

**IMPLEMENTASI EFEK SCRIBBLE ART PADA PEMBUATAN
KATALOG ITSFAEN MODISTE**

SKRIPSI



disusun oleh

Saef Alam

14.12.8337

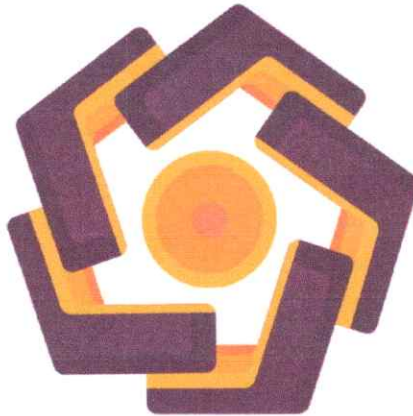
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**IMPLEMENTASI EFEK SCRIBBLE ART PADA PEMBUATAN
KATALOG ITSFAEN MODISTE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Saef Alam

14.12.8337

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI EFEK SCRIBBLE ART PADA PEMBUATAN KATALOG PADA ITSFAEN MODISTE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Saef Alam

14.12.8337

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 November 2018

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI EFEK SCRIBBLE ART PADA PEMBUATAN KATALOG PADA ITSFAEN MODISTE

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Saef Alam

14.12.8337

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

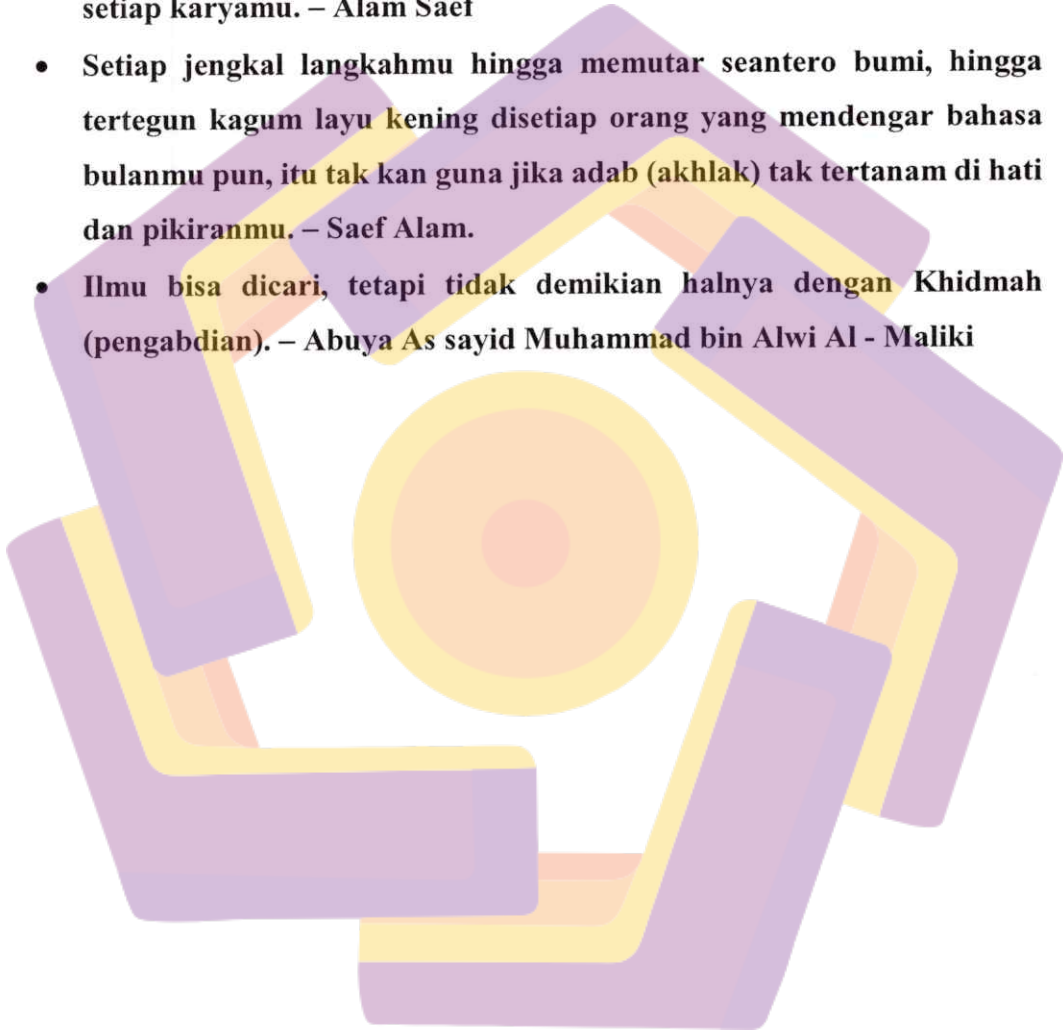
Yogyakarta, 3 Desember 2018



Saef Alam
NIM. 14.12.8337

MOTTO

- **Bukan mahal atau hanya sekedar keren saja, ketika kamu menghasilkan sesuatu karya atau apapun itu, setidaknya berika hasil itu beserta senyum dan selera hati orang selalu berseri ketika melihat setiap karyamu. – Alam Saef**
- **Setiap jengkal langkahmu hingga memutar seantero bumi, hingga tertegun kagum layu kening disetiap orang yang mendengar bahasa bulanmu pun, itu tak kan guna jika adab (akhlak) tak tertanam di hati dan pikiranmu. – Saef Alam.**
- **Ilmu bisa dicari, tetapi tidak demikian halnya dengan Khidmah (pengabdian). – Abuya As sayid Muhammad bin Alwi Al - Maliki**



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah *Subhanahu wa ta'ala*. yang telah memberikan aku nikmat sehat serta kemudahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan dan target yang telah dirancang.
2. Ummi, Adik ku tercinta dan Abahku almarhum yang selalu menjadi ruh kemenangan disetiap tantangan hidup saya, mendoakan saya setiap waktu dan membantu saya dalam hal-hal yang tidak bisa saya kerjakan sendiri. Serta terima kasih atas Do'a mustajab beliau, kasih sayang, waktu, tenaga, dan juga materi yang tak terhingga. Semoga Allah selalu membalas dengan kebaikan beliau.
3. Teruntuk dek Zulfa yang selalu memotivasi untuk berkarya ketika kesulitanpun datang dan selalu membantu dengan suka cita setiap karya – karya saya, dan juga sahabat kontrakan Ziyan, Bias, Fungsi, Fandi, yang selalu membuat harmoni cerita disetiap sudut gubuk sementara kita dan hasrat semangat untuk ngopi, berkarya dll. afifuddin, khuaelit dan noveli yang selalu setia menjadi tumbal untuk kalah PES-an dan selalu memotivasi untuk belajar.
4. Dan tak lupa terima jauh tapi dekat, Ridwan dan mirza yang selalu membuat semangat untuk berkarya dan menghasilkan karya – karya menarik untuk masa depan. Dan tidak lupa geng tabularasa, Melir, Sulkhan, Eca' , Niken Manggambar dan para penulis yang setia tabularasa, dan para pembaca setia tabularasa, tanpa kalian kita hanya sehelai kertas yang kehilangan penanya, do'a saya selalu menjadi pembaca setia dan tabularasa bisa mewujudkan setiap mimpi – mimpi yang tertunda, Amiin.

KATA PENGANTAR

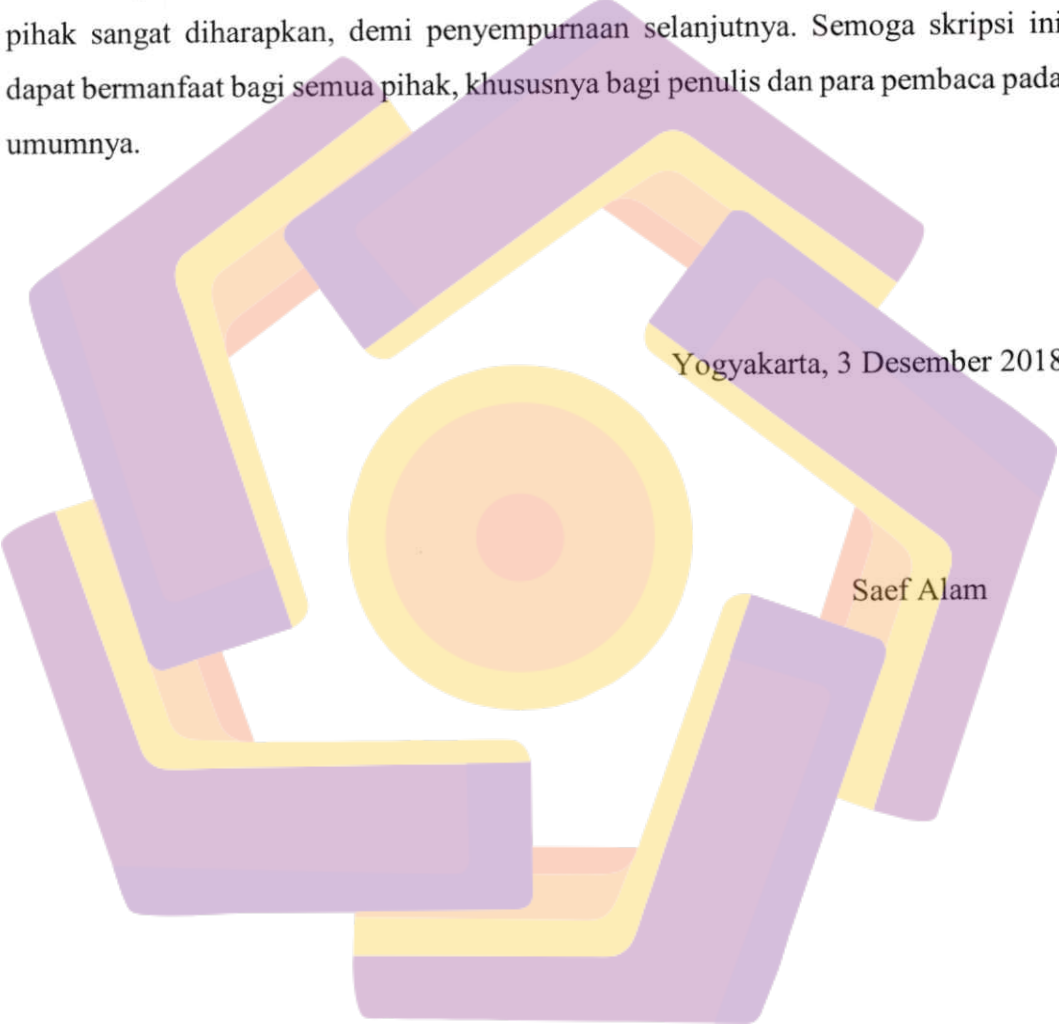
Alhamdulillahirobbilalamin wabihi nasta'in wa'ala umiriddun ya waddhin wassholatu wassalam ala sayyidina Muhammadin wa ala alihi washohbihi ajmain, Syukur alhamdulillah kembali dihaturkan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan harapan dan target yang telah dirancang. Sehingga tugas akhir yang berjudul "IMPLEMENTASI EFEK SCRIBBLE ART PADA PEMBUATAN KATALOG ITSFAEN MODISTE" dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat terakhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu (S1), pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu krisnawati , S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan motivasi bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menimba ilmu.

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada seorang spesial Ummi, adek kandung saya Rika, dek Zulfa dan para sahabat kontrakan yang telah memberikan banyak dukungan, kejengkelan, pikiran, batinan, ngambekan, guyonan sampai semangat gembira dari mulai materi sampai rohani. Sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik, lancar dan tepat waktu. Semua pihak dan seluruh teman – teman jauh yang telah menjadi keluarga dekat penulis

terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu mohon maaf lahir dan batin kepada pihak yang terkait, saran dan kritik semoga membuat penulis belajar lebih dari setiap kesalahan dan memotivasi dari semua pihak sangat diharapkan, demi penyempurnaan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, 3 Desember 2018

Saef Alam

DAFTAR ISI

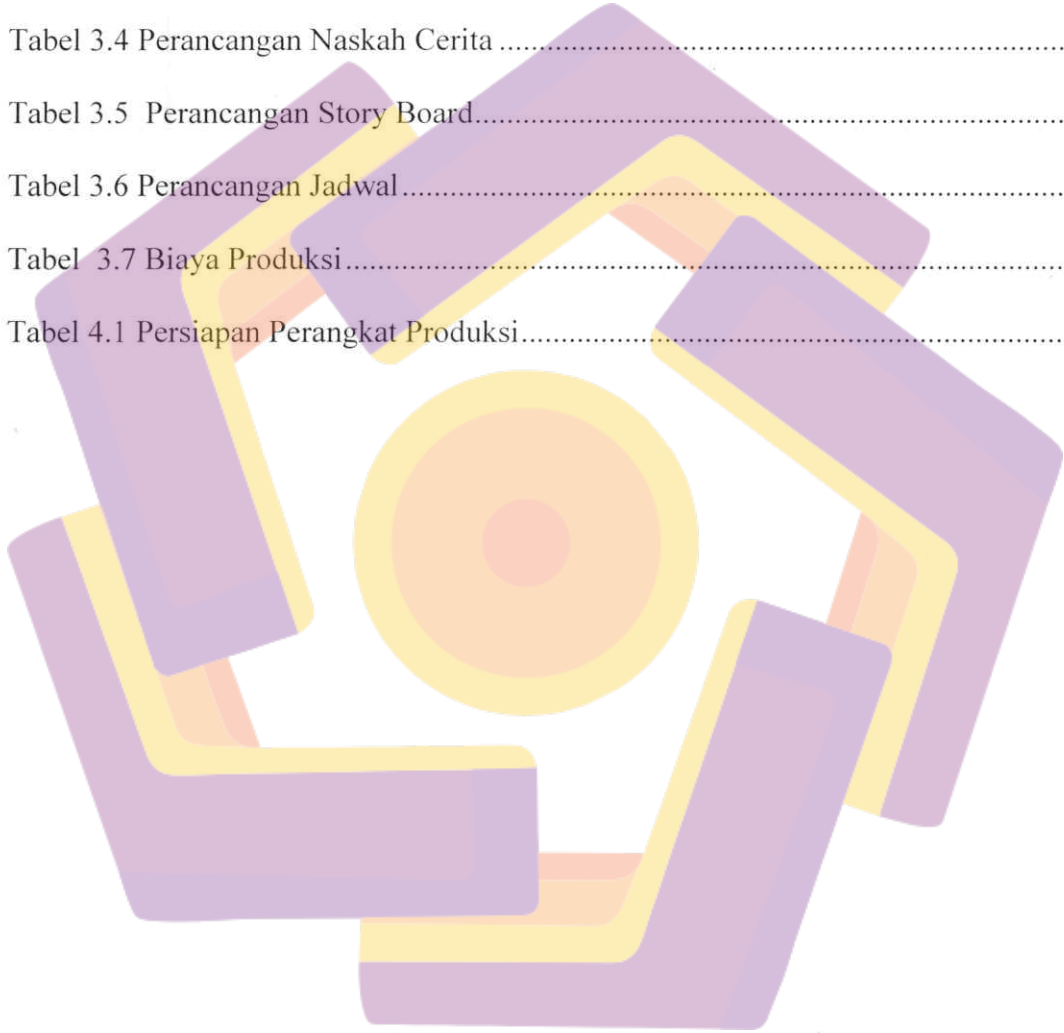
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis.....	3
1.5.3 Metode perancangan Video.....	4
1.5.4 Metode Pembuatan Video	4
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematis Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tujuan Penelitian	6

2.2 Konsep Dasar	6
2.2.1 Pengertian Video	6
2.2.2 Standar video	7
2.2.3 Jenis – jenis Video.....	8
2.3 Promosi	9
2.4 Konsep Dasar Katalog	9
2.4.1 Pengertian Katalog	9
2.4.2 Macam – macam Katalog.....	9
2.4.3 Tujuan Katalogisasi.....	10
2.5 Bahasa Gambar, Sudut Pengambilan dan Gerakan Kamera	11
2.5.1 Teknik Membidik kamera	11
2.5.2 Sudut Pengambilan Gambar.....	14
2.5.3 Teknik Gerak Gambar	15
2.6 Animation.....	17
2.6.1 Scribble Art	18
2.7 Metode Perancangan	20
2.7.1 Tahapan pra-produksi.....	21
2.7.2 Tahap produksi	22
2.7.3 Tahap pasca produksi	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 Tinjauan Pustaka	24
3.1.1 Itsfaen Modiste.....	24
3.1.2 Profil Butik.....	24
3.1.3 Logo Itsfaen Modiste.....	25
3.2 Analisis.....	27
3.2.1 Definisi Analisis	27
3.2.2 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)	28
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem Baru.....	32

3.3 Analisis kebutuhan sistem.....	32
3.3.1 Kebutuhan Informasi.....	32
3.3.2 Kebutuhan Perangkat keras.....	32
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.3.4 Kebutuhan Brainware.....	35
3.4 Perancangan.....	35
3.4.1 Perancangan Ide Cerita.....	35
3.4.2 Persiapan Alat yang Digunakan.....	36
3.4.3 Perancangan Naskah Cerita.....	36
3.4.4 Perancangan Storyboard.....	38
3.4.5 Perancangan Jadwal (Schedule).....	45
3.4.6 Biaya Produksi.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DA PEMBAHASAN.....	46
4.1 Implementasi.....	46
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi.....	46
4.2 Produksi.....	47
4.2.1 Rencana Kegiatan Shooting.....	47
4.3 Tahap Pasca Produksi.....	53
4.3.1 Filter File.....	54
4.4 Editing.....	55
4.4.1 Pembuatan Scribble Animation.....	56
4.4.2 Editing Adobe Premier.....	60
4.5 Testing.....	64
4.5.1 Media Place.....	65
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR TABEL

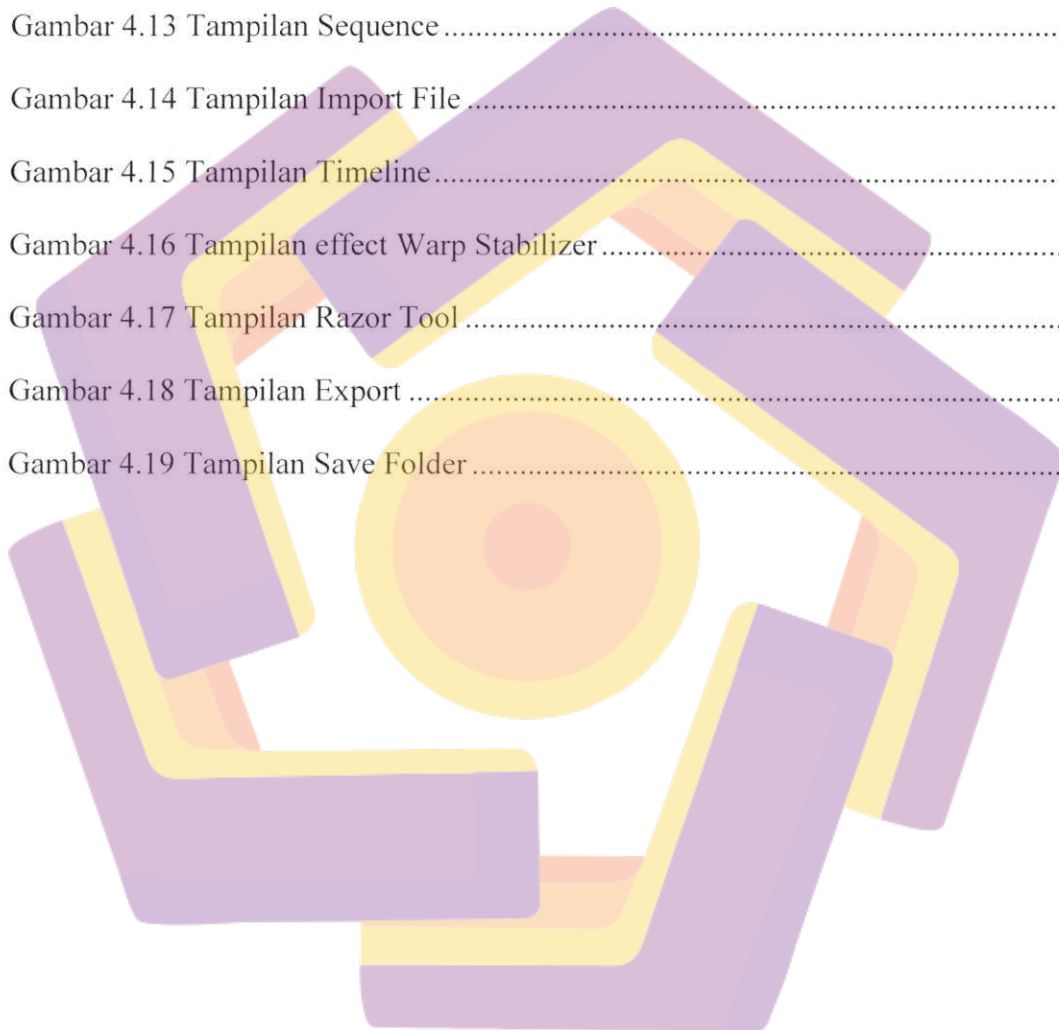
Tabel 3.1 Perlengkapan Produksi	33
Tabel 3.2 Perlengkapan Editing	33
Tabel 3.3 Alat yang Digunakan	36
Tabel 3.4 Perancangan Naskah Cerita	37
Tabel 3.5 Perancangan Story Board.....	38
Tabel 3.6 Perancangan Jadwal.....	45
Tabel 3.7 Biaya Produksi.....	45
Tabel 4.1 Persiapan Perangkat Produksi.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Extreme Close Up	11
Gambar 2.2 Close Up.....	11
Gambar 2.3 Medium Close Up	12
Gambar 2.4 Frog Eye	12
Gambar 2.5 Full Shot.....	13
Gambar 2.6 Long Shot.....	13
Gambar 2.7 Medium Shot.....	14
Gambar 3.1 Logo Itsfaen Modiste	25
Gambar 3.2 Aktifitas Sosial media Instagram Itsfaen Modiste	25
Gambar 3.3Aktifitas Sosial media Instagram Itsfaen Modiste	26
Gambar 3.4 Galeri Video Youtube Channel HIJUP	30
Gambar 3.5 Video yang digunakan untuk Analisis Peneliti.....	31
Gambar 3.6 Tampilan effect Motion pada diskripsi busana dan Liveshot pada Video Catalog HIJUP.....	31
Gambar 4.1 Tahap Pasca Produksi.....	54
Gambar 4.2 File yang Sudah Melalui Tahap Filter.....	54
Gambar 4.3 Editing.....	55
Gambar 4.4 Tampilan Import Project pada After Effect	56
Gambar 4.5 Tampilan project pada timeline kerja	57
Gambar 4.6 Tampilan Setting menjadi Sigle frame.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Effect Scribble Animation.....	58
Gambar 4.8 Tampilan tahap rendering dalam video scene.....	58

Gambar 4.9 Tampilan tahap rendering dalam memilih kualitas video.....	59
Gambar 4.10 Tampilan untuk merender	59
Gambar 4.11 Tampilan penempatan file output	60
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Rendering	60
Gambar 4.13 Tampilan Sequence	61
Gambar 4.14 Tampilan Import File	61
Gambar 4.15 Tampilan Timeline.....	62
Gambar 4.16 Tampilan effect Warp Stabilizer.....	63
Gambar 4.17 Tampilan Razor Tool	63
Gambar 4.18 Tampilan Export	64
Gambar 4.19 Tampilan Save Folder	64



INTISARI

Dewasa ini teknologi sudah berkembang sedemikian cepat, dan kehidupan sehari-hari pasti erat kaitannya dengan penggunaan teknologi sebagai alat untuk mempermudah manusia dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya perkembangan media sosial dan berkembangnya pula fungsi dari media sosial tersebut, dari media sosial yang dipergunakan hanya untuk menyebarkan informasi dan komunikasi. Sekarang telah banyak bertambah fungsi lain, yaitu bisnis melalui media sosial. Dengan banyaknya orang yang mengakses, atau menggunakannya secara rutin, media sosial tersebut menjadi alasan pelaku bisnis untuk menjadikan media sosial sebagai media promosi katalog yang lebih unik dan menarik.

Industri *Creative* merupakan pekerjaan yang bertugas mengonsept dan membuat konten ide, media sosial dapat dijadikan sebagai media penayangan video promosi katalog yang berfungsi untuk mengenalkan produk dan menjadikan perantara dalam menarik konsumen, sehingga pengguna media sosial dapat mencari produk yang diinginkan dan dapat melihatnya saat konsumen mengunjungi media sosial.

Itsfaen Modiste merupakan produk dibidang *fashion*, promosi merupakan salah satu yang wajib, dengan media promosi video katalog dapat menarik minat konsumen untuk datang ke butik Itsfaen Modiste, dan melihatnya di media sosial setiap saat. Melihat kondisi yang diamati, peneliti akan membuat video katalog untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh Itsfaen Modiste. Rancangan video katalog yang akan dibuat menggunakan efek “SCRIBBLE ART” Pada media sosial Itsfaen *Modiste*. Dengan adanya pembaharuan media promosi ini diharapkan setiap konsumen dapat melihat setiap katalog *fashion* pada Itsfaen *Modiste* dapat dilakukan secara mudah dan lebih praktis.

Kata-kunci: Video, Modiste, Produk, Scribe Art, Promosi, Sosial Media.

ABSTRACT

Today technology has developed so quickly, and everyday life must be closely related to the use of technology as a tool to facilitate humans in living a social life. With the development of social media and the development of the functions of social media, from social media that is used only to disseminate information and communication. Now many other functions have increased, namely business through social media. With the number of people accessing, or using it regularly, social media is the reason for businesses to make social media a more unique and interesting catalog promotion media.

Creative Industry is a job that is in charge of conceptualizing and creating content ideas, social media can be used as a media for promotional catalog video that serves to introduce products and make intermediaries to attract consumers, so that social media users can search for products they want and can see when consumers visit social media.

Itsfaen Modiste is a product in the field of fashion, promotion is one that is mandatory, with promotional video catalog media can attract consumers to come to the boutique Itsfaen Modiste, and view it on social media at any time. Seeing the conditions observed, researchers will make a video catalog to overcome the problems faced by Itsfaen Modiste. The design of the catalog video that will be created using the "SCRIBLE ART" effect on Itsfaen Modiste social media. With the renewal of promotional media, it is expected that every consumer can see every fashion catalog on Itsfaen Modiste can be done easily and more practically.

Keywords: *Video, Modiste, Products, Scribble Art, Promotion, Social Media.*