

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI KOTA MASA DEPAN SEBAGAI  
KONSEP VISUAL PRODUK KREATIF**

**PROPOSAL JUDUL SKRIPSI**

**Oleh :**

**BUKHORI MUSLIM**

**NIM. 2044108**



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK TIME  
MEDAN  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI KOTA MASA DEPAN SEBAGAI KONSEP VISUAL  
PRODUK KREATIF**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna

Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu

Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

**BUKHORI MUSLIM**

**NIM. 2044108**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Didik Aryanto, M.Kom

Dosen Pembimbing II



Jackri Hendrik, ST., M.Kom

Medan, 06 Agustus 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh :

Ketua STMIK TIME

Ketua Program Studi



Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, MM

Robet, M.Kom

Kepada  
Yth. Ketua STMIK TIME  
**Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M**  
Di Medan

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Bukhori Muslim**  
NIM : **2044108**  
Program Studi : **Teknik Informatika**  
Angkatan : **2020**  
Judul Skripsi : **Pembuatan Vidio Animasi Kota Masa Depan Sebagai  
Konsep Visual Produk Kreatif**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, **07 Agustus 2024**  
Yang membuat pernyataan,



**Bukhori Muslim**

Diketahui oleh,



**Hendri. M.Kom**  
Pembantu Ketua 1 STMIK TIME

## **ABSTRAK**

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, animasi telah menjadi salah satu bentuk ekspresi kreatif yang sangat populer, digunakan dalam berbagai bidang seperti perfilman, iklan, pendidikan, dan hiburan. Penelitian ini berfokus pada pembuatan video animasi kota masa depan sebagai konsep visual produk kreatif. Kota masa depan sering dijadikan topik dalam berbagai diskusi dan penelitian terkait ilmu pengetahuan, teknologi, arsitektur, dan perencanaan perkotaan. Konsep ini mencerminkan aspirasi untuk menciptakan lingkungan yang lebih baik, inovatif, dan berkelanjutan bagi masyarakat di masa depan. Penelitian ini menyoroti pentingnya keselarasan antara konsep visual dengan visi masa depan yang diinginkan, terutama dalam hal perkembangan teknologi, sosial, dan lingkungan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah tata kota yang padat, yang dapat diatasi dengan perencanaan jalur transportasi dan penggunaan transportasi canggih yang lebih efisien dan ramah lingkungan. Penelitian ini mengadopsi pendekatan desain berbasis data untuk membuat keputusan desain yang terinformasi dan objektif. Dengan demikian, video animasi yang dibuat akan menggambarkan arsitektur kota, tata letak bangunan, ruas jalan, dan gambaran tentang transportasi di masa depan, memberikan visualisasi kreatif dan informatif bagi audiens.

Kata kunci : Animasi, Arsitektur, Visualisasi Kreatif.

## **Abstract**

In the rapidly evolving digital era, animation has become a popular form of creative expression used in various fields such as film, advertising, education, and entertainment. This study focuses on the creation of a future city animation video as a visual concept for a creative product. Future cities are often topics of discussion and research in areas related to science, technology, architecture, and urban planning. This concept reflects the aspiration to create better, innovative, and sustainable environments for future societies. The study highlights the importance of aligning the visual concept with the desired future vision, particularly regarding technological, social, and environmental developments. One of the main challenges addressed is the issue of dense urban areas, which can be mitigated through the planning of transportation routes and the use of more efficient and environmentally friendly advanced transportation. This research adopts a data-driven design approach to make informed and objective design decisions. Thus, the resulting animation video will depict the architecture of the city, building layouts, roadways, and a portrayal of future transportation, providing a creative and informative visualization for the audience.

**Keywords :** Animation, Architecture, Creative Visualization.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi yang berjudul "Pembuatan Video Animasi Kota Masa Depan Sebagai Konsep Visual Produk Kreatif" ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 pada STMIK TIME.

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang animasi dan desain kreatif. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua, yang selalu memberikan dukungan moral dan materiil, serta doa yang tiada henti.
2. Bapak Didik Aryanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Jackri Hendrik, ST., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
4. Bapak Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom, M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan.

6. Bapak Robet, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK TIME Medan.
7. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman dan rekan-rekan mahasiswa, yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian skripsi yang berjudul “PERANCANGAN ANIMASI CERITA PENDEK MENGENAI PENTINGNYA MANAJEMEN WAKTU DAN KEUANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *MOTION GRAPHIC*” ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan terbatasnya waktu yang digunakan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Medan, 05 Agustus 2024

Penulis,

Bukhori Muslim

## DAFTAR ISI

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                              | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                             | <b>ii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                       | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                           | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                         | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                         | <b>ix</b>  |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>                                    | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                                          | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                         | 2          |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                         | 3          |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....                           | 3          |
| 1.4.1 Tujuan Penelitian .....                                     | 3          |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian .....                                    | 4          |
| 1.5 Metodologi Penelitian .....                                   | 4          |
| 1.5.1 Jadwal Perancangan .....                                    | 5          |
| 1.5.2 Metode Pengumpulan Data .....                               | 5          |
| 1.5.3 Bahan dan Alat .....                                        | 6          |
| 1.6 Analisis Sistem .....                                         | 7          |
| 1.7 Perancangan Vidio Animasi .....                               | 7          |
| 1.8 Sistematika Penulisan .....                                   | 7          |
| <b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                               | <b>9</b>   |
| 2.1 Penelitian Terdahulu .....                                    | 9          |
| 2.2 Pembuatan Vidio Animasi .....                                 | 10         |
| 2.3 Pengertian Visualisasi Kota Masa Depan .....                  | 11         |
| 2.4 Peran Animasi dalam Membuat Konsep Visual Produk Kreatif..... | 11         |
| 2.5 Teknik dan Tools dalam Pembuatan Video Animasi .....          | 12         |

|                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.6 Studi Kasus Video Animasi Kota Masa Depan .....                | 12        |
| 2.7 Pengaruh dan Dampak Video Animasi dalam Industri Kreatif ..... | 13        |
| 2.8 SketchUp .....                                                 | 13        |
| 2.9 3ds Max .....                                                  | 14        |
| 2.10 Adobe Premiere Pro .....                                      | 15        |
| 2.11 Adobe After Effect .....                                      | 16        |
| <b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>                               | <b>18</b> |
| 3.1 Analisis Masalah .....                                         | 18        |
| 3.1.1 Analisis Kebutuhan Perancangan .....                         | 19        |
| 3.1.2 Konsep Visual Interface Design .....                         | 20        |
| 3.2 Perancangan Sistem .....                                       | 21        |
| 3.2.1 Pra-Produksi .....                                           | 21        |
| 3.2.2 Produksi .....                                               | 28        |
| 3.2.3 Pasca Produksi .....                                         | 29        |
| 3.3 Metode Perancangan .....                                       | 29        |
| <b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                             | <b>31</b> |
| 4.1 Hasil .....                                                    | 31        |
| 4.2 Pembahasan .....                                               | 50        |
| <b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                            | <b>51</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                                               | 51        |
| 5.2 Saran .....                                                    | 52        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                        | <b>53</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 <i>Sketch Up</i> .....                                | 13 |
| Gambar 2.2 <i>3ds Max</i> .....                                  | 14 |
| Gambar 2.3 <i>Adobe Premiere Pro</i> .....                       | 15 |
| Gambar 2.4 <i>Adobe After Effect</i> .....                       | 16 |
| Gambar 3.1 Tahapan Pembuatan Vidio Animasi Kota Masa Depan ..... | 20 |
| Gambar 3.2 Panel Refrensi .....                                  | 21 |
| Gambar 3.3 <i>Story Board</i> Bagian I .....                     | 21 |
| Gambar 3.4 <i>Story Board</i> Bagian II .....                    | 22 |
| Gambar 3.5 <i>Story Board</i> Bagian III .....                   | 22 |
| Gambar 3.6 <i>Story Board</i> Bagian IV .....                    | 23 |
| Gambar 3.7 <i>Story Board</i> Bagian V .....                     | 23 |
| Gambar 3.8 <i>Story Board</i> Bagian VI .....                    | 24 |
| Gambar 3.9 <i>Story Board</i> Bagian VII .....                   | 24 |
| Gambar 3.10 <i>Story Board</i> Bagian VIII .....                 | 25 |
| Gambar 3.11 <i>Story Board</i> Bagian IX .....                   | 25 |
| Gambar 3.12 <i>Story Board</i> Bagian X .....                    | 26 |
| Gambar 3.13 <i>Story Board</i> Bagian XI .....                   | 26 |
| Gambar 3.14 <i>Story Board</i> Bagian XII .....                  | 27 |
| Gambar 4.1 <i>Scene 1</i> .....                                  | 32 |
| Gambar 4.2 <i>Scene 2</i> .....                                  | 32 |
| Gambar 4.3 <i>Scene 3</i> .....                                  | 33 |
| Gambar 4.4 <i>Scene 4</i> .....                                  | 34 |
| Gambar 4.5 <i>Scene 5</i> .....                                  | 35 |
| Gambar 4.6 <i>Scene 6</i> .....                                  | 35 |
| Gambar 4.7 <i>Scene 7</i> .....                                  | 36 |
| Gambar 4.8 <i>Scene 8</i> .....                                  | 36 |
| Gambar 4.8 <i>Scene 8</i> .....                                  | 37 |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Gambar 4.9 <i>Scene</i> 9 .....   | 37 |
| Gambar 4.10 <i>Scene</i> 10 ..... | 38 |
| Gambar 4.11 <i>Scene</i> 11 ..... | 39 |
| Gambar 4.12 <i>Scene</i> 12 ..... | 40 |
| Gambar 4.13 <i>Scene</i> 13 ..... | 41 |
| Gambar 4.14 <i>Scene</i> 14 ..... | 42 |
| Gambar 4.15 <i>Scene</i> 15 ..... | 42 |
| Gambar 4.16 <i>Scene</i> 16 ..... | 43 |
| Gambar 4.17 <i>Scene</i> 17 ..... | 44 |
| Gambar 4.18 <i>Scene</i> 18 ..... | 45 |
| Gambar 4.19 <i>Scene</i> 19 ..... | 46 |
| Gambar 4.20 <i>Scene</i> 20 ..... | 46 |
| Gambar 4.21 <i>Scene</i> 21 ..... | 47 |
| Gambar 4.22 <i>Scene</i> 22 ..... | 48 |
| Gambar 4.23 <i>Scene</i> 23 ..... | 49 |
| Gambar 4.23 <i>Scene</i> 24 ..... | 50 |

## DAFTAR TABEL

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Jadwal Penelitian .....                 | 5  |
| Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu ..... | 10 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, animasi telah menjadi salah satu bentuk ekspresi kreatif yang sangat populer. Video animasi digunakan secara luas di berbagai bidang seperti perfilman, iklan, televisi, pendidikan, hiburan, dan desain kreatif. Dalam perfilman, animasi memungkinkan penciptaan karakter dan dunia yang fantastis yang sulit direalisasikan dalam dunia nyata. Dalam iklan, animasi digunakan untuk menarik perhatian, menyampaikan pesan dengan jelas, dan menciptakan pengalaman visual yang menarik. Dalam pendidikan, animasi dapat menyampaikan konsep-konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Industri perfilman, animasi, dan game saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat dan diminati oleh berbagai kalangan. Potensinya yang besar dan prospek pertumbuhannya di masa depan sangat menjanjikan, terutama dengan semakin beragamnya segmen pasar dalam industri ini [1].

Konsep kota masa depan telah menjadi topik penelitian dan diskusi yang luas di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, arsitektur, dan perencanaan perkotaan dan bahkan referensi untuk video animasi dan pembuatan game. Visi tentang kota masa depan mencerminkan aspirasi untuk menciptakan lingkungan yang lebih

baik, inovatif, dan berkelanjutan bagi masyarakat di masa depan [2]. Menemukan keselarasan antara konsep visual dengan visi masa depan yang diinginkan. Memastikan bahwa konsep kota masa depan yang digambarkan dalam video animasi konsisten dengan perkembangan teknologi, sosial, dan lingkungan yang dapat diantisipasi merupakan masalah yang akan dibahas oleh penulis. [3].

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tata kota yang padat yaitu membuat jalur transportasi atau bahkan transportasi canggih yang lebih efisien dan ramah untuk digunakan [4]. Dalam mengambil keputusan *design* yang efektif untuk menghadirkan konsep visual kota masa depan penulis mengadopsi pendekatan *design* berbasis data. Penggunaan data dan analisis dapat membantu untuk mengambil keputusan yang terinformasi dan objektif [5].

Berdasarkan uraian di atas Penulis akan membuat video animasi kota masa depan sebagai konsep visual kreatif yang menganimasikan tentang arsitektur kota, tata letak bangunan, ruas jalan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat video animasi kota masa depan?
2. Bagaimana teknik animasi yang tepat dapat digunakan untuk menghadirkan suasana futuristik dalam visualisasi kota masa depan?
3. Apa saja aspek-aspek utama yang perlu diperhatikan dalam menciptakan gambaran kota masa depan yang realistis melalui animasi?



### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi masalah

1. Penelitian akan difokuskan pada proses pembuatan vidio animasi sebagai media untuk menggambarkan konsep visual kota masa depan.
2. Penelitian ini akan lebih fokus pada aspek visual dan konseptual dari vidio animasi kota masa depan, termasuk desain arsitektur, teknologi, dan lingkungan di masa depan.
3. Tidak melibatkan produksi animasi secara menyeluruh, meskipun penelitian ini berfokus pada proses pembuatan vidio animasi kota masa depan, tidak akan melibatkan produksi animasi secara keseluruhan seperti tahap produksi efek suara dan animasi kehidupan masyarakat di masa depan.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian antara lain:

1. Merancang dan menghasilkan vidio animasi kota masa depan yang mencerminkan ide dan konsep visual yang inovatif.
2. Membangun pemahaman yang mendalam tentang proses pembuatan vidio animasi kota masa depan sebagai konsep visual produk kreatif.

3. Menganalisis aspek-aspek teknis seperti animasi arsitektur, dan penggunaan efek visual dalam pembuatan video animasi kota masa depan.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian antara lain.

1. Penelitian ini akan memberikan kontribusi berharga bagi perkembangan dan pemahaman dalam bidang animasi dan desain kreatif. Penemuan dan analisis yang diperoleh dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi para profesional dan penggiat industri dalam menciptakan konsep visual yang menarik di masa depan.
2. Dapat memberikan inspirasi dan referensi bagi kreator, animator, dan penggemar animasi yang tertarik dengan pengembangan konsep visual dalam video animasi.
3. Video animasi kota masa depan yang dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan pengalaman visual yang menakjubkan bagi penonton.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Tahapan perancangan dimulai dengan identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuatan sketsa, perancangan sketsa menjadi objek 3d, Pembuatan video animasi, finishing, dan penulisan laporan. Perancangan akan dimulai dari bulan November 2023 dan akan berlangsung hingga bulan Maret 2024 atau sekitar lima bulan jadwal perancangan

### 1.5.1 Jadwal Perancangan

Berikut ini tabel jadwal penelitian dari awal hingga penelitian selesai

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian**

| No | Jadwal Kegiatan                     | 2023     |   |   |   |          |   |   |   | 2024    |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
|----|-------------------------------------|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|---------|---|---|---|-------|---|---|---|------|---|---|---|
|    |                                     | November |   |   |   | Desember |   |   |   | Januari |   |   |   | Febuari |   |   |   | Maret |   |   |   | Aril |   |   |   |
|    |                                     | 1        | 2 | 3 | 4 | 1        | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1       | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Identifikasi Masalah                |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| 2  | Pengumpulan Data                    |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| 3  | Pembuatan sketsa                    |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| 4  | Perancangan Sketsa menjadi Objek 3d |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| 5  | Pembuatan Vidio Animasi             |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| 6  | Finishing                           |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |
| 7  | Penulisan Laporan                   |          |   |   |   |          |   |   |   |         |   |   |   |         |   |   |   |       |   |   |   |      |   |   |   |

### 1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam merancang aplikasi ini menulis melakukan 2 metode yakni:

#### 1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur yang komprehensif terkait dengan animasi, desain visual, dan konsep kota masa depan. Ini melibatkan membaca buku,

jurnal ilmiah, artikel, makalah konferensi, dan sumber informasi lainnya untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik tersebut.

## 2. Metode Studi Pustaka

Penulis mengambil referensi dari media cetak maupun elektronik yang dapat dijadikan acuan pembuatan video animasi kota masa depan.

### 1.5.3 Bahan dan Alat

Dalam pembuatan video animasi kota masa depan ada beberapa kebutuhan untuk memecahkan masalah, yang diperlukan, antara lain :

#### 1. *Hardware*

Perangkat keras yang digunakan penulis adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor* Ryzen 5 3600
- b. VGA Asus GTX 1650
- c. HDD 1TB
- d. RAM 16GB

#### 2. *Software*

Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

- e. *OS Windows 11*
- f. Adobe Illustrator 2020
- g. Adobe After Effects 2020

- h. Adobe Premiere Pro 2020
- i. Sketchup 2020
- j. Autodesk 3ds Max 2018

## 1.6 Analisis Sistem

Pada tahap ini dalam perancangan penulis melibatkan analisis data yang diperoleh sesuai dari metode penelitian supaya mendapatkan data yang terinformasi dan objektif. Data yang didapat akan dianalisis untuk mendukung konsep visual dalam penganimasian kota masa depan.

## 1.7 Perancangan Sistem

Dalam melakukan perancangan, penulis akan melakukan pendalaman terhadap *element visual* dan arsitektur. Pengumpulan data tersebut didapatkan melalui metode penelitian literatur yang kemudian akan disusun sebagai video animasi. Isi video animasi kota masa depan sendiri meliputi bangunan/gedung, dan lalu lintas. Untuk ilustrasi sendiri penulis akan meng-sketsakan terlebih dahulu dan kemudian membuat model 3d kemudian disusul dengan penganimasiannya dan untuk *finishing* penulis akan menambahkan *Color Grading* dan menjahit setiap *scene* video animasi menjadi satu video.

## 1.8 Sistematika Penulisan

[Sistematika penulisan laporan skripsi dapat peneliti jelaskan secara garis besar sebagai berikut :

## BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika pembahasan.

## BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas teori yang berkaitan dengan perancangan sistem dan teori-teori lainnya yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan analisa masalah yang dihadapi dan perancangan sistem.

## BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan rincian mengenai hasil dari perancangan sistem dan pembahasan terhadap sistem yang di kembangkan.

## BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari uraian-uraian sebelumnya sistem serta saran yang berisi tentang gagasan-gagasan yang dapat dikembangkan selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Referensi dari penelitian sebelumnya menjadi elemen yang sangat penting dalam pengembangan penelitian, karena memberikan dasar untuk memperkaya teori yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis tema yang sejenis. Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul “PEMBUATAN VIDIO ANIMASI KOTA MASA DEPAN SEBAGAI KONSEP VISUAL PRODUK KREATIF”. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang sejenis dengan judul peneliti untuk digunakan :

1. Nurafita, I. (2023). Pengembangan video animasi berbasis contextual. Jurnal Ilmiah Pendidikan [6]. Dalam penelitian tersebut, Nurafita membuat vidio animasi menggunakan *software* Animaker yang berfokus pada konteks dalam materi Perbandingan Senilai. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.
2. Fathyarahma, N. (2024). Pembuatan Video Animasi "Green Tourism" Dalam Upaya Mengurangi Permasalahan Sampah Plastik. Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi dan Teknologi [7]. Dalam penelitian tersebut, Fathyarahma membuat vidio animasi berjudul "*Green Tourism*" dengan

tujuan mengatasi masalah sampah plastik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat efektif dalam mengurangi masalah sampah plastik dan meningkatkan pemahaman masyarakat akan perilaku ramah lingkungan.

**Tabel 2.1 Perbandingan penelitian terdahulu**

| No. | Nama Peneliti dan judul                                                                   | Persamaan                                    | Perbedaan                     |                                          |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------|
| 1   | Nurafita, I.<br>Pengembangan video animasi berbasis contextual. Jurnal Ilmiah Pendidikan. | membuat video animasi untuk mengedukasi      | menggunakan software animaker | menggunakan software sketchup dan lumion |
| 2   | Fathyarahma, N.<br>Pembuatan Video Animasi "Green Tourism"                                | membuat video animasi untuk mengilustrasikan | menggunakan metode R&D        | menggunakan metode MDLC                  |
|     |                                                                                           |                                              |                               |                                          |

## 2.2 Pembuatan Video Animasi

Pembuatan adalah proses membuat sesuatu dengan cara yang tepat dan benar. Dalam pembuatan video animasi, proses melibatkan tahap-tahap seperti konsep, desain, animasi, voice over, dan ekspor [8]. Video adalah sebuah media yang menggunakan foto dan suara untuk mengumpulkan informasi dan menggambarkan suatu hal atau situasi. Animasi adalah gambar yang bergerak, yang berasal dari kumpulan objek yang telah disusun sedemikian rupa dengan objek dapat didalam wujud suatu tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh – tumbuhan, gambar manusia dan lain sebagainya. Video

animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditetapkan [9].

### **2.3 Pengertian Visualisasi Kota Masa Depan**

Kota adalah sebuah wilayah atau daerah yang memiliki kepadatan penduduk yang cukup tinggi daripada jumlah kepadatan populasi. Sedangkan Kota masa depan adalah konsep yang mengacu pada pengembangan kota yang lebih baik dan lebih efektif. Kota masa depan adalah konsep yang mengacu pada pengembangan kota yang lebih baik dan lebih efektif. Kota masa depan dapat menciptakan lingkungan yang lebih baik dan lebih sejahtera bagi masyarakat, serta membantu mengurangi masalah yang sering terjadi dalam kota, seperti pengembangan terbatas, pencemaran lingkungan, dan gangguan kesehatan [10]. Visualisasi kota masa depan merupakan konsep yang terkait dengan penggunaan media visual untuk menggambarkan kota yang akan ada di masa depan. Animasi adalah gambaran bergerak yang memiliki kemampuan menarik dan menjelaskan informasi dengan baik [11].

### **2.4 Peran Animasi dalam Membuat Konsep Visual Produk Kreatif**

Konsep dapat diklasifikasikan menjadi unsur-unsur seperti nama, contoh-contoh positif dan negatif, karakteristik pokok, rentangan karakteristik, kaidah, dan ciri-ciri [12]. Visual adalah sebuah konsep yang mengacu pada sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan mata. Konsep visual adalah ide yang dibentuk dengan menggunakan elemen-elemen visual, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan lain sebagainya. Konsep Animasi dalam Desain Komunikasi Visual digunakan dalam

berbagai bidang, seperti pendidikan, politik, ekonomi kreatif, sosial, budaya, dan pemasaran. Animasi digunakan sebagai bumper, logo, maskot, iklan komersial, dan iklan layanan masyarakat [13].

Produk adalah barang atau layanan yang dapat dijual atau diperdagangkan. Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada. Produk kreatif adalah hasil dari proses kreatif di mana ide, konsep, atau gagasan baru diubah menjadi bentuk fisik atau digital yang memiliki nilai artistik, estetika, atau inovatif [14].

## **2.5 Teknik dan Tools dalam Pembuatan Vidio Animasi**

Ada berbagai macam teknik dan alat yang digunakan dalam pembuatan vidio animasi. Contohnya termasuk animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi komputerisasi, teknik stop motion, kartun, *Cut Out*, Rotoskopi dan lain sebagainya [15]. Selain itu, ada berbagai macam perangkat lunak untuk membuat animasi seperti *Adobe After Effects*, *Adobe Animate*, *Sketchup*, *3ds Max*, *Blender*, dan sebagainya yang digunakan untuk menciptakan animasi yang berkualitas.

## **2.6 Studi Kasus Video Animasi Kota Masa Depan**

Sejumlah vidio animasi tentang kota masa depan tentunya telah ada diproduksi sebelumnya. Contoh-contoh ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran untuk penelitian ini. Misalnya, vidio animasi Ibu kota Nusantara (IKN) [16], The Line city milik negara Saudi Arabia [17], atau bahkan refrensi dari film yang bertema masa

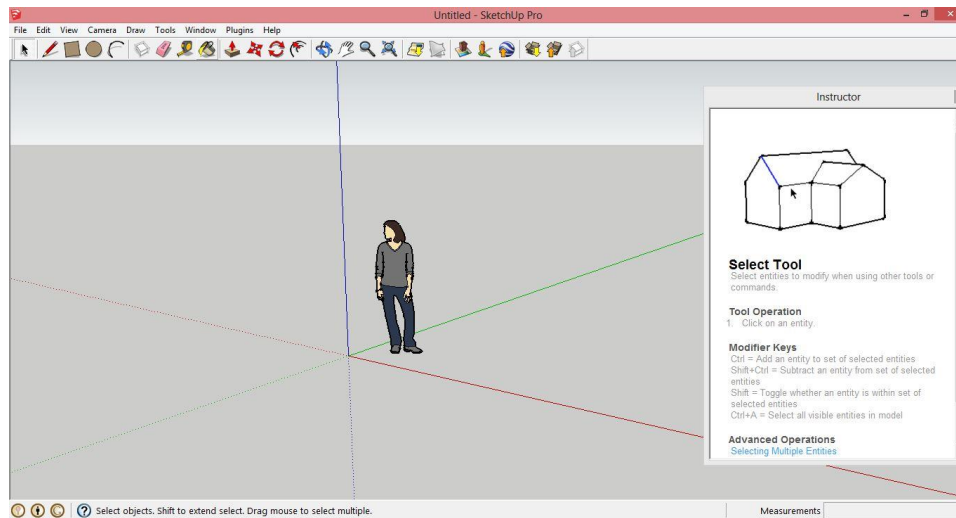
depan yang menampilkan gagasan futuristik tentang perkembangan kota dan kehidupan di masa depan.

## **2.7 Pengaruh dan Dampak Vidio Animasi dalam Industri Kreatif**

Animasi memiliki dampak besar dalam industri animasi global, yang terus menjadi sumber inspirasi bagi banyak pembuat film animasi di dunia [18]. Animasi juga memiliki peran penting dalam industri kreatif yang sedang berkembang, seperti teknologi kreatif di masa pandemi dan pasca pandemi Animasi digital menggunakan teknologi seperti robot, AI, dan lain-lain yang memperkuat industri kreatif [19].

## **2.8 *SketchUp***

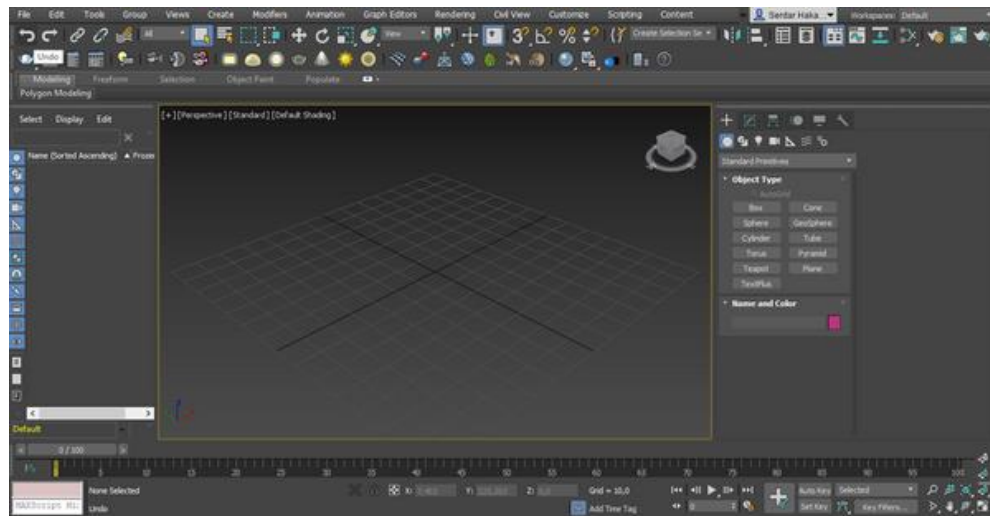
*SketchUp* adalah sebuah perangkat lunak desain grafis yang dikembangkan oleh Trimble. Pendesain grafis ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis model, termasuk arsitektur, desain interior, perencanaan perkotaan, rekayasa mesin, dan banyak lagi [20]. *SketchUp* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat model 3D yang dapat dimanfaatkan oleh profesional kreatif.



**Gambar 2.1 SketchUp**

## 2.9 3ds Max

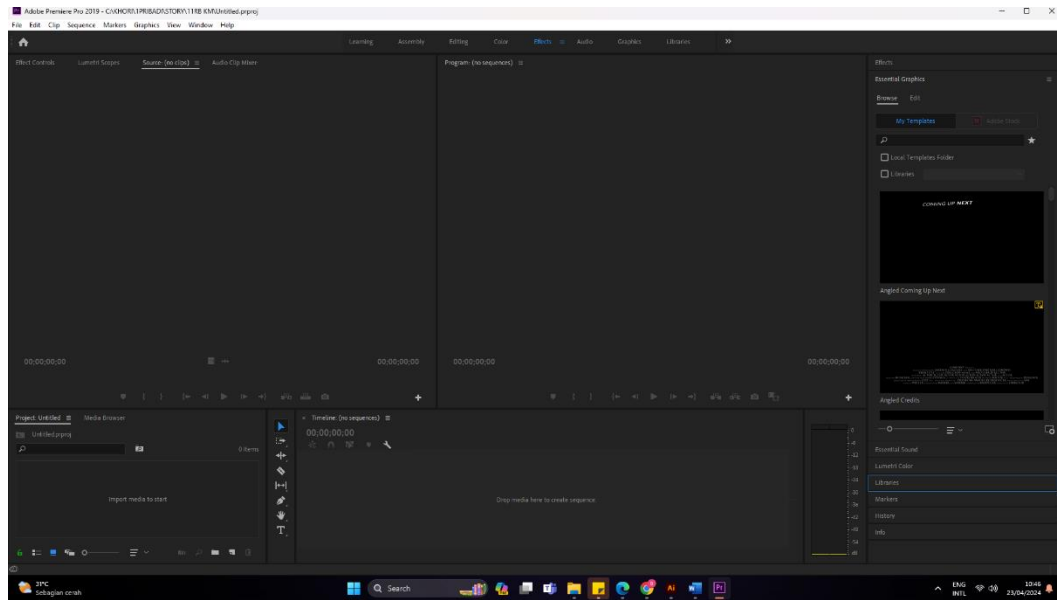
*3ds Max* adalah sebuah perangkat lunak desain grafis profesional yang dikembangkan oleh *Autodesk*. *3ds Max* digunakan untuk membuat animasi 3D, model 3D, game, dan gambar. Program ini memiliki berbagai fitur, seperti shaders, simulasi dinamik, sistem partikel, radiosity, dan render. *3ds Max* juga memiliki arsitektur yang fleksibel dan memiliki kemampuan plugin. Program ini dapat digunakan untuk membuat animasi, film, dan game, serta untuk perencanaan arsitektur visualisasi. *3ds Max* juga dapat digunakan untuk membuat animasi karakter, jalan raya, dan objek lainnya [21].



**Gambar 2.2 3ds Max**

## **2.10 Adobe Premiere Pro**

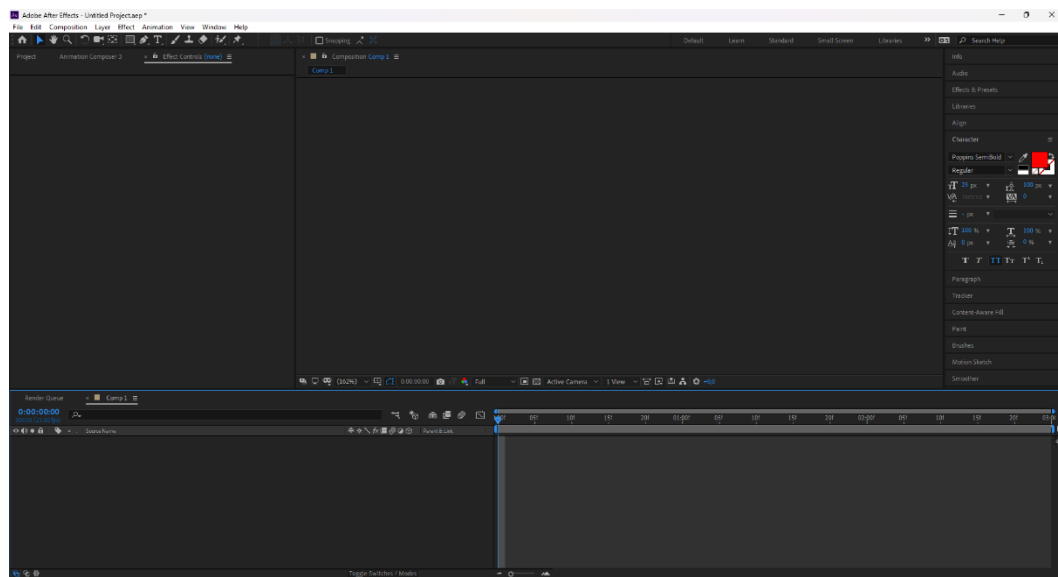
*Adobe Premiere Pro* adalah *software* vidio *editing* yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Diluncurkan pertama kali pada 2003, *Premiere Pro* adalah versi terbaru dari *Adobe Premiere*, yang pertama kali dikeluarkan pada 1991. *Premiere Pro* adalah aplikasi vidio *editing* yang non-linear, yang dapat digunakan untuk mengedit vidio, audio, dan grafis. *Software* ini memiliki banyak fitur, seperti editing timeline, efek vidio dan audio, kolaborasi dengan *After Effects*, dan integrasi dengan *Cloud Adobe* [22].



**Gambar 2.3 Adobe Premiere Pro**

## 2.11 *Adobe After Effect*

*Adobe After Effects* adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi, efek, dan digital *compositing*. *Software* ini dapat digunakan untuk membuat animasi efek visual (VFX), dan motion graphics. *Adobe After Effects* adalah *software* animasi 2.5D yang ditujukan untuk penggunaan post-production. *Software* ini memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk menggabungkan foto, video, dan grafis yang dibuat. Efek diimplementasikan sebagai plug-in, yang dapat dikonfigurasi dan diterapkan pada layer [23].



**Gambar 2.4 Adobe After Effect**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Analisis Masalah**

Video animasi memiliki fungsi utama sebagai media hiburan dan penyampaian informasi yang menarik dan mudah dicerna. Vidio Animasi memungkinkan penonton untuk terlibat dalam cerita, menghibur diri, dan merasakan emosi melalui karakter dan dunia yang diciptakan. Selain itu, video animasi sering digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif, mempromosikan produk dan layanan, serta memvisualisasikan konsep dan ide kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh audiens. Dengan daya tarik visual dan kreativitasnya, vidio animasi memiliki kekuatan untuk memengaruhi opini, memperluas wawasan, dan meningkatkan pemahaman atas berbagai topik dan konsep. Pembuatan vidio animasi kota masa depan sebagai konsep visual produk kreatif melibatkan penggabungan teknologi animasi dan konsepsi kreatif untuk menciptakan representasi visual yang menginspirasi dari kota masa depan.

Contoh kasus yang menggambarkan pentingnya video animasi untuk mengilustrasikan visi kota masa depan dapat berfokus pada proyek perencanaan perkotaan yang ingin memperkenalkan gagasan transformasi kota menuju keberlanjutan dan inovasi. Seperti pemerintah ingin membangun kota menjadi pusat

kota yang ramah lingkungan, inklusif, dan berkelanjutan. Mereka memiliki visi untuk mengintegrasikan, transportasi publik yang efisien, taman kota yang luas, dan arsitektur yang ramah lingkungan ke dalam desain kota mereka. Dalam hal ini, video animasi dapat digunakan sebagai alat untuk memvisualisasikan konsep dan ide-ide tersebut kepada penduduk kota, para pemangku kepentingan, dan investor. Video animasi dapat menampilkan gambaran nyata tentang bagaimana kota akan terlihat dan berfungsi di masa depan, menggambarkan infrastruktur yang berkelanjutan, ruang terbuka yang hijau, dan mobilitas yang terintegrasi.

### **3.1.1 Analisis Kebutuhan Perancangan**

Untuk pembuatan video animasi kota masa depan sebagai konsep visual produk kreatif ada beberapa kebutuhan untuk memecahkan masalah, yang dibutuhkan antara lain :

#### **1. Perangkat keras (*Hardware*)**

Perangkat keras yang digunakan adalah Hardware komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor* Ryzen 5 3600
- b. VGA ASUS GTX 1850 4GB Dual OC
- c. RAM 16 GB
- d. Hardisk 1 TB

## 2. Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan adalah software yang telah di install pada komputer atau hardware yang penulis gunakan. Berikut daftar software yang penulis gunakan :

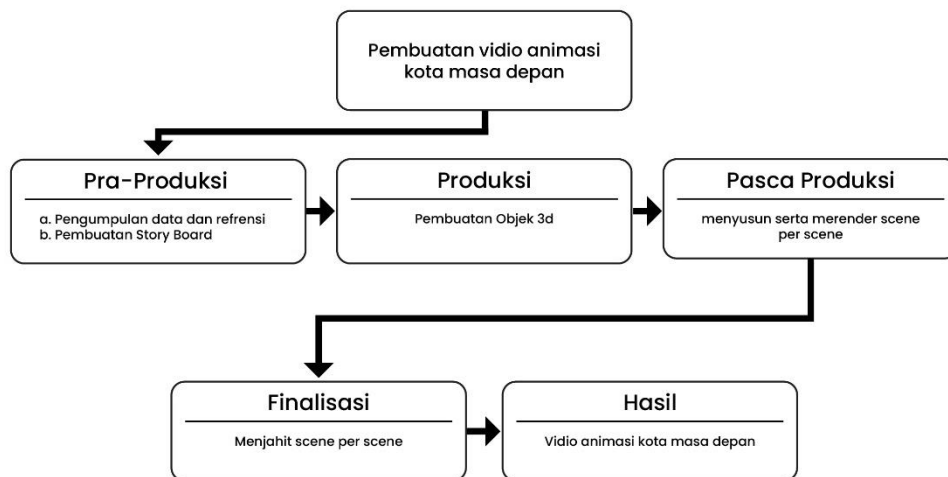
- a. Operating System Windows 11*
- b. SketchUp*
- c. 3ds Max*
- d. Lumion*
- e. Adobe After Effect*
- f. Adobe Premiere Pro*

### 3.1.2 Konsep Visual Interface Design

Untuk membuat vidio animasi penulis menggunakan teknik animasi 3d komputerisasi. Teknik animasi 3d komputerisasi adalah teknik dimana objek 3d digambar dan dimodelkan dalam tiga dimensi menggunakan perangkat lunak animasi 3D seperti Autodesk Maya, Sketch Up, atau 3ds Max. Objek 3d tersebut kemudian diatur dalam ruang tiga dimensi untuk membuat gerakan dan aksi yang realistis di Lumion. Setelah objek disusun maka dilanjutkan dengan tahap rendering scene per scene sehingga menghasilkan potongan potongan vidio, dilanjutkan menjahit vidio scene tersebut dan menambahkan sedikit teks animasi penjelasannya. Terdapat juga penambahan backsound yang akan mendukung untuk vidio promosi.

### 3.2 Perancangan Sistem

Dalam membuat vidio animasi ini dibutuhkan tiga tahapan kerja, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam pra-produksi penulis akan mencari dan menyusun refrensi yang menggambarkan kota masa dan mambuat *story board*. Dilanjut dengan tahap produksi, penulis mulai membuat objek design 3d. Terakhir pada tahap pasca produksi Penulis akan merender dan menyatukan setiap *scene* yang di render dan memberikan visual *effect* pada vidio animasi tersebut.



**Gambar 3.1 Tahapan Pembuatan Vidio Animasi kota masa depan**

#### 3.2.1 Pra-Prduksi

Pada tahap pra produksi ini akan di bagi dua tahap lagi yaitu pengumpulan panel refrensi dan pembuatan story board.

##### 1. Panel Refrensi

Panel refrensi bertujuan sebagai gambaran dan panduan bagi penulis untuk bentuk objek bangunan masa depan, dengan mengumpulkan beberapa refrensi

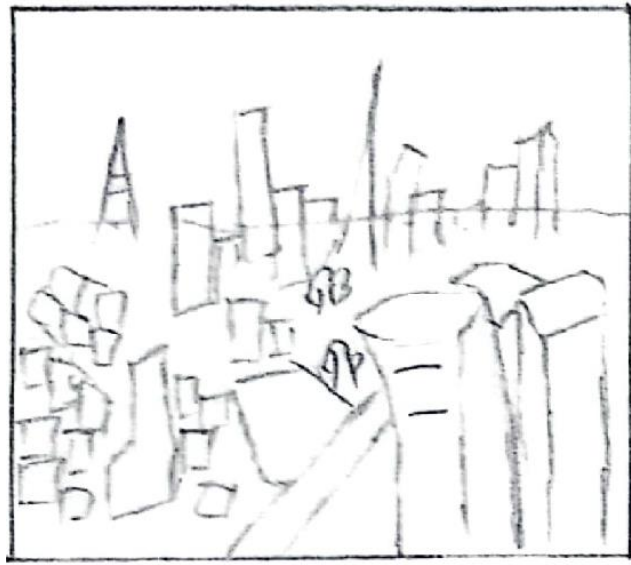
yang disusun dalam satu panel akan memudahkan kegiatan untuk mengamati refrensi.

## 2. Story Board

Bagi penulis story board bertujuan untuk media konsep dan ungkapan kreatif dalam menyampaikan ide dan gagasan.



**Gambar 3.2 Panel Refrensi**



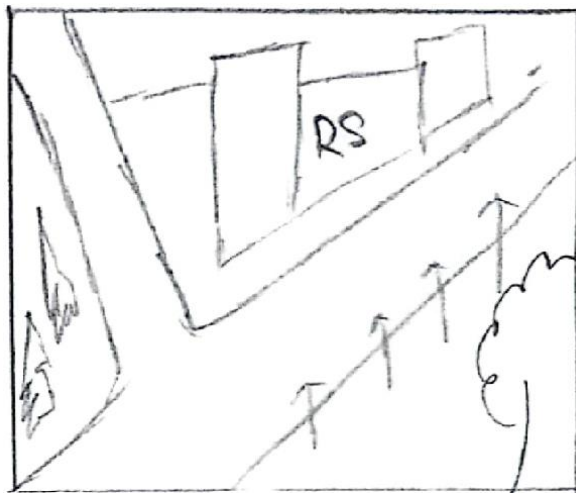
Scene 01 : Opening Scene yang memperlihatkan bangunan dan suasana kota masa depan dari atas

**Gambar 3.3 Story board bagian I**



Scene 02 : Suasana kota dari apartmen

**Gambar 3.4 Story board bagian II**



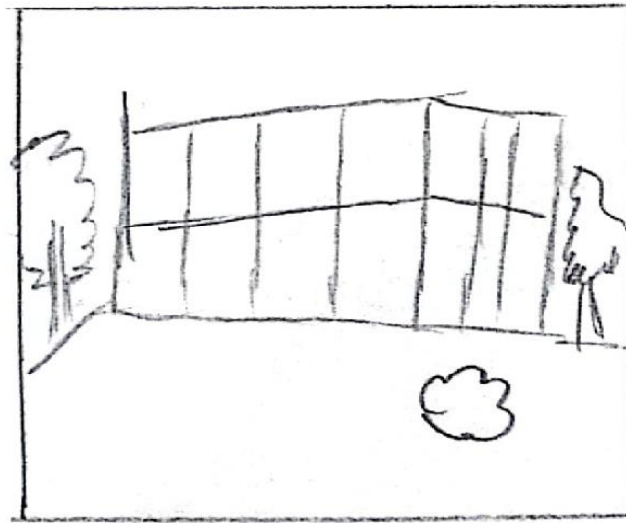
Scene 03 : Persimpangan kota dengan gedung rumah sakit

**Gambar 3.5 Story board bagian III**



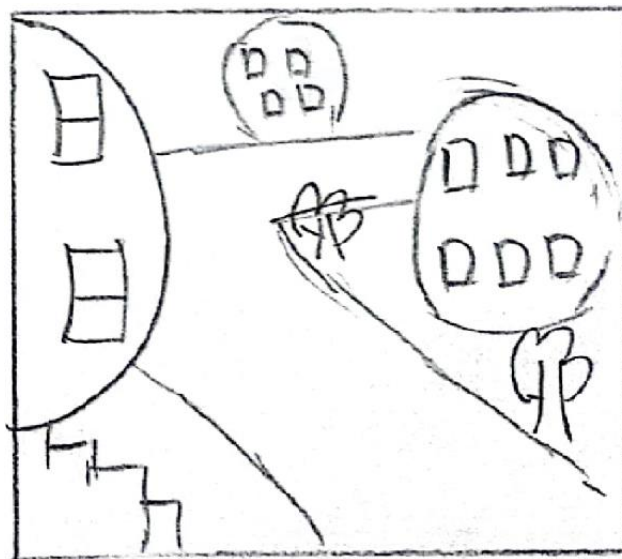
Scene 04 : Persimpangan taman kota masa depan

**Gambar 3.6 Story board bagian IV**



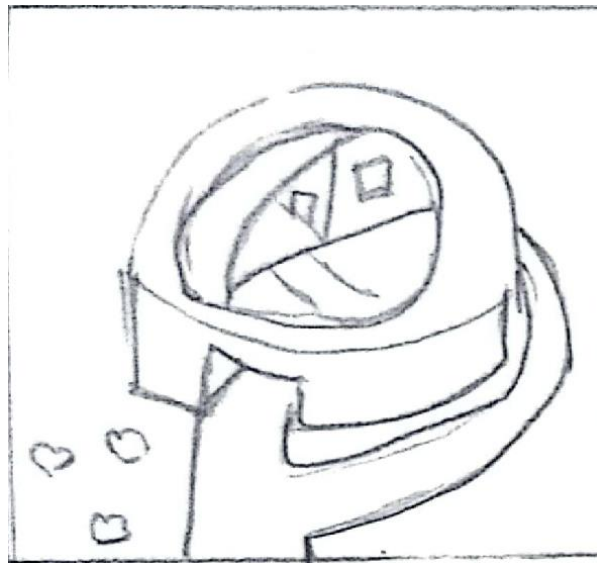
Scene 05 : Bangunan rumah kaca

**Gambar 3.7 Story board bagian V**



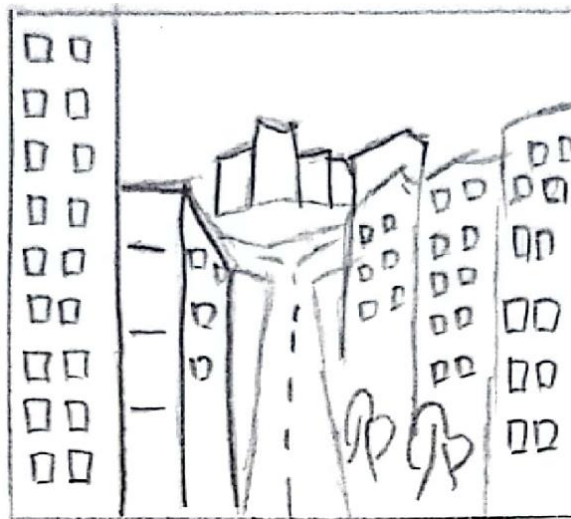
Scene 06 : Komplek perumahan masa depan bangunan rumah bulat

**Gambar 3.8 Story board bagian VI**



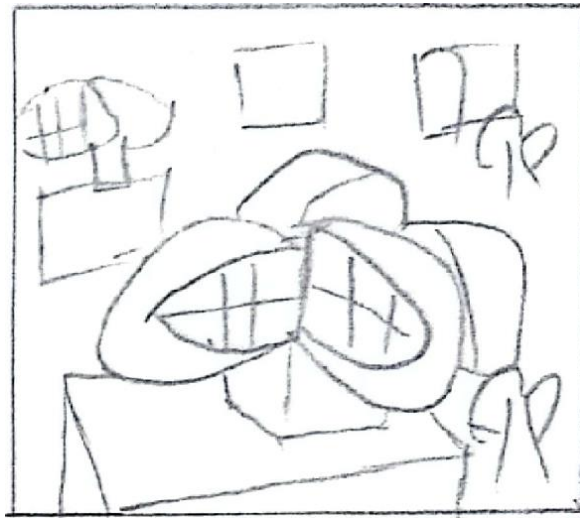
Scene 07 : Rumah Dome

**Gambar 3.9 Story board bagian VII**



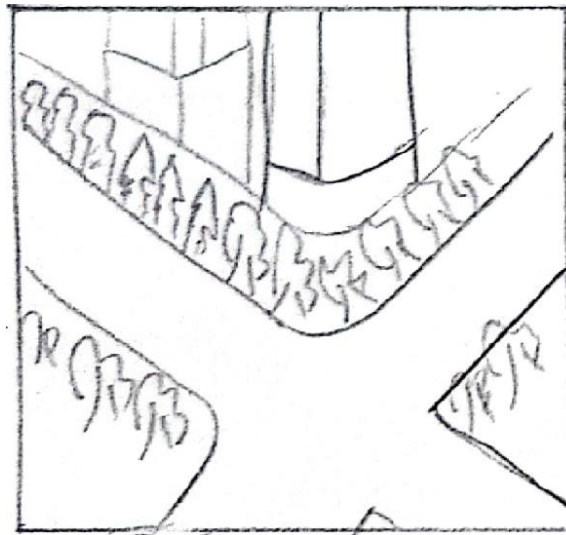
Scene 08 : Persimpangan kota masa depan dengan Gedung tinggi

**Gambar 3.10 Story board bagian VIII**



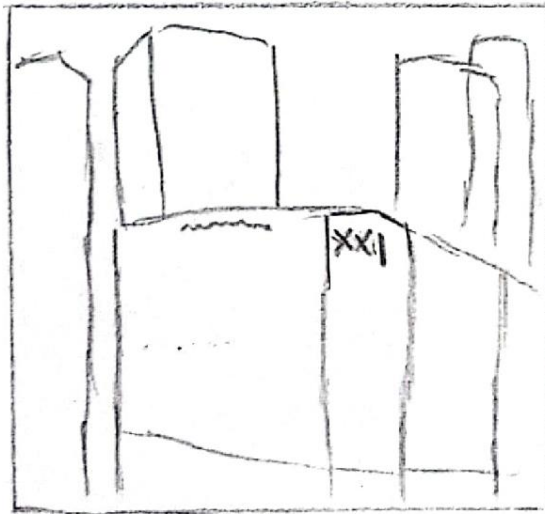
Scene 09 : Rumah pondok taman

**Gambar 3.11 Story board bagian IX**



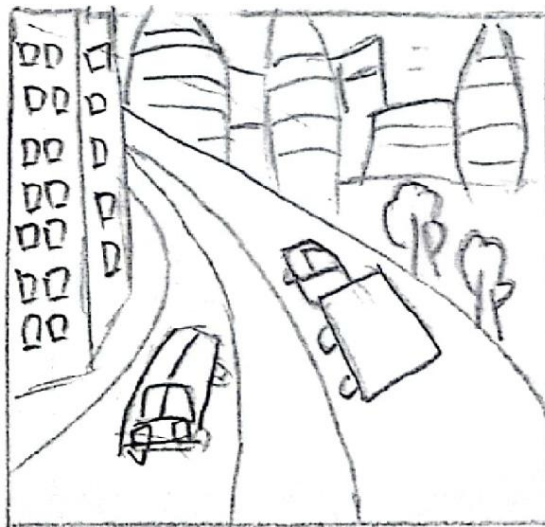
Scene 10 : Gedung ramah lingkungan dipersimpangan kota

**Gambar 3.12 Story board bagian X**



Scene 11 : Mall kota

**Gambar 3.13 Story board bagian XI**



Scene 12 : Jalanan kota masa depan dengan kendaraan lalu lintas

**Gambar 3.14 Story board bagian XII**

### 3.2.2 Prduksi

Pada tahap produksi penulis melakukan pembuatan objek 3d dari bentuk bangunan, dan penambahan material. Pada tahap produksi proses pembuatan objek

akan menggunakan software sketchup dan 3ds Max. Pada tahap ini penulis membuat video animasi menggunakan metode MDLC atau *Model-Driven Life Cycle*. Metode MDLC adalah pendekatan dalam pengembangan video animasi 3D yang menekankan penggunaan model sebagai pusat dari proses pengembangan. MDLC mengintegrasikan berbagai fase produksi dengan fokus pada pembuatan model 3D yang berkualitas dan konsisten. Metode ini terbagi menjadi 6 tahapan diantaranya :

### **3.2.3 Pasca Produksi**

Pada tahap pasca produksi penulis akan Menyusun objek kemudian merender scene dan dilanjutkan dengan menggabungkannya menjadi satu video yang akan menggunakan software Adobe Premiere Pro, setelah scene sudah digabung maka video tersebut akan ditambahkan typography di Adobe After Effect sebagai finishingnya.

### **3.3 Metode Perancangan**

Metode dalam pembuatan video animasi ini adalah metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle*, dimana metode MDLC adalah suatu metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan utama yaitu :

#### **a. *Concepet* (Konsep)**

Tahapan ini melibatkan identifikasi tujuan animasi.

#### **b. *Design* (Pendesainan)**

Melibatkan analisis strategi pengembangan animasi, seperti durasi film animasi dan output film animasi yang memiliki sifat naratif dalam penyampaian yang ingin dicapai.

#### **c. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)**

Tahapan ini melibatkan pengumpulan materi yang diperlukan untuk pengembangan film animasi, seperti gambar, suara, dan video.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahapan ini melibatkan pengembangan animasi menggunakan perangkat lunak Lumion, yang difungsikan untuk kebutuhan efek pergerakan.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini melibatkan pengujian animasi untuk memastikan bahwa animasi tersebut berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

f. *Distribution* (Pendistribusian)

Tahapan ini melibatkan distribusi animasi ke masing-masing platform sosial media, seperti Instagram, Tiktok, ataupun Youtube.

## BAB IV

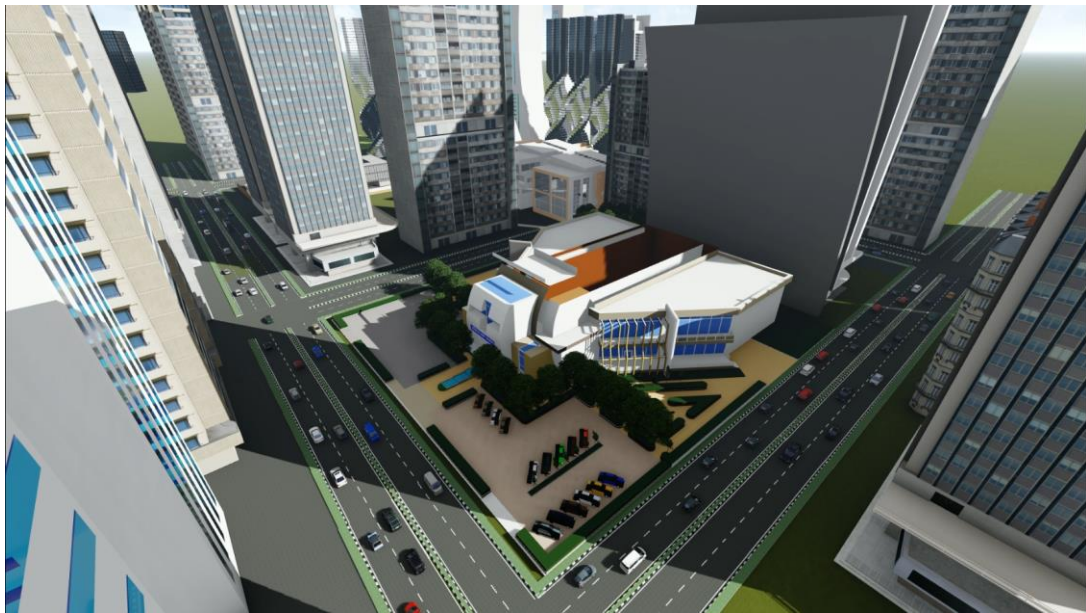
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Pada tahap hasil ini penulis akan membahas mengenai *scene per scene* dari penyusunan *story board* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi video animasi.

##### 1. *Scene 1*

*Scene* pertama menampilkan animasi kota dari sudut atas kota dengan objek gereja dan gedung gedung tinggi serta kendaraan yang berjalan seperti yang terlihat pada gambar 4.1 di bawah ini.



**Gambar 4.1 *Scene 1***

2. *Scene 2*

*Scene* kedua menampilkan animasi persimpangan kota dengan kendaraan yang berjalan.



**Gambar 4.2 *Scene 2***

3. *Scene 3*

*Scene* ketiga menampilkan animasi kota dari sudut atas kota dengan kamera *movement* atas ke bawah.



**Gambar 4.3 *Scene 3***

4. *Scene 4*

*Scene* keempat menampilkan animasi rumah sakit dari sudut atas dengan kendaraan berjalan.



**Gambar 4.4 *Scene 4***

5. *Scene 5*

*Scene* kelima menampilkan animasi rumah sakit dari depan dengan *movement* kamera kanan ke kiri.



**Gambar 4.5 Scene 5**

6. *Scene 6*

*Scene* keenam menampilkan animasi pemandangan taman kota dengan *movement* kamera kanan ke kiri.



**Gambar 4.6 Scene 6**

7. *Scene 7*

*Scene* ketujuh masih menampilkan video animasi pemandangan taman dengan objek orang yang sedang berbincang-bincang.



**Gambar 4.7 Scene 7**

8. *Scene 8*

*Scene* kedelapan lanjutan video taman kota dengan orang *joging*, kamera movemenet dari kiri ke kanan.



**Gambar 4.8 Scene 8**

9. *Scene 9*

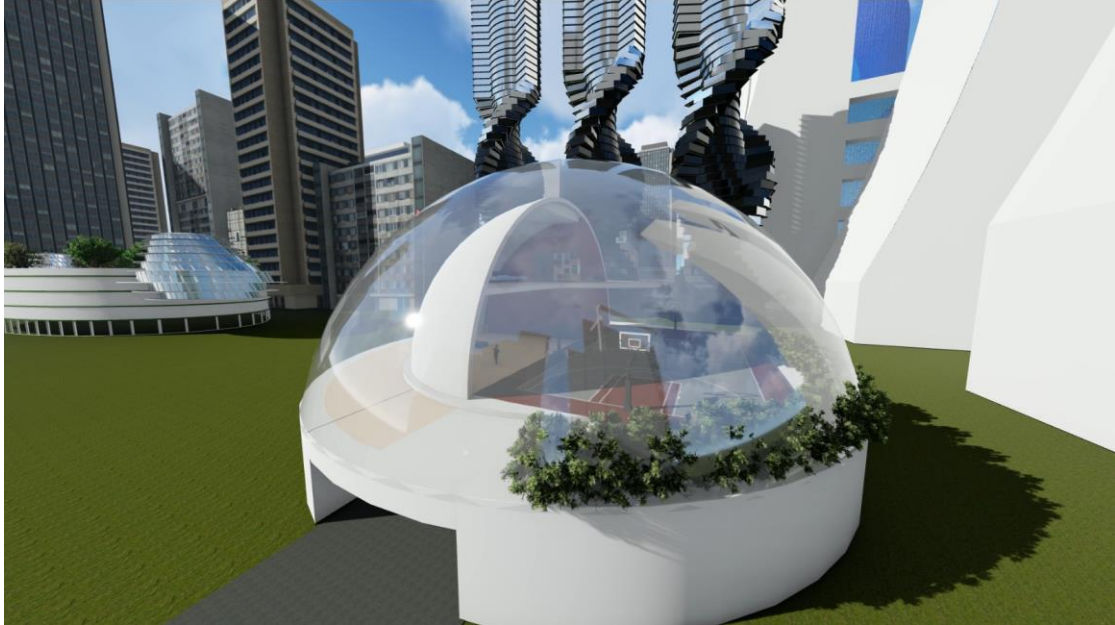
*Scene* sembilan lanjutan vidio taman kota dengan orang yang sedang *push up* dan ada orang sedang *joging*.



**Gambar 4.9 Scene 9**

10. *Scene 10*

*Scene* kesepuluh scene rumah dome dimana kamera movement masuk kedalam rumah menembus kaca.



**Gambar 4.10 *Scene 10***

11. *Scene 11*

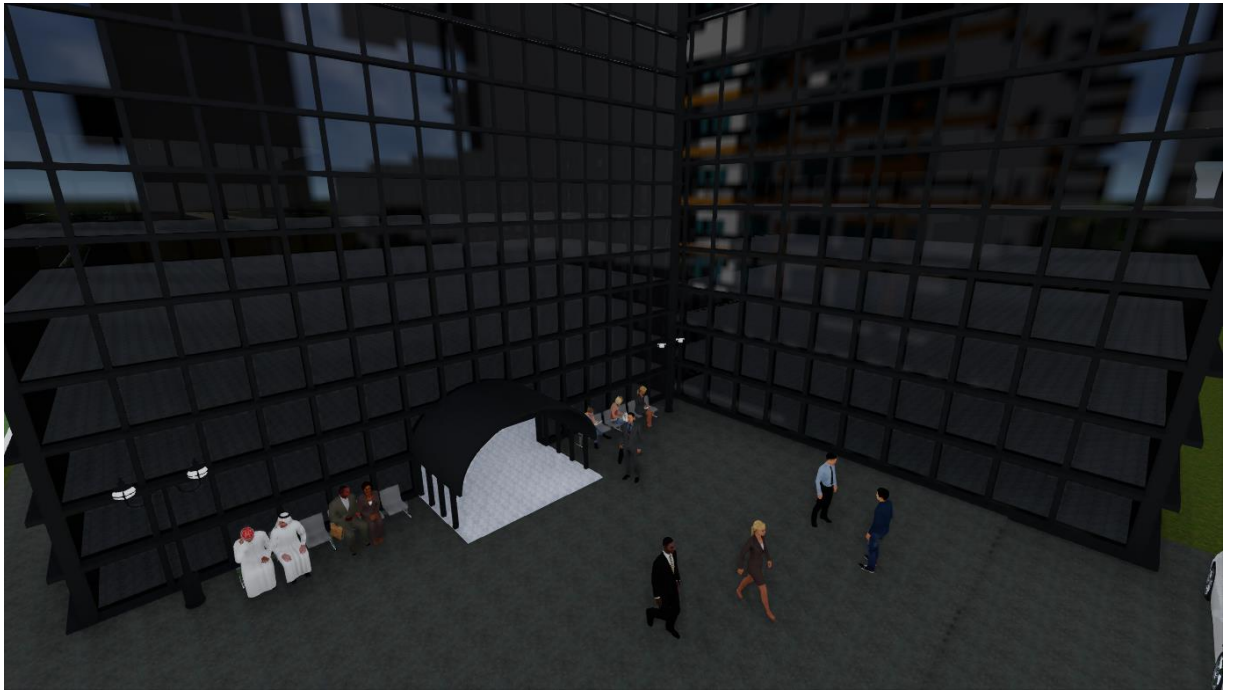
*Scene* kesebelas lanjutan scene rumah dome.



**Gambar 4.11 *Scene 11***

12. *Scene 12*

*Scene* kedua belas menunjukkan bangunan *aprtmen* serta beberapa orang yang sedang bersantai di depan apartmen dan ada yang menujuparkiran.



Gambar 4.12 Scene 12

13. *Scene 13*

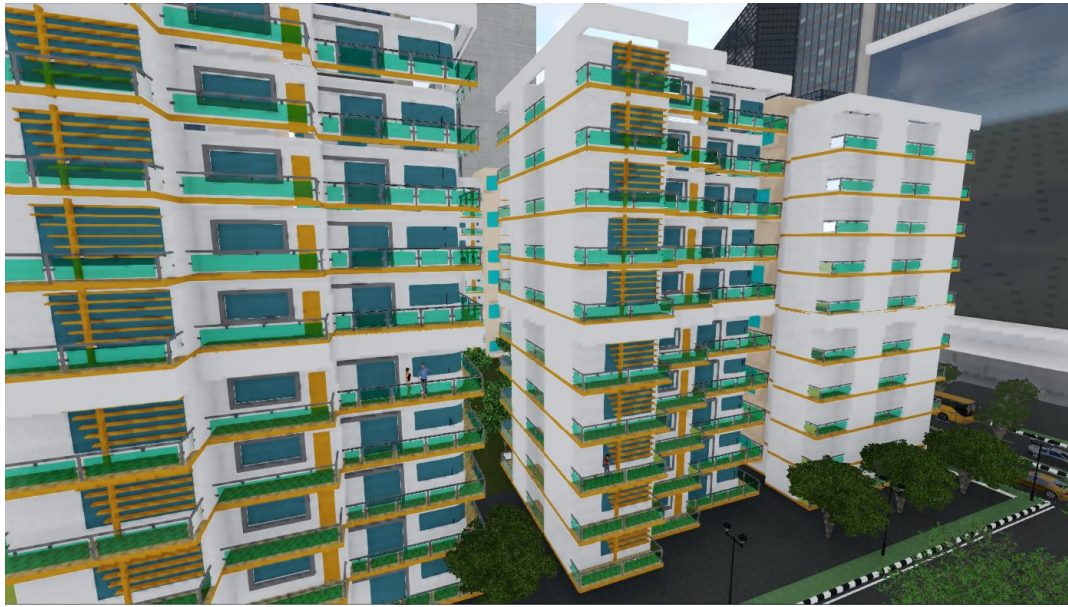
*Scene* ketiga belas memperlihatkan kendaraan bergerak di tengah kota dari sudut pandang jalan raya.



Gambar 4.13 Scene 13

14. *Scene 14*

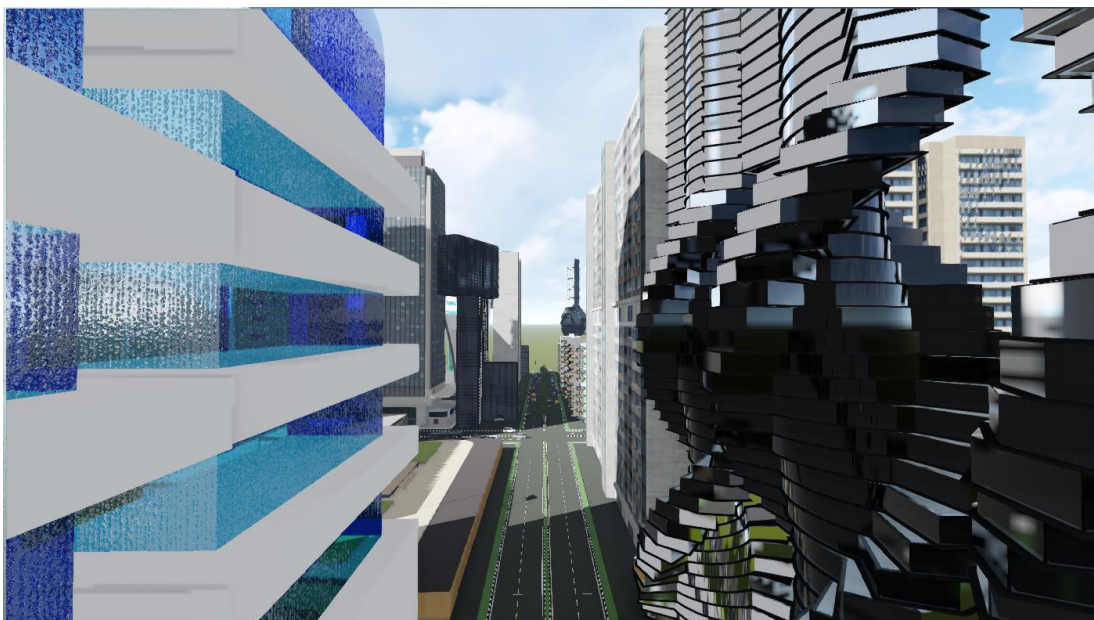
*Scene* keempat belas memperlihatkan bangunan apartmen lainnya.



Gambar 4.14 Scene 14

15. *Scene 15*

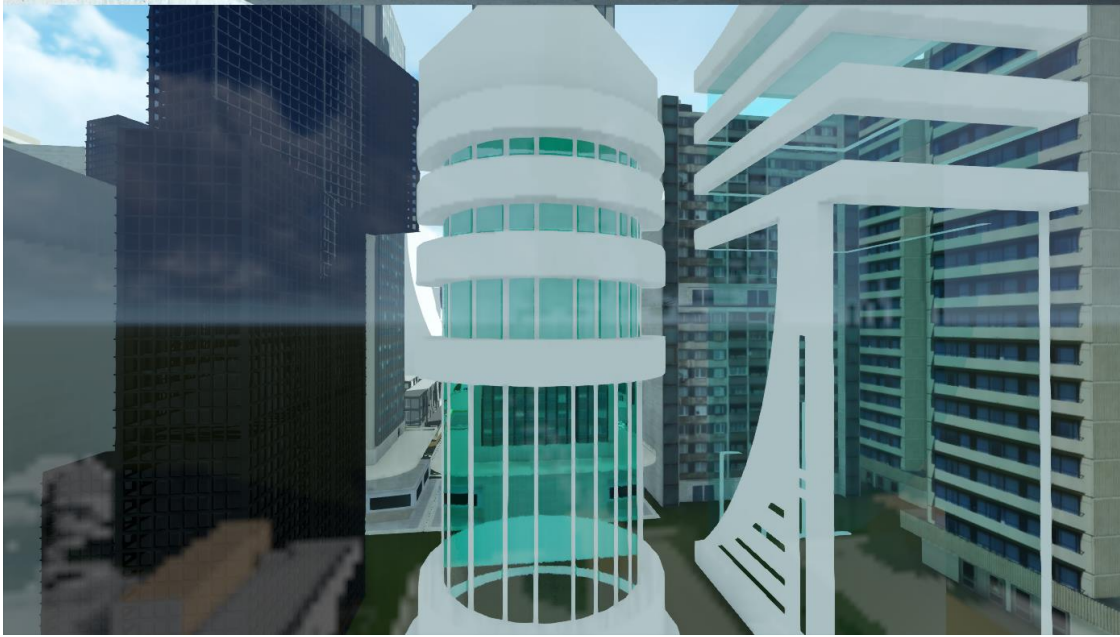
*Scene* kelima belas memperlihatkan kamera movement kedepan diantara dua gedung tinggi.



Gambar 4.15 Scene 15

16. *Scene 16*

*Scene* keenam belas menunjukkan bangunan bangunan tinggi kamera movement dari kiri ke kanan.



Gambar 4.16 Scene 16

17. *Scene 17*

*Scene* ketujuh belas memeperlihatkan bangunan tempat ibadah gereja.



Gambar 4.17 Scene 17

18. *Scene 18*

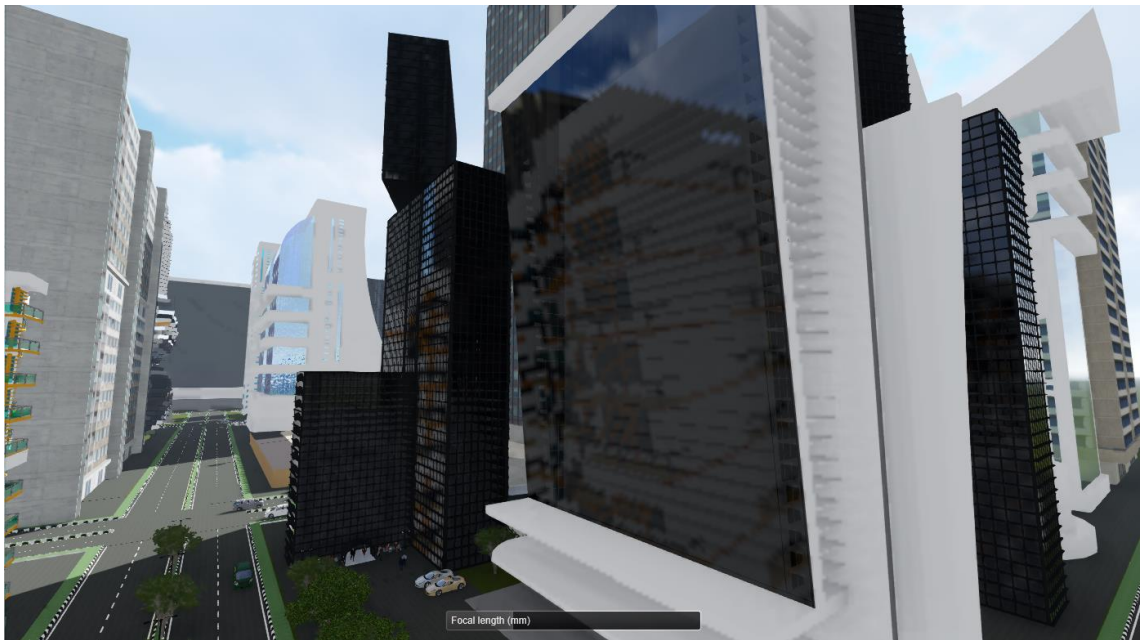
*Scene* kedelapan belas memeperlihatkan aktivitas di taman pinggir jalan.



Gambar 4.18 Scene 18

19. *Scene 19*

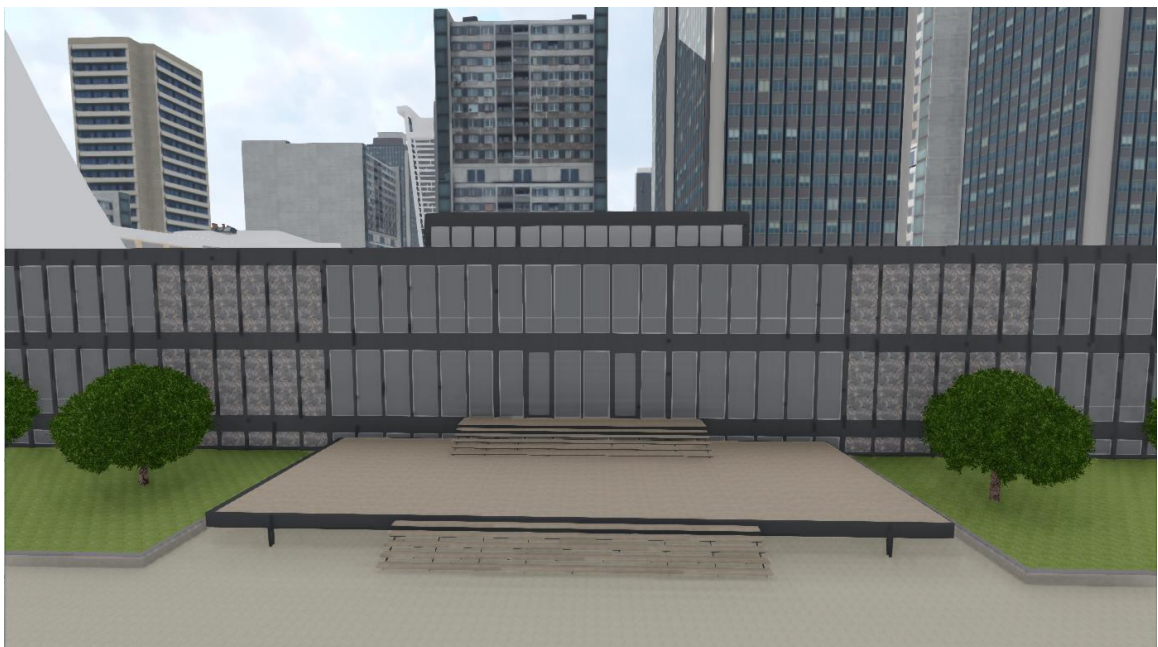
*Scene* kesembilan belas memeperlihatkan bangunan perkantoran dan apartmen yang tinggi.



Gambar 4.19 Scene 19

20. *Scene 20*

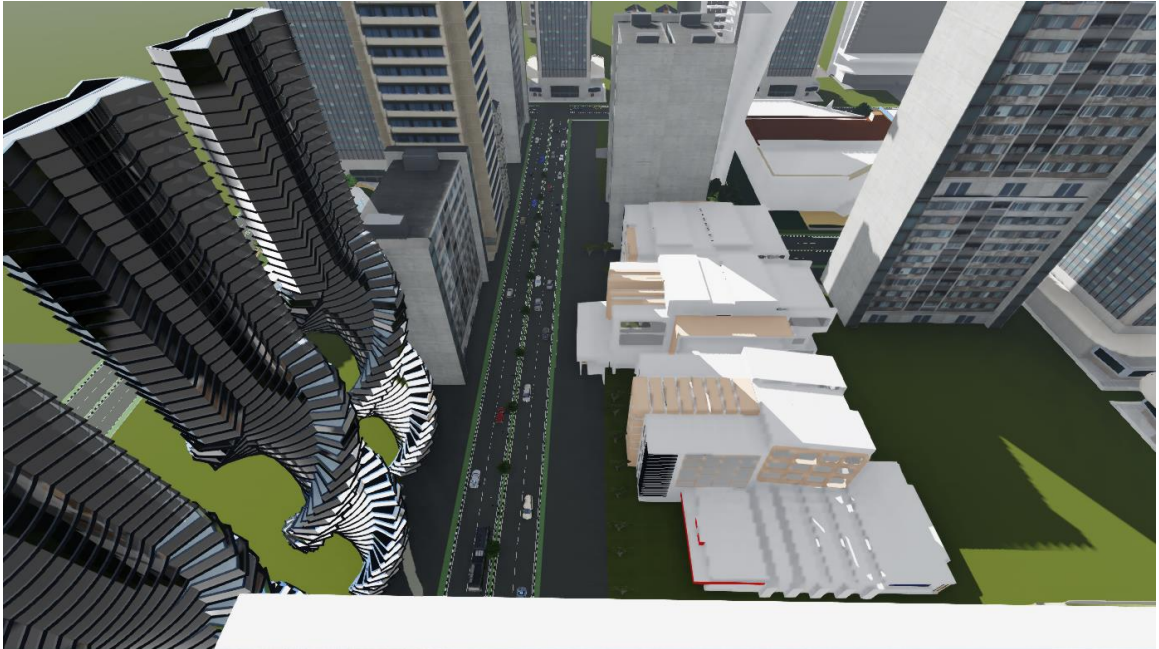
*Scene* kedua puluh memeperlihatkan bangunan pemerintahan.



Gambar 4.20 Scene 20

21. *Scene 21*

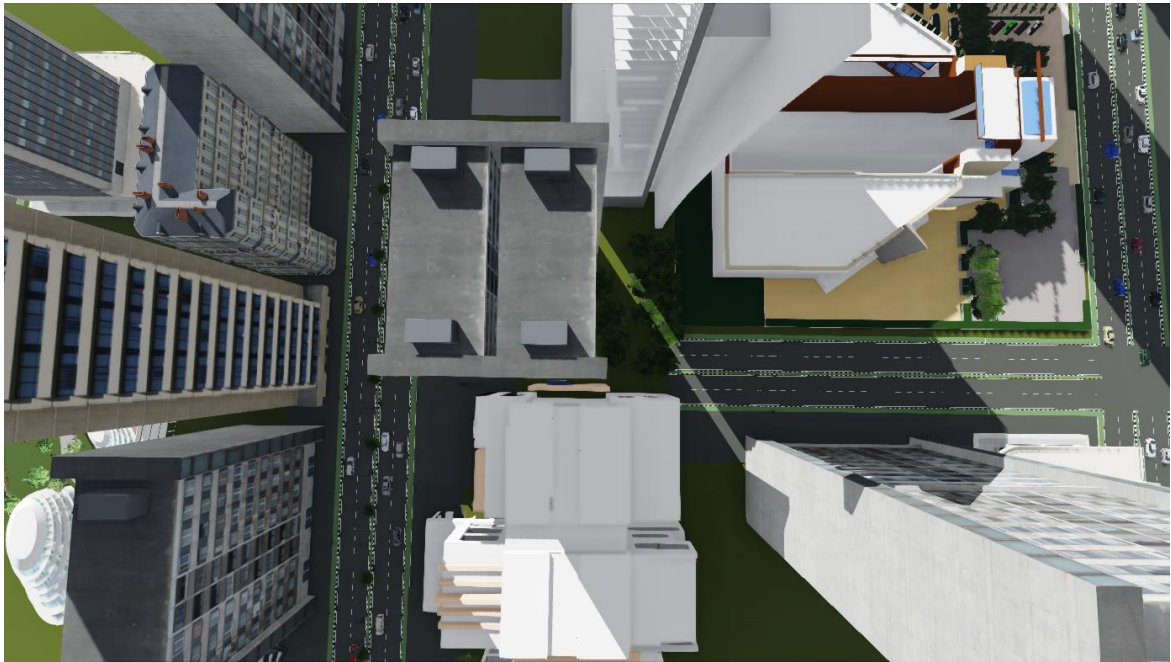
*Scene* kedua puluh satu memeperlihatkan jalanan kota dari atap gedung.



Gambar 4.21 Scene 21

22. *Scene 22*

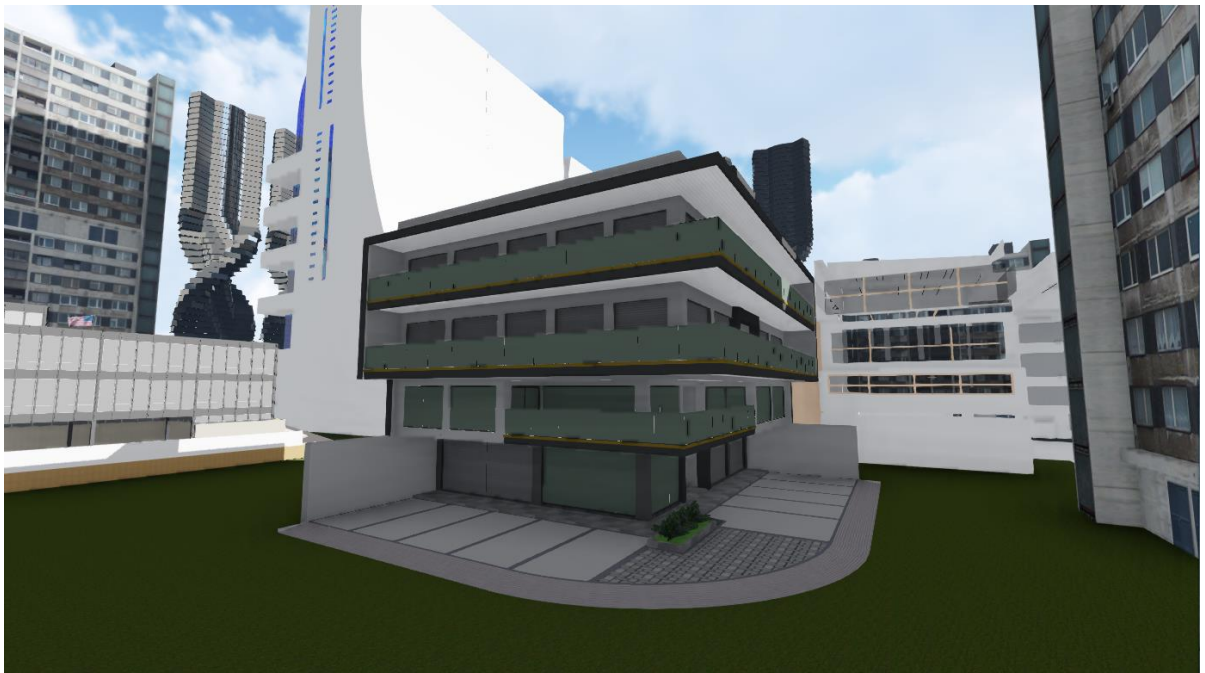
*Scene* kedua puluh dua memeperlihatkan jalanan kota dari view drone movement dari depan mundur kebelakang.



Gambar 4.22 Scene 22

23. *Scene 23*

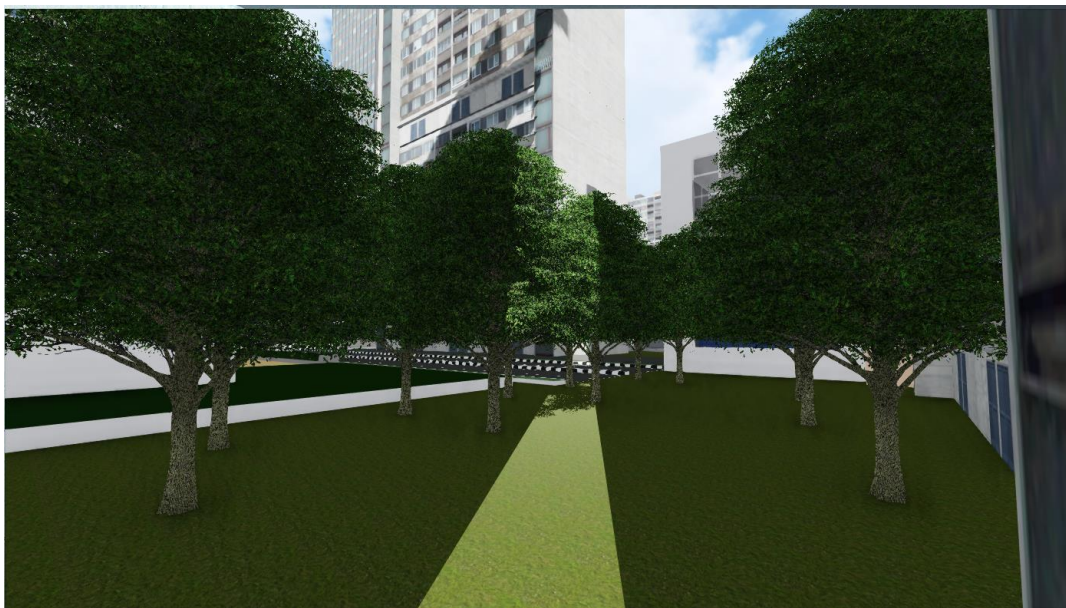
*Scene* kedua puluh tiga memeperlihatkan rumah warga, *movement* kamera bergerak mengelilingi objek.



Gambar 4.23 Scene 23

24. *Scene 24*

*Scene* kedua puluh empat memeperlihatkan pepohonan dibelakang bangunan.



Gambar 4.24 Scene 24

## 4.2 Pembahasan

Setelah penulis selesai membuat pembuatan vidio animasi kota masa depan sebagai konsep visual produk kreatif, ada beberapa evaluasi diantaranya :

### a. Kelebihan

1. *Scene* animasi merupakan hasil export dari aplikasi *Lumion*.
2. Hasil Akhiru merupakan vidio animasi 3d.
3. Visual lebih realistis dikarenakan menggunakan animasi 3d
4. Animasi karakter lebih hidup.
5. Tampilan yang menakjubkan, animasi 3D kota masa depan dapat menyajikan tampilan yang lebih nyata dan menakjubkan, membuatnya lebih menarik bagi penonton.

### b. Kekurangan

1. Tidak adanya elemen detail dalam hal kota masa depan seperti mobil terbang ataupun sepeda motor terbang.
2. Tidak adanya media Ai 3d yang sedang hangat dibicarakan saat ini.
3. Merender Animasi 3d memkan waktu yang lama.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dari pembuatan vidio animasi kota masa depan sebagai konsep visual produk kreatif ini yaitu :

1. Vidio animasi ini berguna sebagai media edukasi untuk memberikan gambaran tentang kota masa depan.
2. Vidio animasi kota masa depan ini dibuat dengan metode MDLC menggunakan berbagai software seperti Sketchup, 3dsMax, Lumion, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect.
3. Teknik yang digunakan dalam pembuatan vidio animasi agar terlihat futuristik adalah teknik design objek bangunan yang baik, dimulai dari pencarian panel refrensi bangunan masa depan kemudian mendesign ulang dan merubah bentuk tersebut.
4. Aspek utama yang perlu diperhatikan dalam pembuatan vidio animasi kota masa depan adalah bangunan bangunan yang futuristik, umumnya bangunan

futuristik adalah bangunan yang tinggi dan banyak dilapisi kaca. Selain itu juga tata jalan yang rapi juga smenjadi alah satu aspek kota masa depan.

## 5.2 Saran

Beberapa saran dari penulis untuk peneliti periode selanjutnya yang ingin mengembangkan tentang vidio animasi kota masa depan :

1. Cari refrensi bangunan yang lebih futuristik.
2. Membuat animasi mobil terbang ataupun motor terbang akan lebih menarik lagi.
3. Adanya media promosi 3d Ai didalam vidio animasi kota masa depan akan lebih menggambarkan kota masa depan.
4. Gunakan perangkat kerja yang memumpuni untuk mendesign 3d terutama dalam merender vidio animasi 3d agar tidak terjadi *crash* saat men-*design* ataupun merender.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Huxtable, A. L. (2013). *The Tall Building Artistically Reconsidered: The Search for a Skyscraper Style*. Vintage Books..
- [2] Hall, P. (2014). *Cities of Tomorrow: An Intellectual History of Urban Planning and Design Since 1880*. Wiley-Blackwell..
- [3] Chen, Z., & Lin, C. (2017). Exploring the Development of Futuristic City Design and Its Applications in Animation. *International Journal of Design*, 11(3), 45-59..
- [4] International Transport Forum. (2019). *Decarbonising Transport: Climate Action for Future Mobility*.
- [5] Yabuki, N., & Nakagawa, H. (2019). Data-Driven Urban Design: The Concept and Method for Urban Design and Decision-Making in the Digital Age. *Proceedings of the 37th eCAADe and 23rd SIGraDi Conference: Architecture in the Age of the 4th Industrial Revolution*, 375-382.
- [6] Nurafita, I. (2023). Pengembangan video animasi berbasis contextual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- [7] Fathyarahma, N. (2024). Pembuatan Video Animasi "Green Tourism" Dalam Upaya Mengurangi Permasalahan Sampah Plastik. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi dan Teknologi*, 29(1), 29461-29461.
- [8] detikedu (2023). Kajian Pustaka: Pengertian, Fungsi, dan Sumber. Diakses pada 19 April 2024. Dari <https://www.detik.com/edu/detikedu/d-7010670/kajian-pustaka-pengertian-fungsi-dan-sumber>
- [9] Bieproduction (2022). PENGERTIAN, DAN JENIS-JENIS VIDEO ANIMASI YANG HARUS KAMU KETAHUI. Diakses pada 19 April 2024. Dari <https://bieproduction.com/pengertian-dan-jenis-jenis-video-animasi/>
- [10] Pemerintah Kota Medan (2017). Pengertian Kota, Fungsi Kota, dan Penggolongan Kota. Diakses pada 19 April 2024. Dari <http://perkimtaru.pemkomedan.go.id/artikel-939-pengertian-kota-fungsi-kota->

[dan-penggolongan-kota-.html](#)

- [11] WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG. (2023). Analisis dan Visualisasi data.
- [12] Populix (2023). Konsep: Definisi, Cara Menyusun, Contoh pada Penelitian. Diakses pada 19 April 2024. Dari <https://info.populix.co/articles/konsep-adalah/>
- [13] Toto Haryadi (2020). Animasi Dalam Desain Komunikasi Visual (DKV).
- [14] Paundra's Blog (2021). Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Diakses pada 19 April 2024. Dari <https://paundra.smkti.com/2021/10/01/produk-kreatif-dan-kewirausahaan-pkk/>
- [15] Setiyo Prihatmoko, S.E, S.Kom, M.Kom (2022). 10 Teknik Pembuatan Animasi.
- [16] KemenPUPR (14 April 2023). Video Animasi Kawasan Inti Pusat Pemerintahan IKN Nusantara. (Vidio) YouYube. <https://www.youtube.com/watch?v=e4u9dxUC6Yo>
- [17] Engadget (28 Juli 2022). Saudi Arabia's controversial mega-city project: The Line. (Vidio). <https://www.youtube.com/watch?v=b6GgaJWcbww>
- [18] Internasional Design School (2021). Peran Anime Jepang dalam Pengembangan Industri Animasi Dunia. Diakses pada 18 April 2024. Dari <https://idseducation.com/peran-anime-jepang-dalam-pengembangan-industri-animasi/>
- [19] Multimedia Nusantara Polytechnic (2022). Animasi Digital, Industri Berkembang di Era Teknologi Kreatif. Diakses pada 18 April 2024. Dari <https://mnp.ac.id/feature/digital-animation/animasi-digital-industri-berkembang/>
- [20] Adimas (2023). Apa itu SketchUp? Pengertian, Sejarah, Fungsi, & 4 Versinya. Diakses pada 19 April 2024. Dari <https://asbesadimas.com/artikel/sketchup-adalah/>
- [21] Wikipedia (2023). Autodesk 3ds Max. Diakses pada 19 April 2024. Dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Autodesk\\_3ds\\_Max](https://en.wikipedia.org/wiki/Autodesk_3ds_Max)

- [22] Wikipedia (2022). Adobe Premiere Pro. Diakses pada 19 April 2024. Dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Premiere\\_Pro`](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro)
- [23] DAFI DEFF (2018). Panduan Dasar After Effects: Efek dan Sumbernya. Diakses pada 19 April 2024. Dari <https://www.dafideff.com/2018/01/panduan-dasar-after-effects-efek-dan-sumbernya.html>

**RIWAYAT HIDUP****INFORMASI PERSONAL**

NIM : 2044108  
Nama : Bukhori Muslim  
Jenis kelamin : Laki - Laki  
Agama : Islam  
Alamat : PERUMNAS PUTRI DELI Jl. Markisa I Blok A No.  
33A, Namorambe Sumut  
Nomor Telepon/Hp. : 0813 7647 5460  
Email : bukhori090602@gmail.com

**PENDIDIKAN FORMAL**

2008 s.d 2010 : SDN 104214  
2010 s.d 2014 : SDS SINGOSARI Delitua  
2014 s.d 2017 : SMP WR. SUPRATMAN 2 MEDAN  
2017 s.d 2020 : SMK TELKOM MEDAN  
2020 – sekarang : STMIK TIME

**PENGALAMAN KERJA**

2020 s.d 2023 : Designer at PT. Berkat Sukses Sejati  
2023 - sekarang : Designer at Deca Jaya Furniture

Medan, 06 Agustus 2024

Bukhori Muslim

**SURAT KEPUTUSAN**  
**NO. 119/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023**

Tentang  
**PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**STMIK TIME**

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.  
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.  
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :  
Pertama :

Mengangkat Saudara :

|                      |                                    |
|----------------------|------------------------------------|
| <b>Pembimbing I</b>  | <b>Didik Aryanto, M.Kom</b>        |
| <b>Pembimbing II</b> | <b>Jackri Hendrik, S.T., M.Kom</b> |

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

|         |                |                    |
|---------|----------------|--------------------|
| 2044108 | Bukhori Muslim | Teknik Informatika |
|---------|----------------|--------------------|

Dengan Judul Skripsi :

|                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------|
| Pembuatan Vidio Animasi Kota Masa Depan Sebagai Konsep Visual Produk Kreatif |
|------------------------------------------------------------------------------|

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di  
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom  
Pembantu Ketua I STMIK TIME



# STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Bukhori Muslim  
NIM : 2044108  
JUDUL SKRIPSI : PEMBUATAN VIDEO ANIMASI KOTA MASA DEPAN SEBAGAI KONSEP VISUAL PRODUK KREATIF  
NAMA DOSEN : DIDIK ARYANTO M.kom  
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

| TANGGAL BIMBINGAN | CATATAN BIMBINGAN | PARAF |
|-------------------|-------------------|-------|
| 17 Maret 2024     | Bab 1 Acc         |       |
| 18 April 2024     | Revisi Bab 2      |       |
| 23 April 2024     | Bab 2 Acc         |       |
| 29 April 2024     | Revisi 1 Bab 3    |       |
| 30 April 2024     | Revisi 2 Bab 3    |       |
| 10 Mei 2024       | Revisi 3 Bab 3    |       |
| 17 Mei 2024       | Acc Bab 3         |       |
| 08 Agustus 2024   | Acc Bab 4 dan 5   |       |
|                   |                   |       |
|                   |                   |       |

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 06 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Didik Aryanto, M.kom

Mahasiswa,

Bukhori Muslim



# STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Bukhori Muslim  
NIM : 2044108  
JUDUL SKRIPSI : PEMBUATAN VIDIO ANIMASI KOTA MASA DEPAN SEBAGAI KONSEP VISUAL PRODUK KREATIF  
NAMA DOSEN : Jackri Hendrik, ST., M.Kom  
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

| TANGGAL BIMBINGAN | CATATAN BIMBINGAN  | PARAF |
|-------------------|--------------------|-------|
| 17 Januari 2024   | Revisi BAB 1       |       |
| 07 Maret 2024     | Acc Bab 1          |       |
| 24 April 2024     | Acc Bab 2          |       |
| 17 Mei 2024       | Acc Bab 3          |       |
| 30 Juli 2024      | Revisi Bab 4 dan 5 |       |
| 31 Juli 2024      | Acc Bab 4 dan 5    |       |
|                   |                    |       |
|                   |                    |       |
|                   |                    |       |
|                   |                    |       |

### Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 06 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Jackri Hendrik, ST., M.Kom

Mahasiswa,

Bukhori Muslim