



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN TV *COMMERCIAL*
CUPCAKE GOLDEN SUGAR

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Laporan Tugas Akhir



Nama : Divanda Gitadesiani

NIM : 09120210066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2013

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR



**PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT
DALAM LAPORAN TUGAS AKHIR**

Dengan ini saya,

Nama : Divanda Gitadesiani

NIM : 09120210066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Judul : **PERANCANGAN TV *COMMERCIAL CUPCAKE*
GOLDEN SUGAR**

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri dan tidak melakukan plagiat perkataan maupun gambar. Apabila ditemukan kecurangan plagiat dalam laporan tugas akhir ini, saya bersedia menerima konsekuensi sesuai yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 29 Juli 2013

Divanda Gitadesiani

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kelimpahan inspirasi dari Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugerahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan tugas akhir yang berjudul “Perancangan TV *Commercial Cupcake Golden Sugar*” dengan baik dan tepat waktu.

Tugas akhir ini diajukan kepada Program Strata 1 Jurusan Animasi, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Sehingga, Tugas Akhir ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi para pembaca yang khususnya ingin mendalami dalam perancangan pembuatan konsep visual dalam TV *Commercial*.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan penerapan-penerapan ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga penulis dapat menerapkannya dalam tugas akhir.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam yang ikut membantu dan mendukung penulis dalam pembuatan tugas akhir ini, kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang memberikan dukungan dalam proses penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir ini.

2. M.S. Gumelar, M.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dari awal hingga akhir.
3. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. yang telah memberikan arahan dalam tata cara penulisan karya ilmiah.
4. Keluarga besar penulis tercinta yang tiada hentinya mendukung melalui doa dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ferina Anggani selaku pemilik Golden Sugar yang telah memberikan izinnya untuk menggunakan *brandnya* sebagai tema tugas akhir penulis.
6. Semua *crew* terutama Hendra C. Pratama, Rissa Affriani Amelia, Idham Lazuardi, Christina Maureen, dan Regie Bagus yang telah meluangkan waktunya dalam produksi TV *Commercial* tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
7. Galih Galinggis dan Nadya Sabran yang telah membantu penulis dalam pembuatan *original jingle music* untuk TV *Commercial* Golden Sugar.

Dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan motivasi kepada penulis hingga tugas akhir dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun akan penulis terima. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Tangerang,

Divanda Gitadesiani

ABSTRAKSI

Laporan tugas akhir ini mendeskripsikan bagaimana penulis merancang sebuah produksi TV *commercial* untuk Golden Sugar, yaitu sebuah produk makanan berjenis *cupcake*. Laporan ini kelak akan berisi jabaran mengenai peranan penulis sebagai *art director* dalam memproduksi sebuah TV *commercial* yang memiliki durasi selama 30 detik, dimana detail dalam penulisan untuk perancangan konsep visual. Beberapa metode yang digunakan dalam penulis laporan ini adalah tinjauan pustaka, praktik produksi TV *commercial*, serta analisa perbandingan antara tinjauan pustaka dengan praktik yang telah dilaksanakan. Temuan yang telah didapat menjelaskan bahwa dalam membuat konsep visual TV *commercial* yang berdurasi 30 detik ini bahwa konsep visual yang baik adalah dapat memberikan pesan yang singkat dan padat dari iklan tersebut dengan baik terhadap penonton. Tentunya, hal tersebut merupakan salah satu tujuan dari TV *commercial* itu sendiri, yaitu sebagai media promosi. Penulis melihat hasil studi ini menjadi sebuah masukan pada bidang pembelajaran TV *commercial*—khususnya dalam hal perancangan konsep visual.

Kata kunci: TV *commercial*, konsep visual, *art director*, *cupcake*, dan iklan

UMMN

ABSTRACT

This final report will describe how a writer designs TV commercial production for Golden Sugar, a food product in the form of cupcake. This report will contain explanations about a writer's role as an art director in producing a 30 second TV commercial, where details in writing for visual concept and design exists. A couple of methods used in writing this final report will include literature study, TV commercial practical production and analyzing a comparison between the two. Findings shows that a good 30 second TV commercial visual concept is where it can deliver a brief yet still in-depth message to the watching audience. This is the main purpose of a TV commercial: as a promotional medium. Writers view this study as a major input in studying TV commercial, especially in visual concept design.

Keywords: TV commercial, visual concept, art director, cupcake, and advertising

UMMN

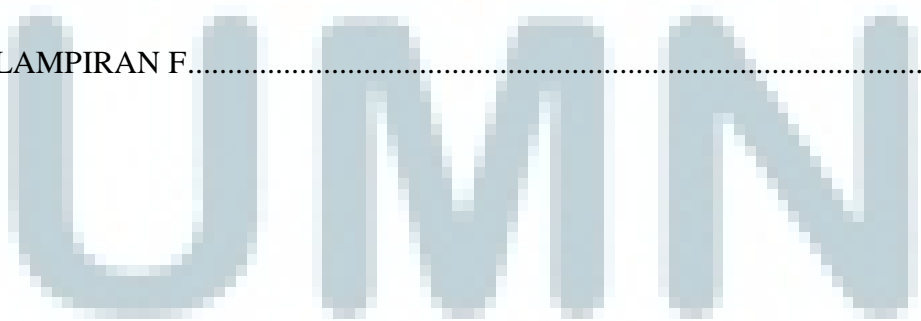
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
DALAM LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.5.1. Umum.....	3
1.5.2. Praktis.....	4
1.5.3. Akademis	4

1.6.	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		8
2.1.	<i>TV Commercial</i>	8
2.1.1.	<i>TV Commercial Specialization</i>	11
2.1.2.	<i>Workflow</i>	13
2.1.2.1.	<i>Pre-Production</i>	16
2.1.2.2.	<i>Production</i>	20
2.1.2.3.	<i>Post Production</i>	20
2.2.	<i>Art Director TV Commercial</i>	21
2.2.1.	<i>Set Decoration</i>	23
2.2.2.	<i>Wardrobe</i>	25
2.2.3.	<i>Make up dan Hair</i>	27
2.2.4.	<i>Animation</i>	28
2.3.	<i>Motion Graphics</i>	28
2.3.1.	Elemen Visual <i>Motion Graphics</i>	29
2.3.2.	<i>Motion Graphics</i> dalam <i>Live Action</i>	30
2.4.	<i>Color Theory</i>	34
2.4.1.	Aspek warna pastel.....	35
2.4.2.	<i>Moods Phycology of Pastel Color</i>	37
BAB III METODOLOGI.....		41

3.1.	Gambaran Umum Penelitian	41
3.1.1.	Sinopsis	42
3.1.2.	Posisi Penulis	42
3.2.	Tahapan Kerja	42
3.2.1.	Konsep Cerita.....	43
3.2.2.	Riset dan Merancang Konsep Visual	43
3.2.3.	Pembuatan Konsep Karakter.....	45
3.2.3.1.	Karakter Wajah	45
3.2.3.2.	<i>Wardrobe</i>	47
3.2.3.3.	<i>Make up</i>	51
3.2.4.	Pembuatan Konsep Set <i>Environment</i>	56
3.2.4.1.	Ruang Santai	56
3.2.4.2.	<i>Fantasy Land</i>	58
3.2.5.	Sketsa Set <i>Environment</i>	59
3.2.6.	<i>Storyboard</i>	61
BAB IV ANALISA.....		62
4.1.	Analisa Proses Konsep Visual dari Cerita dan Citra Golden Sugar	62
4.2.	Visualisasi Karakter	66
4.2.1.	Analisa Pemilihan <i>Wardrobe</i>	66
4.2.2.	Analisa Pemilihan <i>Make Up</i>	71

4.3. <i>Background dan Environment</i>	73
4.3.1. <i>Setting Ruang Santai</i>	74
4.3.2. <i>Analisa Rotoscoping Karena Kesalahan Pada Property</i>	76
4.3.3. <i>Analisa Set Green Screen</i>	78
4.3.4. <i>Analisa Pemilihan Elemen Dunia Fantasi</i>	80
BAB V PENUTUP.....	82
5.1. Kesimpulan.....	82
5.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN A.....	86
LAMPIRAN B	90
LAMPIRAN C	91
LAMPIRAN D.....	96
LAMPIRAN E	98
LAMPIRAN F.....	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. TV <i>Commercial Actimel Screenshot</i>	11
Gambar 2.2. <i>A/V Script Example</i>	14
Gambar 2.3. <i>Storyboard TV Commercial</i>	15
Gambar 2.4. Syuting <i>Greenscreen</i> di Studio	18
Gambar 2.5. Syuting di Lokasi	19
Gambar 2.6. Referensi Ruangan di Dunia Nyata	23
Gambar 2.7. Referensi Ruangan di Dunia Fantasi	24
Gambar 2.8. Referensi Kostum 2 di Dunia Nyata	26
Gambar 2.9. Referensi Kostum 2 di Dunia Khayalan.....	27
Gambar 2.10. <i>Screenshot Iklan Downy</i>	34
Gambar 2.11. <i>Pastel Scheme Color</i>	36
Gambar 2.12. <i>Romantic Pastel Analogous Scheme</i>	38
Gambar 2.13, <i>Soft Pastel Analogous Scheme</i>	38
Gambar 2.14. <i>Elegant Pastel Analogous Scheme</i>	39
Gambar 2.15. <i>Refreshing Pastel Complementary Scheme</i>	39
Gambar 2.16. <i>Pure Pastel Scheme</i>	40
Gambar 3.1. Logo Golden Sugar	44
Gambar 3.2. Mikha Tambayong	46
Gambar 3.3. Nikita Willy	46
Gambar 3.4. <i>Talent Yang Terpilih</i>	47

Gambar 3.5. <i>Refreshing Pastel Complementary Scheme</i>	47
Gambar 3.6. Referensi Kostum di Dunia Nyata	48
Gambar 3.7. Sketsa Kostum di Dunia Nyata	49
Gambar 3.8. Referensi Kostum di Dunia Khayalan.....	50
Gambar 3.9. Sketsa Kostum di Dunia Fantasi	50
Gambar 3.10. Referensi <i>Make Up</i> di Dunia Nyata	52
Gambar 3.11. Hasil Akhir <i>Make Up</i> di Dunia Nyata.....	52
Gambar 3.12. Warna Kutek	53
Gambar 3.13. Referensi rambut di dunia nyata	53
Gambar 3.14. <i>Make Up</i> dan <i>Hairstyle</i> Dunia Fantasi	54
Gambar 3.15. Hasil Akhir <i>Make Up</i> dan <i>Hairstyle</i> Dunia Fantasi	55
Gambar 3.16. Referensi aksesoris rambut dunia khayalan	55
Gambar 3.17. Referensi Ruangan 2	57
Gambar 3.18. Referensi Ruangan 3	57
Gambar 3.19. Referensi Dunia Fantasi 1	58
Gambar 3.20. Referensi Dunia Fantasi 2	59
Gambar 3.21. Sketsa Ruang Santai	60
Gambar 3.22. Sketsa Dunia Fantasi	60
Gambar 3.23. Sketsa <i>Storyboard</i> Salah Satu <i>Scene</i>	61
Gambar 4.1. Produk Andalan Golden Sugar.....	64
Gambar 4.2. <i>Mood</i> Warna Golden Sugar.....	65
Gambar 4.3. Kostum di Dunia Nyata (<i>Scene 1</i>).....	67
Gambar 4.4. Kostum pada Dunia Fantasi (<i>Scene 2</i>)	68

Gambar 4.5. Sepatu Pada Kostum Sepatu <i>Scene 2</i>	70
Gambar 4.6. Hasil <i>Make Up</i> di Dunia Nyata	71
Gambar 4.7. Hasil <i>Make Up 2</i>	72
Gambar 4.8. Hasil <i>Make Up 2</i> Tampak Depan	72
Gambar 4.9. Sketsa Awal Ruang Santai	74
Gambar 4.10. Hasil Akhir Set Ruang Santai.....	75
Gambar 4.11. Hasil Akhir Set Ruang Santai dengan <i>Talent</i>	75
Gambar 4.12. <i>Screenshot</i> Tempat <i>Cupcake</i> Terbuat Dari Karton	77
Gambar 4.13. Setelah Di Edit Bagian Karton	78
Gambar 4.14. <i>Take GreenScreen shot</i>	79
Gambar 4.15. Hasil Final Dunia Fantasi (<i>After</i>)	80

UMMN