

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

SKRIPSI



disusun oleh

Saef Alam

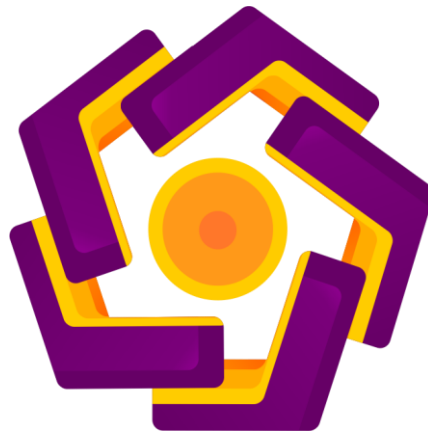
14.12.8337

**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

**APLIKASI “SMART COUTURIER” BERBASIS WEB
PADA ITSFAEN MODISTE**

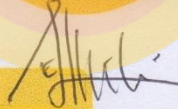
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulfa Nur Aulia

14.12.8298

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI “SMART COUTURIER” BERBASIS WEB
PADA ITSFAEN MODISTE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zulfa Nur Aulia

14.12.8298

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T.

NIK. 190302035

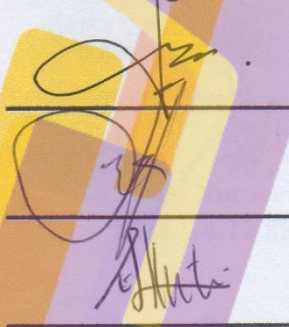
Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.

NIK. 190302060

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302231

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Mei 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.

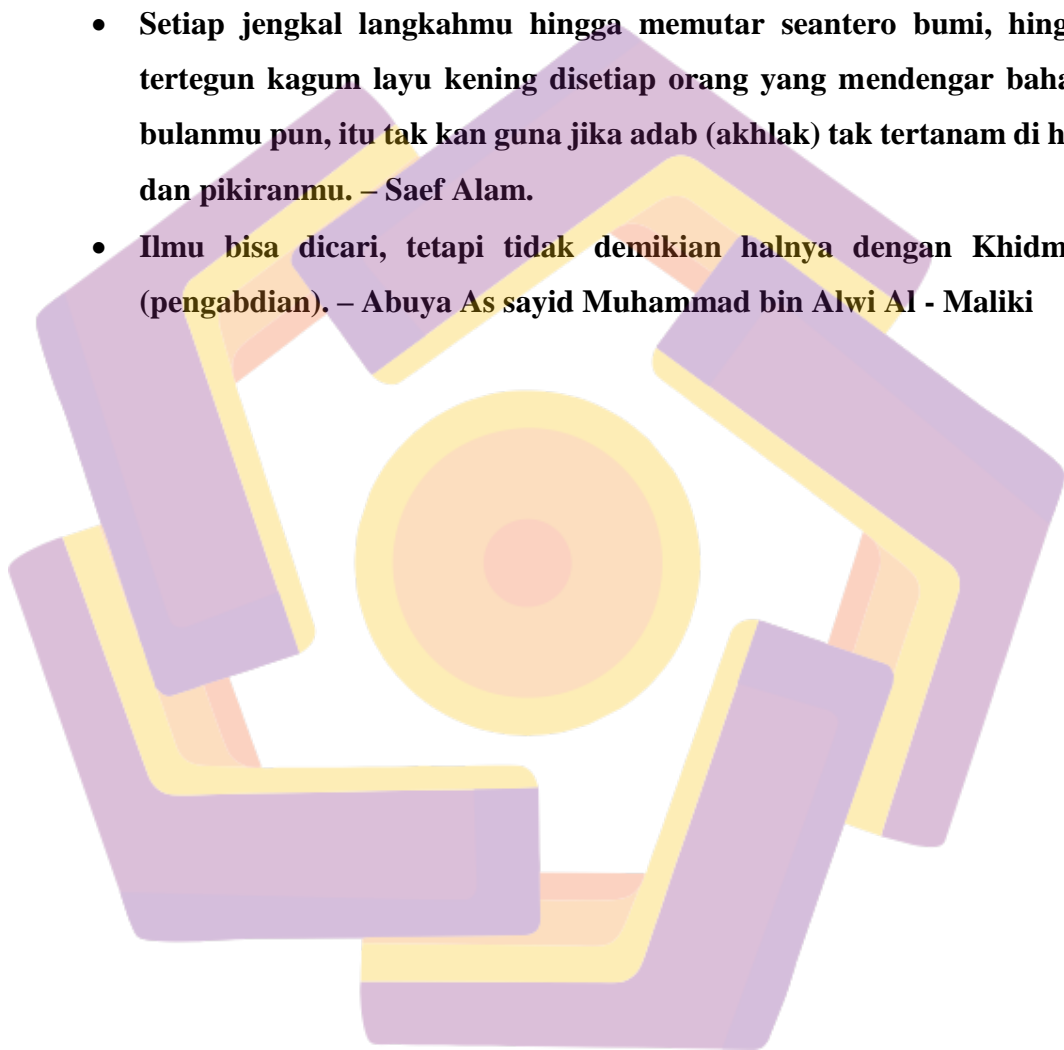
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

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

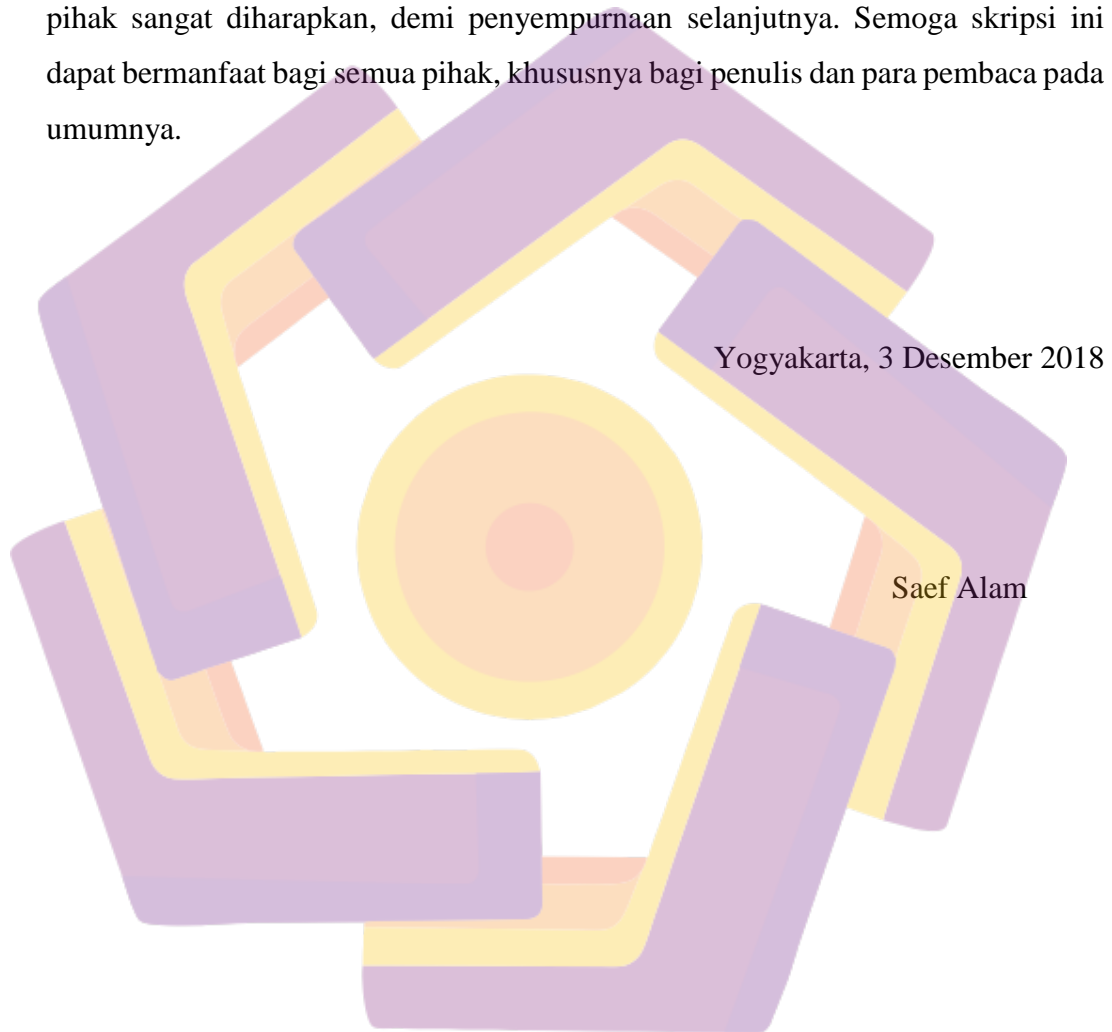
Alhamdulillahirobbilalamin wabihi nasta'in wa'ala umiriddun ya waddhin wassholatu wassalam ala sayyidina Muhammadin wa ala alihi washohbihi ajmain, Syukur alhamdulillah kembali dihaturkan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan harapan dan target yang 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.

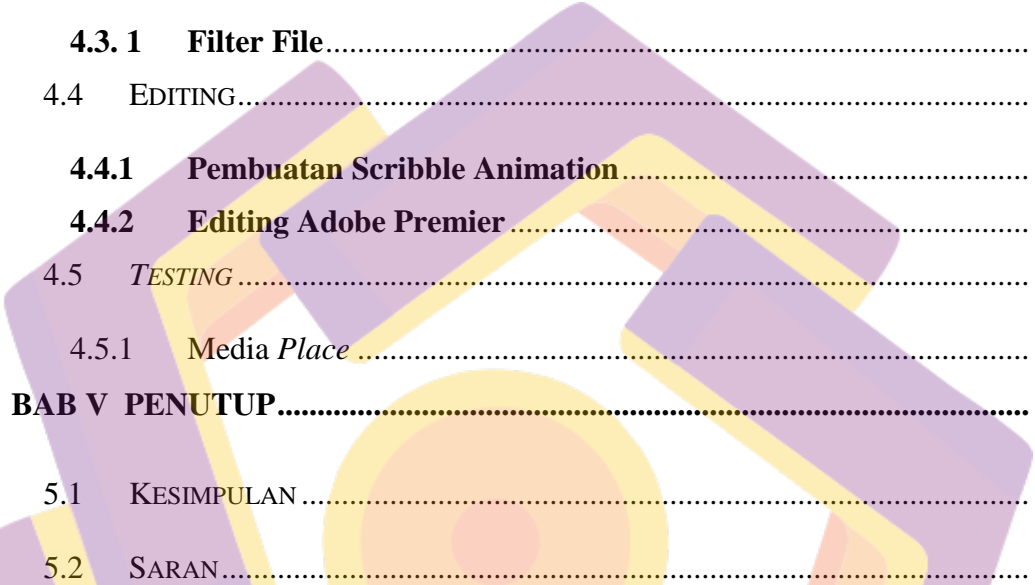
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu mohon maaf lahir dan batin kepada pihak yang terkait, saran dan kritik semoga membuat penulis belajar lebih dari setiap kesalahan dan memotivasi dari semua pihak sangat diharapkan, demi penyempurnaan selanjutnya. Semoga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



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 LATAR BELAKANG	18
1.2 BATASAN PENELITIAN	20
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	20
1.4 METODE PENELITIAN	20
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	20
1.5.2 Metode Analisis	21
1.5.3 Metode perancangan Video.....	21
1.5.4 Metode Pembuatan Video	21
1.5.5 Metode Testing.....	22
1.5 SISTEMATIK PENULISAN	22
BAB II LANDASAN TEORI	23
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	23
2.2 KONSEP DASAR	23
2.2.1 Pengertian Video	23
2.2.2 Standar video.....	24
2.2.3 Jenis – jenis Video	25
2.3 PROMOSI	26
2.4 KONSEP DASAR KATALOG	26
2.4.1 Pengertian Katalog	26
2.4.2 Macam – macam Katalog.....	26
2.4.3 Tujuan Katalogisasi.....	27
2.5 BAHASA GAMBAR, SUDUT PENGAMBILAN DAN GERAKAN KAMERA	28
2.5.1 Teknik Membidik kamera	28
2.5.2 Sudut Pengambilan Gambar.....	31

2.5.3	Teknik Gerak Gambar.....	32
2.6	<i>ANIMATION</i>	34
2.6.1	<i>Scribble Art</i>	35
2.7	METODE PERANCANGAN	37
2.7.1	Tahapan pra-produksi.....	38
2.7.2	Tahap produksi.....	39
2.7.3	Tahap pasca produksi.....	39
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	41
3.1	TINJAUAN PUSTAKA	41
3.1.1	<i>Itsfaen Modiste</i>	41
3.1.2	Profil Butik.....	41
3.1.3	Logo <i>Itsfaen Modiste</i>	42
3.2	ANALISIS	44
3.2.1	Definisi Analisis.....	44
3.2.2	Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).....	45
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem Baru	49
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	49
3.3.1	<i>Kebutuhan Informasi</i>	49
3.3.2	Kebutuhan Perangkat keras.....	49
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	51
3.3.4	Kebutuhan <i>Brainware</i>	52
3.4	PERANCANGAN.....	52
3.4.1	Perancangan Ide Cerita	52
3.4.2	Persiapan Alat yang Digunakan	53
3.4.3	Perancangan Naskah Cerita.....	53
3.4.4	Perancangan <i>Storyboard</i>	55
3.4.5	Perancangan Jadwal (<i>Schedule</i>)	62
3.4.6	Biaya Produksi	62
BAB IV	IMPLEMENTASI DA PEMBAHASAN	63



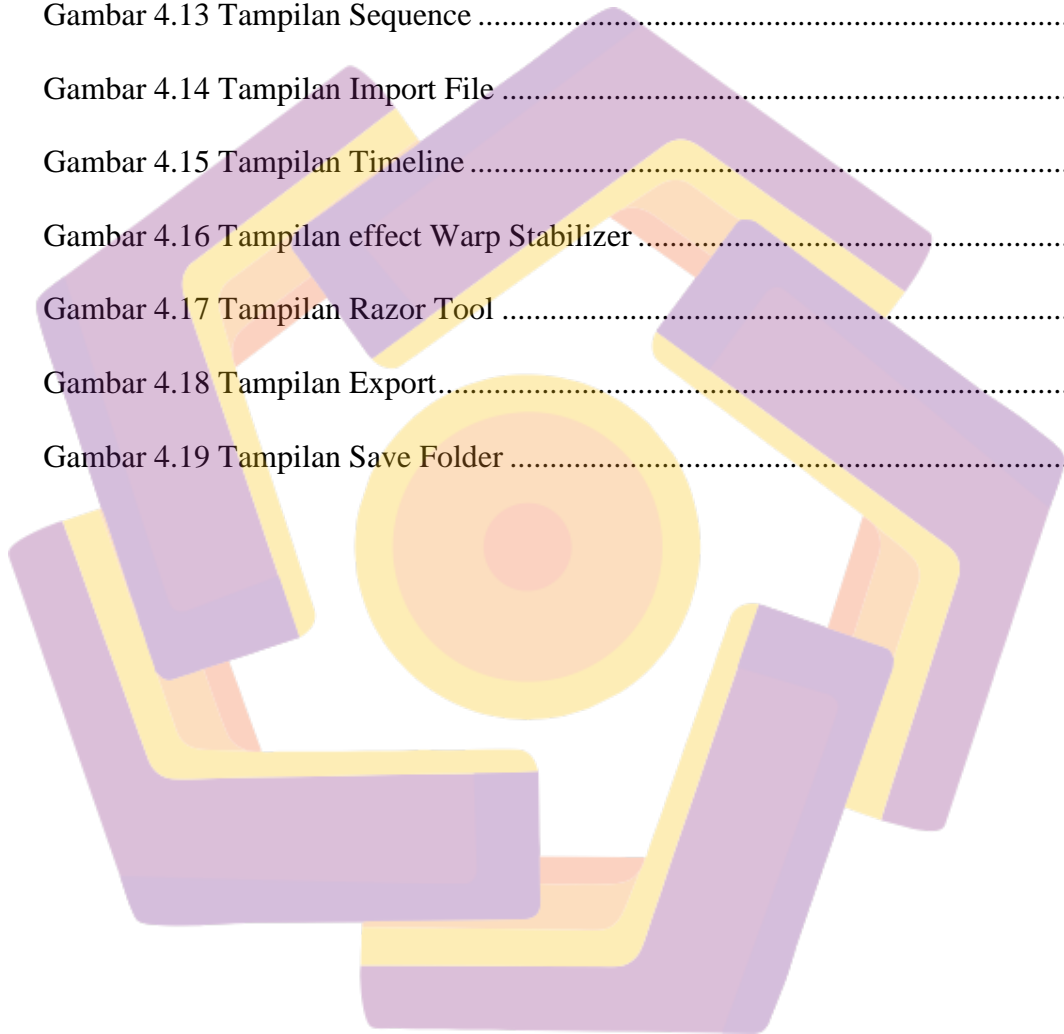
4.1	IMPLEMENTASI	63
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi	63
4.2	PRODUKSI.....	64
4.2.1	Rencana Kegiatan Shooting	64
4.3	TAHAP PASCA PRODUKSI	70
4.3.1	Filter File	71
4.4	EDITING.....	72
4.4.1	Pembuatan Scribble Animation	73
4.4.2	Editing Adobe Premier	77
4.5	<i>TESTING</i>	81
4.5.1	<i>Media Place</i>	82
BAB V PENUTUP		83
5.1	KESIMPULAN	83
5.2	SARAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Close Up</i>	
Gambar 2.2 Close Up	
Gambar 2.3 Medium Close Up	
Gambar 2.4 Frog Eye	
Gambar 2.5 Full Shot	
Gambar 2.6 Long Shot	
Gambar 2.7 Medium Shot	
Gambar 3.1 Logo Itsfaen Modiste	
Gambar 3.2 Galeri Video Youtube Channel HIJUP	
Gambar 3.3 Video yang digunakan untuk Analisis Peneliti.	
Gambar 3.4 Tampilan effect Motion pada diskripsi busana dan Liveshot pada Video Catalog HIJUP.	
Gambar 4.1 Tahap Pasca Produksi Gambar 4.2 File yang Sudah Melalui Tahap Filter	
Gambar 4.2 File yang Sudah Melalui Tahap Filter	
Gambar 4.3 Editing	
Gambar 4.4 Tampilan Import Project pada After Effect	
Gambar 4.5 Tampilan project pada timeline kerja	
Gambar 4.5 Tampilan project pada timeline kerja	
Gambar 4.6 Tampilan Setting menjadi Sigle frame	
Gambar 4.7 Tampilan Effect Scribble Animation.	
Gambar 4.8 Tampilan tahap rendering dalam video scene.	

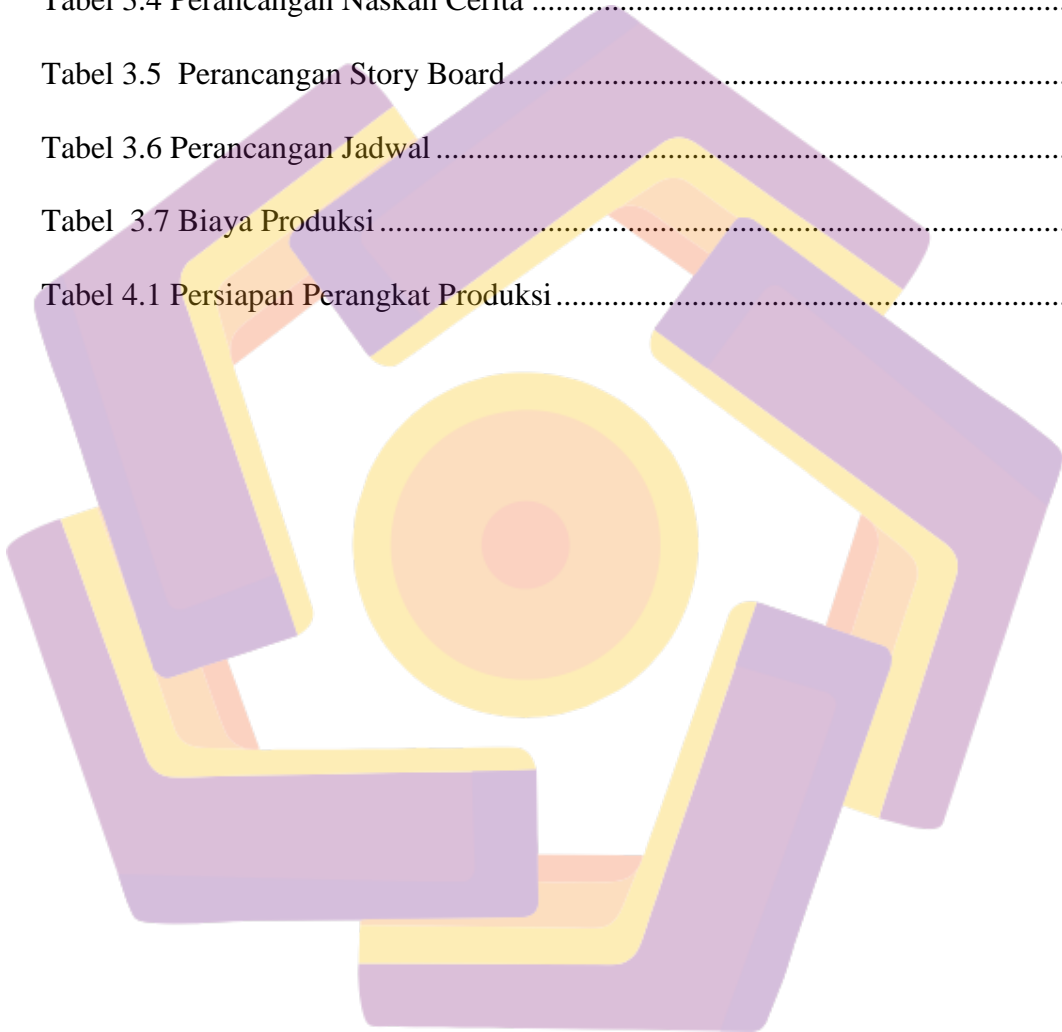
Gambar 4.9 Tampilan tahap rendering dalam memilih kualitas video.

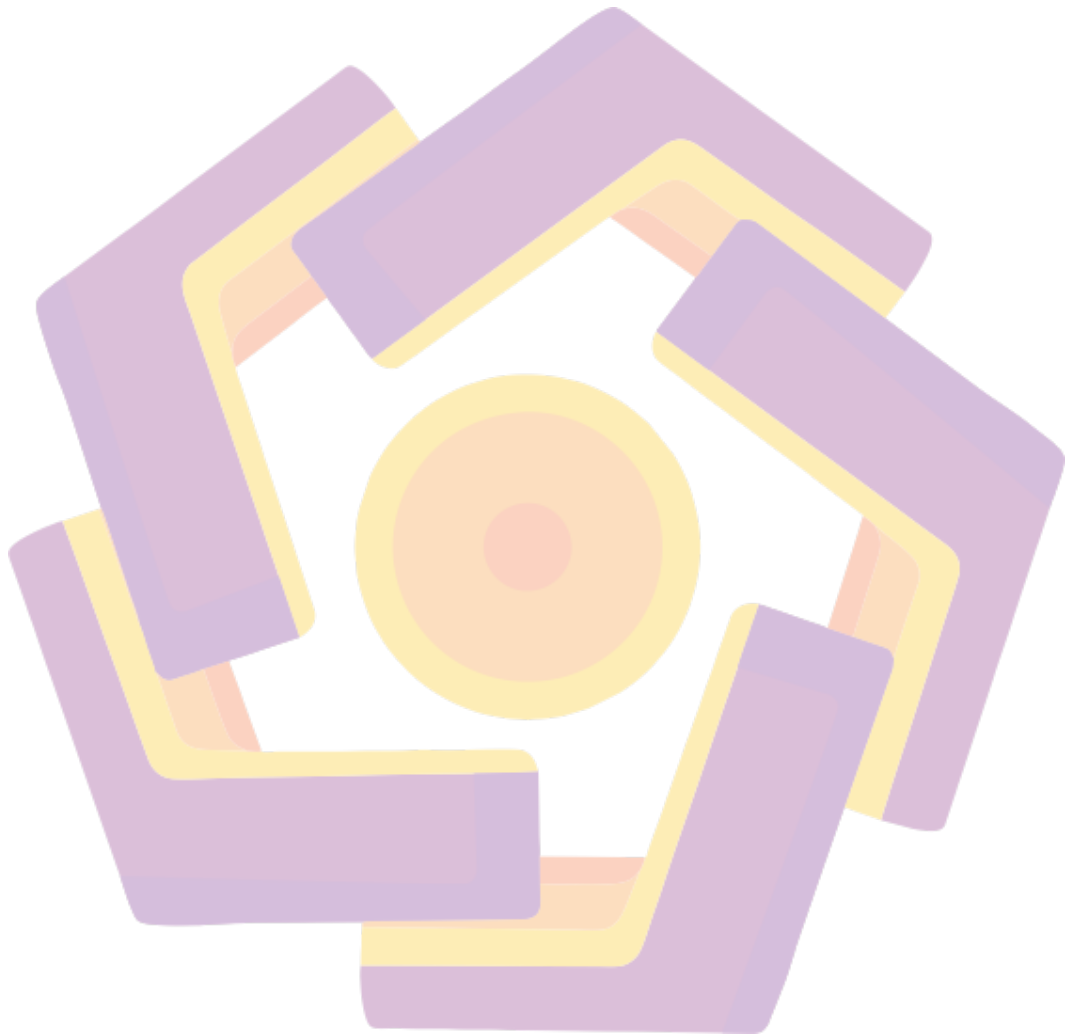
Gambar 4.10 Tampilan untuk merender
 Gambar 4.11 Tampilan penempatan file output.....
 Gambar 4.12 Tampilan Hasil Rendering
 Gambar 4.13 Tampilan Sequence
 Gambar 4.14 Tampilan Import File
 Gambar 4.15 Tampilan Timeline
 Gambar 4.16 Tampilan effect Warp Stabilizer
 Gambar 4.17 Tampilan Razor Tool
 Gambar 4.18 Tampilan Export.....
 Gambar 4.19 Tampilan Save Folder



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perlengkapan Produksi.....
Tabel 3.2	Perlengkapan Editings.....
Tabel 3.3	Alat yang Digunakan
Tabel 3.4	Perancangan Naskah Cerita
Tabel 3.5	Perancangan Story Board.....
Tabel 3.6	Perancangan Jadwal
Tabel 3.7	Biaya Produksi
Tabel 4.1	Persiapan Perangkat Produksi.....





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 mengonsep 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, Scribble 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 "SCRIBBLE 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.*