

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BUMPER DI PERUSAHAAN JASA
ONLINE MARKETING JOGJA IDEA SEBAGAI
MEDIA PRE-SHOW**

SKRIPSI



disusun oleh

Andi Rahman Saleh

11.12.5920

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BUMPER DI PERUSAHAAN JASA
ONLINE MARKETING JOGJA IDEA SEBAGAI
MEDIA PRE-SHOW**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Andi Rahman Saleh

11.12.5920

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BUMPER DI PERUSAHAAN JASA
ONLINE MARKETING JOGJA IDEA SEBAGAI
MEDIA PRE-SHOW**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andi Rahman Saleh

11.12.5920

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 30 Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BUMPER DI PERUSAHAAN JASA
ONLINE MARKETING JOGJA IDEA SEBAGAI
MEDIA PRE-SHOW**

yang disusun oleh

Andi Rahman Saleh

11.12.5920

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sumarni Adi, S.Kom., M.Cs

NIK. 190302256

Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnayati, S.Si, MT
NIK. 190302038

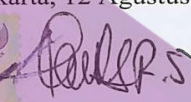
PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 12 Agustus 2018




Andi Rahman Saleh

NIM. 11.12.5920

MOTTO

“Jangan pernah ragu dengan kemampuan kita”



PERSEMBAHAN

Dengan terselesaikan skripsi ini yang paling utama akan dipersembahkan khususnya kepada Allah SWT karena tidak ada daya upaya selain dari-Nya dan juga untuk kedua orang tua penulis sebagai bukti bahwa penulis bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu hingga menghasilkan skripsi ini. Skripsi ini juga dipersembahkan kepada Rektor Universitas Amikom Yogyakarta Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, M.M, , dosen pembimbing skripsi Bapak Tonny Hidayat M.Kom, dan perpustakaan Universtas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini juga dipersembahkan untuk Jogja Idea kepada pendiri jogja idea bapak Ivan Kharisma dan rekan dari jogja idea lainnya sebagai objek penelitian yang sudah mengapresiasi animasi pada skripsi ini dan selalu memberi motivasi dan masukan-masukan hingga skripsi terselesaikan.

Dan tidak lupa skripsi ini dipersembahkan juga untuk teman-teman di took kate jogja dan ibnu fadlil yang sudah membantu saran sehingga hasil skripsi ini lebih maksimal dari pada buah pemikiran pribadi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BUMPER DI PERUSAHAAN JASA ONLINE MARKETING JOGJA IDEA SEBAGAI MEDIA PRE-SHOW ”** dapat terselesaikan .

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabat-sahabatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta, dalam penulisan Skripsi tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun material. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberikan hidayah dan memudahkan jalanku selama ini.
2. Bapak serta Ibu yang selalu mendoakanku sehingga rahmat Allah S.W.T tak henti-hentinya mengalir menerangi jalanku dan juga kakak.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Tonny Hidayat, M.kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi.
6. Seluruh Dosen, Staff, dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan mengajar penulis selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai selesainya Skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 12 Agustus 2018

Andi Rahman Saleh

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Bumper.....	8
2.3 Pengertian Multimedia	9
2.4 Elemen Multimedia.....	9
2.5 Pengertian 3D.....	10
2.6 Prinsip-Prinsip Animasi	10
2.6.1 <i>Squast and Stretch</i>	11

2.6.2	<i>Anticipation</i>	11
2.6.3	<i>Staging</i>	12
2.6.4	<i>Straigh Ahead and Pose to Pose</i>	12
2.6.5	<i>Follow Through and Over Lapping Action</i>	13
2.6.6	<i>Slow In and Slow Out</i>	14
2.6.7	<i>Arcs</i>	14
2.6.8	<i>Secondary Action</i>	15
2.6.9	<i>Timing</i>	15
2.6.10	<i>Exaggeration</i>	16
2.6.11	<i>Solid Drawing</i>	17
2.6.12	<i>Appeal</i>	17
2.7	Jenis Jenis Film Animasi.....	18
2.7.1	<i>Traditional Animation (2D Animation)</i>	18
2.7.2	<i>Stop Motion</i>	18
2.7.3	<i>Computer Grapic Animation (3D Animation)</i>	19
2.8	Animasi	19
2.8.1	<i>Animasi Sel (Cell Animation)</i>	19
2.8.2	<i>Animasi Frame (Frame Animasi)</i>	20
2.8.3	<i>Animasi Spite (Sprit Animation)</i>	20
2.8.4	<i>Animasi Lintasan (Path Animation)</i>	20
2.8.5	<i>Animasi Spline</i>	21
2.8.6	<i>Animasi Vector (Vector Animation)</i>	21
2.8.7	<i>Animasi Karakter (Carakter Animation)</i>	21
2.8.8	<i>Morphing</i>	22
2.8.9	<i>Computational Animation</i>	22
2.9	Tahapan Produksi Pembuatan Animasi 3D	22
2.9.1	<i>Idea / Concept</i>	23
2.9.2	<i>Research / Sketching</i>	23
2.9.3	<i>Script</i>	23
2.9.4	<i>StoryBoard</i>	24

2.9.5	<i>Animatik</i>	24
2.9.6	<i>Modeling</i>	24
2.9.6.1	Beberapa Macam Teknik Pemodelan Objek 3D.....	24
2.9.7	<i>Lighting</i>	25
2.9.8	<i>Texture Maps</i>	25
2.9.9	<i>Animation</i>	25
2.9.10	<i>Rendering</i>	25
2.9.11	<i>Editing</i>	25
2.9.12	<i>Final Output</i>	25
2.10	Tahapan Pasca Produksi.....	26
2.10.1	<i>Dubbing and Editing Sound</i>	26
2.10.2	<i>Compositing and Editing</i>	26
2.10.3	<i>Preview and Final Render</i>	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Tinjauan Umum	27
3.2	Analisis Kebutuhan	27
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	28
3.2.3	Ide dan Tema Cerita.....	30
3.3	Perancangan Karakter	30
3.3.1	Tips Membuat Karakter 3D Mudah.....	31
3.3.2	Pembuatan Properti dan Background	32
3.3.3	<i>Story Board</i>	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Produksi	35
4.1.1	<i>Modeling</i>	35
4.1.2	<i>Texturing</i>	37
4.1.3	<i>Rigging</i>	39
4.1.4	<i>Weighting</i>	42

4.1.5	<i>Pose Morph</i>	44
4.1.6	<i>Lighting</i>	46
4.1.7	<i>Animasi</i>	48
4.1.8	<i>Rendering</i>	49
4.2	Pasca Produksi	51
4.2.1	<i>Dubbing and Editing Sound</i>	51
4.2.2	<i>Editing</i>	54
4.2.3	<i>Preview and Final Render</i>	55
4.2.4	<i>Upload Video</i>	57
4.3	Evaluasi.....	58
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel <i>Brainware</i>	30
Tabel 3. 2 Tabel <i>Story Board</i>	30



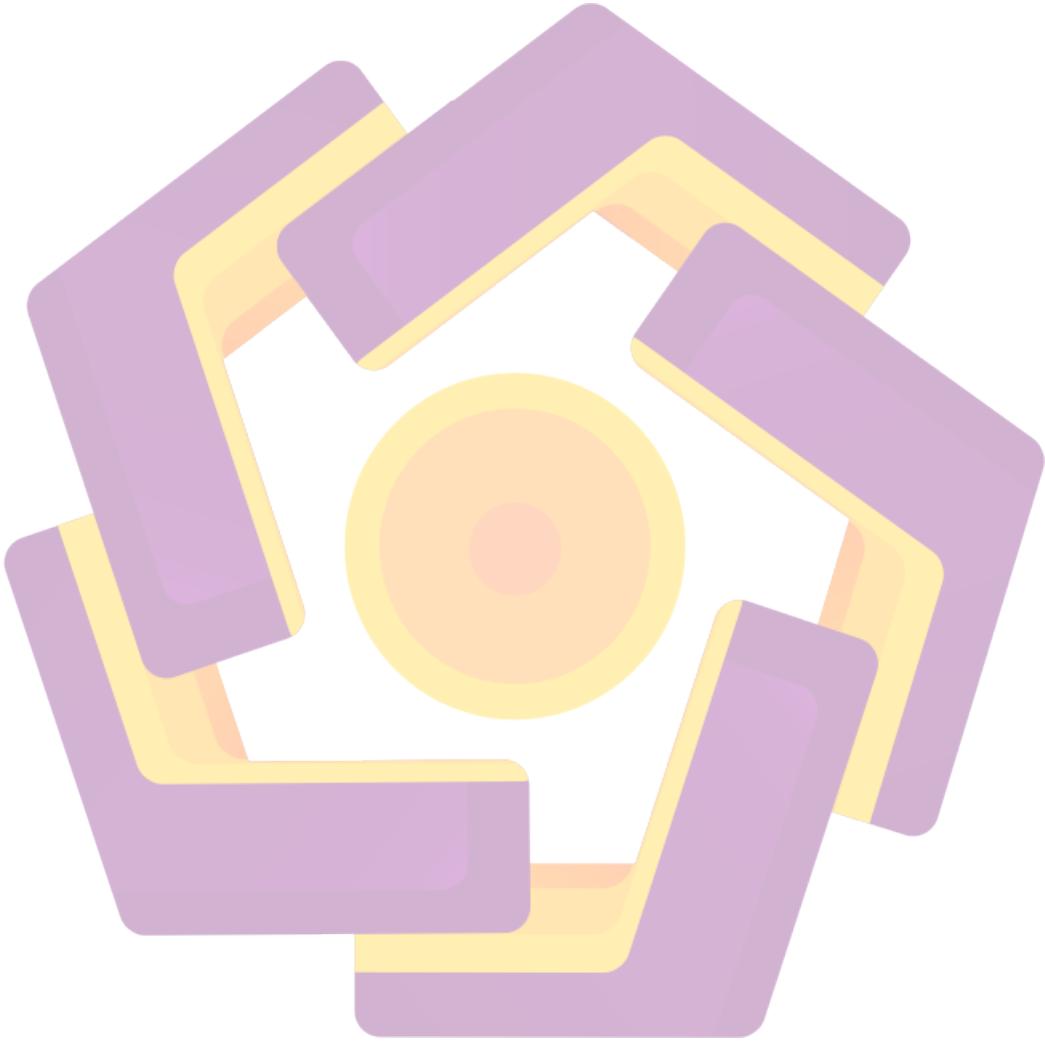
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bumper Dahsyat.....	8
Gambar 2. 2 Bumper Breakout	8
Gambar 2. 3 Bumper TV One	9
Gambar 2. 4 <i>Squash and Strech</i>	11
Gambar 2. 5 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2. 6 <i>Staging</i>	12
Gambar 2. 7 <i>Straight Ahead</i>	13
Gambar 2. 8 <i>Pose to Pose</i>	13
Gambar 2. 9 <i>Follow Thought and Over Lapping Action</i>	14
Gambar 2. 10 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2. 11 <i>Circular</i>	15
Gambar 2. 12 Karakter Berjalan	15
Gambar 2. 13 Mengatur gerakan dengan Lagu agar terlihat nyata	16
Gambar 2. 14 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2. 15 <i>Solid Drawing</i>	17
Gambar 2. 16 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 17 Contoh tahapan proses produksi	23
Gambar 3. 1 Karakter Ikharisma.....	31
Gambar 3. 2 Sketsa background.....	32
Gambar 4. 1 Proses Produksi	35
Gambar 4. 2 Karakter Ikharisma.....	36
Gambar 4. 3 <i>Primitive Modelling</i>	36
Gambar 4. 4 <i>Hyper NURBS</i>	37
Gambar 4. 5 Seleksi objek	38
Gambar 4. 6 Import File <i>Texture</i>	38
Gambar 4. 7 Tekstur Pada Karakter Ikharisma.....	39
Gambar 4. 8 Pemasangan <i>Joint Tool</i>	39
Gambar 4. 9 Membuat kontrol tangan menggunakan IK Chain	40
Gambar 4. 10 Membuat Kontrol Pada Mata	41

Gambar 4. 11 Tampilan atribut pada Constrain	41
Gambar 4. 12 <i>Attribute Aim</i> pada mata kanan	42
Gambar 4. 13 <i>Weighting</i> Karakter Ikharisma	43
Gambar 4. 14 <i>Weight Expression</i> pada Karakter Ikharisma	43
Gambar 4. 15 <i>Pose Morph</i>	44
Gambar 4. 16 <i>Attributes pada Pose Morph</i>	45
Gambar 4. 17 <i>Tool Brush</i> Untuk Membuat Ekspresi	45
Gambar 4. 18 Animasi untuk <i>Pose Morph</i>	46
Gambar 4. 19 Contoh Ekspresi Muka Karakter Ikharisma	46
Gambar 4. 20 Pre-Render Saat Sebelum Diberi Lighting.....	47
Gambar 4. 21 Pre-Render Saat Sesudah Diberi Lighting	47
Gambar 4. 22 Hasil <i>Pre-Render</i>	48
Gambar 4. 23 Layar Kerja Animasi	48
Gambar 4. 24 <i>Keyframe</i> Untuk Animasi.....	49
Gambar 4. 25 Animasi Karakter Ikharisma	49
Gambar 4. 26 <i>Output Render Setting</i>	50
Gambar 4. 27 <i>Save Render Setting</i>	50
Gambar 4. 28 Proses <i>Rendering</i>	51
Gambar 4. 29 Hasil Rekam Dengan Adobe Audition.....	52
Gambar 4. 30 Seleksi <i>Noise</i> Pada <i>Audio</i>	53
Gambar 4. 31 Pengecekan Hasil Audio	53
Gambar 4. 32 Proses Editing di Adobe Premiere	54
Gambar 4. 33 Setting Render Pada Adobe Premiere	56
Gambar 4. 34 <i>Final Render</i> Pada Adobe Premiere.....	56
Gambar 4. 35 Video yang diunggah ke website jogja idea.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Keterangan CV.Jogja Idea 61



INTISARI

Perkembangan Zaman yang semakin modern mendukung kreativitas manusia untuk mencapai hasil maksimal di semua bidang. Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah yang paling mencolok di bidang multimedia. Multimedia sangat membantu dan dapat digunakan sebagai media informasi bagi perusahaan. dalam hal ini penulis akan membuat sebuah video yang berisi profil dari perusahaan jogja dengan menggunakan animasi 3D dan animasi gambar dan suara dengan menggunakan adobe after effects cs 5.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video bumper di perusahaan jasa online jogja idea adalah Adobe after effects cs 5 sebagai penyusun program pengolahan data dan animasi, Cinema 4D untuk pembuatan ikon dan tulisan berbasis 3D, Photoshop CS 5 dan Coreldraw x6 untuk pembuatan gambar dan background, ikon untuk video ini.

Tujuan dari video bumper ini untuk memberikan yang berbeda kepada perusahaan untuk melakukan kegiatan promosinya, video ini akan di tempatkan dalam website resmi dan juga pada saat seminar-seminar yang di lakukan oleh perusahaan, dan diharapkan bisa bermanfaat bagi perusahaan maupun pihak lainnya.

Kata Kunci: 3d, Animasi, Bumper, Jogja Idea

ABSTRACT

The development of increasingly modern day support human creativity to achieve maximum results in all areas . One of the advances in information technology is the most striking in the field of multimedia . Multimedia is very helpful and can be used as a medium of information for companies . in this case I will make a video that contains the profile of the company jogja using 3D animation and animated images and sounds by using adobe after effects cs 5 .

The software used in the making of the video bumper in the online services company jogja idea is after effets Adobe cs 5 as a constituent data processing programs and animation , Cinema 4D for the manufacture of paper -based icons and 3D , Photoshop CS 5 and Coreldraw x6 for image creation and background , icon for this video .

The purpose of the video is to provide a bumper different to the company to carry out promotional activities , this video will be placed in the official website and also at the time of the seminars will be undertaken by the company , and is expected to be useful for companies or other parties .

Keyword: 3D, Animation, Bumper, Jogja Idea