Politeknik Caltex Riau

LAPORAN PROYEK AKHIR

PEMBUATAN VIDEO MARKETING NDESOPRESSO COFFEE MENGGUNAKAN ANIMASI 3D

Farahan Triputra Mulya
NIM. 1955301046

Pembimbing

Jan Alif Kreshna, S.ST., M.Sc.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2025

LAPORAN PROYEK AKHIR

PEMBUATAN VIDEO MARKETING NDESOPRESSO COFFEE MENGGUNAKAN ANIMASI 3D

Farhan Triputra Mulya
NIM. 1955301046

Pembimbing

Jan Alif Kreshna, S.ST., M.Sc.

ROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK CALTEX RIAU

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN VIDEO MARKETING NDESOPRESSO COFFEE MENGGUNAKAN ANIMASI 3D

Farhan Triputra Mulya
NIM. 1955301046

Proyek Akhir ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Komputer (S.Tr.Kom) di Politeknik Caltex Riau

Pekanbaru, 27 Februari 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing,

Jan Alif Kreshna, S.ST., M.Sc.
NIP. 159007

Penguji,

Melany Dewi, S.T., M.T.
NIP. 048009

Rahmat Suhatman, S.T., M.T
NIP. 048110

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Silvana Rasio Henim, S.S.T., M.T
NIP. 068407

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam proyek akhir yang berjudul :

“Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D”

Adalah benar hasil karya saya dan tidak mengandung karya ilmiah atau tulisan yang pernah diajukan di suatu Perguruan Tinggi.

Setiap kata yang dituliskan tidak mengandung plagiat, pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan proyek akhir ini dan disebutkan pada daftar pustaka. Saya siap menanggung seluruh akibat apabila terbukti melakukan plagiat.

Pekanbaru, Februari 2025

Farhan Triputra Mulya

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat tuhan yang maha esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat ,emyelesaikan proyek akhir yang berjudul “Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D”. proyek akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Diploma IV pada program Studi Teknik Informatika Politeknik Caltex Riau.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan yang tiada terhingga baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih tersebut penulis tujukan kepada:

1. Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir ini tepat waktu.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, nasihat serta kasih sayang yang tak terhingga sehingga penulis bisa menyelesaikan proyek akhir ini tepat waktu.
3. Keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan dukungan penuh kepada penulis.
4. Bapak Dr. Dadang Syarif Sihabudin Sahid, S.Si., M.Sc. selaku direktur Politeknik Caltex Riau yang telah memberikan dukungan moral dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
5. Ibu Silvana Rasio Henim, S.S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan proyek akhir.

6. Bapak Rahmat Suhatman, S.T., M.T. selaku koordinator proyek akhir sekaligus dosen wali yang telah membantu, mengarahkan dan mengingatkan untuk selalu mengerjakan proyek akhir.

7. Bapak Jan Alif Kreshna, S.ST., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan proyek akhir ini.

8. Ibu Meilany Dewi, S.T., M.T., Bapak Sugeng Purwantoro E.S.G.S., S.T., M.T selaku dosen penguji dan Bapak Rahmat Suhatman, S.T., M.T. selaku dosen penguji pengganti yang telah memberikan saran dalam menyelesaikan proyek akhir.

9. Seluruh dosen di Politeknik Caltex Riau khususnya Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan proyek akhir.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa laporan proyek akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala jenis kritik, saran, dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat memberikan wawasan bagi pembaca dan paling utama penulis sendiri.

Pekanbaru, Februari 2025

Farhan Triputra Mulya

ABSTRAK

Di masa sekarang banyak remaja bahkan orangtua yang menjadikan coffee shop sebagai lokasi untuk bersantai maupun bekerja. Salah satu coffeshop yang ada adalah Ndesopresso yang terletak di jalan setia budi nomor 29 dan kota Pekanbaru. Ndesopresso menjual berbagai jenis minuman *coffee* maupun *non coffee* dan makanan. Ndesopresso memiliki instagram yang digunakan sebagai portofolio serta media marketing. *Marketing* adalah promosi produk atau layanan bisnis kepada *customer* ataupun *customer* yang ditargetkan. Penggunaan marketing digunakan oleh instansi bisnis untuk menarik dan menambah *customer* dengan bentuk yang menarik. Contohnya pada bisnis kopi, mempromosikan kopi sekaligus lokasi yang ditawarkan didalam media promosinya. Cara yang digunakan biasanya adalah poster, video dan teks. Solusi dari permasalahan ini adalah dibuatnya video animasi 3D "Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D". Pada penelitian ini untuk konsep dan cara marketing menggunakan video dengan animasi 3D sebagai objek yang ditampilkan pada video promosi ndesopresso. Karena Animasi memiliki *visual* yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh penikmat video. Dilakukan penelitian terhadap *storyboard* dan *marketing* yang terdapat pada video. Berdasarkan pengujian tersebut kepada ahli bidang didapatkan hasil yang sudah sesuai dan tepat terhadap *storyboard* dan *marketingnya* dengan perbandingan hasil video animasi 3D dengan *storyboardnya.*

Kata Kunci : Video Animasi 3D, *Marketing*, Ndesopresso Coffe, *Customer, Coffee shop*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHANA ..... **ii**
PERNYATAAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
ABSTRAK…. ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 4
1.4 Tujuan Penelitian 4
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Metodologi Penelitian 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Penelitian Terdahulu 8
2.2 Landasan Teori 12
BAB III PERANCANGAN **20**
3.1 Concept 20
3.2 Design 22
3.3 Material Collecting 38
3.4 Assembly 40
3.5 Testing 40
3.6 Distribution 44

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS 45
4.1 Hasil Implementasi (Assembly) 45
4.2 Testing 54
4.3 Analisis 60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 63
5.1 Kesimpulan 63
5.2 Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 65
LAMPIRAN I 66
LAMPIRAN II 69
LAMPIRAN III 76
LAMPIRAN IV 83
LAMPIRAN V 84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses MDLC 5
Gambar 2.1 Menu Ndesopresso 14
Gambar 2.2 Produk Kopi 15
Gambar 2.3 Ruangan Outdoor 16
Gambar 2.4 Ruangan rapat..... 16
Gambar 2.5 Skenario pembuatan animasi..... 18
Gambar 3.1 Pengujian storyboard..... 40
Gambar 4.1 Pengujian konten storyboard…….….. 54
Gambar 4.2 Pengujian video marketing..... 55
Gambar 4.3 Pengujian kesesuaian storyboard 56
Gambar 4.4 Pengujian media marketing..... 58
Gambar 4.5 interval..... 59
Gambar 4.6 data responden..... 59
Gambar 4.7 Hasil pengujian media promosi..... 60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Pengujian..... 10
Tabel 2.2 skala likert..... 17
Tabel 3.1 *Brainstorming* dan *Concept Art*..... 23
Tabel 3.2 *Storyboard*..... 27
Tabel 3.3 Referensi Audio 38
Tabel 3.4 Texture pada objek 3D..... 39
Tabel 3.5 Pengujian media marketing..... 42
Tabel 3.6 Pengujian media promosi..... 43
Tabel 4.1 tabel modelling 3D..... 45
Tabel 4.2 tabel gambar storyboard dan visualisasi scenenya..... 49

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coffeshop atau yang kita kenal sebagai toko kopi telah menjadi salah satu destinasi bagi berbagai kalangan untuk melakukan perkumpulan ataupun menghabiskan waktu luang, baik itu mengobrol, mengerjakan tugas ataupun rapat. Coffee shop sekarang sudah semakin banyak dan bervariasi jenis serta menunya, Ada yang spesialis kopi hitam maupun kopi susu. Hingga saat ini sangat banyak coffee shop yang berdiri, terkhususnya di pekanbaru. Mulai dari design yang elegan hingga colorful cafe.

Karena terlalu banyaknya coffee shop, maka setiap coffee shop memiliki caranya masing masing untuk mengembangkan bisnis penjualan kopi mereka. Cara terbanyak yang digunakan oleh pebisnis adalah pemasaran. Kebanyakan coffee shop melakukan pemasaran terhadap produk dan kedai mereka dengan cara penyebaran melalui lingkungan pertemanan, promosi di Instagram pemilik, melakukan iklan di sosial media dan juga melakukan Kerjasama dengan pihak yang dibutuhkan terhadap branding dan juga pemasaran.

Salah satu coffee shop yang ada adalah Ndesopresso Coffee. Ndesopresso Coffee adalah sebuah Coffee shop yang berlokasi di jalan setia budi nomor 29 kota pekanbaru. Ndesopresso sendiri menyediakan berbagai varian minuman kopi dan non kopi, serta menyediakan main course maupun snack. Ndesopresso memiliki akun Instagram Bernama @ndesopresso sebagai salah satu media promosi yang mereka miliki.

Namun dalam pemasarannya ndesopresso masih melakukan promosi seperti pada umumnya dan ingin mengembangkan media serta jenis dari pemasaran coffeshop. Untuk projek ini, penulis mengambil “Ndesopresso” sebagai coffeshop yang akan dijadikan lokasi pengembangan dan pembuatan “video marketing Ndesopresso menggunakan animasi 3D”.

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D, dimana objek dan pengimplemntasiannya menghasilkan animasi terlihat lebih nyata. Animasi 3D adalah seni membuat dunia imajinatif dan fantastis yang mampu membawa penonton pada petualangan yang tak terlupakan. Sehingga dengan penjelasan tersebut maka animasi 3D ini mampu memberikan kesan menarik dalam memberikan informasi terhadap Ndesopresso Coffee. Penggunaan Animasi 3D ini ditujukan agar proses penerimaan video iklan atau promosi kepada penonton yang akan menjadi *customer* lebih mudah dipahami dan diserap karena memberikan hasil yang lebih bewarna dan menarik.

Iklan dan promosi dilakukan perusahaan bisnis seperti coffee shop selain digunakan sebagai pengembangan dan mempromosikan usaha mereka, juga berguna sebagai identitas dan penarik dari usaha mereka. Cara yang digunakan adalah poster, teks maupun video. Video promosi adalah salah satu bentuk dalam teknik *marketing* dari sebuah perusahaan yang menayangkan gabungan video yang berisi identitas dan kelebihan dikemas secara menarik untuk dikonsumsi *customer* dan calon *customer*.

Dalam melancarkan proses dan hasil dari video animasi ini, maka harus melakukan pengujian. Pada projek ini, pengujian dilakukan menggunakan MDLC karena cocok untuk mengukur proses pembuatan

serta hasil videonya. MDLC adalah metode untuk merancang produk berbasis multimedia. Pada metode ini terdapat tahapan pengujian, yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap konsep, perancangan, pengumpulan data dan pembuatan produk.

Maka dari itu dibuatnya projek ini agar menghasilkan video *marketing* menggunakan Animasi 3D, sehingga dapat mempromosikan ndesopresso kepada pelajar dan pekerja yang berada di Pekanbaru. Projek ini juga memberikan teknik baru dalam pemasaran produk dan bisnis pada ndesopresso coffee, sehingga dapat dikembangkan dengan kualitas dan hasil yang lebih menarik. Pengerjaan Video Animasi 3D ini akan melakukan research agar objek, model dan juga lingkungan 3D dapat ter*visual*isasi dengan akurat. Projek ini membantu pengembangan secara *visual* terkait promosi dari Ndesopresso Coffee.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas, dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1) Bagaimana implementasi dan penggunaan video animasi 3D dalam mengenalkan Ndesopresso Coffee?
2) Bagaimana informasi dan kelebihan dari ndesopresso coffee di bentuk dalam animasi 3D?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1) Pembuatan konsep animasi berdasarkan informasi dan kelebihan dari Ndesopresso Coffee yaitu menu, lokasi, *ambience* dan pelayanan.
2) Pembentukan tiap model Gedung dan lokasi berdasarkan bentuk aslinya yang diimplementasikan kedalam bentuk 3D.
3) Perancangan animasi 3D dengan menggunakan software Blender dan Adobe Premiere.
4) Target pasar yang akan dicapai adalah pelajar atau mahasiswa dan pekerja yang ada dipekanbaru sekitar
5) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah MDLC
6) Durasi Video projek ini berkisar 1 Menit

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video *marketing* Ndesopresso Coffee menggunakan animasi 3D yang menarik dan informatif untuk *customer* dan calon *customer*.

1.5 Manfaat Penelitian

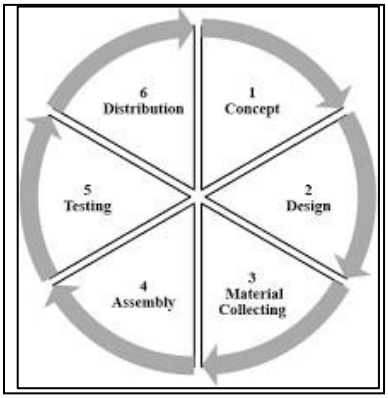
Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini :

1) Dapat sebagai referensi bagi pihak Ndesopresso Coffee untuk media pengembangan promosinya.
2) Sebagai media *visual* yang lebih informatif dan menarik.
3) Mempromosikan Ndessopresso kepada pelajar atau mahasiswa dan pekerja terkhususnya lokasi pekanbaru dan sekitarnya

1.6 Metodologi Penelitian

Metodelogi pengembangan video animasi 3D yang digunakan pada penelitian ini adalah MLDC. MDLC adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk multimedia, dimulai dari tahap perencanaan hingga penyebaran, dengan memperhatikan aspek-aspek seperti konten, teknologi, dan pengguna. Metode pengembangan sistem yang cocok untuk pengembangan sistem berbasis multimedia. MDLC ini terdiri dari enam tahap, yaitu tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan ,pengujian dan pendistribusian.

Langkah langkah pokok penelitian dan pengembangan MDLC yang membedakannya dengan pendekatan penelitian lain bisa dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Proses MDLC

1.6.1 Konsep

Tahap konsep yaitu menentukan jenis multimedia dan subjek yang akan diangkat kedalam penelitian dan pada penelitian ini bertujuan agar masyarakat memehami teknik marketing menggunakan video kamera dengan video menggunakan animasi 3D.

1.6.2 Perancangan

Membuat spesifikasi secara rinci mengenai ide cerita, skenario dan storyboard. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidap diperlukan keputusan baru dan hanya menggunakan yang sudah dimiliki pada tahap perancangan. Pada tahap ini, video *marketing* akan menggunakan Ndesopresso Coffee sebagai bahan untuk pembuatan ide cerita, skenario dan storyboard yang akan digunakan sesuai kebutuhan dalam mempromosikannya.

1.6.3 Pengumpulan bahan

Pengumpulan bahan merupakan tahap mengumpulkan data bersarakan observasi dari konsep yang sudah dirancang. Isi dari data tersebut adalah gedung, properti dan lokasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi 3D.

Pada tahap ini akan mengumpulkan data dari hasil observasi secara langsung berupa gambar dan video yang akan digunakan dalam membantu penyelesaian penelitian ini.

1.6.4 Pembuatan

Tahap pembuatan adalah membuat semua objek atau bahan multimedia. Pada tahap ini menggunakan software Blender 3D dalam melakukan *modelling*, *animation* dan proses lainnya untuk menghasilkan

video *marketing* ndesopresso. Penggunaan Adobe Premiere pro juga digunakan dalam melakukan langkah setelah produksi yaitu *editing.*

1.6.5 Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan projek dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini melakukan pengujian terkait penerapan *marketing* dan skema video secara *visual* dan cerita kepada ahli. Selain itu juga melakukan pengujian video hasil dari kepada masyarakat dengan cara mengunggah video tersebut dan akan dinilai melalui kuisioner.

1.6.6 Pendistribusian

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi utuk pengembangan produk yang sudah selesai agar menjadi lebih baik. Pada tahap akhir ini penulis akan mengunggah hasil dari film animasi 3D ke beberapa platform media sosial seperti youtube, tiktok dan instagram atas persetujuan dari pihak *owner*.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pertama, penelitian dilakukan oleh Andrian (2022) membuat penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi 3D sebagai media promosi rumah pada PT.Prima Inti Nusa”. Terdapat prinsip prinsip animasi yang telah diterapkan pada animasi 3D dari penulis, sebelumnya media promosi adalah kegiatan mendekatkan produk kepada pembeli agar mereka tertarik sebelum terlanjur memilih produk lain. Kelebihan pada penelitian ini adalah membahas secara terbuka mengenai penerapan marketing dalam pembuatan video animasi 3D. Namun kekurangan pada penelitian ini dalam pembuatan video tidak menggunakan dialog dan hanya sebatas sebagai video perkenalan produk.

Kedua, penelitian dilakukan oleh Shoxrux Madraximov (2022) membuat penelitian yang berjudul “Development of Social Media Marketing Proposal for Rokas Oy”. Penelitian ini mengembangkan pemasaran konten untuk spesifikasi profil *customer* dan konten di media sosial agar menarik. Pada proposal projek ini menggunakan pendekatan kualitatif,wawancara dan observasi terhadap *customer* dan calon *customer*.

Ketiga, penelitian dilakukan oleh Kevin Kurniawan (2022) yang membahas penelitian dan projek berjudul “Pengembangan Materi Digital Marketing pada Bisnis Kuliner”. Penelitian ini menggunakan beberapa

tahapan seperti Storyboard, Sketsa,Animasi,Video dan Proses pengerjaan dari projek Video ini. Pada proposal projek ini bertujuan untuk mengembangkan konten penjelasan edukasi bisnis kuliner lebih variatif dan mudah dipahami oleh penonton terutama pemula.

Keempat, penelitian dilakukan oleh Muhammad Ridho Matin (2022) dengan judul “Perancangan Animasi 3D Sebagai Media Promosi Cester Coffee Yogyakarta". Penelitian ini dilakukan karena penulis merasakan bahwa coffee shop yang dijadikan sebagai fokus penelitian belum mempunyai media promosi yang baik, dengan keadaan coffee shop yang sangat mendukung dan bagus. Terlebih target dari coffee shop ini adalah anak muda, sehingga penulis melakukan pembuatan animasi 3D yang mempromosikan coffeshop itu. Alasan utama mengambil animasi 3D karena dapat mudah dimengerti dan penyampaian nilai nilai dapat lebih menarik dan cocok sebagai pengembangan promosi coffee shop tersebut.

Sementara itu, penelitian ini akan membuat sebuah video animasi 3D yang berjudul “Video Marketing Animasi 3D Ndesopresso Coffee” yang menggunakan aplikasi Blender. Penelitian ini membahas tentang penggunaan teknik pemasaran dalam video animasi 3D pada Ndesopresso Coffee. Dibawah ini adalah tabel 2.1 yang menunjukkan perbandingan dari projek yang dibahas.

Tabel 2.1 Perbandingan Pengujian

Judul	Penulis dan Tahun	Pembahasan	Software	Pengujian	Hasil Uji
Perancangan Animasi 3D sebagai media promosi rumah pada PT.Prima Inti Nusa	Andrian (2022)	Membahas promosi terhadap perumahan	Blender 3D dan Adobe Premiere	Merancang Animasi 3D untuk media promosi PT.Prima Inti Nusa	Animasi 3D dibentuk sesuai dengan fungsi dan tujuan pada PT.Prima Inti Nusa
Development of Social Media Marketing Proposal for Rokas Oy	Shoxrux Madraximov (2022)	Membahas dalam mengembangkan promosi yang di lakukan disosial media		Membuat dan mengembangkan promosi pada Rokas Oy	Pengembangan pemasaran pada Rokas Oy telah diimplementasikan pada sosial media

Pengembangan Materi Digital Marketing pada Bisnis Kuliner	Kevin Kurniawan (2022)	Mengembangkan media pembelajaran terhadap teknik berbisnis yang diterapkan menjadi video		Mengembangkan media informasi dan promosi terkait bisnis kuliner	Proses pengembangan materi yang dibentuk menjadi digital
Perancangan Animasi 3D Sebagai Media Promosi Cester Coffee Yogyakarta	Muhammad Ridho Matin (2022)	Video marketing coffee shop menggunakan animasi 3		Membuat animasi 3D terkait promosi Cester Coffee Yogyakarta	Video yang dirancang untuk mempromosikan Cester Coffee sudah sesuai dan penerapan animasi 3D video sudah sesuai

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Modelling 3D

3D modelling dari suatu objek dapat di lihat sebagai proses lengkap yang dimulai dari mendapatkan data dan berakhir dengan sebuah model 3D yang interaktif dalam sebuah komputer. Proses konversi sebuah ukuran yang terbayang–bayang menjadi jaring-jaring yang berbentuk segitiga (mesh) atau permukaan yang memiliki texture, walaupun hal tersebut harus menggambarkan proses yang kompleks dari rekonstruksi sebuah objek.

Model dapat dikerjakan mendetail dimana kita dapat menyesuaikan model objek *visual* yang kita buat dengan wujud asli di dunia nyata. Model 3D memiliki ruang dan lebih banyak sisi sehingga dapat dilihat dari bagai sudut dan perspektif. (Satyadinoto, 2020)

2.2.2 Video Marketing

Video marketing adalah strategi pemasaran bismis di era digital sekarang. Pemasaran ini menampilkan gambar,video dan audio secara bersamaan yang akan diserap *customer* yang akan menjadi *customer*. Dengan memberikan banyak manfaat bagi pembeli maupun penjual. (Satriani, 2019)

2.2.2 Animasi 3D

Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Hal ini dilakukan dengan membuat *frame* yang mensimulasikan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera virtual, dan *output*nya berupa video yang sudah di

rendering atau *Realtime*. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat anda sentuh dan rasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D. Konsep animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang memiliki bentuk, volume, dan ruang. (Nikodemus, 2009)

2.2.3 Marketing

Definisi dari marketing bersandar dengan konsep inti yang meliputi atas kebutuhan (needs), keinginan (wants), serta permintaan (demands). Manusia sendiri juga harus menemukan kebutuhannya terlebih dahulu, sebelum ia dapat memenuhinya. Usaha dalam memenuhi kebutuhan itu bisa dilakukan dengan cara mengadakan sebuah hubungan. Yang mana demikian pemasaran juga bisa diartikan sebagai suatu usaha guna memuaskan kebutuhan pembeli dan penjual. (swasta,1996)

2.2.4 Ndessopresso Coffee

Ndesopresso Coffee adalah Coffee Place dan Office Space, yang berarti Coffee shop ini tempat nongkrong dan juga rapat. Ndesopresso terdapat di 2 lokasi yaitu jalan Dr.Setia Budi nomor 29 dan Jalan Lintas Timur KM22 kota Pekanbaru. Untuk lokasi utama terdapat di Jalan Dr. Setia Budi dengan berdiri di 1 ruko bewarna coklat. (Diasya, 2022) Owner of Ndesopresso Coffee.

Ndesopresso sendiri sudah berdiri sejak tahun 2019 dengan lokasi pertama di Jalan Dr. Setia Budi. Nama Ndesopresso sendiri berarti anak kampung yang membuka usaha kopi, yang bermaksud anak kota setempat yaitu pekanbaru. Ndesopresso ini sendiri memiliki jam operasional yaitu dari jam 10 pagi hingga 10 malam. Mereka juga bisa melakukan reservasi

atau pemesanan meja serta ruangan rapat dengan cara menghubungi nomor 082172032620, sehingga mempermudah dalam memastikan lokasi.

Ndesopresso sendiri memiliki berbagai pilihan menu yang disajikan, mulai dari makanan seperti Katsu Sambal Matah, Crispy Chicken Salted egg, Sandwich, Bread Toast, French Fries ,Nasi Goreng Kampung dan berbagai makanan lainnya. Ada juga berbagai minuman kopi dan selain kopi, salah satu minuman andalan yang ada di Ndesopresso adalah Caramel Macchiato, Affogato, Larasati,Asmara dan Milo Godzilla. Menu tersebut dapat dilihat seperti pada gambar 2.1 dan contoh kopi pada gambar 2.2.

Gambar 2.1 Menu Ndesopresso

Gambar 2.2 Produk Kopi

Selain penawaran menu yang beragam dan menarik yang sudah pasti enak, Ndesopresso juga menawarkan berbagai fasilitas yang dimana membantu kenyaman dari *customer* yang datang seperti AC untuk ruang indoor, toilet, Wi-Fi, Smoking Area yang terdapat di bagian outdoor dan tentunya diiringi dengan musik musik kekinian dan nyaman didengar. Ada juga salah satu fasilitas dengan biaya tambahan yaitu ruangan rapat,seperti pada gambar 2.4. Dimana ruangan ini dapat disewa untuk kegiatan yang bersifat formal serta membutuhkan ruangan yang intim. Ruangan rapat ini berada pada lantai 2 Coffee shop Ndesopresso.

Gambar 2.3 Ruangan Outdoor

Gambar 2.4 Ruangan rapat

2.2.5 Blender 3D

Blender adalah aplikasi grafis 3D yang dirilis sebagai perangkat lunak bebas di bawah GNU General Public License. Blender dapat digunakan untuk modeling, UV unwrapping, texturing, Rigging, water simulations, skinning, animating, rendering, particle, dan simulations, non-linear editing, compositing. Sehingga mampu membantu memaksimalkan dan menginovasikan animasi. (Mulyono, 2021)

2.2.7 Adobe Premiere

Adobe Premiere merupakan sebuah perangkat lunak berupa program video editing yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Aplikasi ini bertujuan mensunting video mentah menjadi lebih menarik dengan bantuan fitur yang disediakan. Proses sunting sendiri dapat dilakukan seperti potong video, menambahkan musik, memberikan efek dan lainnya. (Maretha, 2018)

2.2.8 Testing (Skala Likert)

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner seperti survei dan riset (Setiono & Riwinoto, 2015), tabel skala likert ditunjukkan pada tabel 2.2 dibawah ini.

Tabel 2.2 skala likert

Positif		Negatif	
Tidak setuju	1	Tidak setuju	5
Kurang setuju	2	Kurang setuju	4
Cukup	3	Cukup	3
Setuju	4	Setuju	2
Sangat setuju	5	Sangat setuju	1

Untuk menghitung total nilai yang didapatkan tiap jawaban maka rumus yang digunakan adalah :

(T1 x Pn1) + (T2 x Pn2) + (T3 x Pn3)…dst

Keterangan :

T = Total Responden pada tiap poin

Pn = Nilai Pilihan

Untuk Indeks penilaian yang digunakan dalam persentase yang dikalkulasikan dari jumlah responde dan dikalikan dengan tiap poin, yang dibagi menjadi sebagai berikut :

Tidak Menarik = 0% - 8,99%

Kurang Menarik = 9% - 17,99%

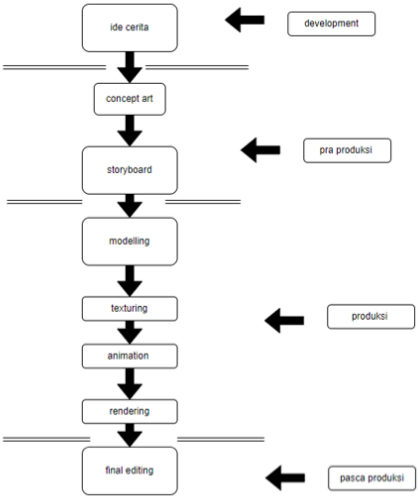
Cukup = 18% - 26,99%

Menarik = 27% - 35,99%

Sangat Menarik = 36% keatas

2.9 Pembuatan Animasi 3D

Proses ini adalah tahap tahap untuk mengerjakan pembuatan animasi 3D. Pada gambar 2.5 adalah skenario dari pembuatan animasi 3D ini.



Gambar 2.5 Skenario pembuatan animasi

Terdapat beberapa tahapan ketika melakukan proses manajemen produksi. Tahapan proses produksi yang dilakukan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi dalam dalam buku The Making of 3D Animation Movie yang ditulis oleh (Djalle, 2007)

2.9.1 Pra Produksi

Pada tahap ini adalah proses awal dari pembuatan animasi 3D. proses ini menentukan bahan dan ide yang akan di produksi. Ada 3 tahapan pada bagian prapoduksi ini, yaitu menentukan ide, skenario, *concept art dan storyboard.*

2.9.2 Produksi

Tahap ini adalah proses pengolahan data awal menjadi prosuk baru. Data yang dikumpulkan di olah menjadi produk baru yang dihasilkan melalui proses penggabungan data data yang didapat. Terdapat 4 tahapan pada proses ini yaitu *modelling 3D, texturing, rigging, animating dan rendering*.

2.9.4 Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah tahapan yang dilakukan ketika proses produksi telah selesai. Tahapan ini berfungsi sebagai penyempurnaan dari produk yang dihasilkan. Proses ini melakukan tahapan *editing* dan penambahan audio

BAB III
PERANCANGAN

3.1 Concept

3.1.1 Ide Cerita

Tahap ini merupakan inti dari sebuah video. Dalam penentuan ide video disepakati bahwa animasi akan menampilkan video promosi dari sebuah coffeshop dipekanbaru yaitu Ndessopresso Coffe yang terletak dijalan setia budi pekanbaru, yang dikemas dalam bentuk video animasi 3D.

3.1.2 Skenario

Ide video yang didapatkan kemudian dikembangkan menjadi sebuah storyline dan akan menajdi skenario. Skenario digunakan untuk membuat sebuah gambaran pada suatu video menjadi jelas dan lebih detail. Pada skenario terdapat suasana lingkungan, dialog, tata letak hingga audio. Berikut merupakan *Scene* penjelasan lokasi yang terdapat pada Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D :

1) *Scene* 1 : Parkiran
2) *Scene* 2 : Di dalam Ndesopresso
3) *Scene* 3 : Kasir
4) *Scene* 4 : Bar
5) *Scene* 5 : Di Meja
6) *Scene* 5 : Di depan ruang rapat
7) *Scene* 6 : Di dalam ruang rapat
8) *Scene* 7 : Di Dalam Ndesopresso
9) *Scene* 8 : Di Luar Ndesopresso

Berikut merupakan bagian deskripsi adegan dari *Scene* yang terdapat pada Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D.

Scene 1 : Di parkiran, Waktu Pagi Hari

Menampilkan karakter utama datang dari arah parkiran menuju kedalam Ndesopresso Coffee.

Scene 2 : Di dalam Ndesopresso, Waktu Pagi Hari

Karakter sudah tiba di dalam ndesopresso dan melihat suasana meja dan kursi sudah di datangi pengunjung lainnya. Lalu karakter melanjutkan ke kasir untuk memesan minuman.

Scene 3 : Di kasir, Waktu Siang Hari

Dikasir karakter berinteraksi dengan petugas kasir untuk memesan minuman yang akan dibawa keruangan rapat. Karakter melihat menu dan melihat minumman yang diminum pengunjung lain. Dan menunjuk minuman signaturenya yaitu kopi larasati

Scene 4 : Bar, Waktu Pagi Hari

Barista melakukan pembuatan kopi yang dipesan oleh karakter dan akan akan diantarkan ke ruangan rapat

Scene 5 : Di meja pengunjung, Waktu Pagi Hari

Menunjukkan meja pengunjung lain yang sedang nongkrong

Scene 6 : Di depan ruang rapat Ndesopresso Coffee, Waktu Siang Hari

Karakter berjalan menuju ruangan rapat untuk bertemu rekannya .

Scene 7 : Di dalam ruang rapat Ndesopresso Coffe, Waktu Siang Hari

Diruang rapat karakter utama dan rekannya sedang melakukan pembahasna rapat.

Berselang beberapa waktu baristapun mengantar minuman yang dipesan oleh karakter dan rekannya. Merekapun melanjutkan rapat sambil menikmati kopi ndesopresso.

Scene 8 : Didalam Ndesopresso Coffee , Waktu Sore Hari

Karakter sudah selesai rapat dan menghabiskan minumannya dan Kembali pulang. Sebelum keluar pintu karakter di sambut oleh kasir untuk mengucapkan terimakasih. Dan setelah itu, karakter lanjut keluar untuk menuju kendarannya

Scene 9 : Diparkiran Ndesopresso Coffee , Waktu Sore Hari

Menunjukkan karakter telah keluar dari ndesopresso coffee menuju kendarannya. Dan video diakhiri dengan scene Gedung dan logo dari ndesopresso coffee.

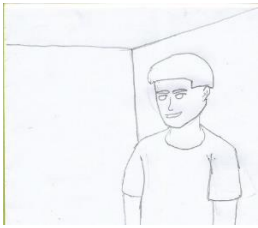
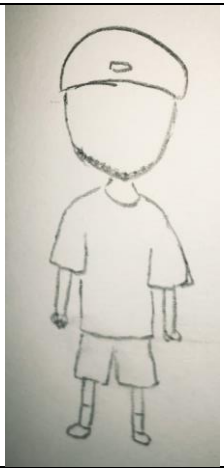
3.2 Design

3.2.2 Brainstorming dan Concept Art

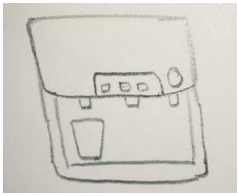
Brainstorming pada pembuatan sebuah animasi 3D adalah proses pengumpulan ide, data atau bahan dasar sebagai acuan untuk melakukan pembuatan video animasi 3D. Biasanya, bahan dasar berupa foto atau gambar dari objek yang ,akan digunakan sebagai model 3D pada video animasi 3D. Sedangkan Concept Art adalah pengimplementasian hasil dari brainstorming yang di kumpulkan. Concept art adalah acuan utama untuk melakukan pembuatan modelling 3D yang akan digunakan pada

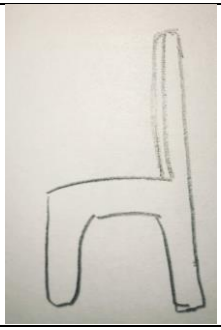
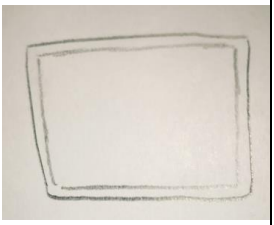
video animasi 3D. Berikut pada tabel 3.2 adalah brainstorming dan concept art yang digunakan.

Tabel 3.1 *Brainstorming* dan *Concept Art*

Nama	Brainstorming	Concept Art	Referensi
Karakter Utama			Dokumen Pribadi
Kasir			Dokumen Pribadi

Pengun jung 1			Dokumen Pribadi
Pengun jung 2			Dokumen Pribadi
Barista			Dokumen Pribadi

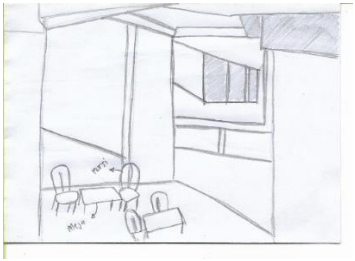
Ruang Rapat			Dokumen Pribadi
Gelas			Dokumen Pribadi
Mesin Kopi			Dokumen Pribadi
Meja			Dokumen Pribadi

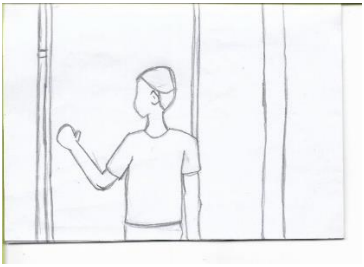
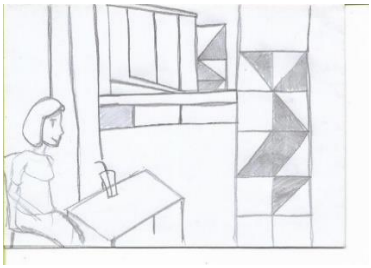
Kursi			Dokumen Pribadi
Televisi			Dokumen Pribadi
Motor			Dokumen Pribadi

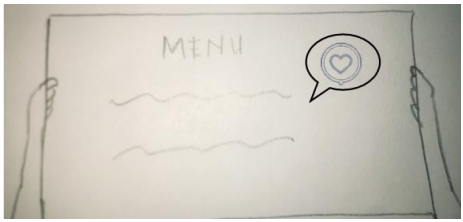
3.2.3 Storyboard

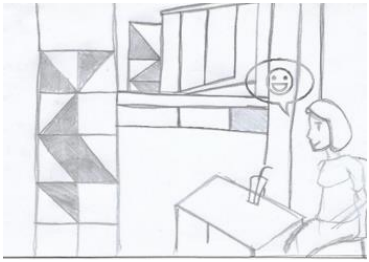
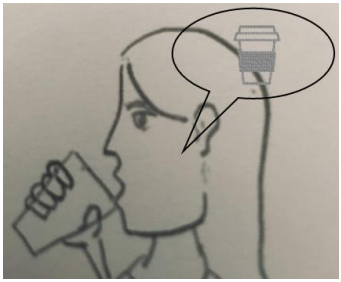
Pada tahap ini adalah proses pembuatan informasi yang menggambarkan momen momen pada video animasi 3D. Storyboard terbentuk dari pengembangan skenario dan ide cerita yang diimplementasikan menjadi sebuah dokumen untuk menggambarkan cerita secara detail. Pada tabel 3.3 adalah storyboard yang digunakan pada pembuatan video animasi 3D ini.

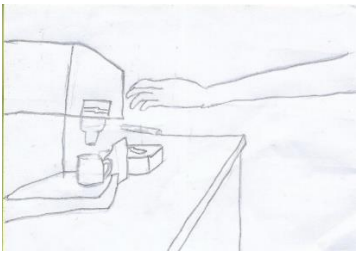
Tabel 3.2 *Storyboard*

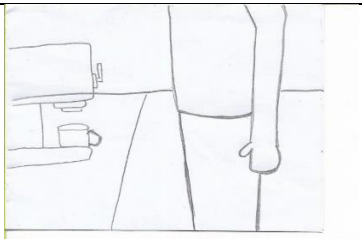
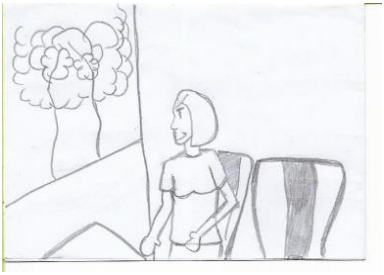
Scene 1 : Di parkiran		
Take 1		
Durasi	2 detik	
Sound	Musik Santai	
Sfx	Suara kendaraan	
Keterangan	menampilkan karakter berjalan dari parkiran menuju kedalam ndesopresso coffee	
Kamera	Medium Shot	
Take 2		
Durasi	1 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara kendaraan dan dan suara perbincangan	
Keterangan	Menampilkan suasana dari	

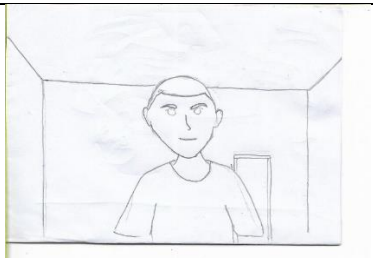
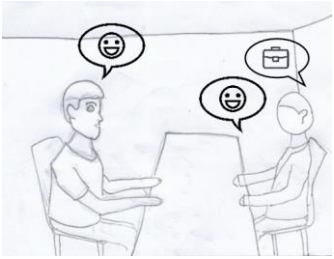
	Ndesopresso Coffee	
Kamera	Medium shot	
Take 3		
Durasi	1 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara buka pintu	
Keterangan	Menampilkan karakter membuka pintu	
Kamera	Medium Close Up	
Scene 2 : Di dalam Ndesopresso		
Take 1		
Durasi	1 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara percakapan	
Keterangan	Menampilkan pengunjung lainnya yang berada di	

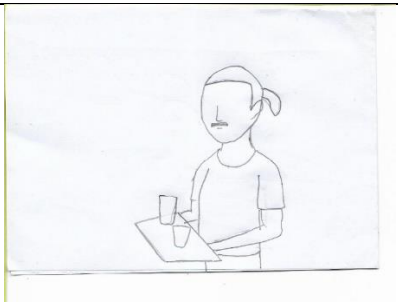
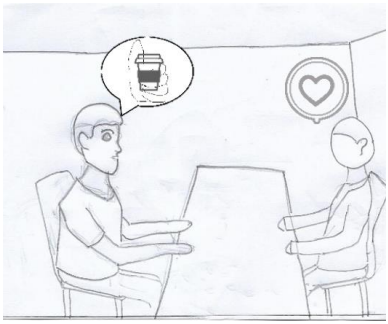
	Ndessopresso Coffee	
Kamera	Medium Shot	
Scene 3 : Di Kasir		
Take 1		
Durasi	1 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara gelas	
Keterangan	Menampilkan karakter sedang berada dikasir	
Kamera	Medium Close Up	
Scene 3 : Kasir		
Take 2		
Durasi	3 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara gelas dan percakapan	
Keterangan	Menampilkan karakter sedang melihat menu dan tertarik dengan kopi signaturenya	

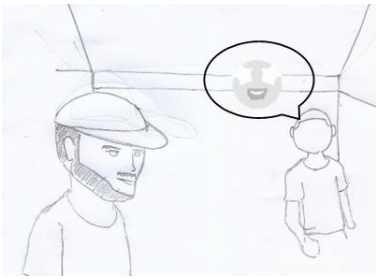
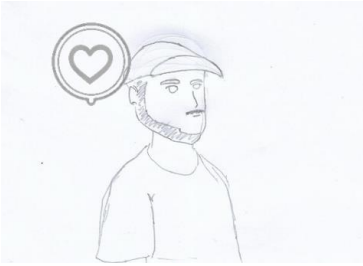
Kamera	Close Up	
Take 3		
Durasi	5 detik	
Sound	Musik Gembira	
Sfx	Suara Sruputan kopi	
Keterangan	Menampilkan karakter melihat pengunjuung lain meminum kopi larasati dan menunjuk serta memesan itu kepada kasir	
Kamera	Medium Shot	
Take 4		
Durasi	2 detik	
Sound	Muisk gembira	
Sfx	Suara meminum kopi	
Keterangan	Menampilkan adegan pengunjung lain meminum kopi	
Kamera	Close Up	

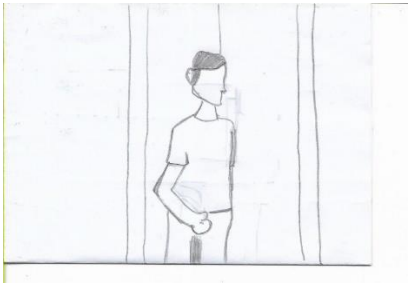
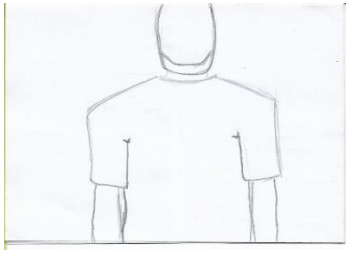
Scene 4 : Bar		
Take 1		
Durasi	3 detik	
Sound	Musik Gembira	
Sfx	Mesin Kopi	
Keterangan	Menunjukkan barista sedang melakukan proses pembuatan kopi	
Kamera	Close Up	
Take 2		
Durasi	4 detik	
Sound	Musik Gembira	
Sfx	Suara gelas dan air	
Keterangan	Barista menyiapkan minuman	
Kamera	Medium Shot	
Take 3		
Durasi	1 detik	
Sound	Musik Gembira	
Sfx	Suara Gelas dan air dituang	

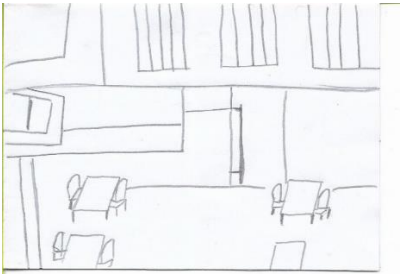
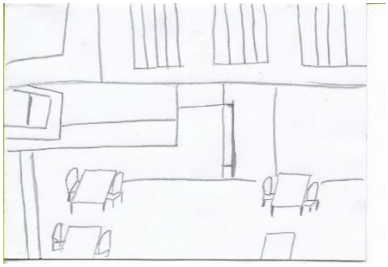
Keterangan	Menampilkan barista sedang menyajikan minuman kedalam gelas	
Kamera	Close Up	
Scene 5 : Didalam Ndesopresso		
Take 1		
Durasi	4 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Obrolan dan sruput minuman	
Keterangan	Menunjukkan situasi pelanggan dimasing masing meja	
Kamera	Medium Close Up	
Scene 6 : Di depan ruang rapat		
Take 1		
Durasi	2 detik	
Sound	Musik gembira	

Sfx	Suara langkah dan pintu terbuka	
Keterangan	Karakter memasuki ruang rapat dan membuka pintu	
Kamera	Close Up	
Scene 7 : Di ruang rapat		
Take 1		
Durasi	4 detik	
Sound	Musik gembiara	
Sfx	Suara diskusi dan ketikan keyboard laptop	
Keterangan	Karakter bersama 1 orang rekannya sedang rapat	
Kamera	Medium Shot	
Scene 7 : Di ruang rapat		
Take 2		
Durasi	2 detik	
Sound	Musik gembira	

Sfx	Suara pintu terbuka dan langkah kaki	
Keterangan	Pelayan mengantar minuman yang telah dipesan dan karakter dengan pelayan senyum menandakan terimakasih	
Kamera	Medium Close Up	
Scene 7 : Di ruang rapat		
Take 3		
Durasi	3 detik	
Sound	Musik gembira	
Sfx		
Keterangan	Karakter dan rekannya menyeruput minuman dan lanjut berbicara	
Kamera	Medium Shot	

<table>
<tr><td colspan="3">Scene 8 : Di dalam Ndesopresso</td></tr>
<tr><td colspan="2">Take 1</td><td rowspan="5">  </td></tr>
<tr><td>Durasi</td><td>5 detik</td></tr>
<tr><td>Sound</td><td>Musik santai</td></tr>
<tr><td>Sfx</td><td>Suara langkah kaki</td></tr>
<tr><td>Keterangan</td><td>Karakter berjalan ke arah kasir dan memberikan respon positif</td></tr>
<tr><td>Kamera</td><td>Medium Close Up</td></tr>
<tr><td colspan="3">Scene 8 : Di dalam Ndesopresso</td></tr>
<tr><td colspan="2">Take 2</td><td rowspan="5">  </td></tr>
<tr><td>Durasi</td><td>3 detik</td></tr>
<tr><td>Sound</td><td>Musik santai</td></tr>
<tr><td>Sfx</td><td>Suara bincang bincang</td></tr>
<tr><td>Keterangan</td><td>Kasir memberikan terimakasih dan menyapa karakter karena sudah selesai</td></tr>
</table>

	nongkrong di Ndesopresso	
Kamera	Close Up	
Scene 8 : Di dalam Ndesopresso		
Take 3		
Durasi	3 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara obrolan dan langkah kaki	
Keterangan	Karakter senyum dan berjalan membuka pintu keluar	
Kamera	Medium Shot	
Scene 9 : Diluar Ndesopresso		
Take 1		
Durasi	3 detik	
Sound	Musik gembira	
Sfx	Suaran jalanan dan peluit parkir	
Keterangan	Karakter berjalan kearah kendaraannya	

Kamera	Medium Shot	
Scene 9 : Diluar Ndesopresso		
Take 2		
Durasi	5 detik	
Sound	Musik gembira	
Sfx	-	
Keterangan	Menampilkan gedung ndesopresso dari depan	
Kamera	Full shot	
Scene 9 : Diluar Ndesopresso		
Take 3		
Durasi	4 detik	
Sound	Musik santai	
Sfx	Suara pop text	
Keterangan	Menampilkan background yang blur dan memunculkan logo ndesopresso	
Kamera	Medium Shot	
Durasi Video Animasi		+- 1 menit 5 detik

3.3 Material Collecting

3.3.1 Lokasi

Lokasi Ndesopresso Coffee terletak di Pekanbaru Jalan Dr. Setia Budi nomor 29.

3.3.2 Audio

Audio yang digunakan pada projek ini diambil dari beberapa sound effect gratis yang terdapat di internet. Penggunaan audio sebagai penegasan situasi dan kondisi pada video. Pada audio menggunakan musik sebagai background video dan sound effect. Audio yang digunakan pada video animasi 3D terdapat pada tabel 3.3 dibawah ini

Tabel 3. 3 Referensi audio

Nama Sound	Referensi	Keterangan
Suara jalanan	https://freesound.org/s/501820/	Sound effect
Suara perbincangan	https://freesound.org/s/211081/	Sound Effect
Suara gelas	https://freesound.org/s/452662/	Sound Effect
Suara mesin kopi	https://freesound.org/s/324550/	Sound Effect
Musik Santai	https://freetouse.com/music/pufino/enjoy	Music Background

3.3.5 Texturing

Texture adalah lapisan luar atau kulit dari suatu objek. Penggunaan texture berfungsi agar objek terlihat realistis dan menarik. Texture bisa berupa pola, gambar ataupun pantulan cahaya. Berikut ditampilkan texture pada objek pada tabel 3.4 texture yang digunakan pada objek 3D.

Tabel 3.4 texture pada objek 3D

Nama	Hasil
Mesin kopi	
Gedung Ndesopresso	
Dinding Ndesopresso	

3.4 Assembly

3.3.1 Modelling 3D

Pada bagian ini adalah proses pembuatan model 3D. Model 3D adalah visualisasi bentuk gambar menjadi bentuk 3D. Hasil dari modelling 3d dibuat berdasarkan concept art yang telah digunakan . Proses

pembuatan modelling 3D juga termasuk pada *texturing*, *rigging* dan *lighting*. Untuk melihat modelling 3D terdapat pada tabel 4.1

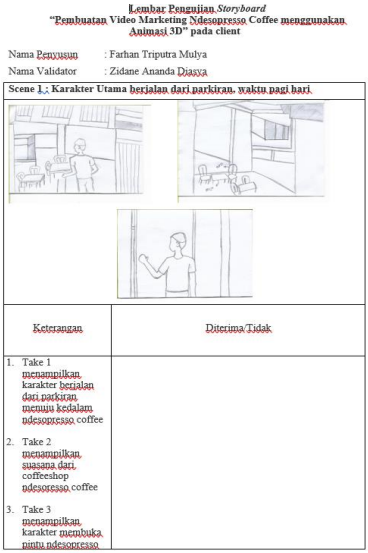
3.5 Testing

3.5.1 Pengujian konten

Pengujian konten terdiri dari dua bagian, yaitu *storyboard* dan Video animasi 3D. pengujian dilakukan dengan owner Ndesopresso Coffee yaitu Bapak Zidane Ananda Diasya. Terdapat 2 pengujian, yaitu pengujian storyboard dan pengujian video marketing.

3.5.1.1 Pengujian *storyboard*

Pada pengujian ini bertujuan untuk menilai kesesuaian *storyboard* berdasarkan informasi dan kondisi Ndesopresso Coffee. Pengujian dilakukan menggunakan formulir yang berisikan *storyboard* . formulir terdapat pada Gambar 3.1



Lembar Pengujian *Storyboard*
"Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D" pada client

Nama Penyusun : Farhan Triputra Mulya
Nama Validator : Zidane Ananda Diasya

Scene 1 : Karakter Utama berjalan dari parkiran, waktu pagi hari.

Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan karakter berjalan dari parkiran menuju kedalam ndesopresso coffee 2. Take 2 menampilkan suasana dari coffeeshop ndesoresso coffee 3. Take 3 menampilkan karakter membuka pintu ndesopresso	

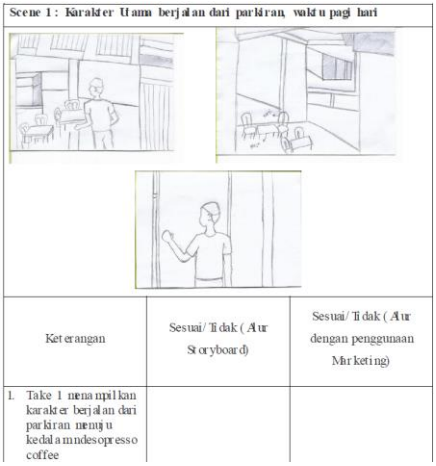
gambar 3.1 Pengujian storyboard

3.5.1.2 Pengujian video marketing

Pada pengujian bertujuan untuk menilai hasil video apakah sudah sesuai dengan konsep marketingnya dan menilai hasil video apakah sudah menarik dari visualnya. Pengujian dilakukan menggunakan formulir penilaian skala likert.

3.5.2 Pengujian kesesuaian *storyboard* terhadap video

Pengujian dilakukan kepada pakar multimedia. Pakar multimedia yaitu kepada Ibu Aida Kamila selaku pendidik di bidang keilmuan animasi di kampus Politeknik Caltex Riau. Pengujian bertujuan untuk menilai kesesuaian video dengan storyboard yang telah di uji kepada owner Ndesopresso Coffee. Formulir penilaian yang akan digunakan ditampilkan pada gambar…



Scene 1 : Karakter Utama berjalan dari parkiran, waktu pagi hari		
Keterangan	Sesuai/Tidak (Aur Storyboard)	Sesuai/Tidak (Aur dengan penggunaan Mirketing)
1. Take 1 menampilkan karakter berjalan dari parkiran menuju kedalam ndesopresso coffee		

.

3.5.3 Pengujian media marketing

Pengujian ini dilakukan oleh pakar di bidang marketing Bapak Edi Tri Prayitno selaku dosen sekaligus kepala bagian dan pemasaran Politeknik Caltex Riau. Pengujian dilakukan untuk menilai apakah video Animasi sudah memenuhi kriteria sebagai video marketing. penilaian mengacu kepada formulir yang berisikan tingkatan nilai dari tiap poin. Pengujian menggunakan metode skala likert untuk mengambil hasil nilai dari pengujian. Formulir penilaian dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Formulir media marketing

No.	Pertanyaan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah Video Animasi 3D ini sudah memberikan visual yang menarik?						
2.	Apakah Video Animasi 3D ini dapat dimengerti sebagai video marketing?						
3.	Apakah Video Animasi 3D ini sudah menggambarkan produk dengan jelas?						
4.	Apakah Video Animasi 3D ini memberikan informasi mengenai fitur dan lokasi dengan jelas?						

3.5.4 Pengujian media promosi video animasi 3D

Adapun metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, yaitu sebuah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah pesan dan keberhasilan dari video marketing animasi 3D ini berhasil dan jelas dipahami oleh *customer* dan calon *customer*. Sekaligus memperkenalkan dan menjelaskan terkait Ndessopresso Coffee pada video, sehingga dapat mengambil responsif dari masyarakat.

Target Masyarakat yang akan menjadi responden adalah pelajar atau mahasiswa dan pekerja, dengan alasan karena sebagian besar pengunjung dari kedai kopi adalah usia 15 sampai 40 tahun keatas. Jumlah responden yang akan di butuhkan berjumlah 45 orang. Untuk menghitung data yang dapat dilakukan dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3.6 Kuisioner pengujian media promosi

No.	Pernyataan	SM	M	C	KM	TM
1.	Video Animasi 3D Ndesopresso menampilkan *visual* yang menarik					
2.	Jalan cerita dari Animasi 3D Ndesopresso mudah dipahami					
3.	Informasi dari video disampaikan secara jelas dan baik					
4.	Penggunaan Animasi 3D sangat membantu dalam memahami isi dari video					
5.	Sebagai alat untuk menarik minat para penonton untuk mengunjungi ke Ndesopresso					

Diharapkan dari pengujian ini dapat membantu dalam membuat video yang lebih terstruktur dan memiliki *visual* serta jalan cerita yang

lebih menarik serta menggunakan komposisi yang tepat dalam pembuatan animasi 3D.

3.6 Distribution

Pada tahap ini akan dilakukan oleh pihak owner yaitu Ndesopresso Coffee dengan cara menyebarkan di Sosial Media.

BAB IV
PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1 Hasil implementasi (assembly)

Setelah melakukan perancangan pada BAB III, maka tahap selanjutnya adalah proses pembuatan yang akan menjelaskan *modelling 3d* hingga *animating* dan *scene editing.*

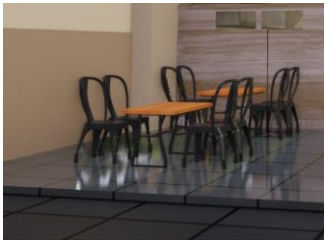
4.1.1 Hasil implementasi Modelling 3d, *texturing, rigging dan lighting*

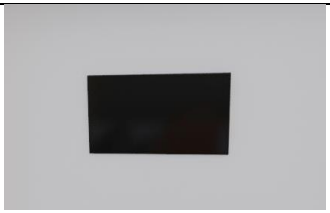
Pada hasil ini menampilkan modelling yang terbentuk dari *concept art* yang sudah dirancang. *Modelling 3D* menggunakan *texture* sebagai . Berikut pada tabel 4.1 merupakan hasil modelling 3D.

Tabel 4.1 tabel modelling 3D *texturing, rigging dan lighting*

Nama	Modelling 3D
Karakter Utama	

Karakter Barista	
Karakter Pengunjung 1	
Karakter Pengunjung 2	

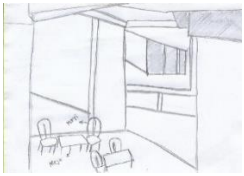
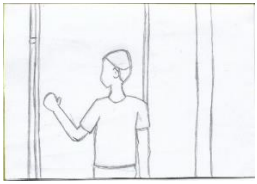
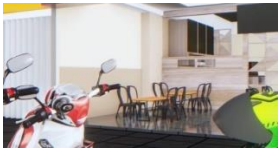
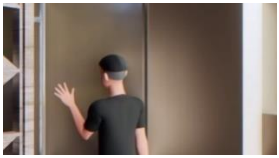
Karakter Pengunjung 3	
Karakter Pengunjung 4	
Meja dan Kursi	

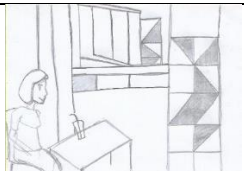
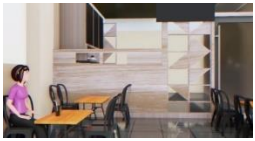
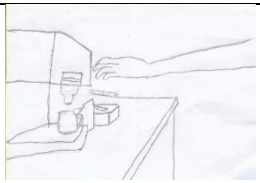
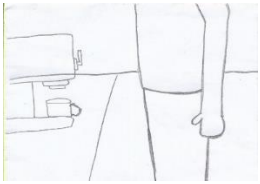
Televisi	
Mesin Kopi	
Lokasi diluar Ndesopresso	
Lokasi didalam Ndesopresso	
Gelas	

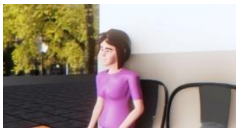
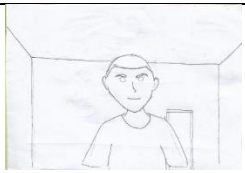
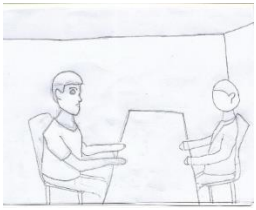
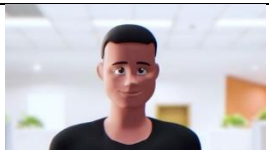
4.1.2 Hasil pengimplementasian *Storyboard* menjadi Adegan

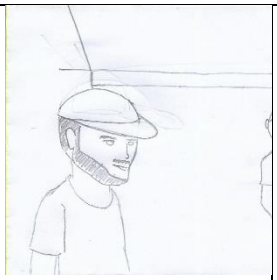
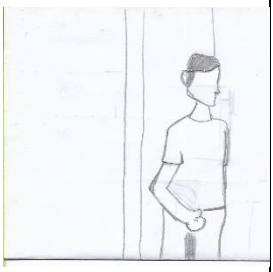
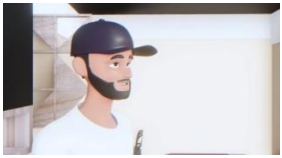
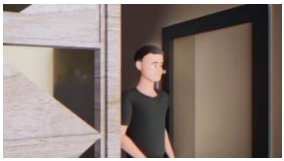
Pada hasil ini menampilkan storyboard yang divisualisasikan kedalam objek 3D. pada tabel 4.2 ditampilkan hasil pengimplementasiannya menyesuaikan dengan *storyboard* dari obje 3D, modeling 3D dan juga kamera.

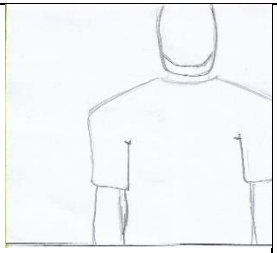
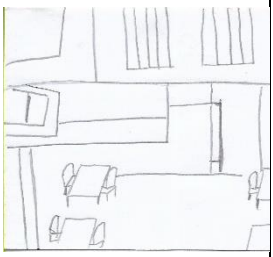
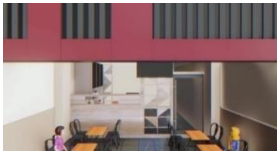
Tabel 4.2 tabel gambar storyboard dan visualisasi scenenya

No. scene	Storyboard	Visualisasi adegan	Keterangan
	   	  	Menampilkan lokasi kedatangan karakter utama dari parkiran menuju ke dalam ndesopresso

	 	 	Menampilkan karakter sudah berada didalam ndesopresso dan melakukan pemesanan menu di kasir
	 	 	Menampilkan barista sedang melakukan proses pembuatan dan menyajikan minuman

			Menampilkan karakter utama berjalan menuju ruang rapat hingga tiba diruang rapat
	  	 	Menampilkan karakter utama yang sudah selesai melakukan rapat dan berjalan keluar ndesopresso dan melakukan interaksi dengan kasir

	 	  	Menampilkan karakter sudah keluar dari ndesopresso dan menuju kendaranny a

	 	 	Menampilkan Gedung ndesopresso coffe beserta logonya

4.1.2 Pasca Produksi

Tahap ini adalah penyatuan, penyusunan hingga pengeditan dari hasil pembuatan animasi 3d. mulai dari *scene*, background music, *effect* dan transisi. Kesimpulan dari tahapan ini adalah penyelesaian dari hasil pembuatan animasi 3d pada Blender 3D pada aplikasi editing.

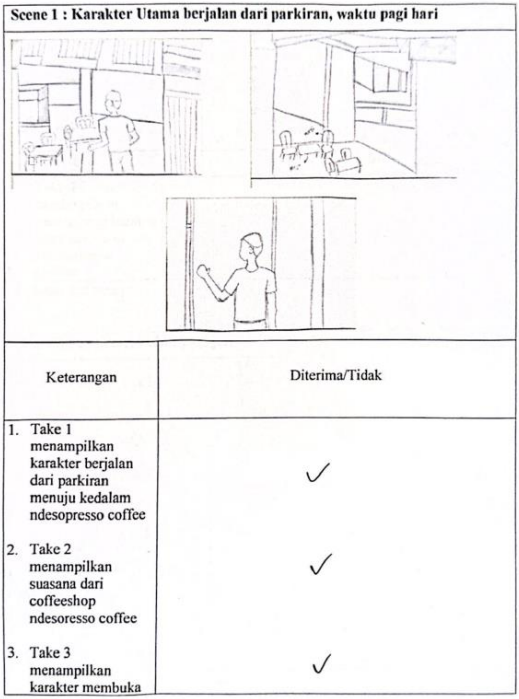
4.2 Testing

4.2.1 Pengujian konten

Pengujian ini bertujuan untuk menilai konten dari video marketing. Penilain berdasarakan informasi dan visual konten terhadap Ndesopresso coffee.

4.2.1.1 Pengujian storyboard

Pengujian ini menghasilkan diterimanya storyboard untuk digunakan pada pembuatan video animasi 3d ini. Pengujian ditampilkan pada gambar 4.1 danUntuk melihat hasil pengujian lengkap terdapat pada lampiran II.



Scene 1 : Karakter Utama berjalan dari parkiran, waktu pagi hari	
Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan karakter berjalan dari parkiran menuju kedalam ndesopresso coffee	✓
2. Take 2 menampilkan suasana dari coffeeshop ndesoresso coffee	✓
3. Take 3 menampilkan karakter membuka	✓

Gambar 4.1 Pengujian konten storyboard

Hasil storyboard diterima yang berarti pada pengujian ini dinilai sudah sesuai untuk dilanjutkan menjadi video animasi 3D.

4.2.1.2 Pengujian video marketing

Pengujian ini menilai dari segi visual yang digunakan dalam penggambaran Ndesopresso coffee dan penerapan marketing serta informasi yang menunjukkan keunggulan ndesopresso coffee. Formulir terdapat pada gambar 4.2, untuk lebih lengkap terdapat pada lampiran II.

Lembar Pengujian Kepada Client

"Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D"

Nama penyusun : Farhan Triputra Mulya

Nama Validator : Zidane Ananda Diasya

Penilaian pengujian dibawah ini diambil berdasarkan target Bersama client dan akan ditentukan hasilnya melalui nilai yang akan diberikan oleh client.

No.	Pernyataan	SS	S	C	KS	TS
1.	Video Animasi 3D Ndesopresso menampilkan *visual* yang menarik	√				
2.	Jalan cerita dari Animasi 3D Ndesopresso mudah dipahami		√			
3.	Video marketing ini akan dikembangkan dengan ndesopresso	√				
4.	Akan membuat video animasi 3d baru dalam mempromosikan ndesopresso	√				
5.	Penggunaan Animasi 3D sangat membantu dalam memahami isi dari video		√			

Pemeriksa,

Zidane Ananda Diasya

Gambar 4.2 Pengujian konten video

Dari hasil penelitian tersebut, di dapati data nilai, sebagai berikut :

Pertanyaan 1 : 5 poin = 5/1, hasilnya 5

Pertanyaan 2 : 4 poin = 4/1, hasilnya 4

Pertanyaan 3 : 5 Poin = 5/1, hasilnya 5

Pertanyaan 4 : 5 poin = 5/1, hasilnya 5

Pertanyaan 5 : 4 poin = 4/1, hasilnya 4

Maka dari hasil perhitungan diatas,

5 + 4 + 5 + 5 + 4 = 23, hasil ini dibagi dengan jumlah total pertanyaan.

23/5 = 4.6, maka didapati nilai tersebut.

Ketentuan dari skala penilaian adalah nilai 4 yaitu owner menilai pada video animasi 3d ini “Menarik”.

4.2.3 Pengujian kesesuaian *storyboard* terhadap video

Pengujian ini ditujukan sebagai penyesuaian dan penyempurnaan dari storyboard yang telah ada. Ahli bidang storyboard diberikan formulir yang berisikan storyboard yang sebelumnya. Hasil penilaian terdapat pada gambar 4.3 dan lengkapnya berada pada lampiran III.

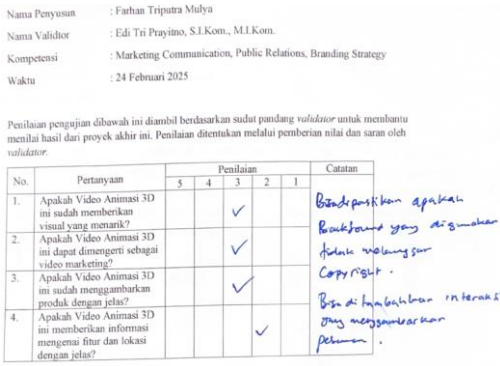
Before	Keterangan	After
Tidak ada	Penambahan scene untuk memperlihatkan menu	
	Penamabhan emoticon sebagai tanda interaksi	
	Penambahan emoticon sebagai tanda interaksi	
	Penambahan emoticon sebagai tanda interaksi	
	Penambahan emoticon sebagai tanda interaksi	

Gambar 4.3 Pengujian kesesuain storyboard

Dari hasil pengujian terdapat perubahan dan penambahan pada storyboard. Penambahan scene menu untuk menambah informasi terkait Ndesopresso coffee dan juga penambahan *emoticon* sebagai tanda interaktif dari objek 3D yang ada.

4.2.4 Pengujian media marketing

Dari hasil pengujian terhadap konten media marketing, maka mendapatkan hasil pada gambar 4.4



Nama Penyusun : Farhan Triputra Mulya

Nama Validior : Edi Tri Prayitno, S.I.Kom., M.I.Kom.

Kompetensi : Marketing Communication, Public Relations, Branding Strategy

Waktu : 24 Februari 2025

Penilaian pengujian dibawah ini diambil berdasarkan sudut pandang *validior* untuk membantu menilai hasil dari proyek akhir ini. Penilaian ditentukan melalui pemberian nilai dan saran oleh *validator*.

No.	Pertanyaan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
1.	Apakah Video Animasi 3D ini sudah memberikan visual yang menarik?			✓			Bisa dipastikan apakah Background yang digunakan tidak melanggar Copyright.
2.	Apakah Video Animasi 3D ini dapat dimengerti sebagai video marketing?			✓			
3.	Apakah Video Animasi 3D ini sudah menggambarkan produk dengan jelas?			✓			Bisa ditambahkan interaksi yang menggambarkan pelanggan.
4.	Apakah Video Animasi 3D ini memberikan informasi mengenai fitur dan lokasi dengan jelas?				✓		

Gambar 4. 4 Pengujian media marketing

Pertanyaan 1 : 3 poin = 3/1, hasilnya 3

Pertanyaan 2 : 3 poin = 3/1, hasilnya 3

Pertanyaan 3 : 3 Poin = 3/1, hasilnya 3

Pertanyaan 4 : 3 poin = 3/1, hasilnya 3

Pertanyaan 5 : 2 poin = 2/1, hasilnya 2

Maka dari hasil perhitungan diatas,

3 + 3 + 3 + 3 + 2 = 14, hasil ini dibagi dengan jumlah total pertanyaan.

14/5 = 2.8, maka didapati nilai tersebut.

Ketentuan dari skala penilaian adalah nilai 2,8 yang dibulatkan menjadi 3 yaitu penguji menilai pada video animasi 3D ini “cukup”.

4.2.5 Pengujian media promosi video animasi 3D

Adapun metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, yaitu sebuah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah pesan dan keberhasilan dari video marketing animasi 3D ini berhasil dan jelas dipahami oleh *customer* dan calon *customer*.

Sekaligus memperkenalkan dan menjelaskan terkait Ndessopresso Coffee pada video, sehingga dapat mengambil responsif dari masyarakat.

Target Masyarakat yang akan menjadi responden adalah pelajar atau mahasiswa dan pekerja, dengan alasan karena sebagian besar pengunjung dari kedai kopi adalah usia 15 sampai 40 tahun keatas. Jumlah responden yang akan di butuhkan berjumlah 45 orang. Untuk menghitung data yang dapat dilakukan dengan menggunakan skala likert. Hasil pengujian terdapat pada gambar 4.5, gambar 4.6 dan gambar 4.7 dibawah ini.

SKOR SKALA LIKERT	
5	Sangat Menari
4	menarik
3	cukup
2	kurang menarik
1	tidak menarik

INERVAL (Total responden/ nilai terbesar)	
0-8,99	Tidak Menarik
9-17,99	Kurang Menarik
18-26,99	cukup
27-35,99	Menarik
36+	Sangat Menarik

Gambar 4.5 Skor dan Interval penilaian

Dari penenentuan interval diatas, responden telah di hitung tiap pertanyannya. Seperti gambar 4.5 dibawah ini

Responden			
Q	sangat menarik	menarik	cukup
Pertanyaan 1 :	13	32	0
pertanyaan 2 :	7	26	12
pertanyaan 3 :	5	30	10
pertanyaan 4 :	7	31	7
pertanyaan 5 :	11	30	4

total rata rata tiap pertanyaan	
pertanyaan 1	193
pertanyaan 2	175
pertanyaan 3	175
pertanyaan 4	180
pertanyaan 5	187

Gambar 4. 6 Perhitungan Responden

Maka dari hasil pengujian diatas menggunakan perhitungan skala likert, nilai yang terhitung seperti pada gambar :

Responden		
Pertanyaan 1 :	38,6	Sangat Menarik
pertanyaan 2 :	35	Menarik
pertanyaan 3 :	35	Menarik
pertanyaan 4 :	36	Sangat Menarik
pertanyaan 5 :	37,4	Sangat Menarik
total rata rata		
36,4		Sangat menarik

Gambar 4. 7 hasil setelah di hitung menggunakan rumus

Hasil dari pengujian ini adalah 36,4 jika di sesuaikan dengan interval penilaian maka keterangan yang ada aalah “sangat menarik” untuk video animasi 3D ini. Untuk hasil lebih lengkap dapaat dilihat pada Lampiran V.

4.3 Analisis

4.3.1 Analisis konten

Pada analisis ini menunjukkan hasil penilaian dan pengujian dari owner Ndesopresso coffee.

4.3.1.1 Analisis Storyboard

Pada pengujian ini memiliki storyboard yang diterima oleh owner Ndesopresso coffee. Dari formulir yang diberikan telah disepakati bahwa storyboard yang dibentuk telah memberikan konten informasi dan visual yang sesuai dengan kebutuhan video marketing Ndesopresso coffee.

4.3.1.2 Analisis Video Marketing

Pada pengujian video marketing menghasilkan indeks nilai 4 dengan keterangan hasil menarik. Formulir pengujian memiliki 5 pertanyaan dengan penilaian tertinggi tiap tiap pertanyaan adalah 5 yaitu sangat menarik. Pada pengujian ini owner memberikan nilai 5 untuk pertanyaan 1 hingga 4. Dan pada pertanyaan 5 owner memberikan nilai 4. Setelah pemberian nilai oleh owner, Maka penilaian dari masing pertanyaan diproses untuk menghasilkan nilai total dan rata ratanya. Dari hasil tersebut maka jumlah total penilaian adalah 24, lalu dibagi dengan 5. Sehingga menghasilkan nilai akhir pengujian yaitu 4,6 yang berarti nilai untuk video adalah menarik. Berarti video ini sudah memenuhi syarat sebagai video marketing untuk Ndesopresso coffee .

4.3.2 Analisis Pengujian kesesuaian *storyboard* dengan video

Pada validasi yang dilakukan terhadap perancangan *storyboard* didapatkan hasil bahwa penerapan alur cerita dan hasil yang berbentuk video animasi 3D terdapat perubahan. Perubahan yang di temukan terletak pada *emoticon* pada karakter agar menimbulkan ekspresi dan juga penambahan *scene* agar video lebih informatif. Setelah melakukan perubahan, maka *scene* video animasi 3D bertambah 1. Dari hasil pengujian didapatkan storyboard telah sesuai dengan video marketing ndesopresso coffe menggunakan animasi 3D.

4.3.3 Analisis video media marketing

Pada pengujian yang dilakukan didapatkan hasil “cukup” dengan skor 3. Penilaian mengacu kepada hasil video yang telah di selesaikan dan memiliki visual serta informasi yang menarik atau tidak . Sehingga hasil pengujian menunjukkan bahwa video animasi 3D ini memiliki nilai cukup menarik untuk penyampaian informasi dan visualnya. Hasil dari pengujian ini dinyatakan dengan nilai cukup bahwa video ini sudah memenuhi syarat sebagai video media marketing.

4.3.4 Analisis pengujian media promosi video animasi 3D

Pada pengujian ini didapatkan hasil “sangat menarik” dengan skor indeks 36%. Hasil tersebut diperoleh dari 45 sampel masyarakat untuk menilai video marketing animasi 3d ini. Dari penilaian tersebut memilik 5 pertanyaan yang memiliki bobot 1 hingga 5. Dari total dan rata rata pengujian ini menghasilkan 36,4 jika di sesuaikan dengan interval penilaian maka keterangan yang ada adalah “sangat menarik” untuk video animasi 3D. Maka hasil pengujian kepada masyarakat dapat dinyatakan bahwa video marketing ndessopreso coffe dalam bentuk animasi 3D ini dapat menarik minat masyarakat untuk mengunjungi ndesopresso

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian beserta analisis pada proyek akhir ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Video animasi 3D sudah sesuai dengan kebutuhan video marketing Ndesopresso Coffee
2. Berdasarkan hasil pengujian *storyboard,* bahwa perancangan *storyboard* telah sesuai dengan hasil pada video marketing Ndesopresso dalam bentuk animasi 3D
3. Berdasarakan hasil dari pengujian kepada ahli marketing dinyatakan dengan nilai cukup bahwa video ini sudah memenuhi syarat sebagai video media marketing
4. Berdasarkan hasil pengujian kepada *owner* Ndesopresso dinyatakan bahwa video ini sudah memenuhi syarat sebagai video marketing untuk Ndesopresso coffee
5. Berdasarkan hasil pengujian kepada masyarakat dapat dinyatakan bahwa video marketing ndessopreso coffe dalam bentuk animasi 3D ini dapat menarik minat masyarakat untuk mengunjungi ndesopresso

5.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan proyek akhir animasi 3D sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan perpindahan *scene* dengan *smooth* agar video terlihat lebih menarik dan rapi
2. Untuk penelitian selanjutnya lebih baik untuk menambahkan *voiceover* agar video lebih mudah dimengerti
3. Sebaiknya lebih menambahkan detail yang memberikan informasi menu, fasilitas dan pelayanan dari ndesopresso coffee untuk melengkapi video yang sudah ada

DAFTAR PUSTAKA

Abdoel. (2017). *Pengertian texturing.* kangaboels.blogspot.com.

Aditya. (2007). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal.* Yogyakarta: CV Andi.

Diasya, Z. A. (2022). *Ndesopresso Coffee.* Pekanbaru.

Dwiperdana. (2013). *low poly vs high poly 3d model.* Dwiperdana.blogspot.com.

Maretha, W. (2018). *Adobe Premiere Pro*. Retrieved from http://repository.uib.ac.id/735/5/S_1231066_chapter%202.pdf

Mulyono, K. M. (2021). *Blender 3D*. Retrieved from http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/download/97/83

Nikodemus, A. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal.* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Satriani. (2019). Strategi Promosi Produk Online Video Marketing Di Kota Parepare. *Analisis Ekonomi Islam*.

Satyadinoto, A. L. (2020). *Mengenal 3D modelling.* Salatiga: Gamelab Indonesia.

Setiono & Riwinoto. (2015).

Hafni,S & Rosmawati (2020) *Management Analysis Journal (2020)*

Miranthy & Steven. (2016) *Pembuatan Film Animasi 3D menggunakan Metode Dynamic Simulation.*

Noviandri. (2021) Pembuatan Model 3D pada Produksi Film Animasi. Yogyakarta: ISI Yogyakarta

LAMPIRAN 1

Berisikan bukti dan foto selama pembutan projek

Berita Acara Interview

Pada hari Jum'at, tanggal 25 Februari 2023, dengan ini menerangkan bahwa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Farhan Triputra Mulya
NIM	: 1955301046
Prodi	: Teknik Informatika
Jurusan	: Teknologi Informasi

Telah melakukan interview dengan:

Nama Narasumber	: Zidane Ananda Diasya
Jabatan	: Owner Ndesopresso

Dalam rangka menyusun Tugas Akhir dengan judul "Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D"

Pekanbaru, 25 Februari 2023

Narasumber	Pewawancara
Zidane Ananda Diasya	Farhan Triputra Mulya

PERTANYAAN WAWANCARA

Nama Narasumber : Zidane Ananda Diasya

Jabatan : Owner Ndesopresso Coffee

Tanggal : 20 Februari 2023

Tempat : Ndesopresso Coffee dan Whatsapp (Online)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kalau boleh tau Informasi data dari bisnis seperti lokasi, tahun berdiri dan penamaan dari coffee shop ?	Untuk penamaan bisnis coffee shop kami diberi nama ndesopresso dengan lokasi 2 titik yaitu di rest area dan juga jalan setia budi. Untuk toko pertama di jalan setia budi yang berdiri dari tahun 2019
2.	Fasilitas apa saja yang ditawarkan oleh pihak ndesopresso?	Fasilitas yang kami berikan demi kenyaman customer berupa fisik seperti Wifi, AC, Toilet, TV, Ruangan Rapat dan berupa non fisik yaitu iringan musik serta pelayanan yang ramah
3.	Konsep cerita dan jalannya video periklanan ingin berfokus pada apa?	Untuk fokus iklan menonjolkan fasilitas dan menu yang diberikan, serta situasi pada ndesopresso. Menggambarkan kenyamanan dan juga memiliki fungsi selain tempat nongkrong yaitu sebagai tempat rapat formal
4.	Kalau boleh tahu menu apa saja yang tersedia di ndesopresso dan apa saja menu unggulan atau rekomendasi dari ndesopresso?	Menu menu yang ditawarkan mulai dari makanan berat hingga ringan dan juga berbagai jenis minuman. Untuk menu menu rekomendasi di tandai dengan adanya ikon disamping labelnya sehingga mempermudah customer dalam menentukan pilihan menu
5.	Bagaimana cara kerja dan pelayanan pada staff ndesopresso?	Untuk pegawai kami, sudah ditetapkan aturan untuk terikat dengan customer dengan tutur kata dan perilaku yang ramah dan total untuk membantu customer
6.	Kalau boleh tahu target pasar yang akan dituju usia berapa dan kenapa?	Untuk target pasar yang kami inginkan sesuai dengan fungsi dan fasilitas yang mendukung lebih berfokus kepada pelajar dan mahasiswa baik sebagai tempat nongkrong maupun belajar. Dan juga kami menargetkan para pekerja karena kami memiliki fasilitas ruang rapat yang dapat disewa.

Food.
Beve
rages.
BNI
ShopeePay
VISA

LAMPIRAN II

Bukti pengujian kepada owner

Lembar Pengujian Kepada Client

"Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D"

Nama penyusun : Farhan Triputra Mulya

Nama Validator : Zidane Ananda Diasya

Penilaian pengujian dibawah ini diambil berdasarkan target Bersama client dan akan ditentukan hasilnya melalui nilai yang akan diberikan oleh client.

No.	Pernyataan	SS	S	C	KS	TS
1.	Video Animasi 3D Ndesopresso menampilkan *visual* yang menarik	√				
2.	Jalan cerita dari Animasi 3D Ndesopresso mudah dipahami		√			
3.	Video marketing ini akan dikembangkan dengan ndesopresso	√				
4.	Akan membuat video animasi 3d baru dalam mempromosikan ndesopresso	√				
5.	Penggunaan Animasi 3D sangat membantu dalam memahami isi dari video		√			

Pemeriksa,

Zidane Ananda Diasya

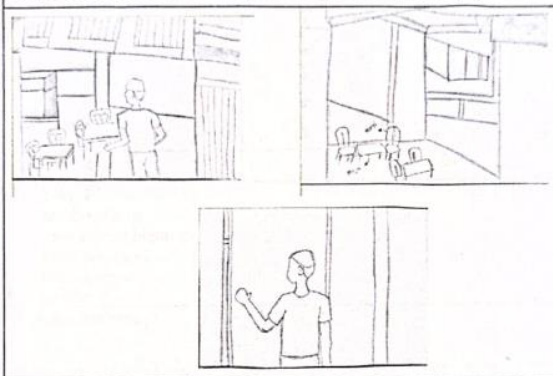
Lembar Pengujian *Storyboard*
"Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D" pada client

Nama Penyusun : Farhan Triputra Mulya

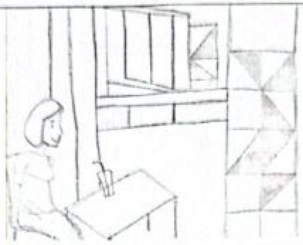
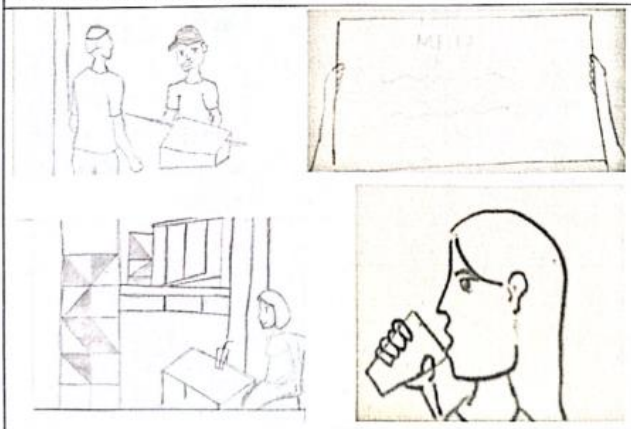
Nama Validator : Zidane Ananda Diasya

Waktu : 22 Februari 2025

Scene 1 : Karakter Utama berjalan dari parkiran, waktu pagi hari



Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan karakter berjalan dari parkiran menuju kedalam ndesopresso coffee	✓
2. Take 2 menampilkan suasana dari coffeeshop ndesoresso coffee	✓
3. Take 3 menampilkan karakter membuka	✓

pintu ndesopresso cofee	
Catatan dan saran :	
Scene 2 : Di dalam Ndesopresso Coffee, waktu pagi hari	
	
Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan pengunjung lainnya yang berada di Ndesopresso Coffee	✓
Catatan dan saran :	
Scene 3 : Di kasir, waktu pagi jari	
	

Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan karakter berada di kasir	✓
2. Take 2 Menampilkan karakter sedang melihat menu dan tertarik dengan kopi signaturenya	✓
3. Take 3 Menampilkan pelanggan lainnya sedang duduk santai dan bercerita dengan senangnya	✓
4. Take 4 menampilkan pelanggan yang sedang meminum kopi dengan ekspresi yang gembira	✓

Scene 4 : Bar Ndesopresso Coffee, waktu pagi hari

Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan barista sedang mengambil gelas untuk menampung kopi dari mesinnya	✓
2. Take 2 menampilkan barista menyiapkan racikan untuk minumannya	✓
3. Menampilkan barista sedang mengisi gelas dengan kopi dari mesinnya	✓

Catatan dan saran :

Scene 5 : Di dalam Ndesopresso Coffee, waktu pagi hari

Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 menampilkan suasana dan kondisi senang dari pengunjung di masing masing meja	✓

Catatan dan saran :

Scene 6 : Di depan ruang rapat, waltu pagi hati

Keterangan	Diterima/Tidak
1. Take 1 Menampilkan karakter sedang berjalan menuju ruang rapat	✓

Catatan dan saran :

Pemeriksa

Zidane Ananda Diasya

LAMPIRAN III

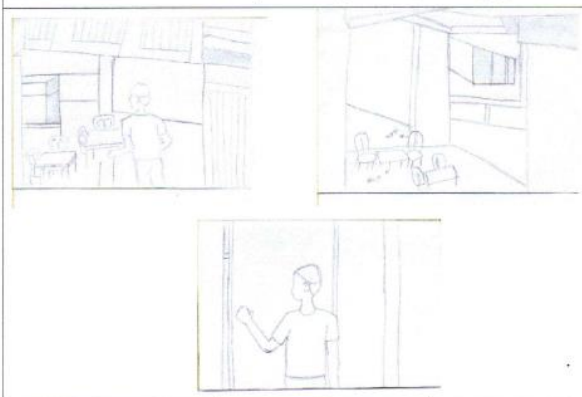
(Hasil Validasi Storyboard dan Marketing)

Lembar Pengujian Penerapan *Storyboard* dan *marketing*

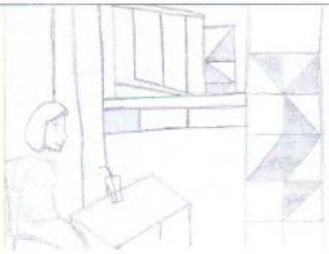
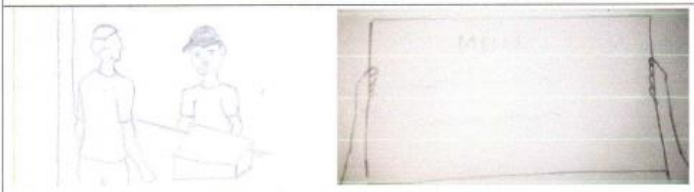
"Pembuatan Video Marketing Ndesopresso Coffee menggunakan Animasi 3D"

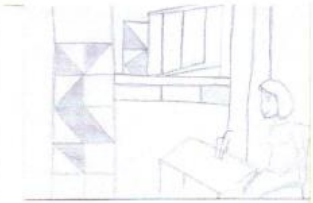
Nama Penyusun : Farhan Triputra Mulya
Nama Validator : Aida Kamila, S. S. T
Ahli Bidang : Pendidik dan *Laboratory Instructur Assistant* di Politeknik Caltex Riau

Scene 1 : Karakter Utama berjalan dari parkiran, waktu pagi hari



Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 menampilkan karakter berjalan dari parkiran menuju kedalam ndesopresso coffee	Sesuai	
2. Take 2 menampilkan suasana dari coffeeshop ndesoresso coffee	Sesuai	

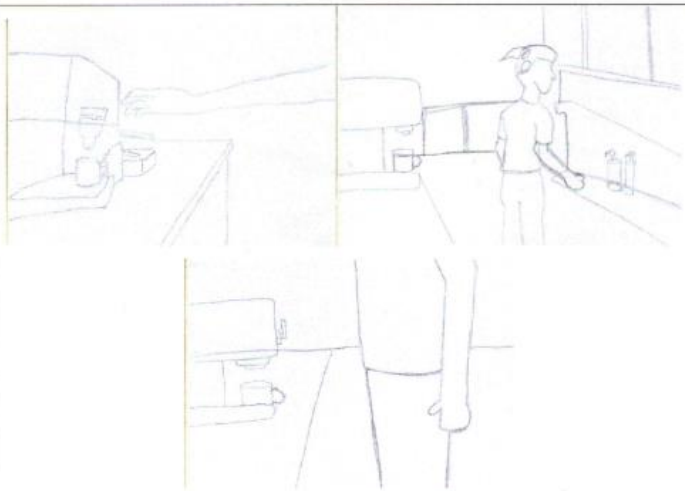
3. Take 3 menampilkan karakter membuka pintu ndesopresso cofee	Sesuai	
Catatan dan saran: menampilkan icon diatas kepala karakter sebagai tanda ekspresi karakter.		
Scene 2: Di dalam Ndesopresso Coffee, waktu pagi hari		
		
Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 menampilkan pengunjung lainnya yang berada di Ndesopresso Coffee	Sesuai	
Catatan dan saran:		
Scene 3: Di kasir, waktu pagi jari		
		



Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuao
1. Take 1 menampilkan karakter berada di kasir	sesuai	
2. Take 2 Menampilkan karakter sedang melihat menu dan tertarik dengan kopi signaturenya	sesuai	
3. Take 3 Menampilkan pelanggan lainnya sedang duduk santai dan bercerita dengan senangnya	sesuai	
4. Take 4 menampilkan pelanggan yang sedang meminum kopi dengan ekspresi yang gembira	sesuai.	

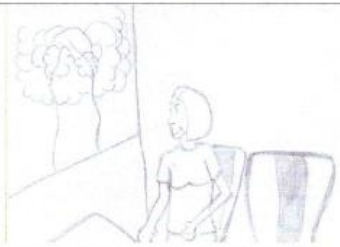
Catatan dan Saran :

Scene 4 : Bar Ndesopresso Coffee, waktu pagi hari

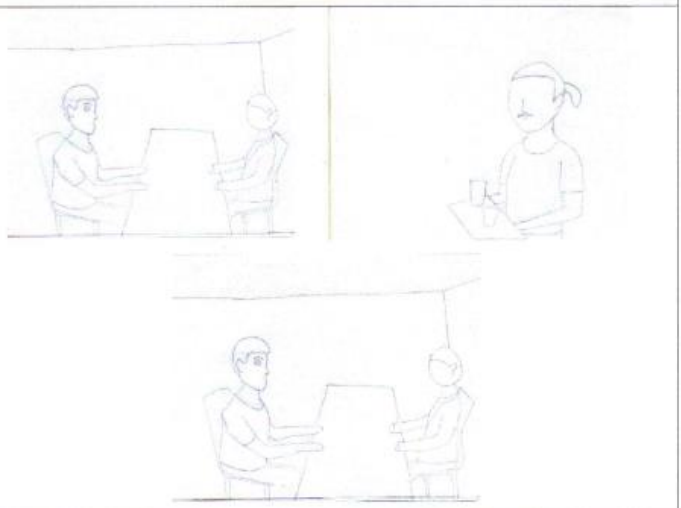


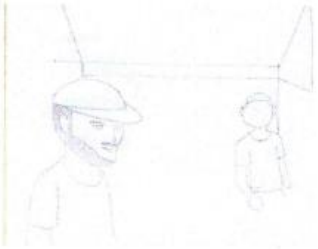
Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 menampilkan barista sedang mengambil gelas untuk menampung kopi dari mesinnya	sesuai	
2. Take 2 menampilkan barista menyiapkan racikan untuk minumannya	sesuai	
3. Menampilkan barista sedang mengisi gelas dengan kopi dari mesinnya	sesuai.	

Catatan dan saran :

Scene 5 : Di dalam Ndesopresso Coffee, waktu pagi hari		
		
Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 menampilkan suasana dan kondisi senang dari pengunjung di masing masing meja	sesuai	
Catatan dan saran :		

Scene 6 : Di depan ruang rapat, waltu pagi hati		
Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 Menampilkan karakter sedang berjalan menuju ruang rapat	sesuai	
Catatan dan saran :		

Scene 7 : Di ruang rapat, waktu pagi hari		
		
Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 menampilkan kondisi karakter utama dan rekannya sedang melakukan berdiskusi sambil menunggu pesanannya	sesuai	
2. Take 2 menampilkan pelayan datang dengan membawa kopi pesanan karakter ke ruang rapat	sesuai	
3. Take 3 menampilkan karakter dan rekannya menikmati kopi dengan ekspresi gembira dan melanjutkan rapat	sesuai	

Catatan dan saran :		
Scene 8 : Di dalam Ndesopresso Coffee, waktu sore hari		
		
Keterangan	Sesuai/ Tidak (Alur Storyboard)	Sesuai/ Tidak (Alur dengan penggunaan Marketing)
1. Take 1 menampilkan karakter sudah selesai dengan kegiatannya dan berjalan ke pintu keluar	Sesuai	
2. Take 2 menampilkan karakter yang di sapa oleh kasir dengan senangnya	Sesuai	
3. Take 3 menampilkan karakter keluar dari pintu untuk pulang	Sesuai	
Catatan dan saran :		

LAMPIRAN IV

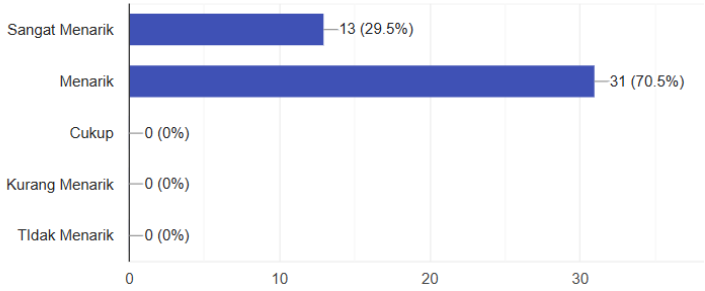
Berikut ditampilkan hasil dari pengujian menurut ahli bidang *marketing*.

LAMPIRAN V

Berikut ditampilkan hasil dari survey pengujian kepada masyarkat yang berjumlah 45 responden. Berikut hasil penilaian

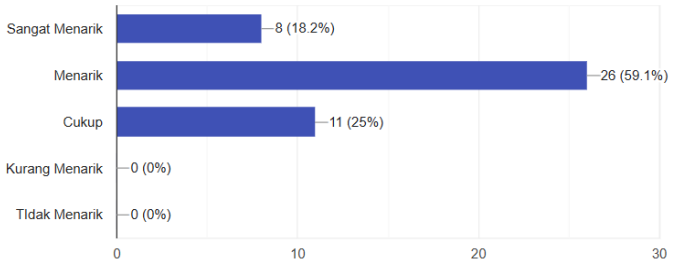
Video Animasi 3D Ndesopresso menampilkan *visual* yang menarik

44 responses



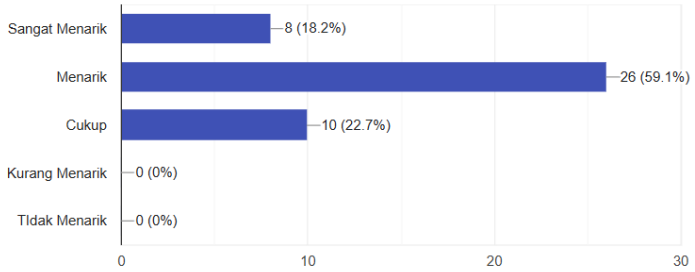
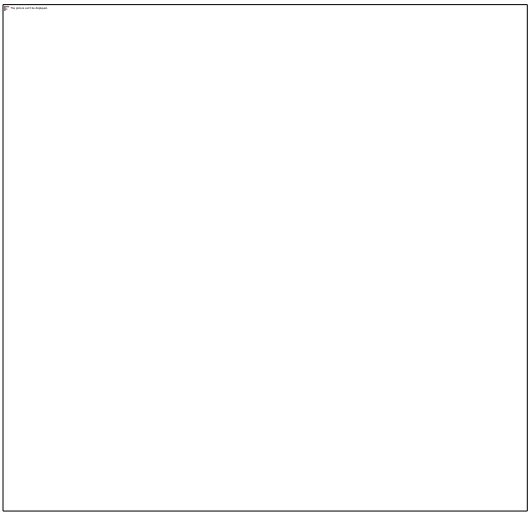
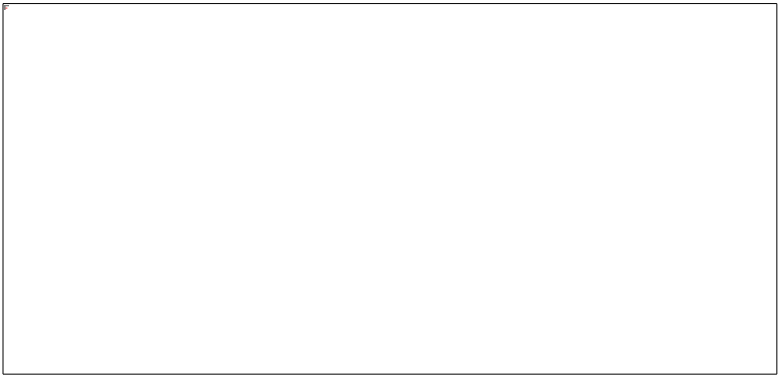
Jalan cerita dari Animasi 3D Ndesopresso mudah dipahami...

44 responses



Informasi dari video disampaikan secara jelas dan baik...

44 responses



Dari hasil responden diatas didapati hasil sebagai berikut :