

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D MODELING UNTUK IKLAN
AVOSKIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Al Isra

18.82.0354

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D MODELING UNTUK IKLAN
AVOSKIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Al Isra

18.82.0354

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D MODELING UNTUK IKLAN
AVOSKIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Al Isra

18.82.0354

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Haryoko, M.Cs.

NIK. 190302286

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D MODELING UNTUK IKLAN AVOSKIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Al Isra

18.82.0354

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhimas Adi Satrla, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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 dan/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, 25 Februari 2022



Muhammad Al Isra

NIM. 18.82.0354

MOTTO

*Don't Let Your dream Just be dream, a dream just become reality only
when action is taken*

(Muhammad Al Isra)

Sesekali Berhenti sekedar untuk bersantai bukan untuk terlena namun membangun semangat untuk perjuangan berikutnya.

(Abdullah Gymnastiar)

Kalau kamu gak melakukan hal yang luar biasa, maka hidupmu akan begitu-begitu aja, semua hal-hal hebat membutuhkan proses.

(Muhammad Al Isra)



PERSEMBAHAN

Pertama-tama dengan rasa syukur kepada kehadiran Allah SWT. terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar.

1. Kedua Orangtuaku dan kakak dan adikku yang jauh senantiasa selalu mendukung, mendoakan dengan segala keikhlasan-nya. Terima kasih atas dukungan materi dan semangat yang telah diberikan.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Haryoko, M.Cs. terima kasih atas bimbinganya dalam proses pengerjaan skripsi, terutama kritik dan saran dari awal pengerjaan hingga sampai selesai skripsi
3. AVO INNOVATION TECHNOLOGY yang telah memberi izin dan segala kesediaannya dalam pengambilan data, wawancara, dan observasi dalam penelitian ini.
4. Para Dosen pengampu matakuliah yang pernah saya temui, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya
5. Teman-teman saya dan rekan kerja Avo yang juga telah membantu saya menyelesaikan skripsinya (Anggi Muhammad Rifa'i dan Aqia)
6. Mahasiswa kelas 18-SITI-02 yang merupakan teman-teman saya yang telah mendukung dan berjuang bersama-sama sampai saat ini, kalian orang-orang luar biasa

KATA PENGANTAR

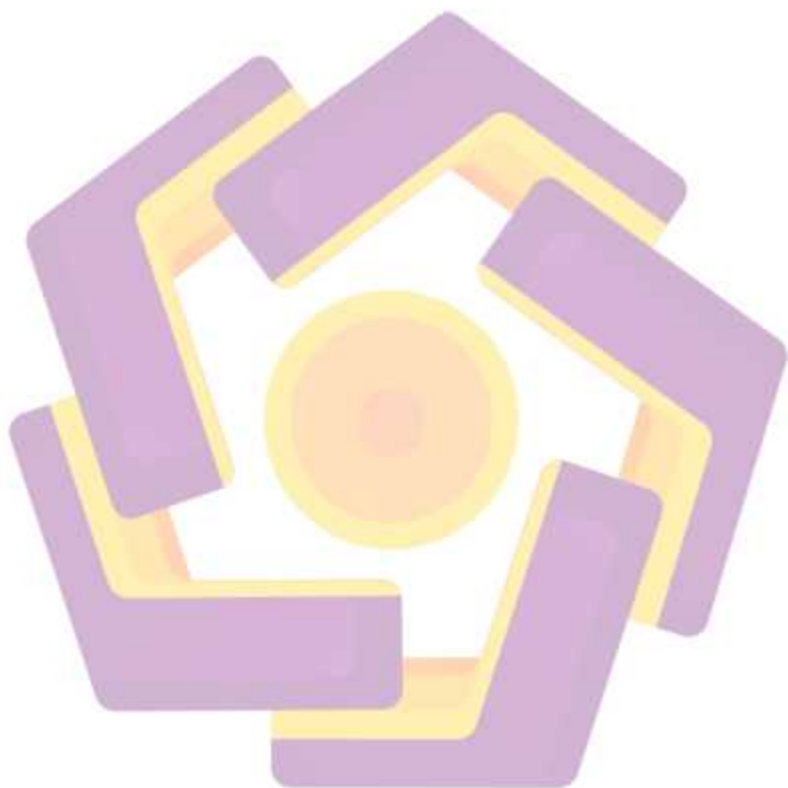
Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D MODELING UNTUK IKLAN AVOSKIN MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER"

Penyusunan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai Sarjana Strata (S1) Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penelitian ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak untuk itu saya sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Haryoko, M.Cs. selaku Dosen Pembimbing
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
4. Mas Anugrah Praketi selaku Owner CEO AVO INNOVATION TECHNOLOGY yang telah memberi izin, dan wawancara dalam penelitian ini.
5. Semua pihak dan teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis sangat menyadari bahwa dalam menyusun Skripsi ini masih banyak kesalahan dan jauh dari sempurna seperti yang diharapkan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kelayakan Skripsi ini.

Yogyakarta, 3 Januari 2022

(Muhammad Al Isra)

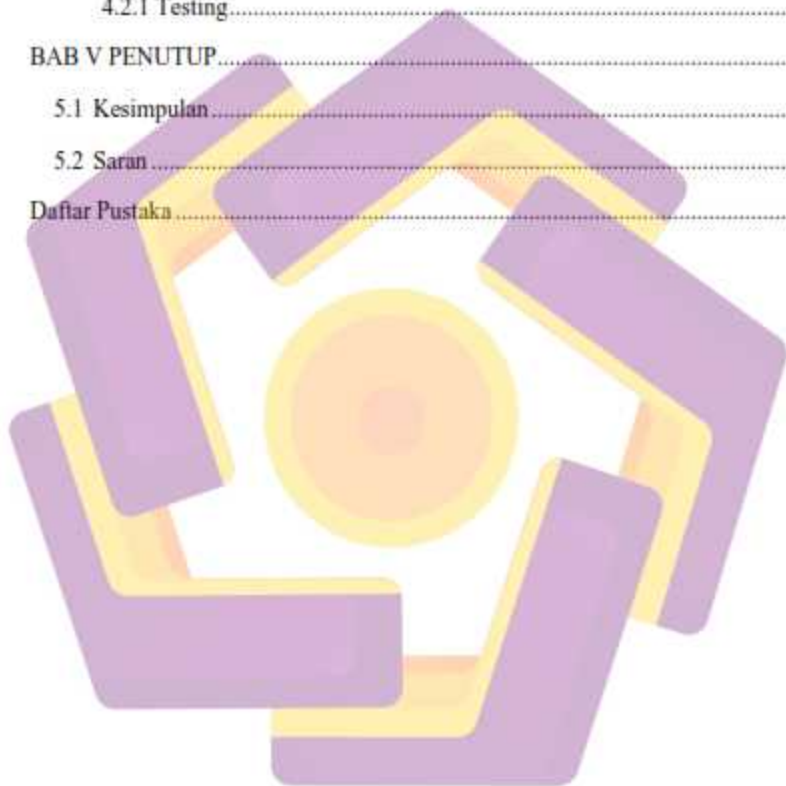


DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

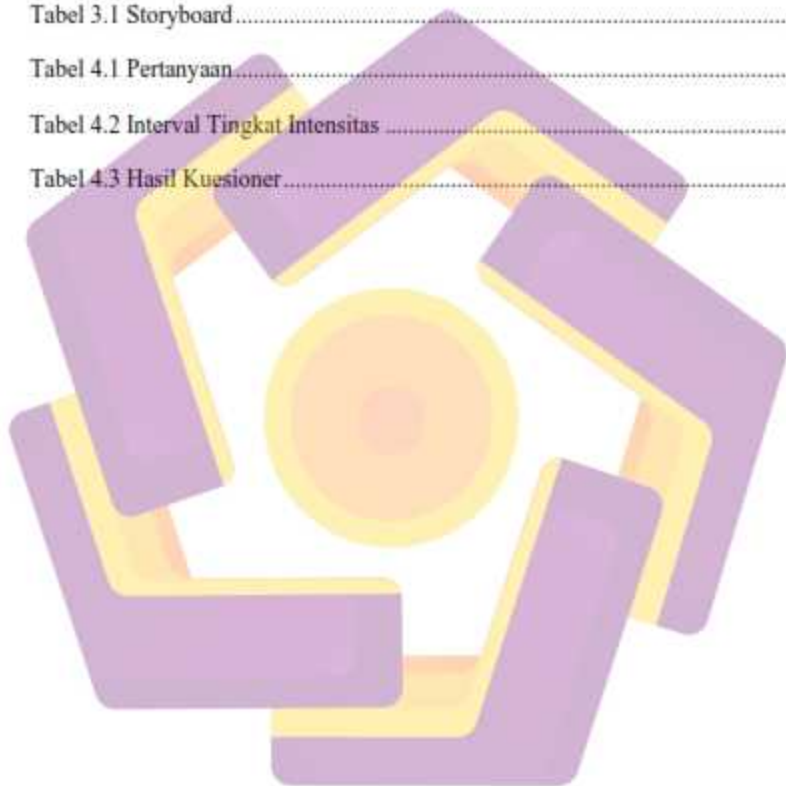
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.1.2 Elemen multimedia	11
2.1.3 Definisi Iklan.....	12
2.1.4 Pengertian Video.....	13
2.1.5 Jenis Animasi	13
2.1.6 Pengertian Modeling 3D.....	14
2.1.7 Tahap Produksi	14
2.1.8 Data Kuesioner.....	18
2.1.9 Skala Likert.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Analisis.....	22
3.1.1 Profile PT.AVO Innovation Technology	22
3.1.2 Struktur PT AVO Innovation Technology.....	23
3.1.3 Visi PT AVO Innovation Technology	23
3.1.4 Misi PT AVO Innovation Technology.....	24
3.1.5 Logo Avo Innovation Technology.....	24
3.2 Pengumpulan Data.....	24
3.2.2 Hasil Wawancara	24
3.2.3 Metode Observasi.....	25
3.3 Analisis Kebutuhan.....	31
3.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31
3.4 Perancangan.....	33
3.4.1 Pra Produksi	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37

4.1 Implementasi	37
4.1.1 Produksi	37
4.1.2 Pasca Produksi	51
4.2 Pembahasan	55
4.2.1 Testing.....	55
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
Daftar Pustaka.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Contoh Pertanyaan Checklist.....	20
Tabel 2.3 Interval Tingkat Intensitas.....	20
Tabel 3.1 Storyboard.....	31
Tabel 4.1 Pertanyaan.....	58
Tabel 4.2 Interval Tingkat Intensitas.....	59
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo PT AVO Innovation Technology.....	24
Gambar 3.2 Instagram Avoskin.....	26
Gambar 3.3 Twitter Avoskin.....	26
Gambar 3.4 Facebook Avoskin.....	27
Gambar 3.5 Tokopedia Avoskin.....	27
Gambar 3.6 Shopee Mall Avoskin.....	28
Gambar 3.7 Website Avoskin.....	28
Gambar 3.8.....	29
Gambar 3.9.....	30
Gambar 3.10.....	30
Gambar 4.1 <i>Layout</i>	38
Gambar 4.2 Modeling Retinol Ampoule.....	39
Gambar 4.3 Modeling Retinol Ampoule.....	39
Gambar 4.4 Tampak Depan Retinol Ampoule.....	40
Gambar 4.5 Eye Ampoule.....	40
Gambar 4.6 Tampak Depan Retinol Ampoule.....	41
Gambar 4.7 Refining Toner.....	41
Gambar 4.8 Tampak Depan Refining Toner.....	42
Gambar 4.9 Perfect Hydrating Treatment Essence.....	42
Gambar 4.10 <i>Tree</i>	43
Gambar 4.11 Mesin Penggerak <i>SnowBall</i>	43
Gambar 4.12 <i>Polygon</i> Mesin Penggerak <i>SnowBall</i>	44

Gambar 4.13 Bunga <i>Marigold</i>	44
Gambar 4.14 Rumput	45
Gambar 4.15 Mesin <i>SnowBall Before</i>	45
Gambar 4.16 <i>Progress SnowBall</i>	46
Gambar 4.17 <i>After</i> Mesin Snow Ball	46
Gambar 4.18 <i>Texturing</i> Retinol Ampoule	47
Gambar 4.19 <i>Texturing</i>	47
Gambar 4.20 <i>Texturing</i> Refining Toner	48
Gambar 4.21 <i>Texturing</i> Perfect Hydrating Treatment Essence	48
Gambar 4.22 <i>Texturing</i> Pohon	49
Gambar 4.23 <i>Texturing</i> Mesin <i>Snow Ball</i>	49
Gambar 4.24 <i>Animate</i>	50
Gambar 4.25 <i>Lighting</i>	50
Gambar 4.26 Kamera	51
Gambar 4.27 Hasil Proses Compositing	52
Gambar 4.28 Hasil Proses <i>Editing</i>	52
Gambar 4.29 Hasil <i>export</i> file	53
Gambar 4.30 Proses mengubah format file	54
Gambar 4.31 Proses <i>Render</i>	54
Gambar 4.32 <i>Progress 1</i>	55
Gambar 4.33 <i>Progress 2</i>	56
Gambar 4.34 <i>Final Progress</i>	56

INTISARI

3 Dimensi yang di singkat menjadi 3D adalah bentuk dari sebuah benda yang memiliki panjang, lebar, tinggi dan di setiap benda 3D memiliki volume. Modeling adalah adalah proses mengembangkan representasi matematis dari setiap permukaan suatu objek dalam tiga dimensi melalui perangkat lunak khusus.

Kemudian Pemodelan 3D adalah proses pembuatan 3D objek yang ingin diekspresikan dalam bentuk visual nyata, baik dalam bentuk, tekstur, maupun ukuran benda. Produk ini disebut model 3D.

Dalam Penelitian ini Penulis Ingin Membuat Video Animasi 3D modeling untuk Promosi Produk Perusahaan Avoskin dengan Menggunakan Aplikasi Blender.

Kata Kunci : 3D Modeling, 3D Animasi



ABSTRACT

3 Dimensions which are shortened to 3D is the shape of an object that has length, width, height and in each 3D object has a volume. Modeling is the process of developing a mathematical representation of each surface of an object in three dimensions through special software

Then 3D modeling is the process of making 3D objects that you want to express in a real visual form, both in shape, texture, and object size. This product is called a 3D model.

In this study, the author wants to make 3D modeling animation videos for the promotion of Avoskin Company products using the Blender application.

keywords : 3D Modeling, 3D Animation

