

005/DKV/FKOM-UNIKU/SKR/2024

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KERAJINAN  
TANGAN BOBOKO MAJALENGKA**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1



Oleh

**Dede Zaenal Alpina**

**20201810014**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS KUNINGAN  
2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka**

Disusun Oleh

**Dede Zaenal Alpina**

**20201810014**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

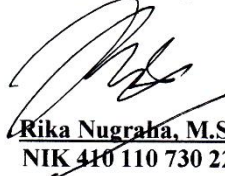
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

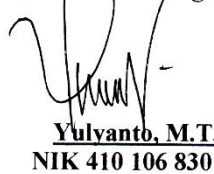
Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

### DOSEN PEMBIMBING

**Pembimbing 1**

  
**Rika Nugraha, M.Sn.**  
NIK 410 110 730 227

**Pembimbing 2**

  
**Yulvanto, M.T.I.**  
NIK 410 106 830 231

**Mengetahui / Mengesahkan :  
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**

  
**Jerry Donald Rahajaan, M.Sn.**  
NIK 410 107 740 228

# LEMBAR PENGUJIAN

## LEMBAR PENGUJIAN

Perancangan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka

Disusun Oleh

**Dede Zaenal Alpina**

**20201810014**

**Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1**

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024

### DOSEN PENGUJI :

Penguji I

Penguji II

Penguji III

  
Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.  
NIK 410 107 740 228

  
Elin Herlina, M.LKom.  
NIK 410 105 920 230

  
Rohi Nursyamsu, M.Pd.  
NIK 410 380 512 53

### Mengetahui/Mengesahkan

Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual S1

  
  
Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.  
NIK 410 381 013 48

  
Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.  
NIK 410 107 740 228

# SURAT PERNYATAAN

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dede Zaenal Alpina  
NIM : 20201810014  
Tempat, Tanggal lahir : Majalengka, 9 April 2001  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Perancangan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko  
Majalengka

Dosen Pembimbing 1 : Rika Nugraha, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 : Yulyanto, M.T.I.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 1 Agustus 2024  
Yang menyatakan,

  
**Dede Zaenal Alpina**

# PERNYATAAN ORIGINALITAS

## PERNYATAAN ORIGINALITAS

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 1 Agustus 2024  
Yang membuat pernyataan,



**Dede Zaenal Alpina**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

"Hiduplah seolah-olah kamu akan mati besok. Belajarlah seolah-olah kamu akan hidup selamanya." -Mahatma Gandhi-

لَا يُكْفِ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

### PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Keluargaku, Bapakku, Warja, dan Ibuku, Rumnita, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti. Untuk kakak-kakakku, Ridwan Nurjaman, Dila Nurmala dan Enok Rikawati, serta adikku Hafidz Fazrrulloh, terima kasih atas segala dukungan yang menguatkan saya dalam menjalani perjalanan ini.
2. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen DKV terutama dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan kesabaran dalam proses penyelesaian skripsi ini. Tanpa arahan dan koreksi yang tepat, skripsi ini tidak akan menjadi seperti sekarang.
3. Terima kasih teman seperjuangan di DKV 2020, terima kasih atas semua momen suka dan duka. Semangat, kerja sama, dan dukungan kalian menjadi kekuatan tersendiri dalam menyelesaikan setiap tantangan.

4. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri, Dede Zaenal Alpina. Terima kasih karena telah bertahan dan terus berusaha, meski dalam kondisi sulit sekalipun. Perjalanan ini penuh dengan liku-liku, namun dengan keyakinan dan ketekunan, akhirnya semua dapat terlampaui. Skripsi ini adalah wujud nyata dari kerja keras, pengorbanan, dan dukungan dari semua yang terlibat. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pijakan untuk langkah berikutnya.

## Abstrak

Boboko merupakan kerajinan lokal yang terbuat dari bambu, Dahulu, Boboko digunakan untuk *ngisikan* atau mencuci beras, wadah nasi, dan wadah bahan makanan. Namun, modernisasi menyebabkan penurunan penggunaan Boboko, serta lunturnya minat generasi muda terhadap kerajinan produk lokal ini, yang berdampak pada pengetahuan dan pemahaman mereka tentang Boboko. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai Boboko, khususnya tentang jenis-jenisnya, makna bentuknya, serta alur pembuatannya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan metode 5W+1H, serta penyelesaian masalah menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil perancangan berupa video *motion graphic* berdurasi 3 menit 58 detik yang memuat informasi tentang jenis-jenis Boboko, makna bentuknya, serta alur pembuatannya. Video ini dipublikasikan pada akun YouTube (Menenal Boboko) dan Instagram (@menenal\_boboko). Media pendukung berupa *feeds* Instagram, poster, t-shirt, gantungan kunci, dan stiker juga digunakan untuk membantu penyebaran informasi. Hasil akhir, perancangan media informasi dilakukan melalui enam tahap: *concept, design, collecting material, assembly, testing, dan distribution*, menghasilkan video yang efektif untuk memperkenalkan kerajinan tangan Boboko. Visualisasi video yang menarik, interaktif, dan informatif, menyertakan elemen desain yang sesuai dengan karakteristik kerajinan lokal, bertujuan menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan remaja terhadap boboko ini.

**Kata Kunci :** *kerajinan tangan, media informasi, boboko, motion graphic*



## ***Abstract***

*Boboko is a local craft made from bamboo. In the past, Boboko was used to “ngisikan” or wash rice, rice containers and food containers. However, modernization has caused a decline in the use of Boboko, as well as the younger generation's interest in this local craft product waning, which has an impact on their knowledge and understanding of Boboko. This research aims to provide information about Boboko, especially about its types, the meaning of its shape, and the process of making it. The research method used is qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, literature study and documentation. Data analysis was carried out using the 5W+1H method, as well as problem solving using MDLC (Multimedia Development Life Cycle). The design result is a motion graphic video with a duration of 3 minutes 58 seconds which contains information about the types of Boboko, the meaning of its shape, and the process of making it. This video was published on the YouTube account (Mengenal Boboko) and Instagram (@mengenal\_boboko). Supporting media in the form of Instagram feeds, posters, t-shirts, keychains and stickers are also used to help disseminate information. The final result, information media design was carried out in six stages: concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution, producing an effective video to introduce Boboko handicrafts. An attractive, interactive and informative video visualization, including design elements that match the characteristics of local crafts, aims to attract attention and increase teenagers' interest in boboko.*

**Keywords :** *handicrafts, information media, boboko, motion graphics.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“Perancangan Media Informasi Kerajinan Tangan Boboko Majalengka”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual.

5. Ibu Rika Nugraha, M.Sn. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Bapak Yulyanto, M.T.I. selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
7. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 1 Agustus 2024

Dede Zaenal Alpina

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b>                  |             |
| <b>LEMBAR PENGUJIAN</b>                   |             |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b>                   |             |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS</b>            |             |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>              |             |
| <b>ABSTRAK .....</b>                      | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                     | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                    | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                 | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                 | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GRAFIK .....</b>                | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>              | <b>xii</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                   | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....            | 4           |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                 | 5           |
| 1.4 Tujuan Perancangan .....              | 5           |
| 1.5 Batasan Lingkup Perancangan .....     | 5           |
| 1.6 Manfaat Perancangan .....             | 6           |
| 1.7 Metode Perancangan .....              | 7           |
| 1.7.5 Metode Pengumpulan Data.....        | 7           |
| 1.7.6 Metode Analisis Data.....           | 8           |
| 1.7.7 Metode Penyelesaian Masalah.....    | 10          |
| 1.7.8 Kerangka Perancangan .....          | 12          |
| 1.8 Sistematika Penulisan.....            | 12          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>        | <b>14</b>   |
| 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur..... | 14          |
| 2.1.1 Perancangan .....                   | 14          |
| 2.1.2 Media Informasi.....                | 14          |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.1.3 Kerajinan Tangan.....                                 | 15        |
| 2.1.4 Boboko.....   | 17        |
| 2.1.5 <i>Motion Graphic</i> .....                           | 26        |
| 2.1.6 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> ..... | 35        |
| 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu .....                    | 37        |
| 2.3 Kerangka Teoretis .....                                 | 40        |
| <b>BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN .....</b>   | <b>41</b> |
| 3.1 Data dan Objek Perancangan.....                         | 41        |
| 3.1.5 Teknik Pengumpulan Data.....                          | 41        |
| 3.2 Hasil Analisis Data .....                               | 45        |
| 3.3 Konsep Kreatif.....                                     | 47        |
| 3.3.5 Tujuan Kreatif.....                                   | 47        |
| 3.3.6 Strategi Kreatif.....                                 | 47        |
| 3.4 Konsep Visual .....                                     | 48        |
| 3.4.1 Teknik Visual.....                                    | 48        |
| 3.4.2 Gaya Visual.....                                      | 50        |
| 3.4.3 Referensi Perancangan.....                            | 50        |
| 3.5 Konsep Media.....                                       | 50        |
| 3.5.5 <i>Target Audiens</i> .....                           | 50        |
| 3.5.6 Media Utama.....                                      | 51        |
| 3.5.7 Media Penunjang .....                                 | 51        |
| 3.6 Program Kreatif .....                                   | 54        |
| 3.6.5 Jadwal Perancangan.....                               | 54        |
| 3.6.6 Biaya Perancangan.....                                | 56        |
| <b>BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....</b>            | <b>57</b> |
| 4.1 Pengolahan Ide .....                                    | 57        |
| 4.2 Eksekusi Visual .....                                   | 57        |
| 4.2.5 Pra Produksi.....                                     | 57        |
| 4.2.6 Produksi .....  | 62        |
| 4.2.7 Pasca Produksi .....                                  | 74        |
| 4.3 Penerapan pada Media.....                               | 77        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                  | <b>82</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| 5.1 Simpulan.....                            | 82        |
| 5.2 Saran.....                               | 82        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                  | <b>84</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP (Curriculum Vitae).....</b> | <b>87</b> |
| <b>LAMPIRAN (<i>Appendices</i>) .....</b>    | <b>88</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Tahapan Metode Pengembangan MDLC .....                  | 10 |
| Gambar 2. 1 Boboko dan Struktur Bentuk Dasar .....                  | 20 |
| Gambar 2. 2 Diagram Makna Bentuk Dasar Boboko .....                 | 22 |
| Gambar 2. 3 Boboko Haté.....  | 23 |
| Gambar 2. 4 Boboko Hini .....                                       | 23 |
| Gambar 2. 5 Boboko Walik .....                                      | 24 |
| Gambar 2. 6 Tahapan Proses Pembuatan Boboko .....                   | 24 |
| Gambar 2. 7 Warna RGB dan CMYK .....                                | 29 |
| Gambar 2. 8 Contoh Tipografi .....                                  | 30 |
| Gambar 2. 9 <i>Gathering, Dispersion, Exclusion, Chunking</i> ..... | 32 |
| Gambar 2. 10 Tahapan Metode Pengembangan MDLC .....                 | 35 |
| Gambar 3. 1 Observasi di Tempat Produksi Boboko.....                | 44 |
| Gambar 3. 2 Konsep Warna Dasar.....                                 | 49 |
| Gambar 3. 3 Font Kendal Type.....                                   | 49 |
| Gambar 3. 4 Konsep Gaya Visual.....                                 | 50 |
| Gambar 3. 5 Referensi Perancangan .....                             | 50 |
| Gambar 3. 6 Referensi <i>Feeds</i> Instagram .....                  | 52 |
| Gambar 3. 7 Referensi Poster.....                                   | 52 |
| Gambar 3. 8 Referensi Media T-shirt .....                           | 53 |
| Gambar 3. 9 Referensi Gantungan Kunci .....                         | 54 |
| Gambar 3. 10 Referensi Stiker .....                                 | 54 |
| Gambar 4. 1 Proses Edit Voice Over Menggunakan Adobe Audition ..... | 62 |
| Gambar 4. 2 Proses Desain Aset <i>Motion Graphic</i> .....          | 63 |
| Gambar 4. 3 Aset Desain Vector Boboko .....                         | 63 |
| Gambar 4. 4 Aset Desain Alur Pembuatan Boboko.....                  | 63 |
| Gambar 4. 5 Aset Desain Peta Indonesia dan Majalengka .....         | 64 |
| Gambar 4. 6 Aset Desain Lainnya .....                               | 64 |
| Gambar 4. 7 Pengumpulan Aset Desain Sesuai Kategorinya .....        | 64 |
| Gambar 4. 8 Proses Import Aset Desain .....                         | 65 |
| Gambar 4. 9 Aset Desain Setelah di Import Pada After Effect.....    | 65 |
| Gambar 4. 10 Proses Penggabungan Menggunakan After Effect.....      | 66 |
| Gambar 4. 11 Penggunaan Teknik <i>Position</i> .....                | 66 |
| Gambar 4. 12 Penggunaan Teknik <i>Rotation</i> .....                | 67 |
| Gambar 4. 13 Penggunaan Teknik <i>Scale</i> .....                   | 68 |
| Gambar 4. 14 Penggunaan Teknik <i>Trim Paths</i> .....              | 69 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 15 Penggunaan Teknik <i>Masking</i> .....                         | 69 |
| Gambar 4. 16 Proses Import File After Effect Kedalam Adobe Premiere.....    | 74 |
| Gambar 4. 17 Proses Finishing pada Adobe Premiere.....                      | 74 |
| Gambar 4. 18 Proses Rendering Video .....                                   | 75 |
| Gambar 4. 19 Proses Upload Video pada Instagram .....                       | 76 |
| Gambar 4. 20 Proses Upload Video pada Youtube.....                          | 76 |
| Gambar 4. 21 Visualisasi Media Utama Pada PC.....                           | 78 |
| Gambar 4. 22 Visualisasi Media Utama Pada Smartphone .....                  | 78 |
| Gambar 4. 23 Visualisasi Media Utama Pada Smart TV.....                     | 78 |
| Gambar 4. 24 Visualisasi Media Pendukung Berupa <i>Feeds</i> Instagram..... | 79 |
| Gambar 4. 25 Visualisasi Media poster .....                                 | 80 |
| Gambar 4. 26 Visualisasi Media T-Shirt .....                                | 80 |
| Gambar 4. 27 Visualisasi Media Gantungan Kunci.....                         | 81 |
| Gambar 4. 28 Visualisasi Media Stiker .....                                 | 81 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya..... | 37 |
| Tabel 3. 1 Tabel Realisasi Jadwal Perancangan.....       | 55 |
| Tabel 3. 2 Tabel Rincian Biaya.....                      | 56 |
| Tabel 4. 1 Konsep <i>Motion Graphic</i> .....            | 58 |
| Tabel 4. 2 Penjelasan Pada Setiap Scene .....            | 70 |

## **DAFTAR GRAFIK**

|   |    |
|---|----|
| Bagan 1. 1 Bagan Kerangka Perancangan .....     | 12 |
| Bagan 2. 1 Bagan Kerangka Penggunaan Teori..... | 40 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. SK Bimbingan
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan
- Lampiran 3. Kuesioner
- Lampiran 4. Wawancara
- Lampiran 5. Lembar Perbaikan