



**PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* &
SINEMATOGRAFI 3D PADA APLIKASI *VIRTUAL*
TOUR PERUMAHAN AGRAPANA ESTATE**

SKRIPSI

MUHAMMAD GUFRON TRIE ALVIANSYAH

1807433026

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

2022



**PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* &
SINEMATOGRAFI 3D PADA *APLIKASI VIRTUAL*
*TOUR PERUMAHAN AGRAPANA ESTATE***

SKRIPSI

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

MUHAMMAD GUFRON TRIE ALVIANSYAH

1807433026

**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 : Muhammad Gufron Trie Alviansyah

NIM : 1807433026

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Judul skripsi : Pembuatan *Motion Graphic* & Sinematografi 3D Pada Aplikasi *Virtual tour* Perumahan Agrapana Estate

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 siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 8 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan




(Muhammad Gufron Trie Alviansyah)

NIM. 1807433026



© 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

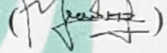



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Muhammad Gufron Trie Alviansyah
NIM : 1807433026
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan *Motion Graphic* & Sinematografi 3D
Pada Aplikasi Perumahan *Virtual Tour* Agrapana
Estate

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jum'at, Tanggal 19,
Bulan Agustus, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing 1	: Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.	()
Penguji I	: Iwan Sonjaya, S.T., M.T.	()
Penguji II	: Hata Maulana, S.Si., M.T.I.	()
Penguji III	: Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.	()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nya, penulis dapat merampungkan skripsi ini tepat waktu. Skripsi merupakan salah satu syarat guna untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Oleh karenanya, penulis mendedikasikan penuh waktu dan tenaga guna menyelesaikan penyusunan skripsi. Tentunya, dedikasi tersebut tidak terlepas dari berbagai macam pihak yang mendukung penulis hingga detik ini. Pihak-pihak tersebut antara lain :

- a. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan akal sehat yang sangat berharga bagi penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu dan baik.
- b. Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
- c. Iwan Sonjaya, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia dan Digital.
- d. Malisa Huzaifa S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi ini.
- e. Heri Mispa selaku Manajer Proyek Agrapana Estate Beji Depok yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan observasi.
- f. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral.
- g. Sahabat dan rekan penulis yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Meski begitu, penulis berharap laporan skripsi ini tetap menjadi manfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan sekaligus pengembangan ilmu dikemudian hari.

Jakarta, 8 Agustus 2022

Muhammad Gufron Trie Alviansyah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Gufron Trie Alviansyah

NIM : 1807433026

Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/ T. Multimedia dan Digital

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

**“PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC & SINEMATOPGRAPI 3D* PADA
APLIKASI *VIRTUAL TOUR* PERUMAHAN AGRAPANA ESTATE”**

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.

Jakarta, 8 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan




(Muhammad Gufron Trie Alviansyah)

NIM. 1807433026



Pembuatan Motion Graphic & Sinematografi 3D Pada Aplikasi *Virtual tour* Perumahan Agrapana Estate

Abstrak

Imbas dari virus Corona ini telah membuat aktivitas ekonomi terganggu karena mayoritas masyarakat tidak bisa beraktivitas normal. Perkembangan teknologi multimedia semakin hari semakin canggih dan banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dalam memudahkan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan daya tarik dan efektifitas dalam penyampaian informasi pada pemasaran perumahan agrapana, dapat dilakukan pengembangan motion graphic dalam bentuk video. Video motion graphic ini akan menampilkan profil dari perumahan Agrapana Estate dan tata letak bangunan yang ada di perumahan agrapana. Video motion graphic dan sinematografi 3D ini berisi informasi yang dapat membantu masyarakat untuk mengetahui setiap isi bangunan dari perumahan Agrapana Estate. Output akhir dari motion graphic tersebut adalah video motion graphic yang mengenalkan keunggulan dari Agrapana Estate, motion graphic perbedaan dari tiap tipe rumah yang berada di agrapana agrapana serta bentuk tata letak, interior dan eksterior. Tema warna yang digunakan serasi dengan aplikasi virtual tour untuk membuat nyaman saat disaksikan. Sehingga responden lebih mudah mencermati isi teks dan Gerakan visual yang ringan. Pada hasil pengujian beta terhadap responden mendapatkan nilai rata-rata presentase 90% yang berada interval skala likert sangat baik.

Kata Kunci: Multimedia, Motion Graphic, Sinematografi.

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 ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Motion Graphic</i>	5
2.2 Video	5
2.3 Pemasaran.....	5
2.4 Sinematografi	6
2.5 Objek 3D	8
2.6 <i>Storyboard</i>	8
2.7 <i>Dubbing</i>	8

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

2.8 Adobe Illustrator	9
2.9 Adobe After Effect	9
2.10 Blender	9
2.10 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Rancangan Penelitian	12
3.2 Tahapan Penelitian	12
3.3 Objek Penelitian	13
BAB IV	14
HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Analisis Kebutuhan	14
4.2 Perancangan Multimedia	16
4.2.1 Perancangan <i>Storyboard</i>	16
4.2.2 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	18
4.3 Implementasi Multimedia.....	20
4.3.1 <i>Animating Motion Graphic</i>	20
4.3.2 <i>Camera Movement 3D</i>	26
4.3.3 <i>Compositing</i>	29
4.3.4 <i>Rendering</i>	29
4.4 Pengujian	31
4.4.1 Deskripsi Pengujian	31
4.4.2 Prosedur Pengujian	31
4.4.3 Data Hasil Pengujian	32
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	37
4.5 Distribusi	39
BAB V.....	44



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

PENUTUP 44

5.1 Simpulan..... 44

5.2 Saran 45

DAFTAR PUSTAKA 46



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Scene</i> Opening <i>Logo Agrapana Estate</i>	21
Gambar 4. 2 <i>Scene</i> sambutan <i>Perumahan Agrapana Estate</i>	21
Gambar 4. 3 <i>Scene</i> Karakter Laki-laki	22
Gambar 4. 4 <i>Scene</i> macam-macam Tipe Perumahan Agrapana Estate	23
Gambar 4. 5 <i>Scene</i> Spesifikasi Rumah Tipe A	23
Gambar 4. 6 <i>Scene</i> Spesifikasi Rumah Tipe B	24
Gambar 4. 7 <i>Scene</i> Spesifikasi Rumah Tipe C	24
Gambar 4. 8 <i>Scene 3D</i> Perumahan Agrapana Estate	25
Gambar 4. 9 <i>Scene</i> Penutup	25
Gambar 4. 10 Tampilan 3D Perumahan Agrapana Estate	26
Gambar 4. 11 Tampilan 3D Tampak Depan Rumah Tipe A	27
Gambar 4. 12 Tampilan 3D Kamar Tidur Lantai 1 Rumah Tipe A.....	27
Gambar 4. 13 Tampilan 3D Dapur dan Ruang Makan Rumah Tipe A.....	28
Gambar 4. 14 Tampilan 3D Eksterior Rumah Tipe A	29
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Compositing</i>	29
Gambar 4. 16 Rendering Menggunakan Adobe Media Encoder.....	30

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Konsep Aplikasi.....	15
Tabel 4. 2 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	16
Tabel 4. 3 Material Collecting	18
Tabel 4. 4 Data Hasil Pengujian Alpha Testing	32
Tabel 4. 5 Skala Presentase Penilaian Skala Likert	34
Tabel 4. 6 Hasil <i>Beta Testing</i> terhadap responden.....	34



Hak Cipta :

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



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	1
Lampiran 2. Surat Izin Observasi	2
Lampiran 3. Form Kuesioner Beta Testing.....	3
Lampiran 4. Form Kuesioner Beta Testing (Lanjutan).....	4
Lampiran 5. Dokumentasi.....	5
Lampiran 6. Wawancara dengan Project Manager	7
Lampiran 7. Wawancara saat Observasi	8
Lampiran 8. <i>Storyboard</i>	10



Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemasaran properti adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk memperkenalkan produk properti berupa tanah, bangunan atau konstruksi lainnya yang sedang diperjual-belikan kepada para khalayak. Mengingat popularitas dan kebutuhan properti semakin meningkat setiap tahunnya, tentu diperlukan strategi-strategi baru yang diperlukan untuk menarik konsumen. Pemasaran property yang biasa dilakukan masih menggunakan media cetak berupa koran, brosur ataupun papan reklame sehingga para konsumen harus hadir langsung untuk dapat mensurvey perumahan yang ingin dibeli. Munculnya covid-19 ini membuat masyarakat tidak bisa beraktivitas normal karena kebijakan pembatasan sosial. Masyarakat peminat properti tidak bisa melakukan survey lokasi langsung kelapangan karena pembatasan sosial tersebut. Adanya pandemik membuat media pemasaran mengalami perubahan sebagai bentuk adaptasi akan kondisi yang terjadi. Contoh adaptasi tersebut yaitu perubahan dari media cetak seperti informasi pemasaran melalui koran, brosur dan papan reklame yang sudah mulai beralih menggunakan media digital walaupun tidak sepenuhnya masyarakat yang mengalami adaptasi tersebut. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi khususnya di bidang multimedia, banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dalam memudahkan pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.

Salah satu produk multimedia yang bisa meningkatkan informasi adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Hal tersebut dilakukan dengan memasukkan elemen-elemen lainnya seperti 3D, 2D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video, dan musik. *Motion graphic* dalam dunia broadcast memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Contohnya adalah dalam pembuatan iklan komersial, berita, hiburan, promo atau sebuah opening suatu program televisi.

Menurut penelitian yang dilakukan Acep Nurrohmatuddin dengan judul Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi CV Ardata Media.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran pada Universitas Negeri Semarang Jurusan Seni Rupa yang dimaksudkan untuk menghasilkan *motion graphic* yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk CV Ardata Media, yang diunggah di akun sosial media Instagram ardatamedia. Bentuk animasi 2 dimensi (2D) dengan tipe *motion graphic* memberikan sebuah tampilan yang menarik dan representatif sehingga mudah dipahami khalayak sasaran. Bentuk visual yang unik dan estetik tersebut mampu menarik perhatian khalayak sasaran. Perancangan *motion graphic* sebagai media promosi ini dapat dikatakan diterima dengan baik oleh audience yang rata-rata adalah pengguna Instagram dewasa baik laki-laki dan wanita. (Acep, 2020)

Untuk meningkatkan daya tarik dan efektifitas dalam penyampaian informasi pada perumahan Agrapana Estate ini, dapat dilakukan pengembangan video *motion graphic* dan sinematografi 3D pada objek tiap rumah di Agrapana Estate. Video *motion graphic* ini akan menampilkan profil dari perumahan Agrapana Estate dan tata letak bangunan yang ada di perumahan agrapana ini. Video *motion graphic* dan sinematografi 3D ini berisi informasi yang dapat membantu masyarakat untuk mengetahui setiap isi bangunan interior maupun eksterior dari perumahan Agrapana Estate agar informasi lebih jelas dan detail. Meskipun Perumahan Agrapana Estate memiliki denah dalam bentuk gambar namun dengan menggunakan media video *motion graphic* tentunya dapat meningkatkan informasi Perumahan Agrapana lebih informatif dan mudah dipahami oleh masyarakat maupun calon pembeli.

Dalam pembuatan video *motion graphic* & sinematografi 3D Perumahan Agrapana Estate ini dibutuhkan perencanaan dan juga proses pembuatan animasi compositing, sinematografi, penggunaan visual efek, audio, dan menata video gambar animasi menjadi *scene* yang utuh. Dengan demikian, penulis akan membuat video *motion graphic* dan sinematografi 3D pada aplikasi *virtual tour* perumahan agrapana. Video *motion graphic* ini nantinya akan memberikan informasi mengenai profil Perumahan Agrapana, denah atau tata letak bangunan, dan macam-macam tipe perumahan yang berada dalam perumahan agrapana. Selain itu juga pada video *motion graphic* ini akan ditambahkan *voice over* untuk memperjelas informasi yang akan diberikan.

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

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah skripsi ini bagaimana cara membuat *motion graphic* dan sinematografi 3D pada aplikasi perumahan agrapana dengan harapan hasil yang diperoleh dapat memberikan informasi dan gambaran visual kepada calon pembeli perumahan agrapana tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dari perumusan masalah yang telah dikemukakan, batasan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Penerapan teknik sinematografi pada pengambilan gambar objek 3D.
- b. Pembuatan *voice over* yang sesuai dengan visualisasi yang di tampilkan pada *motion graphic*.
- c. Pembuatan *Motion Graphic* menggunakan software Adobe After Effect

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat *Motion Graphic* dan sinematografi 3D pada aplikasi *virtual tour* perumahan Agrapana Estate, agar para calon pembeli lebih mengenal informasi bentuk, tata letak, interior dan eksterior perumahan Agrapana Estate tersebut.

1.4.2 Manfaat

Berikut merupakan manfaat dari pembuatan skripsi :

- a. Memberikan informasi secara visual tentang model rumah dan tata letak bentuk perumahan yang tersedia, sehingga dapat membantu calon pembeli dalam memahami setiap bentuk dari rumah yang akan dijual.
- b. Menyajikan visualisasi yang menarik untuk meningkatkan daya tarik dan minat calon pembeli dalam pemasaran properti.



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

1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi

Untuk memudahkan dalam penulisan maka pembahasan sistematika terkait penelitian diusulkan penulisan yang mengemukakan mengenai bab-bab beserta isinya dengan rinci dan keterkaitan dengan bab sebelum dan setelahnya. Sistematik penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I menjelaskan mengenai latar belakang pembuatan *motion graphic* dan sinematografi 3D pada aplikasi *virtual tour*, batasan masalah membahas hal-hal apa saja yang akan dilakukan dalam pembuatan *motion graphic*, Tujuan dan manfaat mengenai *motion graphic*, serta sistematika penulisan laporan skripsi.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab II berisi pembahasan atau penjelasan mengenai landasan dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembuatan *motion graphic* dan sinematografi 3D serta didukung oleh sumber terpercaya yang diperlukan dalam pengerjaan laporan skripsi.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III perencanaan dan realisasi atau rancang bangun akan mencakup penjelasan terkait rancangan penelitian, menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan dengan metode MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*), objek penelitian, model/framework yang akan digunakan, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV membahas tentang uraian hasil penelitian dan pembahasan secara detail sesuai data yang telah diteliti dan di analisis dengan menggunakan jenis metode penelitian tertentu yang telah dituliskan sebelumnya pada Bab III dan hasil penelitian

5. BAB V PENUTUP

Pada Bab V penutup akan mencakup aspek terkait kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran berisi masukan-masukan yang membangun untuk pengembangan penelitian selanjutnya.



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 V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan *motion graphic* & sinematografi 3D pada aplikasi *virtual tour* perumahan Agrapana Estate dapat disimpulkan :

1. Penelitian ini menghasilkan 4 Video *motion graphic* dengan format akhir .mp4 dan kualitas video HD. 4 video *motion graphic* tersebut diantaranya video *motion graphic* pengenalan tentang perumahan Agrapana Estate dengan durasi 2 menit 8 detik, video *motion graphic* perumahan tipe A dengan durasi 1 menit 26 detik, video *motion graphic* perumahan tipe B dengan durasi 59 detik, dan video *motion graphic* perumahan tipe C dengan durasi 56 detik.
2. Berdasarkan data hasil pengujian alpha testing, pembuatan video *motion graphic* dan sinematografi 3D telah sesuai dengan *storyboard*. Sedangkan data hasil pengujian beta testing yang telah didapatkan dari 30 responden yang terdiri dari 29 calon pembeli rumah dan masyarakat umum dengan rentan usia 20-40 tahun dan 1 Project Manager PT Agrapana Utama Graha mendapatkan presentasi rata-rata dari hasil terkait pembuatan video *motion graphic* dan sinematografi 3D adalah 80% - 100%, dimana sesuai dengan table skala penilaian, berada pada interval sangat baik. Dari presentase rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa video *motion graphic* dan sinematografi 3D yang sudah dibuat cukup layak digunakan sebagai media informasi perumaha Agrapana Estate karena video *motion graphic* dapat membantu calon pembeli mengenal rumah yang akan mereka tempati dari tata layout, interior, dan eksterior.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembuatan video *motion graphic* dan sinematografi 3D pada aplikasi *virtual tour* perumahan Agrapana Estate. Berikut ini merupakan saran yang bermanfaat bagi peneliti dan pembaca :

1. Pada pembuatan *motion graphic* perumahan Agrapana Estate, perlu adanya tambahan animasi *effect* serta transisi. Seperti transisi *light leaks* bentuknya seperti matahari yang masuk kedalam lensa.
2. Pada sinematografi 3D, perlu menambah teknik sinematografi pergerakan kamera dengan teknik *follow pan* yaitu kamera yang mengikuti subjek bergerak.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Nurrohmatuddin, A. (2020). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI CV ARDATA MEDIA.
- Camera Movements For Aerial Photography Storytelling. [Online] Available At : <https://store.dji.com/guides/12-drone-movements/> [Diakses 14 Agustus]
- Dio, Safriadi, N., & Sukamto, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi *Virtual tour* Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. Justin, 2.
- Gumelar, M. S., 2018. Element dan Prinsip Animasi 2D. s.l.:Animage
- Indovoiceover, T., 2018. Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi dan Persiapan Menjadi Voice Over. 1 ed. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Indrawati, K. A., Sudiarta , I. N., & Suardana, I. W. (2017). EFEKTIVITAS IKLAN MELALUI MEDIA SOSIAL FACEBOOK DAN INSTAGRAM SEBAGAI SALAH SATU STRATEGI PEMASARAN DI KRISNA OLEH-OLEH KHAS BALI. Jurnal Analisis Pariwisata Vol. 17 No. 2, 17, 79-80.
- Keren. Yogyakarta: Taka. Novitasari, F., Yulia, D. & Fatimah, S., 2015. Pengaruh Media Adobe Illustrator terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 2(1), pp. 59-67.
- Kharisma, dkk. 2016. Analisis Strategi Promosi Pariwisata Melalui Media Sosial Oleh Kementerian Pariwisata RI. (Bandung: Jurnal Tidak Diterbitkan)
- Mustika, E. P. A. S. M. P., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. Jurnal Online Informatika, pp. 122-123.
- Nurrohmat, H., Rahma, S. H., Arinta, A. R. & Deny, P., 2019. Akbar Project. [Online] Available at: <https://akbarproject.com/pengertian-media-interaktifdan-manfaatnya/> [Accessed 4 April 2021].
- Subandi Wahyudi dan M. Isnaeni Agus Robbi. 2017. Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan Google Sketchup &

After Effect. Serang : Universitas Serang Raya. Jurnal PROSISKO (Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer). ISSN: 2406-7733. Vol 2, No. 2 : 62.

Teknik Camera Movement. [Online] Available at : <https://iframemultimedia.net/blog/teknik-camera-movement/> [Diakses 14 Agustus]



© 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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Muhammad Gufron Trie Alviansyah

Lahir di Jakarta 18 Oktober 1999.

Anak ketiga dari tiga bersaudara.

Lulus dari SDN 03 R.A Fadilah 6 tahun 2012, SMPN 179 Jakarta tahun 2015, dan SMAN 98 Jakarta tahun 2018. Saat ini sedang menempuh Pendidikan D4 Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta 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





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

Lampiran 2. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

Jalan Prof.DR.G.A.Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: tik@pnj.ac.id

Nomor : B.236/PL3.13/KM/2022
Perihal : Surat Izin Observasi

Depok, 10 Maret 2022

Kepada Yth.
Project Manager PT Agrapana Utama Graha
Jalan Karet Hijau, Depok, Jawa Barat 16421, Indonesia

Dengan hormat,
Sehubungan dengan adanya kegiatan observasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital Politeknik Negeri Jakarta, maka dengan ini ditugaskan mahasiswa kami atas nama:

No.	Nama	NIM	No Hp & Email
1	Dhimas Prayogo Pangestu	1807433004	081319477616 dhimas.prayogopangestu.tik18@mhs.w.pnj.ac.id
2	Muhammad Guftron Trie Alviansyah	1807433026	085770352167 muhammad.guftrontriealviansyah.tik18@mhs.w.pnj.ac.id
3	Rizki Wahrama Kadi	1807433002	081316456392 rizki.wahramakadi.tik18@mhs.w.pnj.ac.id

Adapun tujuan kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk keperluan penyusunan Skripsi. Dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa kami dalam keperluan tersebut.

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Hormat kami,
Kepada Bapak/Ibu

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom
NIP. 197802112009121003



© 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

Lampiran 3. Form Kuesioner Beta Testing

Bagian 5 dari 5

Visualisasi Video Animasi

Instruksi: Baca tiap pertanyaan dengan seksama, pilih kolom angka yang sesuai dengan pendapat Anda. Berikut keterangan nilai dijabarkan dibawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Apakah user nyaman saat menonton video 2D & 3D? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah video 2D & 3D mudah dimengerti? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah penggunaan warna video 2 Dimensi sudah menarik? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah background yang digunakan sudah tepat? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah cukup layak video 2D & 3D sebagai media informasi untuk calon pembeli? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju



© 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 4. Form Kuesioner Beta Testing (Lanjutan)

111						
Apakah informasi dari isi video <u>2D</u> & <u>3D</u> sudah jelas? *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Apakah pemberian informasi tentang tata letak tipe perumahan sudah cukup baik? *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Apakah video <u>2D</u> & <u>3D</u> dari perumahan <u>Agrapana</u> ditampilkan dengan menarik? *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Apakah tampilan pergerakan kamera pada video <u>3D</u> sudah sesuai? *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
Apakah suara <u>voiceover</u> dalam video <u>2D</u> & <u>3D</u> jelas terdengar? *						
	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

NEGERI
JAKARTA

Observasi Perumahan Agrapana Estate Depok



Pertemuan dengan Bapak Heri Mispa, Selalu Project Manager PT Agrapana
Utama Graha



© 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 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

Lampiran 5. Dokumentasi (Lanjutan)

Pelaksanaan Beta Testing dengan expert Project Manager PT Agrapana Utama

Graha





TRANSKRIP WAWANCARA

Nama Lengkap	:	Heri Mispa
Jabatan	:	Project Manager PT Agrapana Utama

Keterangan :

P = Pewawancara, N = Narasumber

NO	Keterangan	Pernyataan Wawancara
1	P	Selamat malam pak heri
	N	Malam
2	P	Saya ingin bertanya perihal video motion graphic yang saya buat dan respon bapak atas video tersebut
	N	Silahkan
3	P	Saya kirim kembali video motion graphicnya ya pak
	N	Oke
4	P	Apakah menurut bapak video motion graphic ini dapat membantu pemasaran bagi perumahan agrapana estate?
	N	Membantu, karena sebelumnya kami tidak pernah melakukan pemasaran berupa video seperti itu
5	P	Apakah informasi yang diberikan pada motion graphic sudah sesuai dengan informasi yang ada pada perumahan agrapana estate?
	N	Sudah sesuai lokasi dan tipe rumah
6	P	Apakah pemilihan gerak kamera pada objek 3D rumah sudah nyaman dilihat?
	N	Melihat rumah tersebut seperti asli
7	P	apakah dengan adanya motion graphic ini dapat menggantikan cara pemasaran sebelumnya yang berupa media cetak?
	N	ini salah satu inovasi pemasaran secara digital, tetapi kami tetap menggunakan media cetak berupa brosur

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 kritis 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



Manuskrip Wawancara

Narasumber : Heri Mispa
Hari/tanggal : 19 Mei 2022
Pewawancara : - Dhimas Prayogo Pangestu
- Muhammad Gufron Trie Alviansyah
- Rizki Wahrama Kadi

Keterangan :

Q : Pewawancara

A : Narasumber

Q : Assalamualaikum Wr. Wb. Selamat siang Pak.

A : Selamat siang

Q : Kami dari mahasiswa politeknik negeri jakarta meminta izin untuk melakukan observasi dan wawancara terhadap perumahan agrapana estate untuk penelitian kami sebagai syarat lulus yaitu laporan skripsi.

A : boleh silahkan.

Q : bagaimana situasi perbedaan pemasaran sebelum dan sesudah pandemi covid ini pak ?

A : sangat berpengaruh dalam pemasaran, pandemi covid ini semakin tersebar luas di beberapa daerah termasuk daerah depok. sehingga pemerintah merapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) jadi berdampak terhadap calon pembeli yang ingin survei secara langsung ke lokasi.

Q : apa saja yang bisa didapat dari membeli perumahan di agrapana estate ini?

A : dari perumahan ini kalian bisa dapat smart home system, selain itu juga karena lokasi ini strategis dekat dengan pintu tol dan juga stasiun kereta api.

Q : tipe rumah apa saja yang ditawarkan pada perumahan agrapana estate ini?

A : disini ada 3 macam tipe rumah yaitu A, B dan C untuk setiap tipe rumah memiliki luas tanah dan luas bangunan yang berbeda.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Q : Berapa luas tanah dan luas bangunan setiap tipe rumah ?

A : untuk tipe A luas tanah dan bangunan 74/72 m² persegi, tipe B 59/52 m², tipe C 49/44 m².

Q : berapa variasi harga tipe tipe rumah tersebut ?

A : untuk tipe A harganya Rp.1.143.000.000, tipe B Rp.820.000.000, tipe C Rp.720.000.000.

Q : apakah *customer* dapat merubah bentuk tata letak dari perumahan ini?

A : kami mempersilahkan para *customer* untuk mengubah bentuk sesuai keinginan mereka.

Q : bagaimana cara promosi perumahan agrapana estate ini ?

A : kami menggunakan media cetak seperti brosur, serta pemasaran dari media sosial instagram, facebook, website.

Q : apakah boleh kami memberikan inovasi secara digital yaitu pemasaran perumahan agrapana estate menggunakan aplikasi *virtual tour* berbasis dekstop?

A : wah kami persilahkan untuk kalian karena kami juga butuh inovasi baru untuk perumahan agrapana estate ini.

Q : jadi kami akan membuat aplikasi *virtual tour* dengan membuat visualisasi objek 3D dan video *motion graphic* untuk memberikan informasi yang menarik tentang perumahan ini.

A : sepertinya bagus dengan adanya aplikasi.

Q : baik pak terima kasih banyak atas kesempatan kami untuk melakukan observasi dan wawancara ini.

A : sama – sama.

Scene	Alur Cerita	Adegan pada Motion Graphic	Audio
1	Scene Pembuka 	Memperlihatkan Logo Perumahan Agrapana Estate sebagai <i>scene</i> opening	Narasi : - Backsound : Pchelaudio - Movie Start.wav
2	Scene Sambutan 	Memperlihatkan Karakter Laki-laki dan rumah-rumah serta tulisan "Welcome to Agrapana Estate"	Narasi : Welcome To Agrapana Estate Depok Backsound : Going Up.wav
3	Scene Tentang Agrapana Estate 	<i>Scene</i> laki-laki berbicara tentang "Keunggulan kenapa harus memilih Perumahan Agrapana Estate?"	Narasi : Mengapa harus memilih townhouse agrapana beji depok? 1. Lokasi sangat strategis

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Lingkungan yang aman dan nyaman 3. Area bebas banjir 4. Rumah 2 Lantai Eksklusif dengan konsep Smart Home System 5. Harga Sangat Terjangkau
4		<p>Scene gambar-gambar tipe perumahan Agrapana Estate yaitu tipe A, Tipe B, dan Tipe C</p>	<p>Narasi : Agrapana Beji Depok memiliki 3 Tipe Smart Home Tipe A 74/72, Tipe B 56/52, dan Tipe C 49/44</p> <p>Backsound : Going Up.wav</p>

Hak Cipta :

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

5		<p>Scene tentang deskripsi Perumahan Agrapana Estate Tipe A</p>	<p>Narasi : Pada Townhouse tipe A memiliki luas tanah 74 meter persegi dengan luas bangunan 72 meter persegi, 2 Lantai, 3 kamar tidur 2 kamar mandi, dan 2 carport</p> <p>Backsound : Going Up.wav</p>
6		<p>Scene tentang deskripsi Perumahan Agrapana Estate Tipe B</p>	<p>Narasi : Pada Townhouse tipe B memiliki luas tanah 56 meter persegi dengan luas bangunan 52 meter persegi, 2 Lantai, 3 kamar tidur 2 kamar mandi, 1 carport, serta taman hijau</p> <p>Backsound : Going Up.wav</p>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

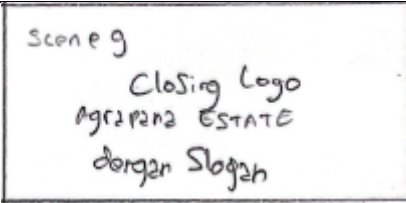
Hak Cipta :

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

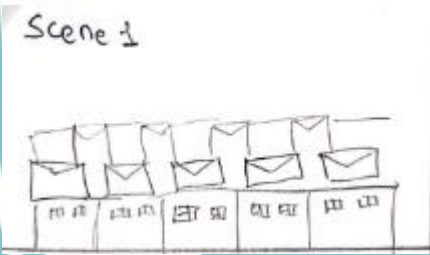

7	<p>SCENE 7</p> <p>SPEKIFIKASI: GAMBAR TYPE C</p> <p>TYPE C</p> <p>---</p>	<p>Scene tentang deskripsi Perumahan Agrapana Estate Tipe C</p>	<p>Narasi : Pada Townhouse tipe C memiliki luas tanah 49 meter persegi dengan luas bangunan 44 meter persegi, 2 Lantai, 2 kamar tidur 2 kamar mandi, 1 carpot, serta taman hijau</p> <p>Backsound : Going Up.wav</p>
8	<p>Scene 8</p> <p>↳ Dimensi Lingkungan Perumahan Agrapana Estate</p>	<p>Scene pengambilan camera movement 3 dimensi di lingkungan perumahan Agrapana Estate dengan teknik camera movement drone pull in dan Crab Shot</p>	<p>Narasi : Agrapana Estate memiliki keunggulan : lokasi yang strategis, terletak kawasan yang mudah diakses, serta dekat dengan fasilitas umum 5 menit TOL Beji-Kukusan dan 5 menit ke Stasiun Depok Baru, serta dekat dengan transportasi umum lainnya.</p> <p>Backsound : Going Up.wav</p>

Hak Cipta :

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

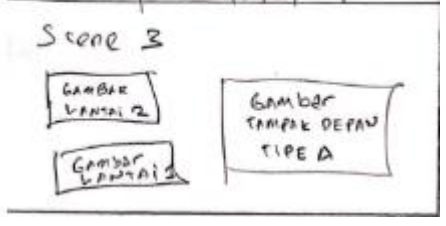
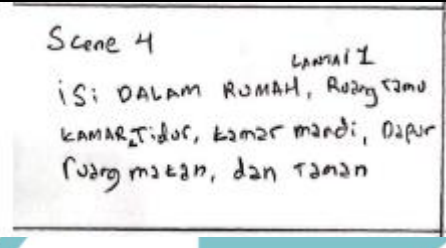
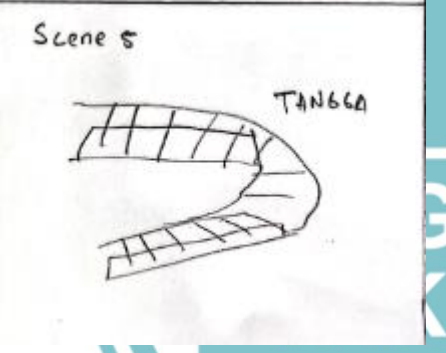
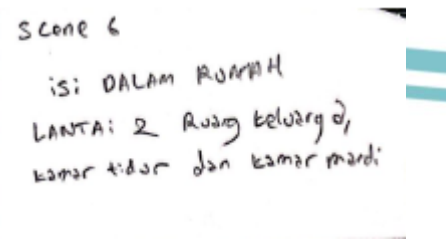
9		<p><i>Scene</i> penutupan dengan logo Perumahan Agrapana Estate dengan slogan perumahan Agrapana Estate</p>	<p>Narasi : Miliki rumah impian anda bersama kami Backsound : Going Up.wav</p>
---	---	---	--

Storyboard Sinematografi

No	SCENE	KETERANGAN	AUDIO
1		<p><i>Scene</i> Opening dibuka dengan pengambilan tampak depan rumah tipe A dengan camera movement drone pull in.</p>	<p>Narasi : Agrapana Estate Memiliki 3 tipe rumah salah satunya adalah rumah type A. Memiliki luas tanah 74 meter persegi dengan luas bangunan 72 meter</p>
2		<p><i>Scene</i> tampak depan rumah Tipe A dengan pengambilan gambar pergerakan kamera Zoom in dan Tilt.</p>	<p>persegi. Rumah type A ini memiliki 2 lantai dengan 3 kamar tidur dan 2 kamar mandi, pada bagian depan rumah dapat menyimpan 2</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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

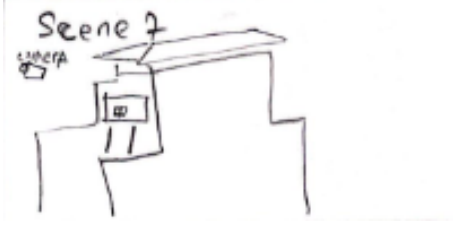
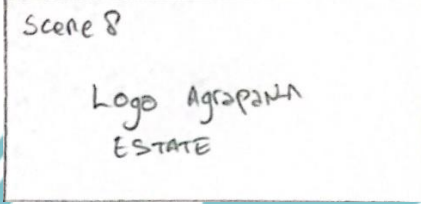
3		<p>Untuk <i>scene</i> mengambil gambar 2 dimensi bentuk lantai 1, lantai 2 dan gambar tampak depan tipe A</p>	<p>kendaraan roda empat pada bagian depan rumah. Pada lantai 1 terdapat area ruang tamu, 1 Kamar tidur, 1 kamar mandi serta ruang makan dan</p>
4		<p><i>Scene</i> ini mengambil gambar isi dalam rumah dengan menggunakan pergerakan kamera Zoom in, Panning dan Tilt</p>	<p>dapur selain itu terdapat 1 taman pada halaman belakang rumah. Untuk lantai 2 terdapat 1 ruang keluarga, 2 kamar tidur, serta 1 kamar mandi. Rumah</p>
5		<p><i>Scene</i> ini mengambil gambar menaiki tangga dengan pergerakan kamera follow pan</p>	<p>Type A dengan 2 Lantai Eksklusif ini juga memakai Konsep Smart Home System. Backsound :</p>
6		<p><i>Scene</i> ini mengambil gambar isi dalam rumah dengan menggunakan pergerakan kamera Panning dan Tilt</p>	<p>Pereveslo-Skydive.wav</p>



© 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

7		<i>Scene</i> ini mengambil gambar rumah tipe A dengan mengelilingi rumah tersebut. Pergerakan kamera Arc.
8		<i>Scene</i> penutup menampilkan logo Perumahan Agrapana Estate

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA