

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI POLITEKNIK

PALCOMTECH

VIDEO KAWASAN PEDESTARIAN SUDIRMAN PALEMBANG DENGAN *CINEMATIC VIEW*

LAPORAN TUGAS AKHIR



Diajukan Oleh:

**Husni Wijaya
061150007**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Diploma Tiga

PALEMBANG

2018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan karya tulis ilmiah Laporan Tugas Akhir dengan baik dan benar. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk meraih gelar Ahli Madya (A.Md.) bagi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech.

Dalam melakukan penyusunan laporan, penulis membahas mengenai *Video* kawasan Pedestrian Sudirman Palembang dengan *Cinematic View*. Proyek yang dihasilkan tentu diharapkan dapat memperkenalkan kawasan Pedestrian Sudirman Palembang secara internasional.

Selama proses penyusunan laporan ini, penulis sangat sadar sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, semangat, serta dukungan dari banyak pihak, baik bersifat moril ataupun materil, maka dari itu kami mengucapkan banyak terima kasih antara lain kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas izin -Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir
2. Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis selama proses penyusunan laporan.
3. Para sahabat yang telah membantu penulis dalam merampungkan proyek tugas akhir

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini disusun dan di buat dengan sebaik-baiknya, namun tidak terlepas dari kekurangan dalam penyusunannya, maka dari

itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan. Tidak lupa harapan penulis semua Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan dapat menambah ilmu pengetahuan untuk penulis.

Palembang, 10 Juli 2018

Husni Wijaya

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik Dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Form Konsultasi (Fotokopi)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSTUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Lembaga.....	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 <i>Cinematography</i>	7
2.1.2. <i>Video</i>	8
2.1.3 <i>Storyboard</i>	8
2.1.4 Metode Perancangan <i>Video</i>	9
2.1.4.1 Pra Produksi.....	9
2.1.4.2 Produksi	10

2.1.4.3 Pasca Produksi	10
2.2 Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Objek dan Waktu Penelitian	15
3.1.1 Objek	15
3.1.2 Waktu Penelitian	15
3.2 Jenis Data	16
3.2.1 Data Primer	16
3.2.2. Data Sekunder	16
3.3 Teknik Perancangan	16
3.3.1 Konsep <i>Visual</i>	17
3.3.2 Konsep Huruf	18
3.3.3 Konsep Warna	19
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	19
3.5 Alat dan Bahan	20
3.5.1 Alat	20
3.5.2 Bahan	22
3.5 Tahap Pengerjaan	22
3.6.1 Tahap Pra Produksi	22
3.6.1.1 <i>Storyboard</i>	23
3.6.2 Tahap Produksi	26
3.6.3 Tahap Pasca Produksi	29
3.6.3.1 Tahap Pembuatan	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Analisis	33
4.1.1 Analisis Visual	33
4.1.2 Analisis Huruf	35
4.1.3 Analisis Warna	37
4.1.4 Analisis Suara	37
4.2 Perancangan	37
4.2.1 Tahap Pra Produksi	38

4.2.2 Tahap Produksi	38
4.2.3 Tahap Pasca Produksi	43
4.3 Hasil dan Pembahasan.....	60
4.3.1 Hasil	61
4.3.2 Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	63
5.2 Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pra Produksi	9
Gambar 3.1 Contoh <i>Font Gotham</i>	18
Gambar 3.2 Penggunaan <i>Font</i> Pada <i>Opening Video</i>	18
Gambar 3.3 Contoh <i>Font</i> Bebas Neue	19
Gambar 3.4 Nikon D7100	20
Gambar 3.5 Tripod.....	21
Gambar 3.6 Laptop Acer Aspire E1-140	21
Gambar 3.7 Adobe Premiere CC 2015 dan After Effect.	22
Gambar 3.8 Tahap Awal Dengan Memilih <i>New Pro</i>	30
Gambar 3.9 Proses Import <i>File Video</i>	31
Gambar 3.10 Proses <i>Drag Video</i> Ke <i>Time Line</i>	31
Gambar 3.11 Proses awal <i>color grading</i>	32
Gambar 3.12 Proses <i>Rendering</i>	32
Gambar 4.1 <i>Talent</i>	33
Gambar 4.2 Salah Satu <i>Shot</i> Pada <i>Talent</i>	34
Gambar 4.3 Tampilan <i>Video</i> Dengan <i>Black Bar</i>	35
Gambar 4.4 Penggunaan <i>Font Gotham</i>	36
Gambar 4.5 Sebelum Dan Sesudah <i>Color Grading Teal And Orange</i>	37
Gambar 4.6 <i>Scene Opening (Very Wide Shot)</i>	39

Gambar 4.7 <i>Scene</i> Bundaran Air Mancur Masjid Agung (<i>Wide Shot</i>)	39
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Kawasan Pedestrian Sudirman.....	40
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Seniman Musik (<i>medium shot</i>)	40
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Hiburan Penyanyi (<i>Medium Clode Up</i> dan <i>Two Shot</i>).....	41
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Objek Grup <i>Band</i> (<i>Medium Shot</i>)	41
Gambar 4.12 <i>Scene Talent</i> (<i>Extreme Close Up</i>)	42
Gambar 4.13 <i>Over the Shoulder Shot</i>	42
Gambar 4.14 <i>Scene Kuliner</i>	43
Gambar 4.15 Tampilan awal <i>Adobe Premiere CC 2015</i>	44
Gambar 4.16 <i>Sequence Settings</i>	44
Gambar 4.17 Area kerja <i>Adobe Premiere CC 2015</i>	45
Gambar 4.18 Bahan <i>video</i> pada <i>panel project</i>	45
Gambar 4.19 <i>Panel Source</i>	46
Gambar 4.20 <i>Video</i> di panel <i>Time Line</i>	47
Gambar 4.21 Membuat <i>blur</i> untuk <i>Opening</i>	47
Gambar 4.22 <i>Setting blur</i> dan <i>toggle animation</i>	48
Gambar 4.23 <i>Adjustment Layer</i>	48
Gambar 4.24 Letak <i>Adjustment Layer</i>	49
Gambar 4.25 <i>Title Editing</i> untuk <i>Black Bar</i>	49
Gambar 4.26 Letak <i>Layer Title</i>	50
Gambar 4.27 Menambahkan teks pada <i>opening video</i>	50
Gambar 4.28 Proses <i>color grading</i>	51
Gambar 4.29 Pengaturan <i>color grading Curve</i>	52

Gambar 4.30 Pengaturan <i>Color Wheels</i>	52
Gambar 4.31 <i>Warp Stabilizer</i>	53
Gambar 4.32 <i>Plugin Neat Video</i>	54
Gambar 4.33 Cara menggunakan <i>Plugin Neat Video</i>	54
Gambar 4.34 <i>Effect Control Reduce Noise</i>	55
Gambar 4.35 Proses <i>Neat Video</i>	55
Gambar 4.36 <i>Import Preset Transition</i>	56
Gambar 4.37 Letak <i>Adjustment Layer</i> Transisi	57
Gambar 4.38 Drag <i>Preset</i> ke Layer Transisi	57
Gambar 4.39 Contoh Transisi <i>Clock Wise Spin</i>	58
Gambar 4.40 Contoh Transisi <i>Smooth Slide Transition (R to L)</i>	58
Gambar 4.41 Transisi <i>Smooth Slide Transition (L to R)</i>	59
Gambar 4.42 <i>Smooth Transition Tile</i>	59
Gambar 4.43 Proses <i>Render</i>	60
Gambar 4.44 <i>Export Video</i>	60
Gambar 4.45 Hasil Proyek Akhir.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	24
Tabel 3.2 Tipe <i>Shot</i>	26

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotocopy)
- Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotocopy)
- Lampiran 3. Form Konsultasi (Fotocopy)
- Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotocopy)
- Lampiran 5. Form Revisi Ujian Proposal (Fotocopy)
- Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Fotocopy)
- Lampiran 8. *Listing Code*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Video seringkali digunakan untuk media informasi bagi perusahaan, lembaga, ataupun tempat destinasi wisata, dengan menggunakan *video*, informasi yang disampaikan dapat di minimalisir kesalahan dalam penyampaiannya, hal ini dikarenakan di dalam *video* terdapat gabungan antara gambar, teks, suara/musik yang semuanya dapat digunakan untuk media informasi. Penyampaian informasi menggunakan media *audio visual* disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, tujuan, dan sasaran, sehingga *video* yang dibuat dapat diterima banyak pihak dengan tepat. Terdapat beberapa jenis *video* yang bisa digunakan untuk kebutuhan media informasi, dan dalam laporan ini, penulis akan mengulas mengenai *video* dengan konsep *cinematic* untuk salah satu kawasan wisata di Kota Palembang.

Cinematography salah satu jenis *video/film*, merupakan bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan. *Video cinematic* tidak ada suara selain dari musik latar, tidak ada *dialog*, dan bergantung pada pencahayaan atau biasa disebut *color grading*. (Purnawati dan Suyanto 2016). *Video cinematic* memiliki tampilan sama seperti tampilan *film* bioskop (*cinema*), dan dalam perkembangannya *cinematic*

tidak hanya digunakan dalam perfilman, namun juga sering digunakan sebagai informasi sebuah kawasan wisata.

Kota Palembang saat ini sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam pembangunan infrastruktur dan pariwisata, hal ini dikarenakan pada tahun 2018 Kota Palembang menjadi tuan rumah pergelaran olahraga terbesar di Asia, yaitu *Asian Games* ke-18. Pemerintah Kota Palembang dalam hal ini terus gencar membangun sarana dan prasarana guna menyambut dan mensukseskan *Asian Games* ke-18 serta menyambut wisatawan asing yang datang ke Palembang. Semakin banyak kawasan wisata yang ada maka akan semakin banyak wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung, terlebih dengan adanya *Asian Games* di Palembang akan banyak media internasional datang untuk meliput perkembangan tiap pertandingan *Asian Games*, secara tidak langsung Kota Palembang akan menjadi sorotan media internasional.

Pedestrian Sudirman merupakan salah satu kawasan wisata yang dibangun pemerintah Kota Palembang, terletak di Jln. Jendral Sudirman, 18 Ilir, Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30125. Secara keseluruhan Dinas Pariwisata Kota Palembang mengungkapkan bahwa konsep yang digunakan dalam perancangan Pedestrian Sudirman adalah konsep yang ada di *Orchard* Singapura dimana setiap penyelenggaraanya selalu di isi dengan penampilan seni musik, tari tradisional maupun *modern*, dan penampilan seni lainnya. (Isnaini Madani, Kepala Dinas Pariwisata Kota

Palembang). Kawasan wisata ini diresmikan pada tanggal 14 April 2017 dan telah menjadi salah satu tempat favorit untuk warga Palembang saat *weekend*.

Masyarakat Sumatra Selatan, khususnya Kota Palembang tentu sudah tidak asing lagi dengan kawasan Pedestrian Sudirman, namun untuk kawasan wisata tentu tidak cukup hanya diketahui oleh masyarakat lokal, masyarakat Indonesia bahkan Internasional harus tahu bahwa ada kawasan yang menarik untuk dikunjungi jika berada di Kota Palembang. Pendapat masyarakat mengenai keberadaan Pedestrian Sudirman, penulis melakukan wawancara terhadap beberapa pengunjung yang sedang berada di kawasan Pedestrian Sudirman, diantaranya narasumber bernama Cyntia (23) dan Zahra (21). Berdasarkan hasil wawancara tersebut narasumber mengungkapkan jika keberadaan kawasan Pedestrian Sudirman sangat menarik bagi pengunjung, terutama anak-anak muda, karena wisata malam di Kota Palembang masih sangat minim sehingga perlu dilestarikan. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang dilakukan Penulis, dapat mengambil kesimpulan bahwa kawasan wisata Pedestrian Sudirman memiliki keunikan dan kearifan lokal yang kuat, sangat menarik untuk dikunjungi, namun tetap harus dikembangkan dan dilestarikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dibuat sebuah media untuk memperkenalkan Pedestrian Sudirman Palembang secara nasional yang dikemas dalam sebuah *Video* Kawasan Pedestrian Sudirman Palembang dengan *Cinematic View*, dengan harapan dapat meningkatkan pengunjung dan menarik wisatawan asing untuk berkunjung ke Palembang. *Video*

Cinematic Pedestrian Sudirman akan di berikan kepada Dinas Pariwisata Kota Palembang serta di *publish* ke media *internet*, dengan harapan dapat bermanfaat bagi kemajuan Kota Palembang.

1.2. Rumusan Masalah.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang penulisan laporan, penulis dapat mengetahui rumusan masalah selama melakukan penelitian yaitu “Bagaimana membuat *video cinematic* untuk sebuah kawasan wisata Pedestrian Sudirman Palembang ?”.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian.

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki batasan ruang lingkup, yaitu kawasan Pedestrian Sudirman Palembang serta aktivitas pengunjung maupun penampilan para seniman, yang semua aktivitas dan suasana akan di *record* secara *digital* menggunakan kamrea DSLR dengan teknik pengambilan gambar secara *cinematic*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian oleh penulis yaitu dapat menghasilkan sebuah *video cinematic* yang memuat informasi dan keadaan mengenai kawasan wisata Pedestrian Sudirman Palembang sebagai media promosi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang dapat dirasakan oleh mahasiswa adalah, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *video cinematic* untuk sebuah media promosi kawasan wisata, mulai dari proses pembuatan, hingga yang membedakan dengan *video* pada umumnya.

1.5.2. Manfaat Bagi Lembaga

Manfaat bagi lembaga dalam hal ini adalah kawasan wisata yang di teliti penulis dan Dinas Pariwisata Kota Palembang, dengan adanya penelitian yang dilakukan dapat menghasilkan sebuah *video* yang mempromosikan kawasan wisata Pedestrian Sudirman Palembang kepada wisatawan lokal maupun asing.

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

1. Sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
2. Sebagai bahan penulisan karya ilmiah yang lebih baik untuk kedepan.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab, yang terdiri dari

BAB I. Pendahuluan.

Bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Pemilihan Judul, yaitu permasalahan yang ada selama melakukan penelitian, dalam

hal ini dibutuhkan sebuah *video* untuk mempromosikan kawasan wisata Pedestrian Sudirman *Walk* Palembang.

BAB II. Tinjauan Pustaka

Bab ini penulis menguraikannya yang terdiri dari landasan teori sistem, program yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini, kemudian pengumpulan teori-teori terdahulu guna untuk penguat laporan penulis, serta konsep-konsep baru dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan topik dan fokus.

BAB III. Metode Penelitian

Bab ini penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, lokasi, jadwal penelitian dan jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir, serta beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan projek akhir, seperti konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan perancangan *storyboard*.

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan dibahas mengenai analisis data penelitian, yaitu data yang didapatkan selama penulis melakukan penelitian di kawasan Pedestrian Sudirman *Walk* serta hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V. Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan teori

Landasan teori merupakan seperangkat proposisi yang menggambarkan suatu gejala terjadi seperti ini. Untuk memudahkan penelitian diperlukan pedoman berfikir yaitu kerangka teori. Sebelum melakukan penelitian yang lebih lanjut seorang peneliti perlu menyusun suatu kerangka teori sebagai landasan berfikir untuk menggambarkan dari sudut mana peneliti menyoroti masalah yang dipilih. (Suyanto, 2015).

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan beberapa landasan teori, guna untuk mendukung proses penulisan laporan.

2.1.1. *Cinematography*

Menurut Saputra dan Tumimomor (2017) *cinematic* memiliki unsur aspek-aspek teknis pembentuk *film*. Unsur *cinematic* terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, penyuntingan atau *editing*, dan suara. Masing-masing elemen tersebut saling berinteraksi untuk membentuk gaya sinematik yang utuh.

Menurut Irawan, dkk dalam penelitian Urbani dan Purnama (2011), *cinematography* berasal dari bahasa *Latin* “*Kinema*” yang berarti gambar, dapat diartikan sebagai seni dan teknologi dari fotografi gambar bergerak.

Berdasarkan teori tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa *cinematography* adalah gabungan antara seni fotografi dan

vidiografi, yang diproses menggunakan kamera digital sehingga membentuk sebuah produksi *video*.

2.1.2. Video

Menurut Munadi dalam penelitian Ardhianto dan Purnama (2008) *video* adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi *video* adalah televisi, dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik, saintifik dan produksi.

Menurut Purwanti (2015) *video* merupakan media penyampai pesan termasuk media *audio-visual* atau media pandang –dengar dan berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak/*motion*), proses perekaman dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa *video* merupakan media *digital* yang menggabungkan *audio* dan *visual* (suara dan gambar) menjadi satu kesatuan sebagai media informasi.

2.1.3. Storyboard

Menurut Effendy dalam penelitian Wahyu (2013) *storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam *film*, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan *bulletin* dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Menurut Fahri dan Riadi (2013) *Storyboard* adalah penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi pengambilan sudut gambar pengisian suara, serta efek-efek khusus.

2.1.4. Metode Perancangan Video

Laporan ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi kepustakaan, dengan begitu akan di dapatkannya data dan informasi mengenai permasalahan yang di dapat selama penulis melakukan penelitian. Selain itu penulis juga menggunakan metode perancangan *video* yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi

2.1.4.1. Pra Produksi

Menurut Urbani dan Purnama (2011) pra produksi merupakan tahap perancangan. Secara umum merupakan tahap persiapan sebelum memulai proses produksi (*shooting film* atau *video*). Langkah dari proses pra produksi di antaranya mencari perizinan lokasi, riset informasi, mencetuskan ide dan membuat *storyboard*.



Gambar 2.1. Pra Produksi

2.1.4.2. Produksi

Menurut Kausar, dkk. (2016) setelah tahap *storyboard* maka di lakukan tahap selanjutnya yaitu tahap produksi *video*. Tahap produksi meliputi *shooting* yaitu proses pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik sederhana. Seperti *zoom in, zoom out, pan left, pan right, tilt up, tilt down*, pengaturan fokus dan lainnya. Proses *recording video* ini dilakukan sebagian besar berdasarkan *storyboard*.

2.1.4.3. Pasca Produksi

Menurut Sari (2016), selanjutnya di lakukan tahap pasca produksi, yaitu proses penggabungan atau *editing* hasil/dokumentasi dari proses yang dilalui dan terakhir dirinci kebutuhan apa yang dapat disediakan dalam pengembangan *groupware* untuk kolaborasi.

Penentuan konsep *editing* di awal proses menggunakan teknik *color grading*. *Color grading* adalah proses mengubah dan meningkatkan warna dari *video* atau foto, dilakukan dengan memilih *highlight, midtone*, pada objek *video* agar kestabilan warna dasar cenderung berwarna hangat.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *video cinematic* di Indonesia terbilang masih sangat minim dan sulit ditemukan, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan

penelitian yang penulis lakukan, sehingga dapat digunakan untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Saputra dan Tumimomor	2017	Perancangan Video Promosi Wisata Eling Bening Ambarawa Menggunakan Teknik <i>Cinematic</i>	Jurnal Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana	Keunggulan dari <i>cinematic</i> adalah nilai <i>artistic</i> dari <i>moment</i> yang terekam dan juga dapat menyampaikan suatu ide ke dalam sebuah <i>film</i> , dimana dalam <i>video</i> ini menceritakan tentang suatu persahabatan serta dengan visualisasi yang menarik dengan menggunakan sinematografi yang dinamis sehingga penonton tidak hanya melihat <i>video</i> promosi seperti biasanya tetapi melihat <i>video</i> promosi layaknya melihat sebuah <i>film</i> .

2	Catur Ardianto dan Bambang ETPurnama	2008	Pembuatan Profil Multimedia Green House Book's And Coffe Break.	<i>Journal Speed</i>	<p>Profil Green House Book's and Coffe Break yang berbentuk multimedia dapat digunakan sebagai media promosi dan media informasi yang hasilnya akan dimuat dalam kepingan CD. Kemudian dapat digunakan untuk kepentingan perusahaan.</p>
3	Sesar Wahyu E.P	2013	Pembuatan <i>Video Company Profile</i> Berbasis <i>Multimedia</i> Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar	Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer	<p>Berdasarkan hal yang telah diperoleh dari pembuatan <i>Video Company</i> Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar, <i>orangtua murid, stake holder</i> dapat mengetahui seluruh informasi tentang kompetensi, kualitas, kelengkapan infrastruktur serta sarana prasarana, SDM, termasuk proses belajar mengajar.</p> <p>Melalui dihasilkannya <i>Video Company Profile</i> Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar, <i>masyarakat, dan stake holder</i> disajikan sebuah produk <i>multimedia</i> yang didalamnya memiliki daya tarik dan komposisi publikasi serta menampilkan aspek - aspek <i>multimedia</i></p>

Penelitian Saputra dan Tumimomor (2017) mengenai teknik *cinematic* untuk penggunaan *video* promosi kawasan wisata Eling Bening Ambarawa, menggunakan metode penelitian kualitatif, karena dalam pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada narasumber. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa unsur *cinematic* terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, penyuntingan atau *editing*, dan suara. Masing-masing elemen tersebut saling berinteraksi untuk membentuk gaya *cinematic* yang utuh. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain.

Penelitian Ardianto dan Purnama (2008) mengembangkan pengetahuan dan pengalaman khusus di bidang teknologi dan hiburan penelitian metodologi yang digunakan adalah bibliografi, observasi, wawancara, analisis, pembuatan *of script* dan *storyboard*, pengambilan gambar dan menangkap, *editing* dan *recording of voice*, *training*, implementasi. Penelitian ini juga akan diuraikan mengenai produksi pra *fase*, *fase* produksi dan *fase* setelah produksi, yang digunakan juga oleh penulis dalam melakukan penelitian dan produksi proyek *video*.

Penelitian Wahyu E.P (2013) metode penelitian yang digunakan adalah metode pendataan, yaitu kepustakaan, observasi, wawancara, metodologi pendekatan masalah yaitu analisis, perancangan, pengambilan gambar dan *capturing, editing, rendering* dan *dubbing*, ujicoba, implementasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah diharapkan terbentuknya *Video Company Profile*. Metode pendataan ini juga digunakan oleh penulis dalam penulisan laporan Tugas Akhir guna untuk mendapatkan data yang yang akurat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1. Objek

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebuah kawasan wisata di Kota Palembang, yaitu Pedestrian Sudirman, yang terletak di Jl. Jendral Sudirman 18 Ilir, Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30125. Objek wisata ini termasuk baru didirikan di Kota Palembang, di dalamnya terdapat banyak pertunjukan seni tradisional dan modern yang sangat menarik untuk di telusuri.

3.1.2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan penulis selama proses penelitian dimulai dari tahap awal pengumpulan data hingga tahap penyelesaian akhir memakan waktu kurang lebih selama 5 bulan, dimana tiap tahap dilakukan penulis secara terperinci. Berikut adalah jadwal penulis dalam melakukan penelitian.

3.2. Jenis Data

3.2.1. Data Primer

Menurut Sugiono dalam penelitian Batubara (2013) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data yang diperoleh melalui keterangan-keterangan, penjelasan-penjelasan dari tempat penelitian secara langsung. Data primer yang digunakan dalam laporan ini adalah data yang di dapatkan penulis saat melakukan penelitian langsung di kawasan Pedestrian Sudirman.

3.2.2. Data Sekunder

Menurut Sugiono dalam penelitian Batubara (2013) data sekunder adalah sumber data tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data , misalnya melalui literatur dan studi pustaka. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang di dapatkan penulis melalui jurnal, buku dan media internet, untuk memperkuat penulisan laporan pada bagian metode penelitian sehingga ke akurasion data dapat dipertanggung jawabkan.

3.3. Teknik Perancangan

Terdapat 3 tahap perancangan dalam produksi *video*, yaitu tahap pra produksi adalah tahap segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu dari keseluruhan produksi. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa langkah, antara lain

persiapan konsep, *storyboard*, tema, konsep *visual*, konsep huruf, konsep warna, *software* dan informasi yang digunakan.

Tahap produksi merupakan tahap implementasi pra-produksi dimana semua data yang telah dibuat dan diambil akan segera dimasukkan ke bagian produksi. Secara umum tahap produksi antara lain proses konsep yang akan digunakan.

Tahap Pasca Produksi adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Tahap Pasca produksi/*Post Production* diterapkan terutama pada bidang *multimedia broadcasting*; program televisi, video, *audio recording*, *photography* dan animasi. Setelah di *review* dan direvisi akan memasuki tahap pengemasan atau publish.

3.3.1. Konsep Visual

Konsep yang digunakan penulis dalam memproduksi hasil proyek akhir adalah *cinema / cinematic*, dimana akan menampilkan berbagai aktivitas dan suasana di kawasan Pedestrian Sudirman Palembang. Selama pengambilan gambar, penulis menggunakan *talent* sebagai peran pendukung. Beberapa *scene* akan ada *talent* yang seolah-olah sedang menyaksikan aktivitas di kawasan Pedestrian Sudirman. *Talent* yang dilibatkan adalah seorang wanita berusia 20 tahun menggunakan hijab modern dengan pakaian tertutup menyesuaikan dengan konsep yang ada.

3.3.2. Konsep Huruf

Ada beberapa jenis *font* yang digunakan penulis dalam memproduksi *video cinematic*. *Font* yang dipilih disesuaikan dengan konsep *cinematic* sendiri, diantaranya penulis menggunakan *font* yang memiliki karakter kuat, tebal, *modern*, sehingga mudah dibaca.

1. Gotham

Font ini memiliki karakter yang kuat, tebal sehingga mudah dibaca meski dari jarak yang jauh. *Font* ini digunakan pada *opening* serta judul *video*.

**abcdefghijklmnop
 qrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 0123456789**

Gambar 3.1 Contoh *Font Gotham*



Gambar 3.2 Penggunaan *Font* Pada *Opening Video*

2. Bebas Neue

Jenis *font* ini ramping, tegas, semua huruf tipe kapital, sehingga dapat dibaca dengan jelas. Penggunaan *font* ini diterapkan untuk keterangan lokasi.



Gambar 3.3 Contoh *Font* Bebas Neue

3.3.3. Konsep Warna

Berdasarkan konsep *cinematic* yang digarap penulis, penggunaan warna dalam *video* disebut *color grading*. *Color grading* merupakan Multi-Proses yang dapat mengubah nada *visual* dari seluruh tampilan *film*. Adapun jenis *color grading* yang digunakan adalah *Teal and Orange*. Proses ini menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki batasan ruang lingkup, yaitu kawasan Pedestrian Sudirman Palembang serta aktivitas pengunjung

maupun penampilan para seniman, yang semua aktivitas dan suasana akan di *record* secara *digital* menggunakan kamrea DSLR dengan teknik pengambilan gambar secara *cinematic*.

3.5. Alat dan Bahan.

3.5.1. Alat

Selama melakukan penelitian dan perancangan projek akhir, dimulai dari tahap awal hingga akhir penulis menggunakan beberapa alat yang digunakan selama proses berlangsung.

1. Alat Tulis

Alat tulis yang di gunakan adalah alat yang digumakan penulis untuk membuat *storyboard*, seperti pensil, kertas, dan penghapus.

2. Kamera DSLR Nikon DSLR D7100



Gambar 3.4 Nikon D7100

Kamera yang digunakan penulis dalam pengambilan gambar untuk projek akhir adalah Nikon D7100, dan lensa yang digunakan lensa Kit 18-140 mm.

3. Tripod Kamera



Gambar 3.5 Tripod

Tripod merupakan alat yang digunakan untuk membantu mengurangi beban kamera selama proses pengambilan gambar, sehingga dapat merekam gambar dalam waktu yang lama.

4. Laptop Acer Aspire E1-140



Gambar 3.6 Laptop Acer Aspire E1-140

Laptop yang digunakan penulis untuk *editing* dan penulisan laporan dengan spesifikasi RAM 4 GB, *Processor* Intel Celeron N2820 2.13 GHZ. Namun untuk *editing* secara keseluruhan

penulis menggunakan PC agar lebih mudah, dikarenakan spesifikasi laptop kurang mendukung untuk *editing video*.

3.5.2. Bahan

1. *Storyboard*
2. Hasil rekaman gambar
3. *Talent*
4. *Software Editing*



Gambar 3.7 Adobe Premiere CC 2015 dan After Effect

3.6. Tahap Pengerjaan

3.6.1. Tahap Pra Produksi

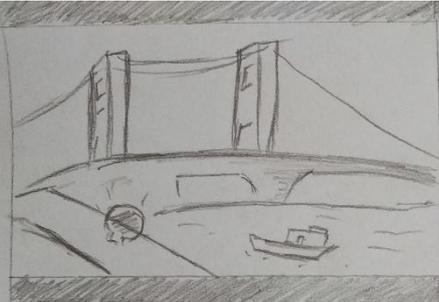
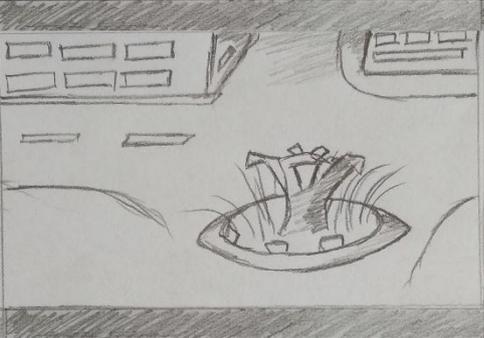
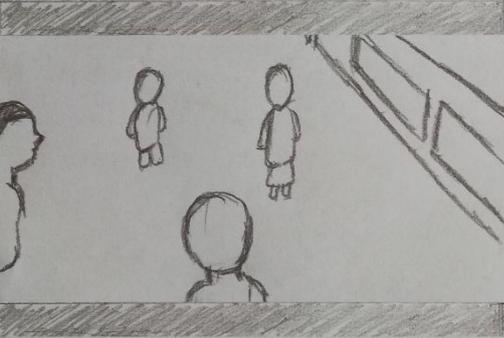
Tahap pra produksi merupakan tahap perencanaan, yaitu tahap yang dilakukan penulis dalam merancang proyek Tugas Akhir diantaranya mencari dan mencetuskan konsep atau ide untuk sebuah *video cinematic*, konsep yang dibuat sesuai ketentuan untuk sebuah *video cinematic* serta data yang telah diperoleh, mulai dari pemilihan lensa kamera, hingga penggunaan *talent*. Setelah menemukan konsep, penulis mulai mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk memulai produksi *video*, diantaranya kamera DLR, lensa f/18, *stabilizer*. tripod

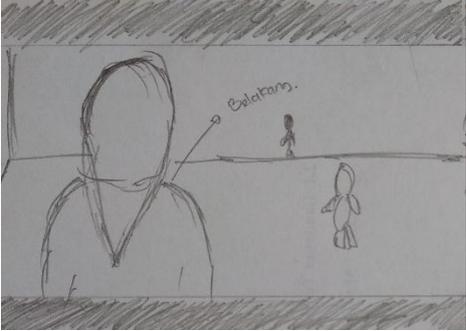
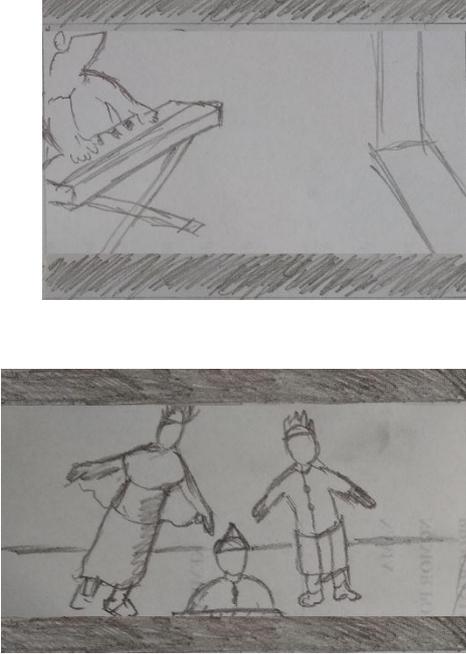
dan alat lainnya. Tahap pra produksi juga meliputi pembuatan *storyboard* guna untuk mempermudah penulis pada saat tahap produksi.

3.6.1.1. *Storyboard*

Storyboard digunakan penulis dalam tahap pra produksi pembuatan projek *video*, guna untuk mempermudah penulis dalam melakukan pengambilan gambar saat tahap produksi. *Storyboard* sendiri di buat manual menggunakan alat *sketch*.

Tabel 3.1 *Storyboard*

No	Gambar	Keterangan
1		<p><i>Scene</i> pertama akan menampilkan suasana jembatan Ampera, dengan menggunakan tipe <i>angel very wide shot</i>. Pengambilan gambar akan dilakukan dari kawasan Benteng Kuto Besak (BKB). <i>Scene</i> ini sebagai pembuka, untuk memperkuat jika <i>video</i> berasal dari Kota Palembang. Waktu yang dipilih untuk <i>scene</i> ini adalah sore hari.</p>
2		<p><i>Scene</i> ke dua menampilkan suasana bundaran air mancur di kawasan Masjid Agung dan menampilkan keindahan Masjid Agung itu sendiri di malam hari.</p>
3		<p><i>Scene</i> selanjutnya di kawasan inti yaitu Pedestrian Sudirman, dimana akan menampilkan suasana Pedestrian Sudirman saat sedang sepi pengunjung, hingga ramai, atau menjelang malam hari.</p>

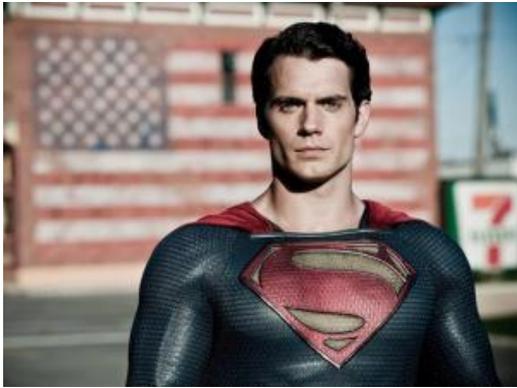
No	Gambar	Keterangan
4		<p><i>Scene</i> yang selanjutnya akan menampilkan <i>talent</i> dari belakang atau <i>bloking (medium close up)</i> <i>talent</i> akan berjalan sambil melihat kiri dan kanan suasana Pedestrian Sudirman dengan teknik <i>slow motion</i>.</p>
5		<p><i>Scene</i> selanjutnya akan menampilkan seniman yang ada di Pedestrian Sudirman, seperti pemain biola/<i>keyboard</i>, penari tradisional, dan kesenian lainnya. Pengambilan gambar menggunakan tipe <i>shot close up</i>, <i>medium close up</i> dan <i>big close up</i>.</p>

3.6.2. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya setelah pra produksi, tahap ini meliputi pengambilan gambar di kawasan Pedestrian Sudirman langsung yang disesuaikan dengan *storyboard* sebelumnya. Pengambilan gambar pada tahap ini di sesuaikan dengan angel kamera untuk *video cinematic*, seperti *extreme wide shot*, *wide shot*, *very wide shot* dan *angle* lainnya. Pengambilan gambar yang dilakukan penulis dalam proyek ini dimulai pada sore hari hingga malam hari dimana lokasi Pedestrian Sudirman mulai ramai dikunjungi utnuk mendapatkan *view* yang di inginkan.

Tabel 3.2 Tipe Shot

No	Tipe Shot	Keterangan
1	 <p data-bbox="461 1668 981 1744">Sumber : https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/</p>	<p data-bbox="1035 1339 1356 1839">Very Wide Shot, teknik mengambil lebih dekat dengan lingkungan disekitar subjek. Subjek akan terlihat berada di lingkungan seperti apa, dalam pengambilan gambar untuk projek akhir, tipe <i>shot</i> ini akan di aplikasikan untuk objek Ampera dan Masjid Agung.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
2	 <p data-bbox="429 797 1011 875">Sumber : https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/</p>	<p data-bbox="1034 461 1356 1043">Big/Extreme Close Up, pengambilan gambar dengan teknik ini akan menunjukkan secara detail ekspresi dari subjek, seperti linangan air mata dan luapan kegembiraan terpancarkan dari wajah atau mata subjek. Tipe <i>shot</i> ini digunakan untuk <i>talent</i> dan seniman Pedestrian Sudirman.</p>
3	 <p data-bbox="429 1552 1011 1671">Sumber : https://bradleywhitemedianotes.wordpress.com/2015/03/02/camera-work-shots/</p>	<p data-bbox="1034 1137 1356 1671">Mid Shot, teknik pengambilan ini bertujuan untuk menunjukkan subyek lebih detail, dan juga bisa menunjukkan emosi yang ditampulkan oleh subjek. Tipe <i>shot</i> ini di aplikasikan untuk <i>talent</i> dan pengunjung, ataupun seniman yang ada di Pedestrian Sudirman.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
4	 <p>Sumber : http://www.idrproductions.com/2017/11/13/camera-shots-angles-everyone-know/</p>	<p>Wide Shot, teknik pengambilan gambar dengan subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki</p>
5	 <p>Sumber : http://dewisanti438.blogspot.com/2017/05/macam-dan-jenis-angle-shot-dan-gerakan.html</p>	<p>Close Up, digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. Tipe shot ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja. <i>Close up</i> juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai <i>cut-in</i>.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
6	 <p data-bbox="429 801 1011 875">Sumber : https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/</p>	<p data-bbox="1038 461 1356 786"><i>Over the Shoulder Shot</i> tipe shot yang dilakukan untuk dua subyek, namun pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu salah satu</p>

3.6.3. Tahap Pasca Produksi

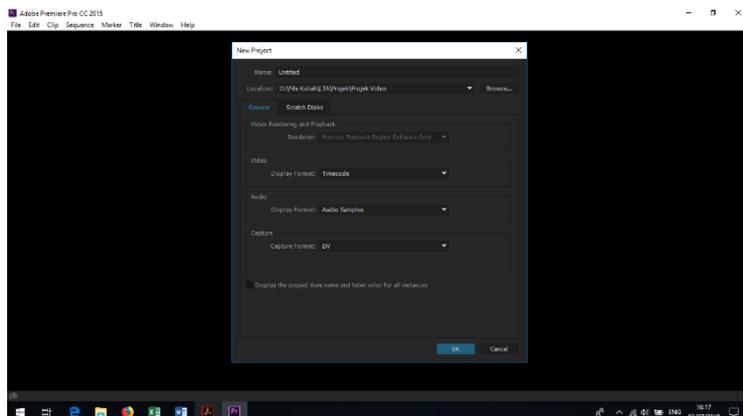
Tahap pasca produksi merupakan tahap akhir, yaitu proses *editing*. Proses *editing* yang digunakan penulis menggunakan *software Adobe Premiere* dan *After Effect* yang meliputi penggabungan antara potongan-potongan *video* yang telah diambil dari tahap produksi sebelumnya menjadi *video* secara utuh. Kemudian *color grading*, yaitu mengubah dan meningkatkan warna gambar *video*, proses ini dilakukan dengan memilih *highlight*, *midtone* pada *video* yang cenderung menggunakan warna-warna hangat. Selain itu dalam *editing video cinematic* selalu identik dengan *slow motion*, hal ini dikarenakan untuk memperkuat kesan *cinematic* pada *video*.

3.6.3.1. Tahap Pembuatan

Tahap pengerjaan *editing video cinematic* ini menggunakan *software Adobe premiere*, langkah-langkah pengerjaan tersebut adalah sebagai berikut.

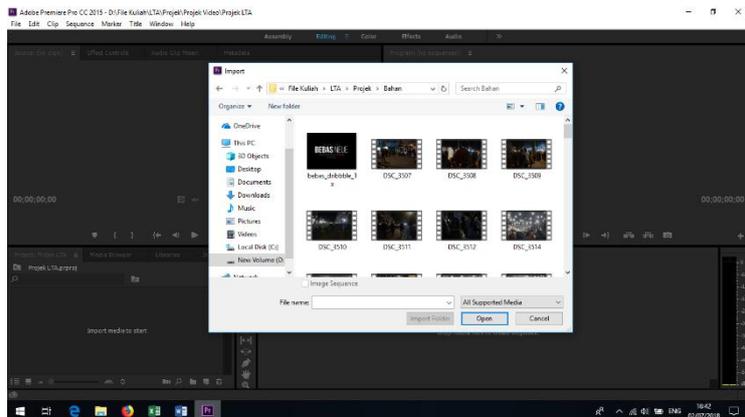
1. Tahap *Editing*

- a. Tahap awal dari *editing video cinematic* Pedestrian Sudirman adalah menggabungkan hasil rekaman gambar dengan menggunakan *software Adobe Premiere*, dengan membuka *software Adobe Premiere* kemudian pilih *New Project*



Gambar 3.8 Tahap awal dengan memilih *New Project*

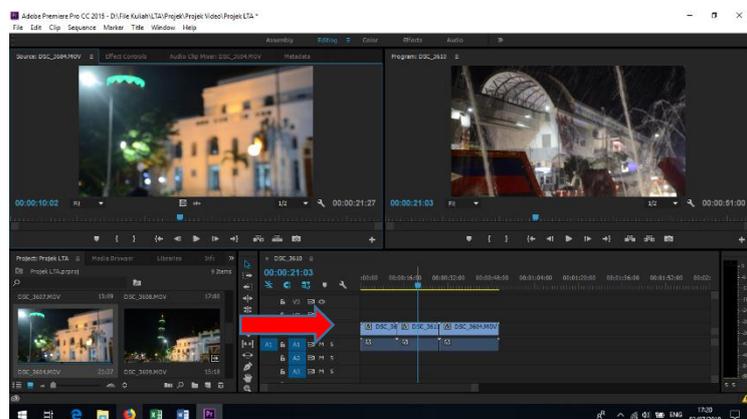
Setelah memilih *new project*, maka tampilan selanjutnya adalah Area Kerja, dengan panel-panel *editing*. Untuk memasukan bahan *video* yang telah disiapkan pada tahap produksi.



Gambar 3.9 Proses import *file video* ke *tab project*

Adobe Premiere

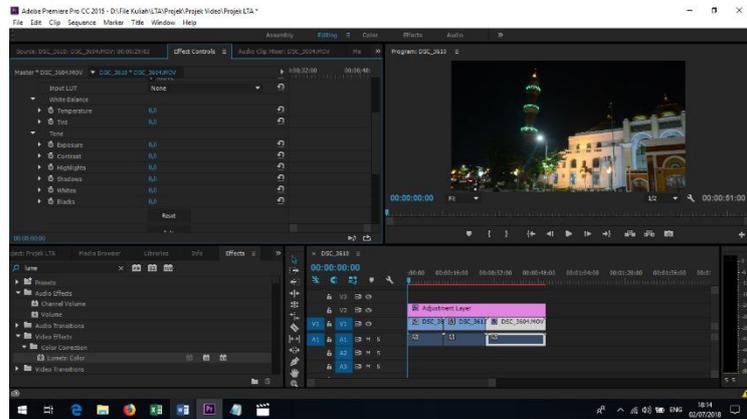
- b. Tahap selanjutnya adalah memindahkan *file video* dari *Tab Project* ke *Track Video*, guna untuk menggabungkan semua *video* yang sudah disiapkan. Caranya dengan langsung *drag video* ke Panel *Track Video*.



Gambar 3.10 Proses *drag video* ke panel *Time Line*

Setelah semua *video* digabungkan menjadi sebuah 1 *video*, maka selanjutnya menambahkan *color grading*

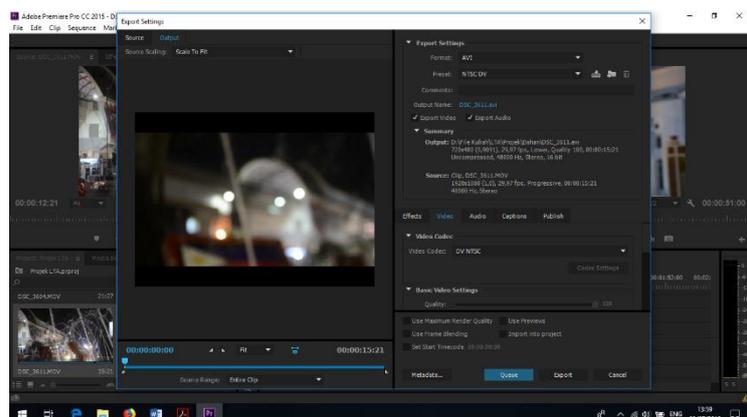
atau warna pada *video* agar lebih terlihat menarik. Efek yang digunakan adalah *Teal and Orange*.



Gambar 3.11 Proses awal *color grading*

2. Render

Setelah semua bahan *video* digabungkan, dan *color grading*, maka selanjutnya adalah proses *render*. Proses ini merupakan proses akhir *editing*, *output* yang di hasilkan sebuah *video* utuh yang di inginkan.



Gambar 3.12 Proses *rendering*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis

Hasil adalah tahap untuk menguraikan masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh, analisis dalam hal ini diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Dalam garis besar terdapat beberapa analisis yaitu, analisis visual.

4.1.1 Analisis Visual

Analisis yang dilakukan penulis dalam membuat perancangan yang nantinya akan dievaluasi, di *review*, dan direvisi agar sesuai dengan jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan tema dan konsep.

a. Talent



Gambar 4.1 Talent

Talent yang di pakai merupakan seorang wanita bernama Deevy Mareantika dengan tinggi 156 cm dan berat badan 57 kg.

Peran *talent* pada *video* adalah sebagai pengunjung yang seolah menikmati suasana di kawasan Pedestrian Sudirman.



Gambar 4.2 Salah satu *shot* pada *talent*

Salah satu *scene* yang melibatkan *talent*, yang seolah sedang melihat keadaan sekitar Pedestrian Sudirman dengan tipe *medium shot*.

b. *Black Bar* (Bar Hitam)

Black Bar merupakan 2 garis / bar hitam yang berada pada sisi atas dan bawah *frame video*. *Video* dengan jenis *cinematic* tentu identik dengan penggunaan *black bar*, yang fungsinya tidak lain untuk memberikan kesan *cinematic view* itu sendiri.



Gambar 4.3 Tampilan *video* dengan *Black Bar*

4.1.2 Analisis Huruf

Pembuatan *video cinematic* Pedestrian Sudirman tentunya memiliki beberapa jenis *font*, dan dalam pemilihannya disesuaikan dengan konsep *cinematic* itu sendiri. *Font* yang di pilih merupakan jenis *font* yang sering di pakai oleh *video creator* dalam membuat *video* jenis *cinematic*. Salah satu jenis *font* yang di gunakan adalah *font Gotham*. *Gotham* dapat digunakan untuk kebutuhan publikasi seperti *video*, *website*, *branding*, *cover* buku ataupun poster. *Typeface* yang disediakan beragam mulai dari regular hingga *condensed*, dan pada setiap *style* disediakan bentuk *italic* yang tersesuaian untuk penggunaan pembuatan tabel-tabel dan *charts*. *Gotham* menyertakan beberapa jenis model nomor dengan bermacam fraksi dan simbol. *Gotham* juga termasuk salah satu jenis *font* tak berkait (*Sans Serif*).



Gambar 4.4 Penggunaan *Font Gotham*.

Huruf *Sans Serif* adalah huruf yang memiliki jenis tanpa kait atau *serif*, jenis huruf ini memiliki sifat yang sangat mudah diaplikasikan diberbagai media sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk tampilan awal atau *opening video* dokumenter yang di buat. Dalam perkembangannya *Sans Serif* memiliki banyak sekali jenisnya. Alasan memilih *Gotham*, karena *font* ini memiliki karakteristik *modern*, tegas, jelas dan *readable* (mudah dibaca) sehingga diharapkan dapat dipahami dan dimengerti oleh pemirsa.

Pemilihan *font* dapat disimpulkan sebagaimana dalam karakteristiknya ini adalah untuk dapat mendukung komunikasi yang baik. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi antara lain :

1. *Clarity* adalah suatu huruf mempunyai fungsi yaitu dapat dilihat secara jelas tanpa adanya salah paham.
2. *Readability* adalah mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi.
3. *Legibility* adalah lebih menekankan pada pemirsa yang melihatnya apakah mudah atau sulit membacanya.

4. *Visibility* lebih menekankan pada nilai estetika atau keindahan jenis huruf.

Pemilihan huruf *Century Gothic* sebagai huruf yang digunakan telah memenuhi semua syarat dan kriteria yang disebutkan diatas, sehingga dapat digunakan dalam tampilan *film* dokumenter.

4.1.3. Analisis Warna

Warna yang di maksud adalah *color grading* pada *video*. Pada proses *color grading editor* atau *colorist* melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area utama yaitu perubahan *tone* dan perubahan warna. Perubahan pada 2 area ini maka kita dapat melakukan proses *color grading* untuk membuat *mood* atau tampilan yang diinginkan dalam hal ini *cinematic view*.



Gambar 4.5 Sebelum dan sesudah *color grading Teal and Orange*

4.1.4. Analisis Suara

Proyek *video cinematic* ini menggunakan beberapa *background* (suara latar) yang diterapkan sebagai pendukung *video*. *Background* yang di pilih adalah jenis untuk *video cinematic* yang tidak memiliki

copy right atau hak cipta, sehingga dapat digunakan banyak pihak ketika di *publih* ke media *internet*. Backsound yang digunakan dalam proyek *video* ini menggunakan *instrument* dari *e-soundtrax* dengan judul *Epic-Inspirational*. Backsound selanjutnya adalah *backsound* untuk setiap transisi *video*, suara yang dihasilkan sederhana dengan durasi kurang dari 5 detik. Fungsinya untuk menambahkan kesan *cinematic* pada *video*.

(sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=vOIL5liHqI8&index=5&list=WL>).

4.2. Tahap Perancangan

Berdasarkan analisis-analisis diatas penulis mulai melakukan perancangan proyek laporan tugas akhir yang akan menjadi sebuah *video cinematic* promosi wisata. Adapun tahapan-tahapan perancangan tersebut yaitu :

4.2.1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi dalam perancangan proyek akhir, adalah merancang konsep, ide serta pembuatan *storyboard*. Untuk menentukan konsep yang di inginkan, penulis terjun langsung ke lokasi Pedestrian Sudirman guna mendapatkan data yang akurat.

4.2.2. Tahap Produksi

Tahap produksi pada proyek ini adalah melakukan pengambilan gambar secara langsung di kawasan yang di teliti, dalam hal ini kawasan Pedestrian Sudirman menggunakan kamera

DSLR. Pada tahap ini pengambilan gambar di lakukan pada pukul 17:00 – 22:00.



Gambar 4.6 Scene Opening (Very Wide Shot)

Scene yang digunakan pada *opening* proyek *video cinematic* adalah Ampera, dengan teknik pengambilan gambar *very wide shot*. Pemilihan Ampera sebagai *opening* bertujuan untuk memperkuat hasil bagi yang melihatnya bahwa *video* merupakan dari Kota Palembang.



**Gambar 4.7 Scene Bundaran Air Mancur Masjid Agung
(Wide Shot)**

Pada *scene* ini, akan menampilkan suasana malam hari di bundaran air mancur kawasan Masjid Agung, teknik pengambilan gambar menggunakan tipe *wide shot* agar objek terlihat secara menyeluruh.



Gambar 4.8 Scene Kawasan Pedestrian Sudirman

Scene selanjutnya menampilkan kawasan utama dalam proyek, yaitu kawasan Pedestrian Sudirman. Pengambilan gambar dilakukan pada pukul 20:30, dimana kawasan sudah mulai ramai dikunjungi. Teknik *shot* masih menggunakan *wide shot*.



Gambar 4.9 Scene Seniman Musik (*medium shot*)

Scene untuk seniman atau hiburan di kawasan Pedestrian Sudirman dengan tipe *medium shot*, dan di sesuaikan dengan posisi objek yang di ambil.



Gambar 4.10 *Scene* Hiburan Penyanyi (*Medium Clode Up* dan *Two Shot*)

Scene ini menggunakan tipe shot *Medium Clode Up* dan *Two Shot*, dimana menampilkan dua objek yang sedang bernyanyi.



Gambar 4.11 *Scene* Objek Grup *Band* (*Medium Shot*)

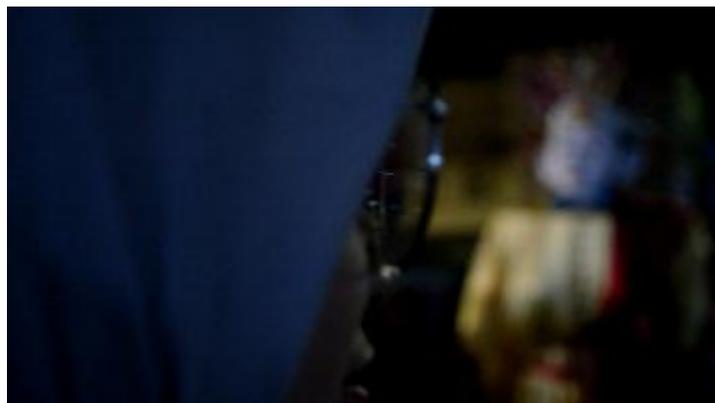
Beberapa shot yang di ambil untuk objek pengisi acara atau hiburan menggunakan tipe *medium shot*, seperti gambar di atas,

dikarenakan untuk memperlihatkan secara jelas aktivitas yang dilakukan objek.



Gambar 4.12 Scene Talent (Extreme Close Up)

Pengambilan gambar untuk *talent* pada *scene* ini menggunakan tipe *Big/Extreme Close Up*, untuk menunjukkan bahwa *talent* sedang melihat sebuah pertunjukkan dengan ekspresi yang jelas.



Gambar 4.13 Over the Shoulder Shot

Tipe *shot* ini di aplikasikan pada *scene talent* yang sedang melihat objek ondel-ondel, sebagai kesan untuk penonton ikut melihat apa yang *talent* lihat.



Gambar 4.14 Scene Kuliner

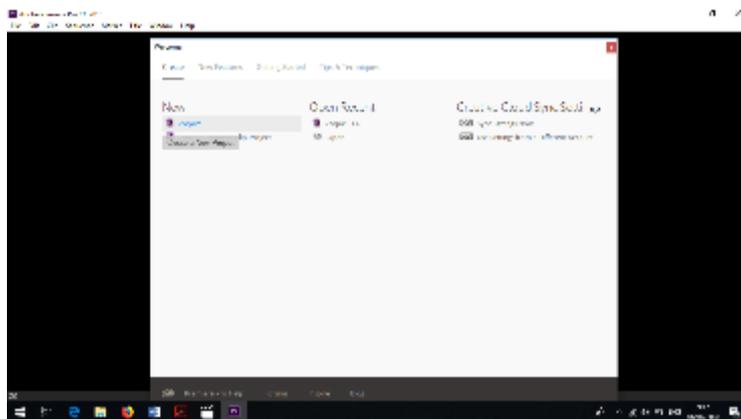
Scene selanjutnya akan menampilkan berbagai macam kuliner yang tersedia di kawasan Pedestrian Sudirman dengan tipe *shot medium close up*.

Pada tahap Produksi yang dilakukan di kawasan Pedestrian Sudirman telah menghasilkan setidaknya 102 shot, yang semuanya adalah aktivitas secara natural di kawasan tersebut, dan dalam penggunaan talent di sesuaikan dengan konsep sebelumnya.

4.2.3. Tahap Pasca Produksi

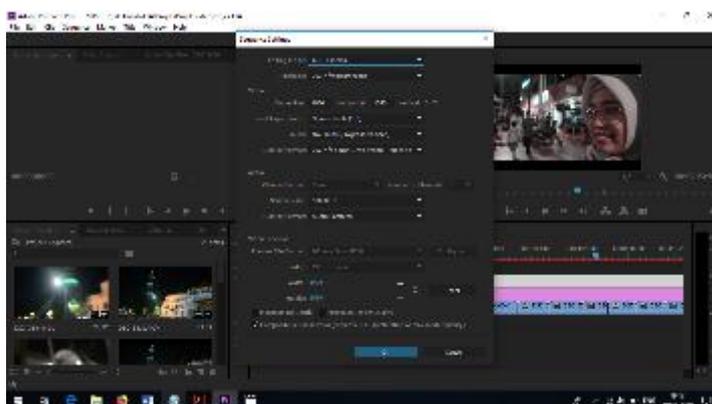
Tahap ini merupakan tahap *editing* dari hasil pengambilan gambar di tahap produksi.

a. *Editing*



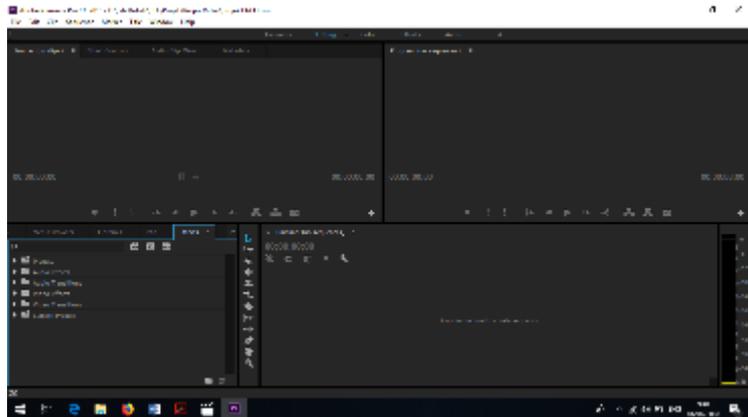
Gambar 4.15 Tampilan awal *Adobe Premiere CC 2015*

Pada tahap ini, untuk membuat proyek baru, *New Project* yang artinya kita akan membuat proyek *editing* yang belum pernah ada.



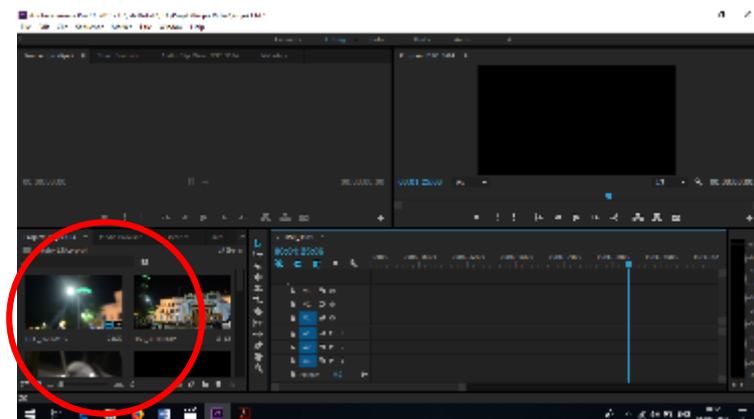
Gambar 4.16 *Sequence Settings*

Pada tahap ini, merupakan pengaturan *format audio* dan *visual*, yang disesuaikan dengan bahan *video*. Proyek ini menggunakan *editing mode ARRI Cinema*, *timebase 29,97 f/s*, *frame size 1920 x 1080* dan *sample rate 48000Hz*.



Gambar 4.17 Area kerja *Adobe Premiere CC 2015*

Tampilan area kerja *Adobe Premiere*, dimana terdapat semua panel dan *tools* untuk *editing*. Tahap selanjutnya adalah memasukan bahan *video* ke *Adobe Premiere*, ada dua cara yang dapat di lakukan, yang pertama melalui menu *File* kemudian *Import* dan Pilih *video* yang akan di *edit*, maka *video* akan muncul pada panel *project window* di sisi kiri bawah *Adobe Premiere*. Kemudian yang kedua *drag* langsung bahan *video* ke arah *panel project*.



Gambar 4.18 Bahan *video* pada *panel project*

Pada tahap ini semua bahan *video* sudah berada di panel *project*. Pada *panel project* terdapat pilihan menu untuk menambahkan efek atau pun partikel pada *video*, diantaranya menu *Effects*, *Media Browser*, menambahkan *item* baru (*layer*, teks, bar).



Gambar 4.19 Panel Source

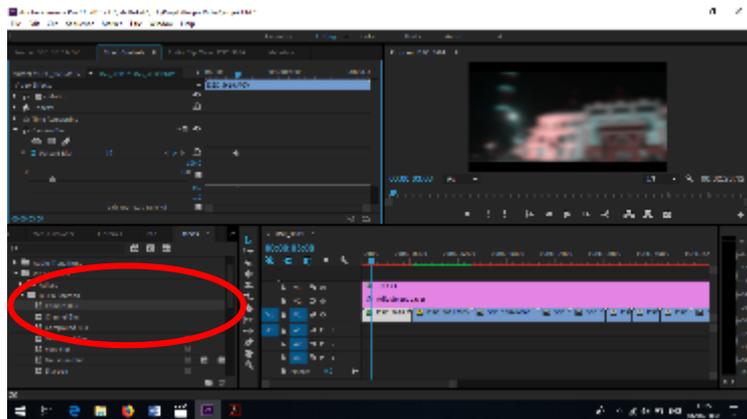
Video di panel *effect control* berfungsi untuk memotong *video* yang akan di ambil untuk ke tahap *editing*, kemudian dapat memilih *audio* atau *video* nya saja yang akan di *edit*. Setelah memilih bagian dari *video* yang akan di *edit* dari *panel Source*, selanjutnya *drag video* ke panel *Time Line* untuk masuk ke tahap inti *editing*.



Gambar 4.20 *Video* di panel *Time Line*

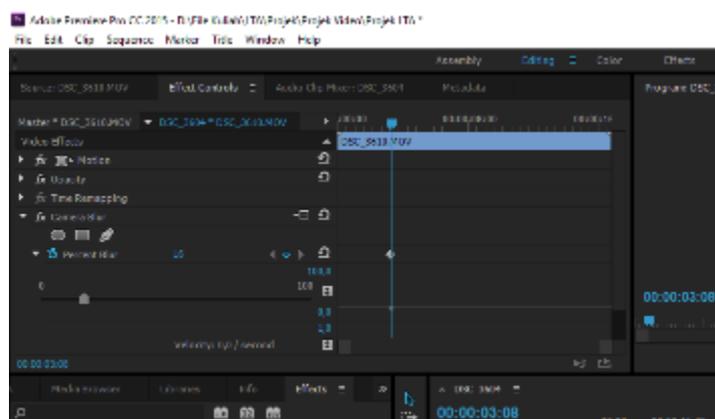
Jika *video* sudah di *drag* ke *Time Line*, maka *video* akan tampil di panel *Program Monitor* pada bagian kanan area kerja, yang berfungsi sebagai *Review* dari hasil *editing*.

a. Opening



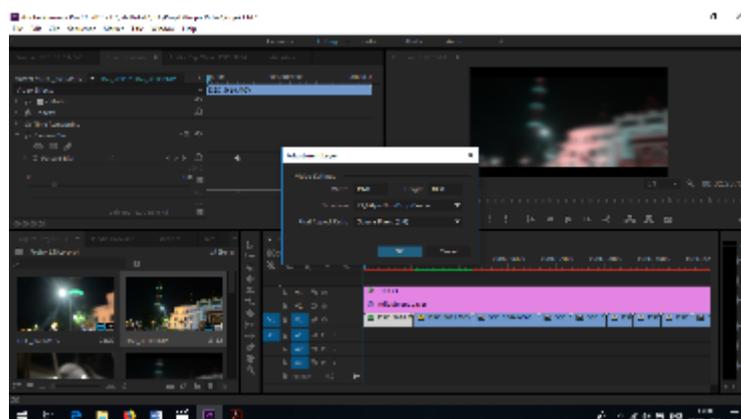
Gambar 4.21 Membuat *blur* untuk *Opening*

Pada tahap ini merupakan tahap untuk membuat *opening*, dengan membuat *blur* buatan dari *Adobe Premiere* di awal *video*. *Blur* akan di beri efek *feed in* dan *feed out* guna untuk memberikan kesan halus. Efek yang digunakan adalah efek *camera blur* yang berada di menu *Effects* pada panel *Project Window*,



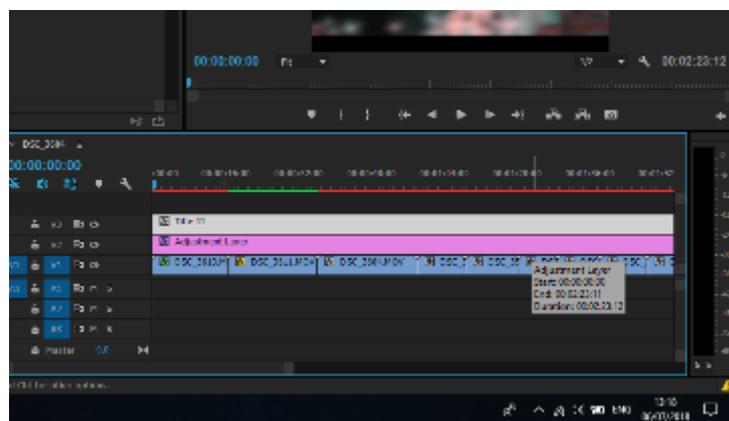
Gambar 4.22 *Setting blur dan toggle animation*

Pada tahap ini adalah mengatur ketajaman *blur* dan animasi *feed out*, saat *video blur* ke *focus*. Di *video* ini titik *toggle animation* di letakkan pada detik ke 3:05. Pengaturan pada panel *Effect Control*



Gambar 4.23 *Adjustment Layer*

Selanjutnya adalah menambahkan *Adjustment Layer*, yaitu *layer* baru yang bersifat kosong, berfungsi sebagai wadah untuk menambahkan efek atau partikel pada banyak *video*, dalam hal ini untuk menambahkan *Color Grading* pada *video*, sehingga tidak dilakukan berulang-ulang. *Adjustment Layer* akan di letakkan di panel *Time Line* di atas proyek *video* yang akan di *edit*.



Gambar 4.24 Letak *Adjustment Layer*

b. Membuat Black Bar

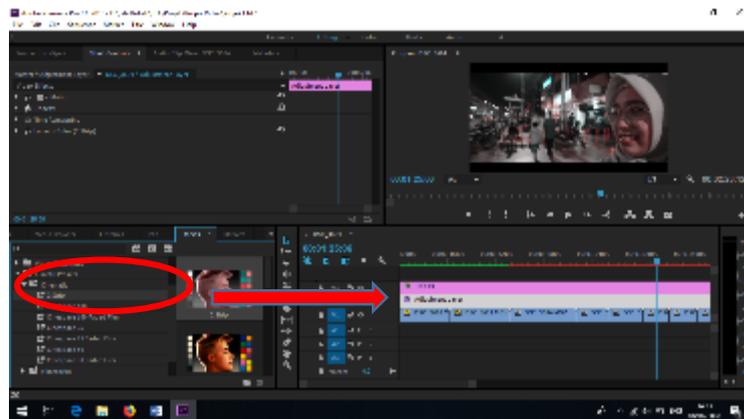


Gambar 4.25 *Title Editing* untuk *Black Bar*

Selanjutnya menambahkan *Black Bar* pada *video*. *Black Bar* dapat di buat melalui menu *Title Bar*, pada tahap ini *Black Bar* dibuat

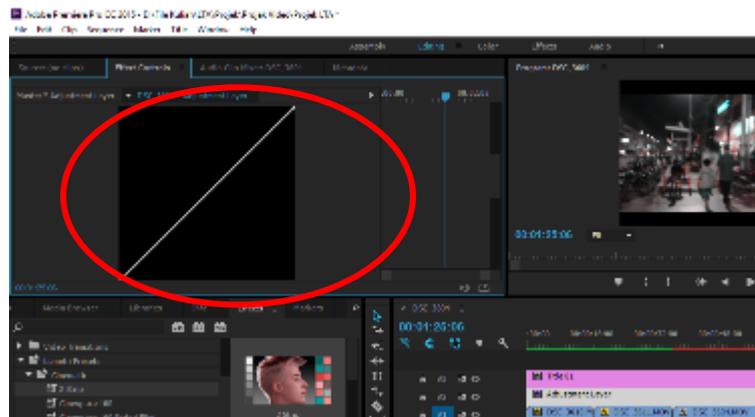
Pada tahap ini sama seperti tahap penambahan *Black Bar* sebelumnya, hanya saja kita menggunakan teks langsung, dengan memilih *tools Type Tool*. Teks yang di buat adalah judul dari proyek *video*, dengan menggunakan *font Gotham* dan pilihan warna putih agar terlihat jelas.

d. *Color Grading*



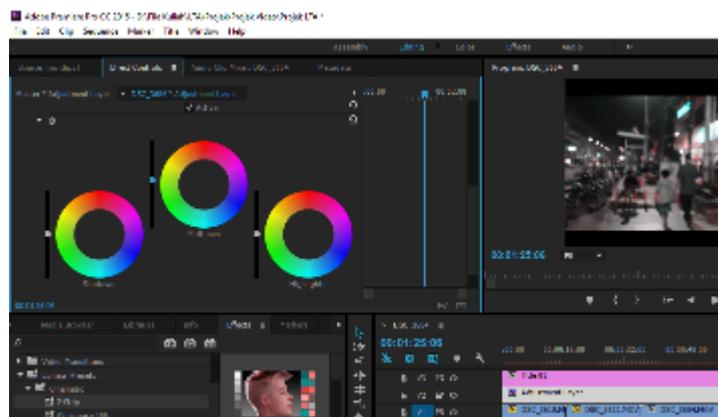
Gambar 4.28 Proses *color grading*

Proses awal *color grading* pada *video* di lakukan dengan menambahkan efek *Color Lumetri* yang terletak pada menu *Effects* di *panel Project*. *Color Lumetri* merupakan efek yang sering digunakan untuk *video cinematic*, karena warna yang dihasilkan mendukung untuk tampilan *Teal and Orange*, untuk jenisnya menggunakan warna *2 Strip* pengaturan awal *Adobe Premiere*.



Gambar 4.29 Pengaturan *color grading Curve*

Setelah efek di *drag* ke *Adjustment Layer*, maka warna *video* akan langsung berubah, hal ini masih perlu di lakukan pengaturan warna agar lebih menarik. Pengaturan pertama adalah *Curve* pada *menu Effect Control*, yang berfungsi untuk meningkatkan intensitas cahaya pada *video*.

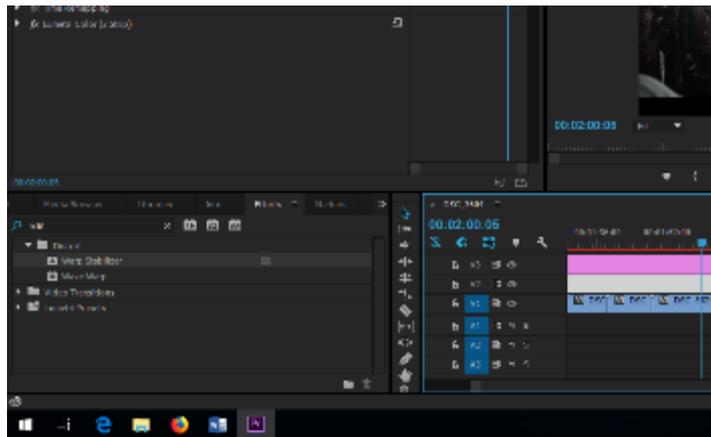


Gambar 4.30 Pengaturan *Color Wheels*

Setelah pengaturan *Curve*, maka selanjutnya adalah mengatur warna *video* dengan *Color Wheels*, dimana terdapat tiga tipe pilihan, *shadow*, *midtone*, *highlight*. Sesuai dengan tipe *color grading* yang

di buat *Teal and Orange*, maka warna yang di pilih adalah warna biru dan *orange*

e. *Stabilizer*



Gambar 4.31 Warp Stabilizer

Pengambilan gambar, terkadang keseimbangan kurang terjaga karna beban kamera, sehingga hasil *video* menjadi shaking (goyang). Untuk mengurangi hal tersebut dapat di lakukan menggunakan efek *Warp Stabilizer* yang ada di *Adobe Premiere CC 2015*. Penggunaannya pun cukup mudah, yaitu dengan memilih efek *Warp Stabilizer* pada menu *Effects, Video Effect, Distort* di *panel Project* kemudian *drag* ke *video* yang dipilih.

f. **Mengurangi *noise* pada *video***

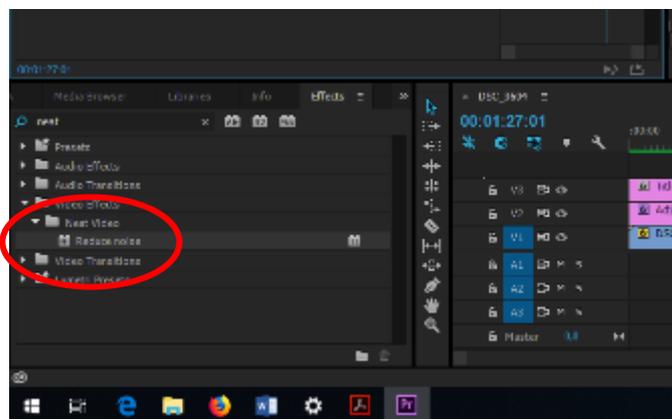
Selama pengambilan gambar di kawasan Pedestrian Sudirman, peneliti melakukannya di malam hari, dikarenakan kawasan tersebut hanya dibuka saat malam hari. Hal ini tentu menjadi sedikit masalah, karena ketika dalam pengambilan gambar

pada area kurang cahaya, maka hasil *video* akan terlihat *noise*. Untuk mengurangi hal tersebut, dapat dilakukan dengan menggunakan *Plugin* untuk *editing video* bernama Neat Video.



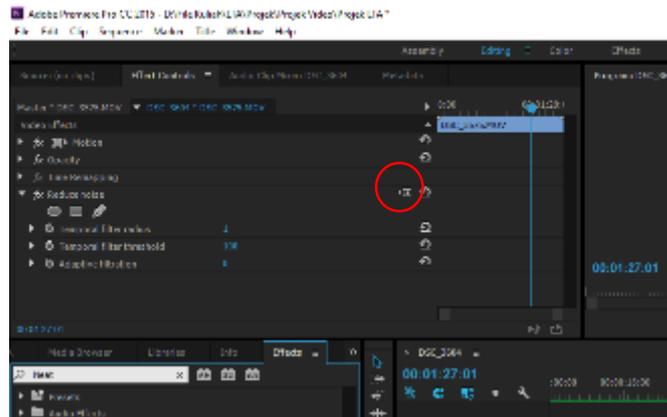
Gambar 4.32 *Plugin Neat Video*

Plugin Neat Video yang dapat mengurangi *shaking* (goncangan) saat pengambilan gambar. *Plugin* yang digunakan adalah versi 3.5, karena mendukung untuk Adobe Premiere CC. 2015. Untuk menggunakannya harus di *instal* terlebih dahulu.

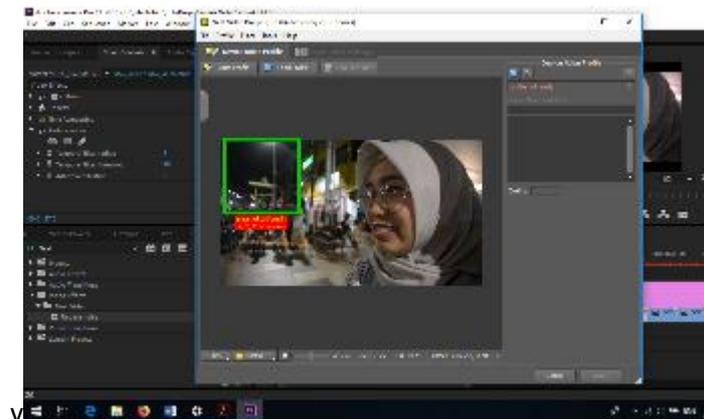


Gambar 4.33 Cara menggunakan *Plugin Neat Video*

Plugin yang telah di *instal*, secara otomatis akan berada di menu *Effects* di panel *Project*. Tidak ada pengaturan khusus untuk penggunaannya dalam mengurangi *shaking* pada *video*



Gambar 4.34 *Effect Control Reduce Noise*

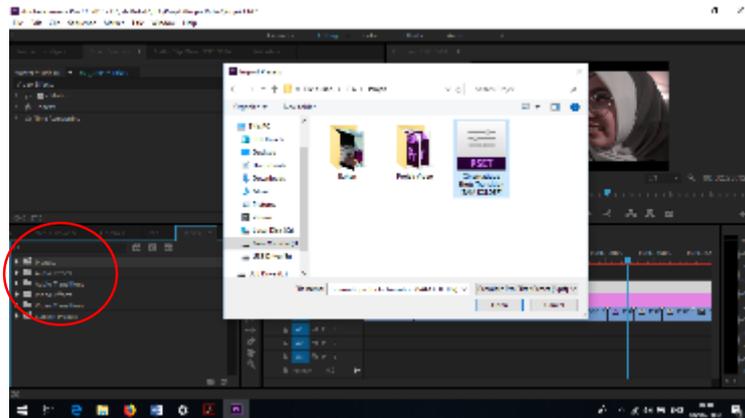


Gambar 4.35 *Proses Neat Video*

Setelah klik *Setup*, maka akan tampil area kerja baru dari *Neat Video*. Tahap selanjutnya pilih area *video* yang memiliki *noise* berlebih dengan klik kiri seperti gambar di atas, lalu klik *Auto Profile*, dan klik *Aply*. Hasilnya pun dapat di bandingkan sebelum dan sesudah di tambahkan *plugin* Neat Video.

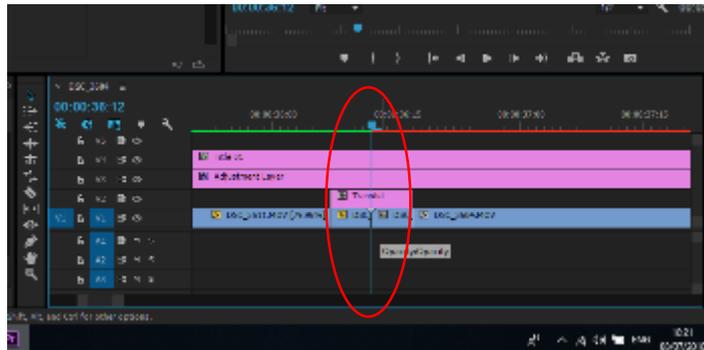
g. Efek Transisi

Untuk membuat efek transisi, diperlukan *priset* tambahan yang bisa di dapatkan di *internet*. *Priset* yang di gunakan dalam proyek ini adalah *priset Cinematique Shot Transition*, artinya *priset* ini khusus untuk *video cinematic*.



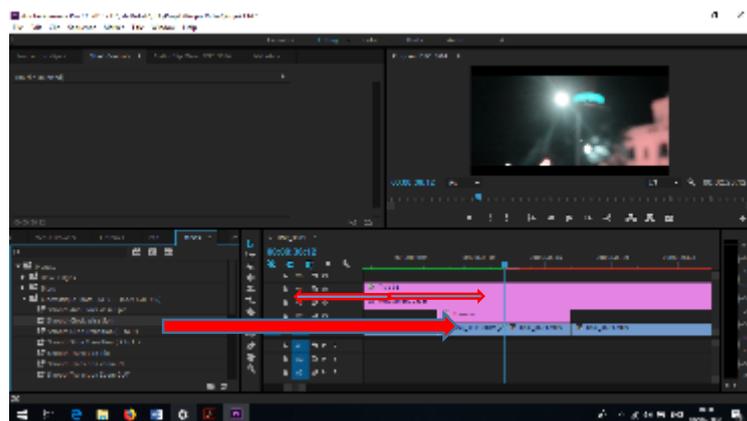
Gambar 4.36 Import Priset Transition

Import Priset dengan klik kanan pada *folder Priset* di *panel Project* kemudian pilih *Import Priset*, pilih *priset Cinematique Shot Transition* lalu klik *Open*. Selanjutnya buat *Adjustment Layer* baru dan beri nama *Transisi*, letakkan di *Panel Time Line* tepat di atas 2 *video* yang akan diberi efek transisi.



Gambar 4.37 Letak *Adjustment Layer* Transisi

Pada tahap ini posisi *layer* transisi berada di atas diantara dua *video* yang akan di beri efek transisi, dengan ukuran *layer* lima *frame* di sisi kanan, dan lima *frame* di sisi kiri. Jumlah *frame* berpengaruh dalam penambahan efek transisi, semakin banyak *frame* yang digunakan maka akan semakin lambat pergerakan animasi transisi.



Gambar 4.38 Drag *Preset* ke *Layer* Transisi

Efek transisi yang digunakan dalam proyek adalah efek transisi *Cinematique Shot Preset* yang secara khusus dibuat untuk *video cinematic*. Di dalam preset ini Untuk transisi yang

pertama, efek yang digunakan adalah *Smooth Clock Wise Spin*, animasi yang di hasilkan seperti berputar antara *video* satu ke *video* selanjutnya.



Gambar 4.39 Contoh Transisi *Clock Wise Spin*



Gambar 4.40 Contoh Transisi *Smooth Slide*

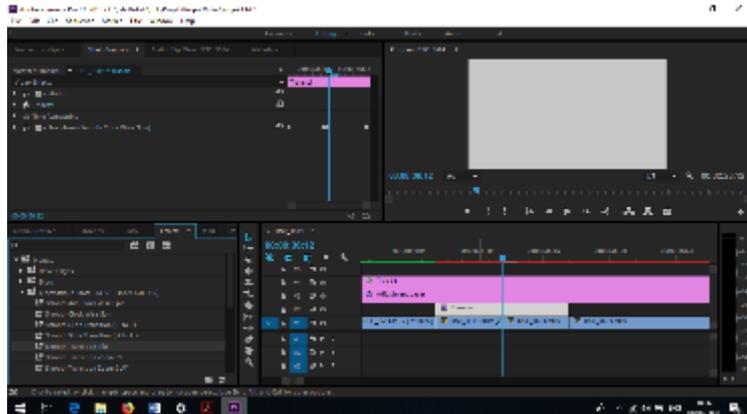
Transition (R to L)

Jenis transisi yang kedua adalah *Smooth Slide Transition (R to L)*, efek yang dihasilkan adalah perpindahan antara *video* satu ke *video* selanjutnya secara cepat dari arah kanan ke kiri.



Gambar 4.41 Transisi *Smooth Slide Transition (L to R)*

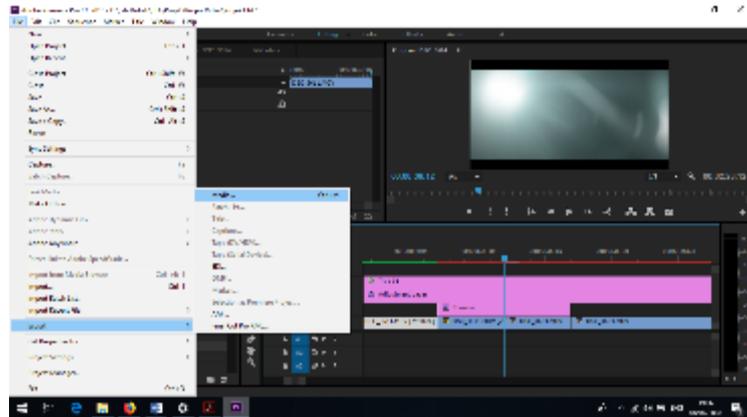
Efek transisi *Smooth Slide Transition (L to R)* merupakan transisi yang sama dengan sebelumnya, namun perpindahan atau pergerakan dari arah kiri ke kanan.



Gambar 4.42 *Smooth Transition Tile*

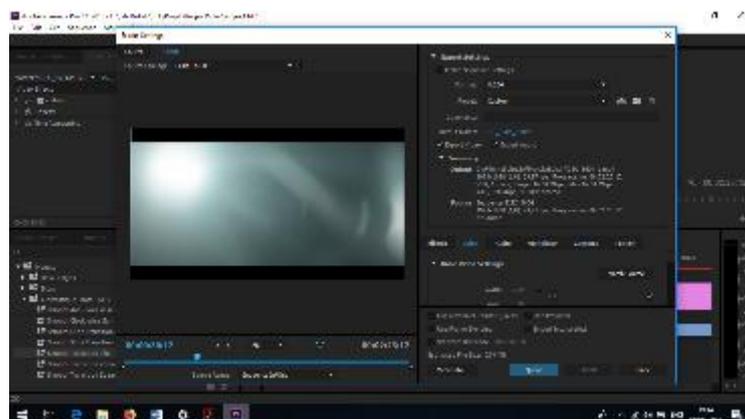
Preset ini digunakan untuk memperhalus pergerakan transisi, caranya dengan *drag* preset ke masing – masing *video* tepat di bawah *layer* transisi yang telah di beri efek transisi.

h. *Render*



Gambar 4.43 *Proses Render*

Tahap render merupakan tahap penyelesaian akhir, di mana tahap ini akan menghasilkan *output* berupa *video* utuh dari hasil *editing*.



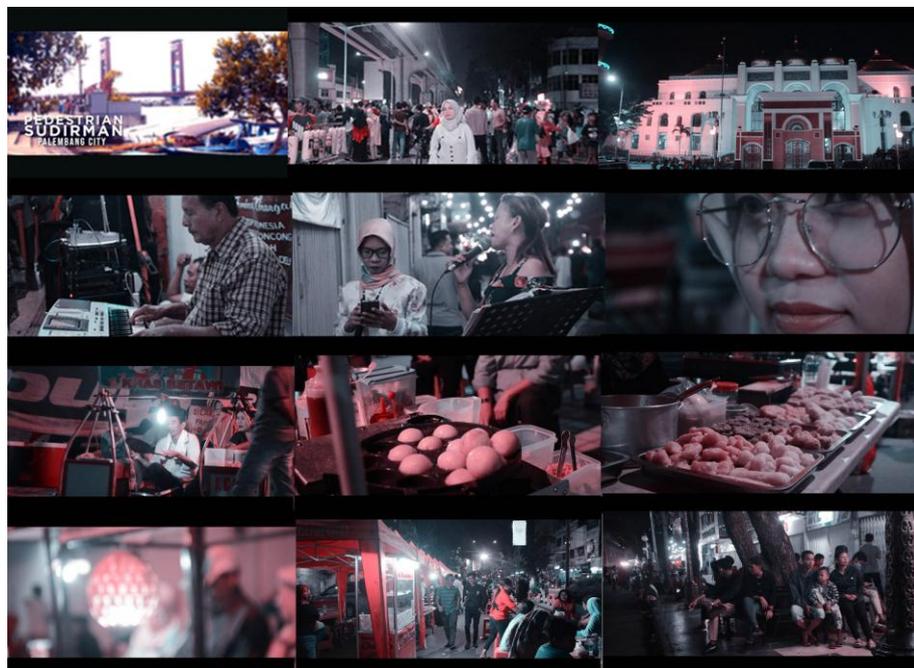
Gambar 4.44 *Export Video*

Pada menu *Export Setting* merupakan pengaturan untuk hasil *video* yang di inginkan. Untuk *format* MP4 ubah *format* menjadi H.264, lalu klik *Output Name* untuk mengetahui penyimpanan hasil *video* sekaligus untuk memberikan nama proyek.

4.3. Hasil dan Pembahasan

4.3.1. Hasil

Hasil yang diperoleh dalam proyek akhir adalah sebuah *video cinematic* yang memiliki informasi tentang objek wisata Pedestrian Sudirman Palembang. Adalah. *Video* dengan durasi 6 menit 15 detik menampilkan keadaan objek secara natural, dengan menambahkan efek warna serta efek transisi, sehingga lebih menarik untuk dilihat.



Gambar 4.45 Hasil Proyek Akhir

4.3.2. Pembahasan

Video Pedestrian Sudirman dengan *Cinematic View* yang dihasilkan akan menampilkan berbagai informasi yang dikemas secara *modern*, mulai dari *angel* kamera, dan proses *editing*, sehingga dapat menimbulkan kesan berbeda dari *video* lainnya, dan gambar yang di

ambil merupakan keadaan sesungguhnya dari kawasan Pedestrian Sudirman, namun penggunaan *talent* memasukkan unsur peran agar terlihat memiliki konsep. Selama proses pembuatan proyek, tentu penulis mengalami beberapa kendala, diantaranya keterbatasan waktu saat pengambilan gambar, di karenakan kawasan Pedestrian Sudirman hanya dapat di kunjungi pada hari Sabtu malam Minggu. Kemudian kondisi penerangan yang kurang memadai di lokasi sehingga mengakibatkan hasil *video* kurang maksimal. Namun hal itu tentu dapat di minimalisir pada saat proses *editing* menggunakan *Adobe Premiere*. Versi *software* yang digunakan penulis dalam melakukan *editing* adalah CC 2015, hal ini dikarenakan versi ini mendukung semua kebutuhan dalam *editing video cinematic*.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih 5 bulan mengenai kawasan Pedestrian Sudirman di Kota Palembang dengan hasil proyek *video cinematic*, dapat diambil kesimpulan bahwa kawasan Pedestrian Sudirman memiliki keunikan untuk di kunjungi, dengan adanya *video* tentang kawasan ini diharapkan dapat memperkenalkan sekaligus mengembangkannya, sehingga menjadi kawasan wisata internasional.

5.2. Saran

Penelitian mengenai *video cinematic* yang diketahui masih jarang ditemui untuk penulisan ilmiah sedikit mempersulit penulis dalam melakukan penelitian. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya di sarankan untuk menggali lebih dalam tentang *video cinematic* sehingga data yang dihasilkan benar-benar akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, Catur dan Purnama, Bambang Eka. *Pembuatan Profil Multimedia Green House Book's And Coffe Break. Journal Speed*. Vol. 1 No. 2. ISSN 1979 – 9330. 2008.
- Batubara, Helmina. Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode *Full Costing* Pada Pembuatan Etalase Kaca Dan Alumunium Di Ud Istana Alumunium Manado. Vol. 1 No. 3. ISSN 2303-1174. 2013.
- Fahri dan Riadi, Imam. *Media Pembelajaran Aritmatika Komputer*. Jurnal Sarjana Teknik Informatika. Vol. 1 No. 1. ISSN: 2338-5197. 2013.
- Kausar, Ahmad. dkk. Perancangan *Video Company Profile* Kota Serang Dengan Teknik *Editing* Menggunakan Adobe Premier Pro Cs 5. Jurnal PROSISKO. Vol. 2 No. 1. ISSN : 2406-7733. 2016.
- Mulyani, Sari. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika. 2016.
- Purwanti dan Suyanto. *Perancangan Periklanan Multimedia Dengan Teknik Sinematografi Untuk Program Publikasi*. Jurnal Telematika. Vol. 9 No. 1. ISSN 2442 – 4528. 2016.
- Purwanti, Budi. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 No 01. ISSN 2337 – 7615. 2015.
- Saputra, Alfian Dimas dan Tumimomor, Anthony. *Perancangan Video Promosi Wisata Eling Bening Ambarawa Menggunakan Teknik Cinematic*. Universitas Kristen Satya Wacana. 2017.
- Suyanto, Adi. *Pengembangan Program Notifikasi Berbasis Komputer Untuk Memperlancar Proses Pengembalian Buku Pinjaman Pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganessa*. Jurnal Sains dan Teknologi. Vol. 1 No. 1. ISSN 2303-3142. 2015.

Urbani, Yunanto Happi dan Purnama, Bambang Eka. *Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia – Generation” Berbasis Multimedia*. Vol. 3 No.3. ISSN 1979 – 9330. 2011.

Wahyu, Sesar. *Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer. Vol. 2 No. 1. ISSN 2302 – 1136. 2013.