

**COMPANY PROFILE ANIMASI 3D MENGGUNAKAN  
TEKNIK BOX MODELING 3DS MAX UNTUK  
LADANGKU PRODUCTION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Arintya Galuh Pramesty**

**13.11.7454**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**COMPANY PROFILE ANIMASI 3D MENGGUNAKAN  
TEKNIK BOX MODELING 3DS MAX UNTUK  
LADANGKU PRODUCTION**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Arintya Galuh Pramesty**

**13.11.7454**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**COMPANY PROFILE ANIMASI 3D MENGGUNAKAN  
TEKNIK BOX MODELING 3DS MAX UNTUK  
LADANGKU PRODUCTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arintya Galuh Pramesty**

**13.11.7454**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 September 2016

Dosen Pembimbing,



**M. Rodyanto Ariel, M.T**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**COMPANY PROFILE ANIMASI 3D MENGGUNAKAN  
TEKNIK BOX MODELING 3DS MAX UNTUK  
LADANGKU PRODUCTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arintya Galuh Pramesty**

**13.11.7454**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, M.T.**  
NIK. 190302098

**Tommy Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Erni Seniwati, M.Cs**  
NIK. 190302231

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 29 Mei 2017



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Mei 2017



  
Arintya Guluh Pramesty  
NIM 13.11.7454

## MOTTO

”Tidak perlu hebat untuk memulai,. Tapi Anda harus berani memulai untuk menjadi hebat. Langkah pertama kadang terasa sulit, tapi pastikan langkah itu memudahkan Anda untuk membuat langkah berikutnya”

(Merry Riana)

”Tetaplah merasa bodoh, agar kita belajar.  
Tetaplah merasa lapar agar kita berusaha”

(I am Steve Jobs)

”Anda bisa sukses sekalipun tak ada orang yang percaya Anda bisa. Tapi Anda tak pernah akan sukses jika tidak percaya pada diri sendiri”

(Merry Riana)

”Dengan pembelajaran terjadi percepatan.  
Menolak pembelajaran berarti menolak percepatan”

(Ippho Santosa)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada kedua Orang Tua saya, Bapak Setyo Hartadi dan Ibu Nanik Esti Sugiarti. All My Sister, Ka Rizka, Ka Siska, Kubil, Iyas, Era, saya ucapkan terima kasih selalu memberikan motivasi, dukungan, serta doanya.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas, bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
3. *Special Thanks* untuk Uchen sayang yang selalu setia menemani, memberi semangat, mendukung, memotivasi, mendoakan dan turut berjuang dan membimbing dengan sabar dalam pembuatan skripsi ini.
4. Risti Monalisa dan Dian Pratiwi Aritonang, sahabat seperjuangan dalam menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana ini yang dengan sabar mendengarkan keluh kesah saya.
5. Teman-teman Kos Cempaka : Vena, Mba Gilang, Nathan, dan masih banyak lagi, terima kasih sudah ikut membantu.
6. Teman-teman seperjuangan kelas 13-S1TI-10 Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendukung serta berbagi semua pengalaman hidup selama perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "COMPANY PROFILE ANIMASI 3D MENGGUNAKAN TEKNIK BOX MODELING 3DS MAX UNTUK LADANGKU PRODUCTION" dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan Ibu Erni Seniwati, M.Cs selaku Dosen penguji.
6. Kedua orang tua, kakak-kakak, dan adik-adik, yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan penuh kepada saya.

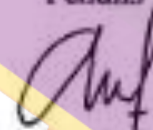


7. Serta semua pihak yang telah membantu dan berperan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dikarenakan oleh keterbatasan dan kelemahan, baik dari segi teknis penulisan maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan masukan agar lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 29 Mei 2017

Penulis



Arintya Galuh Pramesty

NIM. 13.11.7454

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud.....	3
1.4.2 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Dasar Teori.....	10
2.2.1	<i>Company Profile</i> .....	10
2.2.2	Multimedia .....	13
2.2.3	Animasi .....	17
2.2.4	Pemodelan 3D .....	30
2.2.5	Standar Rekam Video .....	33
2.2.6	Standar Format File Video .....	35
2.2.7	Teknik Box Modeling .....	40
2.3	Metode Analisis .....	43
2.3.1	Analisis SWOT .....	43
2.3.2	Analisis Kebutuhan .....	44
2.3.3	Analisis Kelayakan.....	44
2.4	Langkah–Langkah Produksi .....	46
2.4.1	Pra Produksi .....	46
2.4.2	Produksi .....	47
2.4.3	Pasca Produksi .....	49
2.5	Pengujian Sistem.....	50
2.5.1	Alpha Test .....	51
2.5.2	Beta Test.....	51
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>52</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	52
3.1.1	Sejarah Ladangku Production Banjarnegara.....	52
3.1.2	Visi dan Misi.....	53
3.2	Analisis SWOT .....	53
3.2.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	54
3.2.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	55
3.2.3	Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ).....	55
3.2.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	56
3.3	Solusi – solusi yang dapat diterapkan .....	58
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	59
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	59

3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	59
3.5	Analisis Kelayakan Teknis.....	61
3.6	Analisis Kelayakan Operasional .....	61
3.7	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	61
3.7.1	Perhitungan Biaya Produksi.....	61
3.7.2	Jadwal Kegiatan .....	63
3.8	Analisis Kelayakan Hukum .....	64
3.9	Perancangan .....	64
3.9.1	Perancangan Ide .....	64
3.9.2	Perancangan Konsep .....	65
3.9.3	Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	66
3.9.4	<i>Storyboard</i> .....	79
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>98</b>
4.1	Implementasi .....	98
4.1.1	Produksi .....	99
4.1.1.1	<i>Modeling</i> .....	99
4.1.1.2	<i>Texturing</i> .....	105
4.1.1.3	<i>Lighting</i> .....	108
4.1.1.4	<i>Animation</i> .....	109
4.1.1.5	<i>Rendering</i> .....	110
4.1.1.6	<i>Dubbing</i> .....	111
4.1.1.7	<i>Testing</i> .....	112
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>122</b>
5.1	Kesimpulan .....	122
5.2	Saran.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>124</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	57
Tabel 3.2 Biaya Produksi.....	62
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan.....	63
Tabel 3.4 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	66
Tabel 3.5 Lanjutan Tabel 3.4 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	67
Tabel 3.6 Lanjutan Tabel 3.5 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	68
Tabel 3.7 Lanjutan Tabel 3.6 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	69
Tabel 3.8 Lanjutan Tabel 3.7 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	70
Tabel 3.9 Lanjutan Tabel 3.8 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	71
Tabel 3.10 Lanjutan Tabel 3.9 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	72
Tabel 3.11 Lanjutan Tabel 3.10 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	73
Tabel 3.12 Lanjutan Tabel 3.11 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	74
Tabel 3.13 Lanjutan Tabel 3.12 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	75
Tabel 3.14 Lanjutan Tabel 3.13 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	76
Tabel 3.15 Lanjutan Tabel 3.14 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	77
Tabel 3.16 Lanjutan Tabel 3.15 Penulisan <i>Script</i> (Naskah).....	78
Tabel 3.17 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	79
Tabel 3.18 Lanjutan Tabel 3.17 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	80
Tabel 3.19 Lanjutan Tabel 3.18 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	81
Tabel 3.20 Lanjutan Tabel 3.19 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	82
Tabel 3.21 Lanjutan Tabel 3.20 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	83
Tabel 3.22 Lanjutan Tabel 3.21 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	84
Tabel 3.23 Lanjutan Tabel 3.22 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	85
Tabel 3.24 Lanjutan Tabel 3.23 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	86
Tabel 3.25 Lanjutan Tabel 3.24 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	87
Tabel 3.26 Lanjutan Tabel 3.25 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	88
Tabel 3.27 Lanjutan Tabel 3.26 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	89
Tabel 3.28 Lanjutan Tabel 3.27 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	90
Tabel 3.29 Lanjutan Tabel 3.28 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	91

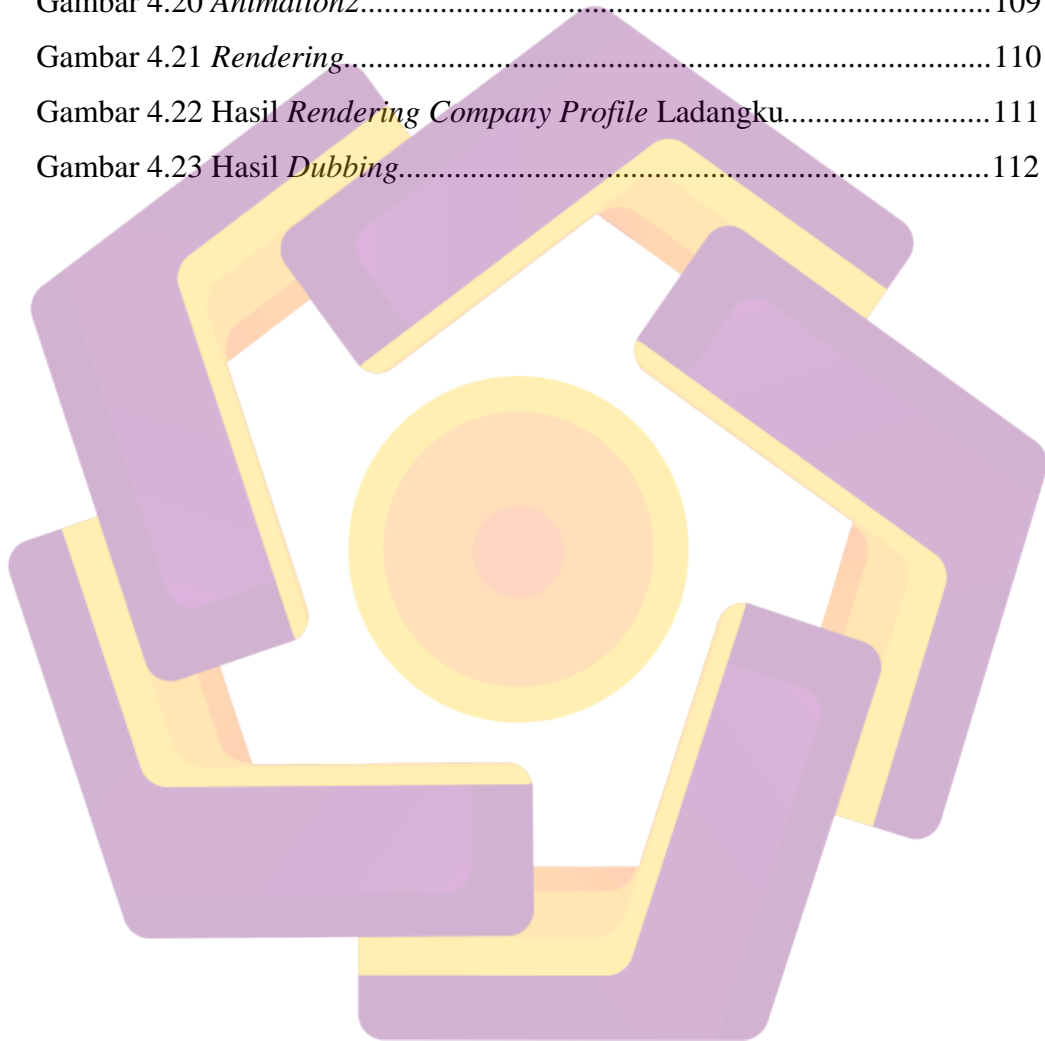
Tabel 3.30 Lanjutan Tabel 3.29 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	92
Tabel 3.31 Lanjutan Tabel 3.30 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	93
Tabel 3.32 Lanjutan Tabel 3.31 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	94
Tabel 3.33 Lanjutan Tabel 3.32 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	95
Tabel 3.34 Lanjutan Tabel 3.33 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	96
Tabel 3.35 Lanjutan Tabel 3.34 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	97
Tabel 4.1 List Kegiatan Implementasi.....	98
Tabel 4.2 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	113
Tabel 4.3 Lanjutan Tabel 4.2 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	114
Tabel 4.4 Lanjutan Tabel 4.3 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	115
Tabel 4.5 Lanjutan Tabel 4.4 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	116
Tabel 4.6 Lanjutan Tabel 4.5 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	117
Tabel 4.7 Lanjutan Tabel 4.6 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	118
Tabel 4.8 Lanjutan Tabel 4.7 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan Hasil Akhir.....	119
Tabel 4.9 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> Secara Aspek Teknis.....	120
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Kedua ( <i>Beta Testing</i> ).....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Strech</i> .....	24
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	25
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	25
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i> .....	26
Gambar 2.5 <i>Follow-Throught and Overlapping Action</i> .....	26
Gambar 2.6 <i>Slow In-Slow Out</i> .....	27
Gambar 2.7 <i>Archs</i> .....	27
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	28
Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i> .....	28
Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i> .....	29
Gambar 2.11 <i>Appeal</i> .....	29
Gambar 2.12 <i>Timing</i> .....	30
Gambar 2.13 <i>Wireframe Mode</i> .....	41
Gambar 2.14 <i>Shade Mode</i> .....	41
Gambar 2.15 <i>Ilustrasi Box</i> .....	42
Gambar 2.16 <i>Diagram SWOT</i> .....	43
Gambar 4.1 <i>Modeling Lantai</i> .....	100
Gambar 4.2 <i>Modeling Tembok</i> .....	100
Gambar 4.3 <i>Modeling Jendela</i> .....	101
Gambar 4.4 <i>Modeling Pot Bunga</i> .....	101
Gambar 4.5 <i>Modeling Nama”Ladangku Studio” dan Media Sosial</i> .....	102
Gambar 4.6 <i>Modeling Meja</i> .....	102
Gambar 4.7 <i>Modeling Buku</i> .....	103
Gambar 4.8 <i>Modeling Scene Awal</i> .....	103
Gambar 4.9 <i>Modeling Media Foto</i> .....	104
Gambar 4.10 <i>Modeling Grafik Diagram Prestasi</i> .....	104
Gambar 4.11 <i>Modeling Diamond Kegiatan Ladangku</i> .....	104
Gambar 4.12 <i>Modeling Keseluruhan</i> .....	105
Gambar 4.13 <i>Material Glazed Ceramic Tiles</i> .....	105
Gambar 4.14 <i>Material Satin Varnished Wood</i> .....	106



Gambar 4.15 Material Langit.....	106
Gambar 4.16 Material Kaca.....	106
Gambar 4.17 Material <i>Company Profile</i> Ladangku Production.....	107
Gambar 4.18 Hasil <i>Texturing</i> .....	108
Gambar 4.19 <i>Animation</i> .....	109
Gambar 4.20 <i>Animation2</i> .....	109
Gambar 4.21 <i>Rendering</i> .....	110
Gambar 4.22 Hasil <i>Rendering Company Profile</i> Ladangku.....	111
Gambar 4.23 Hasil <i>Dubbing</i> .....	112



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Pengujian <i>Beta Testing</i> .....	1
Lampiran 2 Pengujian Pemutaran Company Profile di <i>Youtube</i> .....	2
Lampiran 3 Surat Keterangan Ladangku Production.....	3



## INTISARI

Perkembangan multimedia berjalan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Multimedia banyak digunakan dalam dunia bisnis misalnya untuk iklan, pendidikan, profil perusahaan, media presentasi, dll. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi yang mengintegrasikan komputer dengan berbagai interaksi media untuk menghasilkan sesuatu yang interaktif dan menarik

Ladangku Production adalah komunitas yang bergerak dibidang perfilman yang ada di Banjarnegara. Komunitas tersebut membutuhkan company profile berbasis multimedia yang dikemas dalam bentuk animasi 3D dengan tujuan untuk memperkenalkan komunitas tersebut kepada masyarakat.

Untuk itu, dalam naskah ini mengambil judul “Company profile Animasi 3D Menggunakan Teknik Box Modeling 3ds Max untuk Ladangku Production”. Teknik box modeling adalah teknik pemodelan poligonal yang menggunakan model resolusi rendah dan direferensikan ke model resolusi tinggi yang dapat diedit interaktif secara real time. Dengan menggunakan software yang ada diperoleh suatu company profile animasi 3D yang didukung oleh feature animasi dan efek-efek yang menarik. Sehingga, dapat menarik minat untuk mengenal tentang perfilman dan ladangku production itu sendiri.

**Kata Kunci :** Company Profile, Company Profile Animasi 3D

## **ABSTRACT**

*Multimedia development goes very rapidly along with the development of computer technology. Multimedia is widely used in the business world such as for advertising, education company profiles, media presentations, etc. Multimedia technology is one technology that integrates computers with various media interactions to produce something that is interactive and engaging Production.*

*Ladangku Production is a community of engaged cinema in Banjarnegara. The community need-base multimedia company profile is packaged in the form of 3D animation with the aim to introduce the community to the community.*

*In the next entitled "3D Animation Company Profile Of Ladangku Production Using Box Modeling 3ds Max Technique". Box modeling technique is polygonal modeling technique that uses low-resolution models and referenced to the high resolution model that can be edited interactively in real time. By using the existing software to obtain a company profile 3D animated feature that is supported by animations and interesting effects. So that, it can attract interest to know about the film and Ladangku Production itself.*

**Keywords :** *Company Profile, Company, 3D Animation Company Profile*

