

PERANCANGAN ANIMASI 2D IKLAN

KYOUHOBBYSHOP

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Arrafi Bagaskoro Setyawan

42320010068

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Firmansah S.Pd., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Seni dan Kreatif

Universitas Mercu Buana

2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Arrafi Bagaskoro Setyawan
Nomor Induk Mahasiswa : 42320010068
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

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

Jakarta, 30 - 07 – 2024

Yang memberikan pernyataan,



Arrafi Bagaskoro Setyawan

HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Arrafi Bagaskoro Setyawan
NIM : 42320010068
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi 2D Iklan
Kyouhobbyshop

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Firmansah S.Pd, M.Sn
NIDN : 0311048705
Ketua Penguji : Firmansah S.Pd, M.Sn
NIDN : 0311048705
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn
NIDN : -



Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

Abstrak

Perancangan animasi 2D iklan KyouHobbyShop ini dilakukan untuk memberikan solusi promosi yang interaktif bagi toko tersebut. Dalam proses perancangannya, metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Konsep animasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis terhadap target audiens, kebutuhan klien, serta tren visual dan teknologi terkini. Proses produksi melibatkan tahapan storyboard, desain karakter, animasi, hingga kompositing dan penyuntingan akhir.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah animasi 2D yang menggabungkan elemen visual dengan narasi yang informatif. Animasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat audiens terhadap KyouHobbyShop dan membantu dalam upaya pemasaran produk mereka. Evaluasi terhadap karya dilakukan melalui pameran dan pengumpulan umpan balik dari pengunjung, yang menunjukkan respon positif terhadap kualitas visual dan penyampaian pesan animasi.

Keywords: Animasi 2D, Iklan Promosi, KyouHobbyShop, Art Style Anime

Abstract

The design of the KyouHobbyShop 2D promotional animation aims to provide an engaging and interactive promotional solution for the shop. The design process involved qualitative research methods, including interviews, observations, and literature reviews, to gather data. The animation concept was developed based on the analysis of the target audience, client needs, and current visual and technological trends. The production process included stages such as storyboarding, character design, animation, and final compositing and editing.

The result of this design is a 2D animation that combines visual elements with informative narration. This animation is expected to increase audience interest in KyouHobbyShop and assist in their product marketing efforts. The work was evaluated through exhibitions and feedback collection from visitors, showing positive responses to the visual quality and message delivery of the animation.

Keywords: 2D Animation, Promotional Advertisement, KyouHobbyShop, Anime Art Style

Kata Pengantar

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan perancangan ini yang berjudul "PERANCANGAN ANIMASI 2D IKLAN PROMOSI KYOUHOBBYSHOP". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi di Universitas Mercu Buana.

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses perancangan hingga penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran dalam menjalani dan menyelesaikan perancangan ini.

Terima kasih kepada Bapak Firmansah S.Pd., M.Sn, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi selama proses perancangan dan penyusunan laporan ini.

Tidak lupa, saya sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan bantuan selama masa perancangan. Saya juga berterima kasih kepada Aimer, yang banyak membantu saya melalui lagu-lagunya yang menginspirasi dan memberikan semangat. Begitu pula dengan grup band toe dan grup band The Cabs, yang memberikan semangat dan inspirasi melalui lagu-lagu mereka.

Akhir kata, saya berharap laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif. Saya juga menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan.

Jakarta, 26 Juli 2024

Arrafi Bagaskoro Setyawan

Daftar Isi

Cover Dalam.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Abstrak	iv
Abstract	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Diagram	xii
BAB PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
A. Orisinalitas	4
B. Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	9
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	9
1. Studi Estetika	9
2. Studi Komunikasi.....	13
3. Studi Teknis	14
D. Skema Proses Desain	15
1. Menentukan Masalah dan Ide.....	15
2. Pengumpulan Data dan Referensi.....	18
3. Perancangan Konsep	19
4. Storyline	26
5. Menentukan gaya visual	27
6. Perancangan Storyboard.....	27
7. Rough Animating.....	29
8. Animating	30
9. Compositing	30
10. Soundtracking.....	31
11. Video Editing.....	31

12. Rendering	31
13. Pameran dan Publikasi	32
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	33
A. Positioning & Konsep Desain	33
B. Strategi Pesan	34
C. Strategi Visual	34
D. Strategi Distribusi Karya	35
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	37
A. Deskripsi Karya.....	37
1. Penyajian Karya	37
2. Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	51
B. Pameran Karya	52
C. Hasil Uji Desain	54
1. Profil Pengguna.....	54
2. Umpan Balik Pengguna.....	54
D. Evaluasi Perancangan Karya.....	57
1. Menemukan Kekuatan Karya.....	57
2. Menemukan Kelemahan Karya.....	58
3. Rumusan Perbaikan Karya.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
Daftar Pustaka.....	63
Lampiran	65

Daftar Gambar

Gambar. 1 Skema Proses Desain.....	15
Gambar. 2 Contoh Pemasaran Kontroversial.....	15
Gambar. 3 Komentar di Instagram KyouHobbyShop	16
Gambar. 4 Postingan Klarifikasi KyouHobbyShop	17
Gambar. 5 Makima Gambar. 6 Nobara Gambar. 7 Sylphiette.....	20
Gambar. 8 Mikasa Gambar. 9 Uraraka	20
Gambar. 10 Rei Ayanami.....	21
Gambar. 11 Sarah Character Sheet.....	21
Gambar. 12 Kouka Character Sheet.....	22
Gambar. 13 Kou Character Sheet.....	22
Gambar. 14 Iterasi Kou dan Kouka Sebelumnya	22
Gambar. 15 Gundam RX-78.....	23
Gambar. 16 Gunpla atau Gundam Plastic Model Kit.....	23
Gambar. 17 Patung Gundam di Odaiba, Jepang.....	24
Gambar. 18 Koleksi Ariel Noah.....	24
Gambar. 19 Kyoutron Character Sheet.....	25
Gambar. 20 Storyboard Animasi.....	28
Gambar. 21 Rough Animating 1 Gambar. 22 Rough Animating 2.....	29
Gambar. 23 Rough Animating 3.....	29
Gambar. 24 Animasi Berjalan Sarah.....	30
Gambar. 25 Salah satu scene animasi.....	37
Gambar. 26 Scene ke-1.....	37
Gambar. 27 Scene ke-2.....	38
Gambar. 28 Scene ke-3.....	38
Gambar. 29 Scene ke-4.....	39
Gambar. 30 Scene ke-5.....	39
Gambar. 31 Scene ke-6.....	40
Gambar. 32 Scene ke-7.....	40
Gambar. 33 Scene ke-8.....	41
Gambar. 34 Scene ke-9.....	41
Gambar. 35 Scene ke-10.1 Gambar. 36 Scene ke 10.2	42
Gambar. 37 Scene ke-11.1 Gambar. 38 Scene ke-11.2.....	42
Gambar. 39 Scene ke-12.1 Gambar. 40 Scene ke 12.2	42
Gambar. 41 Scene ke-13.1 Gambar. 42 Scene ke-13.2.....	43
Gambar. 43 Scene ke-14.1 Gambar. 44 Scene ke-14.2.....	43
Gambar. 45 Scene ke-15.....	43
Gambar. 46 Scene ke-16.....	44
Gambar. 47 Scene ke-17.....	44
Gambar. 48 Scene ke-18.....	45
Gambar. 49 Scene ke-19.....	45
Gambar. 50 Scene ke-20.1 Gambar. 51 Scene ke-20.2.....	45
Gambar. 52 Scene ke-1.....	46
Gambar. 53 Scene ke-2.....	46
Gambar. 54 Scene ke-5.....	47
Gambar. 55 Scene ke-6.....	47
Gambar. 56 Scene ke-8.....	48

Gambar. 57 Scene ke-10.1	Gambar. 58 Scene ke-10.2	48
Gambar. 59 Scene ke-15		49
Gambar. 60 Scene ke-16		49
Gambar. 61 Scene ke-17		50
Gambar. 62 Scene ke-18		50
Gambar. 63 Scene ke-19		51
Gambar. 64 Persiapan Pameran 1	Gambar. 65 Persiapan Pameran 2	52
Gambar. 66 Pembukaan Pameran 1	Gambar. 67 Pembukaan Pameran 2	52
Gambar. 68 Interaksi Pengunjung 1		53
Gambar. 69 Interaksi Pengunjung 2	Gambar. 70 Interaksi Pengunjung 3	53
Gambar. 71 Penutupan Pameran		53
Gambar. 72 Sarah lesu, before 1	Gambar. 73 Sarah lesu, before 2	59
Gambar. 74 Sarah lari, before 1	Gambar. 75 Sarah lari, before 2	59
Gambar. 76 Cahaya, before 1	Gambar. 77 Cahaya before 2	59
Gambar. 78 Sarah lesu, after 1	Gambar. 79 Sarah lesu, after 2	60
Gambar. 80 Sarah lari, after 1	Gambar. 81 Sarah lari, after 2	60
Gambar. 82 Cahaya, after 1	Gambar. 83 Cahaya, after 2	60

Daftar Tabel

Tabel 1 Karya Sejenis.....	4
Tabel 2 Tabel AISAS	35
Tabel 3 Tabel Kelebihan Karya.....	57
Tabel 4 Tabel Kritik dan Saran Karya.....	58

Daftar Diagram

Diagram 1 Diagram Usia	Diagram 2 Diagram Jenis Kelamin	54
Diagram 3 Diagram Status	Diagram 4 Diagram Belanja	55
Diagram 5 Pendapat Desain Visual		55
Diagram 6 Diagram Penyampaian Pesan dengan Jelas		55
Diagram 7 Kualitas Grafik		56
Diagram 8 Kejelasan Pesan yang Disampaikan		56
Diagram 9 Diagram Durasi		56
Diagram 10 Diagram Musik dan SFX		57