



© 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 KARAKTER PADA MEDIA  
PROMOSI PRODUK PERAWATAN WAJAH  
MENGUNAKAN TEKNOLOGI 3D PRINTING**

**SKRIPSI**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**NADHIRA AGNISSA AZZAHRAH 1807431021**

**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



# PEMBUATAN ASET KARAKTER PADA MEDIA PROMOSI PRODUK PERAWATAN WAJAH MENGUNAKAN TEKNOLOGI 3D PRINTING

SKRIPSI

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

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

NADHIRA AGNISSA AZZAHRAH

1807431021

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhira Agnissa Azzahrah  
NIM : 1807431021  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / Teknik  
Multimedia Digital  
Judul skripsi : Pembuatan Aset Karakter pada Media Promosi  
Produk Perawatan Wajah Menggunakan Teknologi  
3D Printing

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, 17 November 2022

Yang membuat pernyataan



Nadhira Agnissa Azzahrah

1807431021



© 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

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Nadhira Agnissa Azzahrah  
NIM : 1807431021  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul skripsi : Pembuatan Aset Karakter pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah Menggunakan Teknologi 3D Printing

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari , Tanggal ,  
Bulan , Tahun dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

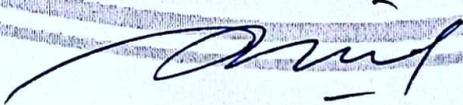
Pembimbing I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. (  )  
Penguji I : Eriya, S.Kom., M.T. (  )  
Penguji II : Hata Maulana, S. Si., M.TI. (  )  
Penguji III : Malisa Huzaifa, S. Kom., M.T. (  )

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

Mengetahui,

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

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

NIP.197908032003122003



**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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat sampai di titik ini dan berkesempatan menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini menjadi salah satu syarat kelulusan penulis untuk mencapai gelar Diploma 4 di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam membuat laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis tidak sendiri dan dibantu oleh banyak pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
2. Ibu Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital dan dosen pembimbing, yang telah membimbing dan meluangkan waktunya untuk mengarahkan penulis;
3. Orang tua dan adik-adik penulis yang telah memberi dukungan moral ataupun materilnya selama ini.
4. Anggia Rahma Ayomi dan Nanda Milenia Abdullah selaku rekan satu tim penelitian yang telah bekerja sama dan memberikan dukungan selama pelaksanaan skripsi.
5. Teman-teman penulis yang telah mendukung dan mendampingi penulis dalam setiap kegiatan.

Penulis berharap Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas segala kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Depok, 17 November 2022

Nadhira Agnissa Azzahrah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

### SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nadhira Agnissa Azzahrah  
NIM : 1807431021  
Jurusan/Program : T. Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia  
Studi : 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 Karakter pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah Menggunakan Teknologi 3D Printing**

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, 17 November 2022

Yang


(Nadhira Agnissa Azzahrah)

NIM. 1807431021

- 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 mengumumkkan 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

## Pembuatan Aset Karakter pada Media Promosi Produk Perawatan Wajah Menggunakan Teknologi 3D Printing

### *Abstrak*

Fungsional Muda Kebijakan Kementerian Perindustrian (Kemenperin) Fitria Rahmawati menyampaikan ada sekitar 749 perusahaan industri kosmetik di Indonesia yang menyerap 75 ribu tenaga kerja secara langsung dan 600 ribu tenaga kerja secara tidak langsung, 95 persen di antaranya merupakan industri kecil dan menengah. Dengan adanya persaingan antara industry kosmetik, supaya dapat bersaing, brand-brand kecantikan tersebut sepatutnya menciptakan merek yang kuat melalui promosi peluncuran kosmetik, salah satunya dengan media promosi digital. Hal ini disebabkan promosi dengan media digital menggunakan alat dan media digital yang memungkinkan untuk menjangkau kelompok sasaran yang lebih luas dengan cepat dan akurat. Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan teknik promosi produk perawatan wajah dengan memanfaatkan teknologi 3D printing dalam pembuatan aset pada video animasi stop-motion. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix methods* melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Sedangkan tahapan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari penelitian ini adalah aset *3D Printing* yang akan digunakan dalam video animasi stop-motion.

**Kata kunci:** Aset *3D Printing*, MDLC, *Stop-Motion*, Media Promosi.



**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 ISI**

<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>vi</b>
<i>Abstrak</i> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Media Promosi.....	6
2.2 Produk Perawatan Wajah.....	6
2.3 Animasi.....	6
2.3.1 <i>Stop-Motion</i> .....	7
2.3.2 <i>Puppet</i> .....	7
2.4 3D Printing.....	7
2.4.1 Fused Deposition Modeling (FDM).....	8
2.4.2 Polylactic Acid (PLA).....	8
2.5 3D Modeling .....	9
2.5.1 Polygonal Modeling.....	9
2.5.2 Sculpting .....	10
2.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	11
2.7 Autodesk Maya .....	13
2.8 Adobe Photoshop .....	13
2.9 Slicer .....	14
2.10 Ultimaker Cura.....	14



## © 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

2.11	Skala Likert.....	15
2.12	Penelitian Sejenis.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>19</b>
3.1	Rancangan Penelitian.....	19
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.1.2	Analisis Data.....	20
3.2	Tahapan Penelitian.....	21
3.3	Objek Penelitian.....	23
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>24</b>
4.1	Konsep.....	24
4.1.1	Storyline.....	25
4.1.2	Storyboard.....	28
4.1.3	Konsep Karakter.....	30
4.2	Desain.....	33
4.2.1	Pembuatan 3D Model.....	33
4.3	Pengumpulan Materi.....	36
4.3.1	Mendapatkan model digital.....	37
4.3.2	Eksport dan perbaikan file STL.....	38
4.3.3	Pengaturan, orientasi, dan ekspor G-Code.....	39
4.3.4	3D Printing.....	42
4.3.5	Pengolahan pasca pencetakan.....	52
4.4	Penggabungan aset.....	53
4.4.1	Perakitan.....	53
4.5	Pengujian.....	61
4.5.1	Deskripsi Pengujian.....	61
4.5.2	Prosedur Pengujian.....	62
4.5.3	Data Hasil Pengujian.....	63
4.5.4	Analisis Data / Evaluasi.....	70
4.6	Distribusi.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>75</b>
5.1	Simpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>77</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fused Deposition Modeling .....	8
Gambar 2. 2 Multimedia Development Life Cycle.....	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	21
Gambar 4. 1 Moodboard .....	31
Gambar 4. 2 Model 3D laba-laba.....	34
Gambar 4. 3 Model 3D tanaman rambat.....	34
Gambar 4. 4 Model 3D karakter .....	35
Gambar 4. 5 Model 3D Rambut dan Pakaian .....	36
Gambar 4. 6 Sculpting Wajah Karakter .....	36
Gambar 4. 7 Clean up Model 3D .....	37
Gambar 4. 8 Penataan model 3D .....	38
Gambar 4. 9 Model error .....	38
Gambar 4. 10 Pengaturan Model .....	39
Gambar 4. 11 Pengaturan Material .....	40
Gambar 4. 12 Pengaturan Printer .....	41
Gambar 4. 13 Pengaturan Nozel .....	42
Gambar 4. 14 Proses 3D Print.....	43
Gambar 4. 15 Pengecatan Aset .....	52
Gambar 4. 16 Perakitan kepala .....	54
Gambar 4. 17 Pembuatan Armature.....	55
Gambar 4. 18 Pembangunan set lab.....	57
Gambar 4. 19 Pembuatan set gurun .....	58
Gambar 4. 20 Pengecatan set gurun.....	59
Gambar 4. 21 Hasil penyusunan set.....	60
Gambar 4. 22 Shooting .....	61

### 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Sculpting tools .....	10
Tabel 2. 2 Skor skala likert .....	15
Tabel 4. 1 Konsep Produk aset 3D Pada Video Stop-Motion.....	24
Tabel 4. 2 Storyline.....	26
Tabel 4. 3 Storyboard.....	29
Tabel 4. 4 Sketsa aset.....	32
Tabel 4. 5 Tabel Percobaan 3D Printing.....	43
Tabel 4. 6 Implementasi aset.....	56
Tabel 4. 7 Hasil Alpha Testing Model 3D.....	63
Tabel 4. 8 Hasil Alpha Testing aset 3D Print .....	64
Tabel 4. 9 Hasil beta testing oleh ahli.....	66
Tabel 4. 10 Hasil beta testing oleh audiens.....	68





**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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	81
Lampiran 2 Tabel Storyboard .....	82
Lampiran 3 Manuskrip Wawancara Narasumber .....	89
Lampiran 4 Kuesioner Pengguna Skincare .....	103
Lampiran 5 Kuesioner Beta Testing Ahli .....	107
Lampiran 6 Resume Ahli .....	110
Lampiran 7 Kuesioner Beta Testing oleh Audiens .....	111
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Tim Marketing.....	115





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

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini pasar industri kecantikan di Indonesia sangat kompetitif. Berdasarkan data yang disampaikan analisis Fungsional Muda Kebijakan Kementerian Perindustrian (Kemenperin) Fitriah Rahmawati, ada sekitar 749 perusahaan industri kosmetik di Indonesia yang menyerap 75 ribu tenaga kerja secara langsung dan 600 ribu tenaga kerja secara tidak langsung, 95 persen di antaranya merupakan industri kecil dan menengah (Jati, 2021). Oleh karena itu, dengan adanya persaingan antara industri kosmetik, supaya dapat bersaing, brand-brand kecantikan tersebut sepatutnya menciptakan merek yang kuat melalui promosi peluncuran kosmetik (Yudha & Wiguna, 2020). Kegiatan promosi yang kuat itu dilakukan untuk meningkatkan kesadaran produk dan merek dalam memperluas jangkauan pasar kosmetik (Setianto, 2018).

Promosi adalah upaya untuk mengumumkan atau menawarkan suatu produk atau jasa dengan tujuan membujuk calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya (Hasugian, 2018). Kegiatan promosi sangat penting dalam memasarkan suatu produk atau jasa. Saat melakukan promosi, dibutuhkan media yang dapat mendukung kegiatan promosi ke target konsumen (Siregar, 2018). Saat ini terdapat banyak jenis media promosi, namun salah satu media promosi yang paling banyak digunakan adalah promosi dengan media digital. Hal ini disebabkan promosi dengan media digital menggunakan alat dan media digital yang memungkinkan untuk menjangkau kelompok sasaran yang lebih luas dengan cepat dan akurat.

Herbiglow merupakan *brand* kecantikan lokal milik Ghina Mutiara Hanum yang berdiri sejak 2020 dan menjual berbagai produk perawatan kulit berbahan dasar herbal. Saat ini Herbiglow sudah mempromosikan produknya melalui media digital khususnya media sosial, yaitu Instagram, Tiktok, dan Youtube. Namun upaya



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

promosi yang dilakukan dirasa belum maksimal dikarenakan masih sedikit masyarakat yang mengetahui brand Herbiglow apabila dibandingkan dengan brand local kecantikan lainnya, seperti Scarlett, MS Glow, Whitelab, dan Erha. Hal ini dapat dilihat dari hasil survey melalui *Google Form* yang penulis dan tim lakukan. Hasil survey menyebutkan bahwa 63,7% responden berpendapat jenis video promosi ulasan produk yang digunakan Herbiglow sudah sangat sering ditemui. Hasil survey menunjukkan bahwa hanya 2% responden yang mengetahui *brand* Herbiglow, sedangkan brand lain yaitu Scarlett sebanyak 27,5%, MS Glow 26,9%, Whitelab 24,6%, dan Erha 19%.

Video merupakan media yang populer dan potensi besar di dunia digital. Pada 2022, terhitung sebanyak 96,9% dari 204,7 juta pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia menonton video online setiap bulannya (Kemp, 2022). Data ini menunjukkan seberapa besar potensi video bagi pemasar dalam memasarkan produknya menggunakan media sosial. Namun potensi ini juga memunculkan tantangan bagi pemasar atau penjual untuk menarik perhatian konsumen supaya benar-benar menonton video di media sosial mereka, mengingat platform media sosial memberi fasilitas yang memungkinkan konsumen untuk melewati iklan. Salah satu cara untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan berfokus pada gaya eksekusi video, salah satunya *storytelling*. Gaya eksekusi *storytelling* memiliki peluang untuk diterapkan pada media sosial karena saat ini media sosial telah dipandang sebagai sarana di mana setiap orang dapat menceritakan kisah mereka. Menurut Coker (2017), video promosi bergaya *storytelling* lebih berhasil dalam menciptakan respons afektif atau hubungan emosional yang lebih kuat dengan merek sehingga konsumen memiliki niat yang lebih tinggi untuk membagikan video iklan dan mempromosikan merek dalam video iklan. Iklan yang menggunakan konsep *storytelling* juga dinilai memikat dan berbeda dari iklan pada umumnya (Abid & Berutu, 2020).

Video memiliki berbagai jenis, salah satu jenis video yang paling khas adalah animasi stop-motion. Animasi stop-motion adalah salah satu jenis pemanfaatan teknologi fotografi dalam bentuk animasi. Karakter animasi stop-motion adalah keunikan proses pembuatannya memerlukan berbagai macam bahan dalam

### 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

membentuk berbagai scenenya. Keunikan inilah yang menghasilkan pengalaman visual unik dan pesonanya tersendiri bagi penonton animasi stop-motion sejauh ini (Wan & Song, 2017). Menurut Maselli (2018) video animasi *stop-motion* memiliki kesan nyata.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan dan dianalisis, maka dibuat video promosi yang memiliki keunikan dan daya tarik yang masih relatif jarang digunakan dalam industry kecantikan, yaitu video animasi *stop-motion* dengan konsep *storytelling*. Pembuatan *stop-motion* membutuhkan objek berupa aset yang berperan penting dalam cerita, yaitu untuk membawa suasana dan *mood audiens* yang ingin disampaikan (Avisha, 2014). Seiring berjalannya waktu, pembuatan aset *stop-motion* semakin berkembang dengan munculnya teknologi digital yang inovatif, seperti adanya teknologi *3D printing* yang digunakan dalam pembuatan objek untuk *stop-motion*. Dengan menggunakan teknologi *3D Printing*, *stop-motion* yang dihasilkan lebih jelas dan halus (Wan & Song, 2017). Berdasarkan pemaparan tersebut, dilakukan penelitian mengenai pembuatan aset menggunakan teknologi *3D printing* untuk menghasilkan animasi *stop-motion* guna membantu mewujudkan media promosi produk perawatan wajah yang unik dan menarik.

### 1.2 Perumusan Masalah

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

### 1.3 Batasan Masalah

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

1. Aset 3D yang dibuat berkisar pada karakter, laba-laba, dan tanaman rambat.
2. Pembuatan model 3D dilakukan menggunakan perangkat lunak Autodesk maya dan proses slicing dilakukan menggunakan perangkat lunak Cura.
3. Proses *3D printing* yang dilakukan menggunakan teknologi *fused deposition modeling* (FDM).
4. Target audiens adalah pria dan wanita berumur 21-40 tahun.

#### 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan teknik promosi produk perawatan wajah dengan memanfaatkan teknologi 3D printing dalam pembuatan aset pada video animasi stop-motion. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Menyajikan pengalaman dan visualisasi karakter, tanaman, dan hewan yang menarik bagi audiens.
2. Memberikan kemudahan dalam proses *shooting* video animasi *stop-motion*.
3. Mengupayakan dukungan terhadap brand lokal di Indonesia.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab I membahas 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 penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

### 2. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab II penulis membahas teori mengenai pembuatan 3D Aset, perangkat lunak yang digunakan dalam pengerjaan penelitian, teori terkait metode penelitian yang akan diimplementasikan, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Bab III membahas rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan objek penelitian. Rancangan penelitian menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian. Tahapan penelitian berisi tahap perancangan aset *3D Print*. Sedangkan objek penelitian akan berisi keterangan mengenai kategori audiens yang akan dijadikan sampel pada uji coba hasil akhir produk.

### 4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

### 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bab IV membahas analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, serta pengujian. Analisis kebutuhan disini merupakan penjabaran mengenai kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada produk hasil akhir yang dibuat yaitu *stop-motion*. Perancangan akan menguraikan perancangan aset dan implementasi akan memaparkan seperti apa hasil implementasi produk akhir yaitu *stop-motion*. Sedangkan subbab pengujian akan meliputi pembahasan deskripsi, prosedur, data hasil serta evaluasi pengujian.

#### 5. BAB V Penutup

Bab V berisi penutup laporan penelitian, 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 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

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dalam pembuatan media promosi. Berikut kesimpulan yang dihasilkan:

1. Penelitian ini menghasilkan 12 buah aset 3D printing dengan rincian 1 set karakter, 1 set tanaman rambut, 2 laba-laba, 6 tangan pengganti, 1 tas, dan 1 topi. Seluruh aset 3D print telah digunakan dalam pembuatan video animasi stop-motion.
2. Berdasarkan hasil alpha testing, dapat disimpulkan bahwa seluruh aset dan model sudah sesuai dengan konsep dan dapat digunakan dalam video animasi stop-motion.
3. Berdasarkan hasil beta testing dengan ahli, dapat disimpulkan bahwa seluruh model sudah cukup layak untuk dicetak dan digunakan dalam video animasi stop-motion, namun perlu diperbaiki dan dikembangkan di beberapa bagian. Perbaikan tersebut akan dimasukkan ke dalam saran penelitian ini.
4. Berdasarkan hasil beta testing dengan audiens, dapat disimpulkan bahwa seluruh aset sudah terlihat menarik, menggunakan warna yang sesuai, dan menggambarkan wujud aslinya.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang didapat dalam pembuatan media promosi. Berikut saran yang dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan penelitian berikutnya:

1. Pada proses modeling untuk kebutuhan 3D printing, tidak perlu memperhatikan jumlah poly yang digunakan, karena jumlah poly tidak mempengaruhi durasi proses 3D print.



## © 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

2. Pada proses modeling karakter, di bagian siku dan lutut dapat ditambahkan objek *sphere* atau bola untuk menahan rotasi pada bagian lain seperti paha dan lengan atas.
3. Pada proses 3D Printing, sebaiknya mempelajari terlebih dahulu printer, material, dan nozel yang digunakan, karena dapat mempengaruhi ketepatan dan kecepatan proses 3D print.
4. Pada proses perangkaian puppet, terutama yang membutuhkan armature, pastikan armature yang digunakan sesuai dengan yang diinginkan.





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

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Stmik Cic Dengan Tehnik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Jurnal Digit*, 7(1), 74–85. <http://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/17/18>
- Abid, R. W. F., & Berutu, F. D. (2020). *Implementasi Digital Marketing Iklan Storytelling Gojek Di Youtube Pada Gen Z*.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *JURNAL EDUKASI*, 5(1), 19–23. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647>
- Amy, R. (2013). *ANALYSIS AND DESIGNING 3D MODELING SHIPS WITH AUTODESK MAYA*. [http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/526/jbptunikompp-gdl-rdhendraca-26274-6-unikom\\_r-i](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/526/jbptunikompp-gdl-rdhendraca-26274-6-unikom_r-i)
- Ardiyana, A., & Syamsuddin, D. (2019). Aesthetic Affordances of Buto's Shape and Texture Characters in Wayang Kulit Through Digital Sculpting. *ICSECC 2019 - International Conference on Sustainable Engineering and Creative Computing: New Idea, New Innovation, Proceedings*, 380–385. <https://doi.org/10.1109/ICSECC.2019.8907061>
- Autodesk Help. (2021, December 7). *Sculpt a mesh | Maya 2022 | Autodesk Knowledge Network*. <https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2022/ENU/Maya-Modeling/files/GUID-DD0B15C0-5E2C-4A60-AC26-5E409B1084D8-htm.html>
- Avisha, D. (2014). *BAB I\_Perancangan Environment Stop Motion Dumb and Dumber*.
- Baumann, F., Bugdayci, H., Grunert, J., Keller, F., & Roller, D. (2016). Influence of slicers on quality of 3D printed parts. *Computer-Aided Design and Applications*, 13(1), 14–31. <https://doi.org/10.1080/16864360.2015.1059184>
- Binanto, I. (2015). TINJAUAN METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA YANG SESUAI UNTUK MAHASISWA TUGAS AKHIR. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 148–155.
- Cahyati, S., & Aziz, H. R. (2021). The Influence of Different Slicer Software on 3d Printing Products Accuracy and Surface Roughness. *Jurnal Rekayasa Mesin*, 12(2), 371–380. <https://doi.org/10.21776/ub.jrm.2021.012.02.14>
- Christina, S., Ronaldo, D., Rosya Zaini, dan M., Teknik Informatika, J., Palangka Raya JI Yos Sudarso, U., Raya, P., & Tengah, K. (2021). APLIKASI RESEP MASAKAN BERBASIS ANDROID. *Jurnal Saintekom*, 11(1), 22–33.
- Coker, K. K., Flight, R., & Baima, D. M. (2017). Skip it or View it: The Role of Video Storytelling in Social Media Marketing. *Marketing Management Journal*, 75–87. <https://www.researchgate.net/publication/327755028>



**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

- Erasmus+. (2017). *3d Printing Technical Guide - Summary: Vol. v.1.1*. 3D PRINTING TECHNICAL GUIDE - SUMMARY.
- 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), 1–14. <https://doi.org/10.3390/ma10101199>
- Farah, S., Anderson, D. G., & Langer, R. (2016). Physical and mechanical properties of PLA, and their functions in widespread applications — A comprehensive review. *Advanced Drug Delivery Reviews*, *107*, 367–392. <https://doi.org/10.1016/j.addr.2016.06.012>
- Farell, G., Novid, I., & Saputra, H. K. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT MENYURAT (STUDI KASUS FAKULTAS TEKNIK UNP). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, *11*(2), 56–62. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i2.142>
- Frozenbyte Wiki. (2021, November 23). *3D Asset Workflow - Frozenbyte Wiki*. [https://wiki.frozenbyte.com/index.php/3D\\_Asset\\_Workflow](https://wiki.frozenbyte.com/index.php/3D_Asset_Workflow)
- Gumelar, M. S. (2018). *2D Animation : Hybrid Technique*. An1mage.
- Hapsara, O., Wardiana Sjucho, D., Murtono, T., & Ari Asfar, D. (2021). Perspektif Digital Marketing Communication dalam Memasarkan Skincare di Indonesia. *JURNAL KOMUNIKASI PROFESIONAL*, *5*(3), 209–221. <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jkp>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, *3*(1), 82–86. <https://ejournal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/306/0>
- HUBS. (2022). *What's the ideal filament for FDM 3D printing? 3D printing materials compared | Hubs*. HUBS. <https://www.hubs.com/knowledge-base/fdm-3d-printing-materials-compared/#what-is-pla>
- Ibáñez, P. M. (2021). *Exploration of techniques for the creation of a 3D character*. Universitas Jaime I.
- Iqbal, M. (2020). *Pengaruh Kemampuan Literasi Digital terhadap Kompetensi Profesional Guru PAI di SMK Negeri se-Kota Parepare*. <http://repository.iainpare.ac.id/2198/>
- Jani, M. (2022, September 9). *Cura Settings Decoded – An Ultimaker Cura Tutorial | All3DP*. All3DP. <https://all3dp.com/1/cura-tutorial-software-slicer-cura-3d/>
- Jati, K. P. (2021, June 3). *Indonesia Berpotensi Jadi Pasar Kosmetik Terbesar Kelima Di Dunia*. RM.Id Rakyat Merdeka. <https://rm.id/baca-berita/ekonomi-bisnis/78156/indonesia-berpotensi-jadi-pasar-kosmetik-terbesar-kelima-di-dunia>
- Kemp, S. (2022). *DIGITAL 2022: INDONESIA*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kuusela, V. (2022). *3D Modeling Pipeline for Games*. Turku University of Applied Sciences.



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

- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). RENDERING VIDEO ADVERTISING DENGAN ADOBE AFTER EFFECTS DAN PHOTOSHOP. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, 2(2), 105–111. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3nehj>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi (Februari)*, 8(1), 26–33. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/view/2922/1869>
- Maselli, V. (2018a). 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>
- Na'imah, S. (2021, July 16). *Produk Skincare: Fungsi dan Urutan Pakai | Hello Sehat*. <https://hellosehat.com/penyakit-kulit/perawatan-kulit/produk-skincare/>
- Petty, J. (2019). *What is 3D Modeling & What's It Used For?* <https://conceptartempire.com/what-is-3d-modeling/>
- Pratanawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/1034128/jsi.v5i2.185>
- Rahmawaty, A. (2020). PERAN PERAWATAN KULIT (SKINCARE) YANG DAPAT MERAJUKAN ATAU MERUSAK SKIN BARRIER. *BIMFI*, 7(1), 5–10.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Setianto, B. (2018). *Saham-Saham Industri Consumer Goods di BEI per Laporan Keuangan Q4 2017*. BSK Capital. [https://books.google.co.uk/books?id=8NZmDwAAQBAJ&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.uk/books?id=8NZmDwAAQBAJ&source=gbs_navlinks_s)
- Setiawan, A. (2017). PENGARUH PARAMETER PROSES EKTRUSI 3D PRINTER TERHADAP SIFAT MEKANIS CETAK KOMPONEN BERBAHAN FILAMENT PLA (Poly Lactide Acid). *Jurnal Teknik STTKD*, 4(2), 20–27. <https://core.ac.uk/download/pdf/249342018.pdf>
- Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Technology Acceptance Model*, 9(1), 15–21. <https://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/594>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT. *Jurnal Spasial*, 6(2).
- Umami, F. C. (2018). *Pengaruh Media Dakwah Pada Instagram Pemuda Hijrah Terhadap Kecerdasan Spiritual Mahasiswa PAI IAIN Kediri\_BAB 3*. 9–18.
- Valerga, A. P., Batista, M., Salguero, J., & Girot, F. (2018). Influence of PLA filament conditions on characteristics of FDM parts. *Materials*, 11(8), 1–13. <https://doi.org/10.3390/ma11081322>



**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

Wan, Z., & Song, S. (2017). *3D printer-based stop-motion animation industry and its impact on the production process.*

Wingga Pradipta, D., Pudjoatmodjo, B., & Sularasa, A. (2021). Perancangan 3d Aset Pada Aplikasi Augmented Reality Toko Mutiara Furniture 3d Asset Design In The Augmented Reality Application Of The Mutiara Furniture Shop. *Proceeding of Applied Science*, 7(6), 3541.

Ye, F. (2021). Application of Photoshop Graphics and Image Processing in the Field of Animation. *Journal of Sensors*, 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/8677479>

Yuda, Y. P., & Azis, M. N. L. (2019). 3D modeling the gamelan of saron as a documentation of cultural heritage preservation efforts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012036>

Yudha, A. P., & Wiguna, W. (2020). Aplikasi Media Promosi Mobile Game 2D Simulasi Kosmetik Purbasari di PT GOC. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 398–406. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



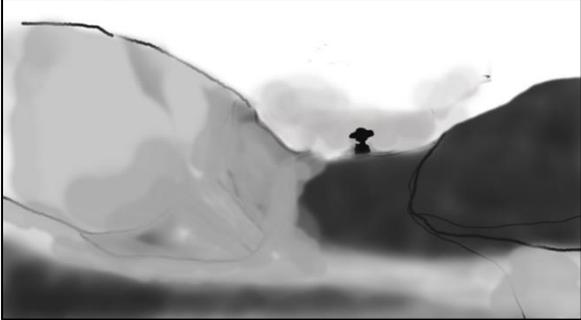
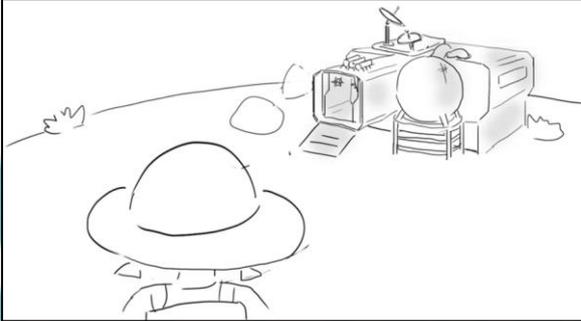
Nadhira Agnissa Azzahrah

Lahir di Bima, 17 Oktober 1998. Penulis meenamatkan bangksu sekolah dasar di SDN Pancoranmas 2 Depok pada 2011, sekolah menengah pertama di SMP IT Rahmadiyah pada tahun 2014, dan sekolah menengah atas di SMA IT Al Kahfi pada tahun 2017. Saat ini penulis menjadi mahasiswa di Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital sejak tahun 2018.

**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	Storyboard	Keterangan
2	Karakter sampai di puncak bukit batu	<p><b>NARASI</b></p> <p>1) Mencari skincare kesana kemari</p> <p>2) "Oh apa itu?" (Sambil menengok, Pas liat laboratorium terlantar)</p>
		<p><b>CAMERA MOVEMENT</b></p> <p>1) Zoom out</p> <p>2) Panning</p>
	Karakter melihat lab terbengkalai dari puncak bukit batu	<p><b>CAMERA ANGLE</b></p> <p>1) Over the shoulder shot</p> <p>2) extreme long shot</p> <p>3) low angle</p>
		<p><b>ASSET DIGITAL</b></p> <p>1) Background langit</p> <p>2) Background desert</p>
		<p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p>1) Debu pasir</p>
		<p><b>SOUND EFFECTS</b></p> <p>1) Suara angin dengan menyebak pasir</p> <p>2) manjat bebatuan</p>
		<p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Lagu vibes cowboy</p>

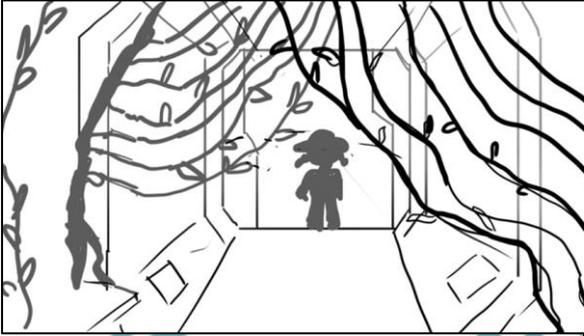
- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan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

Lampiran 2 Tabel Storyboard (lanjutan)

		<p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>1) Character Kusam + fullset pakaian</p> <p>2) Bukit/ Gurun pasir</p> <p>3) laboratorium</p> <p>4) Tanaman</p>
3	<p>Pintu lab terbuka</p> 	<p><b>CAMERA MOVEMENT</b></p> <p><i>Zoom in</i></p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p>1) debu</p> <p><b>SOUND EFFECTS</b></p> <p>1) Suara pintu terbuka</p> <p><b>ASSET FISIK</b></p> <p>1) Pintu laboratorium</p> <p>2) Tanaman rambat</p>
4	<p>Supers 1</p> 	<p><b>TEKS: DISCOVER</b></p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p><i>Glitch text dan light speed</i></p> <p><b>SOUND EFFECTS</b></p> <p>dengg!! (saat teks “Discover” muncul)</p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Musik vibes Tegang</p>

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

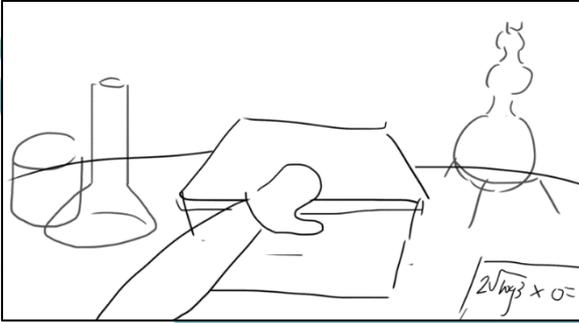
5	<p>Karakter Melihat Lab</p> 	<p><b>CAMERA MOVEMENT</b></p> <p>1. <i>Zoom out</i></p> <p><b>CAMERA ANGLE</b></p> <p>1. Long shot</p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Musik bernuansa eksplorasi 2) Musik vibes tegang</p> <p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>1) Tanaman Rambat 2) Lorong laboratorium 3) Character Kusam + fullset pakaian</p>
6	<p>Karakter melihat poster di lorong</p> 	<p><b>NARASI</b></p> <p>1) <i>Ha~ kok kayak serum (pas liat siluet serum)</i></p> <p><b>CAMERA MOVEMENT</b></p> <p>1. Still</p> <p><b>CAMERA ANGLE</b></p> <p>1. Medium Shot</p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p>1) Debu</p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Musik bernuansa eksplorasi 2) Musik vibes tegang</p>

Lampiran 2 Tabel Storyboard (lanjutan)

		<p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>1) Tanaman</p> <p>2) Character Kusam + fullset pakaian</p> <p>3) poster serum</p> <p>4) Lorong laboratorium</p>
7	Supers 2	<p><b>ASSET DIGITAL</b></p> <p><b>TEKS: YOUR</b></p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p><i>Glitch text dan light speed</i></p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Tegang</p>
8	Shoot singkat menampilkan lab terbengkalai	<p><b>CAMERA MOVEMENT</b></p> <p>1) <i>shoot panning</i></p> <p><b>CAMERA ANGLE</b></p> <p>1) Long shot</p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p><i>Sun ray</i></p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>Musik bernuansa eksplorasi, menegangkan</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 satu 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

		<p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>1) laboratorium dan interiornya          2) laba-laba, dan jaring laba-laba          3) Meja laboratorium          4) kotak <i>skincare</i>          5) peralatan laboratorium</p>
9	<p>Kotak “koentji glowing” dibuka</p> 	<p><b>NARASI</b></p> <p>“<i>Apa ini?</i>”</p> <p><b>CAMERA MOVEMENT</b></p> <p>1. Still          2. Zoom in          3. Zoom out</p>
	<p>Cahaya bersinar dari kotak “koentji glowing”</p> 	<p><b>CAMERA ANGLE</b></p> <p>1. Close up          2. Point of view</p> <p><b>SOUND EFFECTS</b></p> <p>1) Haa...(suara <i>Heaven's choir</i> ketika kotak terbuka)</p>
	<p>Close up wajah karakter bersinar</p>	<p><b>ASSET DIGITAL</b></p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p>1) layar berubah putih (untuk efek ledakan cahaya)</p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>Menegangkan</p>

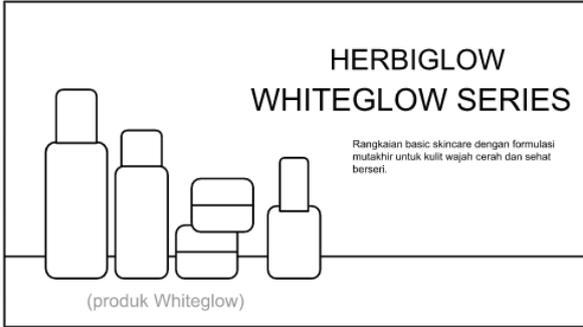
- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - Pengutipan tidak merugikan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

	 <p>Layar putih</p> 	<p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peralatan laboratorium</li> <li>2) kotak</li> <li>3) Character Kusam + fullset pakaian</li> <li>4) Kemasan skincare Herbiglow Whiteglow Series</li> <li>5) lampu dalam kotak</li> <li>6) meja</li> <li>7) laboratorium</li> </ol>
10	Supers 3 	<p><b>TEKS: TRUE GLOW</b></p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b> <i>Glitch text dan light speed</i></p> <p><b>BACKGROUND MUSIC</b> 1) Tegang</p>
11	Produk White Glow Series showcase 	<p>*Efek berpindah ke <i>nowhere</i></p> <p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) efek menuju ke <i>nowhere</i></li> <li>2) Efek <i>nowhere</i> (asap &amp; cahaya)</li> </ol> <p><b>SOUND EFFECTS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) “dengg!!”</li> </ol>

- 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

		<p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Menegangkan</p> <p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>1) Produk White Glow Series</p>
		<p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Menegangkan</p> <p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>1) Produk White Glow Series</p>
12	<p>Deskripsi White Glow Series</p> <div data-bbox="416 981 999 1308" data-label="Image">  </div>	<p><b>NARASI:</b></p> <p>“Herbiglow Whiteglow Series”</p> <p><b>TEKS</b></p> <p>- “Herbiglow Whiteglow Series”</p> <p>- “Rangkaian basic skincare dengan formulasi mutakhir untuk kulit wajah cerah dan sehat berseri.”</p>
		<p><b>VISUAL EFFECTS</b></p> <p>1) Bumper out Herbiglow</p> <p>2) cahaya</p>
		<p><b>BACKGROUND MUSIC</b></p> <p>1) Closing <i>background music</i></p>
		<p><b>ASSET PHYSIC</b></p> <p>Produk Whiteglow Series</p>



<b>Narasumber</b>	Mas Susilo Suryo Hadi, karyawan marketing Herbiglow
<b>Tanggal</b>	11 Maret 2022
<b>Latar Wawancara</b>	Google Meet pukul 16:16
<b>Keterangan :</b> (P) Pewawancara; (N) Narasumber.	
<p>P: Baik mas Suryo, jadi yang akan kami tanyakan disini itu mengenai produk <i>Whiteglow Series</i> ini sendiri ya, pertama boleh diceritakan mas apa itu <i>Whiteglow Series</i>, mungkin bisa dimulai dari produknya apa aja, target audiensnya, harganya, kelebihanannya, dan kenapa orang harus beli produk ini.</p> <p>N: oke introduction dulu ya, kenalkan nama saya Surya, saya dari timnya Herbiglow, jadi kemarin sempat diminta waktunya untuk wawancara terkait proyek skripsinya ka nanda, terkait tadi untuk <i>Whiteglow Series</i>, jadi <i>Whiteglow Series</i> merupakan rangkaian basic skincare yang baru saja diluncurkan oleh Herbiglow gitu. nah sebelumnya memang kita sudah ada rangkaian skincare cuma untuk <i>Whiteglow Series</i> isi adalah versi upgrade terbarunya gitu, jadi lebih baik dari sisi <i>ingredients &amp; packaging</i>. nah <i>Whiteglow Series</i> ini terdiri dari beberapa basic skincare yaitu mulai dari facial wash, lalu jg ada tonernya, face toner yang tipe apa, yang fungsinya dia untuk menghidrasi lalu yang ketiga ada serumnya, lalu keempat ada daycream dan juga yang kelima ada night cream gitu. nah untuk nama dari masing-masing produk itu berbeda gitu kak. yang pertama mulai dari facial wash ini, dia namanya 2in1 daily facial wash cleanser. nah cleanser ini dia pake teknologi foam yang memang nantinya dia tidak keluar bentuknya bukan gel atau krim pada umumnya gitu ya tapi dia bentuknya foam langsung jadi memang kita buat sedemikian rupa facial wash ini untuk bs memudahkan para skincare user. jadi nggak usah lagi ribet-ribet dicampur sama air gt, jadi kita buat seefektif mungkin untuk facial wash ini. lalu facial wash ini ada <i>key ingredients</i> yaitu tea tree oil, lalu licorice extract, lalu ada collagen gitu jadi 3 ini merupakan <i>key ingredients</i> dari facial wash. lalu yang kedua ada toner berfungsi untuk menghidrasi kulit setelah pemakaian facial wash tadi. ini juga</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 mengumumikan 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

nggak cuma menghidrasi aja tapi bisa untuk mengangkat debu dan kotoran yang tersisa di kulit yang memang tidak bisa terbawa sama facial wash makanya toner ini dimasukkan ke dalam step yang kedua gitu. toner ini berbahan dasar *key ingredients* yaitu Prebiulin Aga dan glycerin. kedua *ingredients* ini yang memang menjadi *key ingredients* toner. lalu yang ketiga ada *Whiteglow* serum. dia punya 4x brightening agents mulai dari glutathione, alpha arbutin, niacinamide, chroma bright. jadi memang *Whiteglow* serum ini fungsinya untuk mencerahkan dan menghilangkan flek hitam yang sudah lama di kulit. lalu yang ke 4, *Whiteglow* day cream. ini ada *key ingredients* yaitu pertama chroma bright, lumicease, lalu yang ketiga ada argireline. nah lumicease ini mrp microbotics jadi dia berfungsi untuk memproteksi kulit dari paparan sinar matahari karena memang si lumicease ini lebih bagus dibandingkan dengan bahan yang memproteksi kulit. jadi kita pilih 3 itu yang sekaligus mencerahkan jadi nggak cuma untuk melembabkan aja tapi memang memproteksi kulit dari paparan sinar dan bluelight yang datang dari laptop, dan radiasi yang dtg dari hp. lalu yang terakhir yang kelima, ada white night creamnya. White night cream ini punya *key ingredients* juga, ada chroma bright, alpha arb, glutathione, dan juga niacinamide. jadi memang *Whiteglow nightcream* ini lebih banyak *key ingredients* karena ada di tahap terakhir, jadi memang yang dipakai pada saat malam hari yang memang berfungsi untuk memperbaiki gitu ya, karena biasanya skincare yang memperbaiki banyak sekali *ingredients* yang memperbaiki sel-sel kulit dan juga bisa menjadi solusi untuk masalah kulit itu sendiri. jadi seperti itu kak untuk *Whiteglow Series*. sebenarnya untuk lebih jelasnya mungkin bisa dibaca gitu ya, kalau di meet ini agak kurang baik, nanti bisa saya kirimkan katalognya saja ya, karena sudah termasuk ada produk *knowledge*-nya juga

nanda: baik baik. lalu untuk tadi sudah ditanyakan belum ya untuk target audiens, harga, dan kelebihan produk ini tuh apa gitu, knp orang harus beli ini gitu mas.

mas: belum belum. ya oke, target aud dari menengah ke atas ya, kalau spesifiknya mulai dari 25-40 tahun. karena memang skincare ini harganya cukup pricey ya, melihat *ingredients*-nya cukup kaya gitu dibandingkan dengan skincare lain dari Herbiglow. makanya memang harganya itu di range, mulai dari 70rb sampai



## © 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

160rb itu rangenya. nah mungkin nanti untuk harga aslinya akan ada di katalog nanti bisa dilihat disitu.

nanda: oke...

N: lalu tadi untuk kelebihanannya, banyak sekali agen pencerah dan juga agen pelembab yang mutakhir seperti prebiulin.. yang bisa melembabkan 2x lebih baik dibandingkan yang kita tau namanya hyaluronic acid, dan juga ada chroma bright. jadi kita kelebihanannya ada di *ingredients* jadi *ingredients*-nya lebih kaya dalam satu produk skincare

P: baik baik berarti targetnya adalah orang yang ingin mencerahkan kulitnya gitu ya kurang lebih. karena setiap yang dari saya tadi dengar, isinya hampir semua mencerahkan dari 5 rangkain skincare tersebut

sur: iya jadi skin concernnya lebih untuk brightening kulit gitu ya

nnd: oke baik. saya lanjut kalau boleh tahu, ini sudah berapa minggu dari launching mas?

surya: sekitar ada 3 mingguan

P: 3 minggu ya, berarti ini udah grand launch ya bukan soft launch lagi ya?

surya: iya grand launching. cuma memang untuk *Whiteglow Series* ini kita bekerja sama juga dengan satu agen distributor yang memang mereka mendistribusikan produk *Whiteglow Series* ini. jadi kalo mungkin kenal dengan Nasa, Natural Nusantara, dia seperti itu. jadi kita kerja sama dengan satu agen distributor yang memang mereka bertugas untuk menjual dan juga mendistribusikan si *Whiteglow Series* ini jadi kita untuk Herbiglow tugasnya hanya untuk mempromosikan aja gitu.

P: oke, berarti Nasa ini secara *offline* gitu ya?

N: Iya, tapi bukan namanya Nasa gitu ya, namanya agen distributor yang bekerja sama sama kita itu GenK. Nah dia distribusikan.

P: bukan produser pembuatnya ya, cuma kerjasama distributor aja ya?



## © 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

N: iya

P: baik. Nah kan sudah 3 minggu ya mas launching. tapi memang untuk si *Whiteglow Series* ini milik produknya Herbiglow kan ya, jadi maksudnya untuk kerjasama hanya distribusinya saja kan

N: iya, jadi underline distributor

P: Nah setelah launch ini, gimana sih respons target audiens terhadap produk *Whiteglow Series* ini sih?

N: kalau respons sangat baik ya pas pertama kita launch. karena memang sebelumnya kita ibaratnya udah spill the tea, mau ada launch skincare ini ini. jadi pas kemarin launch, responsnya baik.

P: oke, berarti memang sebelum launch dibuat konten-konten *spill the tea* yang tadi dibilang ya

N: iya betul

P: oke berarti kalau boleh tau, dari segi penjualannya gimana nih? dari launch sampai sekarang mas? apakah terus meningkat atau bagaimana

N: alhamdulillah terus meningkat kak

P: baik baik, keren banget. nah karena kita akan mengangkat topik pembuatan video promosi, kami juga akan menanyakan tentang bagaimana proses promosinya ya mas

N: iya, boleh

P: kalau boleh tau ih, promosi yang dilakukan pada *Whiteglow Series* ini menggunakan apa aja ya boleh diceritain mas

N: kalau untuk teknik promosinya ini atau media promosi, kita pakai instagram dan TikTok. lalu juga bentuknya itu konten digital video, kadang visual, kadang suka ada konten voice over, sama konten yang langsung bicara gitu.



## © 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

P: baik. berarti untuk promosinya platformnya Instagram dan TikTok ya. itu organik semua atau menggunakan *ads* juga mas?

N: keduanya

P: kalau boleh tau, dari melakukan instagram atau TikTok organik dan *ads*-nya ini, konversinya bagaimana? pertama dari *ads* dulu deh, untuk *ads* kan berbayar ya. untuk hasilnya itu konversi dari cost sama penjualannya apakah berbanding atau gimana mas

N: Gimana mba? maaf mba

P: Iya kan melakukan *ads* kan pasti ada costnya ya, nah untuk dari hasil melakukan *ads* ini konversi dari penjualannya apakah baik atau bagaimana mas? cukup berbanding gitu atau belum optimal?

N: overall sih cukup berbanding ya, kalau liat performa kemarin yang sudah dijalankan gitu

P: oke baik. lalu untuk organik sendiri konten yang dibuat ini lebih kemana mas kira kira? kalau yang organik ya

N: Maksudnya bagaimana mba?

P: jadi kan ada yang product knowledge, ada yang storytelling, maksudnya bentuk kontennya untuk pembuatan organiknya

N: lebih ke testimonial review gitu sih. jadi memberitahu ke audiens bahwasanya ada produk yang worth it untuk mencerahkan, untuk melembabkan, gitu.

P: Baik, baik. nah kan setiap postingan itu memiliki engagement, kita bisa lihat. nah kalau boleh tau, dari konversi konten organik ini, lebih ke sudah ke pembelian atau masih product knowledge? jadi masih orang- orang oh baru tau nih ternyata Herbiglow mengeluarkan *Whiteglow Series*, atau malah udah sampe dari org konten pun juga banyak pembeliannya?

N: sudah mulai ke penjualan sih. karena memang sudah mulai transaksi kan kemarin-kemarin.



## © 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

P: Oke, oke. teman-teman ada yang mau nambah pertanyaan? Anggi atau Nadhira?

P: Ini sih mungkin mau mastiin aja tadi kan pas awal itu mas Surya udah menjelaskan tentang produk-produknya ya, nah itu ada yang dari facial washnya ya mas, kalau nggak salah dia nggak perlu pake air gitu. untuk pengaplikasian produknya?

N: iya jadi langsung diaplikasikan ke wajah

P: nah, untuk memastikan aja, ini kan untuk *facial washnya* pemakaiannya agak unik ya, nah untuk rangkaian keempat produk lainnya itu, apakah ada perbedaan atau sama mas?

N: kalo toner sama seperti toner pada umumnya, kalo serum kita pakai airless pump ya jadi ya memang si pump tidak menyentuh botol kacanya jadi lebih higienis. tapi memang aplikatornya hampir sama dengan yang lainnya cuma memang kita perbedaannya di packagingnya kita pake vers airless pump.

P: Oh baik mas.

P: Nah berarti kesimpulannya mas kalau dilihat dari promosi yang sudah dilakukan secara *ads* maupun organik berarti konsumen ini sudah mengetahui ya produk ws ini dengan baik. begitu kah mas?

N: Iya, bener.

P: Nah kira-kira setelah launch ini, melakukan promosi lagi kah mas? kalo boleh tau bisa diceritakan apa aja sih bentuk promosi setelah launch itu kalo untuk produk wsnya?

N: kita akan masuk ke endorsement sih.

P: Oke, *endorsement* aja ya mas berarti?

N: iya dan juga *campaign-campaign* lainnya.

P: berarti akan ke selebgram kah atau gimana mas?



## © 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

N: iya akan ke *influencer* dan KOL yang ada di platform TikTok, Instagram, dan YouTube.

P: Oke baik, baik. Nah kan tadi mas sudah cerita nih gimana produk dan gimana berhasilnya produk dijual ke pasaran. Nah namun kan pasti ada rintangan ya mas dalam memasarkan apalagi di masa pandemi ini dan bertepatan juga dengan omicron. nah kira-kira boleh diceritain nggak 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 nggak 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



## © 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

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 *me-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.

P: oke, terus mau nanya mas kira-kira untuk konten buat campaign ws ini ada nggak 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



## © 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 mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

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 nggak terlalu.. nggak 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



## © 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

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?

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 BA, semisal BA ini, tadi kan seperti yang dikatakan mas Suryo, seakan ketutup sama kompetitor yang lain gitu. nah apakah memungkinkan nanti berpengaruh ke penjualan gitu?



## © 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

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 storyboardnya, apakah mau dilihat langsung atau aku kirim saja ke mas Suryo?

N: boleh dikirim mba. Storyboardnya 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 nggak sih mas?



## © 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

N: Ada sih, cuma kalo misal dari konten insight di platform, engagement aja gitu, kayak misalkan konten-konten Whiteglow Series ini banyak/ gede nggak 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 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 *product 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



## © 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

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 nggak 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 nggak sih itu seenggaknya menyiasati hal-hal (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 nggak cuma meluaskan, membesarkan promosi atau konten aja nih yang inovasikan. Tapi ada faktor-faktor/ variabel lainnya.

P: Oke mas

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

N: Oh, nanti saya coba konfirmasi dulu ya

P: Oke oke



## © 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

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 temen-temen 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

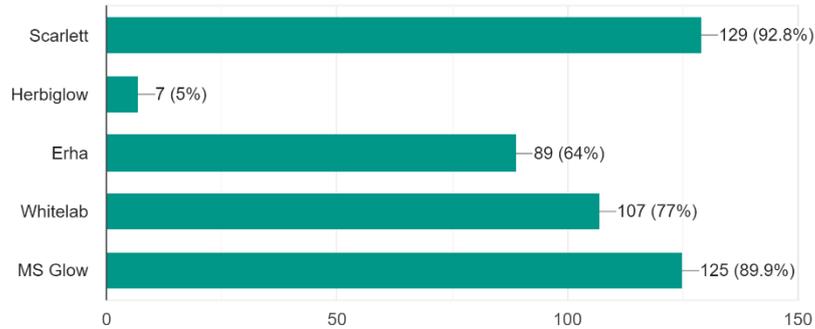
N: oke terimakasih mas Suryo sudah meluangkan waktunya untuk wawancara. dari kami pamit undur diri, terima kasih banyak.



## Lampiran 4 Kuesioner Pengguna Skincare

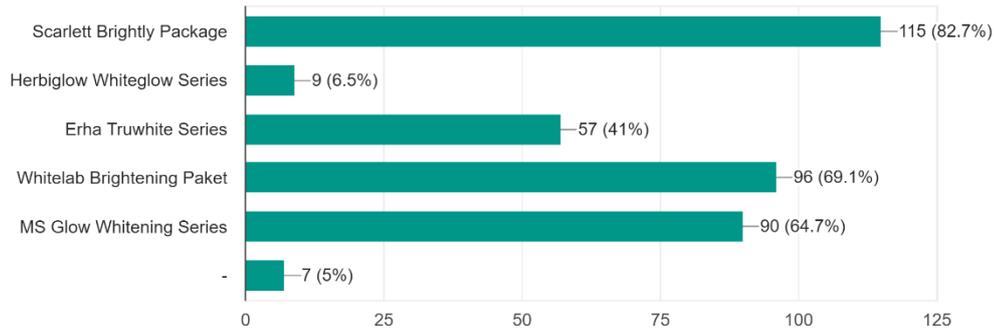
Di bawah ini, brand-brand skincare lokal apa saja yang kamu ketahui?

139 responses



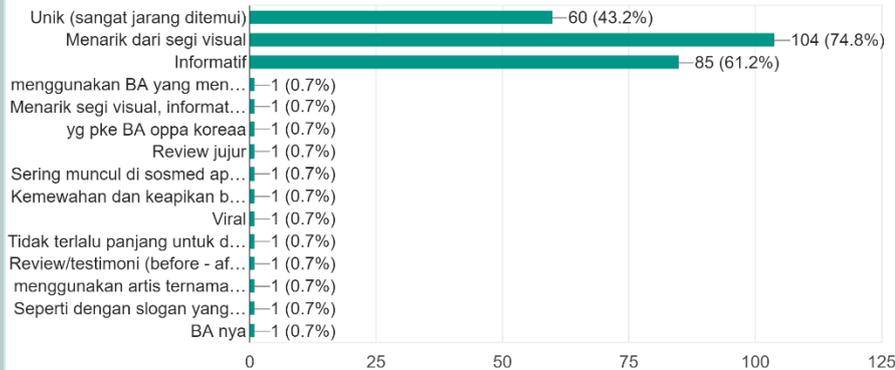
Di bawah ini, manakah produk skincare pencerah wajah yang kamu ketahui?

139 responses



Sekarang ini, brand skincare kerap menggunakan media video untuk mempromosikan produk-produk mereka. Video promosi skincare sep...at produk serta nama brand skincare itu sendiri?

139 responses



- 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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

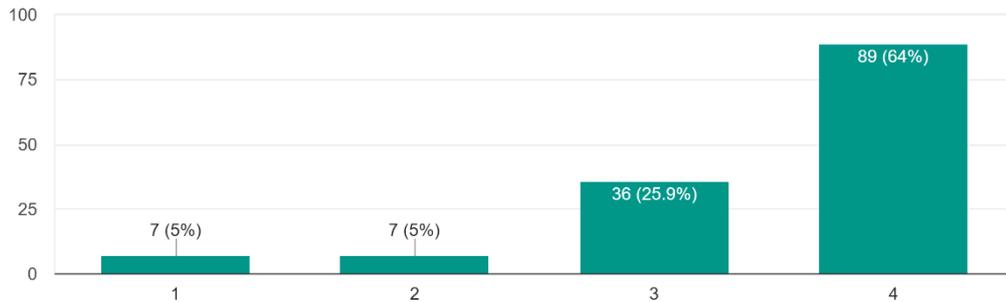


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 4 Kuesioner Pengguna Skincare

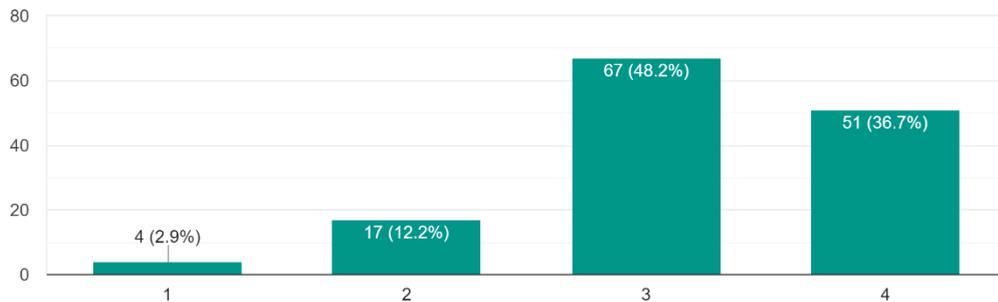
Video tersebut adalah video promosi produk Herbiglow saat ini (belum didesain ulang). Seberapa sering kamu melihat video promosi skincare denga...ideo review (seperti contoh di atas) sebelumnya?

139 responses



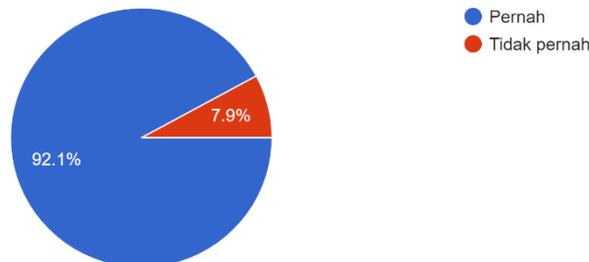
Video tersebut adalah video promosi produk Herbiglow saat ini (belum didesain ulang). Seberapa sering kamu melihat video promosi skincare denga...eauty shoot (seperti contoh di atas) sebelumnya?

139 responses



Apakah kamu sudah pernah melihat video/film berbentuk stop motion sebelumnya?

139 responses



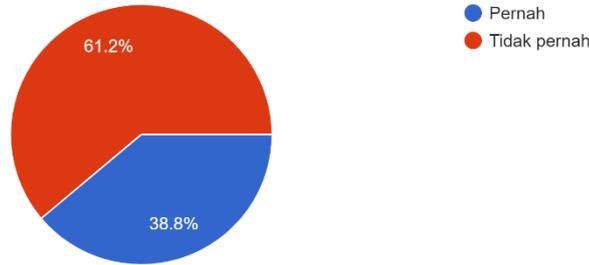


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 4 Kuesioner Pengguna Skincare

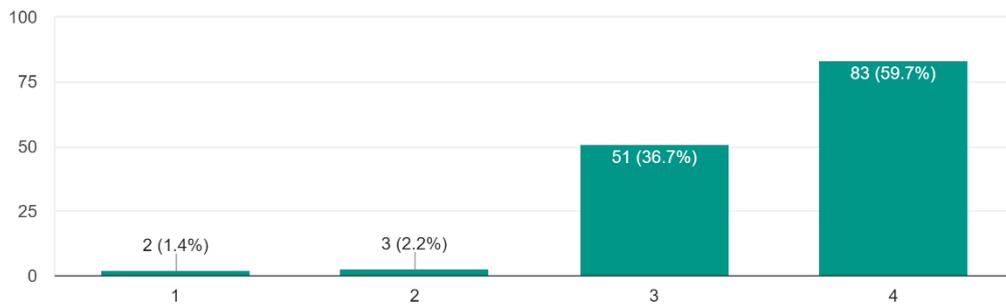
Apakah kamu pernah melihat video promosi skincare berbentuk stop motion?

139 responses



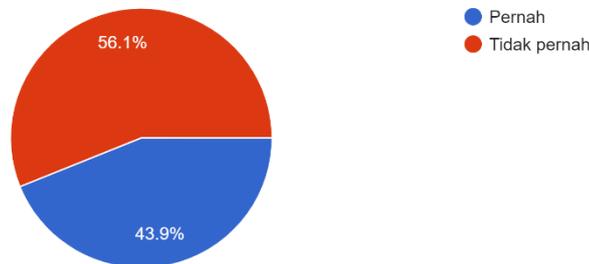
Seandainya ada video promosi skincare berbentuk stop motion, seberapa tertarik kamu untuk melihatnya?

139 responses



Video sebelumnya ("Shaun the Sheep: The Flight Before Christmas - Trailer") merupakan stop motion yang dibuat dengan bahan konvensional sep...top motion yang objeknya terbuat dari 3D print?

139 responses

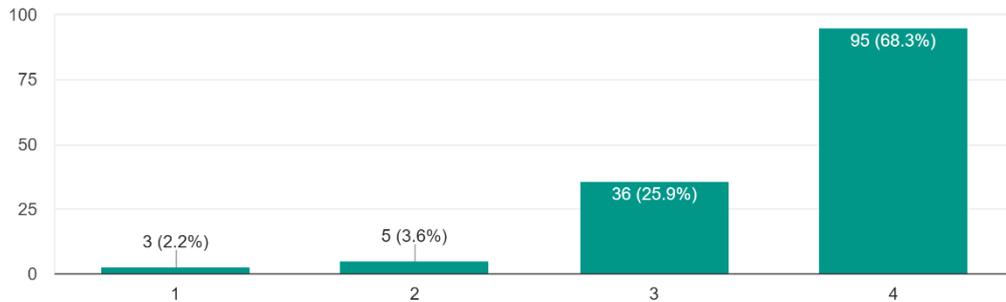




## Lampiran 4 Kuesioner Pengguna Skincare

Seandainya ada video promosi skincare berbentuk stop motion dengan objek terbuat dari 3D print, seberapa tertarik kamu untuk melihatnya?

139 responses



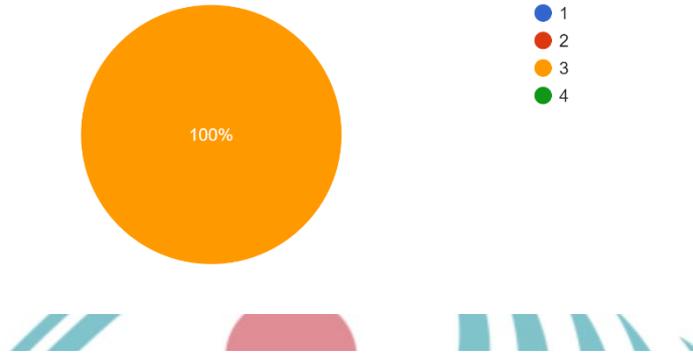
- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 5 Kuesioner Beta Testing Ahli

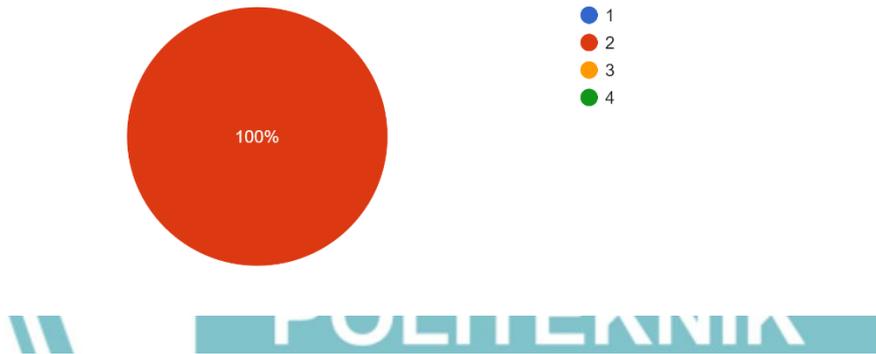
Apakah 3D asset karakter sudah memvisualisasikan manusia?

1 response



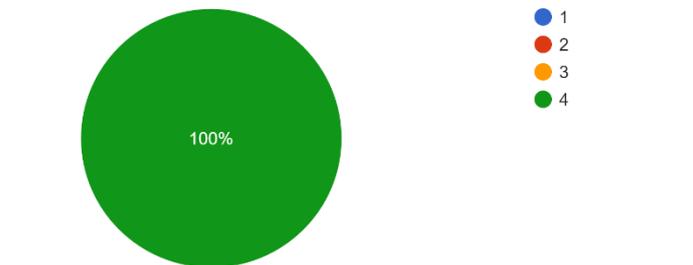
Apakah penggunaan teknik polygonal modelling dan Sculpting pada pembuatan aset 3D karakter sudah tepat?

1 response



Apakah 3D asset tanaman rambut sudah memvisualisasikan tanaman rambut ?

1 response



- 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

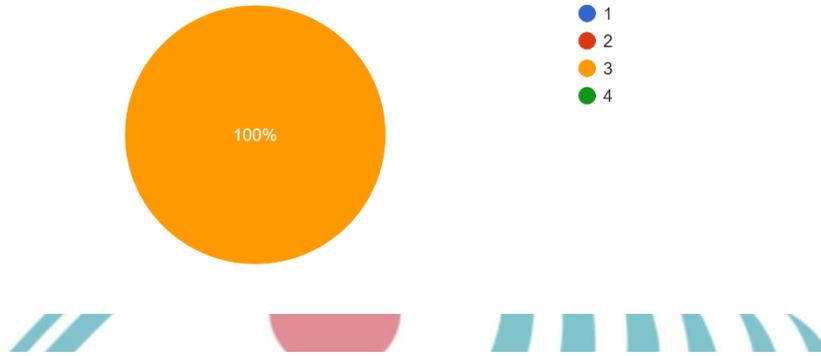


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 5 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli (lanjutan)

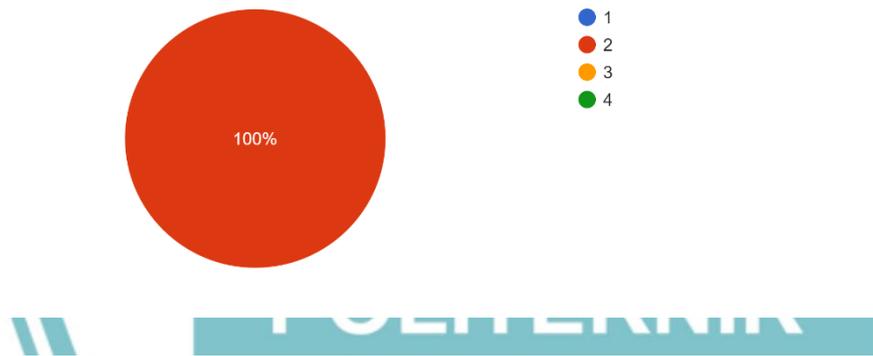
Apakah penggunaan teknik polygonal modelling pada pembuatan aset 3D tanaman rambat sudah tepat?

1 response



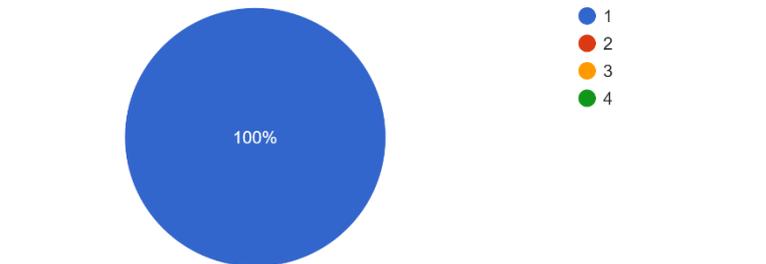
Apakah 3D asset laba-laba sudah memvisualisasikan laba-laba ?

1 response



Apakah penggunaan teknik polygonal modelling pada pembuatan aset 3D laba-laba sudah tepat?

1 response





## © 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 satu 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 5 Kuesioner Beta Testing oleh Ahli (lanjutan)

Apakah pemilihan software Autodesk Maya sudah sesuai untuk pembuatan asset 3D?

1 response

Gk masalah Software mah da bebas inimah.

Kritik dan saran mengenai hasil 3D modelling

1 response

Bentuk Model sudah ok, cuma laba2 ny aja yg gk tau apa emg sengaja d buat seperti itu.  
Dikatakan keperluan model untuk 3D printing.  
Kalau begitu gk usah takut mainin poly ny. Justru di buat lebih detail.  
Saran lagi sih Ada yg nama ny Topology Flow.Arah kemana si Topology, Polygonal2 nya masih bisa d improve.





**Mochammad ADITHYA  
Sudrajat, S.Ds.**



**Personal Information**

Birthday : 16 June 1998  
Nationality : Indonesia

An Artist who loves Creative stuff, Animation,  
Music, and Games.  
Always like to learn something new.

**Contact**

Phone :  
Email :  
Address :  
Post Code :

**Computer Skill**

Illustration : Adobe Photoshop, Paint Tool SAL.

2D Animation : CSP Ex, Live2D .

3D Modeling : Blender 3D, Substance Painter, Substance Designer.

Game Engine : Unreal Engine

**Education**

2013 - 2016 SMA N 80 Jakarta  
2016 - 2020 Visual Communication Design, ARS University  
2018 Diklat 2D Background, BDI Denpasar  
2019 Diklat 3D Modeling, BDI Denpasar

**Work Experiences and Participant Project**

2012 - Present Freelance Character Design, Illustration, Background Artist  
3D Modeller.

Client : Indonesia, Vietnam, Philippines, Singapore  
2013 - 2018 AutoCorrect Quill, Indonesian Light Novel Publisher.  
Art Director

2019 - 2020 3D Mentor, Nusaedu Creative School

2018 Participant at Kriyasana Mahasiswa Desain Grafis Indonesia

2019 3D Modeler for Aious at Indigo Game Startup Incubation

2019 - 2020 Art Director and 3D Modeler at Aious Production.

Sep 2021-Jan 2022 3D Mentor (Reviewer) Program Kampus Merdeka  
Agate Academy

March 2022 Judge Metaspaces Hackaton by UMeetMe

June 2022 Mentor 3D, Digital Talent Scholarship X FGA

2022- Present 3D Artist UnixCorp

**Achievements**

2018 Certified as Background Artist BNSP

2019 Certified as 3D Modeler

2019 Finalist at Level UP KL, SEA Games Award 2019

- 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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



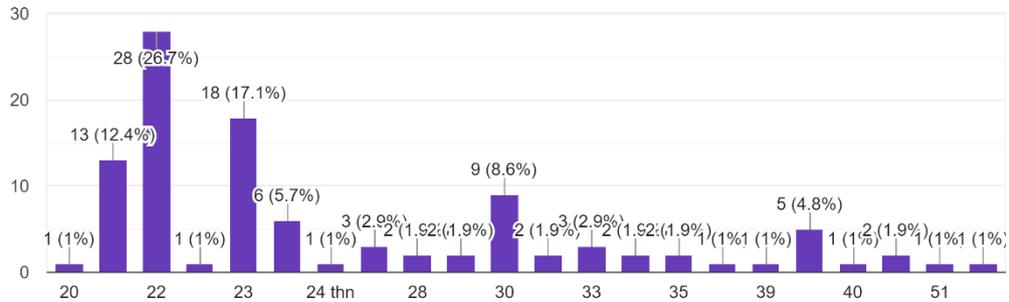


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 7 Kuesioner Beta Testing oleh Audiens

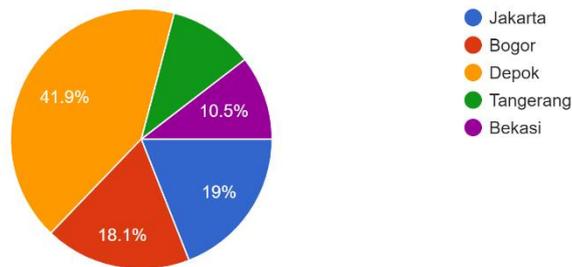
Usia (Contoh: 21)

105 responses



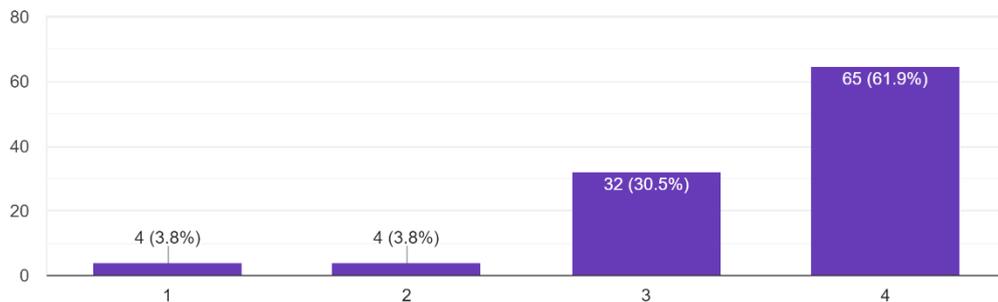
Kota Tempat Tinggal

105 responses



Aset 3D karakter sudah menggambarkan seorang petualang atau penjelajah.

105 responses



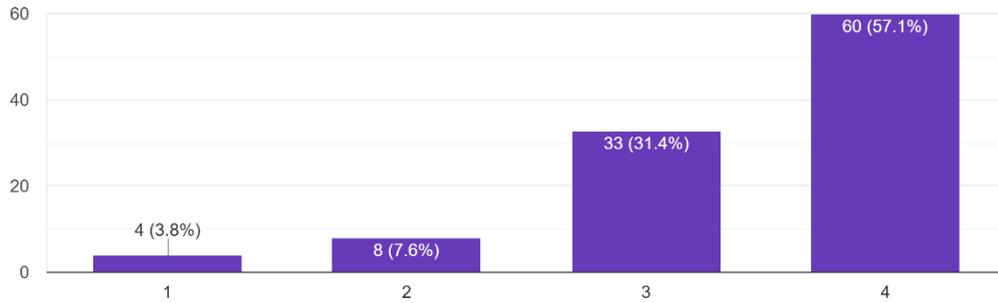


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 Kuesioner Beta Testing oleh Audiens (lanjutan)

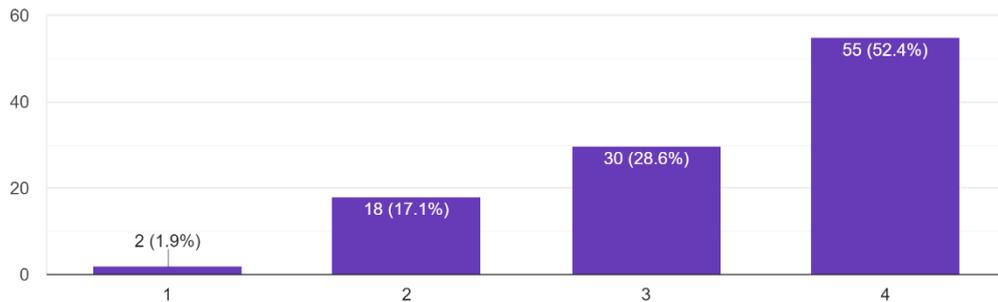
Bentuk aset 3D karakter sudah menarik.

105 responses



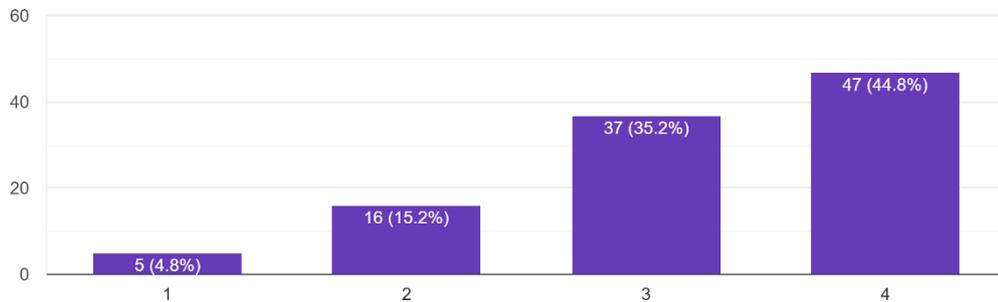
Aset 3D laba-laba sudah menggambarkan laba-laba.

105 responses



Bentuk aset 3D laba-laba sudah menarik.

105 responses

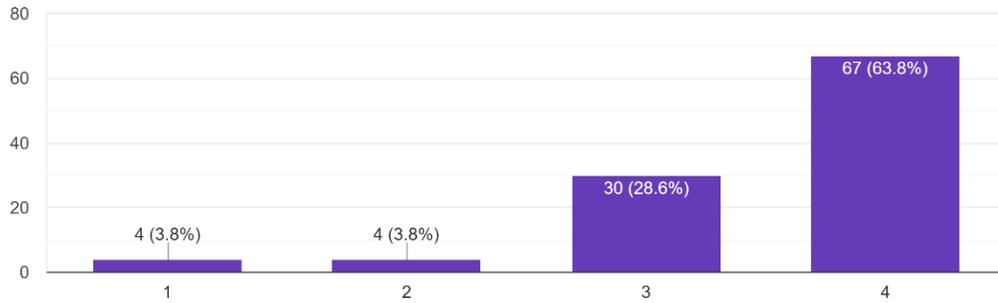


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak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

Lampiran 7 Kuesioner Beta Testing oleh Audiens (lanjutan)

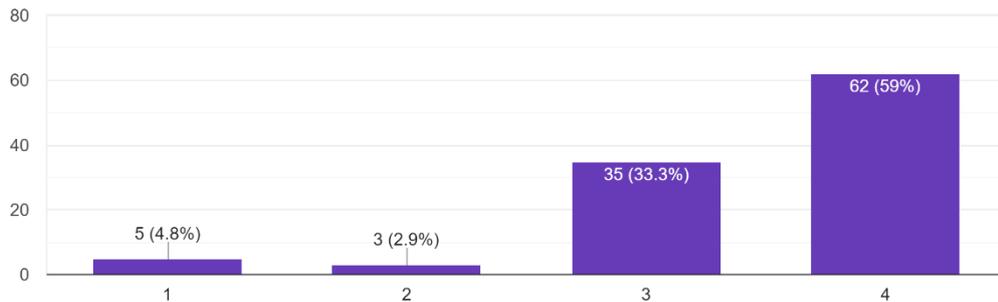
Aset 3D tanaman rambat yang terdapat di lorong menambah kesan terbengkalai pada lab.

105 responses



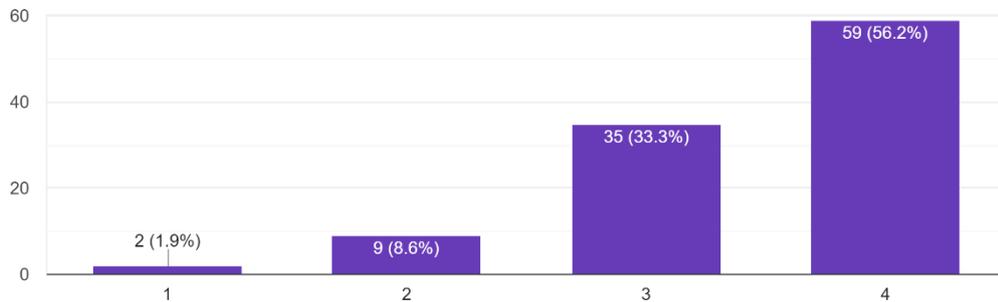
Bentuk aset 3D tanaman rambat sudah menarik.

105 responses



Pewarnaan aset 3D makhluk hidup sudah terlihat sesuai dan mendukung cerita.

105 responses



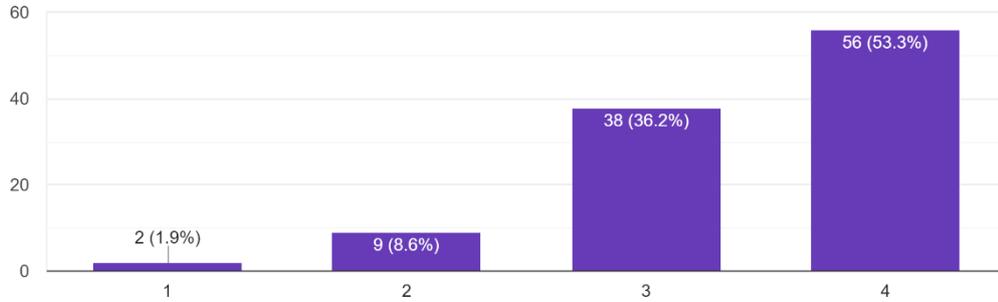


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak 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 Kuesioner Beta Testing oleh Audiens (lanjutan)

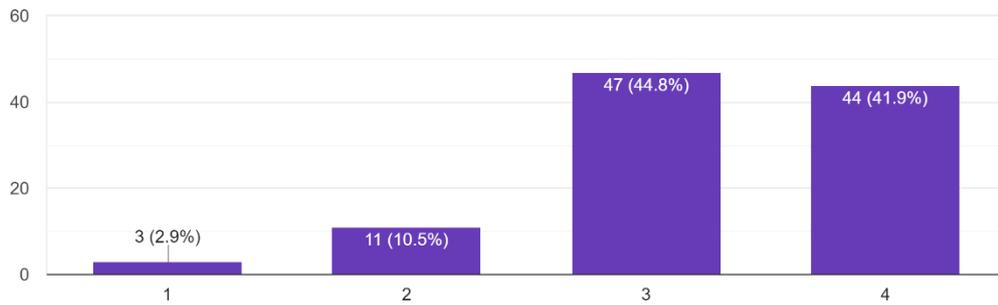
Visualisasi makhluk hidup (karakter, laba-laba, dan tanaman rambat) pada video animasi sudah dapat mendukung alur cerita.

105 responses



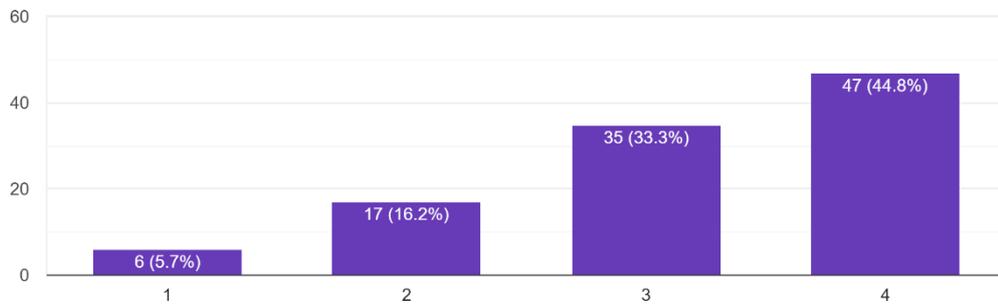
Visualisasi makhluk hidup (karakter, laba-laba, dan tanaman rambat) pada video animasi sudah sesuai untuk usia 21-40 tahun.

105 responses

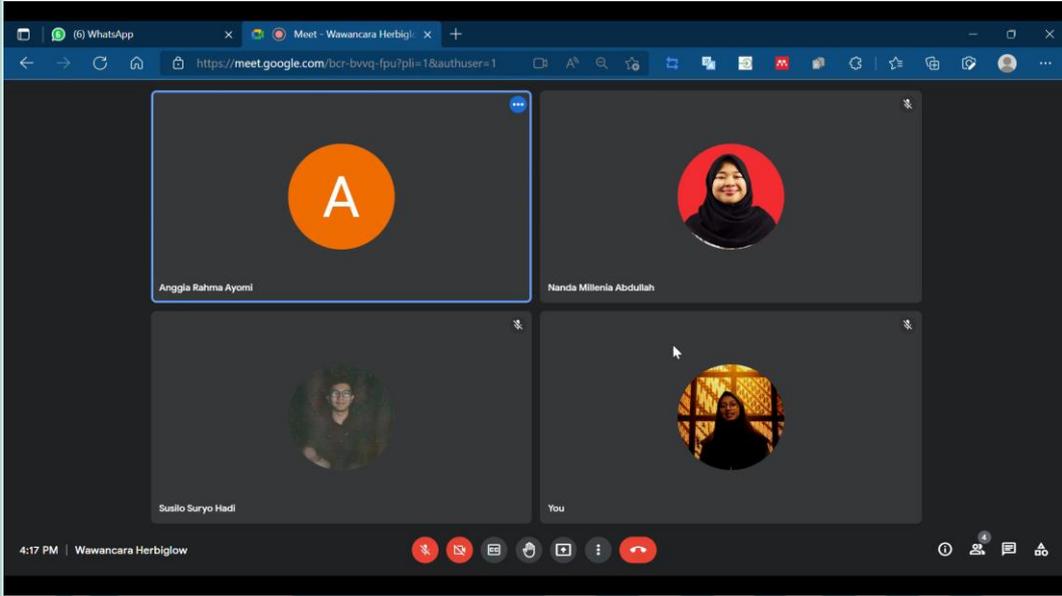


Video animasi ini sudah dapat mempromosikan produk White Glow Series Herbiglow.

105 responses



## Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Tim Marketing



### © 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

