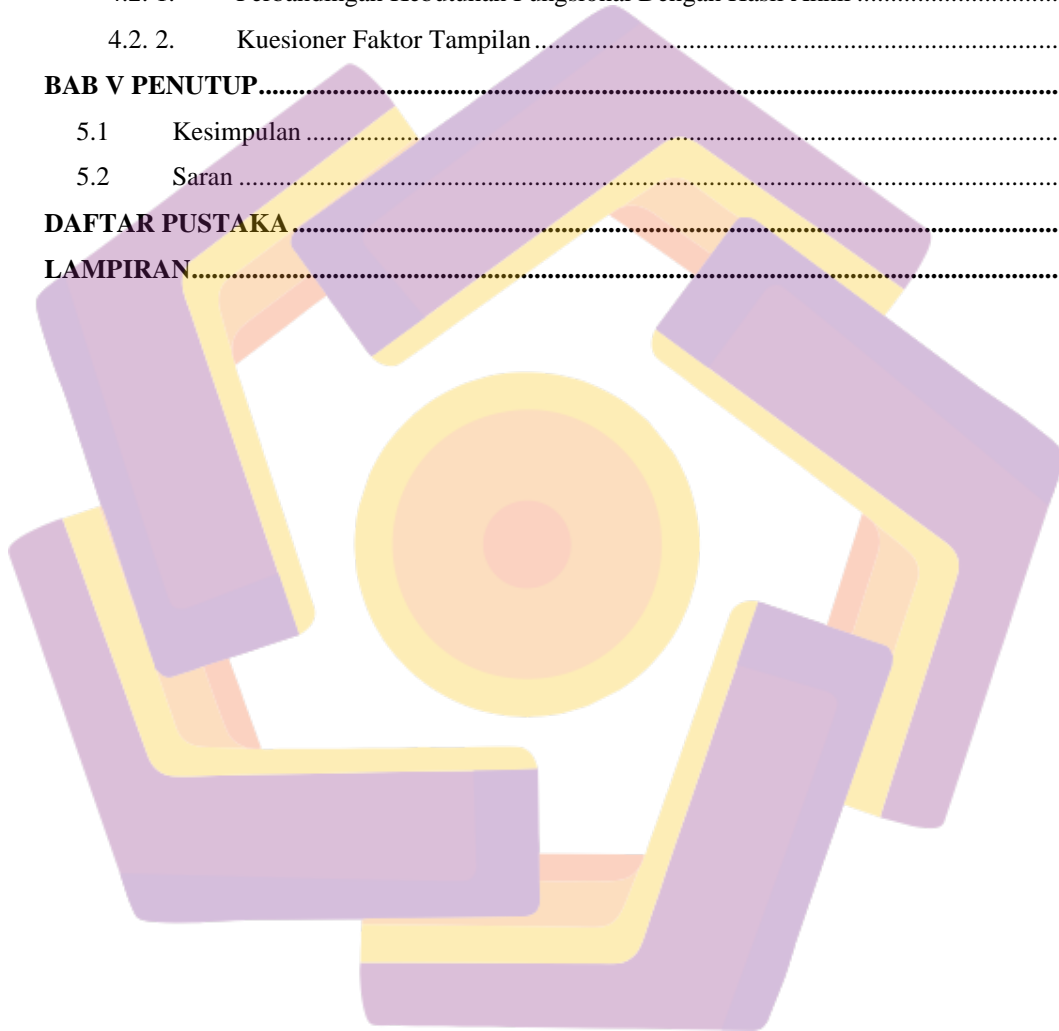


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xviii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>xix</b>
<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    Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1.    Tujuan Operasional.....	3
1.4.2.    Tujuan Fungsional.....	3
1.4.3.    Tujuan Individu.....	3
1.5    Manfaat.....	3
1.5.1.    Bagi Perusahaan.....	3
1.5.2.    Bagi Peneliti.....	4
1.6    Metode Penelitian.....	4
1.6.1.    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2.    Metode Analisis.....	4
1.6.3.    Metode Produksi.....	5
1.6.4.    Metode Evaluasi.....	5
1.7    Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1    Studi Literatur.....	6
2.2    Multimedia.....	10
2.2.1.    Pengertian.....	10
2.2.2.    Jenis-jenis Multimedia.....	10

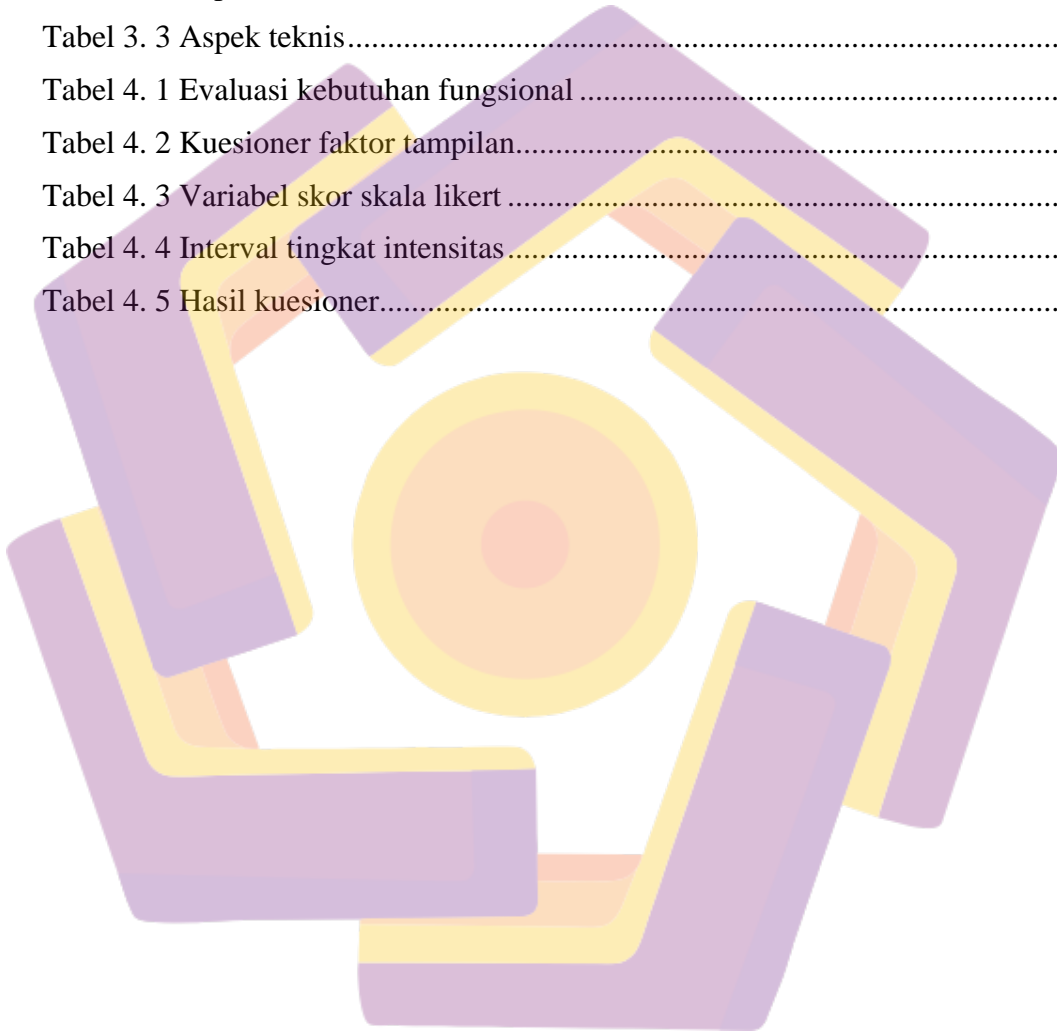
2.2.3.	Elemen-elemen Multimedia .....	10
2.3	Media Promosi dan Informasi .....	11
2.3.1.	Pengertian.....	11
2.3.2.	Tujuan .....	12
2.4	Animasi.....	12
2.4.1.	Pengertian.....	12
2.4.2.	Prinsip-prinsip Animasi.....	12
2.4.3.	Macam-macam Animasi .....	14
2.5	Teori Analisa.....	17
2.6	Kebutuhan Aspek Produksi.....	17
2.6.1.	Kebutuhan Fungsional.....	17
2.6.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	17
2.7	Teori Produksi.....	18
2.7.1.	Pra Produksi .....	18
2.7.2.	Produksi .....	18
2.7.3.	Paska Produksi .....	19
2.8	Evaluasi.....	20
2.8.1.	Skala Likert .....	20
2.8.2.	Kuesioner .....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>22</b>
3.1.	Gambaran Umum Penelitian .....	22
3.1.1.	Alur Penelitian .....	22
3.1.2.	Video Media Promosi dan Informasi Peternakan Domba .....	22
3.2.	Pengumpulan Data .....	23
3.2.1.	Wawancara.....	23
3.2.2.	Observasi.....	23
3.3.	Analisis Kebutuhan .....	24
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	24
3.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.4.	Analisis Kebutuhan Aspek Produksi.....	25
3.4.1.	Aspek Kreatif .....	26
3.4.2.	Aspek Teknis.....	27
3.5.	Pra produksi .....	29
3.5.1	Ide.....	29
3.5.2	Naskah.....	29
3.5.3	Storyboard.....	29
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>30</b>

4. 1.	Produksi .....	30
4.1. 1	Pembuatan Model 3D Bangunan Kandang Panggung dan Kandang Umbaran.....	30
4.1. 2	Animasi 3D Penggunaan Timbangan Digital.....	30
4.1. 3	Animasi 3D Penggunaan Prototipe <i>Automatic Sheep Feeder</i> .....	31
4.1. 4	Animasi 3D Penggunaan RFID <i>Mobile</i> dan Kalung RFID .....	32
4. 2.	Evaluasi.....	33
4.2. 1.	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir .....	33
4.2. 2.	Kuesioner Faktor Tampilan .....	34
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>38</b>
5.1	Kesimpulan .....	38
5.2	Saran .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>39</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>40</b>



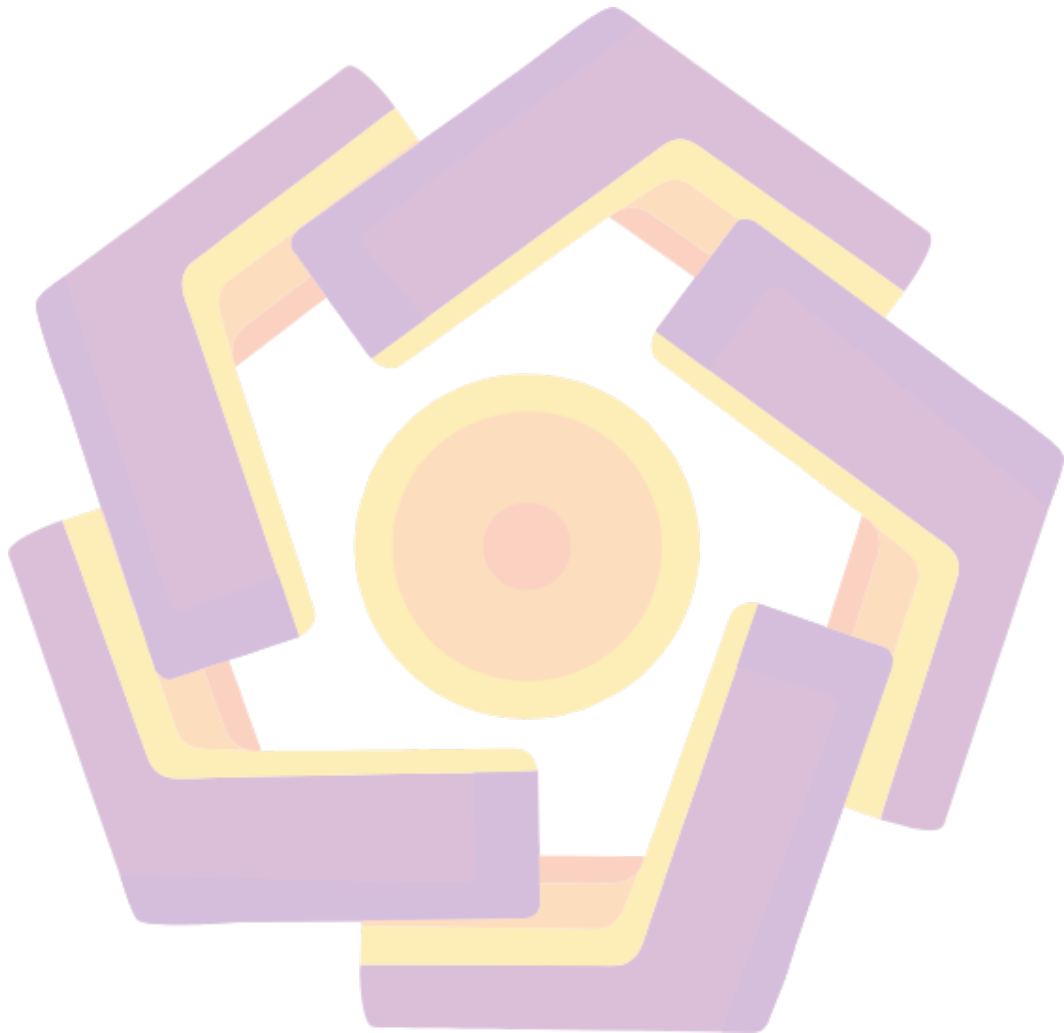
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literatur .....	9
Tabel 2. 2 Variabel skor skala likert .....	20
Tabel 2. 3 Interval tingkat intensitas .....	21
Tabel 3. 1 Kebutuhan non fungsional .....	25
Tabel 3. 2 Aspek kreatif .....	27
Tabel 3. 3 Aspek teknis .....	29
Tabel 4. 1 Evaluasi kebutuhan fungsional .....	34
Tabel 4. 2 Kuesioner faktor tampilan .....	35
Tabel 4. 3 Variabel skor skala likert .....	35
Tabel 4. 4 Interval tingkat intensitas .....	36
Tabel 4. 5 Hasil kuesioner .....	36



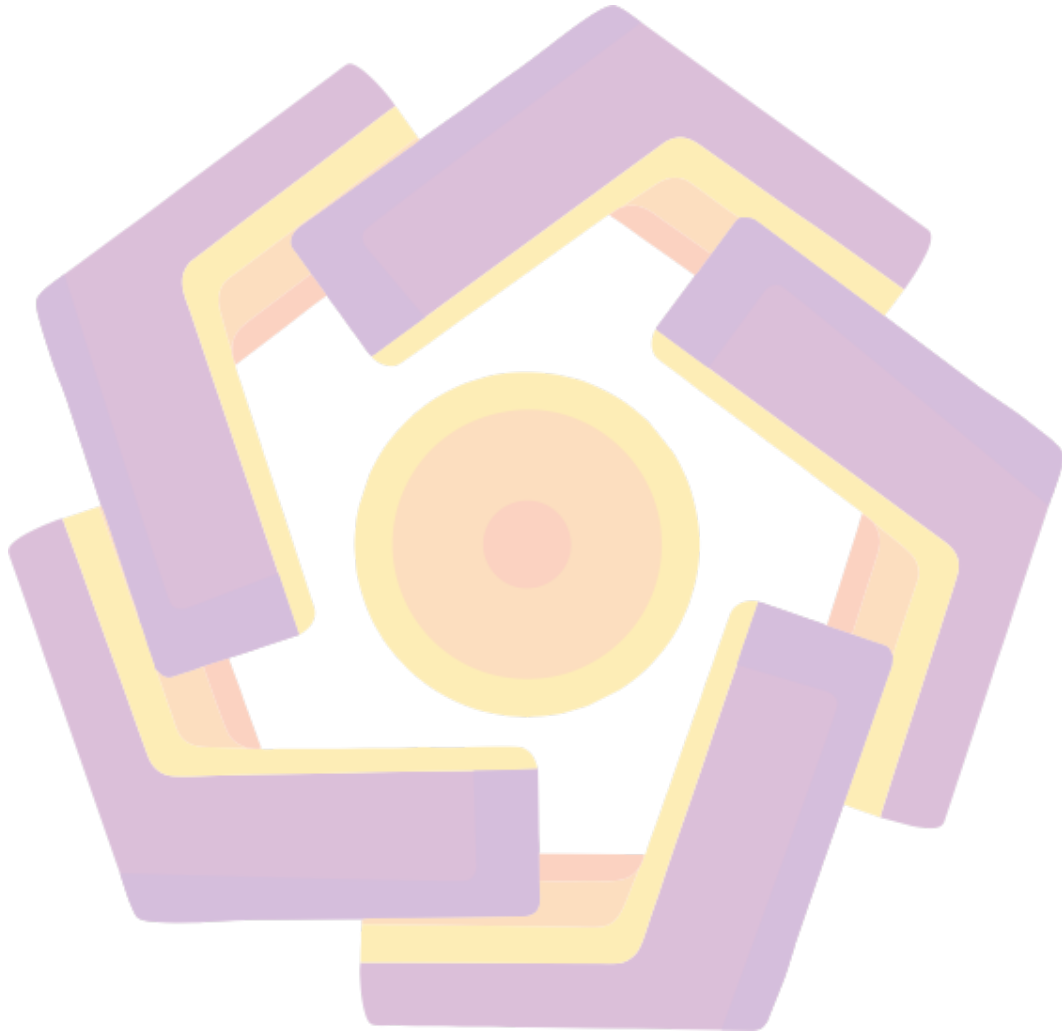
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur penelitian.....22

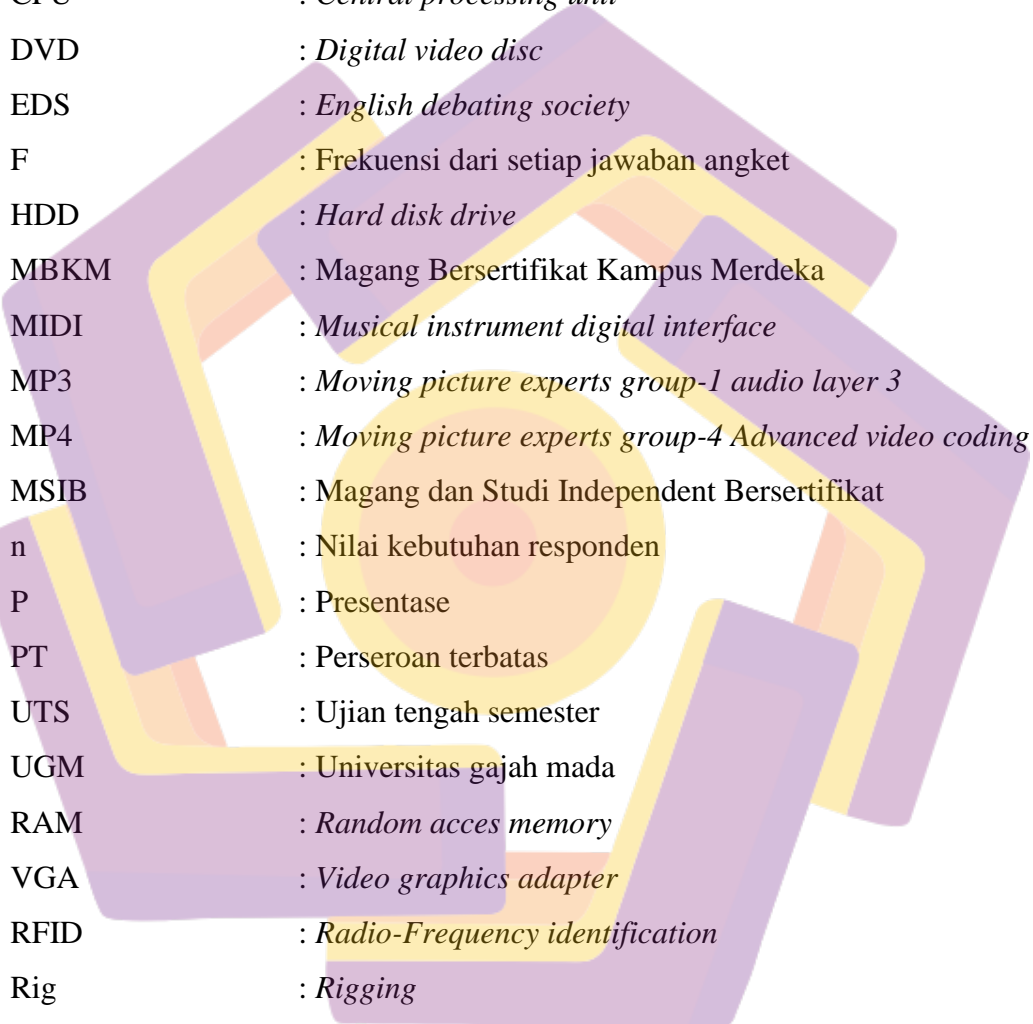


## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SIP Stechoq Robotika Indonesia .....	40
Lampiran 2 SIP PT Sembada Sinergi Indonesia .....	41
Lampiran 3 Sertifikat MBKM <i>batch</i> tiga.....	42
Lampiran 4 Transkrip nilai MBKM .....	43



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



2D	: 2 Dimensi
3D	: 3 Dimensi
ASF	: <i>Automatic sheep feeder</i>
CGI	: <i>Computer generated image</i>
CPU	: <i>Central processing unit</i>
DVD	: <i>Digital video disc</i>
EDS	: <i>English debating society</i>
F	: Frekuensi dari setiap jawaban angket
HDD	: <i>Hard disk drive</i>
MBKM	: Magang Bersertifikat Kampus Merdeka
MIDI	: <i>Musical instrument digital interface</i>
MP3	: <i>Moving picture experts group-1 audio layer 3</i>
MP4	: <i>Moving picture experts group-4 Advanced video coding</i>
MSIB	: Magang dan Studi Independent Bersertifikat
n	: Nilai kebutuhan responden
P	: Presentase
PT	: Perseroan terbatas
UTS	: Ujian tengah semester
UGM	: Universitas gajah mada
RAM	: <i>Random acces memory</i>
VGA	: <i>Video graphics adapter</i>
RFID	: <i>Radio-Frequency identification</i>
Rig	: <i>Rigging</i>
SIP	: Surat ijin penelitian
SSD	: <i>Solid state drive</i>
TV	: Televisi
UAS	: Ujian akhir semester
VCD	: <i>Video compact disc</i>

## DAFTAR ISTILAH



<i>Action</i>	: Tindakan
<i>Angel</i>	: Penempatan kamera
<i>Animatic</i>	: Animasi
<i>Animator</i>	: Pembuat animasi
<i>Assets</i>	: Aktiva
<i>Automatic sheep feeder</i>	: Pengumpan domba otomatis
<i>Blueprint</i>	: Cetak biru
<i>Brainware</i>	: Perangkat otak
<i>Breakdown</i>	: Perincian
<i>Breeding</i>	: Pembiakan
<i>Cell</i>	: Sel
<i>Clip</i>	: Klip
<i>Close up</i>	: Merapatkan
<i>Compositing</i>	: Pengomposisian
<i>Creative</i>	: Kreatif
<i>Darft</i>	: Draf
<i>Dashboard</i>	: Dasbor
<i>Editing</i>	: Pengeditan
<i>Editor</i>	: Penyunting
<i>Extreme long shoot</i>	: Pengambilan jarak jauh yang ekstrim
<i>Fattening</i>	: Penggemukan
<i>Frame</i>	: Bingkai
<i>Full Shoot</i>	: Pengambilan penuh
<i>Hardware</i>	: Perangkat keras
<i>Image plane</i>	: Bidang gambar
<i>Input</i>	: Memasukkan
<i>Interface</i>	: Antarmuka
Laktasi	: Menyusui
<i>Layer</i>	: Lapisan
<i>Lighting</i>	: Pencahayaan





<i>Link</i>	: Tautan
<i>Long shoot</i>	: Pengambilan jarak jauh
<i>Medium shoot</i>	: Pengambilan menengah
<i>Mobile</i>	: Seluler
<i>Modelling</i>	: Pemodelan
<i>Movie</i>	: Film
<i>Output</i>	: Keluaran
<i>Panning</i>	: Mendulang
<i>Preview</i>	: Pratinjau
<i>Rekondisi</i>	: Memperbaiki
<i>Shoot list</i>	: Daftar pengambilan
<i>Slow in</i>	: Masuk lambat
<i>Slow out</i>	: Keluar lambat
<i>Software</i>	: Perangkat lunak
<i>Storyboard</i>	: Panel cerita
<i>Texture</i>	: tekstur
<i>Value</i>	: Nilai
<i>Voice over</i>	: Pengisi suara
<i>Zoom in</i>	: Perbesar
<i>Zoom out</i>	: Perkecil

## INTISARI

PT Sembada Sinergi Indonesia merupakan perusahaan yang menggabungkan ilmu pengetahuan, teknologi dan perhatian lebih kepada ternak dalam peternakan yang berkelanjutan. Peternakan yang melayani *breeding, fattening, trading, dan cattle feed*. PT Sembada Sinergi Indonesia yang sedang melakukan perancangan dan riset untuk pelayanan *breeding* yang terletak di dekat museum plataran. Diperlukannya media promosi dan informasi yang efektif dan efisien untuk area peternakan *breeding* yang akan dibangun.

Penulis mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman pada perkuliahan serta magang MSIB batch tiga untuk menghasilkan media promosi dan informasi dalam bentuk akhir berupa video. Perancangan media promosi dan informasi menggunakan *software* autodesk maya 2023.

Berdasarkan hasil interval dan hasil indeks persentase dari kuesioner yang dilakukan kepada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta Program Studi Teknologi Informasi perancangan media promosi dan informasi peternakan domba pada PT Sembada Sinergi Indonesia dengan penerapan animasi 3D sebesar 84,13% dan atau dinyatakan sangat baik.

**Kata kunci:** Animasi 3D, Peternakan Domba, PT Sembada Sinergi Indonesi, Media Promosi dan informasi.

## **ABSTRACT**

PT Sembada Sinergi Indonesia is a company that combines science, technology and more attention to livestock in sustainable farming. Farms that provide breeding, fattening, trading and cattle feed services. PT Sembada Sinergi Indonesia is currently carrying out design and research for breeding services located near the Plataran museum. Effective and efficient promotional media and information are needed for the breeding farm area that will be built.

The author implements knowledge and experience in lectures and MSIB batch three internships to produce promotional media and information in the final form of video. Designing promotional and information media using Autodesk Maya 2023 software.

Based on the interval results and percentage index results from questionnaires conducted on students at AMIKOM Yogyakarta University, Information Technology Study Program, the design of promotional media and information on sheep farming at PT Sembada Sinergi Indonesia with the application of 3D animation was 84.13% and or declared very good.

Keywords: 3D Animation, Sheep Farming, PT Sembada Sinergi Indonesia, Promotional Media and information.

## **MOTTO**

“Berjuanglah untuk apa yang kita yakini, tanpa berusaha membuktikan apa pun kepada siapa pun”.

**Paulo coelho**

“Teruslah belajar. Mendidik diri dengan akal sehat, kesadaran dan kepekaan sosial. Jangan jadi idiot yang percaya diri”.

**Ning imaz pp lirboyo**

