



LAPORAN SKRIPSI

**VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
SMK MUHAMMADIYAH KUDUS**

**FAIZAL ARYA HERLAMBANG
NIM. 201851128**

**DOSEN PEMBIMBING
Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom
Endang Supriyati, S.Kom, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN SMK MUHAMMADIYAH KUDUS

FAIZAL ARYA HERLAMBANG

NIM. 201851128

Kudus, 1 Agustus 2023

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0616088502

Pembimbing Pendamping,



Endang Supriyati, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0629077402

HALAMAN PENGESAHAN

VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN SMK MUHAMMADIYAH KUDUS

FAIZAL ARYA HERLAMBANG
NIM. 201851128


Kudus, 1 Agustus 2023

Menyetujui,

Ketua Penguji,


Ahmad Jazul S.Kom.,M.Kom
NIDN. 0406107004

Anggota Penguji I,




Arief Susanto ST.,M.Kom
NIDN. 0603047104

Anggota Penguji II,



Tri Listyorini S.Kom.,M.Kom
NIDN. 0616088502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Muhammad Dahlan, S.T., M.T
NIS: 061070100000141

Ketua Program Studi
Teknik Informatika


Mukhamad Nurkamid, S.Kom.,M.Cs
NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Faizal Arya Herlambang
NIM : 201851128
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 17 Maret 2000
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi
Pada Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan
SMK Muhammadiyah Kudus

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 10 Juli 2023

Yang memberi pernyataan,



Faizal Arya Herlambang

NIM. 201851128

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allah SWT atas limpahan Rahmat, Taufik serta Hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Video Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Pada Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Muhammadiyah Kudus”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus Kiranya penyusunan pihak. Untuk ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih Sebesar-besarnya dan memohon maaf atas segala kesalahan yang penulis pernah lakukan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat dan Hidayahnya.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Ratih Nindyasari, M.Kom selaku koordinator Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Tri Listyorini, M.Kom selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Endang Supriyati, M.Kom selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
8. Segenap keluarga yang memberikan dukungan dan semangat selalu.

Kudus, 10 Juli 2023

Penulis

**VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN SMK
MUHAMMADIYAH KUDUS**

Nama Mahasiswa : Faizal Arya Herlambang

NIM : 201851128

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom
2. Endang Supriyati, S.Kom, M.Kom

RINGKASAN

Kebutuhan akan media promosi pada suatu instansi menjadi salah satu kebutuhan utama. Hal ini dikarenakan media promosi, merupakan media yang mempengaruhi keberlangsungan sistem pada suatu instansi. Media promosi sering kali digunakan pada industri perdagangan. Namun pada instansi pendidikan, promosi diperlukan untuk menarik minat peserta didik untuk menempuh pendidikan. SMK Muhammadiyah Kudus merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kota Kudus yang sering mendapatkan berbagai prestasi terutama di bagian jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, wawancara, dan observasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Hasil dari penelitian ini adalah membuat video animasi 3 dimensi sebagai media promosi pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Kudus.

Kata kunci : *Promosi, MDLC, Animasi 3 Dimensi*

**3 DIMENSIONAL ANIMATION VIDEO AS A PROMOTIONAL MEDIA
IN COMPUTER AND NETWORK ENGINEERING DEPARTMENT OF
KUDUS MUHAMMADIYAH VOCATIONAL SCHOOL**

Student Name : Faizal Arya Herlambang

Student Identity Number : 201851128

Supervisor :

1. Tri Listyorini, S.Kom, M.Kom
2. Endang Supriyati, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

The need for promotional media in an agency is one of the main needs. This is because promotional media is media that affects the sustainability of the system in an institution. Media promotions are often used in the trade industry. But in educational institutions, promotion is needed to attract students to study. Muhammadiyah Kudus Vocational School is one of the vocational high schools in the city of Kudus which often gets various achievements, especially in the Computer and Network Engineering department. The data collection methods used in this research are literature study, interviews, and observation. The method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The result of this research is to make a 3-dimensional animated video as a promotional media for the Computer and Network Engineering department at Muhammadiyah Kudus Vocational School.

Keywords : *Promotions, MDLC, 3D Animation*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian Sebelumnya	4
2.2 Landasan Teori	7
2.1.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.2. Pengertian Promosi	8
2.1.3. Pengertian Animasi	8
2.1.4. Pengertian Animasi 3D	8
2.1.5. Pengertian Adobe Photoshop	8
2.1.6. Pengertian <i>Blender</i>	9
2.1.7. Pengertian <i>Vegas Pro</i>	9
2.1.8. Pengertian Ibis Paint	9
2.1.9. Pengertian Adobe After Effect.....	10
2.1.10. Metode <i>MDLC</i>	10
BAB III METODOLOGI.....	13
3.1 Kerangka Penelitian	13
3.2 Metode Pengumpulan Data	14
3.3 Metode Pengembangan	15

3.3.1.	Konsep (<i>Concept</i>).....	16
3.3.2.	Perancangan (<i>System Design</i>)	17
3.3.3.	Pengumpulan Bahan Materi (<i>Material Collecting</i>)	20
3.3.4.	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	22
3.3.5.	Pengujian (<i>Testing</i>)	26
3.3.6.	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	26
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	26
BAB IV HASIL PENELITIAN		28
4.1.	Animasi 3D TKJ SMK Muhammadiyah Kudus	28
4.2.	Hasil Visual Animasi 3D TKJ SMK Muhammadiyah Kudus	28
4.3.	Black Box Testing Animasi 3D TKJ SMK Muhammadiyah Kudus	39
4.4.	Animasi 3D Sebagai Media Promosi TKJ SMK Muhammadiyah.....	41
BAB V PENUTUP.....		42
5.1.	Kesimpulan.....	42
5.2.	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN.....		45
BIODATA PENULIS		68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	16
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	13
Gambar 3.2 Diagram Metode MDLC	15
Gambar 3.3 Gedung SMK Muhammadiyah Kudus.....	21
Gambar 3.4 Tampak Depan SMK Muhammadiyah Kudus.....	21
Gambar 3.5 Laboratorium SMK Muhammadiyah Kudus.....	22
Gambar 3.6 Proses Pembuatan <i>Scene</i> Air Terjun	22
Gambar 3.7 Proses Pembuatan Ruang Laboratorium	23
Gambar 3.8 Proses Pembuatan Objek Kendaraan.....	23
Gambar 3.9 Proses Pembuatan Karakter.....	24
Gambar 3.10 Proses Pewarnaan Animasi di <i>IbisPaint</i>	25
Gambar 3.11 Proses Penggabungan Video Animasi Menggunakan <i>Software Sony Vegas Pro</i>	25
Gambar 3.12 Proses Penggabungan Video, Suara, dan Tulisan Menggunakan <i>Software Adobe After Effect</i>	26
Gambar 4.1 Hasil Visual <i>Scene</i> Pertama.....	29
Gambar 4.2 Hasil Visual <i>Scene</i> Kedua	29
Gambar 4.3 Hasil Visual <i>Scene</i> Ketiga.....	30
Gambar 4.4 Hasil Visual <i>Scene</i> Keempat	30
Gambar 4.5 Hasil Visual <i>Scene</i> Kelima.....	31
Gambar 4.6 Hasil Visual <i>Scene</i> Keenam	31
Gambar 4.7 Hasil Visual <i>Scene</i> Ketujuh.....	32
Gambar 4.8 Hasil Visual <i>Scene</i> Kedelapan.....	32
Gambar 4.9 Hasil Visual <i>Scene</i> Kesembilan.....	33
Gambar 4.10 Hasil Visual <i>Scene</i> Kesepuluh	33
Gambar 4.11 Hasil Visual <i>Scene</i> Kesebelas	34
Gambar 4.12 Hasil Visual <i>Scene</i> Keduabelas	34
Gambar 4.13 Hasil Visual <i>Scene</i> Ketigabelas.....	35
Gambar 4.14 Hasil Visual <i>Scene</i> Keempatbelas	35
Gambar 4.15 Hasil Visual <i>Scene</i> Kelimabelas.....	36
Gambar 4.16 Hasil Visual <i>Scene</i> Keenambelas	36

Gambar 4.17 Hasil Visual Scene Ketujuhbelas	37
Gambar 4.18 Hasil Visual Scene Kedelapanbelas	37
Gambar 4.19 Hasil Visual Scene Kesembilanbelas	38
Gambar 4.20 Hasil Visual Scene Keduapuluh	39

