

**PENERAPAN MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK
DASHING “POMADE”**

SKRIPSI



disusun oleh

AGUNG WAHYUDI

17.82.0162

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

2022

PENERAPAN MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK

DASHING “POMADE”

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

AGUNG WAHYUDI

17.82.0162

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

2022

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENERAPAN MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK
“DASHING POMADE”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

AGUNG WAHYUDI

17.82.0162

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
Skripsi pada tanggal 4 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENERAPAN MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK
DASHING “POMADE”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung Wahyudi
17.82.0162**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom

NIK.190302243

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302375

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal, 23 Agustus 2022

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,
Nama mahasiswa : Agung Wahyudi
NIM : 17.82.0162

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK DASHING “POMADE”

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Agustus 2022

Yang Menyatakan,


01EE7A12863823895
Agung Wahyudi

MOTTO

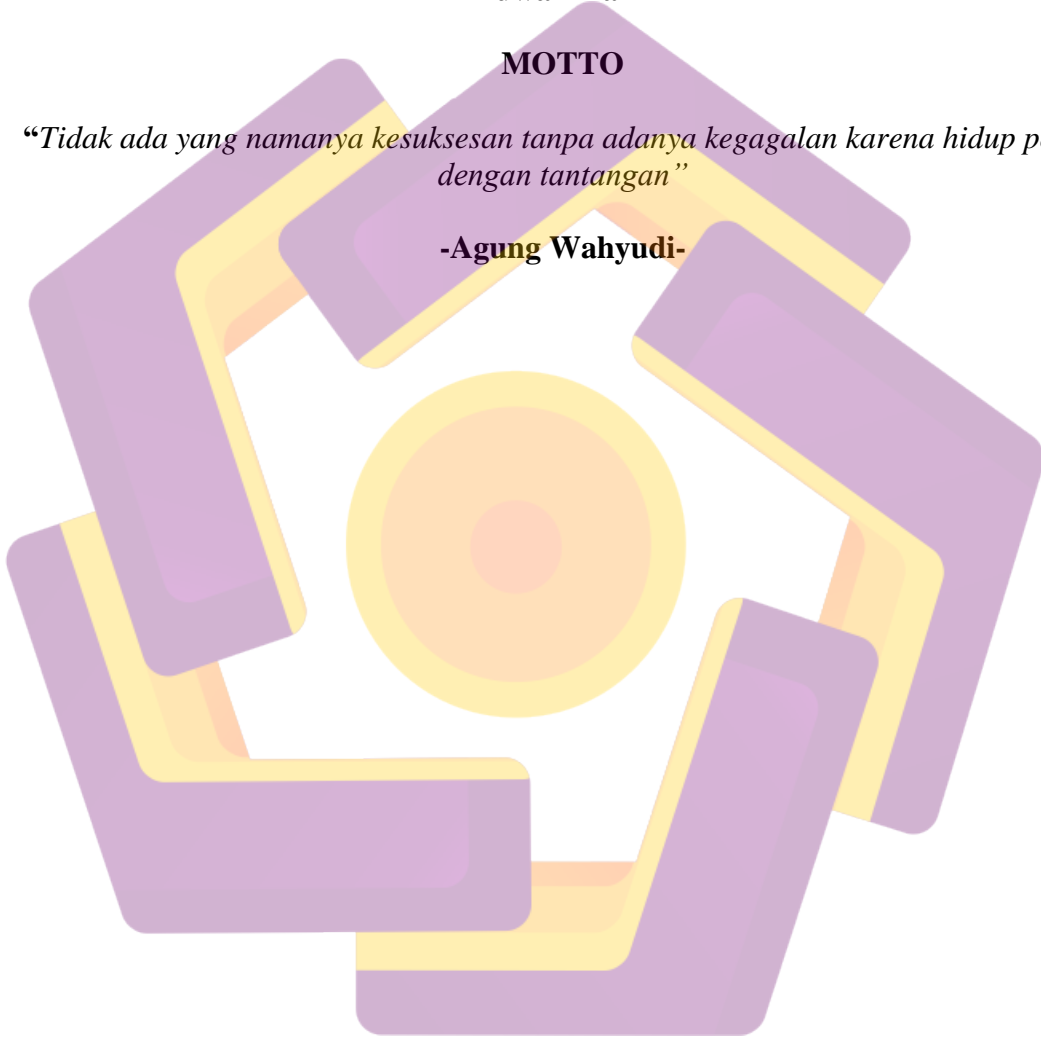
“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

-Ridwan Kamil-

MOTTO

“Tidak ada yang namanya kesuksesan tanpa adanya kegagalan karena hidup penuh dengan tantangan”

-Agung Wahyudi-



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENERAPAN MODELING 3D UNTUK IKLAN PRODUK DASHING “POMADE”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta kepada seluruh saudara yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa agar saya menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor dari Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Ibu dan Bapak Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

5. Seluruh sahabat dan teman-teman yang sudah memberikan ilmunya, memotivasi dan memberikan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh anak-anak Kampung Pelemwulung Baru yang sudah berkenan meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner skripsi ini.

Penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan tambahan informasi bagi semua pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat membantu untuk penyempurnaan skripsi ini bagi penulis maupun peneliti yang akan membaca skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 23 Agustus 2022


Agung Wahyudi

DAFTAR ISI

JUDUL	
JUDUL WARNA	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	V
MOTTO	VI
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA	4
1.6.1.1 METODE LITERATUR	4
1.6.1.2 METODE PERANCANGAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5

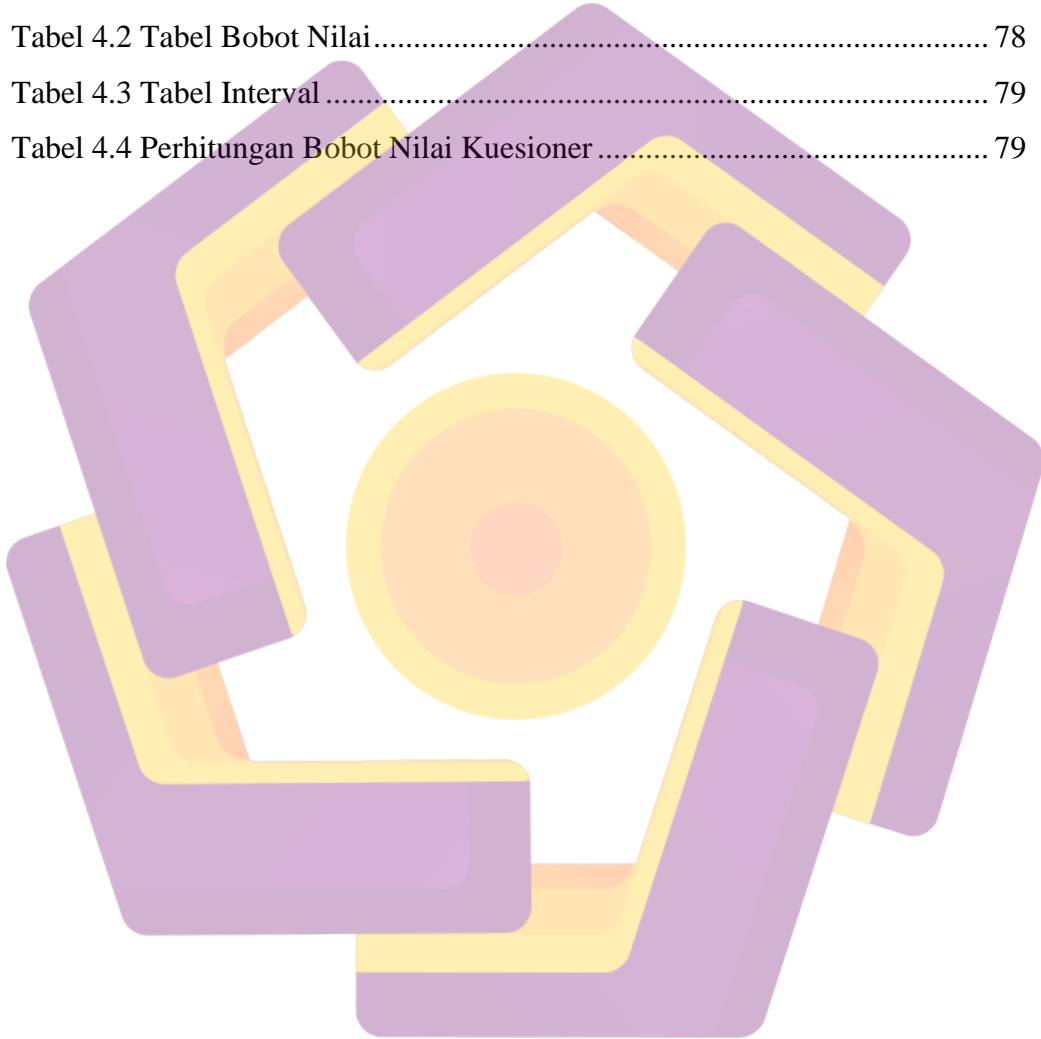
BAB I : PENDAHULUAN	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	5
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	5
BAB V : PENUTUP	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI.....	8
2.2.1. <i>Pengertian Modeling 3D</i>	8
2.2.2. <i>Teknik Pembuatan Modeling 3D</i>	9
2.2.3. <i>UV Mapping</i>	11
2.2.4. <i>Texturing</i>	11
2.2.5. <i>Animating</i>	11
2.2.6. <i>Rendering</i>	12
2.3 KONSEP DASAR PERIKLANAN	12
2.3.1 <i>Pengertian Iklan</i>	12
2.3.2 <i>Fungsi Periklanan</i>	13
2.3.3 <i>Jenis Periklanan</i>	14
2.4 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	15
2.4.1 <i>Pengertian Multimedia</i>	15
2.4.2 <i>Jenis-jenis Multimedia</i>	16
2.4.3 <i>Elemen-Elemen Multimedia</i>	17
2.5 PENGERTIAN VIDEO	19
2.5.1 <i>Standar Video</i>	19
2.5.2 <i>Jenis Video</i>	20
2.6 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	21
2.6.1 <i>Jenis Kebutuhan Sistem</i>	21
2.6.2 <i>Kebutuhan Fungsional/Informasi</i>	22

2.6.3	<i>Kebutuhan Non-fungsional</i>	22
2.7	TAHAP-TAHAP PERANCANGAN VIDEO	23
2.7.1	<i>Tahap Pra-Produksi</i>	24
2.7.2	<i>Tahap Produksi</i>	25
2.7.3	<i>Tahap Pasca Produksi</i>	27
2.8	EVALUASI	28
2.8.1	<i>Skala Likert</i>	28
2.8.2	<i>Rumus Persentase Skala Likert</i>	29
BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN	31
3.1	GAMBARAN UMUM IKLAN PRODUK “DASHING POMADE”	31
3.1.1	<i>Latar Belakang</i>	31
3.2	PENGUMPULAN DATA	31
3.2.1	<i>Metode Literatur</i>	31
3.3	REFERENSI	32
3.3.1	<i>Internet</i>	32
3.3.2	<i>Jurnal</i>	33
3.4	ANALISA KEBUTUHAN	34
4.3.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	34
4.3.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	35
4.3.3	<i>Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)</i>	35
4.3.4	<i>Kebutuhan software (Perangkat Lunak)</i>	35
3.5	TAHAPAN PEMBUATAN	36
3.6	PRA PRODUKSI	36
3.6.1	<i>Ide</i>	36
3.6.2	<i>Membuat sketsa Produk</i>	37
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1	PRODUKSI	38

4.1.1	<i>Pembuatan Asset Modeling Dashing “Pomade”</i>	38
4.1.1.1	<i>Modeling Dashing Pomade</i>	38
4.1.2	<i>UV Mapping</i>	56
4.1.3	<i>Texturing</i>	61
4.1.4	<i>Pengaturan Lighting</i>	68
4.1.5	<i>Penganimasian Produk Menggunakan Aplikasi KeyShot</i>	69
4.1.6	<i>Rendering Animasi Produk Menggunakan Aplikasi KeyShot</i>	70
4.2	PASCA PRODUKSI	71
4.2.1	<i>Compositing</i>	71
4.2.2	<i>Editing</i>	72
4.2.3	<i>Rendering</i>	73
4.3	EVALUASI	74
4.3.1	<i>Kuesioner 3D Modeling Untuk Iklan Produk Dashing “Pomade”</i>	77
4.4	IMPLEMENTASI	80
4.4.1	<i>Publikasi Iklan Media Cetak</i>	80
4.4.2	<i>Publikasi Instagram TV</i>	81
BAB V PENUTUP		83
5.1	KESIMPULAN	83
5.2	SARAN	83
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Evaluasi Skala Likert	29
Tabel 2.2 Tabel Persentase Nilai.....	30
Tabel 4.1 Pengujian 3D Modeling Untuk Iklan Produk Dashing “Pomade” ...	77
Tabel 4.2 Tabel Bobot Nilai.....	78
Tabel 4.3 Tabel Interval	79
Tabel 4.4 Perhitungan Bobot Nilai Kuesioner	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Primitive Modeling.....	9
Gambar 2.2 Contoh Polygonal Modeling	10
Gambar 2.3 Contoh NURBS Modeling	10
Gambar 2.4 Lima Elemen Multimedia	19
Gambar 2.5 Contoh Sketsa Produk.....	25
Gambar 2.6 Contoh Proses Modeling 3D	26
Gambar 2.7 Contoh Proses UV Mapping	26
Gambar 3.1 Contoh Video Galih Tri.....	33
Gambar 3.2 Contoh Rendering pada kawasan kantor medan	34
Gambar 3.3 Contoh Sketsa Pomade.....	37
Gambar 4.1 Lembar Kerja Autodesk Maya	39
Gambar 4.2 Cylinder Pomade	39
Gambar 4.3 Diameter Pomade	40
Gambar 4.4 Ubah UkuranTinggi Pomade.....	40
Gambar 4.5 Duplikat Objek Dan Membuat Tutup Pomade.....	41
Gambar 4.6 Membuat Tinggi Tutup Pomade	41
Gambar 4.7 Menambahkan Garis Pada Wadah Pomade	42
Gambar 4.8 Proses Block Pada Bagian Atas Wadah Pomade	43
Gambar 4.9 Proses Delete Bagian Yang Di Block Wadah Pomade	44
Gambar 4.10 Wadah Pomade.....	45
Gambar 4.11 Wadah Pomade.....	46
Gambar 4.12 Wadah Pomade.....	47
Gambar 4.13 Wadah Pomade.....	48
Gambar 4.14 Proses Block Tutup Pomade	49
Gambar 4.15 Proses Extrude PadaTutup Pomade.....	50
Gambar 4.16 Proses Extrude PadaTutup Pomade.....	51
Gambar 4.17 Proses Membuat List Tutup Pomade	52

Gambar 4.18 Proses Block List Tutup Pomade	53
Gambar 4.19 Proses Extrude Pada Tutup Pomade.....	54
Gambar 4.20 Proses Block Pomade	55
Gambar 4.21 Hasil Wadah dan Tutup Pomade.....	56
Gambar 4.22 Tampilan Main Menu UV Mapping.....	57
Gambar 4.23 Tampilan Main Menu UV Mapping.....	58
Gambar 4.24 Tampilan UV Mapping	59
Gambar 4.25 Tampilan Main Menu UV Mapping.....	60
Gambar 4.26 Setingan UV Mapping.....	61
Gambar 4.27 Tampilan UV Mapping Di Layer Adobe Photoshop	62
Gambar 4.28 Tampilan File Gambar Texturing.....	63
Gambar 4.29 Tampilan Texturing Di Adobe Photoshop	64
Gambar 4.30 Penyimpanan Hasil Texturing	65
Gambar 4.31 Menu Assign Material.....	66
Gambar 4.32 Menu Create Render Node.....	67
Gambar 4.33 Membuka file	67
Gambar 4.34 Hasil Akhir Texturing Pomade	68
Gambar 4.35 Menu Lighting Keyshot	69
Gambar 4.36 Hasil Lighting Pomade.....	69
Gambar 4.37 Penganimasian Produk Pomade	70
Gambar 4.38 Hasil Rendering Produk Pomade	71
Gambar 4.39 Membuat New Sequence.....	72
Gambar 4.40 Penggabungan Scene.....	73
Gambar 4.41 Proses Rendering.....	74
Gambar 4.42 Tampilan Poster.....	81
Gambar 4. 43 Tampilan Instagram TV	82

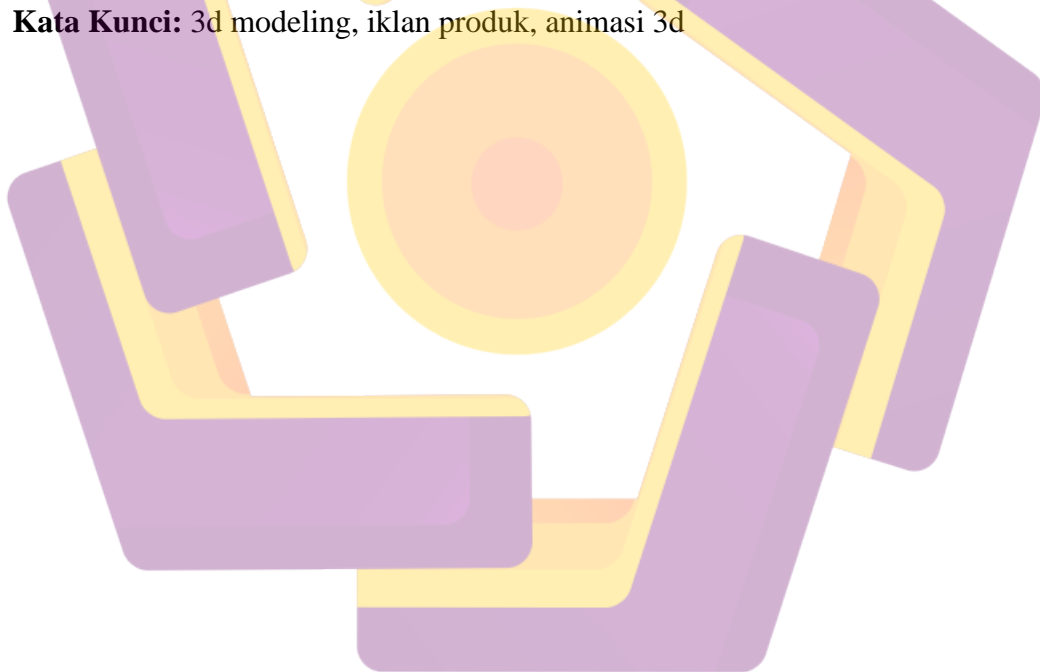
INTISARI

3D modeling merupakan suatu proses penggambaran representasi matematis yang cara pembuatannya menggunakan bantuan *software* komputer dengan aplikasi *Autodesk Maya* dan mengandalkan grafis komputer Tiga Dimensi.

Memiliki produk yang dibutuhkan oleh pasar e-marketplace indonesia merupakan keinginan setiap pelaku wirausaha di e-marketplace, berbagai cara yang dilakukan oleh penggiat diantaranya melakukan promosi akan tetapi sering kali promosi yang dilakukan tidak menarik, sedangkan promosi adalah bujukan langsung yang dapat memberikan insentif produk atau nilai tambah kepada konsumen.

Pada penelitian ini penulis pembuatan objek 3D yang ingin diterapkan dalam bentuk visual nyata, baik secara bentuk, tekstur, dan ukuran objeknya. Sehingga objek dari 3D Modeling mampu membentuk suatu objek. Yang akan penulis terapkan ke dalam iklan produk “Dashing Pomade” sehingga apa yang dipromosikan dari iklan yang penulis buat dapat tersampaikan sehingga menarik perhatian calon konsumen.

Kata Kunci: 3d modeling, iklan produk, animasi 3d



ABSTRACT

3D modeling is a process of depicting a mathematical representation which is made using computer software with the Autodesk Maya application and relies on three-dimensional computer graphics

Having products needed by the Indonesian e-marketplace market is the desire of every entrepreneur in the e-marketplace, various ways carried out by activists include promoting but often the promotions carried out are not attractive, while promotions are direct persuasions that can provide product incentives or added value to consumers.

In this study, the author created a 3D object that wanted to be applied in real visual form, both in shape, texture, and size of the object. So that objects from 3D Modeling are able to form an object. What the author will apply to the "Dashing Pomade" product advertisement so that what is promoted from the advertisement that the author makes can be conveyed so that it attracts the attention of potential consumers.

Keywords: *3d modeling, product ads, 3d animation*

