



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN ASET *ENVIRONMENT*
MENGUNAKAN TEKNOLOGI *3D PRINTING* PADA
MEDIA PROMOSI PRODUK PERAWATAN WAJAH**

SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

ANGGIA RAHMA AYOMI 1807431024

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PEMBUATAN ASET *ENVIRONMENT*
MENGUNAKAN TEKNOLOGI *3D PRINTING* PADA
MEDIA PROMOSI PRODUK PERAWATAN WAJAH**

SKRIPSI

Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Anggia Rahma Ayomi

1807431024

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL JURUSAN
TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggia Rahma Ayomi
NIM : 1807431024
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T. Multimedia
Digital
Judul skripsi : Pembuatan Aset *Environment* Menggunakan
Teknologi *3D Printing* pada Media Promosi
Produk Perawatan Wajah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 30 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Anggia Rahma Ayomi)

NIM 1807431024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:


Nama : Anggia Rahma Ayomi
NIM : 1807431024
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul skripsi : Pembuatan Aset *Environment* Menggunakan Teknologi *3D Printing* pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah

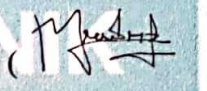
Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari *Senin*, Tanggal *5*, Bulan *Desember*, Tahun *2022* dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Drs. Agus Setiawan, M.Kom. ()

Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T. ()

Penguji II : Hata Maulana, S. Si., M.Ti. ()

Penguji III : Malisa Huzaifa, S. Kom., M.T. ()

Mengetahui:

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197908032003122003



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang sudah menghantarkan penulis sampai di titik ini dan menyelesaikan laporan skripsi ini. Lebih dari itu, laporan skripsi ini dibuat juga sebagai sarana pembelajaran penulis dan diharap kontribusi penulis pada pendidikan di kemudian hari. Maka dari itu, tidak dapat dipungkiri prosesnya melibatkan banyak pihak yang telah membantu serta memberi dukungan pada penulis dan ingin penulis ucapkan terima kasih, yaitu:

- a. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital;
- c. Drs. Agus Setiawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penulisan laporan skripsi ini;
- d. *Owner* dan tim Herbiglow, atas kesempatan dan kerjasamanya pada penelitian skripsi ini;
- e. Orang tua dan keluarga penulis, yang telah mengerahkan dukungan dan bantuan baik moral maupun materiil dalam proses pengerjaan skripsi ini;
- f. Rekan tim skripsi Nadhira Agnissa Azzahrah dan Nanda Millenia Abdullah atas dedikasi, kerja sama, dan dukungan satu sama lain hingga skripsi ini terwujud;
- g. Teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang seraya membantu dan mendukung penulis dalam penyelesaian *project* maupun laporan pada skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih penulis sampaikan, penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan pihak yang telah membantu dan skripsi ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu.

Depok, 30 Agustus 2022

Anggia Rahma Ayomi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anggia Rahma Ayomi
NIM : 1807431024
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Pembuatan Aset *Environment* Menggunakan Teknologi *3D Printing* pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 30 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



(Anggia Rahma Ayomi)

NIM 1807431024



Pembuatan Aset *Environment* Menggunakan Teknologi *3D Printing* pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah

Abstrak

Meningkatnya industri personal care di Indonesia menjadikan merek skincare lokal harus dapat lebih bersaing, dan salah satu upaya ialah dengan melakukan inovasi pada kegiatan promosinya. Merek skincare lokal yang termasuk dalam persaingan tersebut ialah Herbiglow, yang dalam kegiatan promosinya masih menggunakan media promosi yang belum inovatif, yaitu berbentuk video dengan jenis yang sudah sangat sering ditemui pada iklan produk skincare lain. Maka dari itu, dibuat media promosi produk perawatan wajah inovatif yang berupa animasi stop motion dengan konsep storytelling, yang membutuhkan aset fisik untuk menggambarkan environment dalam cerita tersebut. Dengan berkembangnya teknologi, saat ini pembuatan aset untuk stop motion dapat dilakukan dengan teknologi 3D printing. Namun sangat jarang penelitian akademik yang membahas pemanfaatan 3D printing dalam stop motion. Maka dilakukan penelitian pembuatan aset environment dengan teknologi 3D printing, yang dalam pembuatannya menggunakan metode pipeline. Penelitian ini menghasilkan aset environment 3D print untuk stop motion, yang kemudian diujikan kepada 72 audiens dengan umur 21-40 tahun. Hasil uji mendapatkan rata-rata persentase 82,19%, yang menunjukkan sebagian besar responden merasa sangat setuju bahwa environment sudah dapat mendukung stop motion media promosi produk perawatan wajah Herbiglow dengan tampilan yang menarik bagi audiens, dapat membantu audiens memahami cerita, serta dapat membawakan suasana kepada audiens.

Kata kunci: *3D Modeling, 3D Printing, Environment, Media Promosi, Perawatan Wajah, Stop motion.*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
<i>Abstrak</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Video Promosi.....	6
2.2 Produk Perawatan Wajah	6
2.3 Animasi	7
2.3.1 <i>Stop Motion</i>	7
2.4 <i>Storytelling</i>	7
2.5 <i>Environment</i>	8
2.6 <i>3D Printing</i>	8
2.6.1 <i>Fused Deposition Modeling (FDM)</i>	8
2.6.2 <i>Polylactic acid (PLA) & PLA+</i>	9
2.6.3 <i>Slicing</i>	9
2.7 <i>Modeling</i>	9
2.7.1 <i>Parametric Modeling</i>	10
2.8 Fusion 360	10
2.9 Ultimaker Cura	11
2.10 <i>Pipeline</i>	11

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.11	Skala Likert.....	11
2.12	Penelitian Sejenis.....	13
BAB III	METODE PENELITIAN.....	15
3.1	Rancangan Penelitian.....	15
3.1.1	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	15
3.1.2	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	15
3.2	Tahapan Penelitian.....	16
3.3	Objek Penelitian.....	18
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1	Pra-Produksi.....	19
4.1.1	Analisis Kebutuhan Produk.....	19
4.1.2	<i>Brainstorming</i>	19
4.1.3	Analisis Kebutuhan Pembuatan Aset <i>Environment</i>	22
4.1.4	Penyusunan Konsep <i>Environment Lab</i>	25
4.1.5	Identifikasi Kebutuhan Aset.....	28
4.1.6	Sketsa.....	30
4.2	Produksi.....	31
4.2.1	<i>Material Collecting</i>	31
4.2.2	<i>3D Modeling</i>	33
4.2.3	<i>3D Printing</i>	45
4.3	Pasca-Produksi.....	53
4.3.1	<i>3D-Printed Object Finishing</i>	53
4.3.2	<i>Assembly & Penerapan Aset</i>	55
4.4	Pengujian.....	58
4.4.1	Deskripsi Pengujian.....	58
4.4.2	Prosedur Pengujian.....	59
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	60
4.4.4	Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	69
BAB V	PENUTUP.....	73
5.1	Simpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Interval Penilaian Pengujian <i>Beta</i>	12
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Animasi <i>Stop Motion</i>	21
Tabel 4. 2 Kebutuhan Pembuatan Aset	24
Tabel 4. 3 Kebutuhan Aset	28
Tabel 4. 4 Sketsa	31
Tabel 4. 5 Hasil Pembuatan Model 3D Interior	43
Tabel 4. 6 <i>Trial and Error Offset</i> Engsel	47
Tabel 4. 7 <i>Trial and Error Offset</i> Bagian Penghubung	49
Tabel 4. 8 Percobaan <i>Printing Lab</i> dan Interior	50
Tabel 4. 9 <i>Assembly</i> dan Penerapan Hasil <i>3D-Printed Object</i>	55
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> pada model 3D	61
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> pada <i>3D-Printed Asset</i>	63
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh Ahli	66
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian <i>Beta</i> oleh Audiens	67

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	15
Gambar 3. 2 Alur Tahap Metode <i>Pipeline</i> untuk Pengembangan Aset <i>Environment</i>	17
Gambar 4. 1 Lab <i>Skincare</i>	26
Gambar 4. 2 Lab <i>Sci-Fi</i>	26
Gambar 4. 3 Stasiun Riset <i>Halley VI</i> di Antarktika	27
Gambar 4. 4 Material yang Terkumpul pada File <i>Website TurboSquid</i>	32
Gambar 4. 5 Material yang Terkumpul pada File <i>Website TurboSquid</i>	33
Gambar 4. 6 Material yang Terkumpul pada File <i>Website TurboSquid</i>	33
Gambar 4. 7 Daftar Parameter pada File Master Parameter	35
Gambar 4. 8 Fitur <i>Derive</i> pada <i>Fusion 360</i>	36
Gambar 4. 9 Pemilihan <i>Origin Plane</i> pada <i>Fusion 360</i>	37
Gambar 4. 10 Pembuatan Persegi Panjang dengan Fitur <i>Center Rectangle</i> pada <i>Fusion 360</i>	37
Gambar 4. 11 Pembuatan Poligon dengan Fitur <i>Circumscribed Polygon</i> pada <i>Fusion 360</i>	38
Gambar 4. 12 Penggunaan Fitur <i>Extrude</i> pada <i>Fusion 360</i>	39
Gambar 4. 13 Penggunaan Fitur <i>Chamfer</i> pada <i>Fusion 360</i>	40
Gambar 4. 14 Hasil Penggunaan Fitur <i>Split Face</i> pada <i>Fusion 360</i>	40
Gambar 4. 15 Penggunaan Fitur <i>Shell</i> pada <i>Fusion 360</i>	41
Gambar 4. 16 Hasil Pembuatan Penghubung Menggunakan Fitur <i>Combine</i> pada <i>Fusion 360</i>	41
Gambar 4. 17 Hasil 3D Model Laboratorium	43
Gambar 4. 18 Hasil Perbaikan Model 3D <i>TurboSquid</i>	45
Gambar 4. 19 <i>Slicing</i> pada Perangkat Lunak <i>Ultimaker Cura</i>	46
Gambar 4. 20 Proses <i>Printing</i> Pin Engsel.....	48
Gambar 4. 21 Pin dan <i>Knuckle</i>	48
Gambar 4. 22 Sampel dalam Pemeriksaan Ukuran Penghubung.....	49
Gambar 4. 23 <i>Warping</i> dan <i>Curling</i> filamen pada Proses <i>3D Print</i>	52
Gambar 4. 24 Hasil <i>Print</i> Bagian Laboratorium.....	52
Gambar 4. 25 Proses <i>Printing</i> Bagian Lab.....	53
Gambar 4. 26 Pemeriksaan <i>Assembly Lab</i>	54
Gambar 4. 27 Proses <i>Coating</i> Aset <i>Environment</i> Menggunakan Cat Besi	54
Gambar 4. 28 Proses Menambahkan Detail pada Aset <i>Environment</i> Menggunakan Cat Semprot.....	54

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	79
Lampiran 2 Data Pendukung Materi.....	80
Lampiran 3 Transkrip Wawancara.....	81
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara.....	86
Lampiran 5 <i>Storyboard</i>	87
Lampiran 6 Kuesioner <i>Beta Testing</i> oleh Ahli.....	91
Lampiran 7 Dokumentasi <i>Beta Testing</i> Ahli.....	93
Lampiran 8 Biodata Ahli <i>Beta Testing</i>	94
Lampiran 9 Dokumentasi Pengujian <i>Beta</i> oleh Audiens.....	95





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan hal yang berperan penting dalam pemasaran, dikarenakan merupakan suatu fungsi komunikasi yang digunakan oleh perusahaan untuk membujuk dan mengundang konsumen. Komunikasi yang baik dalam kegiatan promosi diharapkan dapat mendasari ketertarikan konsumen untuk membeli produk. Dari sekian banyak cara promosi, salah satu yang saat ini kerap digunakan adalah dengan menggunakan iklan yang menarik (Rahayu, 2019). Iklan yang menarik dapat dicapai dengan membuat iklan yang inovatif atau berbeda dari yang lainnya. Karena jika tidak, seperti yang dipaparkan oleh Shimp, iklan yang sama dengan lainnya tidak akan bisa menembus kerumunan iklan kompetitif dan menarik perhatian konsumen (Dilecia et al., 2018).

Begitu pula dalam industri kecantikan, promosi melalui iklan yang inovatif sangat dibutuhkan terutama dengan semakin meningkatnya industri tersebut, yang dapat dilihat dari data Statista yang menunjukkan peningkatan penjualan *personal care market* beserta proyeksi peningkatannya yaitu 23% pada tahun 2023 (Wibowo, 2021). Meningkatnya industri kecantikan tersebut mengacu pada semakin ketatnya persaingan merek *skincare* lokal. Maka jika ingin menarik perhatian konsumen, iklan yang disajikan harus dapat dibedakan dari iklan lainnya.

Salah satu merek lokal yang bergerak dalam industri kecantikan adalah Herbiglow. Herbiglow merupakan merek *skincare* lokal yang berdiri sejak 2020 dan menjual berbagai produk perawatan kulit berbahan dasar herbal. Hingga saat ini, Herbiglow memasarkan produknya melalui media sosial. Hanya saja berdasarkan observasi penulis dan tim terhadap media sosial TikTok, Youtube, dan Instagram Herbiglow, media promosi iklan yang digunakan masih belum optimal. Berdasarkan survey yang penulis dan tim lakukan terhadap 101 pria dan wanita pengguna produk *skincare* berusia 21 hingga 40 tahun dalam lingkup Jabodetabek, survey menunjukkan bahwa 28,4% responden berpendapat sering dan 63,7% responden berpendapat sangat sering menemui jenis video promosi produk *skincare* seperti



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

yang digunakan Herbiglow. Hal ini berarti jenis video promosi Herbiglow masih umum dan belum memiliki keunikan tersendiri dibanding video promosi produk merek *skincare* lainnya, yang kemudian akan sulit menembus kerumunan iklan dan menarik perhatian konsumen. Terlebih lagi, hasil survey menunjukkan bahwa masih sedikit masyarakat yang mengetahui Herbiglow karena hanya 2% responden yang mengetahui merek Herbiglow, sedangkan merek *skincare* lain yaitu Scarlett diketahui oleh sebanyak 27,5%, MS Glow 26,9%, Whitelab 24,6%, dan Erha 19% responden.

Saat ini, merek *skincare* mulai menggunakan media promosi iklan berupa animasi. Tetapi terdapat jenis animasi yang masih sangat jarang digunakan sebagai media promosi *skincare*, yaitu *stop motion*. Padahal selain memiliki kehadiran nyata (Maselli, 2018), *stop motion* juga selalu memancarkan keunikan dan pesonanya sendiri (Wan & Song, 2017). Seiring berkembangnya teknologi, *stop motion* menggunakan teknologi *3D printer* dalam pembuatan asetnya (Maselli, 2018). Pemanfaatan 3D print dalam *stop motion* memiliki dampak yang kuat dikarenakan 3D print dapat menghasilkan tekstur yang secara visual dapat meningkatkan rasa fisik dan sentuhan yang merupakan kekuatan dari estetika *stop motion* (Yekti, 2017). Penggunaan teknologi *3D print* dalam *stop motion* juga dapat menyajikan konsistensi lebih dan berpotensi menghasilkan tampilan animasi yang profesional (Mitchell, 2017). Selain itu, animasi juga erat kaitannya dengan *storytelling*, yang merupakan alat komunikasi yang sangat kuat karena pada hakikatnya manusia adalah pendongeng (*Homo narrans*). Dan saat ini, dengan berkembangnya dunia daring, *storytelling* mengemuka sebagai cara yang sangat efektif dalam menciptakan keterikatan dan menjadi alat dasar pemasaran untuk menghubungkan merek dengan konsumen (Dias & Cavalheiro, 2022).

Maka dari itu, dibuat media promosi Herbiglow yang berupa animasi *stop motion* dengan konsep *storytelling*. Dalam *storytelling* tentunya terdapat narasi (Winoto & Prijana, 2017), yang memiliki struktur peristiwa salah satunya yaitu lokasi, yang jika digambarkan secara detail dapat membedakan kekhasan suatu narasi dan menyempurnakan karakter, tindakan, dialog, serta latar. Selain itu, lokasi tempat juga merupakan elemen yang berperan dalam pemahaman narasi (Deane et al.,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2019). Adanya latar tempat juga dapat membawa suasana dan *mood* kepada audiens (D. Avisha, 2014). Sehingga *stop motion* ini tentunya membutuhkan aset *environment* untuk mewujudkan latar tempatnya.

Berlandaskan hal-hal di atas, akan dibuat aset *environment* menggunakan teknologi *3d printing*. Dan mengenai topik aset *stop motion* dan teknologi *3D print*, masih sangat jarang penelitian akademis yang membahas hal tersebut, padahal sangat penting untuk mengeksplor potensi *3D print* dalam *stop motion* karena dampaknya yang kuat terhadap *stop motion* (Yekti, 2017). Sehingga berdasarkan penjabaran di atas, penulis melakukan penelitian mengenai pembuatan aset *environment* menggunakan teknologi *3d printing* untuk animasi *stop motion* guna mewujudkan media promosi produk perawatan wajah Herbiglow yang inovatif dan menarik.

1.2 Perumusan Masalah

Atas penjabaran latar belakang di atas, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana membuat aset *environment* menggunakan teknologi *3D printing* pada media promosi produk perawatan wajah Herbiglow.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aset *environment 3D printing* adalah sebagai berikut:

1. Aset *environment* berkisar pada *environment* laboratorium beserta interiornya.
2. Pembuatan model *3D aset environment* dilakukan menggunakan perangkat lunak Fusion 360.
3. Dalam pembuatan *aset environment 3D printing* digunakan perangkat lunak Ultimaker Cura untuk melakukan proses *slicing*.
4. Proses *3D printing* yang dilakukan dalam pembuatan aset *environment* adalah *3D printing* berbasis teknologi *Fused Deposition Modeling (FDM)* dengan material *Polylactic acid (PLA)*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah menghasilkan aset *environment* menggunakan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

teknologi 3D *printing* pada animasi *stop motion* untuk promosi produk perawatan wajah Herbiglow.

Adapun manfaat dari pembuatan aset *environment* menggunakan teknologi 3d *printing* pada media promosi produk perawatan wajah ini yaitu dapat mendukung pewujudan animasi *stop motion* sebagai media promosi Herbiglow dengan dihasilkannya aset *environment 3D printing* untuk *stop motion* tersebut. Secara spesifik, mendukung pewujudan animasi *stop motion* ialah dengan menghasilkan dan menyuguhkan *environment* dengan tampilan yang menarik bagi audiens, dapat membantu audiens memahami cerita, serta dapat membawa *mood/suasana* kepada audiens dalam *stop motion* media promosi Herbiglow.

1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini terdapat pendahuluan dimana penulis menjabarkan latar belakang permasalahan yang ada di sekitar, solusi akan permasalahan yang berupa suatu teknologi, dan menjelaskan lebih lanjut mengenai teknologi tersebut. Selain itu penulis juga menguraikan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari skripsi, serta sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab II, penulis menjabarkan teori maupun metode yang digunakan dalam pengerjaan project skripsi dan juga penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya. Selain penjabaran, terkandung juga analisa penulis mengenai hubungan metode beserta penelitian sejenis tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini terdiri dari rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan objek penelitian. Rancangan penelitian menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian. Tahapan penelitian berisi tahap perancangan *aset environment 3D print*. Sedangkan objek penelitian akan berisi keterangan mengenai kategori objek penelitian yaitu target audiens.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV membahas proses pembuatan aset *environment* serta pengujian. Proses pembuatan aset *environment 3D printing* yang dibahas ialah penjabaran langkah yang dilakukan pada tiap tahapan proses *pipeline*. Sedangkan subbab pengujian akan meliputi pembahasan deskripsi, prosedur, data hasil serta evaluasi pengujian terhadap 3D model *environment* dan juga aset *environment 3D printing*.

5. BAB V Penutup

Bab V berisi penutup skripsi, yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menyimpulkan terkait bagian isi laporan, sedangkan saran yang diberikan akan terkait hasil yang didapat saat praktek.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

Berdasarkan pengerjaan skripsi yang berjudul “Pembuatan Aset *Environment* Menggunakan Teknologi *3D Printing* pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah”, didapatkan kesimpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Simpulan

- a. Aset *environment* untuk *stop motion* promosi produk perawatan wajah berhasil dibuat menggunakan metode pipeline.
- b. Penelitian ini mewujudkan aset *environment* berupa bangunan laboratorium beserta interiornya dengan teknologi *3D printing*.
- c. Alpha testing pada 3D model menunjukkan bahwa secara keseluruhan, model 3D yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pada *stop motion* dan proses *3D-printing*.
- d. Alpha testing pada *3D-printed environment asset* menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil aset 3D print yang dihasilkan sudah sesuai kebutuhan.
- e. Berdasarkan *beta testing* 3D model dengan ahli didapatkan rata-rata indeks sebesar 75% atau dari interval penilaian dapat disimpulkan ahli merasa sangat setuju bahwa model 3D *environment* dari segi pembuatannya sudah tepat dan dari segi tampilan sudah dapat mendukung *stop motion* media promosi Herbiglow. Meskipun, terlepas dari itu masih ada aspek yang masih dapat diperbaiki. Perbaikan tersebut dimasukkan ke saran penelitian.
- f. Berdasarkan *beta testing environment* dalam *stop motion* oleh audiens, didapatkan rata-rata indeks sebesar 82,19% atau dari interval penilaian dapat disimpulkan sebagian besar responden merasa sangat setuju bahwa *environment* sudah dapat mendukung *stop motion* media promosi produk perawatan wajah Herbiglow.



5.2 Saran

Saran yang didapat dari penelitian ini ialah:

- a. Berdasarkan pengujian dengan ahli, didapatkan saran yaitu visual dan bentuk model 3D dapat lebih diperkuat dengan membuat bentuk yang lebih mewakili bentuk nyatanya.
- b. Memahami terlebih dahulu mengenai *3D printer* untuk menjadikan proses pencetakan efisien dan hasil *print* yang maksimal, selain dengan mempelajari melalui studi literatur, tutorial daring, dan praktek, dapat dengan memperhatikan proses *printing* secara berkala. Serta sangat disarankan untuk memperhatikan kualitas filamen yang digunakan untuk *3D print*. Selain itu, dapat menggunakan *software* khusus untuk mengkustomisasi *support structure* pada model 3D yang akan diprint untuk mengefisienkan *printing*.
- c. Membuat konsep yang matang terlebih dahulu di awal untuk meminimalisir atau bahkan menghindari modifikasi terhadap objek *3D print* secara manual. Selain itu, dapat meminimalisir proses *finishing 3D printing*, misal dengan mengkustomisasi *support structure* ataupun memilih warna filamen yang sesuai dengan kebutuhan awal.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Autodesk. (n.d.). *What is Fusion 360?* Retrieved August 30, 2022, from <https://www.autodesk.com/products/fusion-360/overview?term=1-YEAR&tab=subscription>
- Avisha, D. (2014). *BAB I_Perancangan Environment Stop Motion Dumb and Dumber.*
- Avisha, D. C. (2014). *BAB III_Perancangan Environment Stop Motion Dumb and Dumber.* <https://kc.umn.ac.id/2428/>
- Broughton, H. (2013, September 5). *Behind the architecture of the UK's Antarctic station.* British Council. <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/behind-the-architecture-of-the-uks-antarctic-station>
- Coward, C. (2019). *A Beginner's Guide to 3D Modeling: A Guide to Autodesk Fusion 360.* William Pollock. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Pv6DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR15&dq=3d+print+model+fusion+360&ots=iKBKYg5WrQ&sig=5uYfYKE38oQroxawH_6JzEBb61k&redir_esc=y#v=onepage&q=3d%20print%20model%20fusion%20360&f=false
- Deane, P., Somasundaran, S., Lawless, R. R., Persky, H., & Appel, C. (2019). *The Key Practice, Building and Sharing Stories and Social Understandings: The Intrinsic Value of Narrative.* <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/ets2.12266>
- Dias, P., & Cavalheiro, R. (2022). The role of storytelling in the creation of brand love: the PANDORA case. *Journal of Brand Management*, 29(1), 58–71. <https://doi.org/10.1057/s41262-021-00254-6>
- Dilecia, F., Goenawan, F., Monica, V., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2018). *Efektivitas Iklan Televisi Clean and Clear Natural Bright Face Wash Terhadap Perempuan di Surabaya.*
- Erasmus+ 3D Printing VET Centres. (2017). *3D PRINTING TECHNICAL GUIDE -SUMMARY-*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjJns3G0OH5AhVtRmwGHfTiBcoQFnoECAcQAQ&url=https%3A%2F%2Fec.europa.eu%2Fprogrammes%2Ferasmus-plus%2Fproject-result-content%2F280bdb28-2846-480f-9190-fabd75e6de0b%2FIO1_A1_Transfer%2520of%2520knowledge%2520about

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

%2520basics%2520of%25203D%2520printing%2520concepts%2520to%2520the%2520VET%2520teachers_LongVersion_English.pdf&usg=AOvVaw2jF5896SqDiT2VoGZWelD3

- Fafenrot, S., Grimmelsmann, N., Wortmann, M., & Ehrmann, A. (2017). Three-dimensional (3D) printing of polymer-metal hybrid materials by fused deposition modeling. *Materials*, *10*(10). <https://doi.org/10.3390/ma10101199>
- Gilardi, M., Holroyd, P., Brownbridge, C., Watten, P. L., & Obrist, M. (2016). Design fiction film-making: A pipeline for communicating experiences. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 07-12-May-2016*, 1398–1405. <https://doi.org/10.1145/2851581.2892280>
- Gumelar, M. S. (2018). *2D Animation: Hybrid Technique*. AnImage. https://books.google.co.id/books?id=Lqt9DwAAQBAJ&dq=saga+gumelar&lr=&source=gbs_navlinks_s
- Iqbal, M. (2020). *Pengaruh Kemampuan Literasi Digital terhadap Kompetensi Profesional Guru PAI di SMK Negeri se-Kota Parepare*. <http://repository.iainpare.ac.id/2198/>
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2019). *PENGUJIAN BETA PADA APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN DASAR ISLAM MELALUI KUESIONER*. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiyzq6tu6j7AhUI23MBHZwIC54QFnoECEMQAQ&url=https%3A%2F%2Ffamikjtc.com%2Fjurnal%2Findex.php%2Fjurnal%2Farticle%2Fdownload%2F174%2F151&usg=AOvVaw2uA89HcOEovTflgzc6aHQz>
- Kochetov, K. (2018). *Modern Approach to Hard-Surface Modeling for Games*. <https://www.theseus.fi/handle/10024/155459>
- Livesu, M., Ellero, S., Martínez, J., Lefebvre, S., & Attene, M. (2017). *From 3D models to 3D prints: an overview of the processing pipeline*. *36*(2). <https://doi.org/10.1111/cgf.13147i>
- Maselli, V. (2018). The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations. *International Journal of Literature and Arts*, *6*(3), 54. <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20180603.12>
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR PADA MATERI USAHA DAN ENERGI KELAS X. *Jurnal Kumparan Fisika*, *3*(1), 1–10.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>

- Mitchell, L. (2017). *Stop Motion Animation and 3D Printing: Does it Improve the Process?*
- Purwaningsih, D. A., & Yekti, B. (2020). *Sustainable Animation Production: Alternative Material Exploration in Puppet and Set Making for Environmental Stop Motion Animation*. https://www.researchgate.net/publication/347481264_Sustainable_Animation_Production_Alternative_Material_Exploration_in_Puppet_and_Set_Making_for_Environmental_Stop_Motion_Animation
- Rahayu, D. W. S. (2019). *EFEKTIFITAS PROMOSI DALAM PENINGKATAN PENJUALAN PRODUK KOSMETIK DI KOTA BLITAR*. <https://doi.org/10.35457/akuntabilitas.v12i1.720>
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17, Issue 33). <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374>
- Suwandi, E., Fitri Imansyah, H., Dasril, H., Jurusan,), & Elektro, T. (2019). *ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT PADA LAYANAN SPEEDY YANG BERMIGRASI KE INDIHOME*. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jteuntan/article/view/31191>
- Ultimaker Cura. (n.d.). *Ultimaker Cura*. Retrieved August 30, 2022, from <https://ultimaker.com/software/ultimaker-cura>
- Wan, Z., & Song, S. (2017). 3D Printer-Based Stop-Motion Animation Industry and Its Impact on the Production Process. *Proceedings of the Korean Institute of Information and Communication Sciences Conference*, 191–193. <https://www.koreascience.or.kr/article/CFKO201714956116945.page>
- Wibowo, A. (2021). *INDONESIAN SKINCARE ECOMMERCE MARKET TRENDS*. <https://janio.asia/sea/indonesia/indonesia-skincare-ecommerce-trends/>
- Winoto, Y., & Prijana. (2017). *STORYTELLING DALAM PERSPEKTIF NARATIVE PARADIGMA: Sebuah Kajian Teoritis*. 19(3). www.iso.or9/home/aboulhtm
- Yekti, B. (2016). Studi Efektivitas Praktik Modeling dalam Produksi Asset Animasi Stop Motion Menggunakan 3D Printing. *ULTIMART: JURNAL KOMUNIKASI VISUAL*, 7(2), 36–46. <http://sejournals.umn.ac.id/index.php/FSDarticleview384>

Yekti, B. (2017). *Visual Tactility of 3D Printing Utilization in Stop Motion Animation*. 23(4).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



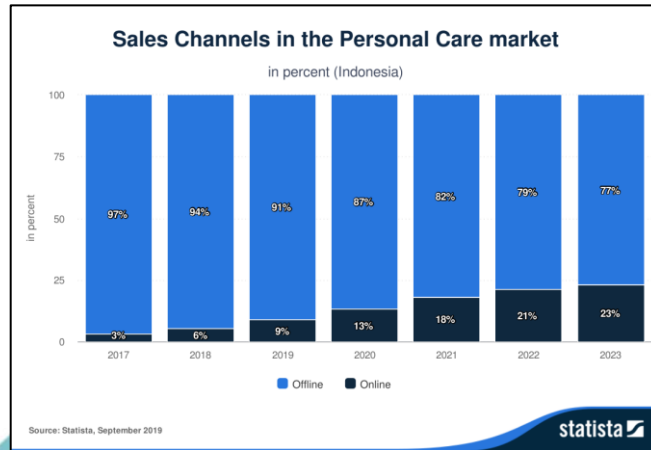
Anggia Rahma Ayomi

Lahir di Purwokerto, 25 Juli 2000. Penulis menuntaskan Pendidikan dari SDIT Ummu'1 Quro Depok pada tahun 2012, SMPIT Ummu'1 Quro Depok pada tahun 2015, SMAN 6 Depok pada tahun 2018. Dan menjadi mahasiswa program D4 Sarjana Terapan jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi Teknik Multimedia Digital di Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2018.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



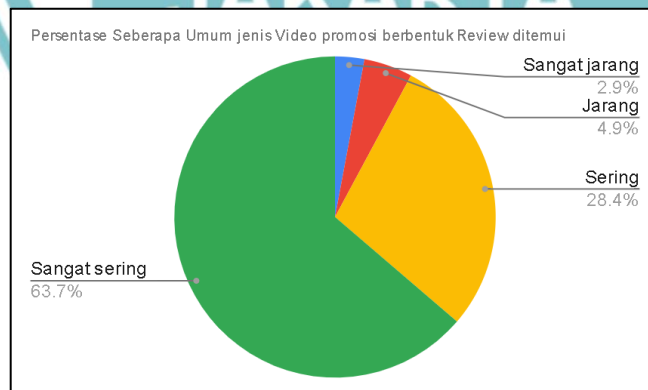
Lampiran 2 Data Pendukung Materi



Persentase saluran penjualan di pasar perawatan pribadi



Hasil Survey peneliti melalui kuesioner mengenai brand awareness beberapa skincare lokal



Hasil Survey peneliti melalui kuesioner mengenai seberapa umum media promosi yang selama ini digunakan Herbiglow

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Wawancara Dengan Tim Herbiglow (Susilo Suryo Hadi)

Keterangan

P: Pewawancara

N: Narasumber

P: Oke mas, kira-kira boleh diceritain ga ya tantangan apa saja yang dihadapi mas dan tim dalam promosi, penjualan, dan lain-lainnya mas?

N: Kalau untuk tantangan sebetulnya bukan dari sana, memang tetap dalam eksternal cuma tidak datang dari kondisi saat ini cuma memang tantangan biasanya lebih ke kompetitor gitu. karena kan sekarang makin banyak kompetitor yang sama juga, mungkin lebih panas gitu ya, jadi kita lebih kesana gitu tantangannya. tapi untuk kondisi COVID, yang yaa bisa dibilang global gitu, tidak terlalu berpengaruh kepada progres performa promosi kita gitu.

P: oh begitu malah cukup baik ya karena penggunaan teknologi juga jadi mudah ya.

N: iya, karena kita juga *online-based system* ya jadi ga perlu ada orang untuk transaksi secara langsung

P: berarti kalau di kantor sendiri hanya pekerja yang gimana tuh mas kalau di kantor yang ketemu?

N: Maksudnya gimana

P: di kantor sebenarnya apa online based semua atau ketemu juga?

N: iya kita kalau di kantor tetep WFO, tapi mematuhi protokol

P: Berarti kalau begitu tantangannya adalah tadi pesaing-pesaing, brand skincare lainnya ya

N: Iya jadi lebih ke kompetitor

P: terus ini tuh produk PO atau stok bentuk sistemnya?

N: Sistemnya itu stok

P: Berarti kira-kira kalau untuk stock sampai saat ini alhamdulillah lancar, keputer terus apa kadang ada yang harus sampai *expired* jadi terbuang atau gimana

N: engga sih, alhamdulillah sampai saat ini *fast moving* ya untuk produknya

P: oke, oke. teman teman ada yang mau tanya lagi kah?

P: kalau boleh tau, tentang yang promosi setelah rilisnya ya mas. jadi kan katanya akan melakukan *endorsement* dan *campaign* ya mas. nah itu biasanya kalau untuk satu produk itu promosi post rilisnya itu dilakukan selama berapa lama sih mas sejak saat produk itu dirilis? apakah ada periode tertentu atau gimana?

N: untuk *endorsement*nya ya?

P: iya ataupun *campaign* atau promosi lainnya yang dilakukan setelah rilis produk

N: Biasanya untuk *running campaign* itu periode 1- 2 bulan.

P: Oh baik mas. Kalau menurut mas sendiri promosi post rilis itu dilakukan untuk *maintain* penjualan atau bagaimana ya mas? atau untuk supaya konsumennya mengenal produk lebih jauh atau bagaimana?

N: untuk tujuan *endorsement*nya lebih ke arah *brand awareness* sih. Jadi agar *brand*-nya lebih diketahui banyak orang, produknya lebih diketahui banyak orang, yang nantinya memang kita dapat *eksposure* dari *influencer* yang sudah kerja sama kita. tapi juga tidak menutup kemungkinan tujuannya itu ke konversi atau utk ke penjualan. cuma memang saat ini lebih ke *brand awareness* aja.

P: oh baik mas.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Transkrip Wawancara (Lanjutan)

P: oke, terus mau nanya mas kira-kira untuk konten buat campaign *whiteglow series* ini ada ga sih kayak konten yang pengen dicoba gitu tapi belum terlaksana gitu?

N: yah sebenarnya banyak sih, tapi yang kita mau coba deket ini konten-konten yang sifatnya kayak *storytelling*, terus jg konten yang sifatnya lebih ke, bisa dibilang promosional atau bisa ditekankan yang komersil gitu ya. *motion* atau apa.. cuma memang yang ingin kita lakukan adalah lebih ke promosional *storytelling*.

P; oke sebenarnya memang juga aku observasi dari IG ataupun TT Herbiglow sendiri sih memang kebanyakan konten-konten langsung produk knowledge ya langsung testimoni, langsung menjelaskan gitu, memang belum ada gitu jadi Herbiglow sendiri ingin ya membuat juga istilahnya TVC gitu ya

N: iya betul

P: baik, terus Agnis ada pertanyaan kah atau Anggia?

P: ini mas Suryo mau tanya, tadi yang tentang kesulitannya mungkin ke yang kompetitor tadi ya mas. kira-kira ada dampak apa sih mas yang paling berpengaruh kalo dari kompetitor ini?

N: kalo untuk dampak lebih ke *awareness* aja sih. Jadi kan biasa kompetitor itu banyak sekali promosinya ya, maksudnya skala promosinya juga lebih besar, lebih luas juga jadi sebenarnya lebih ke *awareness* dari brand juga produknya aja sih, gitu. tapi untuk ke penjualan kita ga terlalu.. ga terlalu berpengaruh gitu. lebih ke *awareness* dari brand dan juga produknya aja, jadi kayak, ibaratnya ketutup sama mereka gitu. karena memang mereka secara promosi mungkin lebih luas juga mungkin lebih besar.

P: oke mas. mungkin silahkan mau lanjut ditanya lagi

P: okei. mungkin kalau ditarik kesimpulan sebenarnya untuk masalah global seperti pandemi itu tidak berpengaruh, cuman dari kompetitor yang mungkin lebih gencar. jadi sekarang juga Herbiglow juga sedang gencar melakukan konten atau promosi ba gitu ya mas.

N: iya betul

P: okeoke.

P: maaf berarti tadi kalau dilihat dari jawaban mas Suryo, berarti bisa dibilang salah satu kendala untuk meningkatkan *brand awareness*-nya itu di iklan itu ya mas, ya pdi media promosinya ya

N: iya

P: oiya mas kalau boleh tau untuk tim kreatif sendiri di Herbiglow ini ada atau bagaimana? maksudnya kira-kira apakah baru desain grafis saja atau sudah ada mulai mau ke ranah yang tadi, seperti mograph, atau ke ranah-ranah yang lebih pro lagi kah atau gimana kalo kondisi sekarang?

N: kalo untuk *personating* sudah ada gitu ya untuk kreatif kontennya sendiri mulai dari konten talent dan juga editor, cuman untuk *motion designer*, *3D motion designer*, itu belum ke arah sana gitu

P: oh jadi tadi maaf ada siapa saja mas?

N: ya gimana mbak?

P: iya tadi lininya lini di tim kreatifnya ada siapa saja?

N: iya ada konten talent dan juga editor.

P: itu biasanya editor mengerjakannya apa saja tuh?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 3 Transkrip Wawancara (Lanjutan)

N: lebih fokus ke *post-production* aja sih. jadi dia yang menyelesaikan konten-konten mentah nih dijadikan konten jadi

P: untuk yang productionnya?

N: Productionnya di konten talent. jadi mereka yang membuat sekaligus yang modelnya gitu ya. nanti sudah selesai terus akan ke editor untuk proses post pro.

P: okei berarti semuanya full internal ya? atau juga menggunakan agensi untuk promosi?

N: Kita memang selama ini internal, cuma kita kan juga ada live streamer ya, streamer ut TT live ada satu pake di luar internal gitu. lebih ke persona aja.

P: oke oke

P: maaf nih mas Suryo kalau misal untuk Brand Awareness, tadi kan seperti yang dikatakan mas Suryo, seakan ketutup sama kompetitor yang lain gitu. nah apakah memungkinkan nanti berpengaruh ke penjualan gitu?

N: akan sih sebetulnya. karena memang kan nanti corong akhirnya kan kesana ya ke conversion ataupun source gitu... tapi memang untuk saat ini lebih ke awareness gitu.

P: oke mas baik.

P: oke berarti kalo boleh tau nih mas satu lagi, berarti kita kan juga mau tau ya buat ngangkat landasan masalahnya itu nanti ke topik. berarti mau make sure benar untuk penurunan penjualan itu hampir tidak ada gitu ya bisa dibilang?

N: iya karena memang sebelumnya kita pernah, cuma untuk akhir akhir ini alhamdulillah kita mengalami kenaikan gitu. cuma ini memang untuk masalahnya, paling lebih ke awareness, dari kompetitor tadi. jadi kita memang perlu going extra miles untuk make a great promotion gitu, bisa dapetin market yang lebih luas, terus juga dapetin sales yang lebih tinggi juga gitu. jadi untuk masalah intinya lebih kesana gitu.

P: okei. sebenarnya kami juga sudah dapat kan materi yang akan dibuat kontennya. kira-kira apakah mau di.. sudah ada *storyboard*-nya, apakah mau dilihat langsung atau aku kirim saja ke mas Suryo?

N: boleh dikirim mba. *Storyboard*-nya itu nanti bentuknya apa? pdf atau web based atau gimana?

P: Bisa web based bisa pdf, terserah enakanya gimana lihatnya?

N: oh yaudah saya ikut aja.

P: temen-temen, ada yang mau nanya lagi?

P: Udah cukup sih untuk sekarang. Udah cukup ya, mungkin nanti misalnya ada kayak.. Hmm bingung juga ya berarti masalahnya brand awareness. Kan kalau penjualan per data ya mas, kalau brand awareness apa ya?

P: Berarti Whiteglow Series kan baru dikeluarin ya, maksudnya belum kayak produk Herbiglow yang lain. Berarti kan product knowledge-nya belum seperti produk yang lain. Berarti sebenarnya bisa keliatan ada perbedaan antara produk yang baru dirilis dan produk yang sebelumnya ngga sih mas?

N: Ada sih, cuma kalo misal dari konten insight di platform, engagement aja gitu, kayak misalkan konten-konten Whiteglow Series ini banyak/ gede ngga sih dibanding konten-konten yang lain. Itu aja sih, cuma kalo untuk brand awareness, kita belum bisa ngitungnya karena itu kan sifatnya tidak measurable, tidak terhitung

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 3 Transkrip Wawancara (Lanjutan)

gitu ya. Cuma dari saya mau nanya dulu deh, berarti temen-teman ini metodenya kualitatif atau kuantitatif?

P: Hmm iya ya, kuantitatif ya, iya harus ada datanya sih.

N: Kuantitatif ya, berarti mungkin emang tadinya mikirnya mau ke penjualan gitu ya, biar bisa measurable

P: Betul betul.

P: Tapi mungkin boleh sih, mas, maksudnya buat nanti bridging ke permasalahan brand awareness dan produk knowledge Whiteglow series karena kan kita ngangkatnya khusus produk white Glow series. Jadi mungkin nanti boleh minta data insight dari perbedaan antara konten white Glow Series dan produk yang sudah lama di-launching.

N: Oke, nah kan sebenarnya kan, kita ini ada Winning produknya kan ya. yang memang ngangkat penjualan. nah memang kan untuk Whiteglow Series kan baru beberapa Minggu aja yang memang tidak sepesat sama produk yang lain. Itu juga bisa diangkat gitu kan memang itu pengaruh juga ke sales juga kan. Karena inikan baru launching gitu, jadi memang tidak terlalu signifikan untuk penjualannya.

P: Oke oke. Temen temen masih ada yang mau bertanya?

P: Oh Iya mas surya tadi kan sempet nyebutin yang tentang apa permasalahannya ada di kompetitor, yang namanya jadi ketutupan sama mereka gitu ya mas. itu pas lagi kayak gitu, berarti dampaknya lebih kemana ya mas. jadi banyak yang kurang tau atau jadi ke konversi gitu ya mas.

N: sebenarnya dampaknya itu lebih ke perhatian terhadap brand aja sih ya. Misalkan ada brand A, misalkan promosinya lebih luas dari kita berarti kan konsekuensinya ya brand kita akan teralihkan nih perhatiannya awareness nya ke brand A karena dia memakai promosi lebih besar. lebih ke perhatiannya, brand awarenessnya.

P: Oh Iya mas Surya, terkait yang tadi launching Whiteglow Series itu, ini ada kendala ga sih mas sejauh ini dari promosinya, kayak misalnya ada brand lain atau kompetitor yang kebetulan launching juga jadi perhatiannya teralihkan atau semacamnya gitu?

N: Tantangan launchingnya ya?

P: betul mas

N: Kalau tantangan lebih ke inovasi produk ya, misalkan kita punya produk ini, eh ternyata produk b inovasinya jauh lebih bagus. Nah itu masuk ke tantangan kita tuh, gimana caranya make sure kita punya produk yang inovasinya lebih bagus, mungkin dari sisi packaging, jadi lebih kaya inovasi produk gitu. karena kan emang launching kan biasanya orang orang liat ke mana nih yang lebih bagus, mana nih yang lebih worth it, mana nih yang lebih praktis, itu sih yang inovasi produk.

P: Berarti misal ada media itu, berarti kan tadi tantangannya di inovasi produk. Memungkinkan gak sih mas, promosi gitu yang lebih digencarkan lagi, kayak tadi yang rencananya story telling. mungkin ga sih itu seenggaknya menyiasati hal2 (tantangan launching) tadi itu mas?

N: Iya kemungkinan sih bisa tapi nggak juga dengan bentuk konten aja sih yang diubah atau di lebih inovasikan. Memang dari media promosinya juga dari advertisingnya juga kan dsb, jadi ga cuma meluaskan, membesarkan promosi atau konten aja nih yang inovasikan. Tapi ada faktor-faktor/ variabel lainnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Transkrip Wawancara (Lanjutan)

P: Oke mas

P: mungkin sama ini ya mas, kalo data pas launching banget sama yang sudah berjalan, ya mungkin 3 mingguan. itu bisa dilihat nggak sih mas?

N: Oh, nanti saya coba konfirmasi dulu ya

P: Oke oke

N: Data penjualannya seperti apa, atau biasanya kan rekapan tuh sebulan gitu ya. Nanti saya coba cek dulu rekapan penjualan nya seperti apa.

P: Baik baik

P: Mungkin mas, kalo agak confidential di angkanya, boleh persentase aja juga nggak papa sih mas.

P: betul estimasi gitu Yang penting kita punya data angkanya gitu.

N: Oke oh iya tetap saya liat dulu ya, maksudnya kan nggak bisa langsung tiba2 berapa persen.

P: iya. Iya.

N: Nanti saya lihat datanya, baru nanti mungkin saya share ke temen2 kali ya.

P: Anggi sudah?

P: Sudah kalo dari aku

P: Agnis?

P: Sudah, sudah

P: Oke, mungkin ini aja mas wawancara dari kita, mungkin kalo boleh nanti kalo ada pertanyaan susulan, boleh kali ya mas bantu jawab dari wa.

N: Oh boleh, mau wawancara lagi juga boleh, silahkan.

P: Oh yaudah nanti aku kirim kali ya *storyboard* juga, sama list data yang mau diminta.

N: Oke boleh

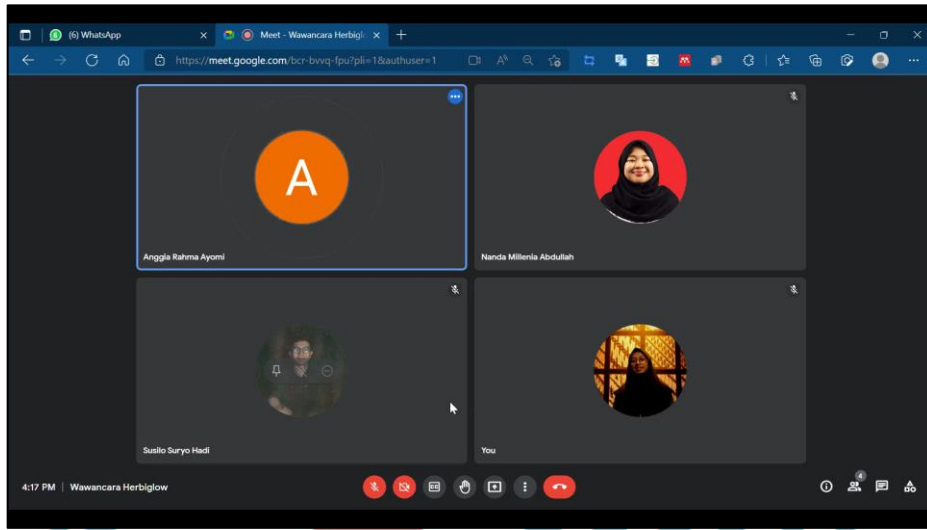
N: oke terimakasih mas Suryo sudah meluangkan waktunya untuk wawancara. dari kami pamit undur diri, terima kasih banyak.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara



Dokumentasi Wawancara dengan tim Herbiglow

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



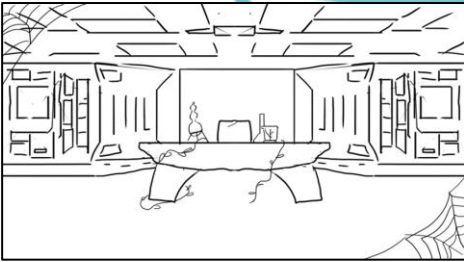
POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Scene 3 – Pintu Laboratorium Terbuka	
	CAMERA MOVEMENT <i>Zoom in</i>
	VISUAL EFFECTS 1) debu
	SOUND EFFECTS 1) Suara pintu terbuka
	PHYSICAL ASSETS 1) Pintu laboratorium 2) Tanaman rambat
Scene 4 – Supers	
	TEKS: DISCOVER
	VISUAL EFFECTS <i>Glitch text dan light speed</i>
	SOUND EFFECTS deng!! (saat teks “Discover” muncul)
	BACKGROUND MUSIC 1) Musik vibes Tegang
Scene 5 – Karakter Melihat ke Dalam Lorong Lab	
	CAMERA MOVEMENT 1. <i>Zoom out</i>
	CAMERA ANGLE 1. Long shot
	BACKGROUND MUSIC 1) Musik bernuansa eksplorasi 2) Musik vibes tegang
	PHYSICAL ASSETS 1) Tanaman Rambat 2) Lorong laboratorium 3) Character Kusam + fullset pakaian

Hak Cipta :

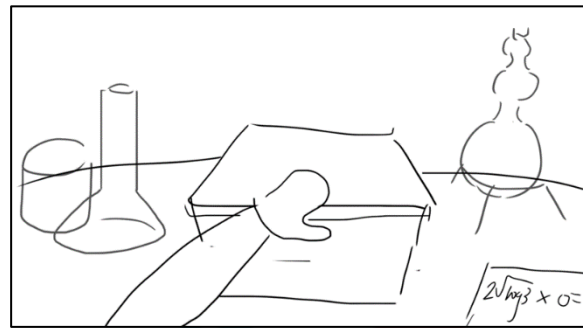
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Scene 6 – Karakter Berjalan ke Dalam Lorong Lab	
	NARASI <i>1) Ha~ kok kayak serum (pas liat siluet serum)</i>
	CAMERA MOVEMENT 1. Still
	CAMERA ANGLE 1. Medium Shot
	VISUAL EFFECTS 1) Debu
	BACKGROUND MUSIC 1) Musik bernuansa eksplorasi 2) Musik vibes tegang
	PHYSICAL ASSETS 1) Tanaman 2) Character Kusam + fullset pakaian 3) poster serum 4) Lorong laboratorium
Scene 7 – Supers	
	DIGITAL ASSETS TEKS: YOUR
	VISUAL EFFECTS <i>Glitch text dan light speed</i>
	BACKGROUND MUSIC 1) Tegang
Scene 8 – Dalam Lab	
	CAMERA MOVEMENT 1) <i>shoot panning</i>
	CAMERA ANGLE 1) Long shot
	VISUAL EFFECTS <i>Sun ray</i>
	BACKGROUND MUSIC Musik bernuansa eksplorasi, menegangkan
	PHYSICAL ASSETS 1) laboratorium dan interiornya 2) laba-laba, dan jaring laba-laba 3) Meja laboratorium 4) kotak <i>skincare</i> 5) peralatan laboratorium

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Scene 9 – Karakter Membuka Kotak di Dalam Lab



NARASI
“Apa ini?”

CAMERA MOVEMENT

1. Still
2. Zoom in
3. Zoom out

CAMERA ANGLE

1. Close up
2. Point of view



SOUND EFFECTS

- 1) Haa...(suara *Heaven's choir* ketika kotak terbuka)

DIGITAL ASSETS
VISUAL EFFECTS

- 1) layar berubah putih (untuk efek ledakan cahaya)

BACKGROUND MUSIC

Menegangkan



PHYSICAL ASSETS

- 1) Peralatan laboratorium
- 2) kotak
- 3) Character Kusam + fullset pakaian
- 4) Kemasan skincare Herbiglow Whiteglow Series
- 5) lampu dalam kotak
- 6) meja
- 7) laboratorium



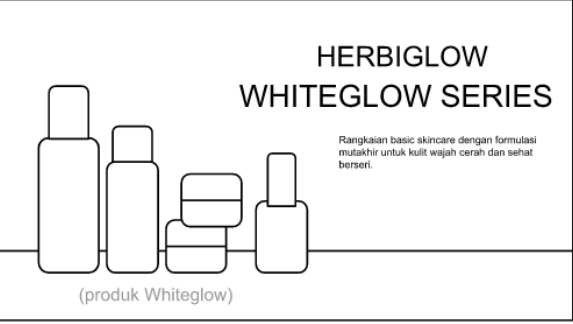


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

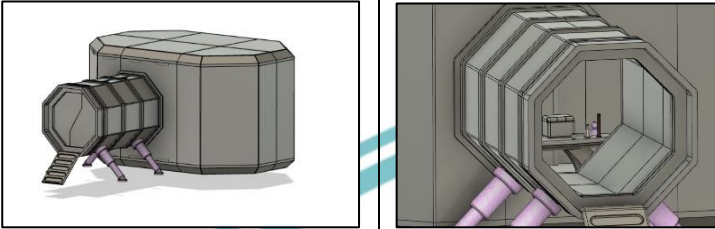
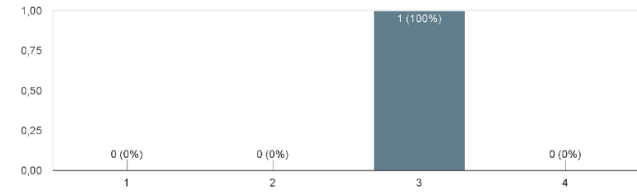

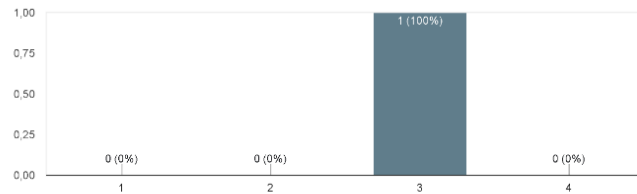


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Scene 10 – <i>Supers</i>		
	TEKS: TRUE GLOW	
	VISUAL EFFECTS <i>Glitch text dan light speed</i>	
	BACKGROUND MUSIC 1) Tegang	
Scene 11 – Kelima Produk Herbiglow Whiteglow Series Muncul		
	Efek <i>nowhere</i> , lalu satu per satu produk Whiteglow Series muncul	
	VISUAL EFFECTS 1) Efek <i>nowhere</i> (asap & cahaya)	
	SOUND EFFECTS 1) “dengg!!”	
	BACKGROUND MUSIC 1) Menegangkan	
	PHYSICAL ASSETS 1) Produk White Glow Series	
	BACKGROUND MUSIC 1) Menegangkan	
	PHYSICAL ASSETS 1) Produk White Glow Series	
	Scene 12 – <i>Closing</i>	
	NARASI: “Herbiglow Whiteglow Series”	
	TEKS - “Herbiglow Whiteglow Series” - “Rangkaian basic skincare dengan formulasi mutakhir untuk kulit wajah cerah dan sehat berseri.”	
VISUAL EFFECTS 1) Bumper out Herbiglow 2) cahaya		
BACKGROUND MUSIC 1) Closing <i>background music</i>		
PHYSICAL ASSETS Produk Whiteglow Series		



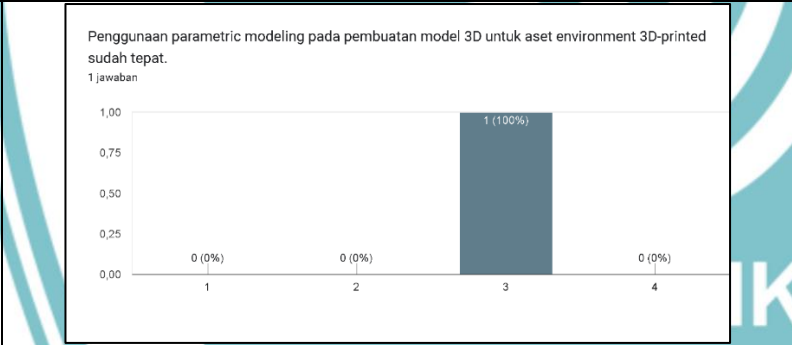
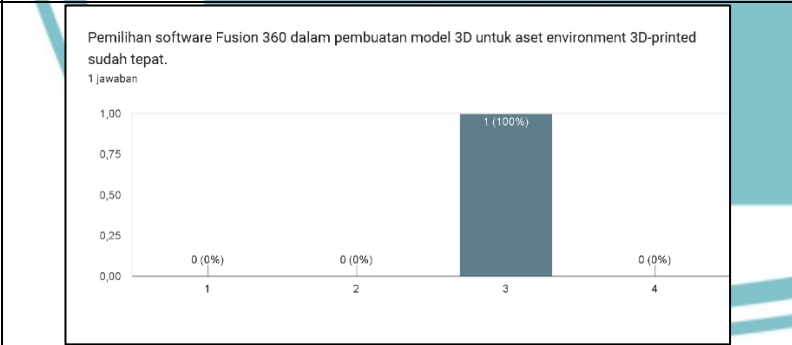
Lampiran 6 Kuesioner *Beta Testing* oleh Ahli

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No.	Gambar	Ket. Gambar										
1	 <p data-bbox="443 658 1082 712">Berdasarkan gambar-gambar di atas, model 3D laboratorium sudah dapat menggambarkan laboratorium sci-fi. 1 jawaban</p>  <table border="1" data-bbox="443 734 1082 927"> <tr> <th>Rating</th> <th>Percentage</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1 (100%)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>0 (0%)</td> </tr> </table>	Rating	Percentage	1	0 (0%)	2	0 (0%)	3	1 (100%)	4	0 (0%)	<p data-bbox="1134 427 1342 613">Gambar Tampak luar laboratorium & Tampak dalam lorong lab</p> <p data-bbox="1134 752 1342 860">Pernyataan 1 & umpan balik ahli</p>
Rating	Percentage											
1	0 (0%)											
2	0 (0%)											
3	1 (100%)											
4	0 (0%)											
2	 <p data-bbox="443 1682 1082 1736">Berdasarkan gambar-gambar di atas, keseluruhan model 3D interior lab sudah memberikan kesan interior laboratorium sci-fi. 1 jawaban</p>  <table border="1" data-bbox="443 1758 1082 1951"> <tr> <th>Rating</th> <th>Percentage</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1 (100%)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>0 (0%)</td> </tr> </table>	Rating	Percentage	1	0 (0%)	2	0 (0%)	3	1 (100%)	4	0 (0%)	<p data-bbox="1134 978 1342 1196">Gambar Interior Angle 3/4 dari sebelah Kanan Lab (Tampak jauh & Close-Up)</p> <p data-bbox="1134 1223 1342 1408">Gambar Interior di Tengah Lab Tampak Depan (Tampak jauh & Close-Up)</p> <p data-bbox="1134 1435 1342 1655">Gambar Interior Angle 3/4 dari sebelah Kiri Lab (Tampak jauh & Close-Up)</p> <p data-bbox="1134 1776 1342 1883">Pernyataan 2 & umpan balik ahli</p>
Rating	Percentage											
1	0 (0%)											
2	0 (0%)											
3	1 (100%)											
4	0 (0%)											

Lampiran 6 Kuesioner *Beta Testing* oleh Ahli (Lanjutan)

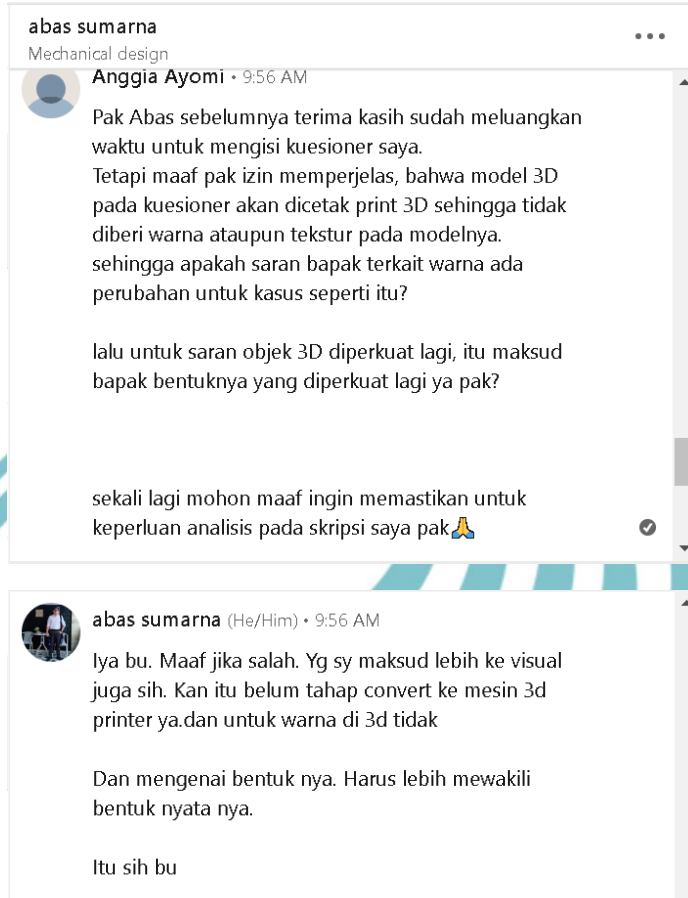
- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No.	Gambar	Ket. Gambar										
3	 <p>Bentuk model 3D kemasan skincare sudah mirip dengan bentuk kemasan skincare asli Herbiglow Whiteglow Series. 1 jawaban</p>  <table border="1"> <caption>Data for Statement 3</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1 (100%)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>0 (0%)</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Percentage	1	0 (0%)	2	0 (0%)	3	1 (100%)	4	0 (0%)	<p>Kemasan <i>skinca</i> re Asli Herbiglow Whiteglow Series & Model 3D Kemasan Skincare</p> <p>Pernyataan 3 & umpan balik ahli</p>
Rating	Percentage											
1	0 (0%)											
2	0 (0%)											
3	1 (100%)											
4	0 (0%)											
4	<p>Penggunaan parametric modeling pada pembuatan model 3D untuk aset environment 3D-printed sudah tepat. 1 jawaban</p>  <table border="1"> <caption>Data for Statement 4</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1 (100%)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>0 (0%)</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Percentage	1	0 (0%)	2	0 (0%)	3	1 (100%)	4	0 (0%)	<p>Pernyataan 4 & umpan balik ahli</p>
Rating	Percentage											
1	0 (0%)											
2	0 (0%)											
3	1 (100%)											
4	0 (0%)											
5	<p>Pemilihan software Fusion 360 dalam pembuatan model 3D untuk aset environment 3D-printed sudah tepat. 1 jawaban</p>  <table border="1"> <caption>Data for Statement 5</caption> <thead> <tr> <th>Rating</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>0 (0%)</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1 (100%)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>0 (0%)</td> </tr> </tbody> </table>	Rating	Percentage	1	0 (0%)	2	0 (0%)	3	1 (100%)	4	0 (0%)	<p>Pernyataan 5 & umpan balik ahli</p>
Rating	Percentage											
1	0 (0%)											
2	0 (0%)											
3	1 (100%)											
4	0 (0%)											
6	<p>Kritik dan saran: 1 jawaban</p> <p>Objek 3D dan pemilihan warna lebih di perkuat lagi.</p>	<p>Masukan dari ahli</p>										



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Dokumentasi *Beta Testing* Ahli



Tangkapan layar percakapan penulis dengan ahli 3D model dan desain mekanik saat pengujian *beta*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 8 Biodata Ahli *Beta Testing*



PT. URATANI PRECISION
Metal Stamps, Precision Part, Machine Part Specialist

ABAS SUMARNA
General Manager

Head Office
Jl. Samsung 2 Blok B UKM Center
Kawasan Segitiga Emas - Cikarang
Desa Mekar Mukti, Kecamatan Cikarang Utara
Kabupaten Bekasi - Jawa Barat
Telp : 021 2908 2527 Fax : 021 2908 2529

Mobile : 0811 1159 100
Email : abas@urataniprecision.co.id
abasuratanipt@gmail.com
Website : www.uratani.co.jp

Biodata ahli *Beta Testing*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



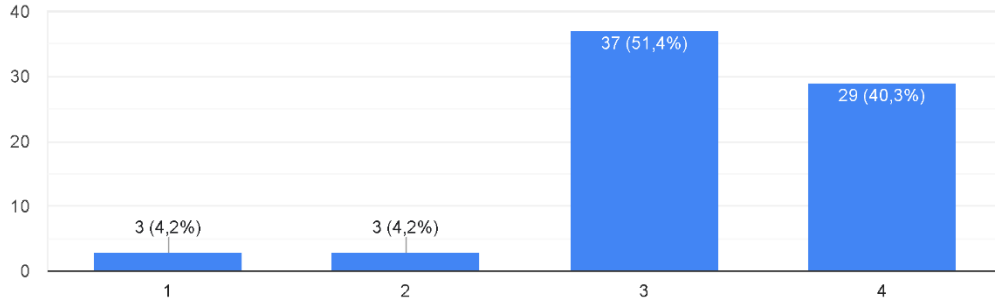


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9 Dokumentasi Pengujian *Beta* oleh Audiens

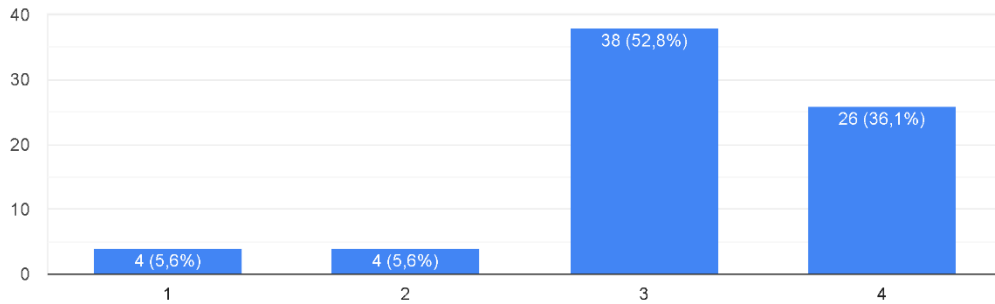
Dalam stop motion, latar tempat bangunan beserta interiornya mudah dikenali sebagai latar tempat laboratorium sci-fi yang terbengkalai.

72 jawaban



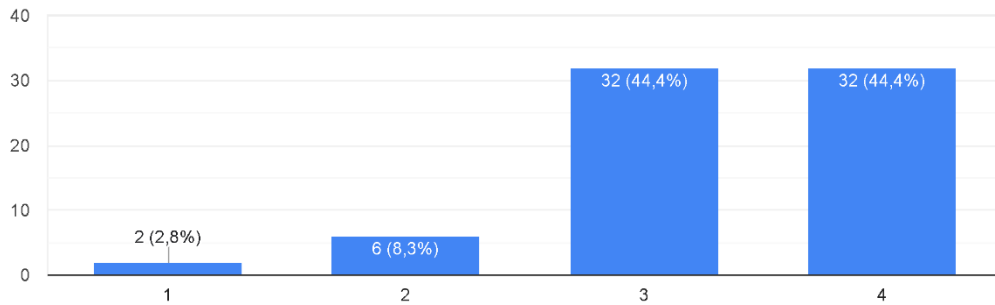
Laboratorium beserta interiornya sudah dapat memperjelas latar tempat dalam stop motion.

72 jawaban



Dalam stop motion, bentuk laboratorium serta bentuk interiornya sudah sesuai untuk memberikan kesan laboratorium minimalis.

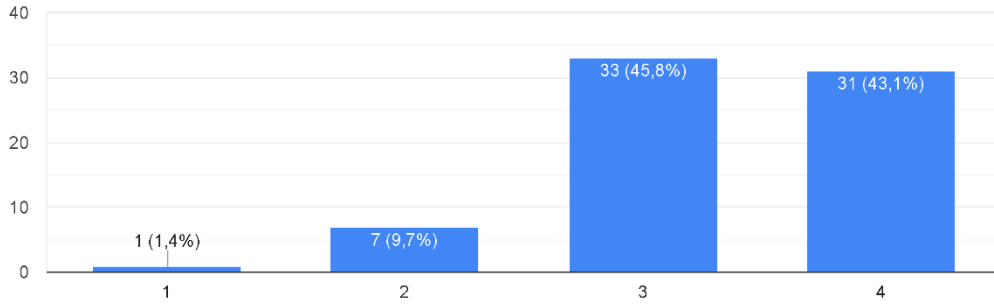
72 jawaban



Lampiran 9 Dokumentasi Pengujian *Beta* oleh Audiens (Lanjutan)

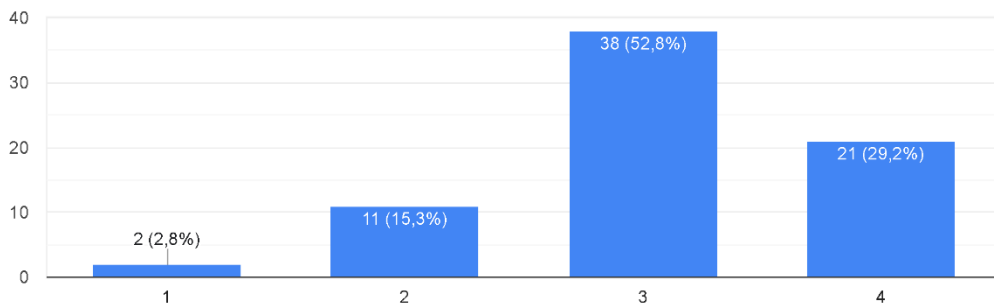
Tampilan bangunan laboratorium sudah terlihat menarik.

72 jawaban



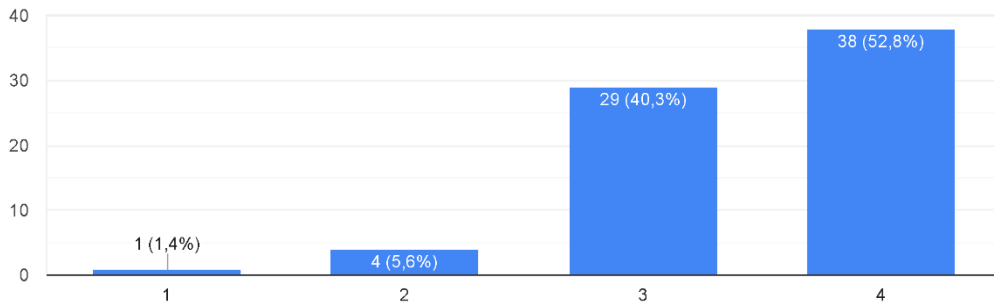
Tampilan interior laboratorium sudah terlihat menarik.

72 jawaban



Tampilan laboratorium beserta interiornya sudah membawakan suasana laboratorium yang terbengkalai (abandoned) dengan baik.

72 jawaban



Hak Cipta :

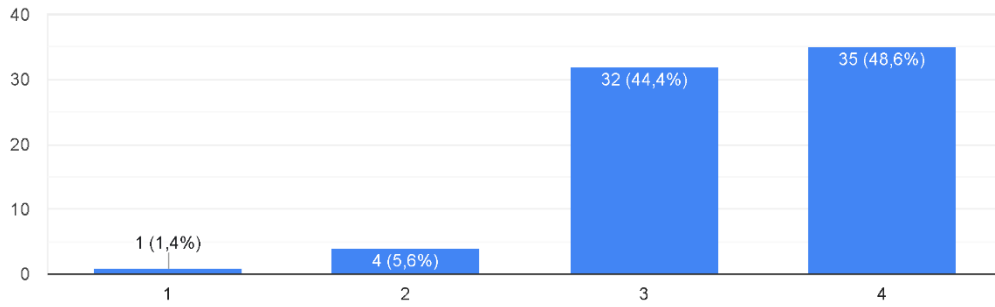
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 9 Dokumentasi Pengujian *Beta* oleh Audiens (Lanjutan)

Tampilan laboratorium beserta interiornya membantu menekankan kesan penjelajahan (exploration) yang dilakukan oleh karakter.

72 jawaban



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta