

**PEMBUATAN FILM IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
YANG BERJUDUL “AWAS CALO SIM” BERBASIS ANIMASI
3 DIMENSI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memenuhi Pelaksanaan Tugas Akhir
Pada Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo*



**Disusun Oleh :
TAUFIQURROHMAN
(11531126)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : TAUFIQURROHMAN
NIM : 11531126
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan Fim Iklan Layanan Masyarakat yang
Berjudul “Awas Calo SIM” Berbasis Animasi 3
Dimensi

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, Agustus 2015

Menyetujui

Dosen Pembimbing,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)

NIK. 19791107 200912 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Ahyadi, MM, M.Kom)

NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)

NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nama : TAUFIQURROHMAN
NIM : 11531126
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan Fim Iklan Layanan Masyarakat yang Berjudul "Awas Calo SIM" Berbasis Animasi 3 Dimensi

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Senin
Tanggal : 24 Agustus 2015
Nilai : A-

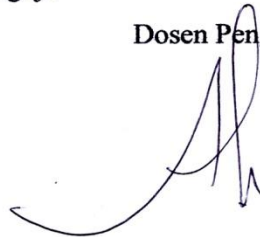
Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Aslan Alwi, S.SI, M.CS)
NIK. 19720324 201101 13

Dosen Penguji II,



(Fauzan Masykur, ST, M.Kom)
NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Afrizal, MM, M.Kom)
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)
NIK. 19791107 200912 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

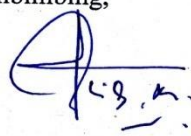
Nama : TAUFIQURROHMAN
 NIM : 11531126
 Program Studi : Informatia
 Fakultas : Teknik
 Judul Skripsi : Pembuatan Film Iklan Layanan Masyarakat yang Berjudul "Awasi Calo SIM" Berbasis Animasi 3 Dimensi

Dosen Pembimbing : Munirah M, S.Kom, M.T
 Konsultasi :

| NO | TANGGAL | URAIAN | Ttd. |
|----|-------------|-------------------------------|------|
| 1. | 4 Mei '15 | Bab 1 & Bab 2 Bab 1 Aca | f. |
| 2. | 7 Mei '15 | Bab 2, banyak tulisan pada da | f. |
| 3. | 7 Agst '15 | Bab 3, ke | f. |
| 4. | 8 Agst '15 | Bab 2 Aca | f. |
| 5. | 9 Agst '15 | Bab 4, penomoran di perbaiki | f. |
| 6. | 10 Agst '15 | Bab 5, Aca | f. |
| 7. | 11 Agst '15 | Demo program | f. |
| 8. | 12 Agst '15 | Bab 4 - 5 Aca Aca Ujir | f. |

Ponorogo,
Pembimbing,

2015


Munirah M, S.Kom, M.T
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untukku dalam mengerjakan skripsi ini.

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada Orang tua ku dan adik ku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberikan dukungan do'anya buat aku. "Tanpa keluarga, manusia, sendiri di dunia, gemetar dalam dingin."

Terimakasih yang tak terhingga buat dosen-dosenku, terutama pembimbingku yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada ku.

Terimakasihku juga kupersembahkan kepada para sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani disetiap hariku. "Sahabat merupakan salah satu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia."

Teruntuk teman-teman angkatanku yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak. "Tiada hari yang indah tanpa kalian semua".

Aku belajar, aku tegar, dan aku bersabar hingga aku berhasil. Terimakasih untuk Semua.

HALAMAN MOTTO

- Motto Hidup: Sekarang atau Tidak Selamanya.

**PEMBUATAN FILM IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
YANG BERJUDUL “AWAS CALO SIM” BERBASIS ANIMASI
3 DIMENSI**

TAUFIQURROHMAN

Teknik Informatika

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Abstrak

Tujuan dalam penulisan ini adalah membuat iklan animasi *3D* berupa iklan layanan masyarakat yang menarik. Kegiatan yang dilakukan sebelum proses pengerjaan animasi adalah menganalisis kebutuhan pengerjaan dan proses pengerjaan animasi iklan. Tahap pengerjaan terbagi menjadi tiga, yaitu tahap pra produksi yang terbagi menjadi fase ide/cerita, penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*, tahap produksi yang terbagi menjadi fase *modeling*, *texturing*, *rigging*, animasi, *lighting* dan *rendering*, serta tahap paska produksi yang terbagi menjadi fase *compositing*, koreksi warna dan hasil akhir. Fase *modeling*, animasi dan *rendering* membutuhkan waktu pengerjaan yang lebih lama dibandingkan dengan fase lainnya. Hasil akhir dari proses animasi ini berupa *file* video dengan format AVI. Pembuatan iklan animasi layanan masyarakat ini diharapkan mampu Mengingatnkan masyarakat tentang bahayanya menggunakan jasa Calo dengan menggunakan iklan animasi 3 dimensi.

Kata Kunci : Animasi Iklan Calo

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala curahan petunjuk, rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ **Pembuatan Film Iklan Layanan Masyarakat Berjudul “Awes Calo SIM” Berbasis Animasi 3 Dimensi**”. Skripsi ini disusun untuk diajukan sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Dalam hal ini penulis sangat menyadari atas keterbatasan kemampuan yang dimiliki, sehingga penulis juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran guna mencapai hasil yang lebih baik. Dengan berbagai keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini bukan semata-mata disusun berdasarkan kemampuan penulis sendiri, melainkan karena mendapat bantuan dari berbagai pihak sehingga penyusunan ini bisa terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan kali ini dengan segala ketulusan hati dan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada

1. Ir. Aliyadi, MM , selaku dekan fakultas teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Munirah M, S,Kom, M.T, selaku Ketua jurusan fakultas teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.

3. Bapak Kasatlantas Polres Ponorogo dan segenap jajarannya yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen-dosen Program Studi Teknik Informatika.
5. Keluarga, kedua orang tua, saudara yang memberikan dukungan moril dan materil sampai selesainya skripsi ini. Terimakasih atas doa dan pengorbananya.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu sehingga terselesaikanya skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Terimakasih atas sumbangsih fikiran baik dosen pembimbing, maupun rekan-rekan seprofesi.

Akhir kata semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembacapada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Ponorogo, 06 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI..... | iii |
| HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.7 Sistematia Penulisan..... | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Pengertian Calo..... | 6 |
| 2.2 Pengertian Film..... | 7 |
| 2.3 Pengertian Film Pendek..... | 7 |
| 2.4 Pengertian SIM..... | 9 |
| 2.5 Pengertian Animasi..... | 10 |
| 2.6 Elemen Multimedia..... | 11 |
| 2.7 Jenis Format Video..... | 13 |
| 2.8 Perangkat Lunak yang di gunakan..... | 16 |

| | |
|--|----|
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | 24 |
| A. Analisis Sistem..... | 24 |
| 1. Analisis SWOT..... | 24 |
| 2. Analisis Kebutuhan Sistem..... | 27 |
| B. Perancangan Sistem..... | 33 |
| 1. Ide Cerita..... | 33 |
| 2. Tema..... | 33 |
| 3. Logline..... | 34 |
| 4. Sinopsis..... | 34 |
| 5. Perancangan Karakter..... | 35 |
| 6. Perancangan Environment dan Property..... | 36 |
| 7. Storyboard..... | 37 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 39 |
| A. Pembahasan..... | 39 |
| 1. Proses Produksi..... | 39 |
| a. Modeling..... | 39 |
| b. Texturing..... | 49 |
| c. Rigging..... | 51 |
| d. Animating..... | 53 |
| e. Lighting..... | 57 |
| f. Rendering..... | 61 |
| 2. Proses Pasca Produksi..... | 65 |
| a. Compositing..... | 65 |
| b. Video dan Sound Editing..... | 67 |
| B. Implementasi dan Pengujian..... | 69 |
| BAB V PENUTUP..... | 77 |
| Kesimpulan..... | 77 |
| Saran..... | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 79 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1.1 <i>Screen shot</i> pada Blender 2.70..... | 40 |
| Gambar 4.1.2 Tampilan proses modeling karakter taufik tampak depan, samping, dan atas dengan poses "T Pose"..... | 40 |
| Gambar 4.1.3 Tampilan proses modeling karakter polisi tampak depan, samping, dan atas dengan poses "T Pos"..... | 41 |
| Gambar 4.1.4 Tampilan proses modeling karakter calo tampak depan, samping, dan atas dengan poses "T Pose"..... | 41 |
| Gambar 4.1.5 Tampilan proses modeling karakter pemuda tampak depan, samping, dan atas dengan poses "T Pose"..... | 42 |
| Gambar 4.1.6 Tampilan proses modeling karakter pak bol tampak depan, samping, dan atas dengan poses "T Pose"..... | 42 |
| Gambar 4.1.7 Proses <i>modeling</i> ruang pendaftaran SIM..... | 43 |
| Gambar 4.1.8 Proses <i>modeling</i> gedung-gedung..... | 43 |
| Gambar 4.1.9 Proses <i>modeling</i> tempat ujian praktek dalam <i>Wireframe</i> | 44 |
| Gambar 4.2.0 Proses <i>modeling</i> jalan tempat ujian praktek..... | 44 |
| Gambar 4.2.1 <i>Finishing modeling</i> tempat ujian praktek dan pemberian <i>material</i> | 44 |
| Gambar 4.2.2 Proses <i>modeling</i> ruang ujian tulis..... | 45 |
| Gambar 4.2.3 Proses <i>modeling</i> ruang ujian tulis dengan Desain ruangan..... | 45 |
| Gambar 4.2.4 <i>Finishing modeling</i> ruang ujian tulis dan pemberian <i>material</i> | 46 |
| Gambar 4.2.5 Proses <i>modeling</i> jalan dan perumahan untuk <i>scene_1</i> | 46 |
| Gambar 4.2.6 Proses <i>modeling</i> jalan dan perumahan dalam <i>wireframe</i> | 46 |
| Gambar 4.2.7 <i>Finishing modeling</i> jalan dan <i>environment</i> pendukung, pemberian <i>material</i> dan <i>texture</i> | 46 |
| Gambar 4.2.8 Proses <i>modeling</i> mobil polisi..... | 47 |
| Gambar 4.2.9 Proses <i>modeling</i> mobil polisi dengan menambahkan | |

| | |
|--|----|
| tulisan sabhara dalam <i>mode wireframe</i> | 47 |
| Gambar 4.3.0 <i>Finishing modeling</i> mobil polisi dan pemberian <i>material</i> | 47 |
| Gambar 4.3.1 Proses <i>modeling</i> motor gede..... | 48 |
| Gambar 4.3.2 Proses <i>modeling</i> motor gede dalam <i>mode wireframe</i> | 48 |
| Gambar 4.3.3 <i>Finishing modeling</i> motor gede..... | 48 |
| Gambar 4.3.4 Proses <i>Mark seam</i> pada karakter untuk pemberian <i>texture</i> | 49 |
| Gambar 4.3.5 Proses <i>Unwrap</i> untuk memudahkan <i>texturing</i> | 49 |
| Gambar 4.3.6 Proses pemberian <i>texturing</i> di <i>software photoshop CS4</i> | 50 |
| Gambar 4.3.7 Proses pemberian <i>texturing</i> di <i>software photoshop CS4</i> | 50 |
| Gambar 4.3.8 Proses pemberian <i>texturepaint</i> pada karakter supaya lebih <i>realistis</i> | 51 |
| Gambar 4.3.9 Proses pemberian <i>rig</i> pada karakter | 51 |
| Gambar 4.4.0 Tampilan <i>Armature Human rig</i> | 52 |
| Gambar 4.4.1 Proses penyatuan karakter dengan <i>rig</i> menggunakan <i>Rigify Generate Rig</i> | 52 |
| Gambar 4.4.2 Proses penyatuan karakter dengan <i>rig</i> menggunakan <i>Rigify Generate Rig</i> | 52 |
| Gambar 4.4.3 <i>Pose mode</i> karakter setelah dilakukan <i>rig</i> | 53 |
| Gambar 4.4.4 Mengaktifkan panel <i>keyframe</i> dan membuka <i>dope sheet</i> | 54 |
| Gambar 4.4.5 Proses penganimasian dengan <i>transformation Manipulators</i> | 54 |
| Gambar 4.4.6 Proses penganimasian pada <i>scene 3</i> | 55 |
| Gambar 4.4.7 Proses penganimasian pada <i>scene 4</i> | 55 |
| Gambar 4.4.8 Proses penganimasian pada <i>scene 5</i> | 55 |
| Gambar 4.4.9 Proses penganimasian pada <i>scene 6</i> | 56 |
| Gambar 4.5.0 Proses penganimasian pada <i>scene 7</i> | 56 |
| Gambar 4.5.1 Proses penganimasian pada <i>scene 8</i> | 56 |
| Gambar 4.5.2 Proses <i>Lighting</i> pada <i>scene 6</i> | 57 |
| Gambar 4.5.3 <i>Point Lamp</i> | 58 |
| Gambar 4.5.4 <i>Spot Lamp</i> | 59 |
| Gambar 4.5.5 <i>Area Lamp</i> | 60 |
| Gambar 4.5.6 <i>Hemi Lamp</i> | 60 |
| Gambar 4.5.7 <i>Sun Lamp</i> | 61 |
| Gambar 4.5.8 Proses <i>OpenGL render</i> atau <i>render movie</i> | 62 |
| Gambar 4.5.9 Proses <i>render image</i> atau <i>render final</i> | 63 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.6.0 Jendela <i>Proper</i> | 64 |
| Gambar 4.6.1 Jendela <i>compositing</i> | 65 |
| Gambar 4.6.2 Proses awal <i>compositing</i> | 66 |
| Gambar 4.6.3 Proses akhir dari <i>compositing</i> | 66 |
| Gambar 4.6.4 Persiapan proses <i>Video Editing</i> | 67 |
| Gambar 4.6.5 Proses pengambilan <i>audio</i> atau <i>Dubbing</i> pada Audacity..... | 68 |
| Gambar 4.6.6 Proses penginputan audio ke dalam <i>Video Editing</i> | 68 |
| Gambar 4.6.7 contoh implementasi animasi..... | 69 |