

**PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI
PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 - Informatika



disusun oleh

SAMUEL BINSAR PARULIAN HUTABARAT

18.11.2049

Kepada

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

**PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI
PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 - Informatika



disusun oleh

SAMUEL BINSAR PARULIAN HUTABARAT

18.11.2049

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI
PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID**

yang disusun dan diajukan oleh

SAMUEL BINSAR PARULIAN HUTABARAT

18.11.2049

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI
PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID**

yang disusun dan diajukan oleh

SAMUEL BINSAR PARULIAN HUTABARAT

18.11.2049

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Subektiningsih, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302413

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Samuel Binsar Parulian Hutabarat
NIM : 18.11.2049

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN ANIMASI 3D PRODUK SEPATU SEBAGAI PENDUKUNG BRANDING PADA TOKO TOKUSTUFF.ID

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 18 Juni 2025

Yang Menyatakan,

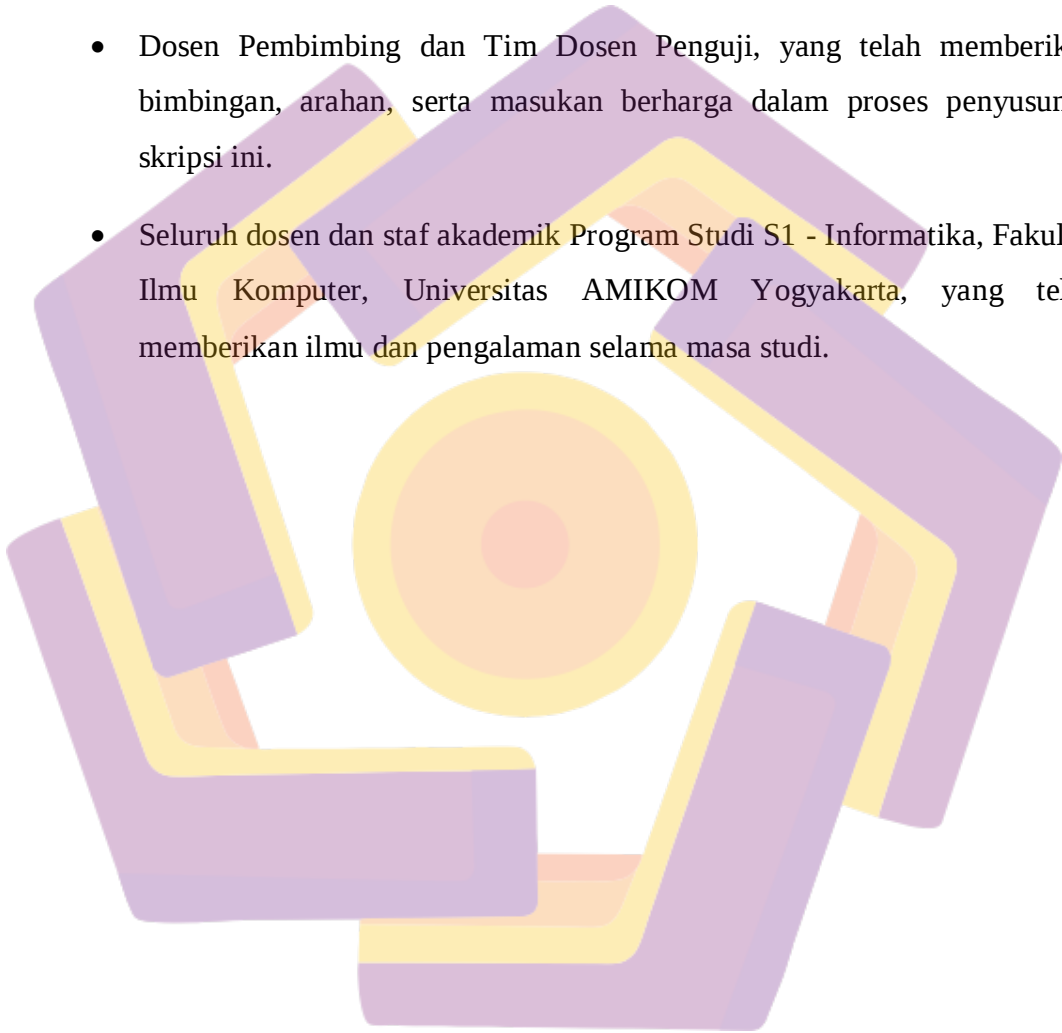


Samuel Binsar Parulian Hutabarat

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- Kedua orang tua, atas kasih sayang, doa, dukungan moral dan materiil yang tiada henti serta menjadi sumber semangat dalam menempuh pendidikan.
- Dosen Pembimbing dan Tim Dosen Penguji, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
- Seluruh dosen dan staf akademik Program Studi S1 - Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa studi.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 - Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Ucapan terima kasih serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

- Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi secara sabar dalam proses penyusunan skripsi ini.
- dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berharga untuk penyempurnaan skripsi ini.
- Seluruh pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 8 mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	3
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	4
1.6.5 Metode Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1	Tinjauan Pustaka.....	6
2.2	Promosi.....	9
2.3	Animasi	9
2.3.1	Definisi Animasi.....	9
2.4	3 Dimensi	9
2.5	Metode Analisis	10
2.5.1	Analisis SWOT	10
2.5.2	Analisa Kebutuhan	11
2.6	Tahap Produksi	12
2.6.1	Tahap Pra Produksi	12
2.6.2	Tahap Produksi	12
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	12
2.7	Pengolahan Data Kuesioner	13
2.7.1	Skala Likert.....	13
2.7.2	Menentukan Interval	14
2.7.3	Rumus Persentase.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....		16
3.1	Tinjauan Umum	16
3.2	Pengambilan Data.....	16
3.2.2	Observasi.....	16
3.2.3	Metode Analisis.....	16
3.2.4	Kelamahan	18
3.2.5	Solusi Yang Dapat Diterapkan	18
3.2.6	Solusi Yang Dipilih.....	19
3.3	Analisa Kebutuhan	19

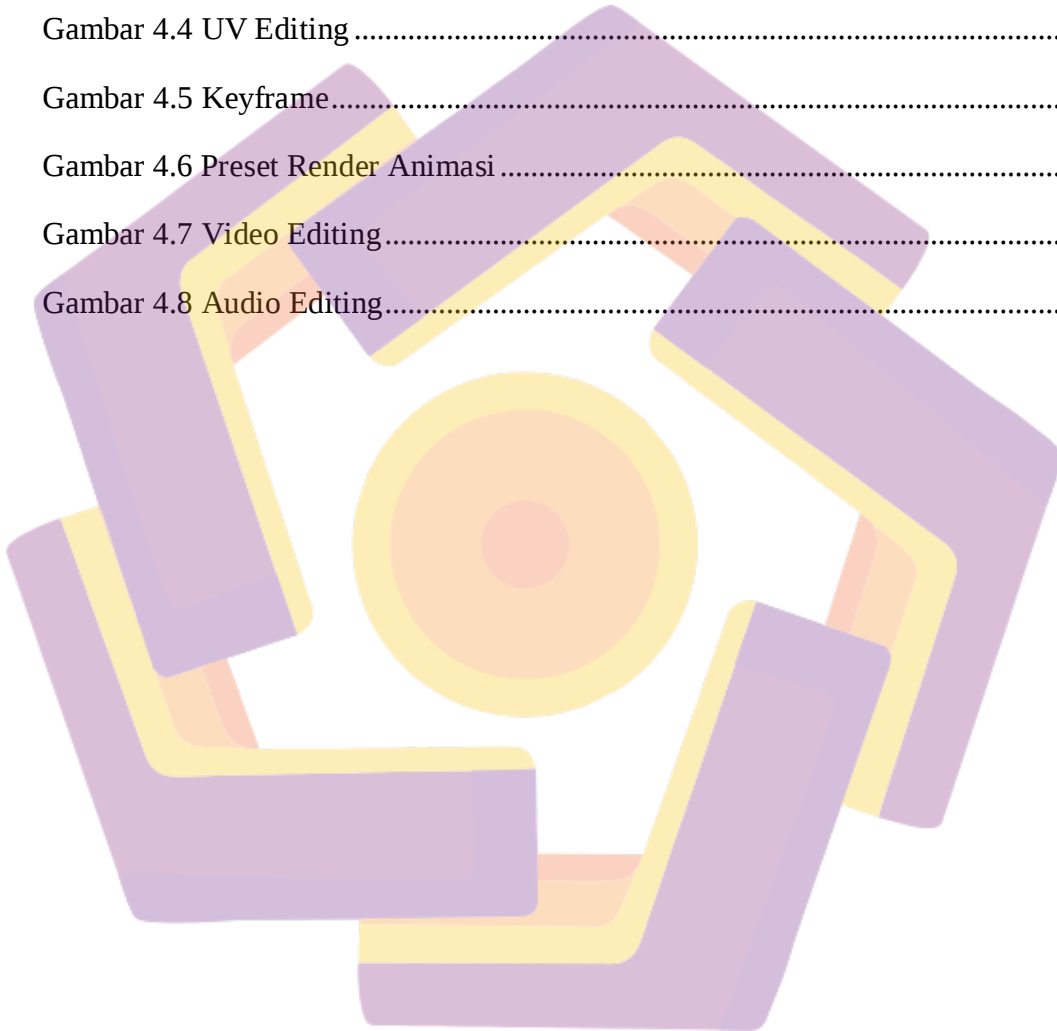
3.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	19
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non – Fungsional	19
3.3.3	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	19
3.3.4	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	20
3.4	Rancangan <i>Storyboard</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Implementasi	24
4.1.1	Object Desain	25
4.1.2	Animasi	27
4.1.3	Compositing.....	28
4.1.4	Audio Editing	28
4.2	Hasil Pengujian dan Pembahasan	28
4.2.1	Testing.....	29
4.2.2	Hasil Review Uji Kuesioner	31
4.2.3	Implementasi.....	34
4.2.3.1	Youtube	34
BAB V		35
5.1	Kesimpulan	35
5.2	Saran.....	36
REFERENSI.....		37
LAMPIRAN		39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	14
Tabel 2.3 Contoh Kriteria Rumus Persentase	15
Tabel 3.1 Analisis SWOT	17
Tabel 3.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	20
Tabel 3.3 Storyboard	21
Tabel 4.1 Alur Produksi	24
Tabel 4.2 Review Penilaian Video Promosi Tokustuff.id	30
Tabel 4.3 Interview Uji Responden.....	31
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Responden	32
Tabel 4.5 Tabel Hasil Uji Responden	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Sepatu	25
Gambar 4.2 Mesh Modeling.....	26
Gambar 4.3 Texturing	26
Gambar 4.4 UV Editing	27
Gambar 4.5 Keyframe.....	27
Gambar 4.6 Preset Render Animasi	28
Gambar 4.7 Video Editing.....	28
Gambar 4.8 Audio Editing.....	28



INTISARI

Perkembangan teknologi animasi tiga dimensi (3D) telah menjadi landasan baru dalam strategi pemasaran, memperluas ruang lingkup kreatifitas dan daya tarik dalam menyampaikan pesan promosi. Skripsi ini bertujuan untuk merancang sebuah video animasi 3D yang berfokus pada produk sepatu di platform *e-commerce* TOKUSTUFF.ID sebagai sarana promosi. Melalui pendekatan metodologis yang komprehensif, penelitian ini akan memperinci proses perancangan animasi, meliputi identifikasi kebutuhan promosi, penelusuran kreatif konsep visual, pengembangan skenario, hingga implementasi teknik animasi yang relevan. Dengan mendasarkan kajian pada teori-teori pemasaran visual dan psikologi konsumen, penelitian ini mengambil pendekatan eksperimental untuk mengevaluasi efektivitas animasi 3D dalam mempengaruhi persepsi konsumen terhadap produk. Analisis hasil eksperimental akan memberikan wawasan mendalam tentang dampak animasi 3D sebagai media promosi dalam konteks industri *e-commerce*. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman praktis dan teoretis tentang pemanfaatan animasi 3D dalam pemasaran online, serta merangsang pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.

Kata kunci: Animasi, 3 Dimensi, Promosi.

ABSTRACT

The development of three-dimensional (3D) animation technology has become a new foundation in marketing strategy, expanding the scope of creativity and appeal in conveying promotional messages. This thesis aims to design a 3D animated video that focuses on shoe products on the TOKUSTUFF.ID e-commerce platform as a promotional tool. Through a comprehensive methodological approach, this research will detail the animation design process, including identifying promotional needs, creative exploration of visual concepts, scenario development, and implementation of relevant animation techniques. By basing the study on visual marketing theories and consumer psychology, this research takes an experimental approach to evaluate the effectiveness of 3D animation in influencing consumer perceptions of products. Analysis of experimental results will provide in-depth insight into the impact of 3D animation as a promotional medium in the context of the e-commerce industry. It is hoped that the findings from this research will make a significant contribution to the practical and theoretical understanding of the utilization of 3D animation in online marketing, as well as stimulate further development in this area.

Keyword: Animation, 3 Dimension, Promotion