

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER HARJO BESTIK SURAKARTA

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai
Derajat Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh :

**ROSE MERRY NATASHA
2018021031**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER HARJO BESTIK SURAKARTA

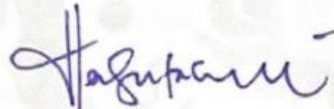
Disusun oleh :
ROSE MERRY NATASHA
2018021031

Tugas Akhir ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta.

Pada tanggal : 20 Juli 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802



Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn. M.Sn.
NIDN. 0610068302

Mengetahui
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER HARJO BESTIK SURAKARTA

Disusun oleh :
ROSE MERRY NATASHA
2018021031

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

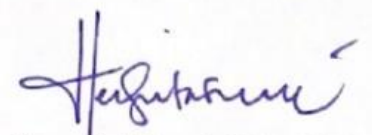
Pada tanggal : 20 Juli 2022

1. Penguji I
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn (.....)
NIDN : 0630017802
2. Penguji II
Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn, M.Sn (.....)
NIDN : 0610068302
3. Penguji III
Nama : Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn (.....)
NIDN : 0606077302

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Mardawahyudi, S.Pd., M.T.
NIDN. 0607107103


Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rose Merry Natasha
NIM : 2018021031

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir/Skripsi

Judul : **PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER HARJO
BESTIK SURAKARTA**

Adalah benar – benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan, maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 18 Juli 2022
Yang menyatakan



Rose Merry Natasha
NIM. 2018021031

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rose Merry Natasha**
NIM : **2018021031**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial, Humaniora, dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan—Penelitian saya yang berjudul: **Perancangan Video Explainer Harjo Bestik Surakarta**. Beserta desain (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 18 Juli 2022
Yang menyatakan



Rose Merry Natasha
NIM. 2018021031

*)Coret yang tidak perlu

MOTTO

Ada hasil jika mau berjuang dan berusaha.

PERSEMBAHAN

Kepada mereka yang selalu memberikan dukungan moral maupun materil serta kepercayaan untuk melakukan yang terbaik.

Tuhan Yesus Kristus,

Diri Sendiri,

Ibuku Yulia Endah Catur Winarni,

Bapakku Stefanus Darmadi,

Adikku Salva Bunga Clarisa,

Bu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.

Pak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn. M.Sn.

Sahabatku Rizky Moulida A, Vina Widya Rini, Tsaniyah Najwan.

RINGKASAN

Surakarta merupakan salah satu kota yang banyak dikunjungi oleh wisatawan dari dalam kota maupun luar kota. Salah satu yang banyak dikunjungi wisatawan di Kota Surakarta yaitu wisata kuliner, karena kota ini memiliki berbagai macam wisata kuliner yang sudah tersebar di kota ini, oleh karena itu kota ini memiliki peluang yang sangat besar untuk dikembangkan lebih lagi wisata kulinernya. Salah satu wisata kuliner yang cukup populer di kota Surakarta yaitu Harjo Bestik. Harjo Bestik merupakan pelopor warung bestik pertama di kota Surakarta yang sering dikunjungi oleh wisatawan. Seiring berjalannya waktu banyak warung makan yang menjual menu bestik dan menggunakan konsep sama seperti warung makan Harjo bestik ini, sehingga oleh kejadian tersebut banyak konsumen, pengunjung atau wisatawan yang tidak mengetahui cikal bakal warung bestik pertama di kota solo yaitu warung Harjo bestik dan sudah banyak konsumen, pengunjung ataupun wisatawan yang salah masuk warung. Oleh karena itu warung Harjo Bestik membutuhkan media seperti video explainer untuk memberikan informasi tentang warung Harjo Bestik.

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode perancangan kualitatif dengan cara melakukan pengumpulan data – data ke lokasi perusahaan dan melakukan wawancara bersama pemilik usaha. Perancangan ini menghasilkan sebuah media utama yang digunakan sebagai media informasi dalam bentuk video explainer yang diterapkan pada berbagai media sosial yang ada, dan beberapa media pendukung lainnya yang dapat digunakan sebagai media pendukung promosi.

Kata Kunci : Perancangan, Video Explainer, Harjo Bestik, Surakarta.

ABSTRACT

ABSTRACT

Surakarta is one of the most visited cities by tourists. One of the tourist destinations is culinary tourism. It is because Surakarta has a variety of culinary tours. Therefore, Surakarta has a great opportunity to develop culinary tourism. One of the famous culinary tours is Harjo Bestik. Harjo Bestik is the pioneer of the first bestik stall in Surakarta, which is often visited by tourists. There are many food stalls selling bestik menus and using the same concept as Harjo bestik food stalls, this causes many tourists who do not know the history of Harjo bestik choose the wrong food stalls. Therefore, the Harjo Bestik stall requires media such as an explainer video in providing information.

The design method is qualitative by collecting data from the food stalls and conducting interviews with business owners. This design resulted in the main media of information is explainer videos. It was applied to various existing social media and other supporting media that could be used as promotional support media.

Keywords: Design, Video Explainer, Harjo Bestik, Surakarta.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus oleh karena anugerah dan kasih setiaNya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Video Explainer Harjo Bestik Surakarta” dengan baik guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana strata satu Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Penulis telah menyusun karya tugas akhir ini dengan semaksimal mungkin, tetapi penulis juga menyadari segala keterbatasan yang ada sehingga tidak luput dari kesalahan, kekurangan dan ketidaksempurnaan. Tetapi penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembacanya.

Karya tugas akhir ini dapat selesai dengan baik dan lancar karena berkat masukan, arahan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu, Destina Paningrum, SE., MM. selaku Wakil Rektor bidang Sumber Daya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom. selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Marwahyudi, M.T. selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyn Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dan selaku Dosen Pembimbing I yang sudah membimbing dan memberikan banyak masukan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn. selaku Dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.

7. Bapak Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn. selaku Dosen penguji tamu yang telah membimbing dan memberikan banyak masukan kepada penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mendidik dan mengajar serta membagikan ilmunya selama penulis belajar di Universitas Sahid Surakarta.
9. Segenap Dosen dan karyawan Universitas Sahid Surakarta.
10. Keluarga yang sudah mendukung sampai saat ini terutama Ibu dan Bapak yang selalu mendukung segala keputusan penulis dan selalu mendukung di dalam doa.
11. Keluarga besar yang selalu mendukung terutama keluarga besar Harjo Bestik yang selalu memberikan kesempatan untuk penulis belajar.
12. Semua sahabat dan teman – teman yang selalu memberikan semangat, dan masukan.
13. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan laporan ini.

Dengan ini penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis berharap ada kritik dan saran yang dapat membangun. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Sukoharjo, 12 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RINGKASAN	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan	7
D. Manfaat	7
1. Bagi Penulis.....	7
2. Bagi Akademik.....	8
3. Bagi Perusahaan Harjo Bestik.....	8
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Landasan Teori	10
1. Perancangan.....	10
2. Video	11
3. Jenis Videografi.....	12
G. Metode Perancangan.....	16
1. DEVELOPMENT	17
2. PRA PRODUKSI	19
3. PRODUKSI.....	20
4. PASCA PRODUKSI	20
5. DISTRIBUSI.....	21
H. Sistematika Penulisan	22
BAB II.....	23
IDENTIFIKASI DATA	23
A. Data Perusahaan.....	23
1. Harjo Bestik.....	23
2. Sejarah Perusahaan	24
3. Visi dan Misi	26
4. Struktur Organisasi.....	26

5. Target Market	27
6. Denah Lokasi	28
7. Data Produk	29
8. Analisis SWOT	31
BAB III	33
ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN	33
A. Analisa Data	33
1. Segmentasi	33
2. USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	35
3. ESP (<i>Emotional Selling Proposition</i>)	35
4. Positioning	36
B. Strategi Kreatif	38
1. Konsep Visual	38
2. Konsep Teknik	41
3. Sinopsis	51
4. <i>Storyline</i>	51
5. <i>Story board</i>	54
6. Media Plan	59
BAB IV	62
PERWUJUDAN KARYA	62
A. FORMAT VISUALISASI KARYA	62
B. SCENE PREVIEW	63
C. MEDIA PENDUKUNG	74
1. Backdrop 1	74
2. Backdrop 2	76
3. Nota	78
4. Kaos	80
5. Apron	83
6. Stiker	85
7. Kemasan	87
8. Buku menu	89
9. <i>Feed</i> Instagram	93
10. Poster 1	95
11. Poster 2	98
BAB V	101
PENUTUP	101
A. Simpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	104
DAFTAR ISTILAH	108
DAFTAR LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Perancangan.....	16
Gambar 2. Lokasi Harjo Bestik Surakarta.....	23
Gambar 3. Lokasi Harjo Bestik Surakarta.....	24
Gambar 4. Pemilik Harjo Bestik Surakarta	24
Gambar 5. Struktur Organisasi Harjo Bestik Surakarta	26
Gambar 6. Alamat dan Peta Lokasi Harjo Bestik Surakarta	28
Gambar 7. Daftar Menu Harjo Bestik	29
Gambar 8. Daftar Menu Harjo Bestik Surakarta	30
Gambar 9. Ornamen Jawa	37
Gambar 10. Contoh Picture Window Layout	38
Gambar 11. Contoh Palet Warna Klasik	39
Gambar 12. Contoh ilustrasi Fotografi	41
Gambar 13. ASUS TUF GAMING FX505D	41
Gambar 14. Kamera Fujifilm XT 20	42
Gambar 15. Kamera Sony A7ii Lensa FE 50mm F/1.8.....	43
Gambar 16. Logo After Effect Pro CC 2021	44
Gambar 17. Logo Premiere Pro CC 2021.....	45
Gambar 18. Logo Adobe Lightroom Classic CC	45
Gambar 19. Logo Corel Draw 2020	46
Gambar 20. Contoh Foto Flat Lay	47
Gambar 21. Contoh Foto 45 Degree Angle	47

Gambar 22. Contoh Foto <i>Extreme Close Up</i>	48
Gambar 23. Contoh Foto <i>Big Close Up</i>	48
Gambar 24. Contoh Foto <i>Close Up</i>	49
Gambar 25. Contoh Foto <i>Medium Shot</i>	49
Gambar 26. Contoh Foto <i>Full Shot</i>	50
Gambar 27. Contoh Foto <i>Long Shot</i>	50
Gambar 28. <i>Storyline</i>	52
Gambar 29. <i>Storyboard</i>	54
Gambar 30. <i>Storyboard</i>	55
Gambar 31. <i>Storyboard</i>	56
Gambar 32. <i>Storyboard</i>	57
Gambar 33. <i>Storyboard</i>	58
Gambar 34. <i>Storyboard</i>	59
Gambar 35. Sketsa <i>Backdrop 1</i>	74
Gambar 36. <i>Guide Line Backdrop 1</i>	75
Gambar 37. <i>Color Guide Backdrop 1</i>	75
Gambar 38. Desain Jadi <i>Backdrop 1</i>	75
Gambar 39. Penempatan Media <i>Backdrop 1</i>	76
Gambar 40. Sketsa <i>Backdrop 2</i>	76
Gambar 41. <i>Guide Line Backdrop 2</i>	76
Gambar 42. <i>Color Guide Backdrop 2</i>	77
Gambar 43. Desain Jadi <i>Backdrop 2</i>	77
Gambar 44. Penempatan Media <i>Backdrop 2</i>	77

Gambar 45. Sketsa Nota	78
Gambar 46. <i>Guide Line</i> Nota.....	78
Gambar 47. <i>Color Guide</i> Nota	79
Gambar 48. Desain Jadi Nota	79
Gambar 49. Penempatan Media Nota.....	80
Gambar 50. Sketsa Kaos.....	80
Gambar 51. <i>Guide Line</i> Kaos	81
Gambar 52. <i>Color Guide</i> Kaos	81
Gambar 53. Desain Jadi Kaos	82
Gambar 54. Penempatan Media Kaos	82
Gambar 55. Sketsa Apron.....	83
Gambar 56. <i>Guide Line</i> Apron	83
Gambar 57. <i>Color Guide</i> Apron.....	84
Gambar 58. Desain Jadi Apron	84
Gambar 59. Penempatan Media Apron	85
Gambar 60. Sketsa Stiker	85
Gambar 61. <i>Guide Line</i> Stiker.....	85
Gambar 62. <i>Color Guide</i> Stiker.....	86
Gambar 63. Desain Jadi Stiker	86
Gambar 64. Penempatan Media Stiker	86
Gambar 65. Sketsa Kemasan	87
Gambar 66. <i>Guide Line</i> Kemasan.....	87
Gambar 67. <i>Color Guide</i> Kemasan	88

Gambar 68. Desain Jadi Kemasan	88
Gambar 69. Penempatan Media Kemasan.....	89
Gambar 70. Sketsa Buku Menu	89
Gambar 71. <i>Guide Line</i> Buku Menu Depan	90
Gambar 72. <i>Guide Line</i> Buku Menu Belakang	90
Gambar 73. <i>Color Guide</i> Buku Menu	91
Gambar 74. Desain Jadi Buku Menu Depan	91
Gambar 75. Desain Jadi Buku Menu Belakang.....	92
Gambar 76. Penempatan Media Buku Menu	92
Gambar 77. Sketsa Feed Instagram	93
Gambar 78. <i>Guide Line Feed</i> Instagram	93
Gambar 79. <i>Color Guide Feed</i> Instagram	94
Gambar 80. Desain Jadi Feed Instagram	94
Gambar 81. Penempatan Media <i>Feed</i> Instagram.....	95
Gambar 82. Sketsa Poster 1	95
Gambar 83. <i>Guide Line</i> Poster 1	96
Gambar 84. <i>Color Guide</i> Poster 1	96
Gambar 85. Desain Jadi Poster 1	97
Gambar 86. Penempatan Media Poster 1	97
Gambar 87. Sketsa Poster 2.....	98
Gambar 88. <i>Guide Line</i> Poster 2	98
Gambar 89. <i>Color Guide</i> Poster 2	99
Gambar 90. Desain Jadi Poster 2.....	99

Gambar 91. Penempatan Karya Poster 2 100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	111
Lampiran 2. Surat Keterangan Mengumpulkan Proposal	112