

**IMPLEMENTASI ANIMASI 3D SEBAGAI IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN PANTAI  
PADA DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
PANGANDARAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Danu Robiwianto**

**12.12.6354**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 3D SEBAGAI IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN PANTAI  
PADA DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
PANGANDARAN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Danu Robiwianto**

**12.12.6354**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 3D SEBAGAI IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN PANTAI  
PADA DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
PANGANDARAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Danu Robiwianto**

**12.12.6354**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 September 2016

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 3D SEBAGAI IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN PANTAI  
PADA DINAS PARIWISATA KABUPATEN  
PANGANDARAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Danu Robiwianto**  
**12.12.6354**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 September 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 13 September 2016



Danu Robiwianto

NIM : 12.12.6354

## HALAMAN MOTTO

- Success needs a process.
- Sebuah perjalanan yang panjang dimulai dengan langkah kecil.
- Punggung pisau pun bila diasah akan menjadi tajam



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Ibunda Dewi Sahara dan Ayahanda Toto Hermanto yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.
2. Keluarga besar H. Ooh Abdul Wahid serta keluarga besar (alm) Ucu Syamsu.
3. Adikku Mila Bahrul Milah yang selalu memberikan omelan omelan, adik yang paling cerewet, yang selalu memberi warna dalam keluarga.
4. Kiplyn Lewis Jones yang telah dan akan selalu menjadi bagian dari keluarga kami.
5. Keluarga besar kelas 12-S1SI-01 STMIK AMIKOM Yogyakarta yang akan selalu menjadi bagian dari cerita hidup.
6. Teman – teman seperjuangan dan seperantauan yang selalu berbagi susah dan senang bersama saat menimba ilmu di Yogyakarta.
7. Dosen pembimbing Bapak Amir Fatah Sofyan yang telah membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman selama kuliah.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya yang sangat berlimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Implementasi Animasi 3D Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Tentang Kebersihan Pantai pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran”** ini diajukan sebagai syarat kelulusan jenjang Strata-1, Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Selanjutnya beserta ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan penghargaan setinggi - tingginya dan terima kasih sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah membantu memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini, yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Drs. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Para Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh staf dan karyawan/karyawati STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan sumbangan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua orang tua dan adik yang selalu memberikan dukungan.



6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh sebab itu diharapkan kritik dan saran agar penyusunan skripsi ini dapat disempurnakan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada pembaca dan kepada penulis sendiri secara khusus.

Wassalamualaikum Wr.wb.

Yogyakarta, 22 Agustus 2016

Penulis



## INTISARI

Kabupaten Pangandaran mempunyai potensi besar dalam bidang pariwisata terutama objek wisata pantai dan merupakan tempat tujuan liburan favorit bagi turis mancanegara maupun domestik. Tetapi dengan semakin tinggi tingkat kunjungan membuat sampah-sampah yang berserakan di sepanjang pantai Pangandaran sangat banyak. Tempat sampah yang tersedia di sepanjang jalan wisata kawasan wisata pantai Pangandaran tidak cukup membantu menanggulangi sampah yang berserakan hal ini menjadikan lingkungan pantai terlihat tidak terawat dan terpelihara.

Dalam menerapkan animasi 3D untuk iklan televisi sebagai media penyampaian yang menarik tentang iklan layanan masyarakat dengan tema jagalah kebersihan yang diharapkan dapat menggerakkan masyarakat untuk lebih menjaga kebersihan lingkungan pantai, sehingga pantai Pangandaran akan lebih dikenal karena keunggulan lingkungannya dan wisata lainnya.

Berdasarkan pengamatan Observasi objek penulis yang di gunakan dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa upaya mensosialkan kebersihan lingkungan kurang maksimal. Dengan memanfaatkan media sosial sebagai media kampanye seperti facebook dan youtube dapat membantu mensosialisasikan untuk lebih menjaga kebersihan lingkungan.

**Kata Kunci:** Iklan, Animasi 3D, Kebersihan Lingkungan, Observasi

## **ABSTRACT**

*Pangandaran Regency has great potential in the field of tourism, especially tourist beach and is a favorite vacation destination for foreign tourists and domestic. But with more and more high-level visits make garbage are strewn very much along Pangandaran beach. Bins are provided along the travel path Pangandaran beach tourism area is not enough to help cope with the garbage are strewn the beach environment makes it look poorly maintained and uncared for.*

*In applying 3D animation as public service announcements as a medium for the delivery of interest on public service announcements with the themes keep it clean are expected to mobilize communities to better maintain the cleanliness of the beach environment, so that Pangandaran beach will be better known for the excellence of its environment and other tourism excellence.*

*Based on the observations of the authors object that is used in this research, the authors found that effort for socializing the environmental hygiene is not maximal. By utilizing social media as media campaigns such as facebook and youtube can help socialize for keeping the environment clean.*

**Keywords:** Advertising, 3D Animation, Environmental Hygiene, Observation

## DAFTAR ISI

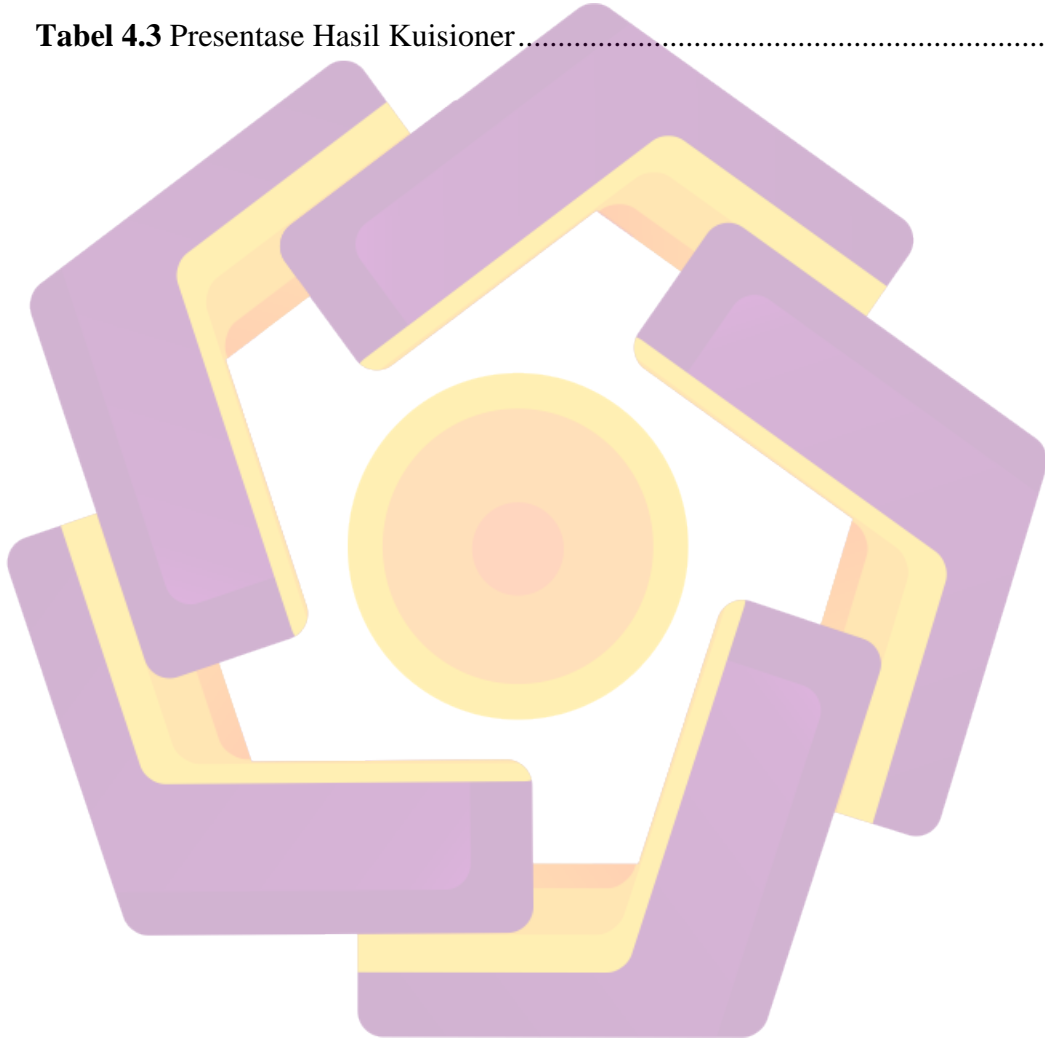
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
INTISARI.....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	4
1.6.4 Metode Pengembangan .....	5
1.6.5 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Iklan .....	8

2.2.1	Definisi Iklan.....	8
2.2.2	Komponen Iklan.....	8
2.2.3	Jenis Iklan .....	9
2.3	Konsep Dasar Animasi .....	10
2.3.1	Pengertian Animasi .....	10
2.3.2	Jenis Animasi .....	10
2.3.3	Animasi Komputer .....	11
2.3.4	Prinsip Animasi.....	12
2.4	Tahapan Pembuatan Iklan .....	18
2.5.1	Tahap Praproduksi .....	19
2.5.2	Tahap Produksi .....	19
2.5.3	Tahap Pascaproduksi.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	22
3.1.1	Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran.....	22
3.1.3	Visi dan Misi.....	22
3.1.4	Logo .....	23
3.1.5	Susunan Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran .....	24
3.1.6	Peran Dinas Pariwisata untuk Pariwisata Kabupaten Pangandaran .....	24
3.2.	Analisis.....	25
3.2.1	Analisis SWOT .....	25
3.3	Analisis Kebutuhan .....	29
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	29
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	30
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	30
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras .....	30
3.3.2.3	Kebutuhan Brainware.....	31
3.4	Pra Produksi .....	31
3.4.1	<i>Idea/Story</i> .....	31
3.4.2	<i>Script/Screenplay</i> .....	31
3.4.3	<i>Design</i> Karakter .....	39
3.4.4	Rancangan Storyboard .....	41

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	46
4.1  Produksi.....	46
4.1.1 <i>Layout</i> .....	46
4.1.2 <i>Modelling</i> .....	46
4.1.3 <i>Texturing</i> .....	48
4.1.4 <i>Rigging</i> .....	51
4.1.5 <i>Animation</i> .....	53
4.1.6 <i>Rendering</i> .....	54
4.2  Pasca Produksi.....	55
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	55
4.2.2 <i>2D Visual Effect (VFX)</i> .....	56
4.2.3 <i>Color Correction</i> .....	57
4.2.4 <i>Final Output</i> .....	58
4.3  Penguujian ( <i>Testing</i> ).....	61
4.3.1  Proses Penguujian .....	61
4.3.2  Uraian Penguujian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1  Kesimpulan.....	66
5.2  Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	68
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Analisis SWOT .....	27
<b>Tabel 3.2</b> <i>Script</i> .....	37
<b>Tabel 3.3</b> <i>Storyboard</i> .....	41
<b>Tabel 4.1</b> Angket kuisisioner .....	61
<b>Tabel 4.2</b> Data Tabulasi.....	62
<b>Tabel 4.3</b> Presentase Hasil Kuisisioner.....	64



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> <i>Anticipation</i> .....	12
<b>Gambar 2.2</b> <i>Squash dan Stretch</i> .....	13
<b>Gambar 2.3</b> <i>Staging</i> .....	13
<b>Gambar 2.4</b> <i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose</i> .....	14
<b>Gambar 2.5</b> <i>Follow-through dan Overlapping Action</i> .....	14
<b>Gambar 2.6</b> <i>Slow In – Slow Out</i> .....	15
<b>Gambar 2.7</b> <i>Arcs</i> .....	15
<b>Gambar 2.8</b> <i>Secondary Action</i> .....	16
<b>Gambar 2.9</b> <i>Timing</i> .....	17
<b>Gambar 2.10</b> <i>Exaggeration</i> .....	17
<b>Gambar 2.11</b> <i>Solid Drawing</i> .....	18
<b>Gambar 2.12</b> <i>Appeal</i> .....	18
<b>Gambar 3.1</b> Logo Pemerintahan Kabupaten Pangandaran.....	23
<b>Gambar 3.2</b> Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran .....	24
<b>Gambar 3.3</b> Karakter Lynda .....	39
<b>Gambar 3.4</b> Karakter Gelas Plastik .....	40
<b>Gambar 3.5</b> Karakter Tempat Sampah Ijo.....	40
<b>Gambar 4.1</b> <i>Layout</i> Animasi.....	46
<b>Gambar 4.2</b> <i>Modelling</i> Karakter Lynda.....	47
<b>Gambar 4.3</b> <i>Modelling</i> Karakter Gelas Plastik.....	47
<b>Gambar 4.4</b> <i>Modelling</i> Karakter Tempat Sampah.....	48
<b>Gambar 4.5</b> <i>Texturing</i> Karakter Lynda.....	49
<b>Gambar 4.6</b> <i>Texturing</i> Baju Karakter Lynda .....	49
<b>Gambar 4.7</b> <i>Texturing</i> Rok Karakter Lynda.....	50
<b>Gambar 4.8</b> <i>Texturing</i> Karakter Gelas Plastik dan Tempat Sampah.....	50
<b>Gambar 4.9</b> Proses <i>Rigging</i> Karakter Lynda .....	51
<b>Gambar 4.10</b> Proses <i>Rigging</i> Karakter Gelas Plastik .....	52
<b>Gambar 4.11</b> Proses <i>Skinning</i> Karakter Lynda.....	52
<b>Gambar 4.12</b> Proses <i>Skinning</i> Karakter Gelas Plastik .....	53
<b>Gambar 4.13</b> Proses animasi karakter Gelas Plastik .....	53



<b>Gambar 4.14</b> Proses animasi karakter Gelas Plastik .....	54
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Render Setting .....	55
<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Compositing untuk menggabungkan hasil render .....	56
<b>Gambar 4.17</b> Proses pembuatan <i>VFX</i> menggunakan <i>Adobe After Effect</i> .....	57
<b>Gambar 4.18</b> <i>Before</i> dan <i>After</i> setelah di lakukan proses <i>Color Correction</i> . .....	57
<b>Gambar 4.19</b> Proses <i>Rendering</i> .....	58
<b>Gambar 4.20</b> Cuplikan <i>Video</i> .....	59
<b>Gambar 4.21</b> Cuplikan <i>Video</i> .....	59
<b>Gambar 4.22</b> Cuplikan <i>Video</i> .....	60
<b>Gambar 4.23</b> Cuplikan <i>Video</i> .....	60

