

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK SUSU KAMBING ETTALIFE PADA PT MILKITA GEMILANG COMPANY**

Disusun Untuk Memenuhi salah satu  
Syarat Kelulusan Program Diploma III



**POLITEKNIK NEGERI**  
**Media Kreatif**

**Oleh**

**Dimas Al Hajj Tinambunan**

**NIM : 21521011**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI  
MULTIMEDIA JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
PSDKU MEDAN  
2024**

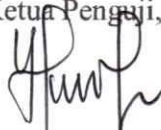
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Video Animasi 3d Sebagai Media Promosi  
Produk Susu Kambing Ettalife Pada Pt Milkita Gemilang  
Company

Penulis : Dimas Al Hajj Tinambunan  
NIM : 21521011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

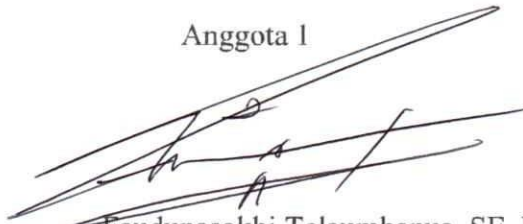
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis tanggal 1 Agustus  
2024

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Yusnia Sinambela, ST., MT.  
NIP. 198809112019032015

Anggota 1



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM.

NIP. 196309191987031003

Anggota 2



Komda Saharja Purba, S.Kom, M.Pd

NIP. 197712202006041002

Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan

Komda Saharja Purba, S.Kom, M.Pd

NIP. 197712202006041002



## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Video Animasi 3d Sebagai Media Promosi  
Produk Susu Kambing Ettalife Pada Pt Milkita Gemilang  
Company  
Penulis : Dimas Al Hajj Tinambunan  
NIM : 21521011  
Program Studi : Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 31 Juli 2024

Pembimbing I



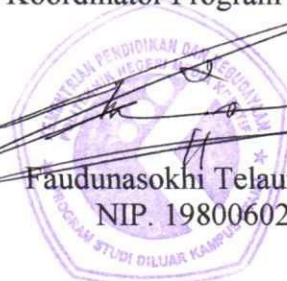
Komda Saharja S.Kom., M.Pd  
NIP. 19772202006041002

Pembimbing II



Rommel Sinaga, S.Pd, M.Pd  
NIP. 196202241985011001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis

  
Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM.  
NIP. 198006022002121001

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Al Hajj Tinambunan  
NIM : 21521011  
Program Studi : Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Pemanfaatan Video Animasi 3d Sebagai Media Promosi Produk Susu Kambing  
Ettalife Pada Pt Milkita Gemilang Company **adalah orginal, belum pernah dibuat  
oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,  
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-  
benarnya.

Medan, 31 Juli 2024



Dimas Al Hajj Tinambunan  
Nim 21521011

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Al Hajj Tinambunan  
NIM : 21521011  
Program Studi : Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pemanfaatan Video Animasi 3d Sebagai Media Promosi Produk Susu Kambing Ettalife Pada Pt Milkita Gemilang Company.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 31 Juli 2024



Dimas Al Hajj Tinambunan  
Nim 21521011

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta juga untuk menambah wawasan bagi penulis.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis sadar tidak akan tuntas laporan ini tanpa terdapatnya pertolongan, bimbingan, serta dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar baik itu di kampus ataupun di luar. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih serta rasa hormat atas seluruh pertolongan serta dorongan yang diberikan kepada penulis sehingga sanggup menuntaskan Laporan Tugas Akhir ini kepada:

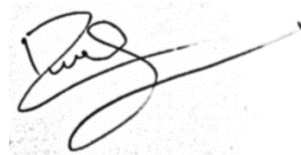
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Syafriyandi, S.Pd, M.Sn sebagai Sekretaris Desain Grafis
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Komda Saharja Purba, S.Kom, M.Pd sebagai Pembimbing I
7. Rommel Sinaga, S.Pd, M.Pd sebagai Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Hanafi Maha Direktur Perusahaan dan Para Pegawai PT Milkita Gemilang Company
10. Bapak Sabrin Tinambunan dan Ibu Najmah Lubis selaku orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, pengorbanan dan kepercayaan.
11. Anggola Nasution, Khalis Riyadh, Jonanthan selaku teman terdekat penulis yang tulus memberikan dukungan dan motivasi.

12. Teman-teman satu angkatan Prodi Multimedia yang telah mendukung dalam proses menyiapkan Laporan tugas akhir ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dan mendukung selama penulisan dan penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 31 Juli 2024

Penulis,



Dimas Al Hajj Tinambunan

NIM. 21521011

## **ABSTRACT**

*ETTALIFE goat milk products require an effective advertising strategy to increase consumer awareness and interest. Rephrase PT Milkita Gemilang Company aims to create a more attractive and profitable marketing campaign by using 3D animation videos as advertising media. This research aims to show how the use of 3D animation videos can improve the image of ETTALIFE goat milk products in the eyes of consumers. This animated video aims to convey the benefits and benefits of the product dynamically and clearly. This study makes a practical contribution to understanding the effectiveness of visual media in product promotion and identifying strategies to increase consumer appeal. The practical implications of this study include recommendations for developing more engaging visual content and a more comprehensive distribution strategy to effectively reach potential audiences. The results of this study are expected to serve as guidelines for PT Milkita Gemilang Company and related parties in utilizing 3D animation videos as a promotional medium to popularize and introduce ETTALIFE goat milk products to the general public.*

**Keywords:** *3D Animation Video, Product Promotion*

## **ABSTRAK**

Produk susu kambing ETTALIFE memerlukan strategi periklanan yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan minat konsumen. Rephrase Perusahaan PT Milkita Gemilang bertujuan untuk menciptakan kampanye pemasaran yang lebih menarik dan menguntungkan dengan menggunakan video animasi 3D sebagai media periklanan. Penulisan ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana penggunaan video animasi 3D dapat meningkatkan citra produk susu kambing ETTALIFE di mata konsumen. Video animasi ini bertujuan untuk menyampaikan manfaat dan manfaat produk secara dinamis dan jelas. Studi ini memberikan kontribusi praktis untuk memahami efektivitas media visual dalam promosi produk dan mengidentifikasi strategi untuk meningkatkan daya tarik konsumen. Implikasi praktis dari penulisan ini mencakup rekomendasi untuk mengembangkan konten visual yang lebih menarik dan strategi distribusi yang lebih komprehensif untuk menjangkau khalayak potensial secara efektif. Hasil penulisan ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi Perusahaan PT Milkita Gemilang dan pihak terkait dalam memanfaatkan video animasi 3D sebagai media promosi untuk mempopulerkan dan memperkenalkan produk susu kambing ETTALIFE kepada masyarakat umum.

**Kata Kunci :** *Video animasi 3D, Promosi Produk*



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN ORGANILITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pengertian Animasi 3D .....	5
B. Proses Pembuatan Animasi 3D .....	6
C. Media Promosi .....	7
D. Aplikasi Animasi 3D....., .....	8
E. Video Animasi .....	9
F. Teori Proses Pembuatan Video.....	9
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b>	
A. Data/Objek Penulisan.....	11
1. Lokasi Penulisan Tugas Akhir .....	11
2. Struktur Perusahaan.....	12

3. Profil Perusahaan.....	12
4. Visi Misi Perusahaan.....	12
B. Teknik Pengumpulan Data .....	13
C. Ruang Lingkup.....	14
D. Langkah Kerja.....	15
1. Pra Produksi .....	15
2. Produksi.....	16
3. Pasca Produksi .....	16

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Tahapan Persiapan .....	17
1. Tahapan Penentuan Konsep Dan Cerita.....	17
2. Pembuatan Storyboard .....	17
3. Persiapan Perangkat Dan Software .....	20
4. Penyusunan Jadwal .....	21
B. Tahapan Pembuatan Video Animasi 3D.....	22
1. Tahapan <i>Modeling</i> .....	22
2. Tahapan <i>Texturing</i> .....	25
3. Tahapan <i>Lighting</i> .....	27
4. Tahapan <i>Animation</i> .....	30
5. Tahapan <i>Rendering</i> .....	32
C. Tahapan Penyelesaian .....	32
1. Editing .....	33
2. Publikasi .....	34

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	36
B. Saran.....	37

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>38</b>
-----------------------------	-----------

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Storyboard</i> .....	18
Tabel 2 <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 3 <i>Storyboard</i> .....	20
Tabel 4 Penyusunan Jadwal .....	21

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Software Blender .....	8
Gambar 2 Foto Perusahaan.....	11
Gambar 3 Bagian Struktur Organisasi.....	12
Gambar 4 Laptop.....	21
Gambar 5 <i>Modeling</i> Scane 1 .....	23
Gambar 6 <i>Modeling</i> Scane 2.....	23
Gambar 7 <i>Modeling</i> Scane 3 .....	24
Gambar 8 <i>Modeling</i> Scane 4.....	24
Gambar 9 Membuat <i>Texture</i> Scane 1 .....	25
Gambar 10 Membuat <i>Texture</i> Scane 2.....	26
Gambar 11 Membuat <i>Texture</i> Scane 3.....	26
Gambar 12 Membuat <i>Texture</i> Scane 4.....	27
Gambar 13 Menambahkan <i>Lighting</i> Scane 1 .....	28
Gambar 14 Menambahkan <i>Lighting</i> Scane 2 .....	28
Gambar 15 Menambahkan <i>Lighting</i> Scane 3 .....	29
Gambar 16 Menambahkan <i>Lighting</i> Scane 4 .....	29
Gambar 17 Menambahkan Animasi Scane 1 .....	30
Gambar 18 Menambahkan Animasi Scane 2 .....	30
Gambar 19 Menambahkan Animasi Scane 3 .....	31
Gambar 20 Menambahkan Animasi Scane 4 .....	31
Gambar 21 Melakukan <i>Rendering</i> .....	32
Gambar 22 Menyatukan Semua Scane Video Dan Menambah Transisi.....	33
Gambar 23 Menambahkan Audio .....	33
Gambar 24 Menexport Video.....	34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	39
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I.....	40
Lampiran 3 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II .....	41
Lampiran 4 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	42
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	43
Lampiran 6 Surat Selesai Penelitian Tugas Akhir .....	44
Lampiran 7 Transkrip Wawancara .....	45
Lampiran 8 Bukti Bukti Pengerjaan Secara Utuh .....	47
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir .....	48