

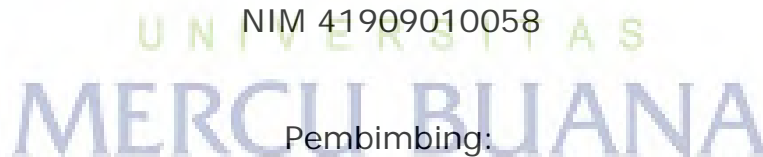
TUGAS AKHIR

PERFORMANCE INTERAKTIF MOTION GRAPHIC

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



NIM 41909010058



Ady santoso, S.Ikom

Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia

PRODI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2013



LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
JURUSAN DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Nama Mahasiswa : Sugandi
NIM : 41909010058
Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain
Program Studi : Desain Produk
JUDUL : PERFORMANCE INTERAKTIF MOTION GRAPHIC

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 27 Juni 2013.



Menyetujui
Pembimbing

Ady santoso, S.Ikom

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengesahkan



Ketua Program Studi Desain Produk

Mengetahui

Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

Zulfikar Sa'ban S.Pd

	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN TUGAS AKHIR JURUSAN DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sugandi
 NIM : 41909010057
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain
 Program Studi : Desain Produk
 JUDUL : PERFORMANCE INTERAKTIF MOTION GRAPHIC

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu di naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

Jakarta, 07 juli 2013

Yang memberi pernyataan

Sugandi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan Rahmat, Inayah, Taufik dan Hinayahnya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **PERFORMANCE INTERAKTIF MOTION GRAPHIC**.

Semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, petunjuk maupun pedoman bagi pembaca dalam bidang Desain Grafis terutama menyangkut Motion Graphic. Harapan Penulis semoga tulisan ini membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, sehingga Penulis dapat memperbaiki bentuk maupun isi tulisan ini sehingga kedepannya dapat lebih baik.

Penyusunan tulisan ini bertujuan untuk memberikan suatu karya yang baru dan inovasi serta mengikuti trend perkembangan yang sesuai pada zaman pada masa ini.

Dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya lah tugas akhir ini dapat di selesaikan.
2. Ady santoso, S.Ikom selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan dan arahnya sehingga seminar ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ir. Edy Muladi, selaku Ketua Program Studi.
4. Kedua orang tua dan adik saya yang telah memberikan dukungan secara moril maupun materil serta dorongan dan doa sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Saudara-saudara saya, Encang, Encing, dan Sepupu yang terus memberikan dorongan kesuksesan.
6. Untuk Pacar saya tercinta yang selalu jadi motivasi dikala susah dan bahagia dalam mengarungi perkuliahan selama ini.
7. Dosen-dosen Bercu Buana, yang telah mengajar selama kuliah.
8. Rekan-rekan angkatan 2007, 2008, 2009, 2010. Kejarlah cita-citamu demi mendapatkan gelar sarjana S.Ds.

9. Holiganz Creative Idea yang menaungi dan mengembangkan ilmu-ilmu saya dibidang Desain Grafis.
10. Rekan-rekan kosan yang selalu membantu dan mensupport selama kuliah.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu(Thanks For All).

Penulis ini menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini banyak sekali kekurangan-kekurangan, sehingga masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya karya tulis ini, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Amin...

Jakarta 7 juli 2013

(Sugandi)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
SURAT PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Memuat Latar Belakang Pemilihan Studi	1
1. Latar Belakang Judul Perancangan	1
2. Latar Belakang.....	1
3. Solusi Desain.....	3
4. Perwujudan Karya Desain.....	4
5. Muatan Karya	4
B. Orisinalitas (<i>State Of The Art</i>)	5
C. Menggambarkan Peluang dan Studi	7
1. Peluang Studi	7
2. Tantangan Studi di masa Datang.....	9
II. METODOLOGI.....	10
A. Tujuan dan Manfaat Perancangan	10
1. Tujuan Perancangan.....	10
2. Manfaat Perancangan	10
3. Skema perancangan.....	11
B. Relevansi dan konsekuensi Studi	13
1. Relevansi studi	12
2. konsekuensi studi	12
C. Kerangka berpikir Studi.....	13
D. Tema Desain	14
1. Pilihan Tema Desain	14
2. Penjelasan Tentang Pilihan Tema Desain.....	14

3. Rumusan Masalah	15
4. Analisa Masalah	15
E. Metode Pengumpulan Data	16
III. DATA PERANCANGAN	16
A. Tabel Data Perancangan	16
B. Rincian Data Perancangan	17
1. Data	17
2. Sejarah	17
C. Rincian Teknis Perancangan	18
1. Bentuk Awal <i>Video Mapping</i>	18
2. Aplikasi <i>Video Mapping</i>	19
3. Contoh <i>Video Mapping</i>	21
D. Objek Referensi dan Inspirasi	22
1. <i>Video Performance</i>	22
2. Karakteristik dari <i>Performance Art</i>	24
3. Media Video Interaktif	25
4. <i>Augmented Reality</i> (Masa depan Interaktivitas)	28
5. <i>Marker Augmented Reality (MBT)</i>	30
6. <i>Markerless Augmented Reality</i>	30
a. <i>Face Tracking</i>	31
b. <i>3D Object Tracking</i>	31
c. <i>Motion Tracking</i>	31
7. <i>GPS Based Tracking</i>	31
8. <i>Branditerction Augmented Reality</i>	32
9. <i>Future of Augmented Reality</i>	32
E. Editor <i>Motion Graphic</i>	33
F. Contoh Perisian	33
G. Format File	33
IV. KONSEP PERANCANGAN	34
A. Ide / Gagasan Perancangan	34
1. Ide Desain	34
2. Inovasi Desain	34
B. Sasaran Desain	34

C. Pendekatan Estetis Desain	34
D. Muatan Lokal dalam Perancangan karya Desain.....	35
E. Proses Perancangan (strategi Desain).....	35
1. Strategi Desain	35
2. Rincian Proses Perancangan	35
a. Ide Perancangan	35
b. Pengumpulan Data	36
c. Analisa Objek Perancangan	36
d. Sketsa dan Story board.....	36
1. Sketsa Manual.....	36
2. Sketsa Digital dan Story board	38
e. Proses Perancangan.....	45
a. Pra Produksi.....	45
b. Produksi	45
c. Pasca Produksi.....	45
f. Proses Produksi media pendukung	45
F. Jadwal Pelaksanaan Perancangan Tugas Akhir	52
G. Rancangan Anggaran Biaya	54
V. ULASAN KARYA PERANCANGAN	55
1. Pameran Publikasi di Mercu Buana	55
2. Pameran Umum	56
H. Penutup	57
Lampiran	58
I. Daftar Pustaka	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Wushu Shadow Fight Performance	5
Gambar 2.1.	The Women.....	6
Gambar 2.2.	Holo Screen.....	6
Gambar 3.1.	The Hologram welcoming dinner	7
Gambar 4.1.	<i>Augmented Reality</i> (Masa depan Interaktivitas)	28
Gambar 5.1.	<i>Mixed Reality</i>	29
Gambar 6.1.	Reperensi gambar	30
Gambar 6.2.	Markerbasedar.....	30
Gambar 7.1.	<i>Face Tracking</i>	31
Gambar 8.1.	Sketsa Manual	36
Gambar 9.1.	Sketsa Manual dan Story board	38
Gambar 10.1.	Poster	46
Gambar 11.1.	Kaos	47
Gambar 11.2.	Panggung	47
Gambar 12.1.	Stiker	48
Gambar 12.2.	Pin	48
Gambar 13.1.	X - Banner	49
Gambar 14.1.	Wall of fame	50
Gambar 15.1.	Gantungan kunci.....	51
Gambar 16.1.	Pameran Publikasi di Mercu Buana	55
Gambar 17.1.	Pameran umum	56
Gambar 18.1.	Lampiran	58