

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 3D
PRODUK "LANTING" MENGGUNAKAN SOFTWARE
AUTODESK MAYA**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

AHMAD SOLIKHIN

17.82.0027

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN 3D ANIMASI
PRODUK "LANTING" MENGGUNAKAN SOFTWARE
AUTODESK MAYA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

AHMAD SOLIKHIN

17.82.0027

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN 3D ANIMASI
PRODUK "LANTING" MENGGUNAKAN SOFTWARE
AUTODESK MAYA**

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD SOLIKHIN

17.82.0027

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 AGUSTUS 2024

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN 3D ANIMASI
PRODUK "LANTING" MENGGUNAKAN SOFTWARE
AUTODESK MAYA

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD SOLIKHIN

17.82.0027

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 JULI 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rokhmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 JULI 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : AHMAD SOLIKHIN
NIM : 17.82.0027

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Agus 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, 29 JULI 2024

Yang Menyatakan,



AHMAD SOLIKHIN

MOTTO

“Memulai dengan keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan
menyelesaikan dengan penuh Kebahagiaan”

“Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun
demikian air laut tetap masuk dalam pori-pori”

“jawaban dari sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus
asa.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerahnya dan nikmat yang tak terkira, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya bapak dan ibu serta keluarga besar yang sudah mau memberikan dukungan moril dan material serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
3. Rumah produksi Lanting SUTIMAH dan keluarga yang telah memberikan izin penelitian.
4. Kepada keluarga tercinta yang berada di Yogyakarta, yang sudah membantu proses awal kuliah sampai selesai.
5. Semua teman-teman dari kelas 17-S1TI-01 yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu, kalian telah banyak memberikan pelajaran dan pengalaman hidup yang luar biasa. Sukses selalu buat kalian semua.
6. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga turut membantu proses penyelesaian skripsi ini.
7. orang yang paling dekat dengan kita biasanya itu yang paling membenci kita paham kan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur Saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini. Dengan penuh rasa syukur, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERENCANAAN DAN PEMBUATAN IKLAN 3D ANIMASI PRODUK "LANTING" MENGGUNAKAN SOFTWARE AUTODESK MAYA sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana komputer. Tak lupa penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini, yang disampaikan kepada:

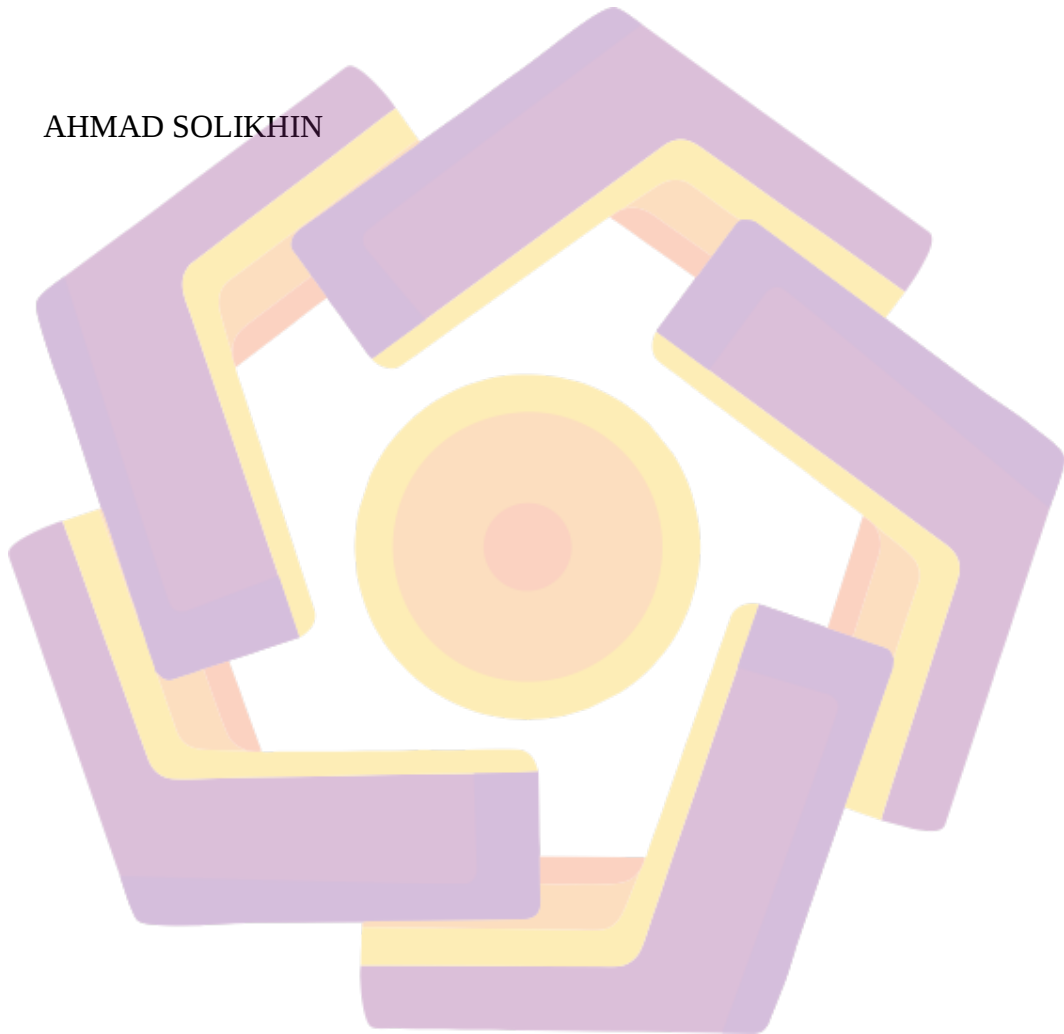
1. Bapak dan ibu, orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sabar, arahan dan masukan berharga.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Wali saya/S1TI01.
5. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Teknologi Informasi (Animation & Game) Fakultas Ilmu Komputer Industri Universitas AMIKOM Yogyakarta
6. Bapak Sutimah, seorang pemilik usaha produk lanting yang telah bersedia untuk menjadi narasumber dalam penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan, yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan positif.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan lepas dari kekurangan. Oleh karena itu, dengan tulus hati, penulis memohon maaf apabila terdapat kekhilafan atau kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini

dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca yang berminat.

Yogyakarta, 29-Juli-2024

AHMAD SOLIKHIN



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Dokumentasi	4
1.6.3 Metode Analisis.....	4
1.6.4 Metode Perancangan	4
1.6.5 Metode Pengembangan	5
1.6.6 Metode Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Animasi 3D.....	9
2.2.2 Animasi Komputer	10
2.3 Sejarah Iklan.....	19
2.3.1 Iklan.....	19
2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	21
2.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	22
2.5 Ikhtisar Produksi.....	23
2.5.1 Pra produksi.....	23
2.5.2 Produksi.....	25
2.5.3 Pasca-Produksi	29
2.6 Pengertian Autodesk maya	30
2.7 Pengertian Adobe Photoshop	30
2.8 Pengertian Adobe Premiere Pro	30
2.9 Pengertian Tentang Lanting	31
2.10 Evaluasi	31
2.11 Skala Likert	32
2.11.1 Mengolah Hasil Data.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	34
3.1 Gambaran Umum Penelitian	34
3.2 Pengumpulan Data	36
3.2.1 Wawancara	36
3.2.2 Referensi.....	38
3.2.3 Ide Cerita	40
3.2.4 Konsep Teknik Pembuatan.....	40
3.3 Analisis Kebutuhan	41
3.3.1 Kebutuhan informasi	41
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	42

3.4	Tahap Analisis Aspek Produksi	43
3.4.1	Aspek Kreatif	43
3.4.2	Aspek Teknik	44
3.5	Pra Produksi	45
3.5.1	Ide	46
3.5.2	Sinopsis	46
3.5.3	Naskah	47
3.5.4	Storyboard	48
3.5.5	Character Concept	49
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Produksi.....	51
4.1.1	Modelling Karakter	51
4.1.2	Rigging Karakter	52
4.1.3	Texture Karakter.....	52
4.1.4	Lighting	53
4.1.5	Animasi	54
4.1.6	Rendering	59
4.2	Pasca Produksi.....	60
4.2.1	Compositing	60
4.2.2	Pemberian Sound.....	61
4.2.3	Rendering Akhir	63
4.3	Evaluasi	63
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Visual dengan Hasil Akhir.....	63
4.3.2	Hasil Evaluasi dari Sebuah Iklan 3D Lanting	66
BAB V	PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	32
Tabel 2.3 Interval Skala Likert.....	33
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	64
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner	66
Tabel 4.3 Tabel Uji Kelayakan Pada Ahli Pada Produk	69
Tabel 4.4 Bobot Nilai	71
Tabel 4.5 Tabel Persentase Nilai.....	72
Tabel 4.6 Tabel Pengelompokan Nilai.....	72



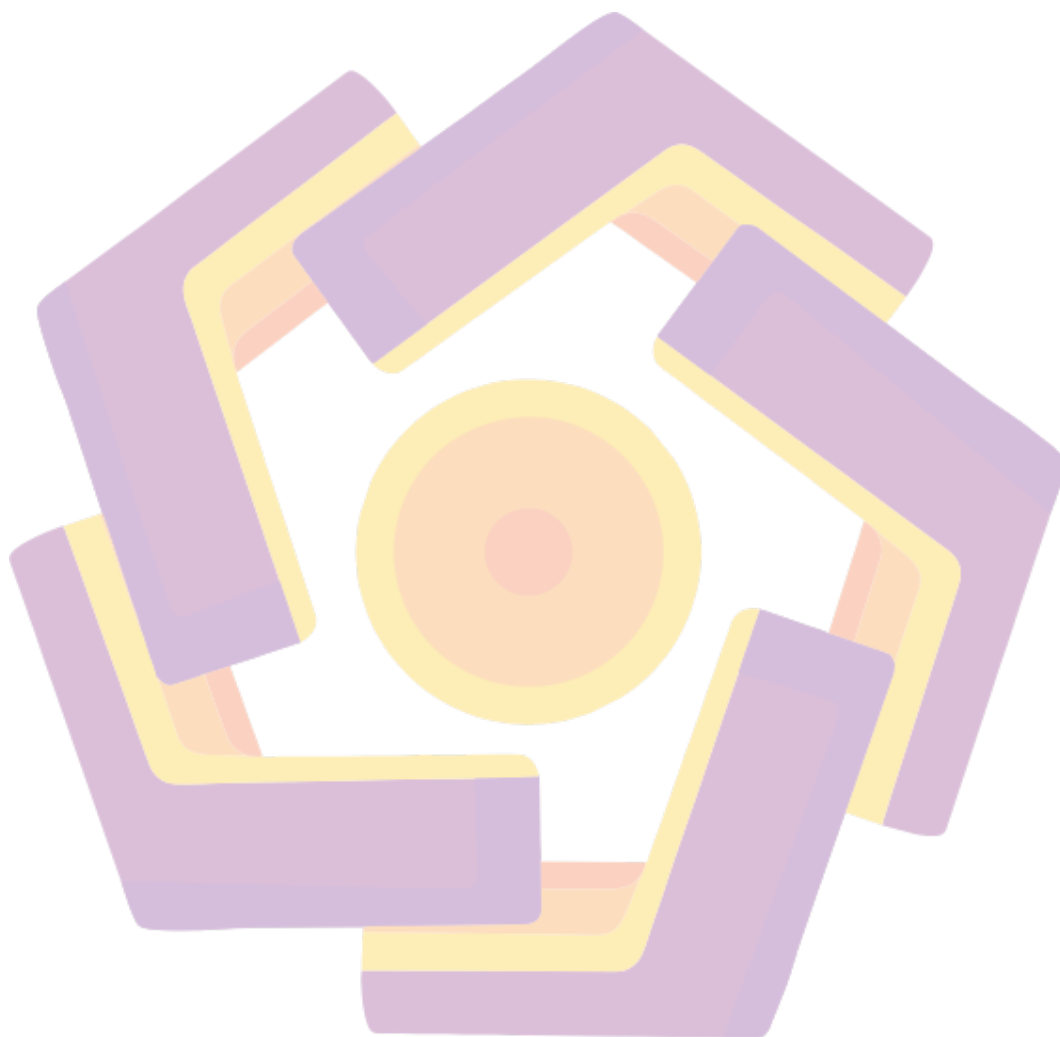
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multi – Sketching	11
Gambar 2.2 Skeletal Animation	12
Gambar 2.3 Morph Target Animation	13
Gambar 2.4 Cel – Shading Animation	13
Gambar 2.5 Onion Skinning	14
Gambar 2.6 Analog Computer Animation	14
Gambar 2.7 Animasi 2D	16
Gambar 2.8 Contoh Animasi 3D	17
Gambar 2.9 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 2.10 Modeling	25
Gambar 2.11 Texturing	26
Gambar 2.12 Rigging	26
Gambar 2.13 Lighting	27
Gambar 2.14 Animator	28
Gambar 2.15 Rendering	28
Gambar 3.1 Gambaran Umum Penelitian	34
Gambar 3.2 Wawancara Pemilik Usaha Lanting	37
Gambar 3.3 Taburan Singkong Dengan Bumbu	38
Gambar 3.4 Pencampuran Kentang dan Taro	39
Gambar 3.5 Adegan Wafer Persiapan untuk Melompat	40
Gambar 3.6 Storyboard Iklan Lanting	49
Gambar 3.7 Character Concept Lanting	50
Gambar 3.8 Concept Art Kemasan Lanting	50
Gambar 4.1 Modeling Kemasan Produk Lanting	51
Gambar 4.2 Bentuk dari Lanting	52
Gambar 4.3 Peletakan Tulang-Tulang Pada Karakter	52
Gambar 4.4 Pemberian Texture Kemasan Lanting	53
Gambar 4.5 Pemberian Texture Pada Lanting	53
Gambar 4.6 Pemberian Lighting Pada salah Satu Scene	54

Gambar 4.7 Pembuatan Shot.....	54
Gambar 4.8 Pembuatan Shot 2.....	55
Gambar 4.9 Pembuatan Shot 3.....	55
Gambar 4.10 Pembuatan Shot 4.....	56
Gambar 4.11 Pembuatan Shot 5.....	56
Gambar 4.12 Pembuatan Shot 6.....	57
Gambar 4.13 Pembuatan Shot 7.....	57
Gambar 4.14 Pembuatan Shot 8.....	58
Gambar 4.15 Pembuatan Shot 9.....	58
Gambar 4.16 Rendering Setting.....	59
Gambar 4.17 Playblast Setting.....	59
Gambar 4.18 Time.Quick Time.....	60
Gambar 4.19 Import File.....	61
Gambar 4.20 Gabungkan Shot ke Timeline.....	61
Gambar 4.21 Mengatur Sound dengan Video.....	62
Gambar 4.22 Mengatur Dubbing dengan Video.....	62
Gambar 4.23 Render Export Adobe Premiere.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Responden.....	78
Lampiran 2.	Observasi Kebutuhan Pembuatan Iklan Animasi Lanting.....	85
Lampiran 3.	Uji Kelayakan Pada Ahli Pada Produk.....	88



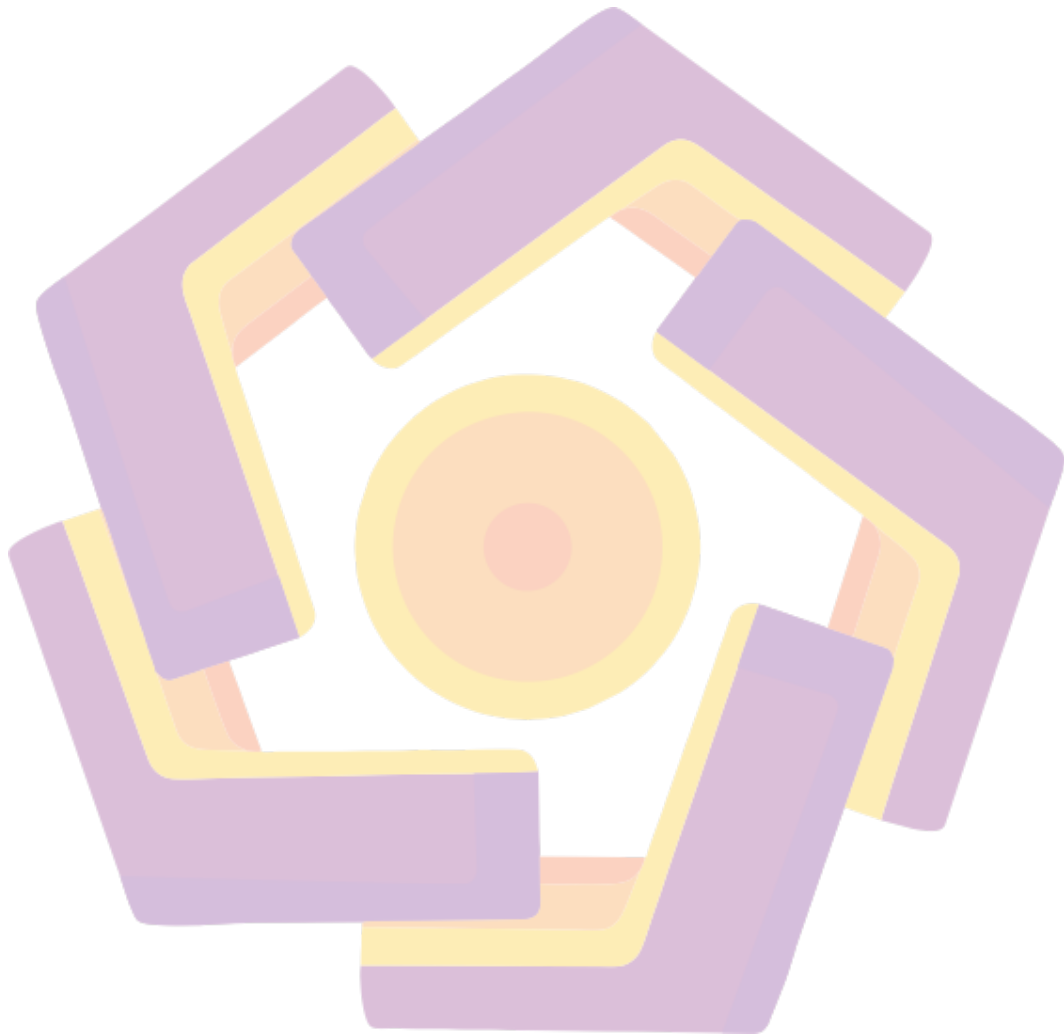
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Animasi computer Gerakan animasi atau keaktifan CGI (Simbolisme sintesis Animasi) sendiri ialah hubungan yang dipergunakan buat memberikan gambar atau kegiatan itu sendiri dengan menggunakan desain animasi. Permasalahan yang dihadapi oleh Lanting Sutimah ialah kurangnya strategi promosi yang kreatif serta menarik serta tidak menonjolkan produk mereka dalam setiap produk yang dipromosikan. menjadi perbandingan pesaing mereka sudah menggunakan video buat mempromosikan produk mereka menyampaikan keunggulan kompetitif yang signifikan.

Menggunakan mempelajari aspek kreatif dan teknik pada kembali pembuatan iklan yang memakai menggunakan perangkat lunak Autodesk Maya adalah proses yang melibatkan banyak sekali tahapan yg kompleks. pada pembuatan iklan ini, pertama-tama dilakukan perencanaan yang matang terkait konsep iklan, target audiens, pesan yang ingin disampaikan, serta visualisasi produk "Lanting" yg akan diiklankan. Akibat penelitian ini sebuah video iklan yang dinilai sangat baik sang responden, menggunakan total persentase 81,4%. Video ini tayang pada youtube menerima respons yang positif berasal masyarakat. Meskipun demikian, Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan, seperti kebutuhan akan penambahan elemen ini membutuhkan kreativitas, ketelitian, serta keahlian pada memakai software animasi 3D. berasal dubbing suara buat mempertinggi daya Tarik visual serta audio iklan yang kurang menarik. Saran ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang selanjutnya agar kenaikan pangkat produk lanting lebih baik dan lebih efektif

Kata kunci: Animasi komputer, Autodesk Maya, Lanting, Iklan Animasi

ABSTRACT

Computer animation Animation movement or CGI activity (Symbolism synthesis Animation) itself is a relationship used to provide the image or activity itself using an animation design. The problem faced by Lanting Sutimah is the lack of creative and attractive promotional strategies and not highlighting their products in every product they promote. In comparison their competitors are already using video to promote their products giving them a significant competitive advantage.

Studying the creative and technical aspects of creating advertisements using Autodesk Maya software is a process that involves many complex stages. In making this advertisement, careful planning is first carried out regarding the advertising concept, target audience, message to be conveyed, as well as visualization of the "Lanting" product that will be advertised. As a result of this research, an advertising video was considered very good by respondents, with a total percentage of 81,4%. This video broadcast on YouTube received a positive response from the public. However, this research still has several shortcomings, such as the need to add this element which requires creativity, precision and expertise in using 3D animation software. originating from voice dubbing to increase the visual and audio appeal of less attractive advertisements. It is hoped that this suggestion can be a consideration for future developers so that the promotion of Lanting products is better and more effective.

Keyword: *Animasi komputer, Autodesk Maya, Lanting, Iklan Animasi*