

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN VIDEO PROFIL KOMUNITAS PENA HITAMMALANG**

Untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Disusun oleh :

**Mochammad Rafli Haydar Mukti**

**20052010102**

Dosen Pembimbing 1 :

**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn**

Dosen Pembimbing 2 :

**Widyasari, S.T., M.T**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**2024/2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN VIDEO PROFIL**  
**KOMUNITAS PENAHITAM MALANG**

**Disusun oleh :**

**Mochammad Rafli Haydar Mukti**  
**20052010102**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

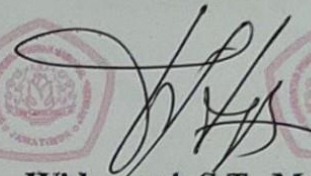
**Pada Tanggal : 18 November 2024**

**Pembimbing 1**



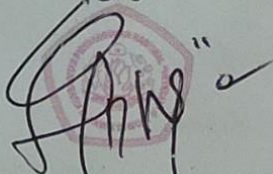
**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn**  
**NIP. 19851106 201903 1002**

**Pembimbing 2**



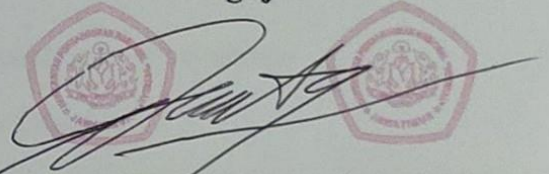
**Widyasari, S.T., M.T**  
**NPT. 182 19890920 075**

**Penguji 1**



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A**  
**NPT. 20219930419173**

**Penguji 2**

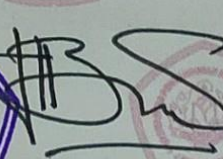


**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds**  
**NIP. 19900611 201803 2001**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



  
**Ibnu Sholichin, S.T., M.T**  
**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PERANCANGAN VIDEO PROFIL**  
**KOMUNITAS PENYA HITAM MALANG**

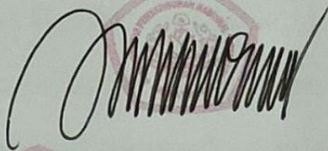
**Disusun oleh :**

**Mochammad Rafli Haydar Mukti**  
**20052010102**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

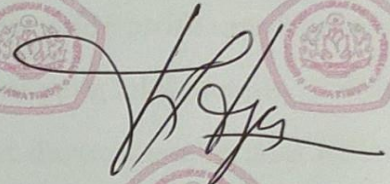
**Pada Tanggal : 18 November 2024**

**Pembimbing 1**



**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn**  
**NIP. 19851106 201903 1002**

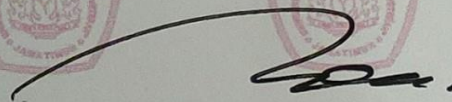
**Pembimbing 2**



**Widiasari, S.T., M.T**  
**NPT. 182 19890920 075**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn**  
**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

## ABSTRAK

Komunitas menjadi media untuk berinteraksi, mencari relasi atau koneksi, bahkan juga untuk berkarya ataupun menghasilkan karya bersama. Seperti halnya komunitas Pena Hitam Malang yang merupakan komunitas seni di Kota Malang yang anggotanya sangat berkualitas dalam segi berkarya dan menjalin hubungan baik seperti pertemanan bahkan bisa menjadi kekeluargaan. Komunitas Pena Hitam Malang ini menjadi wadah untuk anak berumur 18 tahun lebih untuk belajar berkarya dan juga sarana untuk mengeksplor dalam dunia seni.

Keunggulan itu harus dibantu dengan platform seperti *YouTube* dan juga *Instagram* agar dapat dikenal oleh masyarakat luas. Komunitas Pena Hitam belum memanfaatkan media sosial berupa video, sehingga masih banyak masyarakat yang belum tahu informasi mengenai Komunitas Penahitam Malang ini. Oleh karena itu, dibuatkannya video profil untuk membantu komunitas ini untuk memperkenalkan dan memberikan informasi yang lebih detail. Selain itu, video profil ini merupakan salah satu media yang paling tepat dalam memberikan informasi dengan adanya audio dan juga visual yang baik sehingga audiens akan memahami dengan mudah informasi yang disampaikan diselingi dengan menikmati visual yang disuguhkan, serta memberikan dampak tidak cepat bosan dalam membaca atau melihat informasi yang disampaikan.

**Kata Kunci:** Video Profil, Pena Hitam, Komunitas Pena Hitam Malang.

## **ABSTRACT**

*Communities become a medium for interacting, looking for relationships or connections, even for working or producing work together. Like the Pena Hitam Malang community, which is an arts community in Malang City whose members are very qualified in terms of work and maintain good relationships, such as friendships, which can even become family. The Pena Hitam Malang Community is a place for children aged 18 and over to learn to create and also a means to export in the world of art.*

*This advantage must be assisted by platforms such as YouTube and Instagram so that it can be known by the wider community. The Black Pen Community has not utilized social media in the form of videos, so there are still many people who don't know information about the Malang Black Pen Community. Therefore, a profile video was created to help this community introduce and provide more detailed information. Apart from that, this profile video is one of the most appropriate media in providing information with good audio and visuals so that the audience will easily understand the information conveyed, interspersed with enjoying the visuals presented, as well as providing the impact of not getting bored quickly when reading or viewing. information submitted.*

**Keywords:** *Profile Video, Black Pen, Malang Black Pen Community.*

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 26 November 2024



Mochammad Rafli Haydar Mukti

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga laporan yang berjudul “Perancangan Video Profil Komunitas Pena Hitam Malang” ini dapat terselesaikan dengan baik. Video profil ini berguna dalam membantu komunitas ini untuk memperkenalkan dan memberikan informasi yang lebih detail. Video profil ini merupakan salah satu media yang paling tepat dalam memberikan informasi dengan adanya audio dan juga visual yang baik sehingga audiens akan memahami dengan mudah informasi yang disampaikan diselingi dengan menikmati visual yang disuguhkan, serta memberikan dampak tidak cepat bosan dalam membaca atau melihat informasi yang disampaikan.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih, diantaranya:

1. Kepada Allah SWT. dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua yang telah mendoakan, memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial kepada saya.
3. Kepada Bapak Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing dan membantu saya sejak awal pencarian judul perancangan, media perancangan, jurnal, hingga terselesaikannya laporan perancangan.
4. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing dan memberi masukan kepada saya mengenai kerapian dalam penulisan jurnal maupun laporan perancangan ini.
5. Kepada Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.As selaku penguji 1 dan Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds selaku penguji 2 yang telah memberikan koreksi dan masukan yang membangun pada perancangan ini.
6. Kepada semua narasumber yang banyak membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “VETERAN” Jawa Timur yang sudah mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan studi saya.

8. Kepada keluarga besar DKV UPN “VETERAN” JAWA TIMUR Angkatan 2020 yang telah memberikan support satu sama lain.
9. Kepada diri saya sendiri karena tidak pernah berhenti dan menyerah atas laporan serta perancangan yang saya kerjakan.
10. Kepada semua pihak yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, yang secara sadar atau tidak sadar telah membantu saya dalam mengerjakan perancangan ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, dengan perancangan saya ini dapat melatih komunikasinya serta pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam dunia kerja. Saya berharap semoga laporan dan perancangan yang saya kerjakan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 26 November 2024

Mochammad Rafli Haydar Mukti



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	4
2.1 Definisi Operasional Judul .....	4
2.1.1 Perancangan Video Profil.....	4
2.1.2 Komunitas Pena Hitam Malang.....	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Pra Produksi.....	5

2.2.1.1 Ide.....	5
2.2.1.2 Konsep.....	5
2.2.1.3 <i>Storyboard</i> .....	6
2.2.1.4 <i>Equipment</i> .....	6
2.2.2 Produksi.....	8
2.2.2.1 Pengambilan Gambar.....	8
2.2.2.2 <i>Adobe Premier</i> .....	11
2.2.2.3 Pemilihan <i>Footage</i> .....	12
2.2.2.4 <i>Audio/Backsound</i> .....	13
2.2.2.5 <i>Colour Grading</i> .....	13
2.2.2.6 <i>Rendering</i> .....	14
2.2.3 Pasca Produksi.....	14
2.3 Studi Eksisting.....	15
2.3.1 Studi Komparator.....	15
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	16
3.1 Metode Perancangan.....	16
3.2 Objek Perancangan.....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3.1 Data Primer.....	16
3.3.2 Data Sekunder.....	20
3.4 Teknik Analisis Data.....	21
3.4.1 Analisis 5W + 1H.....	22
3.4.2 Analisis SWOT.....	25

3.4.3 Analisis <i>Consumer Insight</i> .....	25
3.4.4 Analisis <i>Consumer Journey</i> .....	26
3.4.5 Sintesa Data .....	27
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN</b> .....	<b>28</b>
4.1 Perumusan Konsep.....	28
4.1.1 Konsep <i>Keyword</i> .....	28
4.1.2 Definisi <i>Keyword</i> .....	28
4.1.3 Makna Denotatif .....	28
4.1.4 Makna Konotatif .....	29
4.1.5 Konsep Verbal .....	29
4.1.5.1 Nama Perancangan .....	29
4.1.5.2 Strategi Komunikasi .....	29
4.1.5.3 <i>Editing</i> .....	30
4.1.5.4 Penyampaian Informasi.....	30
4.1.5.5 <i>Storyline</i> .....	30
4.1.5.6 <i>Storyboard</i> .....	32
4.1.6 Konsep Visual.....	37
4.1.6.1 Karakter Video .....	37
4.1.6.2 Tone Warna.....	38
4.1.6.3 Tipografi.....	38
4.1.7 Konsep Media.....	39
4.1.7.1 Media Utama.....	39
4.1.7.2 Media pendukung.....	40

4.2 Proses Pembuatan Video.....	40
4.2.1 Pra Produksi.....	40
4.2.2 Produksi.....	41
4.2.3 Pasca Produksi.....	42
4.3 Implementasi.....	43
4.3.1 Media Utama.....	43
4.3.2 Media Pendukung.....	43
4.4 Rancangan Anggaran.....	46
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	49

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Storyboard .....	6
<b>Gambar 2. 2</b> One Shot.....	8
<b>Gambar 2. 3</b> Close Up.....	9
<b>Gambar 2. 4</b> Over Shoulder Shot .....	9
<b>Gambar 2. 5</b> Cutaway.....	10
<b>Gambar 2. 6</b> Very Wide Shot.....	10
<b>Gambar 2. 7</b> Logo Adobe Premiere pro.....	11
<b>Gambar 2. 8</b> Timeline Adobe Premiere pro.....	12
<b>Gambar 2. 9</b> Pemilihan Footage.....	12
<b>Gambar 2. 10</b> Backsound .....	13
<b>Gambar 2. 11</b> Colour Grading.....	13
<b>Gambar 2. 12</b> Rendering Adobe Premiere pro .....	14
<b>Gambar 2. 13</b> Studi Komparator IKAMMA 2018 - Official Video Profil .....	15
<b>Gambar 3. 1</b> Pena Hitam Art Space .....	17
<b>Gambar 3. 2</b> Pena Hitam Café .....	17
<b>Gambar 3. 3</b> Pena Hitam Print Flag .....	18
<b>Gambar 3. 4</b> Interview dengan Founder Pena Hitam.....	19
<b>Gambar 3. 5</b> Panggung Seni Pena Hitam.....	19
<b>Gambar 3. 6</b> Hasil Dokumentasi Lokasi.....	20

<b>Gambar 3. 7</b> Youtube Pena Hitam.....	21
<b>Gambar 3. 8</b> Website Pena Hitam.....	21
<b>Gambar 4. 1</b> <i>Tone</i> Warna.....	38
<b>Gambar 4. 2</b> <i>Gotham Font</i> .....	38
<b>Gambar 4. 3</b> <i>Monsterrat Font</i> .....	39
<b>Gambar 4. 4</b> Media Utama .....	43
<b>Gambar 4. 5</b> Kaos.....	43
<b>Gambar 4. 6</b> Stiker.....	44
<b>Gambar 4. 7</b> Poster/ <i>Art Print</i> .....	44
<b>Gambar 4. 8</b> Majalah/ <i>Zine</i> .....	45
<b>Gambar 4. 9</b> <i>Flag Print</i> .....	45

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Analisis SWOT.....	25
<b>Tabel 3. 2</b> Aktifitas Target Audiens.....	26
<b>Tabel 4. 1</b> <i>Storyline</i> .....	30
<b>Tabel 4. 2</b> <i>Storyboard</i> .....	32
<b>Tabel 4. 3</b> Anggaran Dana .....	46