

ANIMASI IKLAN

"TEKNOLOGI DAN KEMUDAHAN BAGI PENGGUNA SHELL"



OLEH :

Nama : DARIUS
NIM : 01190160011
Program : D I (Diploma Satu)
Bidang Studi : Komputer Multimedia

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
S U R A B A Y A
2002**

ANIMASI IKLAN
“TEKNOLOGI DAN KEMUDAHAN BAGI PENGGUNA SHELL”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Pratama Komputer Multimedia



UNIVERSITAS
Dinamika

OLEH:

Nama	:	Darius
NIM	:	01190160011
Program	:	DI (Diploma Satu)
Bidang Studi	:	Komputer Multimedia

SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2002

ANIMASI IKLAN
“TEKNOLOGI DAN KEMUDAHAN BAGI PENGGUNA SHELL”

Telah diperiksa, diuji, disetujui



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, Juli 2002

Mengetahui,

Menyetujui,



Drs. Antok Supriyanto, MMT
Kabag Program Pendidikan Profesional

Soemardiono S. S. Kom
Dosen Pembimbing

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena tanpa kehendak serta rahmat-NYA saya dapat menyelesaikan proyek ini dari awal sampai selesai. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Diploma Satu di Sekolah Tinggi Menajemen Informatika Dan Teknik Komputer Surabaya.

Penyusun menyadari bahwa pentingnya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak untuk menyelesaikan proyek beserta laporannya. Bantuan terbesar yang saya terima adalah bantuan dari orang tua saya yang memberi dukungan serta doanya.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penyusun untuk mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Soemardiono S,S.kom, Selaku Dosen Wali serta sebagai pembimbing atas kesempatan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat melaksanakan Tugas Akhir.
2. Dosen-dosen STIKOM, yang telah mendidik saya sehingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.
3. Kedua Orang Tua saya yang telah memberikan dukungan serta doa yang tulus bagi saya untuk menyelesaikan proyek ini.
4. Semua rekan-rekan Mahasiswa STIKOM yang banyak membantu baik secara material maupun spiritual sehingga menambah semangat kami dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Manusia tidak bisa luput dari kesalahan dan manusia hanya bisa mengambil hikmah dari kesalahan itu agar tidak terjadi lagi dikehidupan mendatang. Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Namun saya berharap untuk saran dan kritiknya demi kemajuan ilmu pengetahuan dan sempurnanya laporan ini.

Surabaya, Juli 2002

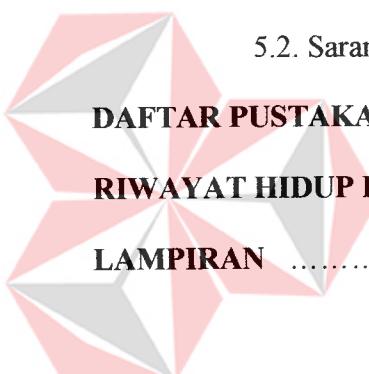


DAFTAR ISI

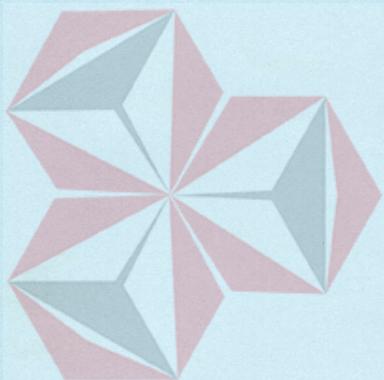


	Hal
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah ..	1
1.2. Permasalahan ..	2
1.3. Tujuan ..	2
1.4. Metodologi Penelitian ..	2
1.5. Sistematika ..	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Teori Pendukung ..	4
2.2. Software Pendukung ..	6
2.3. Hardware Pendukung ..	9
BAB III PERANCANGAN	10
3.1. Story Board ..	10
3.2. Peralatan yang digunakan ..	15
BAB IV IMPLEMENTASI	17
4.1. Proses Pembutuan Oct ..	17
4.2. Proses Pembutuan Isi ..	21

4.3. Proses Pembutan Cct	36
4.4. Proses Dubbing	36
4.5. Proses Penggabungan Audio Video	36
4.6. Proses Pembuatan Teansisi.....	37
4.7. Proses Pengeksporan Audio Video.....	38
4.8. Proses Merubah AVI menjadi MPG.....	39
4.9. Proses Pembuatan Cover.....	39
BAB V PENUTUP	40
5.1. Kesimpulan	40
5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
RIWAYAT HIDUP PENULIS	42
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika
BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan zaman oleh karena itu dengan adanya klip ini dapat memperlihatkan kemajuan itu. Teknologi di bidang komputer telah membuat orang terkagum karenanya.

Animasi juga mengalami kemajuan. Animasi tidak lagi harus dikerjakan manual dengan tangan seluruhnya yang dapat memakan waktu yang lama. Tapi animasi konvensional atau animasi 2D juga memiliki nilai lebih yaitu lebih alami dan harga yang lebih mahal karena prosesnya. Kalau untuk kepentingan iklan atau klip animasi tidak mungkin orang memakai animasi yang mahal dan lama proses pembuatannya. Hal ini akan mempengaruhi produk yang diiklankan. Tapi bukan berarti animasi konvensional itu buruk atau kurang disenangi. Tapi kita lebih membutuhkan yang praktis dan jawabannya adalah animasi modern full komputer yang dewasa ini mulai dikenal. Dengan menggunakan animasi 3D biaya bisa dipangkas dan tidak mengurangi hasilnya.

Oleh karena animasi 3D lebih praktis maka dari itu saya mencoba membuat klip animasi yang berbasis 3D dan memadukannya dengan sedikit animasi 2D. sebenarnya ide dari animasi berasal dari iklan sebuah perusahaan oli terkenal *shell*. Dalam salah satu iklannya diceritakan tentang sebuah mobil balap F1 yaitu Ferrari yang sedang mengadakan latihan tapi ditengah jalan kehabisan bahan bakar. Dengan menggunakan radio pengemudi meminta bantuan dan datanglah sosok

pesawat yang menjulurkan pipa dari bawah pesawat dan pipa itu mengisi bahan bakar mobil tersebut.

1.2. Permasalahan

Dalam membuat animasi ini diperlukan berbagai software sehingga dapat menghasilkan hasil yang optimal. Software yang digunakan antara lain 3DS max, photoshop, coreldraw, premiere dan banyak lagi.

Dalam membuat animasi memang tidak dapat dianggap mudah karena dibutuhkan penguasaan software yang cukup. Selain software, hardware juga harus mendukung kalau tidak animasi ini mungkin tidak dapat diselesaikan dengan cepat dan memperoleh hasil yang maksimal. Oleh karena itu dengan adanya peralatan yang ada ini semoga bisa menghasilkan output yang optimal.

1.3. Tujuan

Dengan dibuatnya animasi ini agar bisa dinikmati oleh penontonnya dan bisa juga dijadikan iklan televisi yang cukup menarik. Animasi ini juga bisa menunjukkan bahwa kita yang pemula ini bisa membuat animasi yang tak kalah menariknya dengan produk animasi luar negeri.

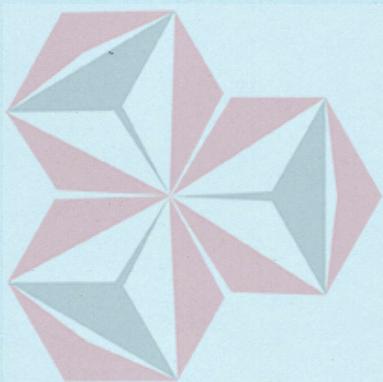
1.4. Metode Penelitian

1. Studi Literatur dari beberapa buku majalah komputer
2. Mengamati iklan di media Televisi
3. Mempersiapkan dan mengembangkan materi–materi yang telah dipelajari.

4. Mengkomposisikan antara ide dan aplikasi software yang ada.

1.5. Sistematika

- Bab I telah dijelaskan bagaimana latarbelakang pemecahan dari suatu project yang akan dibuat, dalam bab ini juga menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh pembuat project tersebut. Oleh sebab itu diperlukan suatu referensi yang cukup untuk menunjang pembuatan project tersebut dan juga diperlukan dukungan serta partisipasi dari berbagai pihak.
- Bab II dijelaskan bahwasan pembuat project tersebut harus mencari sumber atau teori – teori yang mendukung pembuatan projectnya serta hardware dan software apa saja yang harus digunakan agar pembuatan project tersebut berjalan baik sesuai dengan apa yang akan dibuat dan hasilnya bagus. Selain itu pembuat juga harus bisa mengoperasikannya.
- Bab III dijelaskan urutan pembuatan dari project yang akan digarap serta sketsanya. Hal ini sudah terjadwal sehingga dapat selesai sesuai dengan apa yang diharapkan.
- Bab IV dijelaskan langkah-langkah pembuatan project tersebut mulai dari awal hingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati dan
- Pada Bab V merupakan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis.



UNIVERSITAS
Dinamika
BAB II

LANDASAN TEORI

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Teori Pendukung

Selama pembuatan tugas akhir, penulis selalu berpegangan pada teori yang telah diberikan oleh dosen selama perkuliahan. Selain dari dosen juga penulis juga membaca buku-buku yang berkaitan dengan tugas akhirnya.

Semua teori tersebut sangat berguna bagi penulis, karena berguna untuk menuju ke dunia kerja nantinya. Namun dalam lingkup ini, penulis menjelaskan tentang mata kuliah yang sangat mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, dan mata kuliah tersebut merupakan faktor penting yang sangat penting :

Komputer Animasi I dan II

Mata kuliah ini sangat berperan sekali bagi pembuatan tugas akhir ini. Di mata kuliah ini diberikan dasar-dasar modelling dan animasi objek 3D secara mendasar. Pada mata kuliah ini software yang digunakan adalah 3D Studio Max.

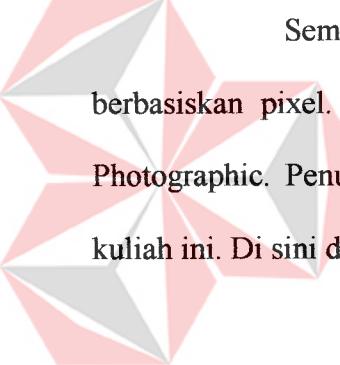
Semester I penulis diajarkan membuat objek-objek 3 dimensi secara sederhana dengan berbagai macam cara. Bentuk-bentuk sederhana itu dikembangkan lagi menjadi objek yang cukup komplek dengan tool-tool yang ada.

Semester II mulai diberikan pengolahan lebih lanjut dan diteruskan dengan dasar-dasar animasinya. Materi diberikan secara bertahap hal ini ditujukan agar pemahaman terhadap mata kuliah tersebut bisa tinggi.

Komputer Grafis I & II

Matakuliah ini penulis diberikan gambaran dan cara kerja dari software grafis yang ada. Di dalamnya diberikan cara membuat dan mengolah Image 2D secara mendasar. Objek 2D tidak kalah penting dengan Objek 3D karena keduanya saling berhubungan.

Penulis diberikan beberapa cara tentang pembuatan objek yang berbasiskan vector pada semester I karena merupakan dasar dari komputer grafik. Mata kuliah ini menggunakan software Corel Draw 9 yang cukup mudah pengoperasiannya dan hasilnya tidak buruk.



Semester II penulis di berikan beberapa cara mengolah image yang berbasiskan pixel. Penerapan dari mata kuliah ini kebanyakan bersifat realistik/Photographic. Penulis menggunakan Software Adobe Photoshop 5.5 dalam mata kuliah ini. Di sini diberikan tentang konsep mengolah gambar secara baik dan benar.

Proyek Multimedia

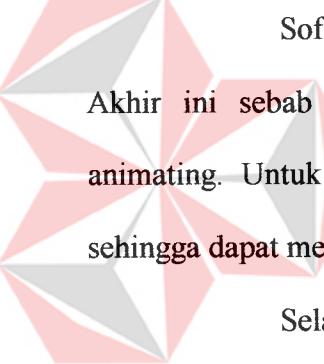
Mata kuliah ini sangat berperan sekali dalam penyelesaian tugas akhir. Dengan kuliah ini penulis dapat membuat suatu karya dari mata kuliah yang telah diterima selama perkuliahan. Tanpa mata kuliah ini hasil dari Tugas Akhir tidak akan baik.

Setiap pertemuannya diberikan bagaimana cara pembuatan proposal, laporan dan hal penting lainnya. Selain itu di sini juga diberikan wadah untuk berkonsultasi tentang penggerjaan Tugas Akhir.

2.2. Software pendukung

Software adalah hal yang sangat diperlukan untuk penggerjaan tugas akhir ini. Walaupun kita mempunyai alat (hardware) dari suatu komputer tetapi tidak ada softwarenya maka kita tidak bisa bekerja dengan baik dengan komputer kita. Oleh karena itu penulis membutuhkan software-software yang cukup dikenal dan mempunyai kemampuan dalam menjalankannya. Software-software tersebut antara lain :

Kinetik 3D Studio Max R3.1



Sofware ini adalah software yang terpenting dalam penggerjaan Tugas Akhir ini sebab software ini dapat membantu penulis dalam modelling dan animating. Untuk modelling software ini sangatlah banyak fasilitas dan toolnya sehingga dapat memudahkan penulis.

Selain membuat objek 3D penulis juga menggunakan beberapa efek dan animasi. Efek-efek tersebut diantaranya adalah efek cahaya, camera, video post dan masih banyak lagi.

Corel Draw 10

Corel draw adalah software untuk menggambar yang berbasis pada vector grafik. Karena berupa vector gambar yang dihasilkan akan fleksibel yang artinya bisa dibesarkan atau dikecilkan tanpa merusak gambar tersebut. Dengan software ini penulis bisa membuat material objek 3d dengan mudah.

Corel Rave 1.0

Corel Rave merupakan software animasi pertama yang dibuat oleh Corel karena versinya masih baru. Software ini ada pada corel draw 10 bila kita meng instalnya dengan lengkap.

Software ini digunakan penulis dalam membuat animasi 2 dimensi yang akan digabungkan dengan animasi 3 dimensi. Software ini sangat mudah pengoperasiannya karena basis cara menggambarnya dari corel draw dan proses penganimasiannya juga simpel.

Adobe Photoshop 6.0

Software sangat membantu penulis karena dengan software ini penulis dapat mengolah gambar untuk dijadikan material dalam objek 3 dimensi. Dengan photoshop kita dapat mengolah image dengan seoptimal mungkin.. Untuk versi 6.0 terdapat fitur-fitur baru yang mempermudah pemakainya dalam pengolahan image.

Swish 2.0

Software ini sangat mudah dalam pembuatan animasi bagi pemula karena di sini sudah disediakan berbagai efek yang bisa langsung dipakai tanpa membuatnya satu-satu. Dalam versi terbaru ini kita dapat mengimport jenis file gif, jpg, png dll. Selain itu dapat kita publish untuk internet yaitu format html atau htm; dan yang terakhir ditambahkannya tiga efek baru.

Proses menjadikan dari swish menjadi video sangatlah mudah hanya dengan mengekspor karya kita ke dalam format yang diinginkan. Oleh karena itu penulis memakai software ini.

Sound recorder

Software yang disediakan windows ini digunakan oleh penulis untuk dubbing suara. Software ini ada pada menu start pada window yaitu di menu accessories. Dengan sound recorder ini adalah cara termudah bagi penulis dalam memasukkan suaranya ke dalam komputer. Tapi sebelumnya diperlukan alat pembantu seperti microphone.

Adobe Premiere 5.5

Adobe Premiere merupakan software squencer yang terkenal dalam dunia broadcast di Indonesia maupun mancanegara karena kemampuannya menggabungkan video dan audio. Software ini digunakan untuk menggabungkan animasi yang sudah dibuat oleh penulis sehingga menjadi satu kesatuan. Software ini juga terdapat transisi-transisi yang bagus sehingga dapat mempercantik tampilan animasi penulis.

Adobe Premiere memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan software lain yang serupa misalnya dapat mengcapture video dengan hasil yang memuaskan. Dan dapat mengimport beragam jenis file begitu juga untuk proses exportnya.

Xing Mpeg Encoding

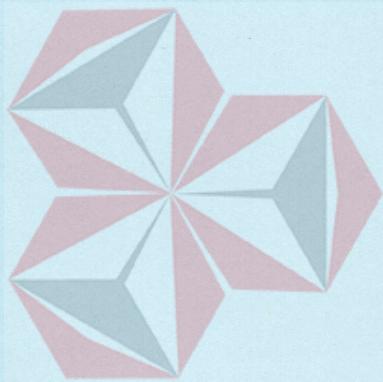
Software ini adalah software yang digunakan penulis dalam proses akhir dari pembuatan animasi. Dikatakan paling akhir karena software ini fungsinya untuk merubah format AVI untuk dijadikan format Mpeg (MPG) agar bisa dilihat melewati VCD player.

Fasilitas software ini dapat dikatakan sangat lengkap misalnya kita bisa hanya mengambil videonya saja (M1V), hanya mengambil audionya saja (M1P), dan terakhir diambil semuanya (MPG). Selain itu juga mudah dalam pengoperasiannya.

2.3 Hardware pendukung

Dalam pembuatan animasi ini penulis hanya membutuhkan microphone untuk dubbing suara dan speaker untuk mendengarkan suara animasi yang keluar dari komputer. Microphone ini sangat kecil bentuknya dan khusus untuk PC. Selain untuk mendengar suara animasi speaker juga digunakan untuk mendengarkan dan mencari sound efek yang sesuai dengan animasinya.

Untuk masalah cetak-mencetak penulis menggunakan printer Canon BJC 2100 SP. Printer ini sangat cocok untuk PC rumahan atau bisnis kecil-kecilan karena harganya yang ekonomis dan mudah dalam pengoperasiannya.



UNIVERSITAS
Dinamika
BAB III

PERANCANGAN

BAB III

PERANCANGAN

Sebelum membuat animasi penulis terlebih dahulu mencari ide. Ide animasi ini dari sebuah iklan oli buatan luar negeri *Shell*. Setalah itu membuat naskah animasi yang akan dibuat. Jika naskah sudah jadi maka langkah selanjutnya adalah membuat story board dari naskah yang sudah dibuat. Storyboard merupakan cuplikan atau adegan-adegan yang akan dijadikan penuntun dalam pembuatan-pembuatan karya audio visual sehingga memudahkan dalam pengaturannya. Demikian ini storyboard dari animasi yang akan dikerjakan.

3.1. STORYBOARD

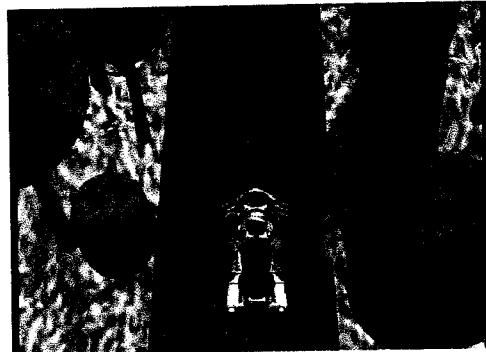


Scene 1	: count down
Video	: animasi dynamit
Audio	: suara dynamit

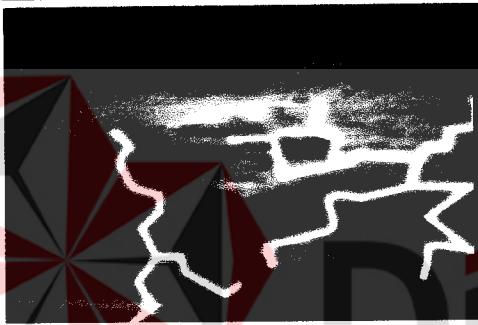
Scene 2	: OCT
Video	: animasi text 3D
Audio	: instrumen musik



Scene 3 : judul
 Video : animasi 2D
 Audio : instrumen musik



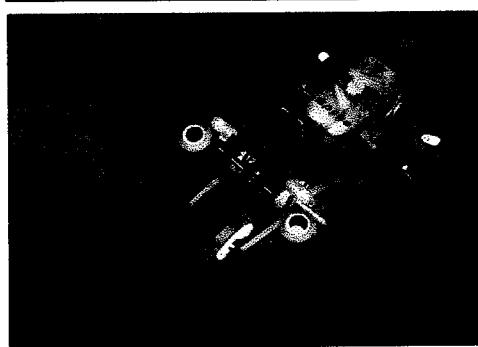
Scene 4 : pengembara
 Video : animasi kamera
 Audio : instrumen musik



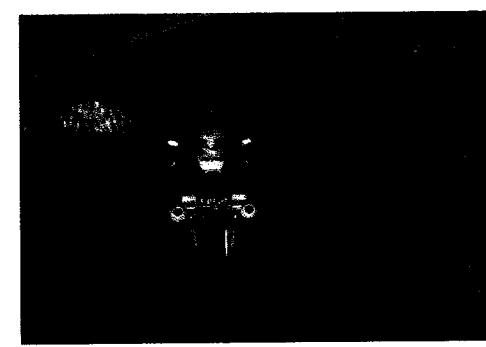
Scene 5 : awan hitam
 Video : animasi badai
 Audio : suara badai



Scene 6 : pembalap kehujanan
 Video : animasi kamera dan
 3D objek
 Audio : instrumen musik



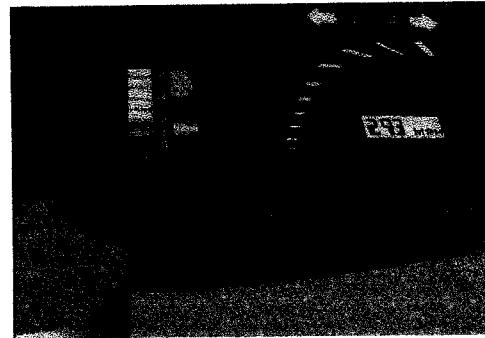
Scene 7 : pembalap terpeleset
 Video : animasi kamera dan
 3D objek
 Audio : gesekan ban



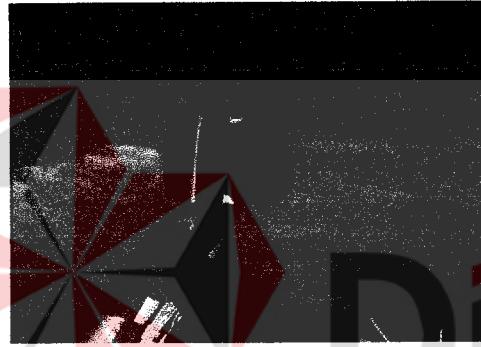
Scene 8 : pohon jatuh
 Video : animasi kamera dan
 3D objek
 Audio : suara motor



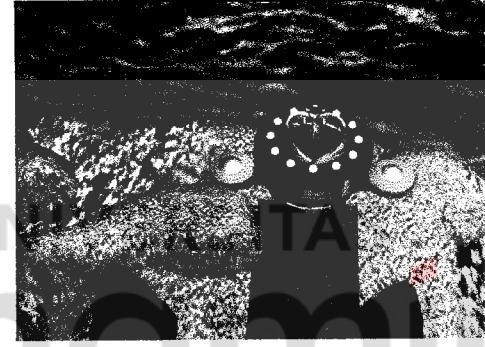
Scene 9 : keluar hutan
 Video : animasi kamera
 objek 3D
 Audio : motor



Scene 10 : komunikasi radio
 Video : animasi kamera
 objek 2D & 3D
 Audio : alert



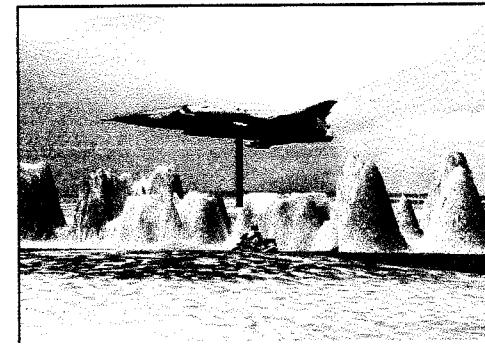
Scene 11 : komunikasi
 Video : animasi kamera dan
 objek 3D
 Audio : dubbing



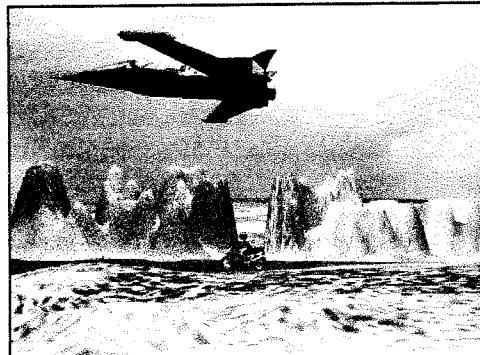
Scene 12 : pesawat keluar
 Video : animasi kamera dan
 objek 3D
 Audio : suara pesawat



Scene 13 : perjalanan pesawat
 Video : animasi kamera
 objek 2D
 Audio : pesawat



Scene 14 : pesawat datang
 Video : animasi kamera
 objek 3D
 Audio : pesawat



Scene 15 : memasukkan pipa
 Video : animasi kamera dan objek 3D
 Audio : suara pesawat

Scene 16 : pesawat pergi
 Video : animasi kamera dan objek 3D
 Audio : suara pesawat



Scene 17 : matahari terbenam
 Video : animasi kamera dan objek 3D
 Audio : instrumen musik

Scene 18 : ending
 Video : animasi teks
 Audio : lagu Britney Spear

Naskah Animasi

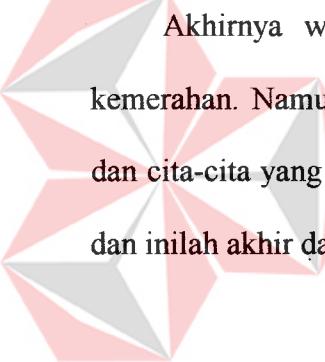
Cerita diawali oleh seorang pembalap yang sedang melakukan perjalanan. Dengan santai dia mengendarai motornya. Pembalap ini merupakan salah seorang dari pengguna oli *Shell* yang sudah cukup lama memakai produk ini. Oleh karena itu dalam perjalanan mesin motornya tidak pernah terjadi kerusakan yang berarti. Hutan belantara ia lewati, perjalanan pun masih panjang.

Pada saat ditengah hutan alam rupanya kurang bersahabat. Suara angin yang gemuruh dan dingin pun mulai merasuk ke tulang tapi pembalap tidak menciumkannya untuk meneruskan perjalannya. Akhirnya langitpun menjadi gelap matahari tidak lagi bersinar gelegar suara gunturpun mulai terdengar keras tetapi nyali seorang pembalap tidak matinya maju terus pantang mundur.

Motorpun mulai dipacu sekencang-kencangnya. Dengan penuh konsentrasi pembalap mengendarai motornya. Disebuah tikungan dekat dengan laut yang mulai besar ombaknya pembalap membelokkan motornya dengan penuh keyakinan namun karena air hujan yang mengguyur jalan, menjadikan jalan yang dilewati menjadi licin dan roda motor pun tak terkendali. Pembalappun langsung berinisiatif untuk mengerem motornya dengan konsenterasi tinggi sehingga akhirnya dia tidak jadi terjatuh.

Ditengah hutan petirpun mulai menyambar-nyambar. Pada waktu melintas disebuah jalan dihutan pembalap kaget oleh sebuah petir yang menyambar sebuah pohon di depannya. Pembalap tidak panik saat itu jadi dengan mudah ia melewati pohon yang yang hampir menimpanya itu.

Hujan akhirnya reda matahari bersinar lagi perjalananpun masih panjang. Di tengah gurun pembalap kehabisan bensin dan dengan teknologi dari *Shell* yang canggih pembalap melakukan kontak radio komunikasi yang ada di helmnya untuk minta bensin ke markas besar *Shell*. Dengan cepat operator menanggapi pesan pembalap dengan jalan mengirimkan pesawat super sonic yang berisi bahan bakar ke lokasi pembalap. Pesawatpun akhirnya datang dan menjulirkan pipanya untuk mengisi bahan bakar motor yang mulai habis. Selang beberapa menit bensin pun sudah terisi dan pesawat meninggalkan pembalap itu beserta motornya di gurun yang panas.



Akhirnya waktu mulai malam. Mentari mulai turun dan langit menjadi kemerahan. Namun perjalanan pembalap masih panjang. Dengan segenap perasaan dan cita-cita yang tinggi ia tetap meneruskan perjalanan hingga malam mulai datang dan inilah akhir dari animasi ini.

UNIVERSITAS
Dinamika

3.2 Peralatan yang digunakan

Hardware :

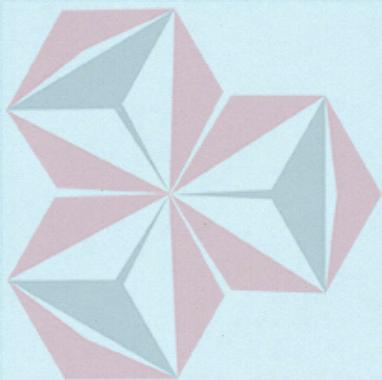
PC dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor: Athlon 900 Mhz
2. Mother Board ELITE
3. Hard Disk 20 Gb Quantum 7200 rpm
4. SD RAM 128 Mb
5. CD ROM Samsung 52 X
6. VGA Ge-Force 2 mx 200 32 Mb

Software yang digunakan:

1. Windows 98
2. 3ds Max 3.1
3. Adobe Photoshop 6.0
4. Adobe Premiere 5.5
5. Corel Draw 10
6. Corel Rave 1.0
7. Xing Mpeg Encoding
8. Swish 2.0





UNIVERSITAS
Dinamika
BAB IV

IMPLEMENTASI

BAB IV

IMPLEMENTASI

4.1. Proses Pembuatan Oct

Scene 01: Count Down

Obyek Dynamit

a. Tabung

Modelling > create >geometry> cilynder> radius : 35

height: 350

sides: 18

Material > warna merah standard

b. Kabel Dynamit

Modelling > create > shape > line

Shape > circle

Loft > get shape

Material > warna hitam standard

c. Timer

Modelling > create > geometry > standard > box> length : 82.78

height: 153.342

width: -14.927

Material > bitmap > avi

d. Animasi angka:

Corel rave > new stage > teks > font: beguiat > size: 42

Meledak

a. Modelling > create > space wrap > geometric > mesh bomb

Strength:7.75

Spin:50

Fallof:4.07

Gravity:0.5

Chaos: 0.71

Detonation:148

b. Api:

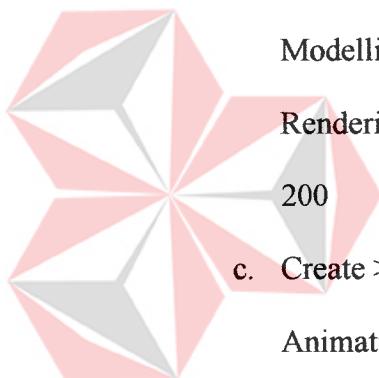
Modelling > creat > helper > atmospheric aparatus > sphere gizmo

Rendering > enfirountment > combution > explosion start: 150 end:

200

c. Create > camera > target

Animating > move > noise position



Scane 02: Opening

Teks

a. Huruf D: Modelling > create > shape > line

Loft > get > shape

Boolean > loft

Material > bitmap > chromblu.jpg

b. Teks 1: Modelling > create > shape > text > font: Maryland

size : 250

Modify > bevel > level 1: 10

level 2: 5

outline: -0.5

Material > bitmap > chromblu.jpg

c. Teks 2: Modelling > create > shape > text > font: dutch extra bold

size: 200

Modify > bevel > level 1: 10

level 2: 5

outline: -0.5

Animating > move > map

Material > bitmap > blue_mar.jpg

d. Teks 3: Modelling > create > shape > text > font: dauphin

size: 150

Modify > extrude > amount: 10

Material > bitmap > fire1.jpg

Animating > visibility

e. Teks 4: Modelling > create > shape > text > font: bank ghotic

size: 100

Modify > bevel > level 1: 10

level 2: 5

outline: -0.5

Material > bitmap > chromsun.jpg

Animating > rotation

Panah

Modelling > creat >shape > line

Modify > bevel > level 1: 10

level 2: 5

outline: -0.1

Material > bitmap >chromic

Animating > move

Matahari

Modelling > create >lamp >omni

Rendering > effect > lens effect > glow

Animating > lens effect

Background



Rendering > environment > maps > noise

Material > drag noise environment ke kolom sample > instance

Size: 0.2 > fractal >high: 0.76 > low: 0.63

Animating > map > noise

Nebula

Swap1> color #1 > gradient ramp > warna kanan kiri hitam > tengah biru

> noise > Amount: 1

Size: 10

Level: 6

Fractal

Camera: animating sumbu Y

Scane 03: Judul

Teks “Shell”

Font: arial black size : 96

Animating effect > blur > fade out

Teks “teknologi dan kemudahan”

Font : bank ghotic size: 36

Animating effect > blur > fade out

Teks “bagi pengguna“

Font : copperplate size: 36

Animating effect > squeeze > fade out



4.2. Pembuatan Isi

Objek motor:

a. Fairing: Modeling> create > shape > line

Modify extrude amount: 5

Material > bitmap

b. Kaca: Modelling > create > line

Loft > get shape

Compond objek > boolean > intersection

c. Spion: Modelling > create > objek camfer box

Modify > edit mesh.

Kaca spion : Modelling > create line

Modify > extrude > amount 10

d. Lampu depan: create > shape > line

Extrude > amount: 50

e. Riting depan: Modelling > create > box > Length: 50

Width : 75

Height: 30

Modify > edit mesh > mesh smooth

Material > bitmap

f. Tangki: create > shape > line

Loft > get shape

Modify > fit deformation

Material > warna > standard

g. Spido: create > shape > line

Modify > bevel profil

Material > avi bitmap

h. Setir: create > geometry > objek silinder, camfer silinder

Create > shape > line

Loft > get shape

obyek group

i. Side Cover : create > shape > line

Modify > fit deformation

Material > standard

j. Jok: creat > line

Loft > get shape

Modify > fit deformation

Material > standard

k. Lampu Belakang: create > shape > line

Loft > get shape

Compon objek > boleean > intersection

Material > standard

l. Riting Belakang: creat > objek > capsule > Height : 50

Radius : 33

m. Pelat Nomor : create > teks

Modify > extrude> amount = 10

Material > standard

n. Spatbor: create > shape > line

Loft > get shape

Boolean > intersection

Material > standard

o. Sohck Belakang: create > objek > piston

Per > create > objek spring > Height : 75

Diameters : 27.5

Turns : 10

Material > standard

p. Arm : create > shape > line

Loft > get shape

Material > standard

q. Shock Depan: create > cylinder > Radius : 15.815

Height : -324.69

Sides : 18

r. Roda Depan :

-Karet: create > geometry > torus > Radius 1 : 164.951

Radius 2 : 31.55

Segment : 48

-Pelg : create > shape > line

Modify > extrude > amount

Array > rotation 45⁰ > 1d > count 6

-Ass depan dan belakng: create > geometry > cylinder > Radius : 8.22

Height : -199.166

-Cakram Disc: create > geometry > tube

Modify > edit mesh > vertex

Boolean > subtraction

Material > standard

-Pelg: create > shape > circle

Loft > get shape

Material > standard

s. Foot Step : create > shape > line

Modify > extrude > amount = 5

Objek pohon:

a. Pohon 1 :

Batang: create > cylinder > Radius : 35

Height : 135

Modify > edit mesh > vertex > mesh smooth

Daun: create > objek cone > Radius 1 : 0

Radius 2 : 75

Modify > edit mesh > noise

Material > bitmap

b. Pohon 2 :

Batang : create > cylinder > Radius : 25

Height : 50



Modify > edit mesh > mesh smooth

Daun : create > sphere > radius : 50

Modify > edit mesh > noise

c. Pohon 3 :

Batang : create > cylinder > Radius : 50

Height : 700

Modify edit mesh > mesh smooth

Daun : modelling > create > sphere > radius : 83

Modify > noise > edit mesh

Objek Orang :

a. Jari : create > camfer cylinder > Radius : 20

Height : 50

Fillet : 10

Modify > edit mesh > vertex

Material > standard

b. Telapak : create > camfer box > Height : 5

Length : 50

Width : 35

Fillet : 7

Modify > edit mesh > mesh smooth

Material > standard

c. Lengan dan Kaki: create > shape > line

Loft > get shape

Material > bitmap

d. Sepatu : create > geometry > box > Height : 45

Length : 75

Width : 30

Modify > edit mesh > mesh smooth

e. Helm: create > shape > line

Loft > get shape

Modify > fit deformation

Material > shell bitmap

f. Badan : create > geometry > box > Height : 100

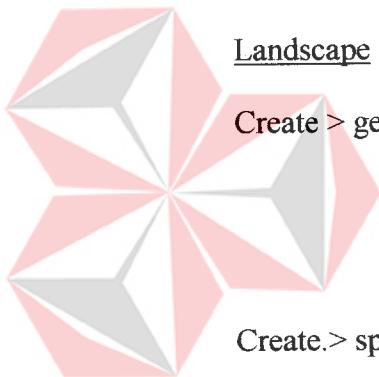
Length : 45

Width : 30

Modify > edit mesh > mesh smooth

Material > bitmap

Scene 04 : Dalam Perjalanan



Landscape

Create > geometry > box > Length : 500

Width : 400

Height : 300

Create > space warps > displace

Box di bind dengan space warps

Material > bitmap

Pemandangan

Create > geometry > box > Length : 500

Width : 400

Height : 300

Lampu

Create > lamp > omni

Merge

Objek orang , motor, pohon

Animasi

Animating motor : move sumbu Y

Animating camera 1 move sumbu Y

Animating camera 2 move sumbu X

Animating camera 3 follow objek

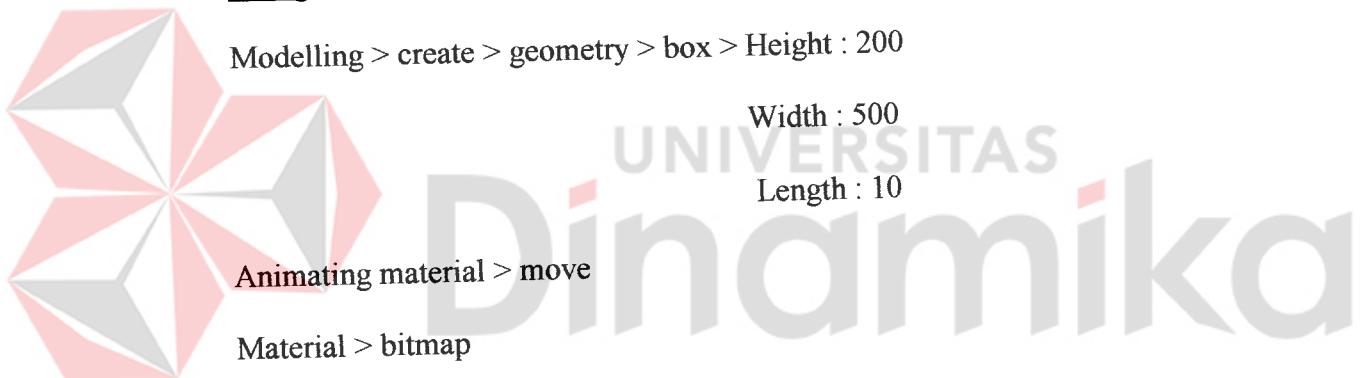
Scene 05: Mendung

Background

Modelling > create > geometry > box > Height : 200

Width : 500

Length : 10

Awan hitam

Create > helper > sphere gizmo

Modify > noise > animate noise

Rendering > environment > volume fog

Animating > move sumbu X,Y

Petir

Create > shape > line

Loft > get shape

Rendering > video post > lens effect glow

Animating > visibility > noise

Material > standard

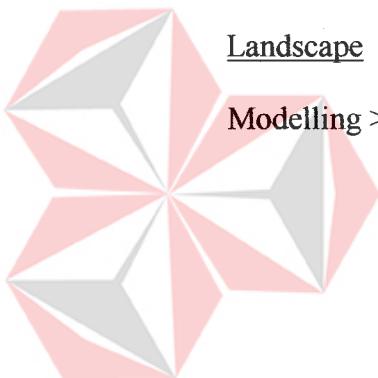
Matahari

Create > lamp > omni

Rendering > effect > lens effect

Animating > lens effect > move

Scene06: Kehujanan



Landscape

Modelling > create > geometry > box > Length : 700

Width : 500

Height : 10

Modelling > create > geometry > displace > strength : 100

Obyek di bind dengan displace

Jalan

Create > shape > line

Loft > get shape

Material > aspal

Hujan

Modelling > create > particel system > super spray > use total : 5000

Obyek blur

Background

Modelling > create > geometry > geosphere 0.5

Material > bitmap jpg

Merge

Pohon, orang, motor

Animating motor : create > helper > dummy

Jalur

Create > shape > line

Loft > get shape

Animating camera 1,2

Secene 07: Terpeleset

Merge

Objek motor, orang, landscape

Laut

Modelling > create > geometry > box

Modify > noise > animate noise

Asap

Modelling > create > helper > atmospheric > sphere gizmo

Rendering > environment > volume fog

Animating > environment > size

Scene 08: Pohon Jatuh

Merge

Motor, orang, pohon, landscape

Pohon Meledak

Objek pohon > modify > boolean > intersection

Animating > rotation > sumbu Z

Animating camera > move

Api

Modelling > create > helper > sphere gizmo

Rendering > environment > combustion

Scene 9 : Keluar dari Gurun

Merge

Orang, motor, landscape

Motor Jalan

Animating > move > sumbu Y

Kamera 1

Animating > move > sumbu Z

Kamera 2

Animating > move > follow object

Langit

Modelling > create > geometry > geosphere 0.5

Material > bitmap

UNIVERSITAS
Dinamika

Scene 10 : Kehabisan Bensin

Merge

Motor

Spido

Material > bitmap > avi

Animating camera > move sumbu X

Scene 11 : Komunikasi dengan Markas

Merge

Motor, orang

Pemandangan

Modelling > create > geometry > sphere > Radius : 500

Material > bitmap > 2-sided

Animating > rotation > angel 360°

Scene 12 : Kontak dari Markas

Merge

Pohon

Laut

Modelling > create > geometry > box

Modify > noise > animate noise

Material > laut

Markas

Modelling > create > camfer cylinder

Boolean > subtraction

objek grouping

Pesawat

Modelling > create > shape > line

Modify > deformation > fit

a. Sayap

Modelling > create > shape > line

Modify > extrude > amount: 5

b. Kaca

Modelling > create > shape > line

Loft > get shape

Boolean > intersection

Material > bitmap

Pemandangan



Modelling > create > geometry > geosphere 0.5

Material > bitmap

Jalan

Modelling > create > shape > line

Loft > get shape

Material > aspal

Scene 13 : Perjalanan Pesawat

Merge

Pesawat

Pemandangan

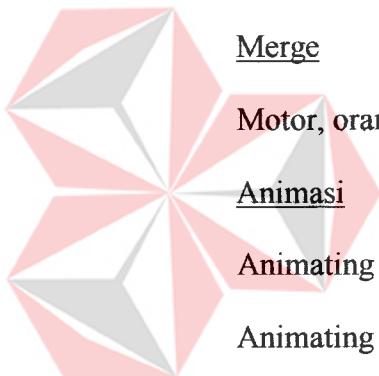
Modelling > create > geometry > cylinder > Radius : 350

Height : 500

Material > bitmap > awan

Animating > rotation 720^0

Scene 14 : Pesawat Datang



Merge

Motor, orang, pesawat, landscape, pemandangan

Animasi

Animating camera > follow object

Animating object motor > move > sumbu X

Animating pesawat > move > sumbu X

Scene 15 : Pengisian Bensin

Merge

Motor, orang, landscape, pesawat

Slang bensin

Modelling > create > cylinder > Radius: 30

Height : 75

Animating > height

Material > warna standard

Animasi

Animating camera > follow object

Animating object motor > move > sumbu X

Animating pesawat > move > sumbu X

Scene 16 : Pesawat Pergi

Merge

Motor, orang, pesawat, landscape, pemandangan

Animasi

Animating camera > follow object

Animating object motor > move > sumbu X

Animating pesawat > move > sumbu X

Scene 17: Matahari Terbenam

Merge

Orang, pesawat, motor, landscape, jalan

Matahari

Modelling > creat > lamp > omni

Rendering > effect > lens effect

Animating > lamp > move > sumbu Y

4.3. Proses Pembuatan Cct:

Scene 18 : Ending

Ucapan terimakasih

Open > swish > stage warna biru > teks bank ghotic > size: 36

Effect > slide in > from bottom

4.4. Proses Dubbing

- Proses perekaman suara dengan microphone :

Langkah-langkah :



1. Tancapkan mic pada PC
2. Setting suaranya melalui volume control
3. Open sound recorder pada windows maka akan keluar jendela sound recorder.
4. Tekan tombol record lalu mulai merekam suara dengan mic
5. Tes hasil rekaman bila kurang bagus atau kurang sesuai ulangi lagi
6. Setelah cocok dengan apa yang dikehendaki simpan hasil rekaman itu

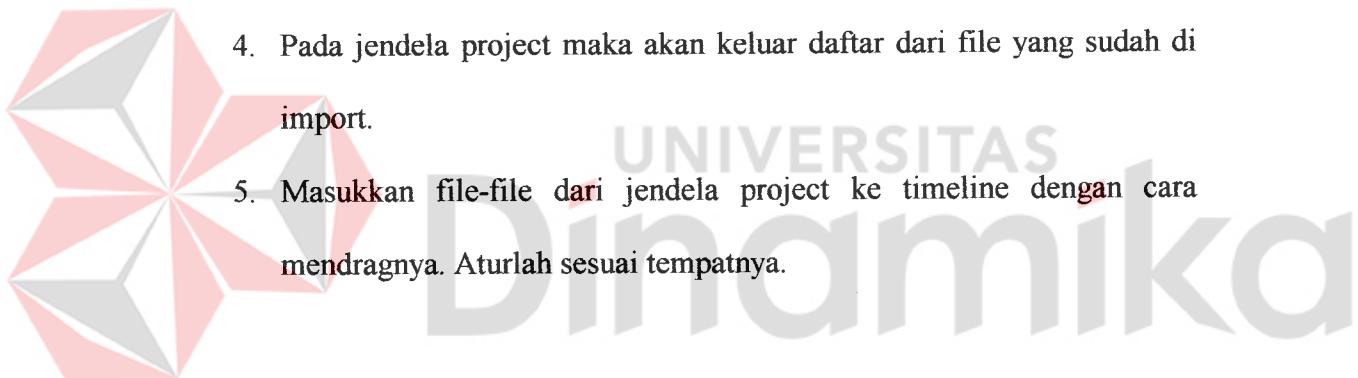
4.5. Proses Penggabungan Audio Video :

Dalam pengeditan sebuah karya audiovisual dibutuhkan sebuah software yang dapat menggabungkan antara file audio dengan video sehingga menjadi satu kesatuan serta memberinya transisi dan effect-effect. Pemberian transisi dan effect bertujuan untuk memperindah atau membuatnya lebih menarik. Banyak

sekali software seperti ini diantaranya yang dipakai disini adalah Adobe Premiere

5.5. Untuk mengetahui prosesnya penulis memberikan langkah sebagai berikut

1. Buat suatu proyek baru terlebih dahulu. Aturlah settingnya pada General Setting sesuai dengan keinginan.
2. Lalu akan keluar jendela project. Jika tampilannya kurang sesuai keluarkan dengan cara mengklik menu window dantampilkan apa yang diperlukan.
3. Import file yang akan digabungkan dengan cara double klik pada jendela project.
4. Pada jendela project maka akan keluar daftar dari file yang sudah di import.
5. Masukkan file-file dari jendela project ke timeline dengan cara mendragnya. Aturlah sesuai tempatnya.



4.6. Proses Pemberian transisi :

1. Terlebih dahulu cari transisi yang diiginkan pada jendela transisi bila tidak ada bisa ditampilkan dengan jalan mengklik menu window dan show transition.
2. Untuk memberikan transisi maka posisi video pertama dengan sesudahnya harus dibedakan letaknya pada timeline window. Video pertama pada video 1A video ke dua pada video 1B seterusnya berselangseling.

4.7. Proses Pengeksporan Audio Video

1. Atur terlebih dulu work area pada jendela timeline sesuai panjang proyeknya.
2. Sebelum pengeksporan hendaknya lebih dulu dilihat previewnya agar bisa melihat tampilan sementaranya. Dilakukan dengan cara menekan tombol enter.
3. Untuk mengekspor masuk menu file pilih export lalu movie. Maka akan keluar jendela export movie.
4. Sebelumnya atur terlebih dahulu hasil yang diinginkan klik saja “setting” pada windownya.
5. Pengaturan yang dijabarkan oleh penulis adalah sebagai berikut :
 - a. General Setting : File Type : Microsoft AVI
Range : Work Area
Export Audio+Video
 - b. Video Setting : Compressor : Cinepak Codec By Radius
Frame size : 640x480
Frame rate : 24
Quality : 60 %
 - c. Audio Setting : Rate : 44100Khz
Format : 16 bit stereo
Type : Microsoft IMA ADPCM
Interleave : None
Echance rate convertion : best

6. Terakhir klik OK dan tunggu hasilnya.

4.8. Proses perubahan dari AVI menjadi MPG :

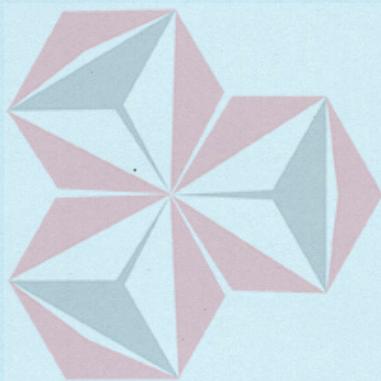
1. Klik new maka akan keluar jendela untuk memilih output file. Tipe nya antaralain:

- a. MPEG 1 Video (M1V)
- b. MPEG 1 Audio (MP2)
- c. MPEG System (MPG)
- d. VCD/NTSC stream (MPG)
- e. VCD/PAL stream (MPG)
- f. Film

2. Pada file video output harus disesuaikan dengan rate video yang akan diconvert.
3. Untuk audio : 44100 Hz chanel : stereo 192 Kbits/sec.
4. Terakhir klik “Encoding”

4.9. Proses pembuatan Cover

1. Pada Photoshop buat halaman baru dengan ukuran 11.7cmx11,7 cm dengan resolusi 200.
2. Buka image yang dari hasil render. Masukkan ke stage yang baru dibuat. Dengan cara mendragnya
3. Edit gambar-gambar dalam stage
4. Tambahkan teks dengan Type Tool
5. Tambahkan effect dari menu filter



UNIVERSITAS
Dinamika
BAB V

PENUTUP

BAB V

PENUTUP



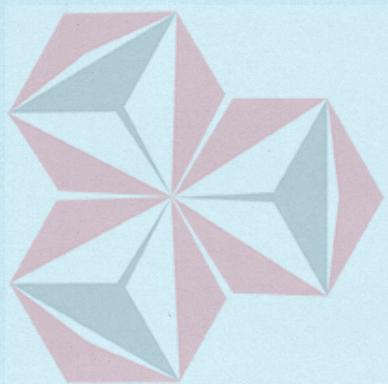
5.1 Kesimpulan

Bawa dalam pembuatan sebuah animasi dibutuhkan software dan hardware yang tidak sederhana tetapi dibutuhkan suatu peralatan dan sumber daya yang cukup. Sebagaimana yang telah kita lihat dilayar televisi banyak sekali orang-orang yang sangat profesional dan juga sangat matang dalam membuat sebuah animasi, maka dari itu saya mencoba membuat sebuah animasi yang dilakukan secara sederhana dan tidak membutuhkan dana yang cukup besar melainkan dengan peralatan yang sangat sederhana. Dari apa yang telah saya buat maka dapat saya simpulkan bahwa sebuah animasi tidak hanya bisa dinikmati saja melainkan harus mempunyai unsur seni yang cukup tinggi.

5.2 Saran

Selama masa perkuliahan dan penggerjaan Tugas Akhir penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang berguna bagi kita semua, antaralain sebagai berikut:

- a. Ikutilah semua mata kuliah yang berlangsung karena jika tidak akan merugikan kita sendiri.
- b. Kerjakan semua tugas yang diberikan dosen
- c. Kerjakan Tugas Akhir sesuai jadwal jangan diundur-undur



UNIVERSITAS
DAFTAR PUSTAKA
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Tahbrani, Ir.Suryanto, 2000. Informatika. *3ds max R.3*. Bandung.

Chandra, Handi, 2000, Elex Media Komputindo, *3d Studio Max 3.1*.

Jakarta.

Boardman, Ted dan Hubble, Jeremy, *Inside 3D Studio Max 3*

www.discreet.com

