

**PERANCANGAN IKLAN 3D ANIMASI PADA USAHA MIKRO KECIL
MENENGAH KULINER SATE KANG BUCIN MENGGUNAKAN
APLIKASI BLENDER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

HENDRY SUARANTALLA

18.82.0310

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN IKLAN 3D ANIMASI PADA USAHA MIKRO KECIL
MENENGAH KULINER SATE KANG BUCIN MENGGUNAKAN
APLIKASI BLENDER**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

HENDRY SUARANTALLA

18.82.0310

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN 3D ANIMASI PADA USAHA MIKRO KECIL
MENENGAH KULINER SATE KANG BUCIN MENGGUNAKAN
APLIKASI BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

Hendry Suarantalla
18.82.0310

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Mei 2024

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN 3D ANIMASI PADA USAHA MIKRO KECIL
MENENGAH KULINER SATE KANG BUCIN MENGGUNAKAN
APLIKASI BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

Hendry Suarantalla

18.82.0310

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji

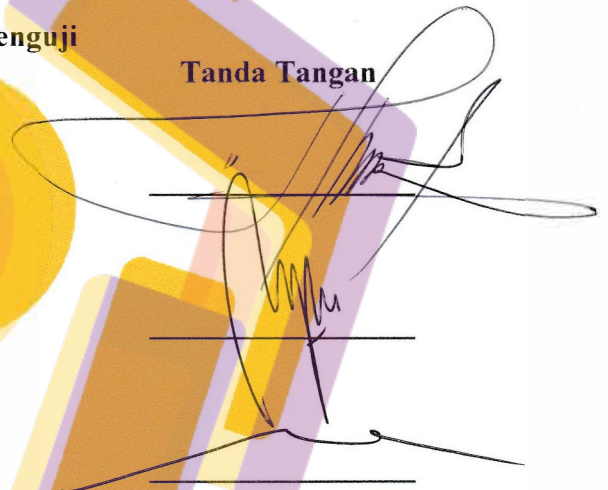
Nama Penguji

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Mei 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Hendry Suarantalla

NIM : 18.82.0310

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Iklan 3D Animasi Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Kuliner Sate Kang Bucin Menggunakan Aplikasi Blender

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, 14 Mei 2024

Yang Menyatakan,



Hendry Suarantalla

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah mengabulkan setiap do'a yang dipanjatkan dalam beribadah maupun di setiap perjalanan pengerjaan Skripsi. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Perancangan Iklan 3D Animasi Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Kuliner Sate Kang Bucin” hingga penulis dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu. Tak luput penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dengan rasa syukur dan Bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Keluarga , yaitu Kedua orang tua Bapak Jocky Suarantalla dan Ibu Sahariyanti yang telah memberikan banyak dukungan materi dan fasilitas yang ada. Tak lupa kakak yang telah memberikan semangat, dan juga segenap keluarga besar, saya ucapkan terima kasih.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Pacar yaitu Dewi Ratna Sari terima kasih telah sering membantu serta mengingatkan agar segera menyelesaikan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik yang berjudul “Perancangan Iklan 3d Animasi Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Kuliner Sate Kang Bucin Menggunakan Aplikasi Blender”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang, upaya keras, serta bimbingan dari berbagai pihak yang tak terhitung jumlahnya. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

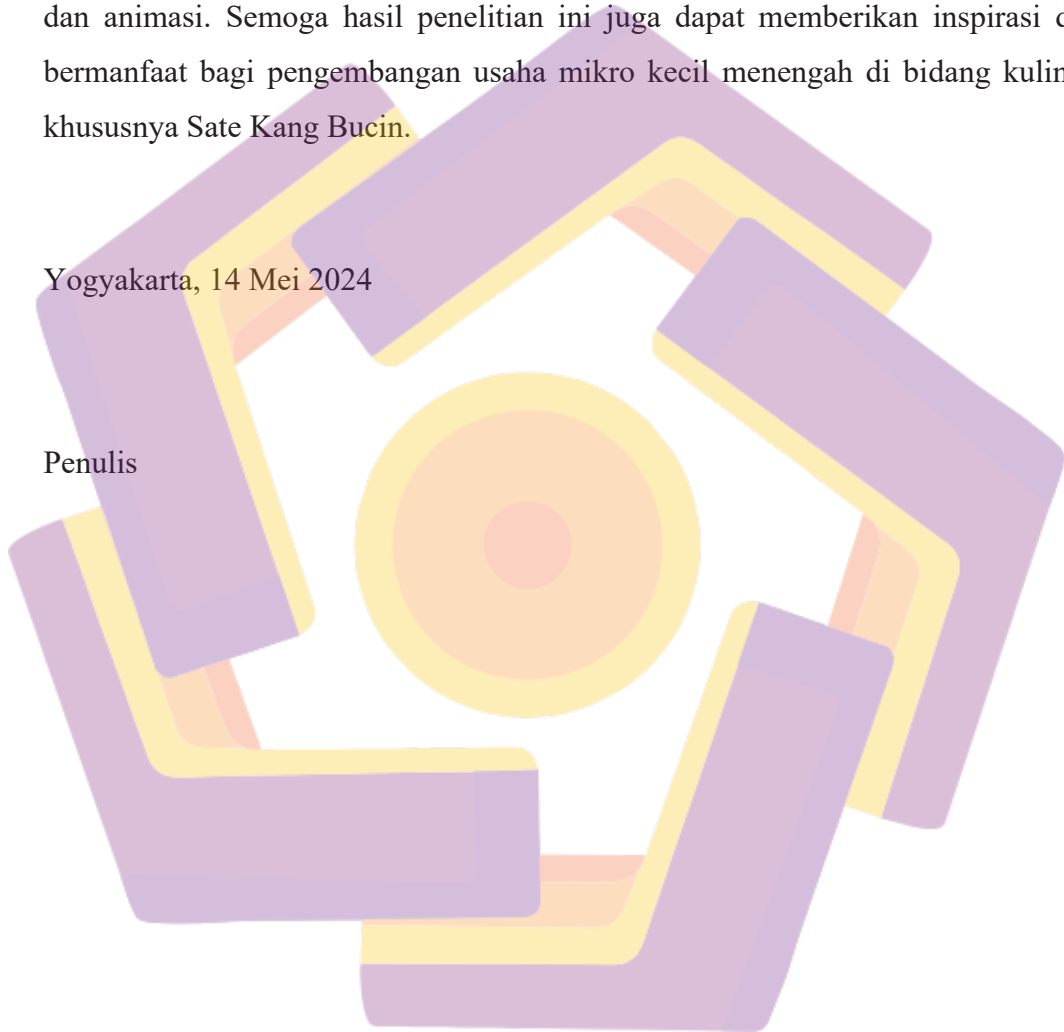
1. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, serta cinta tanpa batas dalam setiap langkah perjalanan penulis.
2. Bapak Ibnu Hadi Purwanto. S.kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dorongan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
5. Mas Hendra Sanjaya selaku Owner dari Sate Kang Bucin yang telah memberi izin, dan wawancara dalam penelitian ini.
6. Dewi Ratna Sari yang telah membuat penulis semangat, memberi dukungan dan motivasi serta , serta asupan gizi dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi sumber inspirasi, diskusi bermanfaat, serta dukungan moral yang tak ternilai harganya.
8. Para responden dan informan, yang telah memberikan waktu serta informasi yang berharga dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang periklanan dan animasi. Semoga hasil penelitian ini juga dapat memberikan inspirasi dan bermanfaat bagi pengembangan usaha mikro kecil menengah di bidang kuliner, khususnya Sate Kang Bucin.

Yogyakarta, 14 Mei 2024

Penulis



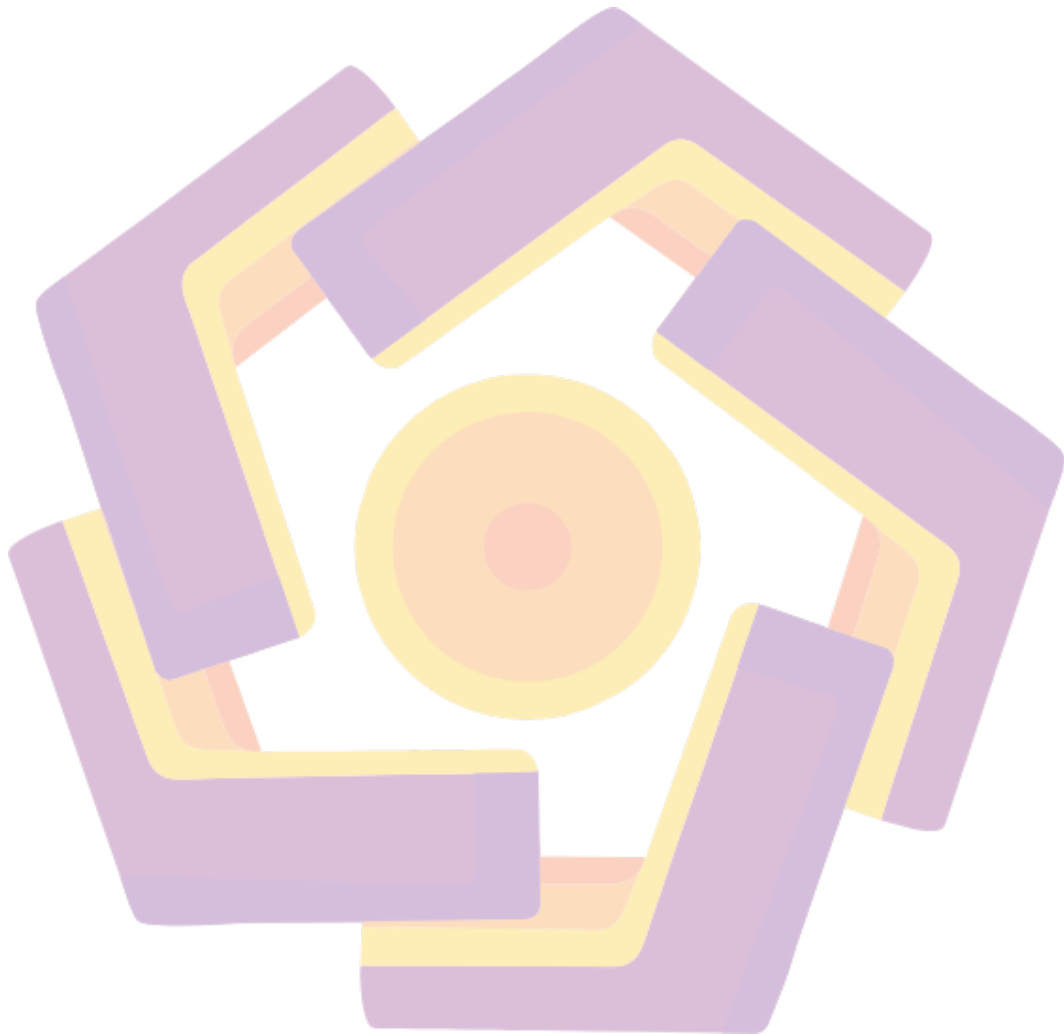
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Multimedia	10
2.3 Pengertian Iklan.....	10
2.3.1 Fungsi Iklan	10
2.4 Pengertian Video	10

2.5 Pengertian Animasi	11
2.6 Jenis-Jenis Animasi	11
2.6.1 Animasi 2D (2 Dimensi).....	11
2.6.2 Animasi 3D (3 Dimensi).....	12
2.6.3 Stop Motion Animation	12
2.7 Pengertian Simulasi	13
2.7.1 Force Field.....	14
2.7.2 Soft Body.....	14
2.7.3 Rigid Body.....	14
2.7.4 Cloth	14
2.7.5 Dynamic Paint	14
2.7.6 Particle	15
2.7.7 Fluid.....	15
2.8 Pengertian Aplikasi Blender.....	15
2.9 Metode Perancangan	16
2.9.1 Tahap Pra-Produksi	16
2.9.2 Tahap Produksi	16
2.9.3 Tahap Pasca Produksi.....	17
2.10 Data kuesioner	18
2.10.1 Kuesioner terbuka.....	18
2.10.2 Kuesioner tertutup	19
2.11 Skala Likert	19
2.11.1 Metode Pengukuran Skala Likert	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1 Analisis.....	21
3.1.1 Profile Sate Kang Bucin	21
3.1.2 Struktur Sate Kang Bucin	21
3.1.3 Visi Sate Kang Bucin	21
3.1.4 Misi Sate Kang bucin	22
3.1.5 Logo Sate Kang Bucin.....	22
3.2 Pengumpulan Data	22

3.2.1 Hasil Wawancara.....	22
3.2.2 Metode Observasi.....	23
3.3 Analisi Kebutuhan.....	25
3.3.1 Analisis kebutuhan fungsional.....	25
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.4 Tahap Aspek Produksi.....	27
3.4.1 Aspek Kreatif.....	27
3.4.2 Aspek Teknis.....	28
3.5 Pra Produksi.....	28
3.5.1 Konsep.....	29
3.5.2 Storyboard.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Produksi.....	33
4.1.1 Modeling.....	33
4.1.2 Texturing.....	36
4.1.3 Lighting.....	40
4.1.4 Animation.....	40
4.2 Pasca Produksi.....	46
4.2.1 Rendering Blender.....	46
4.2.2 Compositing.....	47
4.2.3 Editing.....	48
4.2.4 Final Rendering.....	48
4.3 Evaluasi.....	50
4.3.1 Alpha Testing.....	50
4.3.2 Beta Testing.....	54
4.4 Implementasi.....	59
4.4.1 Publishing.....	59
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
Daftar Pustaka.....	67

LAMPIRAN.....	1
KUESIONER	1
EMAIL	5
NAMA RESPONDEN	7
KRITIK DAN SARAN	9



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2. 2 Skala Likert	19
Tabel 2. 3 Kriteria Presentase	20
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	26
Tabel 3. 2 perangkat lunak	27
Tabel 3. 3 Kebutuhan Brainware	27
Tabel 3. 4 Storyboard.....	29
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	51
Tabel 4. 2 Hasil Pembahasan Menggunakan Aplikasi Blender	52
Tabel 4. 3 Kuisisioner Faktor Tampilan Video	54
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	56
Tabel 4. 5 Bobot Nilai.....	57
Tabel 4. 6 Perhitungan Kuisisioner.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Kuisisioner Pertanyaan	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi 2d Spongebob Squarepants.....	12
Gambar 2. 2 Animasi 3d Frozen	12
Gambar 2. 3 Animasi Stop Motion The Boxtrolls	13
Gambar 3. 1 Logo Sate Kang Bucin	22
Gambar 3. 2 Instagram Sate Kang Bucin.....	24
Gambar 3. 3 Whatsapp Sate Kang Bucin.....	25
Gambar 4. 1 Mangkuk	33
Gambar 4. 2 Sosis	34
Gambar 4. 3 Bakso.....	34
Gambar 4. 4 Sate.....	35
Gambar 4. 5 Alat Pemanggang	35
Gambar 4. 6 Piring	36
Gambar 4. 7 Texturing Mangkuk.....	36
Gambar 4. 8 Texturing Mangkuk.....	37
Gambar 4. 9 Texturing Sosis.....	37
Gambar 4. 10 Texturing Bakso	38
Gambar 4. 11 Texturing Sate	38
Gambar 4. 12 Texturing Alat Pemanggang	39
Gambar 4. 13 Texturing Piring	39
Gambar 4. 14 Lighting Mangkuk.....	40
Gambar 4. 15 Keyframe Mangkuk.....	41
Gambar 4. 16 Simulasi Saus Dan Mayonaise	41
Gambar 4. 17 Simulasi Saus Kacang	42
Gambar 4. 18 Saus Dan Mayonaise	42
Gambar 4. 19 Setting FLIP Fluid Cube	43
Gambar 4. 20 Setting FLIP Fluid Objek Utama	43
Gambar 4. 21 Setting FLIP Fluid Ico Sphere.....	44
Gambar 4. 22 Simulasi Saus Dan Mayonnasie	44
Gambar 4. 23 Texture Saus Dan Mayonnasie.....	45
Gambar 4. 24 Rigid Body Pada Plane.....	45

Gambar 4. 25 Rigid Body Pada Objek Utama	46
Gambar 4. 26 Render Properties	46
Gambar 4. 27 Render Properties	47
Gambar 4. 28 Proses Render Blender	47
Gambar 4. 29 Hasil Proses Compositing	48
Gambar 4. 30 Hasil Proses Editing	48
Gambar 4. 31 Cara Rendering di Premiere Pro.....	49
Gambar 4. 32 Proses Rendering di Premiere Pro.....	50
Gambar 4. 33 Tampilan Login.....	60
Gambar 4. 34 Profile	60
Gambar 4. 35 Cara Menambah Postingan.....	60
Gambar 4. 36 Pilih Jenis Postingan	61
Gambar 4. 37 Pilih Video	61
Gambar 4. 38 Editing Bawaan Instagram	62
Gambar 4. 39 Menambahkan Keterangan.....	63
Gambar 4. 40 Tampilan Setelah Diupload	64

INTISARI

Animasi merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Animasi banyak digunakan untuk menyampaikan konten seperti iklan, pengumuman, materi pembelajaran dan lainnya. Perpaduan suara, gambar, audio dan video dapat meningkatkan ketertarikan audiens untuk mengetahui dan memahami secara jelas informasi yang disampaikan melalui animasi yang dilihat dan didengar.

Penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah mengacu pada sebuah visualisasi dari hasil pembuatan iklan tiga dimensi Produk UMKM Sate Kang Bucin yang nantinya akan dijadikan sebuah media promosi untuk menawarkan produk mereka.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat iklan tiga dimensi Produk UMKM Sate Kang Bucin dengan menggunakan software blender ini diharapkan dapat memperkenalkan produk tersebut dengan baik dan bermanfaat bagi semua pembaca.

Kata Kunci : 3D Modeling, 3D Animasi, Blender, Iklan.

ABSTRACT

Animation is a visual medium that can be used to convey information in an interesting way that is easy for the audience to understand. Animation is widely used to convey content such as advertisements, announcements, learning materials and others. The combination of sound, images, audio and video can increase the audience's interest in knowing and clearly understanding the information conveyed through the animation they see and hear.

The research that the author wants to achieve is referring to a visualization of the results of making a three-dimensional advertisement for the UMKM Sate Kang Bucin Products which will later be used as a promotional medium to offer their products.

Based on these several things, the author tried to create a three-dimensional advertisement for the UMKM Sate Kang Bucin product using blender software. It is hoped that it can introduce the product well and be useful for all readers.

Keywords: 3D Modeling, 3D Animation, Blender, Advertisement.