

**PEMBUATAN ANIMASI 3D IKLAN PRODUK TWS VH-S02
UNTUK PROMOSI DI CV.CENTURIS DIGITAL
MEDIA (V-GEN)**

JALUR NON REGULER – MAGANG DIGITAL ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

DENNIS LEONARD

21.12.1984

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN ANIMASI 3D IKLAN PRODUK TWS VH-S02
UNTUK PROMOSI DI CV.CENTURIS DIGITAL
MEDIA (V-GEN)**

JALUR NON REGULER – MAGANG DIGITAL ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh
DENNIS LEONARD
21.12.1984

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG DIGITAL ARTIST

**PEMBUATAN ANIMASI 3D IKLAN PRODUK TWS VH-S02 UNTUK
PROMOSI DI CV.CENTURIS DIGITAL MEDIA (V-GEN)**

yang disusun dan diajukan oleh

Dennis Leonard
21.12.1984

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal, 24 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – MAGANG DIGITAL ARTIST
PEMBUATAN ANIMASI 3D IKLAN PRODUK TWS VH-S02 UNTUK
PROMOSI DI CV.CENTURIS DIGITAL MEDIA (V-GEN)

yang disusun dan diajukan oleh

Dennis Leonard

21.12.1984

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal, 24 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.kom
NIK. 190302163

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302412

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 24 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dennis Leonard
NIM : 21.12.1984

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI 3D IKLAN PRODUK TWS VH-S02 UNTUK PROMOSI DI CV.CENTURIS DIGITAL MEDIA (V-GEN)

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 7 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Dennis Leonard

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan anugerah-Nya melalui orang-orang yang membimbing dan mendukung dengan berbagai cara sehingga penulis dapat menulis dan menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mempersembahkan skripsi yang telah penulis susun ini kepada :

Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat tanpa henti dalam setiap langkahku.

Keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan doa terbaik.

Dosen pembimbing dan seluruh dosen di [Fakultas Ilmu Komputer/Prodi Sistem Informasi], atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan.

Sahabat-sahabat terbaikku yang telah menemani perjalanan ini dengan tawa, semangat, dan kebersamaan yang luar biasa.

Almamater tercinta, [Universitas Amikom Yogyakarta], tempat saya menimba ilmu dan membentuk jati diri.

Terimakasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung dan menyemangati dalam perjuangan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Bapak Kuntardi selaku Pemilik Usaha CV. CENTURIS DIGITAL MEDIA (V-GEN) yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
6. Kedua Orang Tua dan Keluarga Tercinta, yang selalu memberikan dukungan, doa, serta kasih sayang yang tiada henti.

Yogyakarta, 7 Juli 2025

Penulis



Dennis Leonard

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA	4
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	13
DAFTAR ISTILAH	14
INTISARI.....	15
ABSTRACT	16
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil.....	3
1.5.1 Profil Mitra Magang IT	3
1.5.2 Deskripsi Magang IT.....	3
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS.....	7

2.1	Landasan Teori	7
2.1.1	Texture	7
2.1.2	3D Render	8
2.1.3	Promosi	8
2.1.4	Blender	9
2.1.6	MDLC	10
2.1.7	Iklan.....	12
2.1.8	Instagram.....	12
2.2	Analisis SWOT.....	13
2.3	Alur Pengembangan Produk.....	16
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		19
3.1	Pengumpulan Data	19
3.1.1	Briefing Mentor.....	19
3.1.2	Observasi.....	20
3.2	Concept.....	22
3.2.1	Identifikasi Masalah	22
3.2.2	Analisis Kebutuhan	22
3.2.3	Storyboard Animasi.....	25
3.3	Design	25
3.3.1	Konsep 3D Product	25
3.4	Material Collecting.....	27
3.4.1	Audio Assets	27
3.4.2	Video Assets.....	27
3.4.3	2D Asset	28
3.5	Assembly	29
3.5.1	Modeling	29
3.5.2	Shading.....	31

3.5.3	Animating.....	32
3.5.4	Rendering 3D	33
3.5.5	Compositing.....	34
3.5.6	Final Render	36
3.6	Testing.....	36
3.6.1	Alpha Testing	36
3.7	Distribution.....	39
3.8	Peran dan Kontribusi.....	40
BAB IV PENUTUP		42
4.1	Kesimpulan.....	42
4.2	Saran.....	42
REFERENSI.....		43
LAMPIRAN.....		45

DAFTAR TABEL

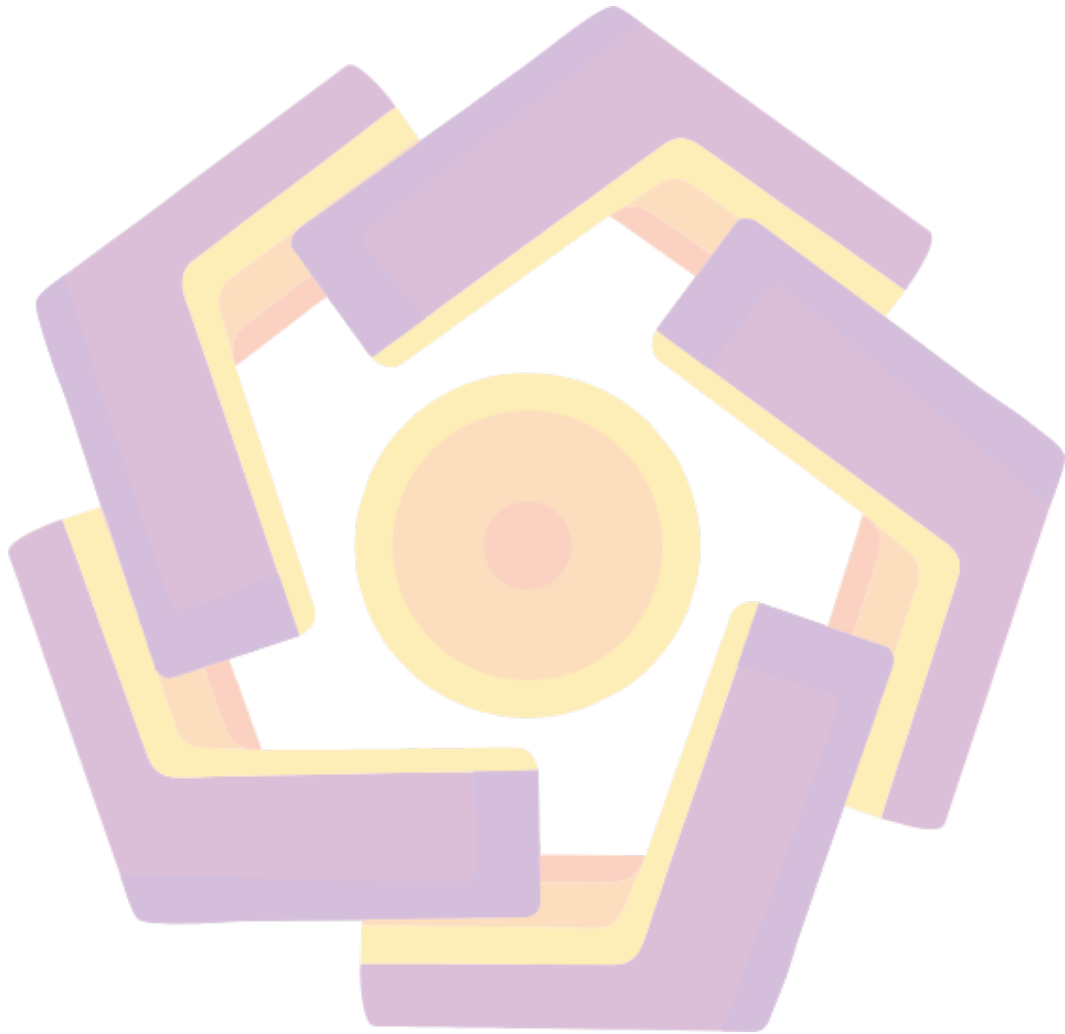
Tabel 1.1 Skema Kegiatan	4
Tabel 2.1 Analisis SWOT	13
Tabel 3. 1 Poin Diskusi	19
Tabel 3. 2 Aspek Yang Diamati	20
Tabel 3. 3 Kebutuhan Hardware	23
Tabel 3. 4 Kebutuhan Software	24
Tabel 3. 5 Konsep 3D Product	26
Tabel 3. 6 Assets Audio	27
Tabel 3. 7 Assets Video	28
Tabel 3. 8 2D Assets	28
Tabel 3. 9 Modeling	30
Tabel 3. 10 Shading	31
Tabel 3. 11 Proses animating	32
Tabel 3. 12 Proses animating	34
Tabel 3. 13 Proses Compositing	35
Tabel 3. 14 Alpha Testing	37
Tabel 3. 15 Peran dan Kontribusi	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Texture Case VH-S02.....	7
Gambar 2. 2 Texture earbuds VH-S02.....	7
Gambar 2. 3 Render Engine.	8
Gambar 2. 4 Gambaran Promosi.	8
Gambar 2. 5cInterface Blender.	9
Gambar 2. 6 Scene Animasi Produk	9
Gambar 2. 7 Scene Animasi Produk	10
Gambar 2. 8 Alur MDLC	10
Gambar 2. 9 Gambaran Iklan Layanan Masyarakat.....	12
Gambar 2. 10 Profil Instagram CV.CENTURIS DIGITAL MEDIA.....	12
Gambar 2. 11 Alur Pengembangan Produk.....	17
Gambar 3. 1 Storyboard.	25
Gambar 3. 2 Final Render	36
Gambar 3. 3 Layout Postingan.....	39
Gambar 3. 4 Transaksi Penjualan.....	40

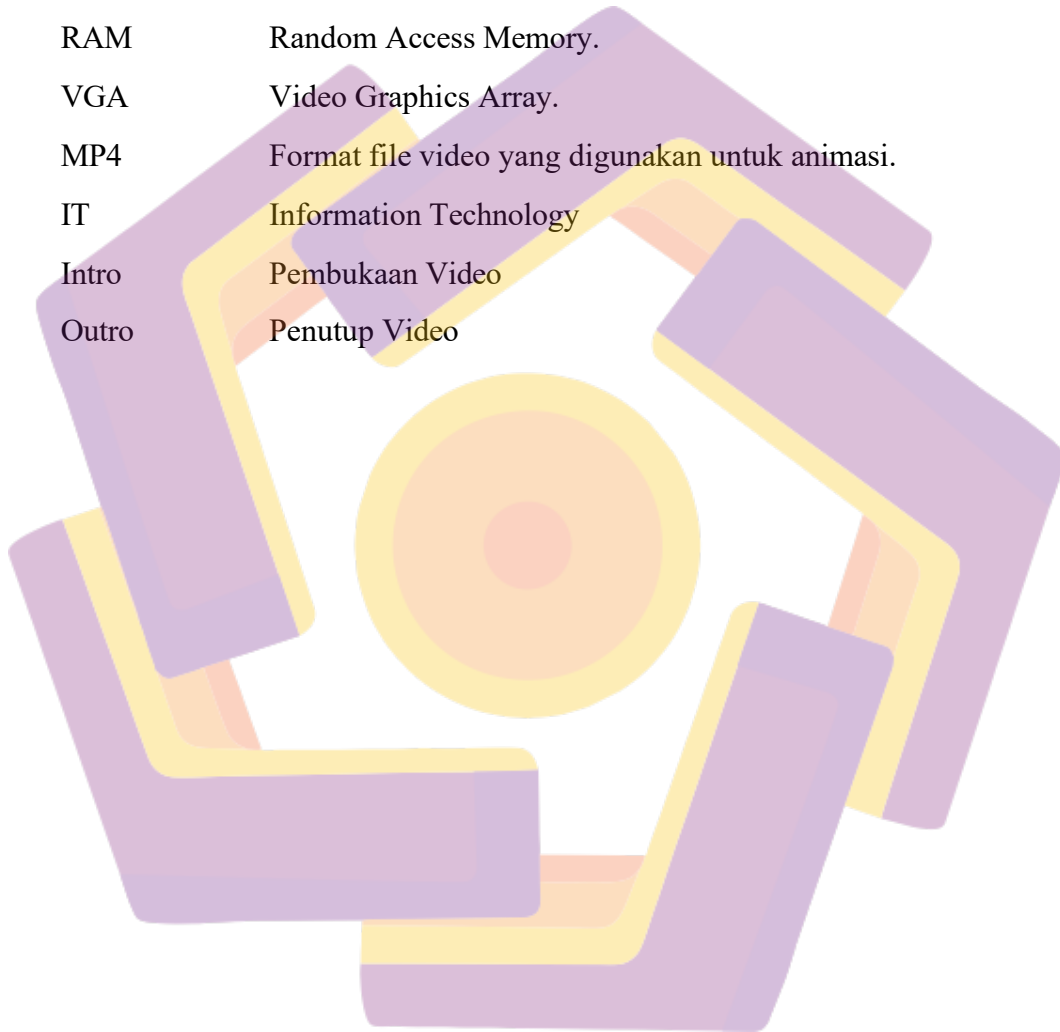
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	45
Lampiran 2	46
Lampiran 3	47
Lampiran 4	48

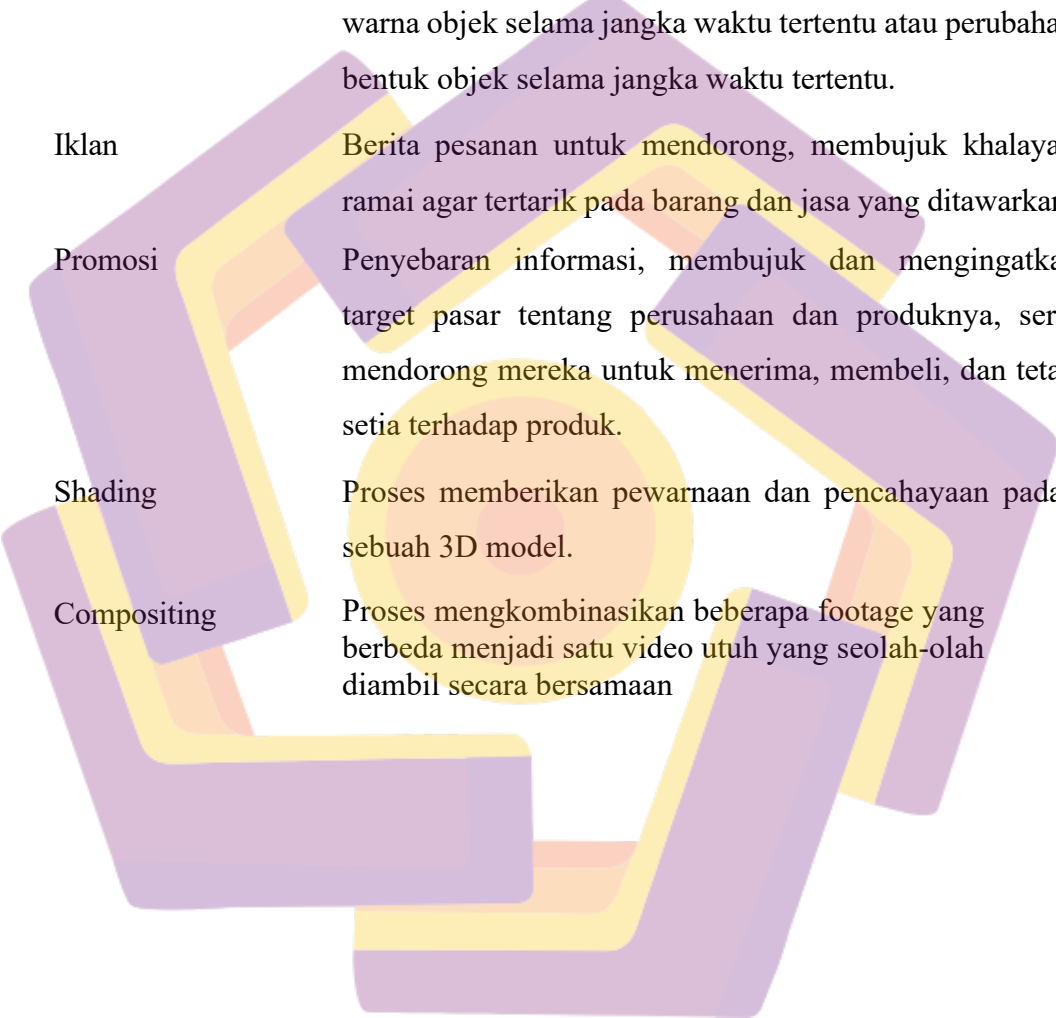


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC	Multimedia Development Life Cycle.
CPU	Central Processing Unit.
RAM	Random Access Memory.
VGA	Video Graphics Array.
MP4	Format file video yang digunakan untuk animasi.
IT	Information Technology
Intro	Pembukaan Video
Outro	Penutup Video



DAFTAR ISTILAH



Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	Metode pengembangan multimedia yang terdiri dari beberapa tahap seperti concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.
Animasi	Proses membuat sesuatu bergerak, melakukan perubahan warna objek selama jangka waktu tertentu atau perubahan bentuk objek selama jangka waktu tertentu.
Iklan	Berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan.
Promosi	Penyebaran informasi, membujuk dan mengingatkan target pasar tentang perusahaan dan produknya, serta mendorong mereka untuk menerima, membeli, dan tetap setia terhadap produk.
Shading	Proses memberikan pewarnaan dan pencahayaan pada sebuah 3D model.
Compositing	Proses mengkombinasikan beberapa footage yang berbeda menjadi satu video utuh yang seolah-olah diambil secara bersamaan

INTISARI

Penggunaan media sosial yang sangat luas saat ini membuka peluang besar untuk memaksimalkan promosi secara online. Oleh karena itu, CV. Centuris Digital Media (V-GEN) mengembangkan animasi 3D untuk iklan produk TWS VH-S02 agar lebih menarik saat dipasarkan lewat media sosial. Mengingat persaingan yang semakin ketat di pasar aksesoris komputer dan smartphone, perusahaan menyadari pentingnya pendekatan visual yang kreatif dan informatif untuk membuat produk mereka lebih menonjol dibandingkan para pesaing.

Pembuatan animasi 3D dilakukan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang mencakup beberapa tahap, mulai dari perencanaan konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, hingga distribusi. Animasi ini dirancang dengan pemodelan 3D yang menampilkan detail produk secara visual, lengkap dengan narasi untuk menjelaskan fitur dan keunggulan TWS VH-S02. Dalam proses pembuatannya, digunakan perangkat lunak Blender untuk membuat model dan animasi 3D, serta Adobe Premiere Pro untuk proses penyuntingan akhir. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi 3D ini mampu meningkatkan minat beli konsumen karena mampu menyampaikan informasi penting seperti fitur, cara penggunaan, desain, dan fungsi produk secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Sebagai kesimpulan, penggunaan animasi 3D dalam promosi produk terbukti efektif untuk menarik perhatian audiens dan meningkatkan daya jual produk. Kedepannya, animasi bisa dikembangkan lebih lanjut dengan memastikan gerakannya lebih halus, serta detail tekstur dan pewarnaan pada setiap model 3D dibuat lebih realistis agar tampilannya semakin meyakinkan.

Kata kunci: Animasi 3D, Promosi, Iklan, MDLC

ABSTRACT

The widespread use of social media today opens up great opportunities to maximize online promotions. Therefore, CV. Centuris Digital Media (V-GEN) developed 3D animation for TWS VH-S02 product advertisements to make them more attractive when marketed via social media. Given the increasingly tight competition in the computer and smartphone accessory market, the company realizes the importance of a creative and informative visual approach to make their products stand out from the competition.

The creation of 3D animation was carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes several stages, starting from concept planning, design, material collection, assembly, testing, to distribution. This animation is designed with 3D modeling that displays product details visually, complete with narration to explain the features and advantages of the TWS VH-S02. In the manufacturing process, Blender software was used to create 3D models and animations, and Adobe Premiere Pro for the final editing process. The results show that this 3D animation is able to increase consumer purchasing interest because it is able to convey important information such as features, how to use, design, and product functions in a more interesting and easy-to-understand way.

In conclusion, the use of 3D animation in product promotion has proven effective in attracting audience attention and increasing product sales. In the future, animation can be further developed by ensuring smoother movements, and the texture and coloring details of each 3D model are made more realistic to make it look more convincing.

Keywords: 3D Animation, Promotion, Advertising, MDLC