

## DAFTAR ISI

|                                                                |            |
|----------------------------------------------------------------|------------|
| <b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....</b>      | <b>ii</b>  |
| <b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>          | <b>iii</b> |
| <b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>                | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                           | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                          | <b>vi</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                     | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                         | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                      | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                      | <b>xiv</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                   | <b>xv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                  | <b>2</b>   |
| 1.1. Latar Belakang .....                                      | 2          |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....                                | 6          |
| 1.3. Rumusan Masalah .....                                     | 7          |
| 1.4. Tujuan Perancangan .....                                  | 7          |
| 1.5. Manfaat Perancangan .....                                 | 8          |
| <b>BAB II TINJAUAN LITERATUR .....</b>                         | <b>8</b>   |
| 2.1. Ilustrasi .....                                           | 8          |
| 2.1.1. Ilustrasi sebagai Pendukung Narasi Teks .....           | 9          |
| 2.1.2. . Ilustrasi sebagai Sarana Komunikasi Visual .....      | 9          |
| 2.1.3. Ilustrasi sebagai Alat Kreatif dan Estetika .....       | 9          |
| 2.1.4. Ilustrasi sebagai Alat Pembelajaran dan Pendidikan..... | 10         |
| 2.2. Iklan.....                                                | 10         |
| 2.2.1. Iklan sebagai Bentuk Komunikasi Persuasif.....          | 10         |
| 2.2.2. Iklan sebagai Sarana Informasi .....                    | 11         |
| 2.2.3. Iklan sebagai Alat Pembentukan Citra Merek.....         | 11         |
| 2.3. Animasi .....                                             | 11         |
| 2.3.1. Motion Graphics Sebagai Bentuk Komunikasi Visual.....   | 13         |
| 2.3.2. Penggunaan Animasi dalam Iklan .....                    | 13         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                     | <b>15</b>  |
| 3.1. Metode Perancangan .....                                  | 15         |
| 3.2. White Hat 1 – Pengumpulan Data.....                       | 18         |
| 3.2.1. Wawancara Bebas Terpimpin .....                         | 18         |

|                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.2.2. Referensi Visual .....                                        | 19        |
| 3.3. White Hat 2 – Pengelompokan Data .....                          | 20        |
| 3.4. Green Hat – Eksplorasi Visual .....                             | 21        |
| 3.5. Yellow Hat & Black Hat – Analisi Kelebihan dan Kekurangan ..... | 21        |
| 3.6. Red Hat – Intuisi .....                                         | 21        |
| 3.7. Blue Hat – Evaluasi .....                                       | 22        |
| <b>BAB IV PERANCANGAN .....</b>                                      | <b>23</b> |
| 4.1. Analisis Data .....                                             | 23        |
| 4.1.1. Hasil Wawancara .....                                         | 23        |
| 4.1.2. Video Iklan Oreo “Oreo Penuh Keajaiban” .....                 | 24        |
| 4.1.3. Video Rebranding Burger King .....                            | 25        |
| 4.1.4. Referensi Visual .....                                        | 26        |
| 4.2. Analisis <i>Keyword</i> Visual .....                            | 28        |
| 4.2.1. Oreo Penuh Keajaiban .....                                    | 28        |
| 4.2.2. Rebrand Burger King .....                                     | 29        |
| 4.2.3. Referensi .....                                               | 29        |
| 4.3. Keyword Minmapping .....                                        | 30        |
| 4.4. Sketsa Eksplorasi Alternatif Visual .....                       | 30        |
| 4.4.1. Skema Warna .....                                             | 31        |
| 4.4.2. Alternatif Desain Karakter .....                              | 31        |
| 4.4.3. Alternatif Desain Produk Mochi .....                          | 34        |
| 4.4.4. Alternatif Storyboard Iklan .....                             | 35        |
| 4.5. Desain Final .....                                              | 37        |
| 4.5.1. Desain Karakter Utama .....                                   | 37        |
| 4.5.2. Desain Produk Mochi .....                                     | 38        |
| 4.5.3. Desain Maskot .....                                           | 39        |
| 4.5.4. Desain Background .....                                       | 40        |
| 4.6. Proses Pembuatan Animasi .....                                  | 41        |
| 4.6.1. Memisahkan file <i>asset</i> dengan Adobe Photoshop .....     | 41        |
| 4.6.2. Menggerakan menggunakan After Effects .....                   | 42        |
| 4.6.3. Mengkomposisikan video dengan Premiere Pro .....              | 43        |
| 4.6.4. Menambahkan audio di Premiere Pro .....                       | 43        |
| 4.6.5. <i>Export</i> dan <i>Upload</i> ke Youtube .....              | 44        |
| <b>BAB V KESIMPULAN .....</b>                                        | <b>44</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....                                                | 44        |
| 5.2. Rekomendasi .....                                               | 44        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                          | <b>46</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1: Video Iklan GOJEK Menggunakan Animasi 2 Dimensi .....       | 4  |
| Gambar 2. 1: Dumb Ways To Die - Avoid Running in The Station.....        | 14 |
| Gambar 3. 1: Bagan Perancangan Menggunakan Metode Six Thinking Hats..... | 17 |
| Gambar 4. 1: Google Meet Dengan Pemilik Bobit.....                       | 23 |
| Gambar 4. 2: Video Iklan “Oreo Penuh Keajaiban”.....                     | 24 |
| Gambar 4. 3 Video Rebranding Burger King .....                           | 25 |
| Gambar 4. 4 Referensi <i>Art Style</i> .....                             | 26 |
| Gambar 4. 5 Referensi <i>Drawing Style</i> .....                         | 27 |
| Gambar 4. 6 Ilustrasi Chaaya Prabhat.....                                | 27 |
| Gambar 4. 7 Keyword Mindmap .....                                        | 30 |
| Gambar 4. 8 Skema Warna Triadic.....                                     | 31 |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 9 Sketsa Maskot untuk Bobit .....          | 32 |
| Gambar 4. 10 Sketsa Desain Karakter Utama.....       | 32 |
| Gambar 4. 11 Alternatif Sketsa Maskot Bobit.....     | 33 |
| Gambar 4. 12 Sketsa Produk Mochi Bites .....         | 34 |
| Gambar 4. 13 Sketsa Mochi Bites Variasi Matcha ..... | 34 |
| Gambar 4. 14 Alternatif Storyboard.....              | 35 |
| Gambar 4. 15 Alternatif Storyboard.....              | 36 |
| Gambar 4. 16 Desain Karakter Utama .....             | 37 |
| Gambar 4. 17 Desain Mochi Daifuku .....              | 38 |
| Gambar 4. 18 Desain Mochi Bites .....                | 38 |
| Gambar 4. 19 Desain Mochi Cake .....                 | 39 |

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Gambar 4. 20 Desain Maskot Kucing.....  | 39 |
| Gambar 4. 21 Desain Background .....    | 40 |
| Gambar 4. 22 Adobe Photoshop .....      | 41 |
| Gambar 4. 23 Adobe After Effects: ..... | 42 |
| Gambar 4. 24 Adobe Premiere Pro .....   | 43 |

