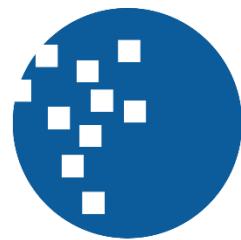


**PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BERTEMA
*GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Christian Andreas
00000033753**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BERTEMA

GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christian Andreas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033753

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BERTEMA

GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Juni 2023



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BERTEMA

GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR

Oleh

Nama : Christian Andreas
NIM : 00000033753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 26 Juni 2023

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Pengaji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/E081472

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christian Andreas
NIM : 00000033753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BERTEMA

GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 9 Juni 2023

Yang menyatakan,

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**



(Christian Andreas)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat dengan lancar menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Animasi Interaktif Bertema *Genderless Fashion Brand Andrean NR* ” dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Desain (S. Ds.).

Lalu, penulis dapat mengerjakan hasil laporan tugas akhir ini dengan baik karena bantuan yang didapatkan selama berjalannya penggerjaan. Sehingga, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini. Selain itu, telah memberikan kesabaran yang sangat besar dalam proses pembuatan perancangan pada tugas akhir ini.
5. Andrean Nur Rhamadan atau Ramon, sebagai narasumber yang telah memberikan izin terhadap data, informasi, dan juga perancangan yang membawakan nama brand beliau, Andrean NR.
6. Juyezdardo, sebagai narasumber kedua yang telah memberikan informasi lebih mengenai dunia fashion saat ini dan asal-usul bekerja sama dengan *brand* Andrean NR dari sudut pandang orang luar.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Grup Bimbingan yang sudah bersama-sama berjuang dan mendukung sesama dalam periode penggerjaan perancangan sejak awal.

9. Megumumpkin, teman ilustrasi yang telah membantu pembuatan ilustrasi dalam perancangan dalam bentuk pewarnaan *background* dan *moral support*.
10. Michael Fadly Kurniawan atau Hwang, secara khusus telah memberikan bantuan dalam mental dan motivasi untuk mengerjakan perancangan sehingga penulis dapat membuat karya tugas akhir semaksimal mungkin.

Semoga karya tugas akhir ini bisa menjadi sebuah inspirasi, motivasi, dan masukan bagi mahasiswa-mahasiswa lainnya, memberikan semangat dalam berkreasi dan dapat memperluas pengetahuan umum, dan eksplor dalam berkarya yang dapat menjadi manfaat bagi masyarakat kreatif kedepan dan dijadikan sebagai kembanggaan bagi negara Indonesia.

Tangerang, 9 Juni 2023



(Christian Andreas)



PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BERTEMA

GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR

(Christian Andreas)

ABSTRAK

Genderless fashion mulai masuk di Indonesia dengan pengaruh *influencer*, *fashion designers*, dan selebgram di media sosial. Semakin berjjalannya waktu, semakin banyak *brand* yang membuat atau memasuki tema *genderless fashion*. Andrean NR merupakan *indie brand fashion* berbasis Yogyakarta yang dibuat secara spesifik bertema *genderless fashion*. Namun, media utama yang digunakan *brand* Andrean NR berupa Instagram dan masih kekurangan dalam mempromosikan *value* yang dimiliki oleh *brand*, yaitu penggunaan bahan *recycled* atau *sustainable*, dan efek yang dapat dimiliki dalam desain pakaian milik *brand* Andrean NR. *Brand* Andrean NR membutuhkan sebuah metode yang dapat mempromosikan *value* yang dimiliki oleh *brand* Andrean NR sehingga diperlukan perancangan sebuah media promosi dalam bentuk animasi interaktif untuk *brand* Andrean NR. Metode perancangan yang digunakan berdasarkan teori Robin Landa yang terdiri dari orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam bentuk wawancara dan kuantitatif dalam bentuk kuesioner sebagai metode pengumpulan data, studi literature dan studi eksisting. Perancangan yang telah dibuat menghasilkan video promosi dalam rupa animasi interaktif seperti scan QR dan didukung oleh media pendukung, yaitu *photocard* transparan yang memiliki *augmented reality*, iklan media sosial, dan *merch*.

Kata kunci: *Genderless fashion*, Andrean NR, *augmented reality* , interaktif, animasi

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DESIGNING INTERACTIVE ANIMATION THEMED GENDERLESS FASHION BRAND ANDREAN NR

(Christian Andreas)

ABSTRACT (English)

Genderless fashion began to enter Indonesia with the influence of influencers, fashion designers, and celebrities on social media. As time goes by, more and more brands are creating or entering the theme of genderless fashion. Andrean NR is a Yogyakarta-based indie fashion brand that is specifically themed genderless fashion. However, the main media used by the Andrean NR brand is Instagram and still lacks in promoting the value owned by the brand, namely the use of recycled or sustainable materials, and the effects that can be had in the design of Andrean NR brand's clothing. The Andrean NR brand needs a method that can promote the value of the Andrean NR brand so it is necessary to design a promotional media in the form of interactive animation for the Andrean NR brand. The design method used is based on Robin Landa's theory which consists of orientation, analysis, concept, design, and implementation. This research uses qualitative research methods in the form of interviews and quantitative in the form of questionnaires as data collection methods, literature studies and existing studies. The design that has been made produces promotional video in the form of interactive animations such as QR scans and is supported by supporting media, namely transparent photocards that have augmented reality, social media commercial, and merch.

Keywords: Genderless fashion, Andrean NR, augmented reality, Animation, Interactive

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT (English).....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Media Promosi	5
2.1.1 Strategi Pembuatan Konten	7
2.1.2 Perencanaan Media Promosi.....	9
2.2 Teori Desain	11
2.2.1 <i>Line</i>	11
2.2.2 <i>Color</i>	12
2.2.2 <i>Typography</i>	14
2.3 Teori <i>Storytelling</i>	14
2.3.1 Tahap Pembuatan <i>Digital Storytelling</i>	15
2.3.2 Metode Proses Produksi <i>Digital Storytelling</i>	18
2.4 Teori <i>Genderless Fashion</i>	19
2.4.1 Awal Terbentuknya <i>Genderless Fashion</i>	20
2.4.2 Awal Masuk tren <i>Genderless Fashion</i> di Indonesia.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	22
3.1 Metodologi Penelitian	22
3.1.1 Metode Kualitatif.....	22
3.1.2 Metode Kuantitatif	22
3.2 Studi Kompetitor	32
3.3 Studi Eksisting	32
3.4 Studi Referensi.....	32
3.4.1 Musik Video Eve - Yoku.....	37
3.4.2 Pocari Sweat <i>Commercial</i> Bintang SMA	39
3.5 Kesimpulan	40
3.6 Metodologi Perancangan.....	40
BAB IV STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN	42
4.1 Strategi Perancangan	42
4.1.1 <i>Orientation</i>.....	42
4.1.2 <i>Analysis</i>	45
4.1.3 <i>Conception</i>.....	47
4.1.4 <i>Design</i>	54
4.1.5 <i>Implementation</i>.....	65
4.2 Analisis Alpha	74
4.2.1 Analisis Visual dan Konten	74
4.2.2 Analisis Interaktivitas	77
4.2.3 Media Sekunder.....	78
4.2.4 Hasil Perbaikan	80
4.3 Analisis Media Sekunder.....	81
4.3.1 Analisis Media Sosial	81
4.3.2 Analisis Photocard AR	83
4.3.3 Analisis Merchandise	85
4.4 Analisis Beta.....	87
4.4.1 Analisis Visual	88
4.4.2 Analisis Interaktif.....	89
4.5 Budgeting	91

4.5.1	<i>Budgeting Media Utama</i>	91
4.5.2	<i>Budgeting Media Sekunder</i>	92
BAB V PENUTUP		93
5.1	Simpulan	93
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		xvii
LAMPIRAN		xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Makna Logo	43
Tabel 4.2 <i>Storyline</i> Perancangan Animasi	52
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Konten dan Visual <i>Alpha Test</i>	75
Tabel 4.4 Hasil Pesan yang Ditangkap saat <i>Alpha Test</i>	76
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Karya <i>Alpha Test</i>	76
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	77
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	78
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Interaktivitas Media Sekunder.....	79
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Interaktivitas Media Sekunder <i>Alpha Test</i>	79
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Animasi <i>Beta Testing</i>	88
Tabel 4.11 Pesan Animasi <i>Beta Testing</i>	89
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Animasi <i>Beta Testing</i>	89
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Interaktivitas QR Animasi <i>Beta Testing</i>	90
Tabel 4.14 Kritik dan Saran Interaktivitas QR Animasi <i>Beta Testing</i>	90
Tabel 4.15 <i>Budgeting</i> Perancangan Animasi	91
Tabel 4.16 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	92



DAFTAR GAMBAR

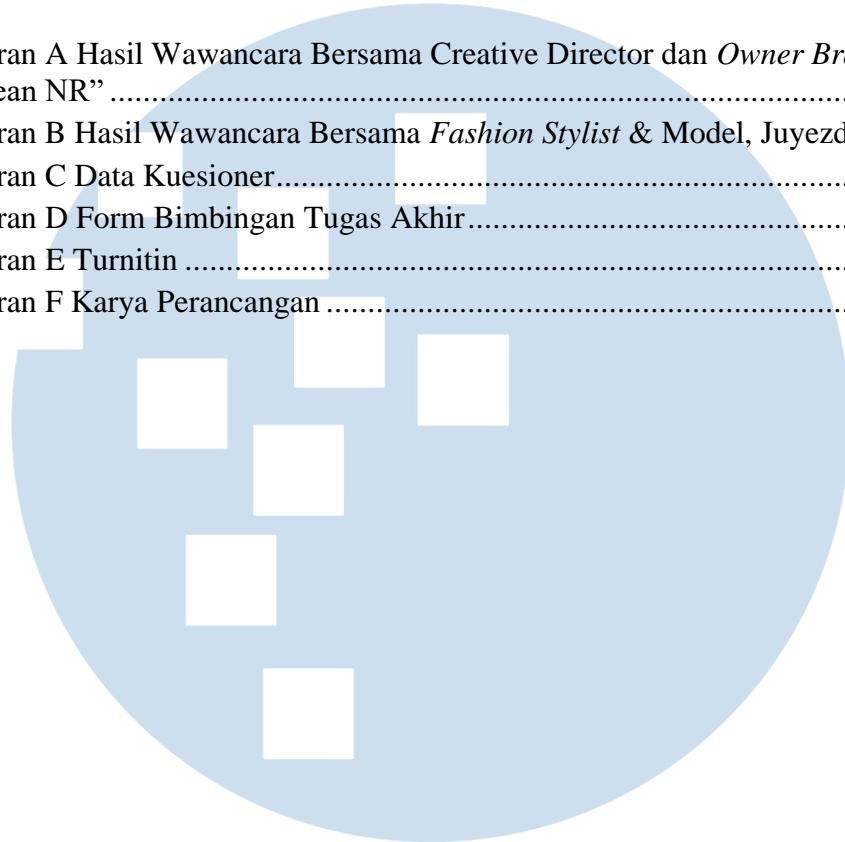
Gambar 2.1 Ilustrasi Variasi Garis	11
Gambar 2.2 Spektrum Warna Primer	12
Gambar 2.3 Spektrum <i>Hue</i> Warna.....	13
Gambar 2.4 Contoh Pakaian <i>Genderless Fashion</i>	20
Gambar 2.5 Ilustrasi Unsur-unsur Budaya dalam <i>Genderless Fashion</i>	21
Gambar 3.1 Data Statistik Media Sosial Instagram <i>brand</i> Andrean NR	24
Gambar 3.2 Wawancara bersama <i>Fashion Stylist & Model</i> , Juyezdardo	26
Gambar 3.3 Rumus Slovin	27
Gambar 3.4 Total Responden Kuesioner	27
Gambar 3.5 Statistik Umur Responden Kuesioner	28
Gambar 3.6 Statistik Ketertarikan Responden Terhadap <i>Fashion</i>	28
Gambar 3.7 Statistik Pendapat Responden Terhadap <i>Genderless Fashion</i> di Indonesia	29
Gambar 3.8 Statistik Pendapat Responden terhadap Sudut Pandang Masyarakat Indonesia mengenai <i>Genderless Fashion</i>	30
Gambar 3.9 Statistik Pendapat Responden terhadap <i>Fashion Brand</i> Andrean NR	31
Gambar 3.10 Statistik Pendapat Responden terhadap Media Promosi untuk <i>Brand</i> Andrean NR.....	31
Gambar 3.11 <i>Post</i> Jadwal Aktif Toko Fisik One Off Ones	32
Gambar 3.12 Akun instagram One Off Ones	33
Gambar 3.13 <i>Website Official</i> One Off Ones	34
Gambar 3.14 Skenario Pertama Video One Off Ones – I Am Who I Am	35
Gambar 3.15 Skenario Kedua Video One Off Ones – I Am Who I Am	36
Gambar 3.16 Skenario Pertama Musik Video Yoku	37
Gambar 3.17 Skenario Kedua Musik Video Yoku.....	38
Gambar 3.18 Skenario Ketiga Musik Video Yoku.....	38
Gambar 3.19 Iklan Pocari Sweat Bintang SMA 2019	39
Gambar 4.1 Informasi mengenai <i>Brand</i> Andrean NR	42
Gambar 4.2 Informasi Pengenalan Logo <i>Brand</i> Andrean NR	43
Gambar 4.3 Persona Target Audiens	46
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i> Perancangan.....	47
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Perancangan	49
Gambar 4.6 Statistik Data Pemilihan Visual	50
Gambar 4.7 <i>Color Palette</i> dan <i>Typeface</i> Perancangan	51
Gambar 4.8 Desain Karakter Ramon	55
Gambar 4.9 Referensi Desain Karakter Ramon	56
Gambar 4.10 Desain Karakter Millian.....	57
Gambar 4.11 Referensi Desain Karakter Millian	58

Gambar 4.12 Desain Karakter Brian.....	59
Gambar 4.13 Referensi Desain Karakter Brian.....	60
Gambar 4.14 Desain Karakter Cheryl.....	61
Gambar 4.15 Referensi Desain Karakter Cheryl.....	61
Gambar 4.16 Desain Karakter Jen	62
Gambar 4.17 Referensi Desain Karakter Jen	63
Gambar 4.18 Sketsa <i>Storyboard</i> Sebelum Revisi.....	64
Gambar 4.19 Kolase Konten Andean NR.....	64
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Animasi	65
Gambar 4.21 Proses Pembuatan <i>Background</i>	66
Gambar 4.22 Proses Peletakan QR dalam <i>Background</i>	67
Gambar 4.23 Proses Pewarnaan Sketsa Animasi	67
Gambar 4.24 Proses Animasi Final	68
Gambar 4.25 <i>Mockup</i> Iklan Youtube.....	69
Gambar 4.26 Format <i>Reels</i> Media Sosial	70
Gambar 4.27 Desain <i>Photocard AR</i>	71
Gambar 4.28 Desain Ilustrasi <i>Chibi</i>	72
Gambar 4.29 Desain Ilustrasi <i>Standy Akrilik</i>	73
Gambar 4.30 Kartu AR <i>Prototype Day</i>	78
Gambar 4.31 Revisi Final Visual Animasi	80
Gambar 4.32 Revisi Tambahan Teks Pesan.....	80
Gambar 4.33 Indikator untuk Interaktivitas Animasi	81
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Konten Tiktok	82
Gambar 4.35 <i>Mockup Story Feeds Instagram</i>	83
Gambar 4.36 <i>Mockup Photocard AR</i>	84
Gambar 4.37 <i>Standy Akrilik Karakter</i>	85
Gambar 4.38 Stiker <i>Chibi Whatsapp</i> Andean NR.....	86
Gambar 4.39 Stiker <i>Sheet Chibi</i> Andean NR.....	87
Gambar 4.40 Statistik Akses Penggunaan QR	90

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Wawancara Bersama Creative Director dan <i>Owner Brand</i> “Andrean NR”	xviii
Lampiran B Hasil Wawancara Bersama <i>Fashion Stylist & Model</i> , Juyezdardo.	xxv
Lampiran C Data Kuesioner.....	xxix
Lampiran D Form Bimbingan Tugas Akhir.....	l
Lampiran E Turnitin	lii
Lampiran F Karya Perancangan	liii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA