

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PRODUK CLOTHATION**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)**



Disusun Oleh:

AISYAH NUR SALSABILA

NIM: 21100011

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2024

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI
***AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA**
PROMOSI PRODUK CLOTHATION

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun Oleh:

AISYAH NUR SALSABILA

NIM: 21100011

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi Dengan Teknologi *Augmented Reality*
Sebagai Media Promosi Produk CLOTHATION.

Penulis : Aisyah Nur Salsabila

NIM : 21100011

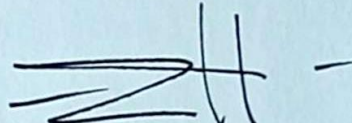
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa 23 Juli 2024.

Disahkan oleh:

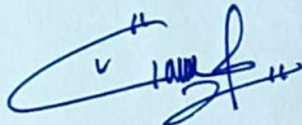
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.

NIP. 196611271994031001

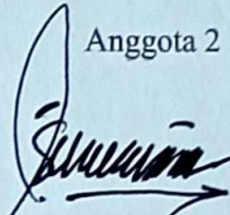
Anggota 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199312162020121007

Anggota 2



Drs. Gun Gun Waldi Gumilar, M.M.

NIP. 196404042014091001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PRODUK CLOTHATION.

Penulis : Aisyah Nur Salsabila

NIM : 21100011

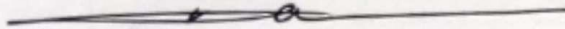
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, *5 Juli* 2024.

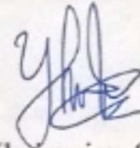
Pembimbing I



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds

NIP. 198501122019032016

Pembimbing II

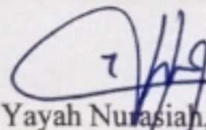


Yuyun Khairunisa, S.Si.M.Kom

NIP. 198612282010122005

Mengetahui,

Ketua Koordinator Program Studi
DesainGrafis



Yayah Nur-asiah, M.Pd

NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Nur Salsabila

NIM : 21100011

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul PERANCANGAN ILUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK CLOTHATION adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihaklain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudia hari ditemukan ketidakseuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, .. Juli 2024

Yang menyatakan,



Aisyah Nur Salsabila

NIM. 21100011

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Nama : Aisyah Nur Salsabila

NIM : 21100011

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: PERANCANGAN ILLUSTRASI DENGAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PRODUK CLOTHATION.

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selam tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis /pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta,^{11 Mei}2024

Yang menyatakan,



Aisyah Nur Salsabila

NIM. 21100011

ABSTRACT

CLOTHATION is a company with products that combine clothing and animation. CLOTHATION, which is a new brand with an innovative concept, has not been recognised by the public and does not have an art style that can reflect the company's image. This research aims to design illustrations and create an art style that reflects the CLOTHATION brand visually and design 2D animation with augmented reality (AR) technology as a promotional media. Based on the theory proposed by Gatys et al, art style includes three elements: spatial area, colour and lighting, and spatial scale. Added by the theory of Villarreal et al, the drawing style also includes line elements. The research methods used include interviews and literature studies to determine the illustration art style that can represent brand visuals, as well as designing AR with marker-based tracking methods. Unique and consistent illustrations can increase brand recognition, the use of AR in promotions can create interesting interactions for consumers. The application of illustrations and animations that match the brand identity, as well as the use of AR as a promotional medium can increase the attractiveness and dissemination of information through Instagram.

Keywords: Illustration, Augmented Reality, Promotion, Art Style.

ABSTRAK

CLOTHATION adalah perusahaan dengan produk yang menggabungkan antara pakaian dan animasi. CLOTHATION yang merupakan merek baru dan dengan konsep yang inovatif, belum dikenal masyarakat dan belum memiliki gaya gambar yang dapat mencerminkan citra perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ilustrasi dan menciptakan gaya gambar yang mencerminkan merek CLOTHATION secara visual dan merancang animasi 2D berbasis augmented reality (AR) sebagai media promosi. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Gatys et al, gaya gambar mencakup tiga elemen yaitu wilayah spasial, warna dan pencahayaan, dan skala spasial. Ditambahkan oleh teori dari Villarreal et al, gaya gambar juga mencakup elemen garis. Metode penelitian yang digunakan meliputi wawancara dan studi pustaka untuk menentukan gaya seni ilustrasi yang dapat mewakili visual merek, serta merancang AR dengan metode *marker-based tracking*. Ilustrasi yang unik dan konsisten dapat meningkatkan pengenalan merek, penggunaan AR dalam promosi dapat menciptakan interaksi yang menarik bagi konsumen. Penerapan ilustrasi dan animasi yang sesuai dengan identitas merek, serta penggunaan AR sebagai media promosi dapat meningkatkan daya tarik dan penyebaran informasi melalui Instagram.

Kata kunci: Ilustrasi, Augmented Reality, Promosi, Gaya Seni.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang Maha Suci lagi Maha Tinggi atas segala nikmat, pertolongan, kemudahan, serta segala berkat dan nikmat dari-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Perancangan Ilustrasi dengan teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Produk CLOTHATION, serta dapat menyelesaikan proses pembuatan tugas akhir dengan baik.

Tujuan penulisan dari laporan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penulis dan menerapkan ilmu yang penulis miliki dalam hal melakukan *research*, penulisan ilmiah, merancang ilustrasi dan animasi 2D, serta sebagai syarat kelulusan penulis. Dalam laporan ini penulis menguraikan permasalahan yang penulis angkat, serta solusi dari permasalahan tersebut yaitu dalam bentuk karya tugas akhir berupa perancangan ilustrasi dengan teknologi *augmented reality* sebagai media promosi produk CLOTHATION dan penulis uraikan proses penyelesaian dan pengerjaannya dalam laporan ini.

Penulis menyadari penulisan ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan banyak pihak yang berkontribusi. Segala bentuk bantuan dan dukungan kepada penulis baik berupa bantuan secara materil maupun moril sangat berarti bagi penulis, dengan tulus penulis ucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam proses penyelesaian penulisan laporan serta pengerjaan tugas akhir, yakni kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds sebagai Sekretaris Jurusan Desain, dan terutama sebagai pembimbing tugas akhir yang selalu membantu dan mengarahkan terkhusus dalam perancangan karya.

5. Yayah Nurasih, M.Pd sebagai Kepala Program Studi Desain Grafis yang senantiasa mendukung dan mendoakan.
6. Sekretaris Program Studi Desain Grafis Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
7. Yuyun Khairunisa, S.Si.M.Kom. sebagai pembimbing tugas akhir yang selalu membantu dan mengarahkan terutama dalam penulisan laporan.
8. Bapak dan Ibu Ramli tercinta, orang tua penulis yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, mendoakan, dan membantu penulis.
9. Mursyidah kakak penulis yang selalu membantu dalam penyutingan dan penulisan laporan serta selalu memberikan dukungan dan doa.
10. Zidni kakak penulis yang selalu membantu, mendukung, dan mendoakan.
11. Iffat, Obi, dan Hide, adik-adik penulis yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Teman-teman kelas A desain grafis angkatan 2021 yang saling mendukung dan membantu.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu namanya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Aisyah Nur Salsabila', written over a horizontal line.

Aisyah Nur Salsabila

NIM.2110011

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Desain Grafis	6
B. Ilustrasi	6
C. <i>Art Style</i> (Gaya gambar)	7
D. Media Promosi.....	11
E. AR/ <i>Augmented Reality</i>	13
F. CLOTHATION (Clothing Animation).....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup	20
D. Langkah Kerja	21

BAB IV PEMBAHASAN.....	36
A. Jenis Rancangan	36
B. Praproduksi.....	36
C. Produksi.....	39
D. Pascaproduksi.....	66
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komposisi	8
Gambar 2. 2 Proporsi	8
Gambar 2. 3 Warna	9
Gambar 2. 4 Pencahayaan	9
Gambar 2. 5 Warna	10
Gambar 2. 6 Garis	11
Gambar 3. 1 Logo Perusahaan	18
Gambar 3. 2 Proses Produksi	22
Gambar 3. 3 Mindmap	23
Gambar 3. 4 Keyword	24
Gambar 3. 5 Moodboard	24
Gambar 3. 6 Sketsa Maskot	25
Gambar 3. 7 Sketsa Maskot Peliharaan.....	25
Gambar 3. 8 Sketsa Ilustrasi.....	26
Gambar 3. 9 Digitalisasi Ilustrasi Awal	27
Gambar 3. 10 Proses Animasi Frame by Frame Procreate	28
Gambar 3. 11 Proses Animasi Keyframe Procreate Dream	29
Gambar 3. 12 Proses Pengaplikasian AR.....	30
Gambar 4. 1 Warna Primary	37
Gambar 4. 2 Warna Secondary	38
Gambar 4. 3 Desain Karakter Maskot.....	39
Gambar 4. 4 Seri Ilustrasi Mockup 1	41
Gambar 4. 5 Sail into the Wild.....	41
Gambar 4. 6 Find Comfor in Chaos	42
Gambar 4. 7 Seri Ilustrasi Mockup 2	43
Gambar 4. 8 Be the Game Changer	44
Gambar 4. 9 Seri Ilustrasi Mockup 3	44
Gambar 4. 10 Reach for the Sky	45
Gambar 4. 11 Seri Ilustrasi Mockup 4	46
Gambar 4. 12 Sunset Rides Endless Vibes	47

Gambar 4. 13 Seri Ilustrasi Mockup 5	47
Gambar 4. 14 kode QR dan Image Tracker seri 1.....	49
Gambar 4. 15 Kode QR dan Image Tracker seri 2.....	49
Gambar 4. 16 Kode Qr dan Image Tracker Seri 3	50
Gambar 4. 17 Kode QR dan Image Tracker Seri 4.....	50
Gambar 4. 18 Kode QR dan Image Tracker Seri 5	51
Gambar 4. 19 Tampilan AR Filter Instagram	52
Gambar 4. 20 Cover Buku	53
Gambar 4. 21 Halaman Daftar Isi-Halaman 1	54
Gambar 4. 22 Halaman 2-3	54
Gambar 4. 23 Halaman 4-5	54
Gambar 4. 24 Halaman 6-7	55
Gambar 4. 25 Halaman 8-9	55
Gambar 4. 26 Halaman 6-7 dan 8-9 Seri Pakaian Lainnya.....	56
Gambar 4. 27 Poster Seri	57
Gambar 4. 28 Poster Seri	58
Gambar 4. 29 Poster Seri	58
Gambar 4. 30 X banner	59
Gambar 4. 31 Feeds Instagram.....	60
Gambar 4. 32 Foto Profile Instagram.....	61
Gambar 4. 33 Totebag.....	62
Gambar 4. 34 Gantungan Kunci.....	63
Gambar 4. 35 Strap Ponsel.....	63
Gambar 4. 36 Phonegrip	64
Gambar 4. 37 Stiker Set	65
Gambar 4. 38 Buku Catatan	65

DAFTAR TABLE

Table 3.1 Storyline Buku Saku	27
Table 4.1 Uji Coba AR.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. BIODATA PENULIS

Lampiran 2. LEMBAR KARTU BIMBINGAN

Lampiran 3. TEKS WAWANCARA

Lampiran 4. DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR