

**PEMBUATAN IKLAN 3D PADA ARI JAYA FURNITURE
MENGUNAKAN BLENDER**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Yulianto

13.12.7233

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PEMBUATAN IKLAN 3D PADA ARI JAYA FURNITURE

MENGGUNAKAN BLENDER

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana Komputer
pada jenjang Program Strata – Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Tri Yulianto

13.12.7233

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN 3D PADA ARI JAYA FURNITURE
MENGUNAKAN BLENDER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Yulianto

13.12.7233

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 31 Oktober 2016

Dosen pembimbing



Tonny hidayat, M.Kom
NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN 3D PADA ARI JAYA FURNITURE

MENGGUNAKAN BLENDER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Yulianto
13.12.7233

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tonny hidayat, M.Kom
NIK.190302182



Tugas ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 mei 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisniwati, S.Si., M.T.
NIK.190302038

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, 22 Mei 2017



Tri Yulianto

NIM. 13.12.7233

MOTTO

“Selalu Bersiap dengan kemungkinan terburuk, dan berharap yang terbaik”

“Pratice make better”



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini dengan penuh rasa syukur kepada setiap orang yang telah membantu kelancaran skripsi ini :

1. Orang tuaku yang tercinta, Suwardi X Jumanah yang berada paling depan dengan doa dan usahanya supaya penulis segera lulus.
2. Keluargaku Ariyanto, Baruno widodo raharjo, Sri barjini, Sutriasih.
3. Tri windarti yang memberikan motivasinya supaya terus maju dan menyelesaikan skripsi.
4. Animuvi studio , Mas Ignatius Dony, dan Koko oky yang memberikan pengalaman dan ilmu.
5. Bapak pembibing Tonny hidayat yang selalu memberikan bimbinganya.
6. Keluarga Besar 13S1SI02 ~ Kita keluarga ~

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur atas nikmat yang telah diberikan oleh ALLAH SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pembuatan Iklan 3D Pada Ari Jaya Furniture Menggunakan Blender” dengan baik, walaupun disadari karya penulis masih ada beberapa kekurangan yang tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian sarjana pada jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam penulisan Skripsi ini ditemui banyak kendala dan hambatan, Namun berkat tekad, usaha dorongan serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom.
3. Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

4. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan, dorongan dan motivasi serta tak pernah lelah memberikan do'a yang tulus.
5. Kepada Tri windarti untuk motivasinya yang luar biasa.
6. Kepada 13S1SI02 , terutama kepada Kukuh, Adhib, Arta, Arga, Nuryono, Gusti, Diwang yang selalu membantu dalam kelancaran Skripsi ini.

Penulis sadar bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi. Maka penulis mohon kesediannya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun. Walaupun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan referensi / acuan untuk penelitian selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 17 mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4

1.6.2	Analisis.....	5
1.6.3	Perancangan	5
1.6.4	Produksi.....	5
1.6.5	Testing dan Implementasi	5
1.7	Sistematika Penelitian.....	5
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
3.1	Tinjauan Pustaka.....	8
3.2	Multimedia.....	9
3.3	Objek Multimedia.....	9
3.3.1	Teks	9
3.3.2	Grafik	10
3.3.3	Bunyi	11
3.3.4	Video.....	11
3.3.5	Animasi	11
3.4	Animasi.....	11
3.4.1	Perkembangan animasi di Indonesia.....	12
3.5	12 Prinsip Dasar Animasi	20
3.6	Animasi 2D.....	32
3.7	Animasi 3D.....	33
3.8	Proses Produksi Animasi	35
3.8.1	Pra Produksi	35
3.8.2	Produksi.....	39
3.8.3	Pasca Produksi.....	39

3.9	Iklan	40
3.9.1	Tujuan iklan.....	40
3.9.2	Gaya dalam Pelaksanaan Pesan Iklan	41
3.10	Videotron	46
3.11	Perkembangan Videotron di Indonesia.....	46
3.12	Objek Penelitian.....	48
3.13	Software.....	49
BAB III	50
ANALISIS DAN PERANCANGAN	50
6.1	Tinjauan umum.....	50
6.1.1	Sejarah Ari Jaya Furniture.....	50
6.1.2	Visi dan Misi	51
6.1.3	Logo	52
6.1.4	Produksi.....	52
6.1.5	Produk	54
6.2	Analisis Kebutuhan.....	60
6.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	60
6.2.2	Kebutuhan Videotron	61
6.2.3	Kebutuhan Software.....	61
6.2.4	Kebutuhan SDM.....	62
6.3	Tahap Pra Produksi.....	63
6.3.1	Ide Cerita Iklan.....	63
6.3.2	Storyboard	63
6.3.3	Animatic	67

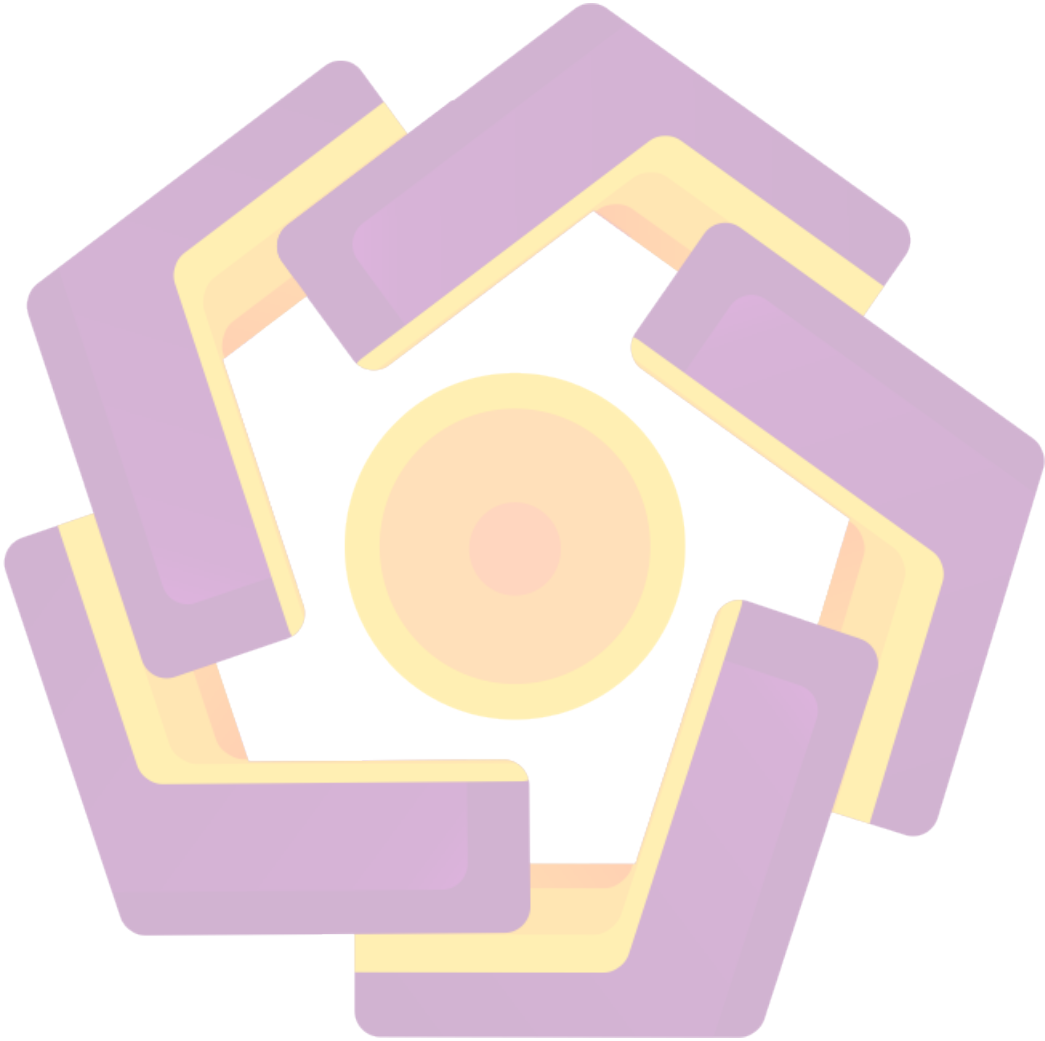
BAB IV	68
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	68
10.1 Implementasi.....	68
10.2 Produksi Iklan	69
10.2.1 Pengelolaan Folder.....	69
10.2.2 Modelling	69
10.2.3 Texturing.....	73
10.2.4 Edit Texture.....	77
10.2.5 Rigging	79
10.2.6 Animating.....	82
10.2.7 Render Blender.....	83
10.2.8 Compositing	85
10.2.9 Render	86
10.3 Hasil Akhir.....	87
10.4 Perencanaan Media.....	88
10.5 Evaluasi.....	88
10.6 Revisi	89
10.7 Penayangan	92
10.7.1 Kelayakan.....	92
10.8 Asumsi Biaya.....	93
BAB V.....	95
PENUTUP.....	95
14.1 Kesimpulan	95
14.2 Saran	95

DAFTAR PUSTAKA 97



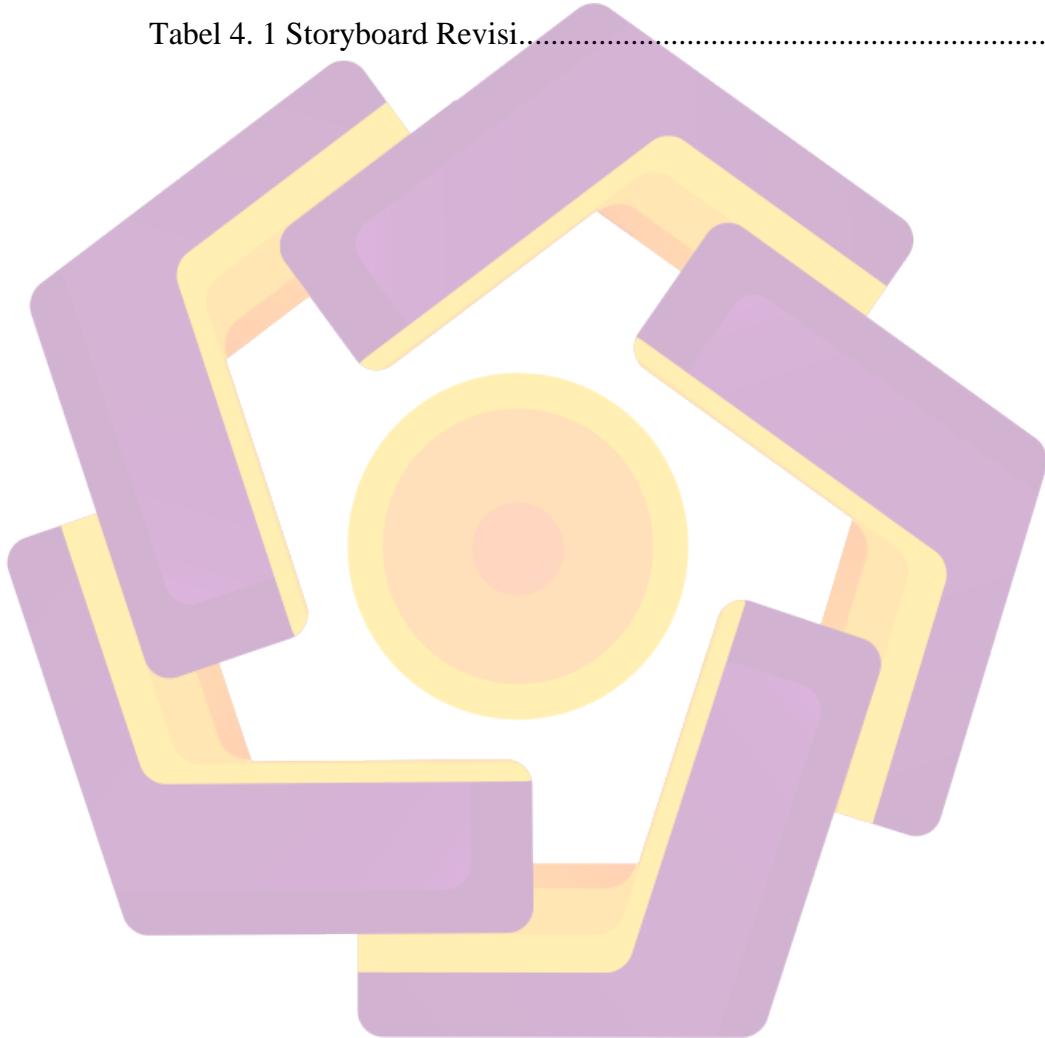
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A1
Lampiran B2



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Fungsional	60
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software	61
Tabel 3. 3 Jobdesk.....	62
Tabel 3. 4 Storyboard.....	63
Tabel 4. 1 Storyboard Revisi.....	89

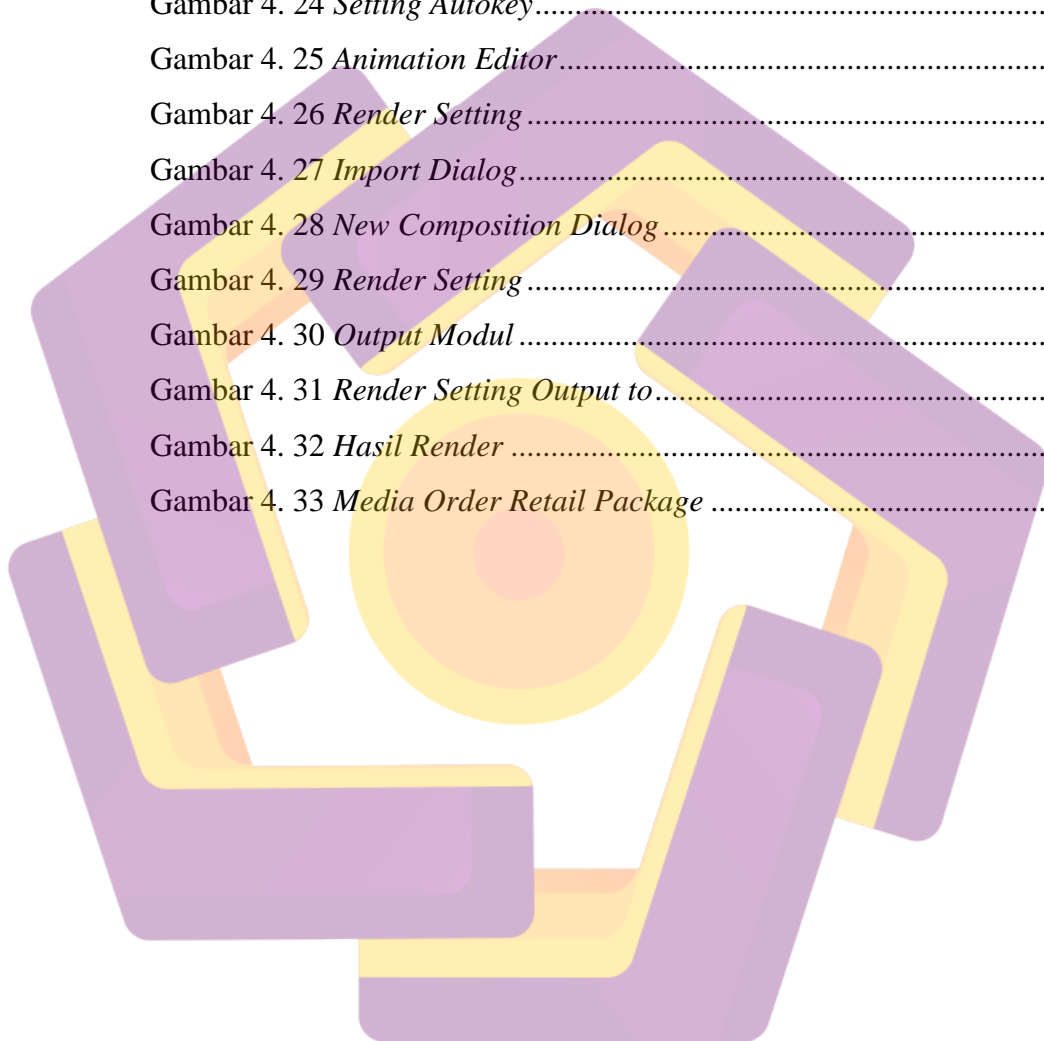


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Teks Cetak</i>	9
Gambar 2. 2 <i>Contoh dari Clipart Logo dan Mascot</i>	10
Gambar 2. 3 <i>Contoh Perangkat Lunak Animasi</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Animasi Si Huma</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Animasi Timun Mas</i>	14
Gambar 2. 6 <i>Animasi Karya Asiana Wang Animation</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Wahyu Aditya</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Halaman Web Hellofest</i>	17
Gambar 2. 9 <i>Dongeng Aku dan Kau</i>	18
Gambar 2. 10 <i>Janus Prajurit Terakhir</i>	19
Gambar 2. 11 <i>Animasi Homeland</i>	19
Gambar 2. 12 <i>Squash and Stretch</i>	20
Gambar 2. 13 <i>Anticipation</i>	21
Gambar 2. 14 <i>Staging</i>	22
Gambar 2. 15 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	23
Gambar 2. 16 <i>Follow Through and Overlapping</i>	24
Gambar 2. 17 <i>Slow In and Slow Out</i>	25
Gambar 2. 18 <i>Arch</i>	26
Gambar 2. 19 <i>Secondary Action</i>	27
Gambar 2. 20 <i>Timing</i>	28
Gambar 2. 21 <i>Exaggeration</i>	29
Gambar 2. 22 <i>Solid Drawing</i>	30
Gambar 2. 23 <i>Appeal</i>	31
Gambar 2. 24 <i>Animasi 2D</i>	32
Gambar 2. 25 <i>Animasi 3D</i>	34
Gambar 2. 26 <i>Karakter Desain Hikayat Hang Tuah</i>	36
Gambar 2. 27 <i>Color Code Karakter</i>	37

Gambar 2. 28 <i>Storyboard Hikayat Hang Tuah</i>	38
Gambar 2. 29 <i>Iklan Outdoor</i>	47
Gambar 3. 1 <i>Logo Ari Jaya Furniture</i>	52
Gambar 3. 2 <i>Kitchenset</i>	54
Gambar 3. 3 <i>Backdrop</i>	55
Gambar 3. 4 <i>Almari</i>	55
Gambar 3. 5 <i>Ukir</i>	56
Gambar 3. 6 <i>Pintu</i>	57
Gambar 3. 7 <i>Dipan</i>	57
Gambar 3. 8 <i>Joglo</i>	58
Gambar 3. 9 <i>Gebyok</i>	59
Gambar 3. 10 <i>Resban</i>	59
Gambar 4. 2 <i>Bagan pembuatan Iklan</i>	68
Gambar 4. 3 <i>Penataan folder</i>	69
Gambar 4. 4 <i>Splash Screen</i>	70
Gambar 4. 5 <i>Windows Dialog shift + A</i>	70
Gambar 4. 6 <i>Tampilan perubahan skala</i>	71
Gambar 4. 7 <i>Hasil perubahan Cube menjadi plang</i>	72
Gambar 4. 8 <i>Rusuk / Loop of Cut</i>	72
Gambar 4. 9 <i>Windows Dialog Select Mode</i>	73
Gambar 4. 10 <i>Panel Uv Editing</i>	73
Gambar 4. 11 <i>Mark Seam</i>	74
Gambar 4. 12 <i>Open Image</i>	74
Gambar 4. 13 <i>Uv Editing</i>	75
Gambar 4. 14 <i>Material Editor</i>	76
Gambar 4. 15 <i>Setting Texture</i>	77
Gambar 4. 16 <i>Tampilan Open</i>	78
Gambar 4. 17 <i>Pixplant Windows</i>	78
Gambar 4. 18 <i>Tampilan Save As</i>	79

Gambar 4. 19 <i>Tampilan Single Bone</i>	80
Gambar 4. 20 <i>Bone</i>	80
Gambar 4. 21 <i>Parenting</i>	81
Gambar 4. 22 <i>Panel Group dan Parent object ke Bone</i>	81
Gambar 4. 23 <i>File Dialog</i>	82
Gambar 4. 24 <i>Setting Autokey</i>	82
Gambar 4. 25 <i>Animation Editor</i>	83
Gambar 4. 26 <i>Render Setting</i>	84
Gambar 4. 27 <i>Import Dialog</i>	85
Gambar 4. 28 <i>New Composition Dialog</i>	86
Gambar 4. 29 <i>Render Setting</i>	86
Gambar 4. 30 <i>Output Modul</i>	87
Gambar 4. 31 <i>Render Setting Output to</i>	87
Gambar 4. 32 <i>Hasil Render</i>	88
Gambar 4. 33 <i>Media Order Retail Package</i>	93



INTISARI

Perkembangan teknologi semakin pesat menjadikan media beriklan semakin banyak dan bervariasi. Salah satu media iklan yang mulai naik daun adalah *videotron*. *Videotron* adalah reklame yang berupa *led* atau bisa disebut layar besar yang berada di *outdor*. Di kota Yogyakarta hampir setiap perempatan dipasang *videotron* oleh penyedia jasa iklan *videotron*. Animasi di Indonesia mulai diminati sebagai media untuk menyampaikan cerita, iklan, atau penyuluhan. Animasi merupakan gambar yang disusun sehingga terlihat bergerak.

Jika media animasi dan *videotron* dipadukan untuk beriklan maka akan memberikan dorongan terhadap penonton untuk sekedar ingin tahu atau malah membeli produk dari perusahaan yang diiklankan. Ini juga akan memberikan citra bahwa perusahaan tersebut mengikuti perkembangan.

Iklan yang akan dibuat menggunakan teknis animasi 3d, kemudian akan ditayangkan di salah satu *videotron* yang berada di Yogyakarta. *Software* yang akan digunakan dalam pembuatannya meliputi *Blender 3d*, *after effect*, dan *photoshop*. Hasil akhir dari iklan ini berupa video yang berekstensi *.mp4 dan sesuai dengan syarat dan ketentuan dari perusahaan jasa pengiklan.

Kata kunci : media iklan, videotron, animasi, Blender 3d, after effect, dan photoshop

ABSTRACT

Growth of the technology so fast that made advertisement media more and more. One of the rising media is videotron. Videotron is a billboard made from led or we can call it with big screen outdoor. In Yogyakarta city almost in a every junction has a videotron that installed by videotron ad service . animation in Indonesia began to demand as media that can deliver story, ad, or counseling. Animation is a imagea that compiles so look moving.

If animation media and videotron mixed for advertisement then made a encouragement for viewer just to know or make buy the product from the company. This is will give the positive image to the company.

*This ad will be made by 3d animation technique, then will be screening in the one of videotron in Yogyakarta. Software used is Blender 3d, after effect, and photoshop. The result for the ad is a video in *.mp4 extension and suitable with term and condition of the ad company.*

Keywords : *advertisement media, videotron, animation, Blender 3d, after effect, dan photoshop*

