



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.

PEMBUATAN *STOP MOTION* UNTUK ADVERTISING

PRODUK *FASHION*

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Joshua Dwi Sutedjo

NIM : 08120210069

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2012

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN STOP MOTION UNTUK ADVERTISING PRODUK

FASHION

Oleh :

Nama : Joshua Dwi Sutedjo

NIM : 08120210069

Fakultas : Seni & Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 13 Agustus 2012

Dewan Penguji,

Yusup S. Martyastiadi, S.T.,M.Inf.Tech.

Dosen Pembimbing,

Edwin Hartono Sutiono, M.A.

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

Lembar Pernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Tangerang, 13 Agustus 2012

(Joshua Dwi Sutedjo)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah menyertai selama pembuatan tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan tidak kurang suatu apapun.

Penulis membuat tugas akhir ini dengan berdasarkan pengalaman akademis yang ia dapatkan di Universitas Multimedia Nusantara, Fakultas Seni dan Desain, Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan bidang peminatan *Animaton Design*.

Selama proses pembuatan tugas akhir penulis mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Seni & Desain, M.S. Gumelar, M.A., yang telah memberikan kesempatan dan semangat kepada penulis.
2. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam membuat laporan ini.
3. Dosen penguji, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga penulis dapat terus memperbaiki Tugas Akhir ini menjadi lebih baik.
4. Keluarga penulis yang memberikan dukungan secara moril dan materil kepada penulis saat mengerjakan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen bidang peminatan *Animation*, Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.

6. Perusahaan *Elhaus* yang telah bersedia menjadi narasumber dan meminjamkan produknya untuk keperluan tugas akhir,
7. Segenap *crew* yang telah membantu penulis dalam pembuatan tugas akhir, Aloysius Malvin (model), Astrid Saerong (asisten), Thomas Aquinas (*cameraman*), Pisi Respati & Robertus Bellarminus (lightingman), Regie Bagus Kurniawan Putra Utama (*behind the scene*), Monica Tedja (*Make-Up and Wardrobe*), dan Indra (*Hair Stylist*).

Dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung kelancaran Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna, namun penulis berharap bahwa Tugas Akhir yang dibuat ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Tangerang, 13 Agustus 2012

Penulis,

Joshua Dwi Sutedjo

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	7

2.1	Animasi.....	7
2.1.1	Animasi <i>Stop Motion</i>	15
2.2	Fotografi.....	20
2.2.1	Komposisi dalam Fotografi.....	21
2.2.2	Fotografi Komersial.....	23
2.2.3	Pencahayaan dalam Fotografi.....	25
2.3	<i>Fashion</i> dan Tren.....	31
2.3.1	<i>Man's Fashion</i>	33
2.4	<i>Advertising</i>	40
2.4.1	Internet.....	43
2.4.2	<i>E-commerce</i>	44
2.4.3	Video pada Internet.....	47
2.5	Gaya Gambar.....	49
2.5.1	<i>Urban art</i>	50
BAB III	52
3.1	Gambaran Umum dan Hubungan Kerja.....	52
3.2	Observasi Perusahaan.....	53
3.2.1	Sejarah <i>Elhaus</i>	53
3.2.2	Produk <i>Elhaus</i>	54
3.2.3	Metode Pemasaran.....	56
3.2.4	Segmentasi Pasar.....	59
3.3	Konsep Visual.....	60
3.4	Perancangan Iklan.....	64

3.4.1	Rancangan Praproduksi	65
3.4.2	Rancangan Produksi.....	68
3.4.3	Rancangan Pascaproduksi.....	70
BAB IV		71
4.1	Pendahuluan.....	71
4.2	Praproduksi	73
4.2.1	Perancangan Set.....	73
4.3	Produksi	75
4.3.1	Pencahayaan	76
4.3.2	Pengarahan <i>Pose</i>	80
4.4	Pascaproduksi	83
4.4.1	<i>Cut to Cut</i>	83
4.4.2	<i>Color Grading</i>	86
BAB V		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN.....		94

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Timing</i>	9
Gambar 2.2 <i>Inertia</i>	12
Gambar 2.3 <i>Acceleration</i>	13
Gambar 2.4 <i>Equal and Opposite Action</i>	13
Gambar 2.5 Contoh Karakter pada <i>Stop Motion Animation</i>	16
Gambar 2.6 Jenis Bahan yang Digunakan untuk Pembuatan Karakter <i>Stop Motion</i>	17
Gambar 2.7 Rangka Karakter/ <i>Armature</i>	18
Gambar 2.8 Film <i>Pixilation</i> Pertama yang Berjudul <i>Neighbour</i>	19
Gambar 2.9 Foto Pertama di Dunia.....	21
Gambar 2.10 <i>Rule of Third</i>	22
Gambar 2.11 Sudut Pantulan Cahaya.....	26
Gambar 2.12 Perbandingan Foto Kontras Tinggi dengan Kontras Rendah.....	28
Gambar 2.13 Arah Sumber Cahaya dalam Studio	29
Gambar 2.14 Contoh Foto yang Menggunakan <i>Fill Light</i>	29
Gambar 2.15 Contoh Foto dengan <i>Kicker Light</i>	30
Gambar 2.16 Contoh Foto yang Menggunakan <i>Background Lights</i>	31

Gambar 2.17 Contoh Penampilan yang Baik dan Tidak Baik	33
Gambar 2.18 Normal, <i>Well Dressed</i>	34
Gambar 2.19 Sexy Stereotyping	35
Gambar 2.20 Pushing Limits	36
Gambar 2.21 Contoh <i>Skinny Jeans, Slim Cut, Straight Cut, dan Cut Bray</i>	40
Gambar 2.22 Model Perencanaan Pemasaran	43
Gambar 2.23 Skema Strategi di <i>E-commerce</i>	44
Gambar 2.24 Unsur dalam <i>E-commerce</i>	46
Gambar 2.25 Video pada Youtube	48
Gambar 2.26 Contoh <i>Urban art</i> untuk Model	51
Gambar 3.1 Logo <i>Elhaus</i>	53
Gambar 3.2 Produk Jeans <i>Elhaus</i>	54
Gambar 3.3 Produk Kemeja <i>Elhaus</i>	55
Gambar 3.4 Produk Jaket <i>Elhaus</i>	55
Gambar 3.5 Produk Dompot <i>Elhaus</i>	56
Gambar 3.6 Website <i>Elhaus</i>	57
Gambar 3.7 Situasi Stan <i>Elhaus</i> pada Acara Brightspot	58
Gambar 3.8 Contoh Gaya Gambar vintage, <i>urban art</i> , pop art, monochrom, dan minimalist	61

Gambar 3.9 Contoh Pose-Pose yang Akan Digunakan.....	67
Gambar 3.10 Sketsa Set yang Ingin Dicapai.....	68
Gambar 4.1 Hasil Akhir yang Dicapai.....	72
Gambar 4.2 Perbandingan sketsa set dengan hasil.....	74
Gambar 4.3 Perbandingan <i>Focal Length</i> 18mm, 35mm, dan 50mm.....	75
Gambar 4.4 Perbedaan Warna pada Hasil Foto dengan Menggunakan <i>Strobe Light</i>	78
Gambar 4.5 Perbedaan Warna yang Dihasilkan oleh Cahaya Kuning dan Putih Kebiruan.....	79
Gambar 4.6 Ilustrasi Posisi Lampu di Studio	79
Gambar 4.7 Proses Produksi di Dalam Studio	80
Gambar 4.8 Perbandingan <i>pose</i> dan Perencanaan, Sketsa, dan Hasil Akhir.....	81
Gambar 4.9 Pengelompokan Busana	84
Gambar 4.10 Contoh <i>Multilayer</i> dan Hasil yang Didapat.....	85
Gambar 4.11 Perbandingan Unsur Warna Sebelum Proses <i>Color Grading</i> dengan Contoh Gambar	87
Gambar 4.12 Perubahan Warna Melalui Proses <i>Color Grading</i>	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hasil Observasi dengan Konsumen Elhaus	59
Tabel 3.2. Tabel Hasil Penelitian Gaya Gambar.....	63
Tabel 4.1. Tabel kesimpulan analisa <i>8fps</i> , <i>10fps</i> , dan <i>12fps</i>	85

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAK

Industri *advertising* mengalami perkembangan dalam berbagai faktor, salah satu faktor utama yaitu pada media *advertising*. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam menghasilkan sebuah media *advertising* baru agar sebuah perusahaan dapat bersaing di tengah era globalisasi ini. Media internet telah menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mempromosikan sebuah produk. Promosi pada internet biasanya menggunakan media foto dan kurang memperhatikan media video. Dalam Tugas Akhir ini, penulis akan memaksimalkan media video menggunakan teknik *stop motion animation* sebagai media promosi produk *fashion* melalui internet.

Kata kunci : video *advertising*, *stop motion animation*, internet, produk *fashion*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Industry of advertising is getting develop in some factors. The one of the main factors is media advertising. Creativity leads a new product in advertising, which could gain competition for the company in the globalization. The Internet has become one of the means that can be used to promote a product. Promotion on the Internet typically using media images rather than video. This Final Project will describe about the use stop motion animation technique as a video promotion for *fashion* product through the Internet.

Keywords: video advertising, stop motion animation, the internet, *fashion* product.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA