

IMPLEMENTASI MODELING 3D UNTUK IKLAN

PRODUK “MR.COCONUT”

SKRIPSI



disusun oleh

TULUS SUPRASETIYONO

17.82.0176

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

IMPLEMENTASI MODELING 3D UNTUK IKLAN

PRODUK “MR.COCONUT”

SKRIPSI



disusun oleh

TULUS SUPRASETIYONO

17.82.0176

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MODELING 3D UNTUK IKLAN

PRODUK “MR.COCONUT”

yang disusun dan diajukan oleh

Tulus Suprasetiyono
17.82.0176

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 19030290

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI MODELING 3D UNTUK IKLAN
PRODUK “MR.COCONUT”

yang disusun dan diajukan oleh

Tulus Suprasetiyono

17.82.0176

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Harvoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 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 : Tulus Suprasetyono
NIM : 17.82.0176

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:


IMPLEMENTASI MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK "MR.COCONUT"

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, 10 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Tulus Suprasetyono

MOTTO

“Jangan takut jatuh, kerana yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Yang takut gagal, kerana yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Jangan takut salah, kerana dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

-Buya Hamka-

MOTTO

“Nikmati masa hidupmu yang sekarang dengan rasa syukur, karena itu akan menenangkan jiwamu.”

-Tulus Suprasetiyono -

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan smesta Alam, atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang tiada terhingga. Dengan izin-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “implementasi 3d modeling untuk iklan produk ‘mr.coconut.’” skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuanm dan inspirasi dalam perjalanan penulisan ini. Dengan rendah hati, penulis ingin mengungkapkan apresiasi kepada:

1. Orang tua, keluarga, dan sahabat-sahabat tercinta, atas dorongan, dan cinta tanpa batas yang telah memberikan semangat dan keyakinan kepada penulis dalam mengarungi lika-liku penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan berharga untuk menimba ilmu dan pengalaman di Lembaga Pendidikan yang terhormat ini.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pengetahuan, dan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan Langkah-langkah penulisan skripsi ini.

4. Para dosen tenaga pengajar Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah berbagi pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang luar biasa selama masa perkuliahan.
5. Teman-Teman seperjuangan dan rekan satu Angkatan, yang telah menjadi pilar dukunagn social, saling menginspirasi, dan berbagi ilmu sepanjang perjaklanan studi ini.
6. Seluruh individu yang telah mengisi kuisisioner skripsi ini, termasuk teman alumni ponpes Karangasem lamongan yang ada di jogja yang dengan keramahan dan kerelaan hati meberikan kontribusi berharga bagi penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan dan kekeurangan. Oleh karena itu, segala kritik, saran, dan masuukan yang membangun dari pembaca sangat diharapkan guna meningkatkan kualitas dan manfaat skripsi ini untuk kepentingan Bersama.

Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat memebrikan sumbangsih positif dalam bidangnya dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta industry terkait.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat membuka pint uke arah kebaikan dan memebrikan manfaat bagi kehidupan umat manusia.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Juli 2023



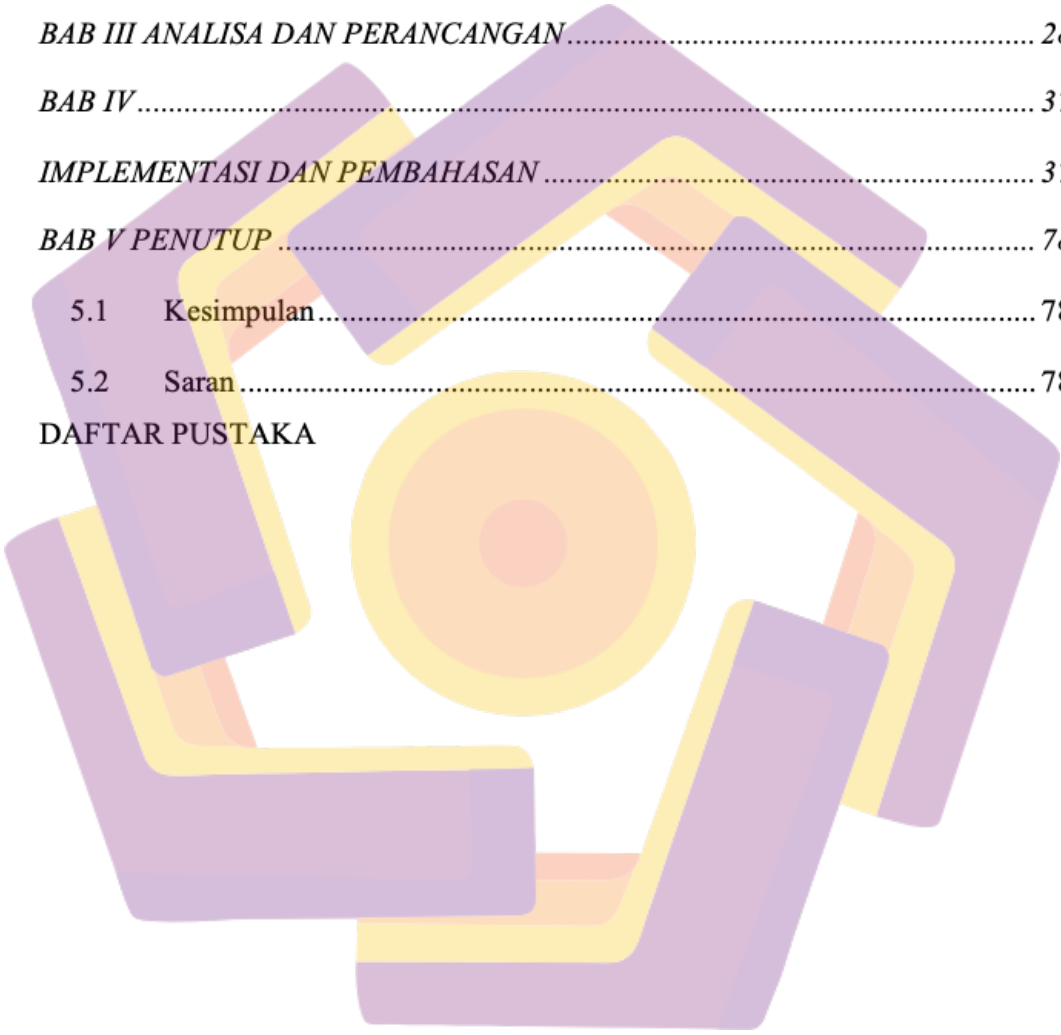
Tulus Suprasetyono

DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK “MR.COCONUT”

<i>MOTTO</i>	<i>iii</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>iv</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>1</i>
<i>BAB I</i>	<i>3</i>
<i>PENDAHULUAN</i>	<i>3</i>
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<i>BAB II</i>	<i>8</i>
<i>LANDASAN TEORI</i>	<i>8</i>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.3 Konsep Dasar periklanan.....	15
2.4. Konsep Dasar Multimedia.....	18
2.5 Pengertian Video.....	20
2.6 Analisis Kebutuhan System.....	21

2.7	Pra produksi.....	22
2.8	Produksi.....	23
2.9	Evaluasi	26
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....		28
BAB IV.....		37
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		37
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Primitive Modeling	9
Gambar 2.2. Poligonal Modeling	10
Gambar 2.3. NURBS Modeling	22
Gambar 2.4. Contoh Proses UV Mapping	22
Gambar 3.3. Contoh Sketsa Botol	34
Gambar 4.1. Lembar Kerja Blendeer	35
Gambar 4.2. Sketsa Referensi	36
Gambar 4.3. Create Cylinder	36
Gambar 4.4. Diameter	37
Gambar 4.5. Tutup Botol	37
Gambar 4.6. Detail Tutup Botol	38
Gambar 4.7. Solidify Botol	38
Gambar 4.8. Shade Smooth Botol	39
Gambar 4.9. Add Vertex	39
Gambar 4.10. Hasil Modeling Botol	40
Gambar 4.11. Lembar Kerja Modeling Kelapa	40
Gambar 4.12. Referensi Kelapa	41
Gambar 4.13. Sphere Kelapa	41
Gambar 4.14. Cekungan Kelapa	42
Gambar 4.15. Solidify Kelapa	42
Gambar 4.16. Modif Vertex Kelapa	43
Gambar 4.17. Edge Kelapa	43
Gambar 4.18. Menambahkan Cylinder Untuk Sedotan	44
Gambar 4.19. Edit Sedotan	44
Gambar 4.20. Payung di Kelapa	45
Gambar 4.21. Lembar Kerja Honey Dipper	45
Gambar 4.22. Referensi Honey Dipper	46
Gambar 4.23. Honey Dipper	46
Gambar 4.24. Pegangan Honey Dipper	47
Gambar 4.25. Duplikat Kepala Honey Dipper	47
Gambar 4.26. Modeling Madu	48
Gambar 4.27. Modeling Honey Dipper	48
Gambar 4.28. UV Editor Stiker Botol	49
Gambar 4.29. Unwrap UV Botol	49
Gambar 4.30. Texture UV Mapping	50
Gambar 4.31. Mode UV Editing	50
Gambar 4.32. Unwrap UV Mapping Kelapa	51
Gambar 4.33. UV Mapping ke Photoshop	51
Gambar 4.34. Texture UV di Photoshop	52
Gambar 4.35. Texture Kelapa	52
Gambar 4.36. Mode UV Editing Honey Dipper	53
Gambar 4.37. Unwrap UV Honey Dipper	53
Gambar 4.38. Texturing Stiker Botol	54
Gambar 4.39. Menambahkan Beberapa Node Stiker	54

Gambar 4.40. Texture Botol	55
Gambar 4.41. Texture Air di Botol	55
Gambar 4.42. Texture Tutup Botol	56
Gambar 4.43. Texture Kayu	57
Gambar 4.44. Texture Tutup Botol	57
Gambar 4.45. Node Texture Madu	58
Gambar 4.46. Texture Kelapa	59
Gambar 4.47. Node Kelapa	59
Gambar 4.48. Node Sedotan	60
Gambar 4.49. Texture Payung	60
Gambar 4.50. Animasi Botol	61
Gambar 4.51. Pembuatan Visual Efek	62
Gambar 4.52. Partikel Menjadi Mesh	62
Gambar 4.53. Texturing Splash	63
Gambar 4.54. Pengaturan Lighting	63
Gambar 4.55. Pengaturan Kamera	64
Gambar 4.56. Rendering Animasi	64
Gambar 4.57. Membuat New Sequence	65
Gambar 4.58. Proses Editing	66
Gambar 4.59. Proses Rendering	66
Gambar 4.60. Tampilan Poster	74
Gambar 4.61. Tampilan Instagram Reels	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2.2. Skala Kriteria Penafsiran Hasil Kuisisioner	24
Tabel 2.3. Skala Kriteria Penafsiran Hasil Hitung Kuisisioner	25
Tabel 3.1. Permasalahan dan Penyelesaian Masalah	29
Tabel 4.1. Pengujian 3d Modeling untuk Iklan “ Mr. Coconut	70
Tabel 4.2. Bobot Nilai	71
Tabel 4.3. Tabel Interval	71
Tabel 3.4. Perhitungan Bobot Nilai Kuisisioner	72

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, terutama dalam bidang multimedia dan teknologi citra 3D, telah secara signifikan memengaruhi industri animasi. 3D animation telah mengalami pertumbuhan pesat dalam satu dekade terakhir, didorong oleh kemajuan teknologi komputer. Teknik-teknik seperti sculpting dan retopology telah menjadi kunci dalam pembuatan model 3D yang kompleks.

Di Indonesia, industri animasi 3D telah berkembang pesat, terlihat dari banyaknya film animasi 3D berkualitas buatan Indonesia yang ditayangkan di stasiun televisi nasional. Para pengusaha e-marketplace berupaya memenuhi kebutuhan pasar Indonesia, namun promosi konvensional seringkali kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada penggunaan video animasi 3D sebagai alat promosi digital yang mampu berkontribusi signifikan dalam proses produksi perusahaan.

Film animasi saat ini tidak hanya ditujukan untuk anak-anak tetapi juga untuk audiens lebih luas. Mereka memperkenalkan karakter-karakter menarik dan digunakan untuk memvisualisasikan berbagai adegan, termasuk iklan televisi.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan menciptakan model 3D yang realistis untuk memperkuat promosi produk "MR.Coconut." Dengan demikian, judul penelitian ini adalah "Implementasi Modeling 3D untuk Iklan Produk 'MR.Coconut'." Penelitian ini mengeksplorasi potensi pemodelan 3D untuk meningkatkan representasi visual produk dan menarik perhatian konsumen potensial.

Kata kunci: Animasi 3D, Iklan, Produk "Mr.Coconut, Modeling 3D, Multimedia

ABSTRACT

The development of information technology, especially in the field of multimedia and 3D imaging, has significantly impacted the animation industry. Over the past decade, 3D animation has experienced rapid growth, driven by advancements in computer technology. Techniques such as sculpting and retopology have been key in creating complex 3D models.

In Indonesia, the 3D animation industry has expanded rapidly, as evidenced by the increasing number of high-quality domestically produced 3D animated films broadcast on national television stations. E-marketplace entrepreneurs aim to meet the needs of the Indonesian market, but conventional promotions often prove ineffective. Therefore, this research focuses on the use of 3D animation videos as a digital promotional tool, capable of making a significant contribution to the company's production processes.

Present-day animated films are not only targeted at children but also at a broader audience. They introduce captivating characters and are used to visualize various scenes, including television advertisements.

In this context, this research aims to create realistic 3D models to enhance the promotion of the "MR.Coconut" product. Thus, the title of this research is "Implementation of 3D Modeling for the Advertisement of the 'MR.Coconut' Product." This study explores the potential of 3D modeling to improve the visual representation of products and attract potential consumers.

Keyword: *3D Animation, Advertisement, "Mr. Coconut" Product, 3D Modeling, Multimedia*