

**PEMBAHASAN ASSET 3D PADA PEMBUATAN IKLAN KOPI  
SIDEKONG**

**SKRIPSI NON REGULER - SKEMA ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**ANDRE PRAAYUDA**

**22.60.0150**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2026**

**PEMBAHASAN ASSET 3D PADA PEMBUATAN IKLAN KOPI  
SIDEKONG**

**SKRIPSI NON REGULER - SKEMA ARTIST**

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana*

*Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh

**ANDRE PRAAYUDA**

**22.60.0150**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN ASSET 3D PADA PEMBUATAN IKLAN KOPI  
SIDEKONG**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nama Mahasiswa**  
**Andre Prayuda**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27-02-2026

**Dosen Pembimbing,**

  
**Haryoko, S.Kom., M.Cs.**

**NIK/190302286**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN ASSET 3D PADA PEMBUATAN IKLAN KOPI  
SIDEKONG**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nama Mahasiswa**

**Andre Prayuda**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27-02-2026

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rokhmatullah Batik Firmansyah, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302277

**Ahmad Zaid Rahman, M.Kom**  
NIK. 190302467

**Haryoko, S.Kom., M.Cs.**  
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27-02-2026

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.**  
NIK. 190302106

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Andre Praayuda  
NIM : 22.60.0150

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBAHASAN ASSET 3D PADA PEMBUATAN IKLAN KOPI  
SIDEKONG**

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs.

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 Tim 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, 27 februari 2026  
Yang Menyatakan,



Andre Praayuda

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah swt yang telah memberikan rahmat, karunia, hidayat-nya serta nikmat iman dan sehat, sehingga penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PEMBAHASAN ASSET 3D PADA PEMBUATAN IKLAN KOPI SIDEKONG”

Pada Video “ Iklan kopi “. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis telah menempuh berbagai upaya dan menghadapi berbagai tantangan demi menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan skripsi ini:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat serta nikmat-Nya kepada penulis sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini, dalam segala bentuk kegiatan proses yang dihadapi dan dilewati penulis.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs. selaku dosen pembimbing skripsi, yang memberikan bimbingannya kepada penulis sehingga penyusunan skripsi selesai tepat waktu.
6. Seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Keluarga penulis, yaitu, Bapak Maryoto Totok, Ibu Tuti Rahayu, dan saudari Allya Zulfa Septina, yang selalu memberikan motivasi, teguran

serta doa dan dukungannya sehingga menjadi dorongan untuk penulis menyelesaikan laporan skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan selama perkuliahan dan semasa mengikuti Program Project Capstone yang mendukung penulis.
9. Kepada semua pihak yang turut terlibat dalam penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa tulisan ini masih memiliki banyak kekurangan. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Oleh karena itu, untuk penyempurnaan laporan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 8 Januari 2026

Penulis,

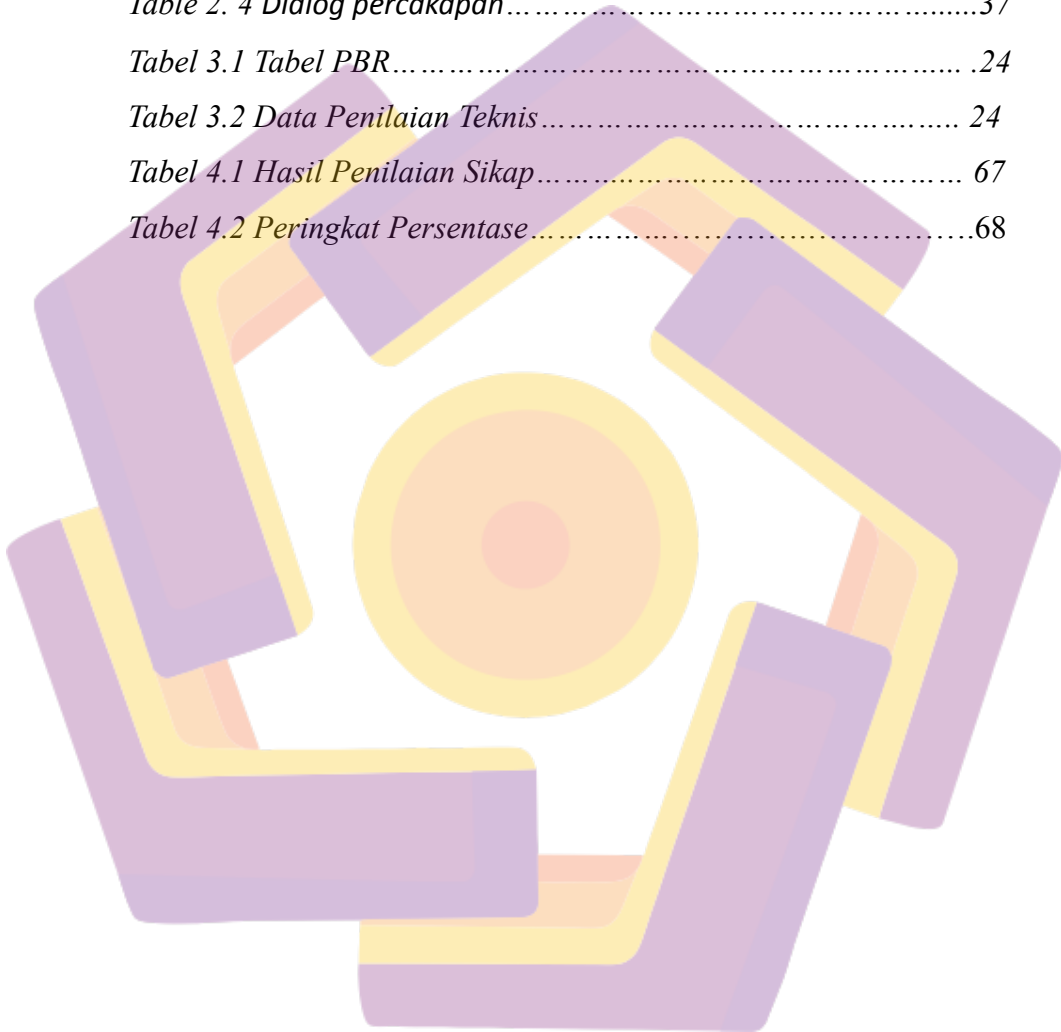
## DAFTAR ISI

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                           | <b>2</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                            | <b>3</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>           | <b>4</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                | <b>5</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                    | <b>7</b>  |
| <b>INTISARI.....</b>                                      | <b>15</b> |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                      | <b>16</b> |
| <b>BAB I</b>                                              |           |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                                   | <b>1</b>  |
| 1.1. Latar Belakang.....                                  | 1         |
| 1.2. Rumusan Masalah.....                                 | 1         |
| 1.3. Batasan Masalah.....                                 | 1         |
| 1.4. Tujuan Penelitian.....                               | 1         |
| <b>BAB II</b>                                             |           |
| <b>TEORI DAN ANALISIS.....</b>                            | <b>2</b>  |
| 2.1. Teori Tentang Teknik/Konsep Produk Yang Dibahas..... | 2         |
| 2.1.1 Animasi 3D.....                                     | 2         |
| 2.1.2 Prinsip Dasar Animasi.....                          | 2         |
| 2.1.3 3D Modelling.....                                   | 2         |
| 2.1.4 Blender.....                                        | 2         |
| 2.2.1 Brief Produksi.....                                 | 2         |
| 2.2.2. Teori Kebutuhan Fungsional.....                    | 2         |
| 2.2.3. Kebutuhan Non Fungsional.....                      | 2         |
| 2.2.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....         | 2         |
| 2.2.3.2 Kebutuhan Perangkat keras (Hardware).....         | 2         |
| 2.3 Analisis Aspek Produksi.....                          | 2         |
| 2.3.1 Aspek Kreatif.....                                  | 2         |
| 2.3.2 Aspek Teknis.....                                   | 2         |

|                                                                    |          |
|--------------------------------------------------------------------|----------|
| 2.4 Tahapan Produksi.....                                          | 3        |
| 2.4.1 Ide Dan Konsep.....                                          | 3        |
| 2.4.2 Naskah dan Storyboard.....                                   | 3        |
| 2.4.3 Desain.....                                                  | 3        |
| <b>BAB III</b>                                                     |          |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                                   | <b>4</b> |
| 3.1. Produksi.....                                                 | 4        |
| 3.1.1 Pembuatan Bahan.....                                         | 4        |
| 3.1.2 Produksi Visual.....                                         | 4        |
| 3.1.2.1 Modelling.....                                             | 4        |
| 3.1.2.2. Rigging Biji Kopi.....                                    | 4        |
| 3.1.2.3. Physics Simulation (Rigid Body - Proses Otomatis).....    | 4        |
| 3.1.2.4 Deskripsi Pergerakan Spesifik yang Memerlukan Rigging..... | 4        |
| 3.1.2.5 Manajemen Aset dan Optimasi Geometri.....                  | 4        |
| 3.1.2.6 Detail Material dan Tekstur Terapan.....                   | 4        |
| 3.1.3 Pasca Produksi.....                                          | 4        |
| 3.1.3.1 Atmosfer Premium.....                                      | 4        |
| 3.1.3.2 Rendering.....                                             | 4        |
| 3.2 Evaluasi.....                                                  | 4        |
| <b>BAB IV</b>                                                      |          |
| <b>PENUTUP.....</b>                                                | <b>5</b> |
| 4.1. Kesimpulan.....                                               | 5        |
| 4.2. Saran.....                                                    | 5        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                         | <b>6</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                               | <b>7</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| <i>Tabel 2.1 Spesifikasi Software.....</i>  | <i>7</i>  |
| <i>Tabel 2.2 Spesifikasi Hardware.....</i>  | <i>22</i> |
| <i>Table 2. 3 StoryBoard.....</i>           | <i>36</i> |
| <i>Table 2. 4 Dialog percakapan.....</i>    | <i>37</i> |
| <i>Tabel 3.1 Tabel PBR.....</i>             | <i>24</i> |
| <i>Tabel 3.2 Data Penilaian Teknis.....</i> | <i>24</i> |
| <i>Tabel 4.1 Hasil Penilaian Sikap.....</i> | <i>67</i> |
| <i>Tabel 4.2 Peringkat Persentase.....</i>  | <i>68</i> |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| <i>Gambar 2.1 Squash and Strech</i> .....                      | 19 |
| <i>Gambar 2.2 Anticipation</i> .....                           | 19 |
| <i>Gambar 2.3 Staging</i> .....                                | 20 |
| <i>Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and Pose to Pose</i> ..... | 20 |
| <i>Gambar 2.5 SFollow-Through and Overlapping Action</i> ..... | 21 |
| <i>Gambar 2.6 Slow In – Slow Out</i> .....                     | 21 |
| <i>Gambar 2.7 Arcs</i> .....                                   | 22 |
| <i>Gambar 2.8 Secondary Action</i> .....                       | 23 |
| <i>Gambar 2.9 Timing</i> .....                                 | 24 |
| <i>Gambar 2.10 Exaggeration</i> .....                          | 24 |
| <i>Gambar 2.11 Solid Drawing</i> .....                         | 25 |
| <i>Gambar 2.12 Appeal</i> .....                                | 25 |
| <i>Gambar 2.13 Primitive Modeling</i> .....                    | 26 |
| <i>Gambar 2.14 Polygonal Modeling</i> .....                    | 27 |
| <i>Gambar 2.15 NURBS Modeling</i> .....                        | 28 |
| <i>Gambar 2. 16 Pipeline produksi animasi 3D</i> .....         | 33 |
| <i>Gambar 2. 17 Story Board Iklan kopi Sidekong</i> .....      | 35 |

|                                                                                           |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <i>Gambar 2. 18 Story Board Iklan kopi Sidekong .....</i>                                 | <i>36</i> |
| <i>Gambar 2. 19 Desain Visual Utama .....</i>                                             | <i>37</i> |
| <i>Gambar 2. 20 Latar &amp; Atmosfer.....</i>                                             | <i>37</i> |
| <i>Gambar 2. 21 Lighting Desain Branding.....</i>                                         | <i>37</i> |
| <i>Gambar 2. 22 Tipografi.....</i>                                                        | <i>39</i> |
| <i>Gambar 3.1 Pipeline produksi animasi 3D.....</i>                                       | <i>23</i> |
| <i>Gambar 4.1 Logo Sidekong Coffee.....</i>                                               | <i>24</i> |
| <i>Gambar 4.2 Referensi kopi Gajah.....</i>                                               | <i>25</i> |
| <i>Gambar 4.3 Membuat Base Mesh.....</i>                                                  | <i>26</i> |
| <i>Gambar 4.4 Membuat Lekukan Tengah.....</i>                                             | <i>27</i> |
| <i>Gambar 4.5 Menambahkan Detail Kopi .....</i>                                           | <i>28</i> |
| <i>Gambar 4.6 Menambahkan Texturing biji Kopi.....</i>                                    | <i>29</i> |
| <i>Gambar 4.7 Proses Konfigurasi Transformasi Objek Sebelum Penerapan Rigid Body.....</i> | <i>29</i> |
| <i>Gambar 4.8Proses penambahan effect blur.....</i>                                       | <i>30</i> |

## INTISARI

Penelitian ini membahas perancangan dan pembuatan iklan Kopi Sidekong dengan memanfaatkan teknologi animasi tiga dimensi (3D) dan juga live shoot. Penggunaan 3D dipilih karena mampu memberikan visualisasi produk yang lebih realistis, dinamis, dan sesuai kebutuhan ilustrasi seperti pergerakan biji kopi, proses penggilingan, lalu suasana lingkungan, dan efek visual lainnya. CV Parama sebagai perusahaan yang bergerak di bidang animasi dan visual efek menjadi tempat produksi karya ini. Melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, penelitian ini menghasilkan iklan 3D yang dapat meningkatkan nilai visual dan daya tarik produk Kopi Sidekong dan perkembangan lebih lanjutnya.

**Kata kunci:** Live shoot iklan, live shoot iklan kopi sidekong.

## ABSTRACT

*This research aims to design and create an advertisement for Sidekong Coffee, emphasizing the 3D asset creation process as a key element in conveying the visual message. The research method used was observation and digital experimentation in the 3D asset design process using software such as Blender and Adobe After Effects. The design stages included pre-production (concept and storyboarding), production (3D modeling, texturing, rigging, animation, and rendering), and post-production (composite and final video composition). The final result of this research is a 60-second video advertisement that showcases the characteristics and advantages of Sidekong Coffee with a modern and realistic visual style. Through the use of 3D assets, this advertisement is expected to enhance visual appeal and strengthen Sidekong Coffee's brand identity among young consumers.*

*Keywords: Live shot advertisement, Sidekong Coffee advertisement live shoot*