

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK BOX MODELING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
CAFE TIGA TJERET**

SKRIPSI

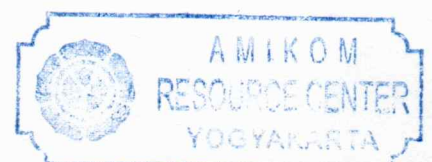


disusun oleh

Husain Ali Ahmad

09.11.3057

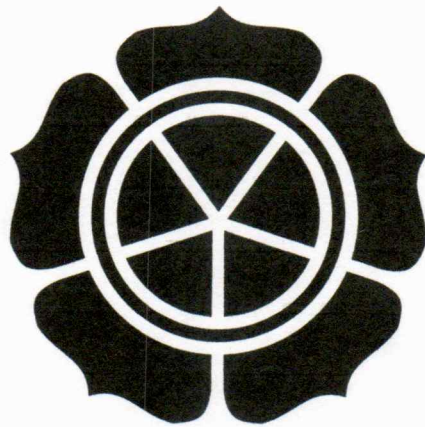
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**



**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK BOX MODELING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
CAFE TIGA TJERET**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Husain Ali Ahmad

09.11.3057

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK BOX
MODELING SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
CAFE TIGA TJERET**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Husain Ali Ahmad

09.11.3057

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Mei P Kusniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D DENGAN TEKNIK BOX MODELING SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK CAFE TIGA TJERET

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Husain Ali Ahmad

09.11.3057

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Juli 2013

Husain Ali Ahmad

09.11.3057

MOTTO

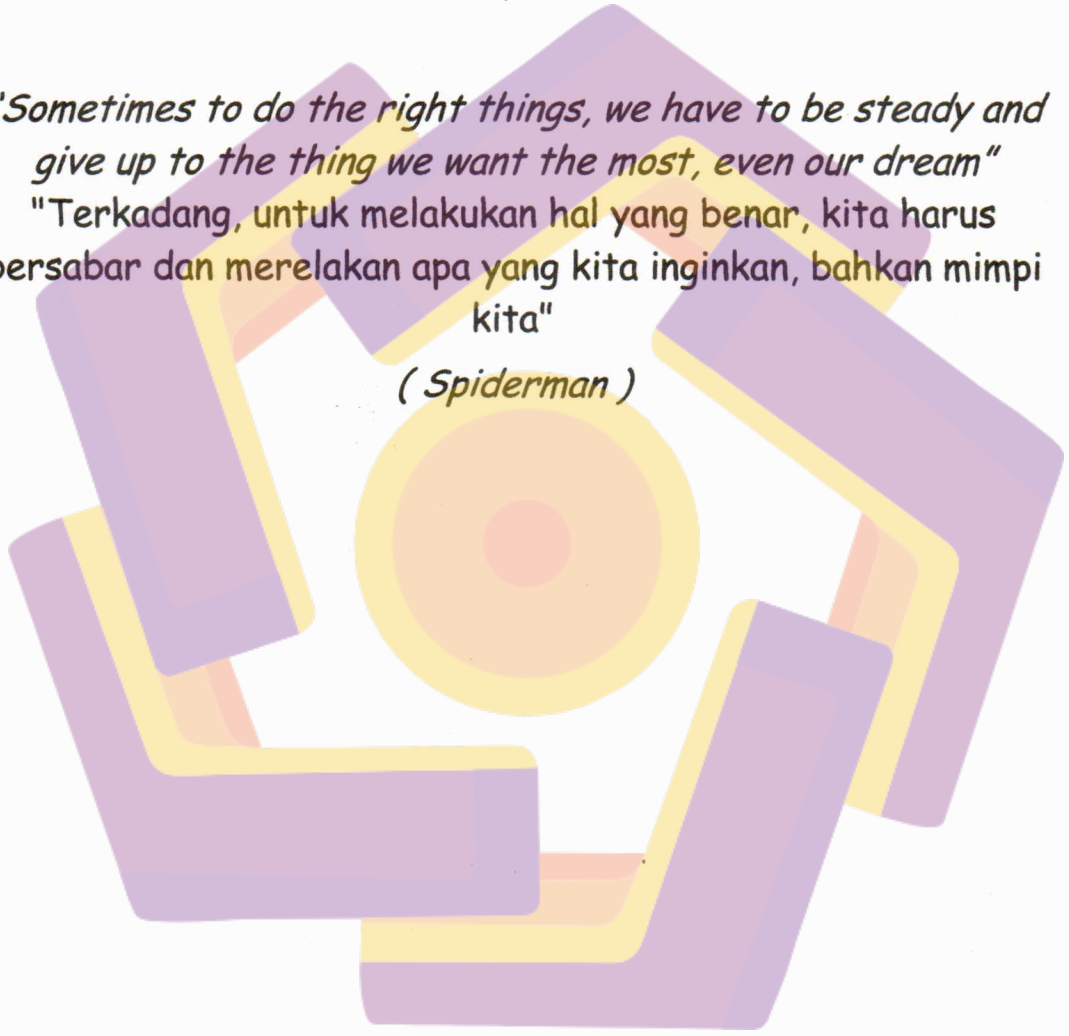
"Hanya kebodohan yang meremehkan pendidikan"

(P.Syrus)

"Sometimes to do the right things, we have to be steady and give up to the thing we want the most, even our dream"

"Terkadang, untuk melakukan hal yang benar, kita harus bersabar dan merelakan apa yang kita inginkan, bahkan mimpi kita"

(Spiderman)



HALAMAN PERSEMBAHAN

"Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini."

"Kepada kedua orangtua; ibu dan bapak yang selalu mendukung, berdoa, dan memberi motivasi, serta kasih sayang yang tak terbatas. Dan juga adik saya semoga jadi anak yang sholehah dan berguna bagi bangsa, serta semua keluarga besar thanks buat dukungannya."

"Terima kasih kepada Bapak Mei P Kurniawan yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Sudarmawan selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika."

"Keluarga Ringin Raya : Si Mbah, Fafa, Owok, Yogi, Andika, Adhi, Hariz, Marza, Devit, Furqon, Romdon, Bontet, Dias, Tri, Robert *thanks buat mixingnya*, Bayu, Firman, Arno, Irfan, dan buat adik Mika *thanks* :)."

"Buat teman - teman seperjuangan kelas 09 S1TI 07 thanks doa dan dukungannya, semoga sukses semua"

"Anak - anak A. Yani : Nisa, Nita dan Icha thanks buat ngajarin maen pokernya :). Buat anak - anak Gentan Homestay : Tofa, Mei, Inung, Dias dan Rosiana thanks :)."

"Keluarga besar ASBC, tetap sehat dan semangat."

"Terima kasih kepada dosen-dosen AMIKOM yang sudah *sharing* ilmu dan pengalamannya."

"Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak."

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

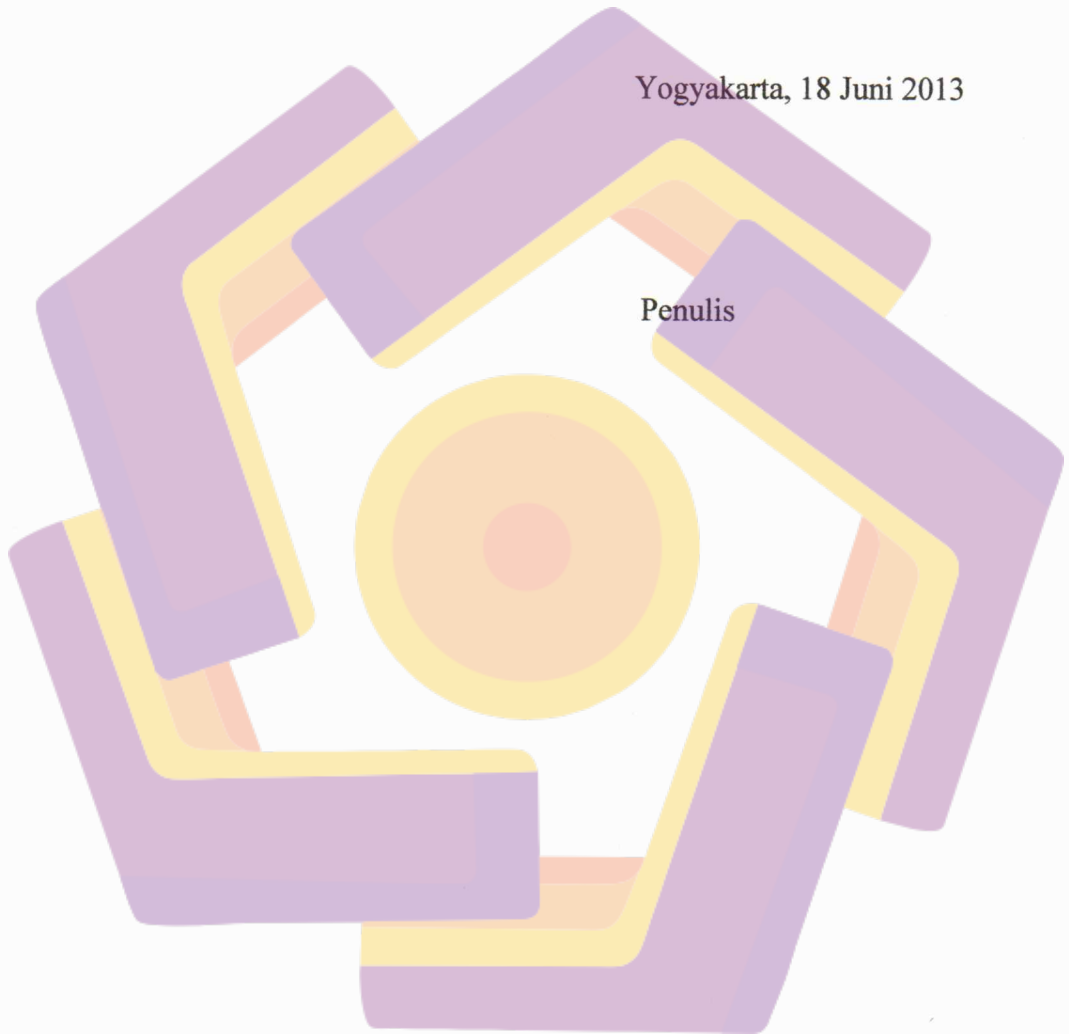
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan



terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 18 Juni 2013

Penulis



DAFTAR ISI

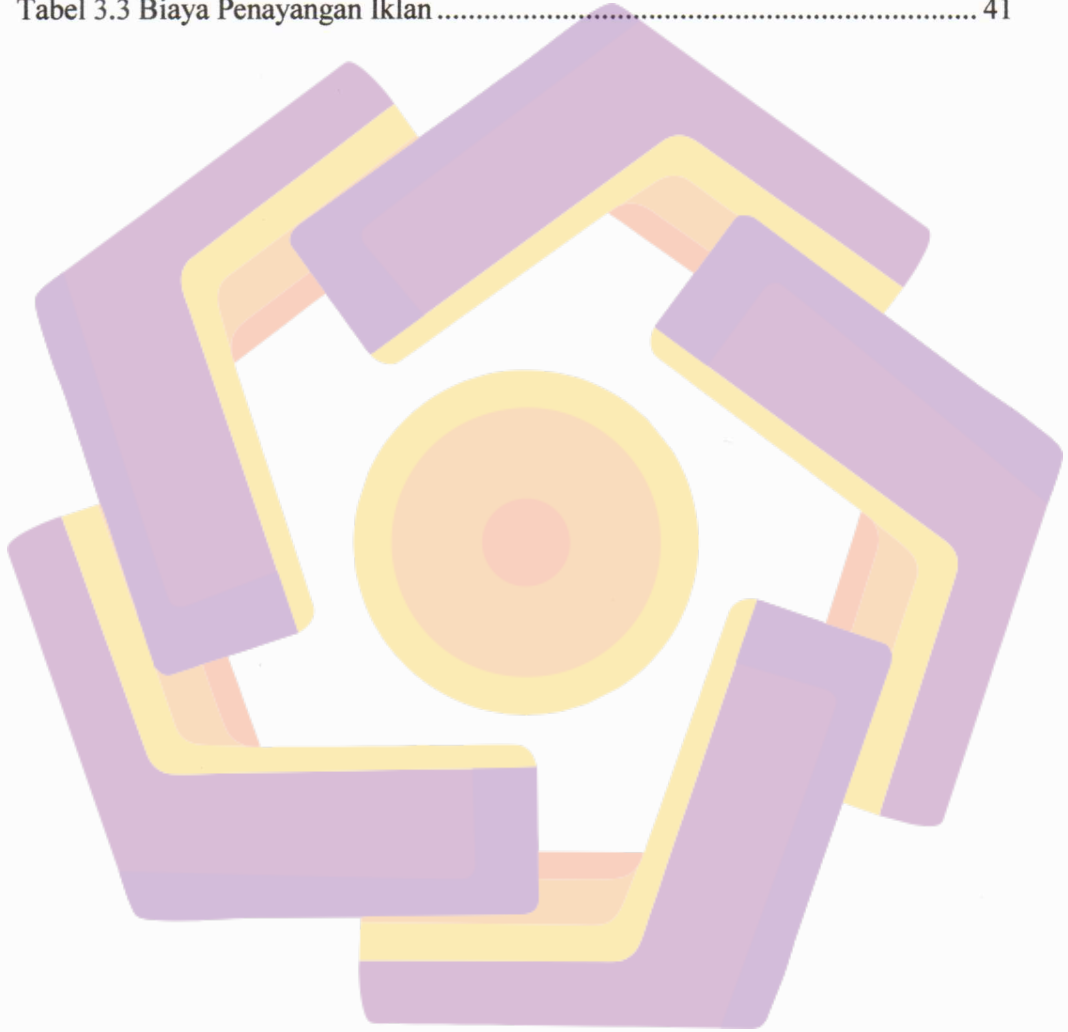
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.6.1 Manfaat Penelitian Bagi Penulis	4
1.6.2 Manfaat Penelitian Bagi Food Station	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Jadwal Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	7
2.1 Iklan	7
2.1.1 Gambaran Umum Tentang Iklan	7
2.1.2 Definisi Periklanan	7
2.1.3 Unsur – Unsur Iklan	8

2.1.4	Tujuan dan Manfaat Periklanan	9
2.1.5	Jenis – Jenis Iklan.....	11
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	14
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	14
2.2.2	Elemen-elemen Multimedia	15
2.2.3	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	17
2.2.4	Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	19
2.2.5	Produk-produk Multimedia	22
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	23
2.4	Teknik Box Modeling	25
2.5	Penjelasan Software Yang Digunakan	25
2.5.1	Adobe Photoshop CS4.....	25
2.5.2	3D Studio Max 2012	27
2.5.3	Adobe After Effects CS4.....	29
2.5.4	Adobe Soundbooth CS4.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
3.1	Sejarah Dan Perkembangan.....	32
3.1.1	Cafe Tiga Tjeret.....	33
3.2	Visi Dan Misi Cafe Tiga Tjeret	33
3.2.1	Visi Usaha.....	33
3.2.2	Misi Usaha.....	33
3.3	Struktur Organisasi	34
3.4	Pertumbuhan Perusahaan	34
3.5	Persaingan Usaha	35
3.6	Analisis Permasalahan.....	35
3.7	Permasalahan Yang Timbul	35
3.8	Analisis Penyebab Masalah.....	36
3.9	Analisis Kebutuhan	36
3.9.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.9.2	Sistem.....	37
3.10	Analisis PIECES	38

3.10.1 Analisis Kinerja (Performance).....	38
3.10.3 Analisis Ekonomi (Economic).....	38
3.10.4 Analisis Keamanan (Control).....	38
3.10.5 Analisis Efisiensi.....	39
3.10.6 Analisis Pelayanan (Service).....	39
3.11 Analisis Biaya Pembuatan Iklan.....	39
3.12 Perancangan Sistem.....	41
3.12.1 Strategi Perancangan Sistem.....	41
3.12.2 Perancangan Iklan.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Proses Pembuatan Iklan Cafe Tiga Tjeret.....	47
4.1.1 Pra Produksi.....	47
4.1.2 Produksi.....	47
4.1.3 Pasca Produksi.....	47
4.2 Produksi.....	48
4.3 Pasca Produksi.....	82
4.4 Implementasi.....	86
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan Dan Saran.....	87
5.1.1 Kesimpulan.....	87
5.1.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Rencana Kegiatan.....	6
Tabel 2.1 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	21
Tabel 3.1 Biaya Pembuatan Iklan.....	39
Tabel 3.2 Biaya Kebutuhan Hardware.....	40
Tabel 3.3 Biaya Penayangan Iklan	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	15
Gambar 2.2 Desain Linier	17
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.4 Struktur Piramida	18
Gambar 2.4 Struktur Polar	19
Gambar 2.5 Interface Adobe Photoshop Cs4	26
Gambar 2.6 Interface 3d Studio Max 2012	28
Gambar 2.6 Interface Adobe After Effects Cs4	29
Gambar 2.7 Interface Adobe Soundbooth Cs4	31
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Café Tiga Tjeret	34
Gambar 3.2 Mengedit Material Pada Photoshop	46
Gambar 4.1 Tampilan Awal 3ds Max 2012	48
Gambar 4.1 Pembuatan Plane	49
Gambar 4.2 Convert To Editable Poly	50
Gambar 4.3 Sudut Jalan	50
Gambar 4.4 Smooth Modifier	51
Gambar 4.5 Background Jalan	52
Gambar 4.6 Create Panel	53
Gambar 4.7 Pembuatan Box	53
Gambar 4.8 Box Parameter Panel	54
Gambar 4.9 Convert Box Menjadi Editable Poly	54
Gambar 4.1 Taper Dan Bend Modifiers	55
Gambar 4.1.1 Gedung Perkotaan	56
Gambar 4.1.2 Editable Poly Box	57
Gambar 4.1.3 Bangku Taman	57
Gambar 4.1.4 Pohon Generic Oak	58
Gambar 4.1.5 Setting Parameter Untuk Pohon	58
Gambar 4.1.6 Lampu Taman	59

Gambar 4.1.7 Pembuatan Bagian Badan Karakter.....	60
Gambar 4.1.8 Turbosmooth Modifier.....	61
Gambar 4.1.9 Turbosmooth Setting Parameters	62
Gambar 4.2 Bagian Badan Karakter.....	63
Gambar 4.2.1 Bagian Tangan Karakter	63
Gambar 4.2.2 Pivot Setting Pada Tangan	64
Gambar 4.2.3 Kedua Bagian Tangan.....	65
Gambar 4.2.4 Kaki Karakter	65
Gambar 4.2.5 Karakter.....	66
Gambar 4.2.6 Model Perkotaan.....	67
Gambar 4.2.7 Map Browser Panel	68
Gambar 4.2.7 Material Editor	69
Gambar 4.2.8 Environment And Effects	70
Gambar 4.2.9 Target Directional Parameter	71
Gambar 4.3 Perkotaan Dengan Cahaya Dan Material.....	72
Gambar 4.3.1 Karakter Dengan Color Difuse Material.....	72
Gambar 4.3.2 Bangku Taman	73
Gambar 4.3.3 Merge Panel	74
Gambar 4.3.4 Time Configuration	75
Gambar 4.3.5 Assign Control Panel	77
Gambar 4.3.6 Jalur Kamera	78
Gambar 4.3.7 Render Output Setup.....	79
Gambar 4.3.8 Proses Rendering Scene 1	79
Gambar 4.3.9 Time And Animation Control Panel.....	80
Gambar 4.4 Proses Rendering Scene 2.....	81
Gambar 4.4.1 Proses Rendering Scene 3	82
Gambar 4.4.2 Composition Setting	83
Gambar 4.4.3 Interpret Footage.....	84
Gambar 4.4.4 Output Module Setting	86

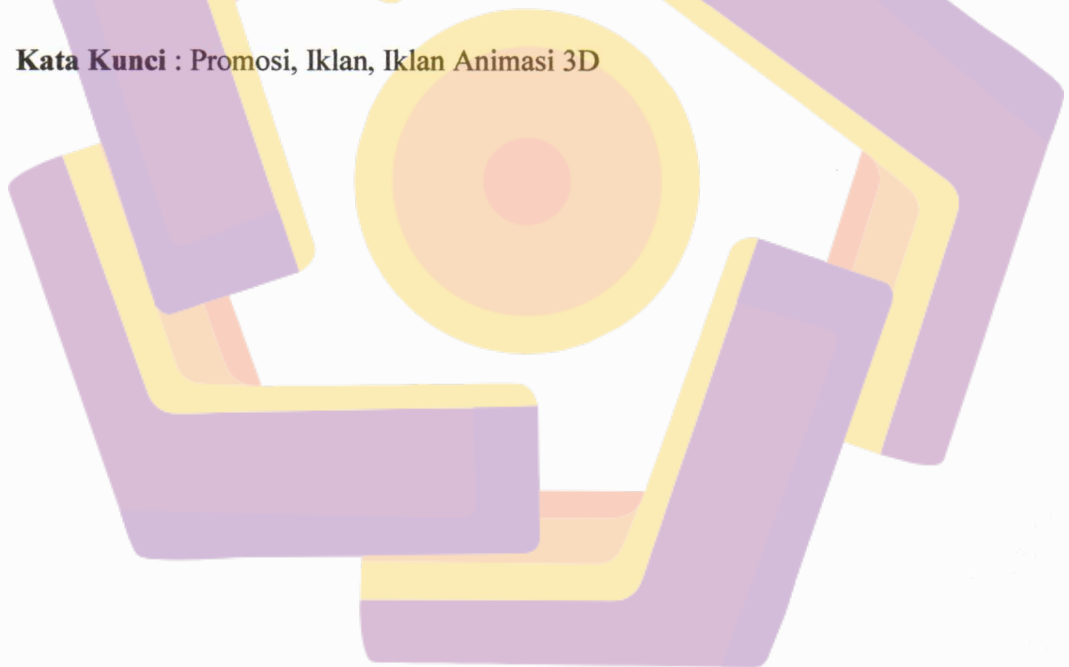
INTISARI

Peranan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus meningkat. Khususnya dalam bidang multimedia, saat ini sangat dibutuhkan sebagai media promosi. Ditambah lagi saat ini perkembangan perekonomian dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat menjadikan teknologi multimedia sebagai kebutuhan yang sangat penting peranannya dalam menghadapi persaingan global.

Dunia usaha kini semakin memperhatikan masalah teknologi, khususnya dalam penyampaian produknya kepada konsumen. Hal tersebut dapat kita lihat dengan banyaknya iklan yang dimuat dalam media cetak maupun media elektronik, sehingga pada masa sekarang ini jika sebuah badan usaha tidak memiliki media untuk menyampaikan informasi tentang produknya kepada masyarakat, maka badan usaha tersebut tidak akan mendapatkan banyak konsumen.

Untuk itulah dalam skripsi ini penulis mengambil judul Pembuatan Iklan Animasi 3D Dengan Teknik Box Modeling Sebagai Media Promosi Untuk Cafe Tiga Tjeret.

Kata Kunci : Promosi, Iklan, Iklan Animasi 3D



ABSTRACT

The role of information technology continues to increase over time. Particularly in the field of multimedia, this time as a media campaign is needed. Plus this time the development of the world economy and trade business very rapidly making multimedia technology as a very important role in the face of global competition.

The business world is increasingly concerned about the technology, particularly in the delivery of products to consumers. It can be seen by the number of advertisements published in the print and electronic media, so that at the present time if an entity does not have the media to convey information about their products to the public, then those businesses will not get a lot of consumers.

For that reason, in this paper the authors take the title Making 3D Animation Advertisement With Box Modeling Technique For Media Promotion Cafe Tiga Tjeret.

Keywords : *Promotion, Advertisement, 3D Animation Advertisement*

