

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION DESIGN 3D PADA MEREK
LOKAL “ELFAMOUS” SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

JULANDANIEL GOGO

17.82.0146

**PROGRAM SARJANANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION DESIGN 3D PADA MEREK
LOKAL “ELFAMOUS” SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

JULANDANIEL GOGO

17.82.0146

**PROGRAM SARJANANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION DESIGN 3D PADA MEREK LOKAL “ELFAMOUS” SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Julandaniel Gogoh

17.82.0146

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302390

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION DESIGN 3D PADA MEREK LOKAL “ELFAMOUS” SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Julandaniel Gogoh
13.12.6789

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Oktober 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Oktober 2022



Julandaniel Gogoh

NIM. 17.82.0146

MOTTO

“100% JESUS”

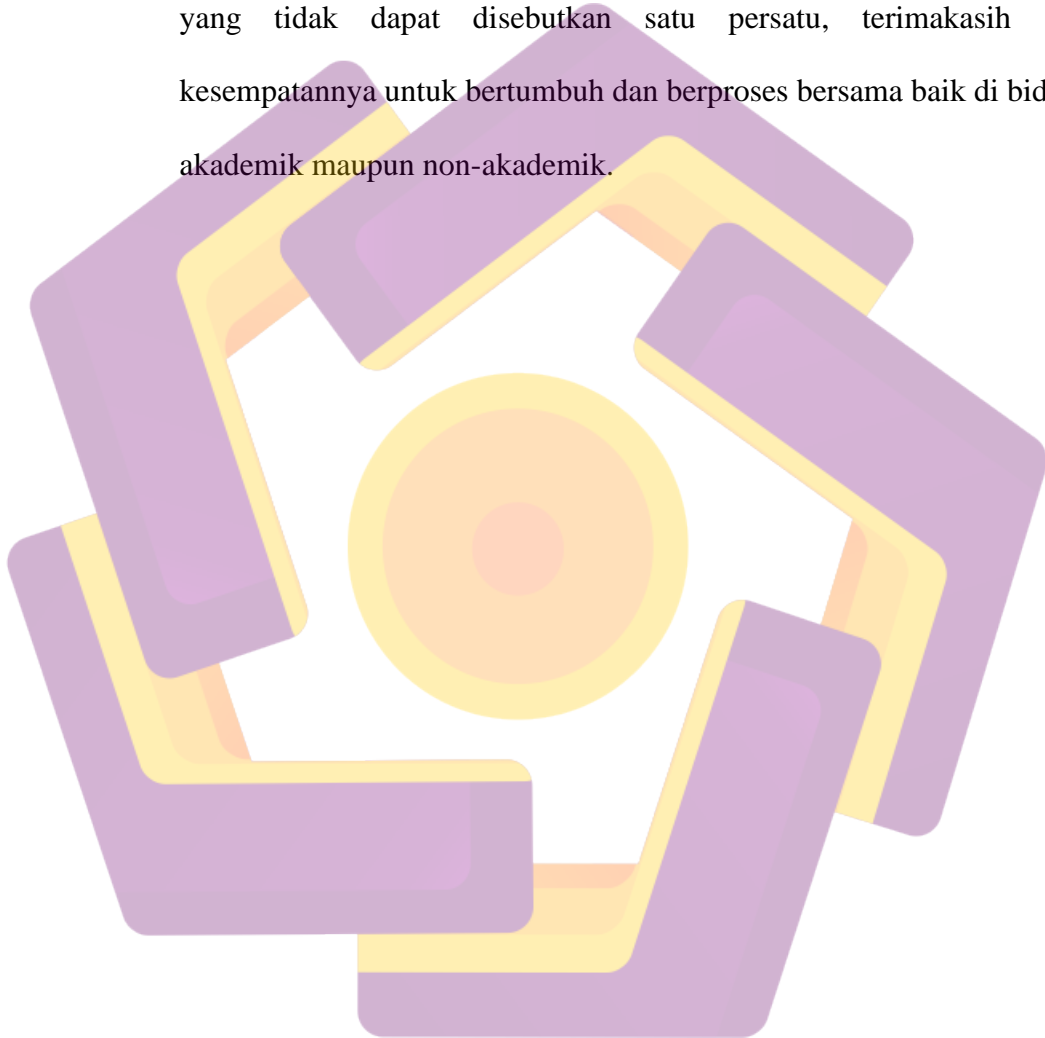


PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga penulis sampaikan kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat dan rahmat-Nya yang tak berkesudahan akan segala musim, hingga sampai titik dimana penulis akhirnya dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION DESIGN 3D PADA MEREK LOKAL ‘ELFAMOUS’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI” melalui perjalanan panjang. Puji syukur, dengan rasa yang bersuka cita penulis mempersembahkan skripsi tugas akhir ini kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus karena Ia yang telah berkehendak atas kuasa penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang terus memberi dukungan baik moral dan ekonomi selama jenjang studi hingga saat ini, serta mendidik dan membimbing penulis selama ini dengan kesabaran yang tak terhingga.
3. Universitas AIKOM Yogyakarta sebagai institusi pendidikan berbasis *Entrepreneurial* oleh UNESCO yang sangat saya banggakan.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto yang telah membimbing penulisan tugas akhir skripsi ini.
5. Mas Elyas selaku pemilik *local brand* Elfamous, dengan kerendahan hati sudah membuka pintu selebar-lebarnya bagi penulis untuk berkolaborasi bersama dalam produksi video tugas akhir skripsi.
6. Penelitian terdahulu yang sudah melakukan penelitian terkait dan sebagai acuan atau dasar bagi penelitian tugas akhir skripsi ini.

7. Responden kuesioner yang sudah menghasilkan persentase dalam pengujian secara ilmiah.
8. Tunas Namajenges, Haha Fam, keluarga rohani Pemuda GKPS, kerabat TI-03 17, rekan TLB, teman seperantauan, dan kolega di Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas kesempatannya untuk bertumbuh dan berproses bersama baik di bidang akademik maupun non-akademik.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yesus karena berkat dan rahmat-Nya yang telah menolong dan menguatkan penulis untuk dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan kesungguhan hati. Melalui perjalanan panjang telah dilalui dalam rangka menyelesaikan penulisan ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam prosesnya, namun berkat kesungguhan diri dan kehendak-Nyalah penulisan ini bisa diselesaikan.

Penulis juga menyadari keterlibatan dari banyak pihak dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dengan dukungan moril maupun dukungan dan bantuan intelektual selama menyelesaikan studi dan tugas akhir sejauh ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan penyertaan yang terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM yogyakarta
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi pengarahan dalam pembuatan skripsi tugas akhir.
4. Bapak M. Izzuddin Elyas selaku pemilik merek usaha lokal Elfamous tempat penulis melakukan penelitian.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen penguji Universitas AMIKOM Yogyakarta

6. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen penguji Universitas AMIKOM Yogyakarta
7. Segenap bapak dan ibu dosen serta civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani masa studi.

Terimakasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai khalayak umum dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan yang lebih baik. Penulis juga sadar bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, tentunya banyak kekurangan dan kelemahan. Penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan penelitian skripsi ini.

DAFTAR ISI

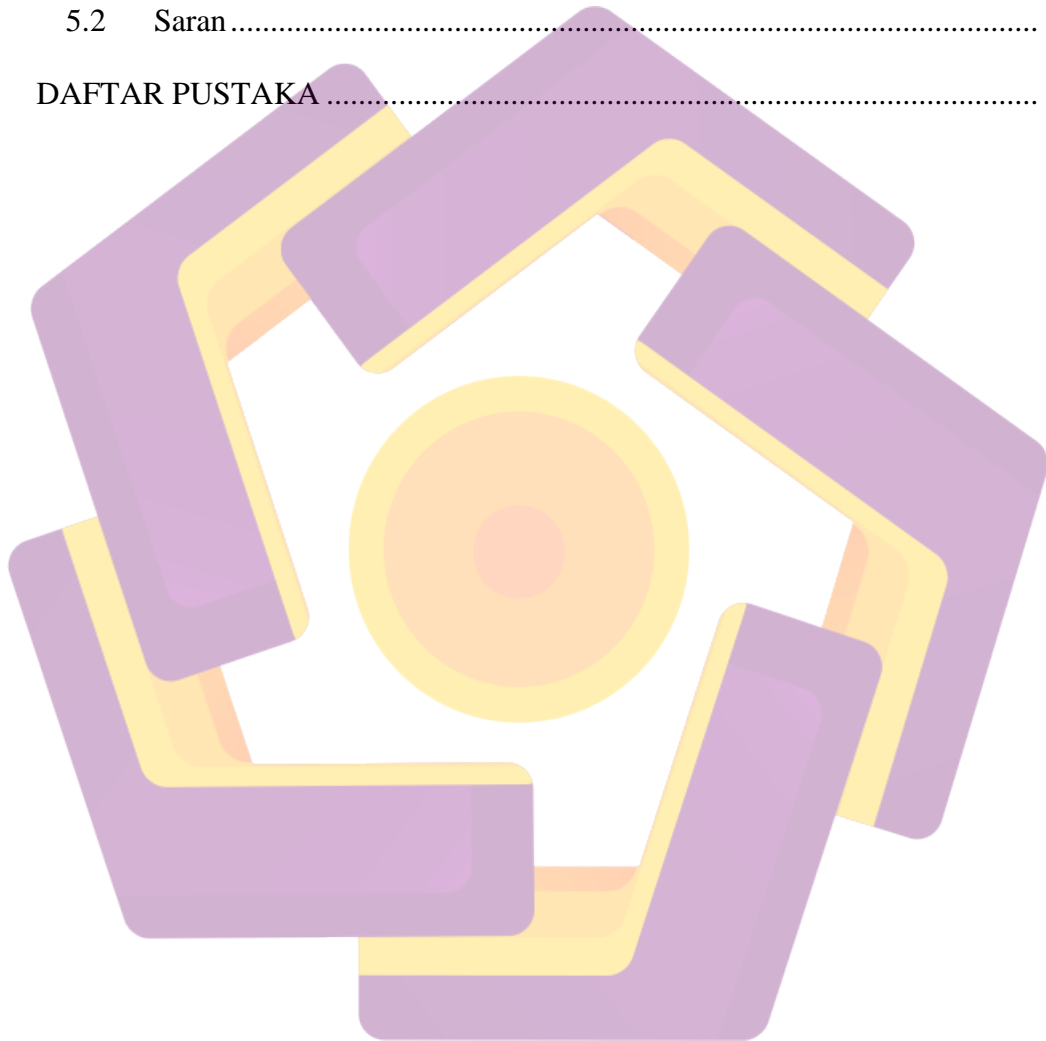
SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTI SARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Multimedia	13

2.2.1	Definisi Multimedia	13
2.2.2	Elemen Multimedia.....	13
2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	14
2.3	Video	15
2.3.1	Pengertian Video.....	15
2.3.2	Jenis Video.....	15
2.3.3	Codec Video.....	17
2.3.4	Frame Rate Video	17
2.4	Animasi	18
2.5	Motion Graphic	18
2.5.1	Pengertian Motion Graphic.....	18
2.5.2	Cakupan Motion Graphic.....	19
2.5.3	Sejarah Motion Graphic	19
2.5.4	Motion Graphic Design.....	20
2.6	Promosi.....	21
2.6.1	Pengertian Promosi	21
2.6.2	Tujuan Promosi	21
2.7	Instagram	22
2.7.1	Pengertian Instagram.....	22
2.7.2	Aktivitas Instagram	24
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem	28
2.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	28
2.8.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	28

2.9	Proses Produksi	29
2.9.1	Pra Produksi	29
2.9.2	Produksi	29
2.9.3	Pasca Produksi	29
2.10	Evaluasi	30
2.10.1	Alpha Testing	30
2.10.2	Skala Likert	30
2.10.3	Perhitungan Persentase Skala Likert	31
2.11	3D Modelling	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Gambaran Umum Produk Elfamous	33
3.1.1	Latar Belakang	33
3.1.2	Gambaran Produk Elzero	34
3.2	Pengumpulan Data	36
3.2.1	Wawancara	36
3.3	Analisa Kebutuhan	37
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	37
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.4	Rancangan Aspek Produksi.....	39
3.4.1	Aspek Kreatif	39
3.4.2	Aspek Teknis.....	39
3.5	Pra Produksi	41
3.5.1	Ide.....	41

3.5.2	Naskah Takarir	42
3.5.3	Storyboard	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Proses Produksi	46
4.1.1	3d Modelling Kotak Sepatu Elfamous	46
4.1.2	3d Modelling Sepatu Elzero	51
4.1.3	UV Mapping	63
4.1.4	Texturing	68
4.1.5	Rigging & Animasi	71
4.1.6	Pengaturan Pencahayaan	77
4.1.7	Rendering	78
4.2	Pasca Produksi	82
4.2.1	Compositing	82
4.2.2	Final Editing	85
4.2.3	Export	86
4.2.4	Publikasi Instagram Story	87
4.2.5	Hasil <i>Insights</i> Instagram Story	89
4.3	Identitas Responden	92
4.3.1	Pengguna Aktif Sosial Media Instagram	92
4.3.2	Pekerjaan Mahasiswa	92
4.3.3	Rekognisi terhadap Eksistensi Merek Lokal <i>Elfamous</i>	92
4.3.4	Domisili Tempat Tinggal	93
4.4	Evaluasi	94

4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dan Hasil Akhir.....	94
4.4.2	Evaluasi Kuesioner.....	98
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....		107



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Perbandingan Compositing Kajian Pustaka.....	10
Tabel 2. 2: Tabel Evaluasi Variabel dan Skor Skala Likert.....	30
Tabel 2. 3: Tabel Persentase Nilai	31
Tabel 4. 1: Domisili Kota/Daerah Responden	93
Tabel 4. 2: Kesimpulan Evaluasi Kebutuhan Fungsional	94
Tabel 4. 3: Kuesioner dengan pola skala likert	98
Tabel 4. 4: Bobot Hasil Nilai Likert.....	100
Tabel 4. 5: Kategori Persentase Nilai.....	101
Tabel 4. 6: Perhitungan Kuesioner.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	13
Gambar 2. 2 Halaman utama aplikasi Instagram	23
Gambar 2. 3 Letak tombol Follow pada halaman Profile Instagram	25
Gambar 2. 4 Letak tombol Like pada unggahan	26
Gambar 2. 5 Halaman komentar Instagram	27
Gambar 2. 6 Fitur mention pada fitur Instagram Story	28
Gambar 2. 7 Contoh proses 3d Modelling	32
Gambar 3. 1 Foto produk Elzero tampak kanan	34
Gambar 3. 2 Foto produk Elzero yang sedang dipakai dari tampak kiri.....	34
Gambar 3. 3 Foto kotak sepatu produk Elzero.....	35
Gambar 3. 4 Ilustrasi informasi anatomi/spesifikasi dari produk sepatu Elzero...	35
Gambar 3. 5 Ilustrasi produk sepatu Elzero dan kotak sepatu merek Elfamous...	36
Gambar 3. 6 Ilustrasi informasi ukuran produk sepatu Elzero dari Elfamous	36
Gambar 3. 7 <i>Storyboard</i> Video Animasi 3d Sepatu Elzero Halaman 1	43
Gambar 3. 8 <i>Storyboard</i> Video Animasi 3d Sepatu Elzero Halaman 2.....	44
Gambar 3. 9 <i>Storyboard</i> Video Animasi 3d Sepatu Elzero Halaman 3.....	45
Gambar 4. 1 <i>Set Project Window</i> software Autodesk Maya.....	46
Gambar 4. 2 Planar dari tab <i>poly modelling</i>	47
Gambar 4. 3 Atur nilai <i>Subdivisions Width</i> dan <i>Height</i>	47
Gambar 4. 4 Fitur <i>Extrude</i> untuk menarik <i>edge</i> membentuk <i>face</i> baru	48
Gambar 4. 5 <i>Extrude</i> seluruh <i>face</i> untuk memberi volume bentuk.....	48
Gambar 4. 6 Seleksi <i>edge</i> tiap pinggiran dan sudut permukaan	49

Gambar 4. 7 Perubahan bilai <i>Fraction</i> dan <i>Segments</i> dari <i>Bevel</i>	49
Gambar 4. 8 Duplikasi badan kotak untuk menjadi tutup kotak.....	50
Gambar 4. 9 Potong bagian yang akan berdempetan dengan kotak	50
Gambar 4. 10 Tutup kotak diposisikan tepat diatas badan kotak.....	51
Gambar 4. 11 Menambahkan <i>image planar</i> pada laman kerja	52
Gambar 4. 12 Pembuatan planar sebagai dasar <i>modelling</i> sol sepatu.....	52
Gambar 4. 13 Fitur <i>attach</i> mengkonversi face diantara kedua <i>curve</i>	53
Gambar 4. 14 Meratakan planar awal dengan planar baru dengan <i>Shrink Wrap</i> ..	53
Gambar 4. 15 Proses pembuata sol sepatu dengan <i>cara extrude</i> planar	54
Gambar 4. 16 <i>Extrude</i> permukaan atas sol seatu untuk membuat badan atau mid sepatu.....	54
Gambar 4. 17 Menyesuaikan vertex dari objek agar membentuk siluet sepatu....	55
Gambar 4. 18 Hapus face bagian atas mid sepatu.....	55
Gambar 4. 19 Hapus permukaan bawah mid sepatu.....	56
Gambar 4. 20 <i>Extrude</i> mid sepatu ke arah <i>axis -Z</i>	56
Gambar 4. 21 <i>Reverse</i> permukaan <i>face</i> dari objek mid sepatu	57
Gambar 4. 22 Membuat bagian <i>tounge</i> sepatu dari dasar face mid sepatu	57
Gambar 4. 23 <i>Extrude</i> untuk memberi volume pada objek <i>tounge</i> sepatu	58
Gambar 4. 24 Fitur <i>quad draw</i> untuk membuat aksesoris tambahan pada badan sepatu.....	58
Gambar 4. 25 <i>Mirror</i> untuk mendapatkan hasil presisi untuk bagian sisi sebelahnya	59
Gambar 4. 26 <i>Quad draw</i> untuk membuat bagian outsole belakang sepatu	59

Gambar 4. 27 <i>Quad draaw</i> untuk membuat bagian <i>outsole depan sepatu</i>	60
Gambar 4. 28 <i>Extrude</i> bagian <i>outsole</i> sepatu untuk membuat bentuk.....	60
Gambar 4. 29 <i>Quad draw</i> pada untuk membuat emblem di badan mid sepatu	61
Gambar 4. 30 Melekatkan eyelets sepatu ke badan mid sepatu dengan <i>shrink wrap</i>	61
Gambar 4. 31 Teknik yang sama diterapkan dalam pembuatan tali sepatu	62
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Smooth Mesh Preview</i> objek sepatu yang sudah jadi.....	62
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Smooth Mesh Preview</i> objek sepatu yang diberi warna dasar	63
Gambar 4. 34 Membuat <i>UV Map</i> baru dengan <i>Camera-based</i>	64
Gambar 4. 35 Seleksi seluruh <i>edge</i> pinggiran kotak sepatu.....	64
Gambar 4. 36 Potong <i>edge</i> yang diperlukan untuk menghindari <i>UV</i> yang tumpang tindih saat dibuka nantinya.....	65
Gambar 4. 37 Fitur <i>unfold</i> pada <i>UV Toolkit</i> akan membuka proyeksi <i>uv map</i>	65
Gambar 4. 38 Cut <i>edge</i> sudut kota lalu <i>unfold tutup kotak</i>	66
Gambar 4. 39 Fitur <i>UV Map Checker</i> untuk melihat bagaimana proyeksi <i>uv map</i> yang sudah dibuat.....	66
Gambar 4. 40 Cek proyeksi <i>UV Map</i> sepatu.....	67
Gambar 4. 41 <i>Export</i> objek sepatu dan kotak sepatu dengan ekstensi file <i>.FBX</i> ..	67
Gambar 4. 42 Hasil <i>export file</i> model 3d	68
Gambar 4. 43 <i>File</i> tekstur <i>uv</i> kotak sepatu.....	68
Gambar 4. 44 <i>File</i> tekstur <i>uv</i> sepatu Elzero	69

Gambar 4. 45 Assign material <i>AiStandardSurface</i> pada objek sepatu dan kotak sepatu melalui menu <i>Hypershade</i>	69
Gambar 4. 46 Assign file uv tekstur ke objek melalui menu <i>Hypershade</i>	70
Gambar 4. 47 Tampilan uv tekstur yang sudah dimasukkan ke material objek sepatu.....	71
Gambar 4. 48 Tampilan uv tekstur yang sudah dimasukkan ke material kotak sepatu.....	71
Gambar 4. 49 Perancangan <i>curve</i> sebagai kontroler kotak sepatu.....	72
Gambar 4. 50 <i>Parent curve</i> pertama dengan objek tutup sepatu	72
Gambar 4. 51 Limit nilai rotasi <i>axis z</i> sebagai kontrol lebarnya pembukaan tutup kotak.....	73
Gambar 4. 52 <i>Parent curve</i> kedua dengan badan kotak sepatu	73
Gambar 4. 53 <i>Duplicate Special</i> pada objek sepatu.....	74
Gambar 4. 54 Perancangan posisi <i>curve</i> terhadap sepatu sebagai kontroler.....	74
Gambar 4. 55 Tampilan <i>Graph Editor</i> dan <i>keying</i> di <i>frame-1</i>	75
Gambar 4. 56 <i>Keying</i> posisi target di <i>frame-72</i>	75
Gambar 4. 57 <i>Keying</i> animasi kotak sepatu muncul dari luar bagian bawah <i>frame</i> ke atas masuk dalam <i>frame</i>	76
Gambar 4. 58 Pemberian <i>key</i> setelah <i>key</i> utama sebagai efek <i>impact</i> gerakan animasi	76
Gambar 4. 59 Proses animasi sepatu keluar dari kotak sepatu	77
Gambar 4. 60 Pencahayaan menggunakan <i>AiSkyDomeLight</i> dengan file HDRI....	77
Gambar 4. 61 Laman <i>Render Settings</i> pertama.....	78

Gambar 4. 62 Laman <i>Render Settings</i> Kedua	79
Gambar 4. 63 Laman <i>Render Settings</i> Ketiga.....	80
Gambar 4. 64 Laman <i>Render Settings</i> Keempat	81
Gambar 4. 65 Laman <i>Render Sequence</i> untuk <i>rendering</i> lebih dari 1 <i>frame</i>	82
Gambar 4. 66 Laman <i>New Project</i> pada <i>software Adobe Premiere Pro</i>	83
Gambar 4. 67 <i>Import</i> hasil <i>render 3d as Image Sequence</i>	84
Gambar 4. 68 <i>Timeline</i> setelah <i>compositing</i>	84
Gambar 4. 69 <i>Compositing assets</i> teks untuk takarir	85
Gambar 4. 70 <i>Timeline</i> pengaturan komposisi audio musik.....	85
Gambar 4. 71 <i>Timeline</i> komposisi setelah ditambahkan efek diatas <i>layer</i> video utama animasi 3d.....	86
Gambar 4. 72 Laman <i>Export Settings</i> pada <i>software Adobe Premiere Pro</i>	87
Gambar 4. 73 Laman <i>upload story Instagram</i> oleh admin akun @Elfamous.co..	88
Gambar 4. 74 Laman pertama data trafik <i>Insights Instagram Story</i> setelah 24 jam diunggah.....	90
Gambar 4. 75 Laman kedua data trafik <i>Insights Instagram Story</i> setelah 24 jam diunggah.....	91
Gambar 4. 76 Diagram hasil persentase respon pada <i>form-online</i>	93

INTI SARI

Industri sepatu lokal di Indonesia saat ini sedang marak-maraknya. Pertumbuhan merek-merek dagang sepatu lokal ini sangatlah pesat. Antusias masyarakat Indonesia pada pertumbuhan industri sepatu merek lokal yang sangat besar ini menjadi salah satu faktor penting, terlihat pada sosial media dari merek-merek sepatu lokal ini mendapat pengikut dengan angka yang cukup bersaing dengan kompetitor merek sepatu internasional yang sudah ada sebelumnya. Merek lokal jelas menjadi pilihan yang tepat bagi sebagian besar masyarakat Indonesia karena perbandingan harga yang sangat mencolok, lebih murah, dan lebih mudah didapat, dibanding dengan merek sepatu internasional yang kualitas sepatunya tidak banyak berbeda. Industri sepatu lokal ini pun semakin maju, demand semakin tinggi, semakin banyak merek-merek baru bermunculan membawa gaya dan ciri khas masing-masing.

Salah satu merek sepatu lokal tersebut adalah Elfamous, merupakan salah satu perusahaan apparel yang berasal dari Yogyakarta. Elfamous sendiri harus bisa bersaing dengan hypenya merek sepatu lokal lain yang semakin bertebaran di pasaran, maka dari itu Elfamous sangat membutuhkan pemasaran yang berbeda agar menarik minat lebih pada produk sepatu mereka untuk bersaing di industri sepatu lokal yang sedang marak saat ini. Salah satu cara pemasaran yang dilakukan adalah dengan beriklan di sosial media. Elfamous membutuhkan konten iklan yang berbeda agar mendapat perhatian yang lebih dari target iklan tersebut, maka penulis memilih untuk membuat animasi 3d sebagai konten dari iklan sepatu Elfamous ini, karena animasi 3d ini akan terlihat berbeda dari iklan merek sepatu lokal umumnya dan akan terlihat lebih profesional seperti merek internasional. Pada skripsi ini, penulis akan membahas bagaimana proses pembuatan iklan sepatu Elfamous dengan teknik animasi 3d, mulai dari perancangan model 3d dari produk sepatu, proses animasi atau motion design, dan komposisi audio visual yang sesuai dengan tema dan gaya dari latar belakang Elfamous itu sendiri.

Kata Kunci: Animasi 3d, Iklan Sepatu, Elfamous.

ABSTRACT

The local shoe industry in Indonesia is currently a massive hype. The growth of these local shoe brands is quiet rapid. The enthusiasm of the Indonesian people for the very large growth of the local brand shoe industry is a key factor, as seen on social media from all these local shoe brands gaining followers with numbers that are quite competitive with international shoe brand competitors that have existed before. Local brands are clearly the right choice for most Indonesian people because the price comparisons are very striking, cheaper, and easier to chop, compared to international shoe brands whose shoe quality is not much different. The local shoe industry is also getting more advanced, the demand is getting higher, more and more new brands are popping up bringing their own styles and characteristics.

One of the local shoe brands is Elfamous, an apparel company from Yogyakarta. Elfamous, the company itself must be able to compete with the hype of other local shoe brands that are increasingly spreading in the market, therefore Elfamous really needs different marketing in order to attract more interest in their shoe products to compete in the local shoe industry which is currently booming. One way of marketing that is done is by advertising on social media. Elfamous requires different ad content to get more attention from the target of the ad, so the author chose to make 3d animation as the content of this Elfamous shoe ad, because this 3d animation will look different from local shoe brand advertisements in general and will look more professional like international brand. In this thesis, the author will discuss how the process of making Elfamous shoe advertisements with 3d animation techniques, starting from designing a 3d model of the shoe product, the animation or motion design process, and audio-visual composition according to the theme and style of the company background itself.

Keywords: *3D Animation, Shoe Ad, Elfamous.*