

TUGAS AKHIR

VIDEO VIRTUAL REALITY

MUSEUM BANK RAKYAT INDONESIA PURWOKERTO

SEBAGAI INFORMASI DI ERA DIGITAL



BAGAS GRAHA HADIPRATAMA

17105003

S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2024

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

VIDEO *VIRTUAL REALITY*
MUSEUM BANK RAKYAT INDDONESIA
SEBAGAI INFORMASI DI ERA DIGITAL



Dipersiapkan dan Disusun Oleh

BAGAS GRAHA HADIPRATAMA 17105003

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Pada hari Selasa, 21 November 2023

Pembimbing I,

Galih Putra Pamungkas, M.Sn

NIDN. 0605089003

Pembimbing II,

Riri Irma Suryani, M.Sn

NIDN. 0613068802


LEMBAR PENETAPAN PENGUJI
VIDEO VIRTUAL REALITY
MUSEUM BANK RAKYAT INDDONESIA
SEBAGAI INFORMASI DI ERA DIGITAL

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

BAGAS GRAHA HADPRATAMA 17105003

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 21 November 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir
Galih Putra Pamungkas, M.Sn
NIDN. 0605089003


(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Riri Irma Suryani, M.Sn
NIDN. 0613068802


(.....)

Penguji I
Robert Hendra Yudianto, M.Sn
NIDN. 0611068604


(.....)

Penguji II
Adnan Setyoko, M.Pd
NIDN. 0611118802


(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T
NIDN. 0619029102

Kaprosdi
Desain Komunikasi Visual


Riri Irma Suryani, M.Sn
NIDN. 0613068802

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Bagas Graha Hadipratama**
NIM : **17105003**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

Video Virtual Reality Museum Bank Rakyat Indonesia Sebagai Informasi di Era Digital

Dosen Pembimbing Utama : **Galih Putra Pamungkas, M.Sn**
Dosen Pembimbing Pendamping : **Riri Irma Suryani, M.Sn**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 25 Januari 2024

Yang Menyatakan,



(Bagas Graha Hadipratama)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil alamin dengan memanjatkan ucapan syukur kepada Allah SWT atas segala berkat serta rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi penulis dengan segala kekurangannya. Skripsi ini kupersembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta, dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku. Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk:

1. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor
Intitut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. Selaku Dekan Fakultas Rekayasa
Industri dan Desain.
3. Riri Irma Suryani, M.Sn. selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi
Visual.
4. Galih Pamungkas, M.Sn. selaku pembimbing utama yang telah
meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta
pengarahan kepada peneliti.
5. Riri Irma Suryani, M.Sn. selaku pembimbing pendamping yang telah
meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta
pengarahan kepada peneliti.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang telah membesarkan dan mendidik saya
dengan kasih sayang dan kesabaran hingga saat ini, serta doa dan
dukungannya selama ini untuk keberhasilan dalam mengerjakan
skripsi ini dengan baik dan lancar. Semoga merekabangga dengan apa
yang sekarang saya peroleh.
7. Orang yang kusayangi Impian Diminati, terimakasih telah menjadi
partner dalam segala hal baik. Selalu mendukung, mendoakan,
memberi semangat untuk terus maju sampai dapat menyelesaikan
skripsi ini.
8. Sahabat – sahabat saya Bagas, Bintang, Rindra, Dicka , Faisal, Nabil,
Indra, Wanda, Caesar, Ken, Anggi yang telah memberi support,
membantu dalam menemani pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian proposal skripsi ini masih kurang sempurna. Meskipun demikian, peneliti mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca sekalian. Semoga Allah Swt. selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Purwokerto, 25 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bagas', written in a cursive style.

Bagas Graha Hadipratama

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi DKV.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Institusi.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi Perancangan.....	5
2.1.1 Referensi Pustaka.....	5
2.1.2 Referensi Karya.....	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 <i>Virtual Reality</i>	10
2.2.2 Manfaat <i>Virtual Reality</i> Bidang Media dan Hiburan.....	11
2.2.3 Videografi.....	11
2.2.3.1 Pengertian Videografi.....	12
2.2.3.2 Ukuran <i>Shoot</i> Video.....	12
2.2.3.3 <i>Movement</i> Video.....	13
2.2.3.4 Tahap Produksi Video.....	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian.....	16
3.2 Sumber Data dan Jenis Data.....	16
3.2.1 Data Primer	16
3.2.2 Data Sekunder.....	17
3.3 Informan Penelitian	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data	18
3.4.1 Observasi	18
3.4.2 Wawancara.....	18
3.4.3 Dokumentasi	18
3.5 Target Audiens	19
3.6 Identifikasi Data	19
3.7 Studi Komparasi.....	21
3.7.1 Museum Kebangkitan Nasional	21
3.7.1.1 Data Museum	21
3.7.1.2 Museum Kebangkitan Nasional	22
3.7.1.3 Media yang ada	22
3.7.1.4 Data Visual.....	23
3.7.2 Museum Basoeki Abdullah.....	24
3.7.2.1 Data Museum	24
3.7.2.2 Museum Basoeki Abdullah	24
3.7.2.3 Media yang ada	25
3.8 Teknik Analisis Data	26
3.8.1 Analisis SWOT	26
3.9 Kesimpulan Studi Komparasi.....	27
3.9.1 <i>Unique Selling Proposition</i>	28
3.9.2 Positioning	28
3.10 Kerangka Penelitian	30
3.11 Jadwal Penelitian.....	30
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA	32
4.1 Ide Dasar Perancangan	32
4.2 Konsep Perancangan	33
4.2.1 Konsep Video.....	33
4.2.2 Konsep Naskah	34
4.2.3 Konsep Editing.....	35
4.3 Desain Produksi	35

4.3.1	Ide Cerita.....	35
4.3.2	Premis	35
4.3.3	Judul.....	36
4.3.4	Durasi.....	36
4.3.5	Target <i>Audience</i>	36
4.3.6	Teknik Penyebaran.....	36
4.3.7	Sinopsis	37
4.3.8	Naskah	38
4.3.9	<i>Storyboard</i>	40
4.3.10	Produksi	42
4.3.10.1	Kamera 360.....	42
4.3.10.2	Tripod.....	42
4.3.10.3	PC <i>Editing</i>	42
4.3.10.4	Tim Produksi.....	43
4.3.10.5	Alokasi Waktu.....	43
4.4	Media.....	43
4.4.1	Media Utama.....	43
4.4.2	Media Pendukung	44
4.4.3	Strategi Media.....	45
4.4.4	Biaya Media.....	45
4.4.1.2	Rincian Biaya.....	45
BAB V VISUALISASI.....		46
5.1	Media Utama	46
5.1.1	Video Virtual Reality	46
5.2	Media Pendukung.....	47
5.2.1	Poster	47
5.2.2	<i>X-Banner</i>	48
5.2.3	Feed Instagram.....	49
BAB VI.....		50
PENUTUP		50
6.1	Media Utama.....	50
6.2	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Museum Bank Rakyat Indonesia Purwokerto	27
Tabel 3.2 Kerangka Penelitian	30
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian.....	31
Tabel 4.1 Naskah.....	39
Tabel 4.2 Story Board	42
Tabel 4.3 Alokasi Waktu.....	43
Tabel 4.4 Biaya Media	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 360 Museum Dinosaurus.....	8
Gambar 2.2 360 Bromo.....	9
Gambar 2.3 360 <i>Experience a Tsunami and the Destruction it can Bring</i>	10
Gambar 3.1 Museum Bank Rakyat Indonesia.....	20
Gambar 3.2 Instagarm Museum Bank Rakyat Indonesia.....	21
Gambar 3.3 Virtual Reality Museum Kebangkitan Nasional	22
Gambar 3.4 Instagram Museum Kebangkitan Nasional	23
Gambar 3.5 Museum Kebangkitan Nasional	23
Gambar 3.6 Virtual Reality Museum Basoeki Abdullah	25
Gambar 3.7 Instagram Museum Kebangkitan Nasional	25
Gambar 3.8 Museum Basoeki Abdullah	26
Gambar 5.1 Video Virtual Reality	46
Gambar 5.2 Poster.....	47
Gambar 5.3 X-Banner	48
Gambar 5.4 Feed Instagram	49