

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI MAHKOTA BINA KARYA DENGAN
ANIMASI 3D**

SKRIPSI



disusun oleh

Kenni Listyawati

11.12.5399

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

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI MAHKOTA BINA KARYA DENGAN
ANIMASI 3D**

SKRIPSI

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



disusun oleh

KENNI LISTYAWATI

11.12.5399

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN ANIMASI MAHKOTA BINA KARYA DENGAN ANIMASI 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kenni Listyawati

11.12.5399

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 September 2017

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN ANIMASI MAHKOTA BINA KARYA DENGAN ANIMASI 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kenni listyawati

13.12.7147

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 September 2017



Kenni Listyawati

NIM. 11.12.5399

MOTTO

“Eat Failure, and you will know the taste of success”

“Learn from the past, live for the today, and plan for tomorrow”

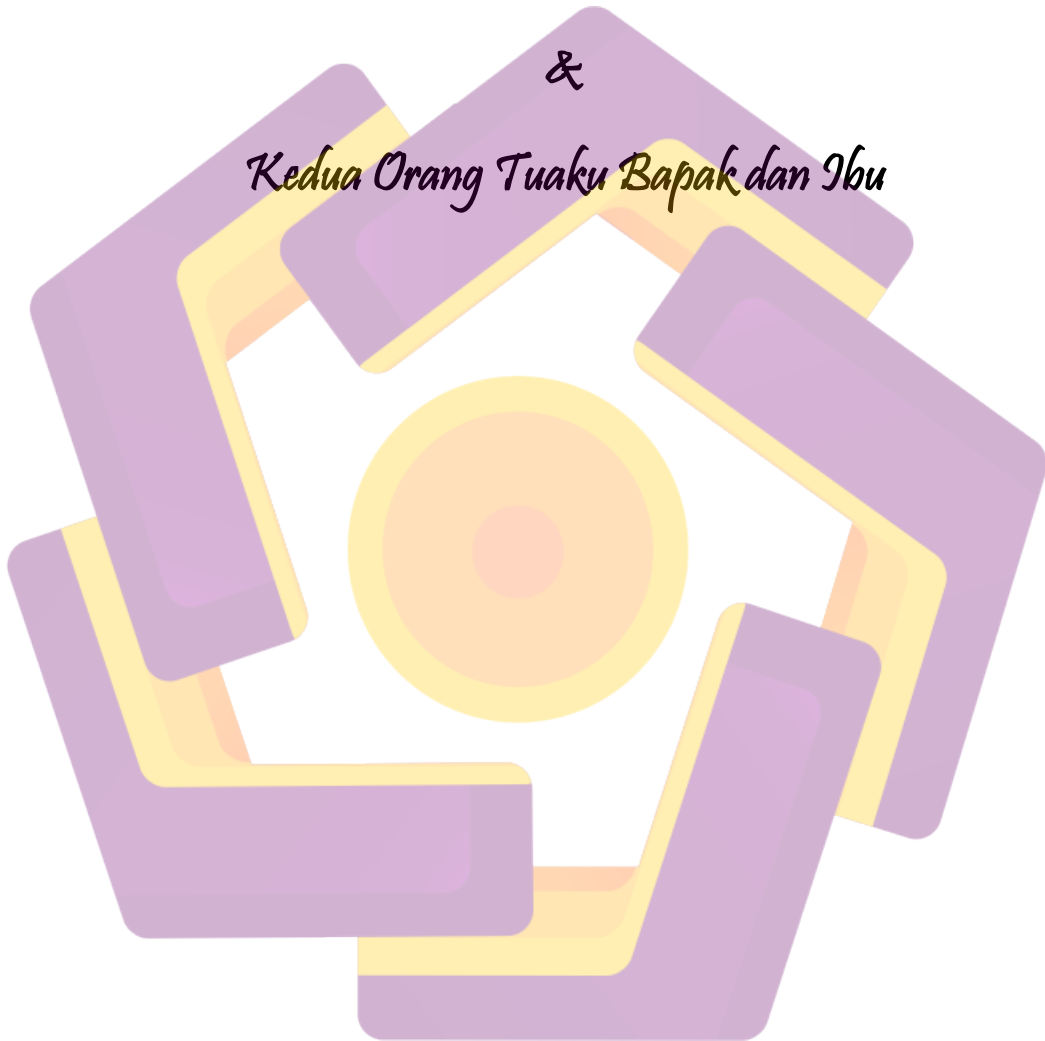


Skripsi ini saya persembahkan untuk

Allah SWT

&

Kedua Orang Tuaku Bapak dan Ibu



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **PERANCANGAN IKLAN ANIMASI MAHKOTA BINA KARYA DENGAN ANIMASI 3D**, yang merupakan salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi. Selesaiannya studi pada tingkat Sarjana ini tidaklah berarti menamatkan pendidikan atau telah mencapai tujuan akhir, melainkan baru merupakan langkah awal untuk meraih cita-cita.

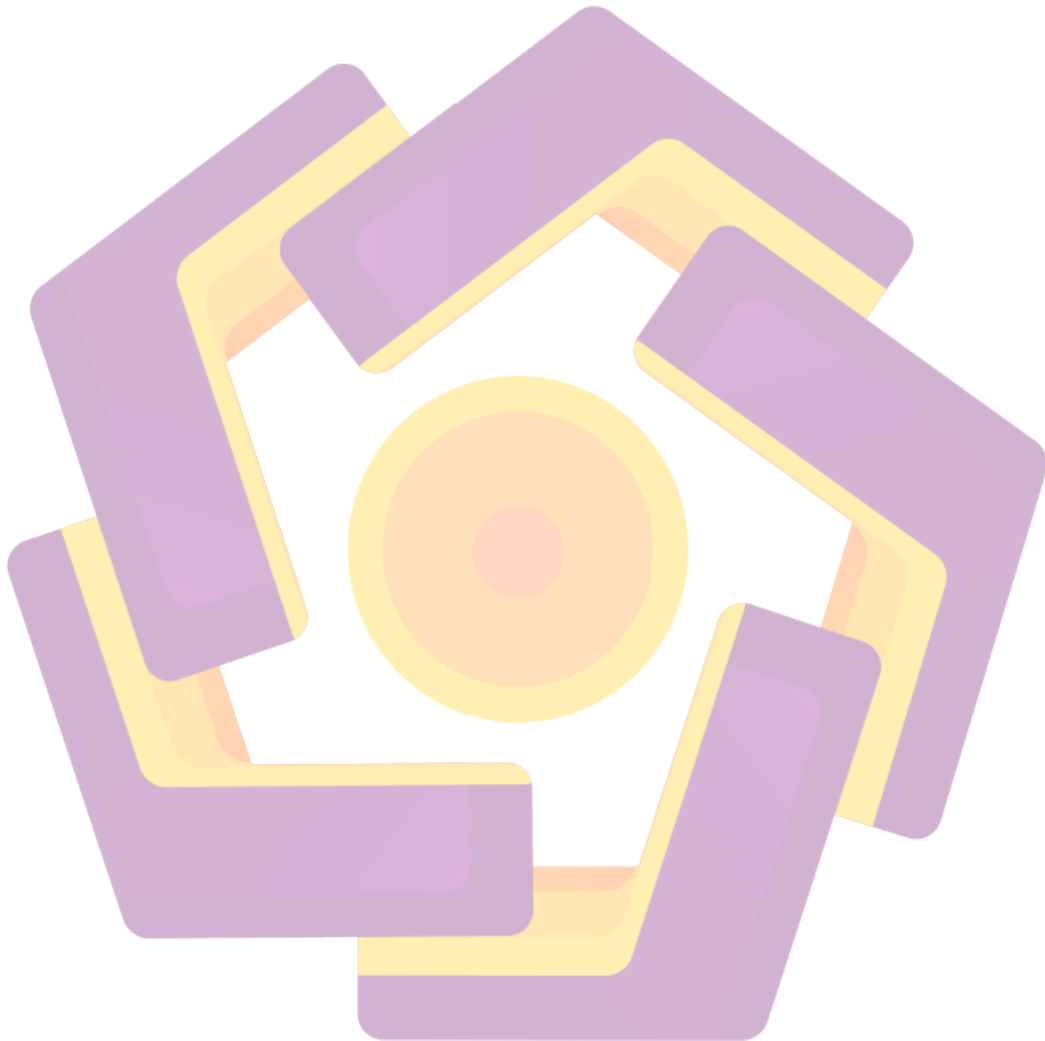
Tanpa bimbingan dan bantuan tersedianya fasilitas yang diberikan, penulis yakin skripsi ini tidak akan dapat tersusun sebagaimana yang diharapkan. Untuk itu kiranya tidaklah berlebihan bila pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing atas bantuan, bimbingan, dan waktu yang diberikan untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Segenap Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi yang dengan ketulusan hati memberikan ilmunya, dan para staf administrasi yang telah membantu dalam belajar di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Penguji Pendadaran.
6. Orang tua yang saya sayangi, Sulistyو dan Chamisyah yang selalu memberikan dorongan, doa restu, kasih sayang, perhatian dan nasehatnya hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Masku yang saya sayangi Empho Purwantyo, istrinya Nuraini Nazer, dan kedua anaknya Dealova Azahra dan Dzakira Azulfa.
8. Wahyu Ary yang selalu memberi nasihat positif didiri saya.
9. Teman-teman angkatan 2011 SI 01 Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
10. Ibu Yeti Kurnia P dan karyawan yang telah memberikan data-data untuk penyusunan skripsi ini.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, atas bantuan yang telah diberikan guna penyusunan skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, sekali lagi penulis ucapkan terimakasih. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal dan

mendapat imbalan pahala dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pihak-pihak yang berkepentingan. Amin.



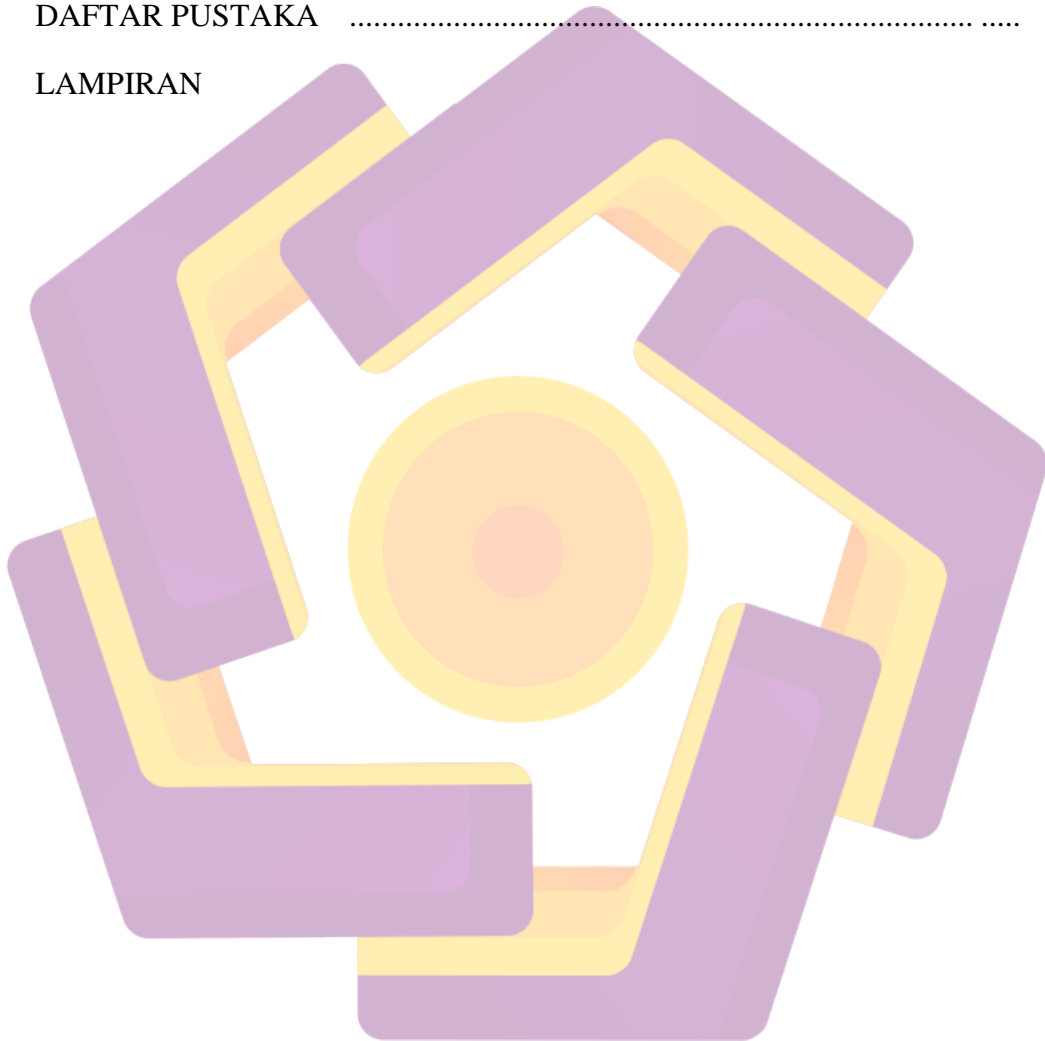
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Wawancara (Interview)	5
1.6.3 Metode Kepustakaan (Library)	5
1.6.4 Metode Kearsipan	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Animasi	9
2.3	Prinsip-prinsip Animasi	12
2.3.1	Squash And Strech	12
2.3.2	Anticipation	12
2.3.3	Staging	12
2.3.4	Straight Ahead and Pose to Pose	12
2.3.5	Follow Thorough and Overlapping Action	13
2.3.6	Slow In and Slow Out	13
2.3.7	Arch	13
2.3.8	Secondary Action	13
2.3.9	Timing & Spacing	14
2.3.10	Exaggeration	14
2.3.11	Appeal	14
2.3.12	Solid Drawing	14
2.4	Konsep Dasar Iklan	14
2.5	Tahapan Memproduksi Iklan	17
3.5.1	Pra Produksi	18
3.5.2	Produksi	19
3.5.3	Pasca Produksi	21
3.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	21
3.6.1	Blender 2.78 C	21
3.6.2	Adobe Soundbooth CS6	22
3.7	Analisis Swot	23
3.8	Skala Likert	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Latar Belakang Mahkota Bina Karya.....	24
3.1.2	Logo Mahkota Bina Karya	25
3.1.4	Visi dan Misi	25
3.1.5	Legalitas	26

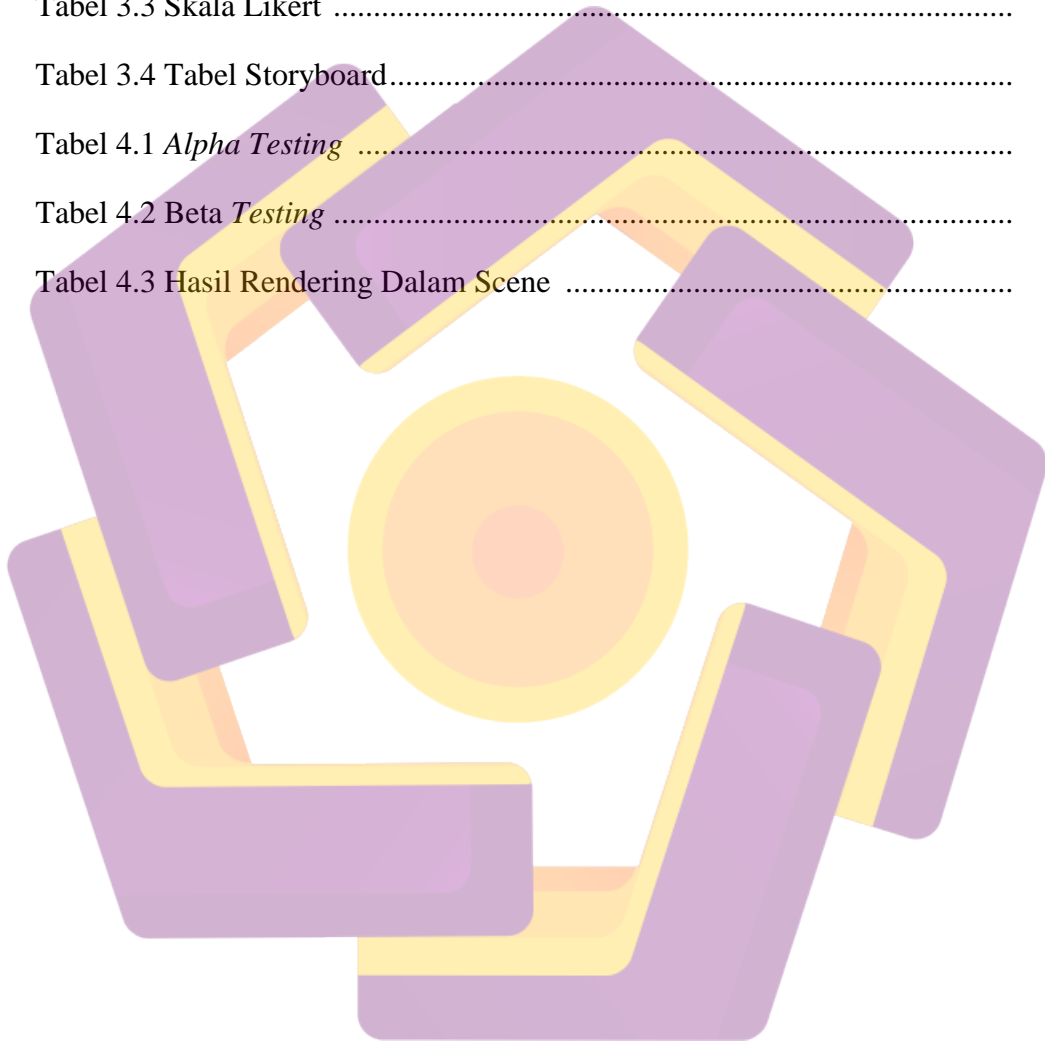
3.2	Analisis Media Promosi	26
3.2.1	Identifikasi Masalah Sistem Lama	27
3.2.2	Metode Pengumpulan Data	27
3.2.3	Wawancara	28
3.2.4	Analisis Swot	29
3.2.5	Skala Likert	34
3.2.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.2.6.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	37
3.2.6.2	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	37
3.2.6.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	38
3.3	Perancangan Iklan	38
3.3.1	Ide Iklan Televisi	39
3.3.2	Naskah	39
3.3.3	Storyboard.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Implementasi	44
4.1.1	Drawing	44
4.1.2	Modelling 3D	48
4.1.3	Ringing	51
4.1.4	Materials dan Texture	52
4.1.5	Penganimasian	54
4.1.6	Lighting atau pencahayaan	55
4.1.7	Camera	56
4.1.8	Rendering Animasi 3D	57
4.1.9	Perekaman Suara dan Sound Editing	58
4.1.10	Penggabungan Semua Fike Ke Software Blender	60
4.1.11	Final Editing	61
4.2	Pembahasan	62
4.2.1	Review Testing	63
4.2.2	Alpha Testing	64
4.2.3	Beta Testing	64

4.2.4	Penayangan Iklan	65
4.2.5	Hasil Akhir Produksi	66
BAB V PENUTUP		69
5.1.	Kesimpulan	69
5.2.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Swot	32
Tabel 3.2 Kuesioner Penilaian Iklan Mahkota Bina Karya	35
Tabel 3.3 Skala Likert	35
Tabel 3.4 Tabel Storyboard.....	41
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	65
Tabel 4.2 <i>Beta Testing</i>	66
Tabel 4.3 Hasil Rendering Dalam Scene	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi 2D	11
Gambar 2.2 Tampilan Blender 2.78	22
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Soundbooth CS6.....	22
Gambar 3.1 Gambar Logo Mahkota Bina Karya	25
Gambar 3.2 Perancangan Produksi Iklan Televisi Mahkota Bina Karya.....	38
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Siswa Dea	45
Gambar 4.2 Hasil Modelling 3D Siswa Dea	45
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Tentor Satu.....	46
Gambar 4.4 Hasil <i>Modelling</i> 3D Tentor Satu	46
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Tentor Dua	47
Gambar 4.6 Hasil <i>Modelling</i> 3D Tentor Dua.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Menu Plane	48
Gambar 4.8 Tampilan <i>Plane</i> Dalam Edit Mode	49
Gambar 4.9 Tampilan Bentuk wajah karakter Dea.....	49
Gambar 4.10 Tampilan Bentuk Seluruh Badan karakter Dea.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Bentuk <i>Hairdryer</i>	50
Gambar 4.12 Gambar cara menggunakan fasilitas <i>armature</i> atau tulang.....	51
Gambar 4.13 Gambar karakter setelah diberi <i>ringing</i>	51
Gambar 4.14 Gambar memblok object yang akan diberi texture	52
Gambar 4.15 Gambar pengaturan Texture	53
Gambar 4.16 Gambar pengaturan Material	53

Gambar 4.17 Gambar hasil object yang sudah diberi texture	54
Gambar 4.18 Gambar tampilan <i>timeline</i>	54
Gambar 4.19 Gambar tampilan <i>Dope Sheet</i>	55
Gambar 4.20 Gambar gerakan berjalan pada karakter.....	55
Gambar 4.21 Gambar hasil pencahayaan berupa <i>Sun</i> atau matahari	56
Gambar 4.22 Gambar camera yang sudah diatur	56
Gambar 4.23 Melihat object dari point-of-view	57
Gambar 4.24 Gambar tampilan <i>Rendering</i>	58
Gambar 4.25 Tampilan Proses <i>Rendering</i>	58
Gambar 4.26 Tampilan Proses Perekaman Suara	59
Gambar 4.27 Gambar editing sound	59
Gambar 4.28 Gambar mengexport Sound.....	60
Gambar 4.29 Gambar File yang sudah disusun di Blender.....	61
Gambar 4.28 Gambar Proses Render di Blender	62
Gambar 4.29 Gambar File yang sudah disusun di Blender.....	61
Gambar 4.30 Gambar Proses Render di Blender	62
Gambar 4.31 Bukti Penayangan Iklan di RBTv.....	66

INTISARI

Mahkota Binakarya adalah salon, bridal dan lembaga pendidikan keterampilan alternative utama bagi setiap individu yang menginginkan keterampilan khusus dalam jasa tata kecantikan rambut dan kulit. Televisi dianggap paling efektif untuk mempromosikan sebuah produk ataupun jasa, karena televisi merupakan media yang memiliki wilayah luas dan dapat digunakan untuk mengiklankan.

Pembuatan iklan televisi menggunakan media animasi dimana animasi yang digunakan adalah animasi 3D, akan dilakukan beberapa tahap seperti perencanaan konsep, pembuatan *storyboard*, pembuatan synopsis, dan pembuatan iklan. software yang digunakan untuk pembuatan iklan ini adalah Blender 2.78. Dalam dunia animasi, blender adalah software yang mampu membantu dalam membuat 3 dimensi. Yang menarik adalah bahwa blender sebuah software yang dapat didownload dengan mudah dan gratis. Blender memiliki beberapa sarana dan fasilitas, seperti modeling, texturing, pencahayaan, rigging, animasi, compositing, dan Video editing.

Desain iklan televisi ini sebagai media informasi dan promosi mahkota bina karya. Informasi yang disajikan dengan bentuk animasi 3D, sehingga dapat memberikan kejelasan informasi yang disampaikan.

Kata kunci: Iklan televisi, Animasi 3D, Blender.

ABSTRACT

Mahkota Binakarya is the beauty salon, bridal and educational institutions are the main alternative skills for every individual who wanted specialized skills in service hairstyling and skin. Television is considered the most effective way to promote a product or service, because television is a media that has a wide area and can be used to advertisement.

Manufacturing of television advertising used media animation where the animation using 3D animation, will be several stages such as planning concept, storyboard creation, manufacture synopsis, and advertisement creation. software used to manufacture this advertisement is Blender 2.78. In the world of animation, blender is software that can help in making three-dimensional. the most interesting of blender is a software that can be downloaded easily and free. Blender has several means and facilities, such as modeling, texturing, lighting, rigging, animation, compositing and video editing.

Design of television advertising as a media of information and promotion of the Mahkota Binakarya. The information presented in 3D animated form, so as to provide clarity of information submitted

Keywords: *Television advertising, 3D animations, Blender.*