

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**VIDEO PROFIL KAMPUNG PENGRAJIN ANYAMAN NIPAH  
DI PALEMBANG**



**Diajukan Oleh:**

- 1. DIAN SAPUTRA / 061140024**
- 2. KHAIRUMI PAHLAWANI / 061150017**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2019**

**KEMENTERIAN, RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA**

**NAMA : 1. DIAN SAPUTRA / 061140024  
2. KHAIRUMI PAHLAWANI / 061150017**

**PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)**

**JUDUL LTA : VIDEO PROFIL KAMPUNG PENGRAJIN  
ANYAMAN NIPAH DI PALEMBANG**

**Tanggal : 21 Januari 2019**

**Pembimbing,**

**Mengetahui,**

**Direktur,**

**Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.**

**NIDN : 0224048203**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA**

**NAMA : 1. DIAN SAPUTRA / 061140024  
2. KHAIRUMI PAHLAWANI / 061150017**

**PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)**

**JUDUL LTA : VIDEO PROFIL KAMPUNG PENGRAJIN  
ANYAMAN NIPAH DI PALEMBANG**

**Tanggal : 28 Januari 2019**  
**Penguji 1,**

**Tanggal : 28 Januari 2019**  
**Penguji 2,**

**Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si**  
**NIDN : 0229108302**

**Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn**  
**NIDN : 0208058801**

**Menyetujui,**  
**Direktur,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

Motto :

“senyum tulus manis adalah taman-taman indah yang dimiliki setiap manusia,  
yang sedap di pandang apabila melihatnya”

“kehidupan yang paling tentram adalah kehidupan yang kita sadari bahwa kita  
hidup di antara 2 kerajaan yang agung, yaitu kerajaan langit dan bumi”.

“Ilmu pengetahuan dan agama bagai samudera, ia sangat luas sekali, maka dari  
itu, berlayarlah sedini mungkin agar kau dapat menjangkau sejauh mungkin”.

~ Dian Saputra

“banyak cara untuk menjalani hidup, dan jalan cinta yang aku pilih”

~Jalaludin rumi

Kupersembahkan kepada :

- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Teman-temanku terkasih
- Para pendidik yang kuhormati
- Negara Kesatuan Republik Indonesia

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Allah, Tuhan semesta alam, karena berkat ilmu yang di titipkannya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Penulisan ini di buat untuk memenuhi persyaratan akademis program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech Palembang. Adapun selama penulisan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu kepada kedua orang tua yang tersayang, kepada sahabat dan teman-teman yang terkasih, kepada dosen pembimbing, kepada ketua program studi, serta kepada semua pihak yang mungkin saya lupa, yang telah membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga buku ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para Akademisi terkhusus Jurusan Desain Komunikasi Visual. dengan kesadaran Penulis, bahwa penulisan buku ini masih amat jauh dari kesempurnaan, perlu saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Andai ditunggu sempurna tentulah buku ini tidak pernah ada, semoga kita selalu berkeinginan untuk menuntut ilmu, menuliskan serta mempraktekannya. Agar hidup selalu nyala gairah membara dan terarah, Ucapan terima kasih tak terhingga buat mereka yang sudah memberikan motivasi dengan rela hati menerima segala kekurangan, *Jazakumullah khaira al-jaza'.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB 1        PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa .....	3
1.4.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian .....	3
1.4.3 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	4

### **BAB II        TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Multimedia .....	7
2.1.1.1 Audio.....	8
2.1.1.2 Gambar.....	8
2.1.1.3 Teks.....	9
2.1.2 Video .....	10

2.1.3	Video Profil .....	10
2.1.4	<i>Storyboard</i> .....	11
2.1.5	Sinematografi .....	12
2.1.6	Naskah .....	13
2.1.7	Metode Perancangan .....	13
2.1.7.1	Pra Produksi .....	13
2.1.7.2	Produksi .....	14
2.1.7.3	Pasca Produksi .....	14
2.2	Penelitian Terdahulu.....	15

### **BAB III      METODE PENELITIAN**

3.1	Objek dan Waktu Penelitian .....	18
3.1.1	Objek .....	18
3.1.2	Waktu Penelitian .....	18
3.2	Jenis Data .....	19
3.2.1	Data Primer .....	20
3.2.2	Data Sekunder .....	20
3.3	Teknik Perancangan .....	20
3.3.1	Konsep Visual .....	21
3.3.2	Konsep Huruf .....	23
3.4	Ruang Lingkup Penelitian .....	24
3.5	Alat dan Bahan .....	24
3.5.1	Alat.....	24
3.5.2	Bahan .....	27
3.6	Tahapan Pengerjaan .....	28
3.6.1	Pra Produksi.....	28
3.6.1.1	Riset Informasi .....	28
3.6.1.2	<i>Storyboard</i> .....	28
3.6.1.3	Naskah.....	32

	3.6.2 Produksi.....	33
	3.6.2 Pasca Produksi.....	39
	3.6.3.1 Tahapan pembuatan.....	39
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
	4.1 Analisis .....	42
	4.1.1 Analisis Visual .....	43
	4.1.2 Analisis Huruf .....	43
	4.1.3 Analisis Warna .....	44
	4.1.4 Analisis Suara .....	44
	4.2 Perancangan.....	44
	4.2.1 Pra Produksi .....	45
	4.2.2 Tahap Produksi .....	45
	4.2.3 Pasca Produksi .....	50
	4.2.3.1 <i>Editing</i> .....	50
	4.3 Hasil dan Pembahasan.....	50
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	5.1 Simpulan.....	60
	5.2 Saran .....	60
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xv</b>
	<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Jenis huruf <i>Century Gothic</i> .....	23
Gambar 3.2 Kamera Nikon D3200 .....	24
Gambar 3.3 Lensa <i>FIX</i> Nikon 35 mm.....	24
Gambar 3.4 <i>Tripod</i> dan <i>Monopod</i> .....	25
Gambar 3.5 Laptop .....	25
Gambar 3.6 <i>Drone</i> .....	26
Gambar 3.7 <i>Handphone</i> .....	27
Gambar 3.8 <i>Adobe Premiere</i> dan <i>After Effect</i> .....	27
Gambar 3.9 Tahap awal dengan memilih <i>New Project</i> .....	37
Gambar 3.10 Area kerja.....	38
Gambar 3.11 Proses <i>Import File Video Ke Tab Adobe Premiere</i> .....	38
Gambar 3.12 Proses <i>drag video ke Panel Time Line</i> .....	39
Gambar 4.1 Jenis huruf <i>Century Gothic</i> .....	41
Gambar 4.2 <i>Scene Opening</i> Jembatan Ampera.....	43
Gambar 4.3 <i>Scene</i> Salah Satu Makanan Khas Palembang.....	44
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Benteng Kuto Besar.....	44
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Bagian Depan Perahu.....	45
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Anyaman Hias Depan Rumah Oeng Boen Tjit.....	45
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Rumah Baba Oeng Boen Tjit.....	46
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Anak-anak Kampung 3-4 Ulu yang sedang bermain.....	46
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Rumah Firma.....	47
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Pengrajin yang sedang Menganyam.....	47
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Jembatan Musi IV.....	48
Gambar 4.12 Tampilan awal <i>Adobe Premiere CC 2015</i> .....	48
Gambar 4.13 <i>Sequence Settings</i> .....	49
Gambar 4.14 Area kerja <i>Adobe Premiere</i> .....	49
Gambar 4.15 Video di panel <i>Time Line</i> .....	50

Gambar 4.16 Transisi .....	51
Gambar 4.17 <i>Title Editing</i> untuk <i>Black Bar</i> .....	52
Gambar 4.18 <i>Backsound</i> Musik .....	53
Gambar 4.19 Menambahkan Narasi.....	53
Gambar 4.20 <i>Warp Stabilizer</i> .....	54
Gambar 4.21 Proses <i>Color Grading</i> .....	55
Gambar 4.22 Membuat teks pada <i>After Effect</i> .....	55
Gambar 4.23 Menempatkan teks pada <i>Adobe Premiere</i> .....	56
Gambar 4.24 Proses <i>Export Video</i> .....	56
Gambar 4.25 Proses <i>Render</i> .....	57
Gambar 4.26 Hasil Proyek Akhir.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pra Produksi .....	14
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu .....	15
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	19
Tabel 3.2 <i>Scene</i> .....	21
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 3.4 Naskah .....	32
Tabel 3.5 Tipe <i>Shot</i> .....	35



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)\
6. Lampiran 6. Surat Wawancara (Asli)



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi semakin pesat khususnya dibidang informasi, berbagai macam cara untuk menyebarkan informasi salah satunya melalui multimedia. Multimedia merupakan salah satu yang tepat untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio dan video. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu yang biasa menjadi lebih menarik (Hidayati, 2010: 3). Salah satu penyebaran informasi secara cepat melalui multimedia dapat dilakukan dengan membuat video profil yang menarik.

Video Profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif (Yulianna, 2013). Video profil dapat lebih mudah untuk mempromosikan suatu produk atau daerah, seperti produk-produk kerajinan maupun kawasan sentra kerajinan yang berpotensi untuk mengembangkan kebudayaan di suatu daerah.

Sentra kerajinan daerah tersebar di berbagai wilayah di Indonesia, dengan produk khas serta ciri dan keunikannya masing-masing. Beberapa daerah memiliki produk khas nya sendiri, ada juga produk kerajinan perak dan produk-produk khas lainnya. Kota-kota yang menjadi sentra kerajinan daerah biasanya juga memiliki pasar khusus yang menjual produk-produk

khas daerah tersebut, selain sebagai daya tarik wisatawan baik dari dalam maupun dari luar negeri, juga sebagai bentuk pengembangan sumber daya manusia dengan basis kewirausahaan, salah satunya kota Palembang.

Kota Palembang merupakan kota tertua di Indonesia berumur setidaknya 1382 tahun jika berdasarkan prasasti Sriwijaya yang dikenal sebagai prasasti Kedudukan Bukit. Menurut Prasasti yang berangka tahun 16 Juni 682. Pada saat itu oleh penguasa Sriwijaya didirikan Wanua di daerah yang sekarang dikenal sebagai kota Palembang (<http://www.palembang.go.id/>). Sejarah tua Palembang serta masuknya para pendatang dari wilayah lain, telah menjadikan kota ini sebagai kota multi-budaya yang mempunyai beberapa kerajinan khas salah satunya kerajinan anyaman daun Nipah. Daun Nipah, tumbuhan yang tumbuh di lingkungan hutan atau rawa-rawa ini dapat diolah menjadi beberapa macam kerajinan seperti keranjang, hiasan dinding dan kerajinan lainnya oleh masyarakat kota Palembang, terutama oleh masyarakat dikawasan 3-4 Ulu seberang Ulu kota Palembang yang mayoritas mata pencarian penduduknya sebagai pengrajin anyaman daun Nipah.

Sulitnya pemasaran dari produk-produk anyaman nipah dan kurangnya perhatian dari pemerintah yang dirasakan oleh para pengrajin membuat keanekaragaman budaya ini sendiri tidak ter-*expose*, padahal kebutuhan informasi saat ini sangat diperlukan untuk memperkenalkan ke masyarakat luas. Faktor inilah yang menjadi perhatian khusus penulis, adalah agar masyarakat lebih mengetahui kerajinan anyaman mulai dari

proses pembuatan hingga produk yang dapat dihasilkan dari daun Nipah tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Video Profil Kampung Pengrajin Anyaman Nipah di Palembang” sebagai media promosi dan pembelajaran pengenalan akan kerajinan anyaman kepada masyarakat luas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah penelitian yang didapatkan oleh penulis adalah tentang bagaimana cara membuat sebuah video profil kampung pengrajin anyaman nipah di Palembang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah video profil kampung pengrajin anyaman nipah di Palembang yang akan di gunakan untuk mempromosikan produk dan tempat dari kampung tersebut kepada masyarakat luas.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Laporan ini tentu memiliki manfaat yang akan dirasakan oleh beberapa pihak seperti bagi mahasiswa, masyarakat, dan akademik.

### **1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa**

Wawasan pengetahuan mengenai video profil dan selain itu, di dapatkannya pengalaman bagaimana proses dan cara membuat sebuah video profil yang menarik sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima masyarakat.

#### **1.4.2 Manfaat bagi Tempat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini bagi tempat peneliti adalah:

1. Melestarikan kebudayaan anyaman di kota Palembang.
2. Memperkenalkan kampung 3-4 Ulu Palembang.
3. Memperkenalkan produk-produk yang di hasilkan oleh kampung 3-4 Ulu .
4. Meningkatkan daya jual produk-produk yang di hasilkan kampung 3-4 Ulu.
5. Merangsang pemerintah agar memperhatikan tempat dan kondisi kampung 3-4 Ulu.
6. Menarik minat wisatawan lokal dan interlokal untuk berkunjung ke kampung 3-4 Ulu.

#### **1.4.3 Manfaat bagi Akademik**

Adapun manfaat penelitian ini bagi akademik adalah:

1. Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan penelitian selanjutnya.
2. Sebagai tolak ukur tingkat kemampuan mahasiswa menyerap ilmu yang telah dipelajari di Politeknik PalComTech.

## 1.5 Sintematika Penulisan

BAB I: Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang permasalahan dan rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dalam penelitian tersebut.

BAB II: Merupakan landasan teoritik dan hasil penelitian terdahulu. Bagian ini berisi pengkajian teori yang digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan hipotesis dan penjelasan fenomena hasil penelitian sebelumnya. Dengan menggunakan teori yang telah dikaji dan juga penelitian-penelitian sebelumnya, hipotesis-hipotesis yang ada dapat dikembangkan pada Bab ini.

BAB III: Merupakan metode penelitian ini akan dijelaskan objek dan waktu penelitian, alat, dan bahan. Setelah penjelasan objek, waktu penelitian, alat dan bahan kemudian dilanjutkan dengan tahap pengerjaan, tahap pengerjaan sendiri dijelaskan dari bagian awal hingga akhir.

BAB IV: Merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari analisa, perancangan, hasil dan pembahasan dari metode-metode yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya. Bab ini akan membahas tiap tahap demi tahap pengerjaan dari proses awal hingga proses akhir yang dihasilkan.

BAB V: Merupakan kesimpulan dan saran. Bab ini terdiri dari simpulan yang menunjukkan keberhasilan tujuan dari penelitian. Simpulan menunjukkan hipotesis mana yang didukung dan mana yang tidak didukung oleh data. Implikasi dari penelitian yang menunjukkan kemungkinan penerapannya. kelebihan dan kekurangan, saran-saran yang berisi keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan dan bagi penelitian yang akan datang. Selanjutnya penelitian akan dilengkapi dan lampiran daftar pustaka dan lampiran-lampiran lainnya seperti tabel dan lain-lain



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Multimedia**

Menurut Suyanto dalam Maryati (2013: 22) Istilah Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau bermacam-macam dan kata media yang berarti sarana yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu atau alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video.

Menurut Yuliono (2012: 3) Multimedia adalah sistem komputasi yang membuka berbagai potensi aplikasi dengan menggabungkan berbagai sumber informasi, grafis, animasi, gambar, suara, dan video *full-motion*. Melihat gambaran besarnya, multimedia dapat dilihat dari beberapa penggabungan dari tiga industri, Komputer, komunikasi, dan industri penyiaran. Berdasarkan teori yang dikemukakan bahwa multimedia adalah sarana informasi yang di dalamnya terdapat informasi, teks, warna, gambar, suara dan grafis, yang di rancang sesuai tujuan untuk menyampaikan atau mempengaruhi *audience*.

## **Unsur-unsur Multimedia**

### **2.1.1.1 Audio**

Menurut Suyanto dalam Maryati (2013: 22) audio adalah segala suatu yang dapat didengar. Audio atau suara dalam komputer diolah oleh *sound card* dari bentuk analog digital. Audio sangat berguna memberi tekanan dalam sebuah adegan atau memberikan efek suara dalam sebuah karya multimedia.

Menurut Joni, dkk audio (2014: 130) Audio adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk meyajikan pesan-pesan. Berdasarkan teori di atas Audio adalah teks yang di sampaikan melalu suara dengan alat bantu berupa mesin atau elektronik yang dapat mempermudah audien menangkap informasi atau pesan yang di sampaikan.

### **2.1.1.2 Gambar**

Menurut Suyanto dalam Maryati (2013: 22) Gambar merupakan kumpulan dari banyak titik yang tersusun sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu bentuk yang diinginkan. Gambar merupakan bentuk yang disajikan sebagai sarana yang mudah dipahami dan

dimengerti oleh para pemakai. Gambar juga bisa sebagai alat penerjemah.

Menurut Yuswanti (2014: 192) Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Berdasarkan teori di atas Gambar adalah kombinasi dari titik, garis dan bentuk untuk menciptakan imitasi dari suatu objek yang di maksud.

### **2.1.1.3 Teks**

Menurut Suyanto dalam Maryati (2013: 22) tampilan dalam bentuk teks pada program multimedia sangat berperan memberikan kemudahan bagi pemakai untuk menyampaikan suatu informasi. Teks juga sangat berguna untuk menjelaskan adegan yang sedang berlangsung dalam sebuah sistem multimedia. Teks juga memberikan warna tersendiri bagi multimedia.

Menurut Novita, dkk (2014: 162) Teks adalah proses pemisahan teks tertulis menjadi unit makna seperti kata, kalimat, atau topik. Berdasarkan teori di atas Teks adalah sesuatu yang di rancang untuk merencanakan penyampaian sesuatu.

### 2.1.2 Video

Menurut Soffiana Agustin dalam Prihantini (2013: 63) Perkembangan data video yang cepat menyebabkan kebutuhan akan efisiensi dan ketepatan konten/isi dan *system retrieve* meningkat. Untuk itu, berbagai rencana analisa isi video yang terdiri dari satu kombinasi dari gambar, audio, dan teks sebagai informasi pada video telah banyak dilakukan dengan tujuan untuk menguraikan, mengurutkan, atau memisahkan sejumlah data yang besar.

Menurut Munir, dkk (2013: 2) Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Berdasarkan teori yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu cara penyebaran informasi yang lebih aktual.

### 2.1.3 Video Profil

Menurut Henna dalam Saftanto (2012: 243) Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio visual

tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. Menurut Haryoko dalam Permana, dkk (2017: 22) Video Profil adalah media yang sangat efektif yang digunakan mempromosikan daerah, produk, dan mempromosikan suatu perusahaan tertentu. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Video Profil adalah salah satu bentuk promosi berbasis video yang di rancang untuk memperkenalkan sesuatu secara menarik.

#### **2.1.4 *Storyboard***

Menurut Jerry L dalam Maryati (2013: 23) *Storyboard* adalah ilustrasi adegan dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam gambar tangan atau komputer, dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang berupa tulisan, waktu kejadian, *backsound* yang dipakai dan durasi. Menurut Nurhasanah (2011: 3) *Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan ilustrasi adegan melalui gambar sebagai acuan sebelum pembuatan video.

### 2.1.5 Sinematografi

Menurut Erlyana dan Bonjoni (2014: 131) Sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan ketajaman gambar, corak penggambarannya, durasi seberapa lama gambar itu ditampilkan, irama dan sebagainya yang merupakan alat komunikasi bersifat non verbal. Walaupun unsur-unsur yang lain seperti, kualitas cerita, *editing*, ilustrasi musik, efek suara, dialog dan permainannya prima sehingga dapat memperkuat nilai sebuah tayangan, tapi unsur penting yaitu visualnya sangat buruk tentu akan mempengaruhi nilai keseluruhan. Irawan (2016: 62) Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita).

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang cerita.

### **2.1.6 Naskah**

Menurut Astuti (2014: 23) Pembuatan naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. Teks narasi adalah teks yang dibaca oleh pengisi suara yang bertujuan untuk memperjelas isi dari *movie* yang sedang diputar, proses ini dinamakan *dubber*. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa narasi merupakan suara untuk memvisualisasikan video agar *audience* mendapat informasi lebih jelas.

### **2.1.7 Metode Perancangan Video**

Laporan ini menggunakan metode Observasi, Dokumentasi, Wawancara, dan Studi Kepustakaan dengan begitu akan didapkannya data dan informasi mengenai permasalahan yang terdapat di kampung 3-4 Ulu kota Palembang. Selain itu, penulis juga menggunakan metode perancangan video yang terdiri dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

#### **2.1.7.1 Pra Produksi**

Menurut Wardhani dan Sudjudi (2014: 5) Pra produksi, yaitu tahap di mana dilakukan riset data, penganalisisan masalah, kemudian pencarian solusi. Setelah itu, dilakukan observasi ke lokasi untuk melihat secara langsung sekaligus merancang perencanaan pada saat produksi nanti. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa

tahap pembuatan yang telah di buat sebelumnya yaitu mencari perizinan lokasi, riset informasi, mencetuskan ide, membuat *storyboard*, membuat *script*, dan jadwal pengambilan gambar video.



**Tabel 2.1.7.1 Pra Produksi**

### 2.1.7.2 Produksi

Menurut Wardhani dan Sudjudi (2014: 5) Produksi yaitu tahap penulis melakukan proses pengambilan video dengan mengacu pada perencanaan yang sudah dirancang pada masa pra-produksi. Tahap produksi pada penelitian ini adalah tahap membuat *storyboard*, pengambilan gambar, mengatur *shoot*, *angle*, transisi, *moving* dan audio. Adapun alat pendukung yang di gunakan pada tahap produksi antara lain, kamera DSLR, *tripod*, *stabilizer* dan *Microfon*.

### 2.1.7.3 Pasca Produksi

Menurut Wardhani dan Sudjudi (2014: 5) Pasca produksi, yaitu tahap lanjutan dari produksi. Selanjutnya

setelah proses produksi selesai, tahap selanjutnya adalah proses pasca produksi. Proses pasca produksi ini penulis melakukan proses *rendering* menggunakan komputer grafis sehingga dapat menghasilkan sebuah video profil yang utuh. Adapun *software* yang di gunakan antara lain *Adobe premier* dan *Adobe after effects*, kemudian video profil tersebut akan di *upload* ke media sosial dan elektronik.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai Video Profil ini dapat di bilang masih sangat minim dan sulit di temukan, Namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang bersangkutan dari beberapa universitas dan politeknik yang tentu saja dapat memperkuat karya ilmiah penulis. Berikut hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada Tabel 2.2 Penelitian terdahulu dibawah ini:

**Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian (Tahun)	Hasil
1.	Indri Tri Astuti (2014)	Pembuatan Video Profil Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono Kabupaten Karanganyar	Telah dihasilkannya sebuah Video Profil Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono maka media promosi kepada masyarakat sebelumnya menggunakan cara- cara dan proses penyebaran secara lisan yang dirasa kurang optimal, dan sekarang telah tergantikan dengan adanya video profil Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian (Tahun)	Hasil
2.	Trisno Haryoko, Dimas Sasongko (2012)	Pembuatan Video Company Profile Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri	Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yaitu Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri sekarang sudah menggunakan video profil yang berbasis multimedia sebagai sarana informasi pengenalan kepada masyarakat dan Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri sudah memiliki video profil yang berbasis multimedia.
3.	Tri Winarni (2013)	Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih	Masyarakat dapat mengetahui informasi Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih dengan adanya suatu video profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih.

Penelitian Astuti (2014) yang berjudul Pembuatan Video Profil Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono Kabupaten Karanganyar, peneliti menghasilkan video profil pada Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi dan mempublikasikan sekolah tersebut kepada masyarakat umum dengan lebih efektif, tepat dan akurat. Terdapat persamaan tujuan dengan penulis yaitu menghasilkan Video Profil Pembuat Anyaman Di Kampung 3-4 Ulu yang bermanfaat untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang proses pembuatan dan produk yang dihasilkan dari kerajinan anyaman tersebut.

Penelitian Haryoko, dan Sasongko (2012) yang berjudul Pembuatan Video *Company Profile* Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri,

peneliti menghasilkan video profil sebagai penyampaian informasi agar lebih efektif dan efisien sebagai sarana penyampaian kepada masyarakat umum khususnya di bidang kesehatan merupakan rujukan bagi penulis karena Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri yang telah diteliti oleh peneliti dan Pembuat anyaman di kampung 3-4 Ulu yang akan penulis teliti sama-sama belum mempunyai video profil yang selama ini hanya mendapat informasi dari mulut ke mulut.

Penelitian Winarni (2013) yang berjudul Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih, peneliti menghasilkan video profil dengan tujuan diadakan untuk dijadikan sebagai media promosi, informasi dan dokumentasi kepada masyarakat luas agar mengetahui keunggulan serta fasilitas yang ada di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Matesih. Terdapat persamaan tujuan yang akan penulis teliti di kampung 3-4 Ulu kota Palembang sebagai media promosi bagi pembuat anyaman di kampung 3-4 Ulu kota Palembang tersebut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Objek**

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebuah kampung pengrajin anyaman nipah di Kota Palembang, yaitu Kampung 3-4 Ulu, yang terletak di Seberang Ulu 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kampung ini sudah ada sejak kota Palembang didirikan, di dalamnya terdapat masyarakat yang mayoritas sebagai pengrajin anyaman nipah.

##### **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**

Proses dalam pengambilan data tentu memiliki jenisnya, Penulis membagi jenis data menjadi 2 yaitu Data Primer dan Sekunder untuk mendukung data yang dibuat di dalam laporan ini.

##### **3.2.1 Data Primer**

Menurut Sugiono dalam penelitian Batubara (2013: 220) 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 kampung 3-4 Ulu Kota Palembang.

### **3.2.2 Data Sekunder**

Menurut Sugiono dalam penelitian Batubara (2013: 220) 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 akurasian 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 sinematografi, dibuat dengan cara menggabungkan beberapa video dari hasil produksi dan menambahkan beberapa efek visual seperti *black bars*, *color grading*, *video transition*, dan audio visual yang nantinya akan memperindah film yang dibuat.

Penulis akan menampilkan beberapa *icon* kota Palembang sebagai pembuka dan berbagai aktivitas dan suasana di kawasan Kampung 3-4 Ulu kota Palembang. Selama pengambilan gambar, penulis akan menampilkan aktivitas pengrajin anyaman nipah di kampung 3-4 Ulu tersebut, dimulai dari cara menuju ke kampung 3-4 Ulu dengan menggunakan perahu, kemudian mengambil gambar anak-anak dan para warga yang sedang beraktivitas di kampung

tersebut, mengambil rumah firma hingga beberapa lainnya akan diselingi proses pembuatan anyaman nipah tersebut oleh warga setempat, berikut penjelasan dari tiap *scene*:

**Tabel 3.2 Scene**

No	Scene	Keterangan
1.	Scene 1	Jembatan Ampera sebagai <i>icon</i> kota Palembang sebagai pembuka video, yang menginterpretasikan Palembang kota metropolitan.
2.	Scene 2	Monumen Perjuangan Rakyat juga sebagai <i>icon</i> kota Palembang selain yang jembatan Ampera yang juga menginterpretasikan Palembang sebagai kota metropolitan.
3.	Scene 3	Aktivitas di sungai Musi, mengambil suasana perahu-perahu yang sedang mencari penumpang.
4.	Scene 4	Gambar depan perahu, menginterpretasikan keadaan di dalam perahu saat menaikinya yang mengantar penulis dari Ampera ke kampung 3-4 Ulu serta memperlihatkan pemukiman yang berada di pinggir sungai Musi.
5.	Scene 5	Mengambil gambar ayunan di depan rumah Ong Boen Tjit yang berada di pinggir sungai.
6.	Scene 6	Mengambil gambar anyaman di depan rumah Ong Boen Tjit yang berada di pinggir sungai.
7.	Scene 7	Gambar rumah firma di sisi lain secara keseluruhan.
8.	Scene 8	Mengambil gambar seorang pengrajin anyaman yang sedang menganyam nipah.

No	Scene	Keterangan
9.	Scene 9	Mengambil gambar seorang pengrajin yang sedang menganyam nipah secara detail.
10.	Scene 10	Mengambil gambar anak-anak di kampung 3-4 Ulu yang sedang mandi di pinggir sungai Musi.

### 3.3.2 Konsep Huruf

Pemilihan *font* penulis menggunakan jenis *font Base one* yang mengintrestasi modern dan mudah untuk dibaca.

CENTURY GOTHIC  
 abcdefghijklmno  
 pqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNO  
 PQRSTUVWXYZ  
 1234567890!"£\$%&()

**Gambar 3.1 Jenis huruf *Century Gothic***

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/733453489284790534/>)

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 video yang di buat. Perkembangannya *Sans Serif* memiliki banyak sekali jenisnya. Alasan memilih *Century Gothic* adalah karena *font* memiliki karakteristik *modern*, jelas, mudah di baca dan mampu menyesuaikan dengan warna apapun sehingga diharapkan dapat dipahami dan dimengerti oleh *audience*.

### 3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup pada penelitian ini, yaitu tentang suasana dan aktivitas pengrajin anyaman nipah oleh warga di kampung 3-4 Ulu Kota Palembang di mana dalam setiap aktivitas atau kegiatan di kampung tersebut akan di liput dengan menggunakan teknik *record* secara *digital*. Proses pembuatan video profil ini penulis menggunakan kamera DSLR Nikon D3200 dan dalam proses *editing* penulis juga menggunakan *software Adobe Premiere*.

### 3.5 Alat dan Bahan

Proses pembuatan video profil tentu memiliki beberapa alat dan bahan yang dibutuhkan guna mendukung berjalannya proses yang telah direncanakan.

#### 3.5.1 Alat

Proses ketika melakukan pembuatan video profil tentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek, berikut alat yang digunakan penulis:

##### 1. Kamera *DSLR*

Kamera merupakan alat untuk mengambil gambar dan merekam. Kamera ini banyak digunakan pada perusahaan *Photography* dan Perfilman untuk proses dokumentasi. Penulis menggunakan Kamera DSLR Nikon D3200 sebanyak 2 *unit* untuk dapat melakukan pengambilan gambar video profil di Kampung 3-4 Ulu Kota Palembang.



**Gambar 3.2 Kamera Nikon D3200**

## **2. Lensa**

Penulis menggunakan Lensa Lensa *FIX 35-55 mm*. Lensa *fix* adalah lensa yang memiliki *focal lenght* tunggal, misalnya 15mm, 24mm, 35mm atau 200mm dan lain-lain. Secara umum lensa *fix* menghasilkan gambar yang lebih tajam dan jernih dibandingkan dengan lensa *zoom*.



**Gambar 3.3 Lensa *FIX* Nikon 35-55 mm**

## **3. *Tripod* (Kaki Tiga) dan *Monopod***

*Tripod* dan *Monopod* digunakan sebagai *stan* untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dengan tegak. hal ini

dimaksudkan untuk mengurangi kelelahan fotografer dalam mengambil bahan. Penulis menggunakan *Tripod* sebanyak 2 unit.



**Gambar 3.4** *Tripod dan Monopod*

#### **4. Laptop**

Penulis menggunakan laptop *HP* yang didukung dengan *prosesor Intel Core i3 6006U* dan *RAM 4GB* dan *VGA Intel HD Graphics 520* untuk penyimpanan data. Laptop *Core i3* ini didukung memori *HDD 500GB*. Alhasil laptop ini cukup ideal untuk dipakai menjalankan aktivitas multimedia.



**Gambar 3.5** Laptop

## 5. *Drone*

*Drone* merupakan salah satu teknologi canggih yang berupa kendaraan udara. Bentuknya tersebut menyerupai pesawat terbang atau juga helikopter yang dapat dioperasikan tanpa dikendarai oleh awak atau pilot.



**Gambar 3.6 *Drone***

## 6. *Handphone*

Telepon genggam atau *handphone* (disingkat HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, telepon genggam umumnya juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat, selain itu *handphone* memiliki fungsi lain seperti telepon genggam musik, telepon genggam kamera, dan telepon genggam jejaring sosial. Penulis menggunakan *handphone type Vivo Y51* dan *headset* (pelantang telinga adalah perangkat elektronik gabungan antara *headphone* dan *mikrofon*) untuk proses perekaman suara (*dubbing*).



**Gambar 3.7 Handphone**

### **3.5.2 Bahan**

1. Alat Tulis Kantor
3. *Software Editing (Adobe Premiere, dan Adobe After Effect)*



**Gambar 3.8 Adobe Premiere dan After Effect**

## **3.6 Tahap Pengerjaan**

### **3.6.1 Pra Produksi**

Menurut Wardhani dan Sudjudi (2014: 5) Pra produksi, yaitu tahap di mana dilakukan riset data, penganalisisan masalah, kemudian pencarian solusi. Setelah itu, dilakukan observasi ke lokasi untuk melihat secara langsung sekaligus merancang perencanaan pada saat produksi nanti. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa tahap pembuatan yang telah di buat sebelumnya yaitu riset informasi,

membuat *storyboard* dan membuat naskah dari hasil wawancara untuk mempermudah penulis pada saat tahap produksi.

#### **3.6.1.1 Riset Informasi**

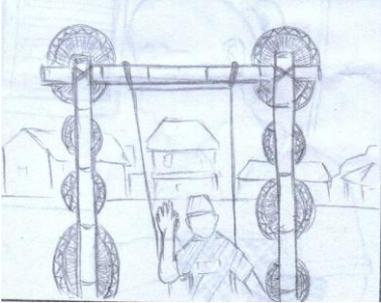
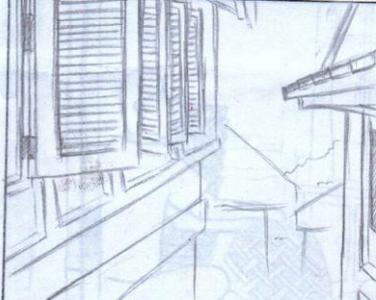
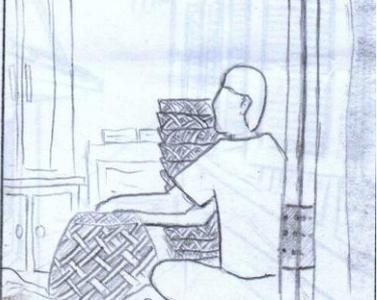
Mencari sebanyak-banyaknya informasi tentang Kampung 3-4 Ulu juga pihak terkait serta memotret lokasi untuk mempermudah dalam pembuatan *storyboard*.

#### **3.6.1.2 Storyboard**

Penulis membuat *storyboard* yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar , gambar demi gambar yang diambil secara berurutan yang diadaptasi dari naskah *shooting*. *Storyboard* sendiri di buat manual menggunakan alat *sketch*.

Tabel 3.3 *Storyboard*

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Gambar <i>landscape icon</i> kota Palembang, yang menginterpretasikan Palembang kota metropolitan. <i>Angle</i> diambil menggunakan <i>drone</i>.</p>
2		<p>Gambar <i>landscape icon</i> Monpera kota Palembang selain yang di kenal jembatan Ampera, yang juga menginterpretasikan kota Palembang sebagai kota metropolitan.</p>
3		<p>Gambar <i>landscape</i> aktivitas perahu-perahu di sungai sekitaran sungai Musi.</p>
4		<p>Gambar bagian depan perahu atau oleh warga Palembang biasa disebut dengan (<i>ketek</i>) yang menginterpretasikan keadaan di dalam perahu jika menaikinya, serta melihat pemukiman yang berada di pinggir sungai Musi.</p>

No	Gambar	Keterangan
5		<p>Gambar anyaman hias di depan rumah Baba Ong Boen Tjit yang berada di pinggir sungai.</p>
6		<p>Gambar rumah Firma, rumah khas Palembang yang berada di kampung 3-4 Ulu.</p>
7		<p>Gambar rumah firma di sisi lain secara keseluruhan.</p>
8		<p>Gambar seorang yang sedang menganyam anyaman nipah.</p>

No	Gambar	Keterangan
9		Gambar seorang yang sedang menganyam nipah secara <i>detail</i> .
10		Gambar anak-anak 3-4 ulu yang sedang bermain di pinggir sungai Musi.

### 3.6.1.3 Naskah

Video Profil yang penulis buat menggunakan naskah atau narasi untuk memperjelas apa yang di visualisasikan pada video profil tersebut. Berikut narasi pada “Video Profil Kampung Pengrajin Anyaman Nipah Di Palembang”.

Tabel 3.4 Naskah

No	Deskripsi Visual	Audio/Naskah
1.	Menampilkan gambar Jembatan Ampera yang dikelilingi sungai Musi, gambar diambil dari <i>drone</i> , gambar diambil dari berbagai sisi, selain Jembatan Ampera menampilkan juga orang yang sedang memanggang <i>lenggang</i> sebagai makanan khas Palembang.	Palembang merupakan Ibu Kota Provinsi Sumatera Selatan. Sebagai kota yang dijuluki dengan Bumi Sriwijaya, Palembang tentu memiliki banyak sejarah. Selain kaya akan makanan serta pakaian khas, Palembang juga unggul dalam kekayaan budaya. Kota Palembang dengan <i>icon</i> jembatan Ampera nya membelah sungai Musi sepanjang 504 Meter terbagi menjadi dua bagian,– wilayah Seberang Ulu dan wilayah Seberang Ilir menjadikan Kota Palembang memiliki keistimewaan yang dapat digunakan sebagai penarik para wisatawan. Seiring pesatnya pembangunan yang terjadi, kota ini tetap tidak menghilangkan nilai budayanya. Beragam corak kebudayaan masih kental terdapat di beberapa wilayah di kota Palembang terutama kawasan 3-4 ulu bagian seberang Ulu 1 kota Palembang.
2.	<i>Scene</i> ini menampilkan aktivitas warga dan suasana di sungai Musi dari atas perahu yang penulis tumpangi saat menuju ke kampung 3-4 Ulu, selain itu menampilkan <i>scene</i> suasana kampung 3-4 Ulu seperti gambar daun nipah yang sedang dijemur di depan rumah warga, anyaman hias, anak-anak yang sedang bermain, dan warga yang sedang beraktivitas.	<i>Instrument</i> Musik

No	Deskripsi Visual	Audio/Naskah
3.	Orang-orang yang sedang berjalan.	Kawasan 3-4 Ulu atau yang biasa disebut kampung 3-4 Ulu telah ada sejak berdirinya kota Palembang.
4.	Gambar orang yang sedang mengayuh perahu di atas sungai Musi.	Akses ke kampung ini dapat lebih mudah melalui jalur sungai menggunakan perahu yang disewakan dipinggir sungai Musi, tak butuh waktu lama untuk bisa sampai ke kampung 3-4 Ulu menggunakan perahu dari Benteng Kuto Besak hanya sekitar 5-10 menit.
5.	Anak-anak yang sedang bermain dan menampilkan rumah beberapa rumah Firma dari berbagai sisi.	Kampung 3-4 Ulu yang dihuni lebih dari 21.000 jiwa ini juga sangat kental akan budaya kota Palembang dengan masih banyak terdapatnya rumah limas yang merupakan rumah adat Palembang atau yang akrab di telinga warga sekitar dengan sebutan rumah Firma. Rumah Firma sendiri terdapat disebuah lorong yang diberi nama lorong Firma dikampung 3-4 Ulu. Lorong Firma merupakan salah satu kawasan di kota Palembang yang memiliki karakteristik rumah tinggal yang khas. Permukiman lorong Firma dibangun pertama kali oleh keluarga Firma H. Akil yang berhasil dalam perdagangan tanaman kopi dan karet. Kawasan ini telah ada sejak abad 19 dengan pelopor H. Akil yang memiliki gelar Raden dalam adat Jawa.
6.	Gambar halaman dan rumah Baba Oeng Boen Tjit dari beberapa sisi dan <i>angle</i> .	Tak hanya rumah Firma, kampung 3-4 Ulu juga memiliki rumah bersejarah berusia 300 tahun dan masih berdiri kokoh dengan ornamen Tiongkok serta ukiran khas budaya lokal Palembang serta nilai sejarah tersendiri yang di kenal dengan Rumah Baba Oeng Boen Tjit yang tepatnya berada di Lorong Saudagar Yucing.

No	Visual	Audio/Naskah
7.	Menampilkan beberapa produk dan warga yang sedang menganyam anyaman nipah.	Masyarakat yang berada di Kelurahan 3-4 Ulu ini tidak asing lagi dengan tumbuhan nipah, karna selama puluhan tahun, masyarakat yang berada di daerah tersebut memanfaatkan nipah untuk dibuat kerajinan sebagai sumber penghasilan. Hal ini menjadi sebuah tradisi yang berlangsung turun temurun. hampir sebagian besar warga setempat berprofesi sebagai pekerja lepas pengupas daun nipah. Beberapa orang sebagai pengepul atau pembeli bahan akan memberikan upah kepada penganyam, yang mana setiap ikat daun nipah berisikan 100 lembar daun ini dibayar dengan upah sebesar Rp 15.000 per ikatnya. Aneka ragam kerajinan anyaman yang memiliki nilai jual dan sangat laku di pasaran sehingga menjadi sumber pemasukan tambahan bagi menopang perkeconomian mereka.
8.	Suasana dan aktivitas warga di kampung 3-4 Ulu.	Banyaknya warga yang mampu membuat kerajinan nipah membuat kampung ini disebut sebagai kampung pengrajin nipah.
9.	Beberapa produk anyaman nipah.	Harga yang ditawarkan dari produk anyaman tersebut pun bervariasi mulai dari Rp 10.000 – Rp 30.000.
10.	Suasana kampung dan jembatan Musi IV.	Kampung 3-4 Ulu menjadi bukti masih terjaganya budaya di kota Palembang, hal ini bertujuan untuk mengajak masyarakat Palembang untuk bersama-sama mengenal dan merasakan warisan budaya yang ada di tepian sungai Musi.

### 3.6.2 Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya setelah pra produksi, tahap ini meliputi pengambilan gambar di kawasan

Kampung 3-4 Ulu langsung yang disesuaikan dengan *storyboard* sebelumnya. Pengambilan gambar pada tahap ini di sesuaikan dengan *angle* kamera, seperti *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Close Up Shot* dan *angle* lainnya. Pengambilan gambar yang dilakukan penulis dalam proyek ini dimulai pada pagi hingga sore hari dimana para pengrajin mulai menganyam kerajinan nipah untuk mendapatkan *view* yang di inginkan. Sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah.

**Tabel 3.5 Tipe Shot**

No	Tipe Shot	Keterangan
1		<p><i>Bird vies</i> yaitu pengambilan gambar yang memperlihatkan seluruh latar belakang, penulis menggunakan tehnik ini pada bagian pembuka video yang memperlihatkan Jembatan Ampera.</p>
2		<p><i>Long Shot</i> (LS) yaitu teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan. Penulis banyak mengambil gambar dengan tehnik ini salah satunya seperti gambar disamping yang memperlihatkan seorang pengrajin sedang menganyam daun nipah di kawasan kampung 3-4 Ulu.</p>

No	Tipe Shot	Keterangan
3		<p><i>Medium Shot (MS)</i> yaitu pengambilan gambar yang memperlihatkan pokok sasaran secara lebih dekat dengan mempersampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu. Penulis mengambil gambar depan perahu, menginterpretasikan keadaan di dalam perahu jika menaikinya, serta melihatkan pemukiman yang berada di pinggir sungai musi.</p>
4		<p><i>Close-up Shot (CU)</i> yaitu pengambilan gambar yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Penulis mengambil gambar rumah firma, rumah khas Palembang.</p>

### 3.6.3 Pasca-Produksi

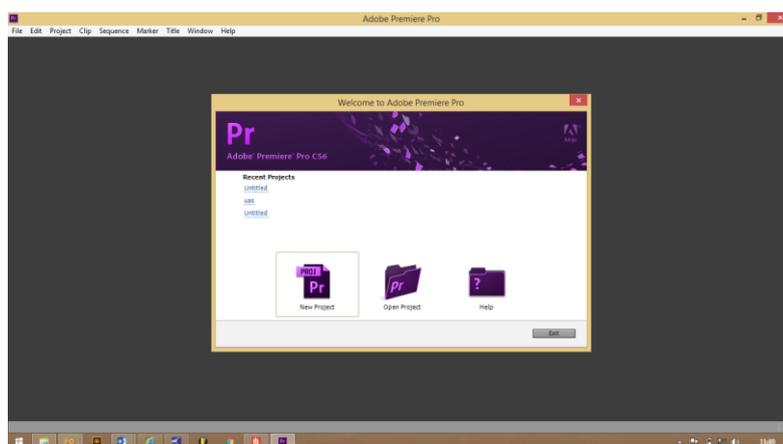
Tahap pengerjaan *editing* video profil ini penulis menggunakan *software Adobe Premiere* yang meliputi penggabungan antara potongan-potongan video yang telah diambil dari tahap produksi sebelumnya menjadi video secara utuh. Setelah melakukan pemotongan video dan menggabungkan video, penulis melakukan pengisian suara sebagai narasi, kemudian memberi *color grading* atau warna pada video.

### 3.6.3.1 Tahap Pembuatan

Tahap pengerjaan *editing* video profil ini menggunakan *software Adobe Premiere*, langkah-langkah pengerjaan tersebut adalah sebagai berikut :

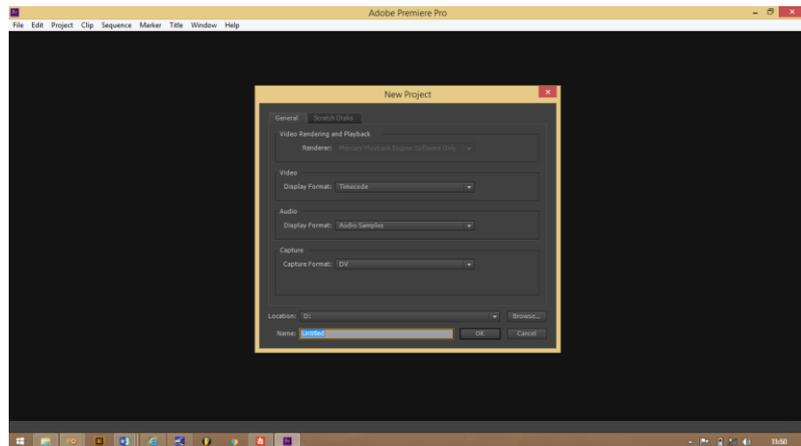
#### 1. Tahap *Editing*

- a. Tahap pengerjaan awal dalam *editing* video profil Kampung Pengrajin anyaman ini adalah dengan menggabungkan gambar yang telah diambil ke *Software Adobe Premiere*. Langkah awal yang di lakukan adalah membuka *Software Adobe Premiere* + *New Project*.



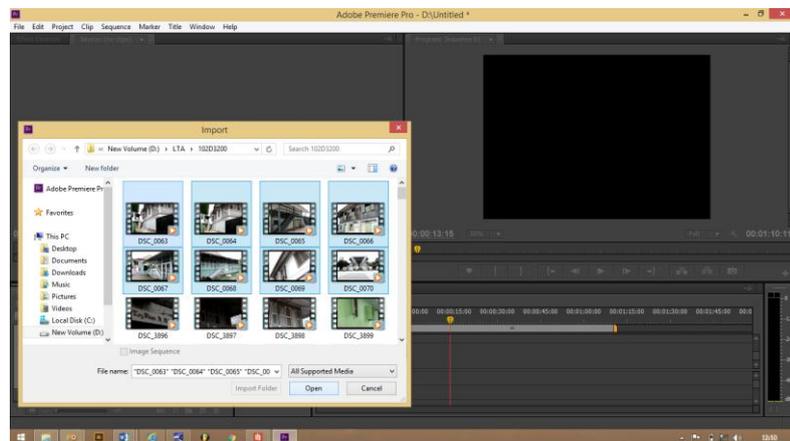
**Gambar 3.9 Tahap awal *Adobe premiere***

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 3.10** Area kerja

- b. Setelah tahap awal sudah di lakukan maka akan di lakukan langkah berikutnya yaitu memasukan video yang ingin kita buat. Pilih *File + Import +* pilih video yang akan di *edit*.



**Gambar 3.11** Proses *import file*

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 3.12** Proses *drag* video ke *Panel Time Line*

- c. Setelah semua video digabungkan maka selanjutnya menambahkan *color grading* agar semua gambar memiliki warna yang sama dan menciptakan *visual* yang lebih *sinematic*.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Analisis

Hasil ini menunjukkan penguraian masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh. Analisis dalam hal ini diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Secara garis besar terdapat beberapa analisis yaitu, analisis *visual*.

##### 4.1.1 Analisis *Visual*

Analisis yang dilakukan dalam membuat perancangan yang nantinya akan di evaluasi, di *review*, dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan tema dan konsep. Video profil ini menggunakan *black bar* hitam. *Black Bar* merupakan 2 garis / bar hitam yang berada pada sisi atas dan bawah *frame* video. Video dengan jenis sinematografi tentu identik dengan penggunaan *black bar*, yang fungsinya tidak lain untuk memberikan kesan *cinematic view* itu sendiri.

#### 4.1.2 Analisis Huruf

Pembuatan video profil dalam hal pemilihan huruf yang dipakai adalah dari jenis huruf *Sans Serif* dan memiliki nama *Century Gothic Family* dimana memiliki karakteristik *modern* dan dapat terbaca dengan baik.



**Gambar 4.1** Jenis huruf *Century Gothic*.

Menurut Kartika (2019: 314) Huruf *Sans Serif* adalah huruf yang memiliki jenis tanpa kait atau *serif*, jenis huruf ini memiliki sifat yang sangat mudah diaplikasikan di berbagai media sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk video yang di buat. Perkembangan *Sans Serif* memiliki banyak sekali jenisnya. Alasan memilih *Century Gothic* adalah karena *font* memiliki karakteristik *modern*, jelas, mudah di baca dan mampu menyesuaikan dengan warna apapun sehingga diharapkan dapat dipahami dan dimengerti oleh *audience*.

#### 4.1.2 Analisis Warna

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

#### 4.1.4 Analisis Suara

Proyek video profil ini menggunakan *backsound* Musik dan di isi suara narasi oleh Khairumi Pahlawani (23 Tahun), narasi bertujuan sebagai keterangan dari gambar yang di *visualisasikan* yang diterapkan sebagai pendukung video. *Backsound* Musik tidak memiliki *copy right* atau hak cipta, sehingga bebas digunakan banyak pihak untuk di *publish* ke media *internet*. *Backsound* yang digunakan dalam proyek video ini menggunakan *instrument* dari *e-soundtrax* dengan judul *Epic-Inspirational*. Fungsinya untuk menambahkan kesan sinematografi pada video profil.

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

#### 4.2 Perancangan

Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan video profil ialah berupa sebuah informasi yang disampaikan kepada masyarakat dengan

menggunakan sumber dan data dari kampung 3-4 Ulu yang bertujuan sebagai media promosi. Video profil menampilkan berbagai aktivitas, lingkungan dan produk yang dihasilkan. Adapun tahapan-tahapan perancangan tersebut yaitu:

#### 4.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi dalam perancangan proyek akhir, adalah merancang konsep, ide serta pembuatan *storyboard* untuk menentukan konsep yang diinginkan, penulis terjun langsung ke Kampung 3-4 Ulu guna mendapatkan data dan sumber.

#### 4.2.2. Tahap Produksi

Tahap produksi pada proyek ini adalah melakukan pengambilan gambar di kawasan yang di teliti, dalam hal ini kawasan Kampung 3-4 Ulu menggunakan kamera DSLR pada siang hari.



**Gambar 4.2** *Scene-1 Opening*

Jembatan Ampera digunakan pada *opening* proyek video profil ini, dengan teknik pengambilan gambar *bird view*. Pemilihan Jembatan Ampera sebagai *opening* bertujuan untuk memperkuat

hasil bagi yang melihatnya bahwa video merupakan dari Kota Palembang.



**Gambar 4.3 Scene-2 Makanan Khas Palembang**

*Scene* ke-2 akan menampilkan seseorang yang sedang memanggang salah satu makanan tradisional Palembang, yaitu *lenggang*. Teknik pengambilan gambar menggunakan tipe *medium shot* agar objek terlihat secara jelas.



**Gambar 4.4 Scene-3 Benteng Kuto Besak**

Selanjutnya menampilkan Benteng Kuto *Besak* yang juga merupakan *icon* dari Kota Palembang ini diambil menggunakan teknik *extreme long shot*.



**Gambar 4.5 *Scene-4* Bagian Depan Perahu**

Pada *scene* ke-4 menampilkan bagian depan perahu saat menuju ke Kampung 3-4 Ulu dari Benteng Kuto Besak ke Kampung 3-4 Ulu.



**Gambar 4.6 *Scene-5* Anyaman Depan Rumah Oeng Boen Tjit**

*Scene* ke-5 menampilkan anyaman-anyaman yang menghiasi halaman rumah Oeng Boen Tjit, anyaman ini sengaja dibuat oleh warga setempat untuk memperindah rumah Oeng Boen Tjit yang dijaga kelestariannya.



**Gambar 4.7 Scene-6 Rumah Baba Oeng Boen Tjit**

*Scene* ke-6 menampilkan tampak depan rumah Oeng Boen Tjit yang telah berdiri ratusan tahun, terlihat dibagian depan pintu terdapat tulisan-tulisan yang identik dengan budaya Cina.



**Gambar 4.8 Scene-7 Anak-anak Kampung 3-4 Ulu yang sedang bermain**

*Scene* ke-7 menampilkan aktivitas anak-anak di kampung 3-4 Ulu yang sedang bermain di pinggir sungai Musi, *scene* ini memperkuat hasil video yang melihatnya bahwa kampung 3-4 Ulu berada dipinggiran sungai Musi.



**Gambar 4.9 *Scene*-8 Rumah Firma**

*Scene* ke-8 menampilkan rumah firma yang terdapat di lorong Firma di kawasan 3-4 Ulu, rumah Firma ini diambil dari beberapa sisi.



**Gambar 4.10 *Scne*-9 Pengrajin yang sedang Menganyam**

Salah satu pengrajin yang sedang memulai proses menganyam ditampilkan pada *scene* ke-9. Para pengrajin berkumpul untuk menganyam berbagai macam produk dari

berbagai ukuran, dari ukuran kecil hingga besar. *Scene* ini diambil dari berbagai sisi dan *angle*.



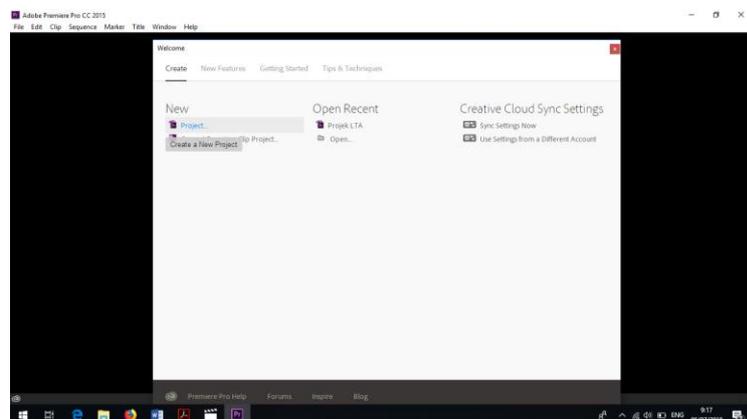
**Gambar 4.11 Scene-10 Jembatan Musi IV**

*Scene* ke-10 menampilkan Jembatan Musi IV yang baru dibangun dan terlihat jelas dari kampung 3-4 Ulu, serta suasana di pinggir sungai musu.

### 4.2.3 Tahap Pasca Produksi

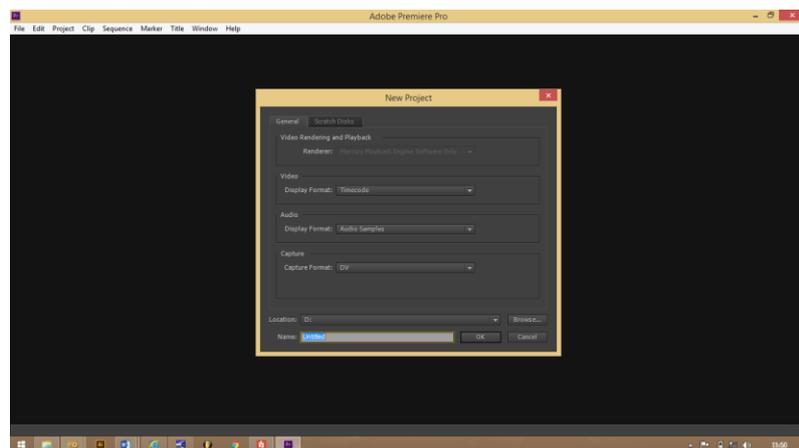
Tahap ini merupakan tahap *editing* dari hasil pengambilan gambar di tahap produksi.

#### 4.2.3.1 *Editing*



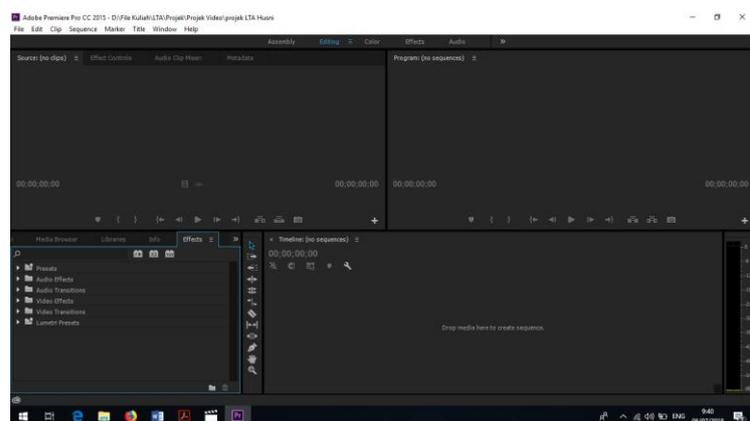
**Gambar 4.12 Tampilan awal Adobe Premiere CC 2015**

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



**Gambar 4.13** *Sequence Settings*

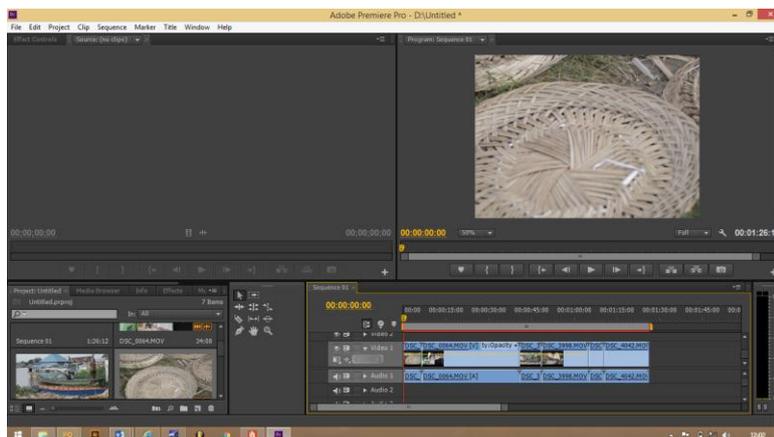
Pada tahap ini, merupakan pengaturan *format audio* dan *visual*, yang disesuaikan dengan bahan video. Proyek ini menggunakan *editing mode ARRI Cinema*, *timebase 29,97 f/s*, *frame size 1920 x 1080* dan *sample rate 48000Hz*



**Gambar 4.14** *Area kerja Adobe Premiere*

Tampilan area kerja *Adobe Premiere*, dimana terdapat semua panel dan *tools* untuk *editing*. Tahap selanjutnya

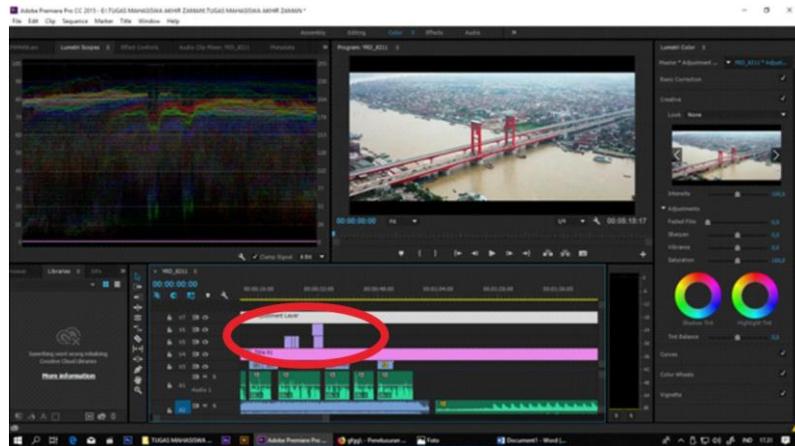
adalah memasukan bahan video ke *Adobe Premiere*, ada dua cara yang dapat di lakukan, yang pertama melalui menu *File* kemudian *Import* dan Pilih video yang akan di *edit*, maka video akan muncul pada panel *project window* di sisi kiri bawah *Adobe Premiere*. Kemudian yang kedua *drag* langsung bahan video ke arah *panel project*. Penulis memasukkan semua video ke *panel time line* untuk kemudian diseleksi.



**Gambar 4.15** 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*.

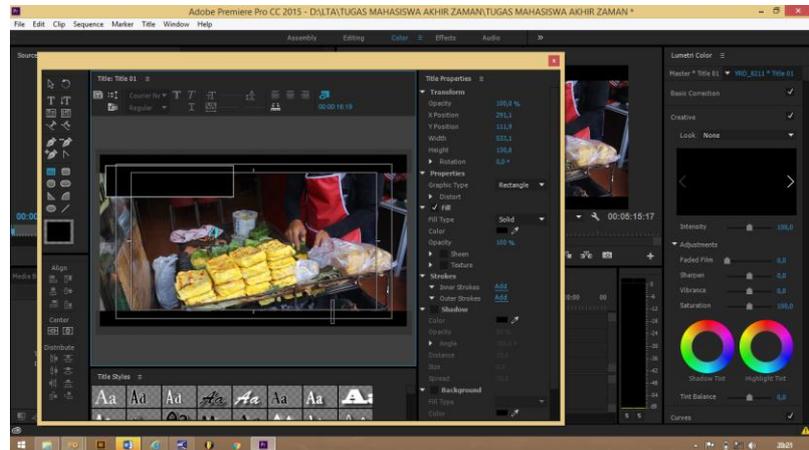
### a. Transisi



**Gambar 4.16 Transisi**

Setelah semua video di *import* dan di *drag* ke *time line*, tahap selanjutnya menyeleksi video dan menggabungkannya dengan tehnik transisi *jump cut*. *Jump cut* yaitu pergantian *shot* yang tidak berkesinambungan yang diakibatkan karena perbedaan antara *shot* pertama dengan *shot* kedua. Cara ini menampilkan seluruh ringkasan yang akan di sampaikan secara cepat dan menarik hal ini untuk menjaga emosi penonton agar tidak bosan.

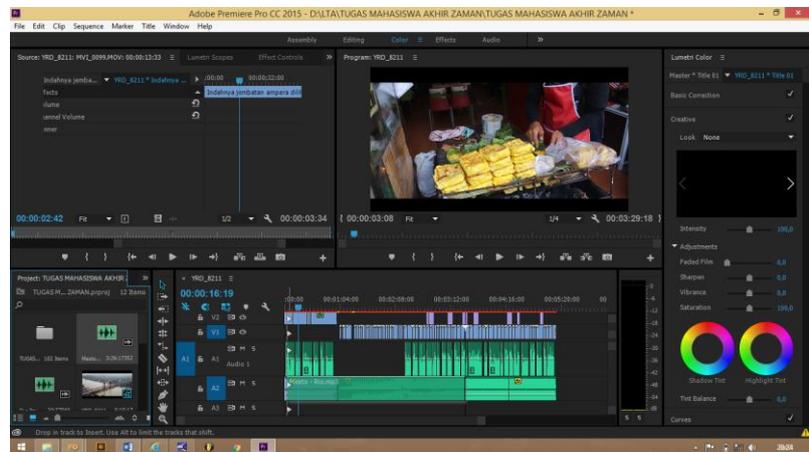
## b. Membuat *Black Bar*



**Gambar 4.17** *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 seperti pada umumnya, yaitu 2 buah untuk *frame* atas dan bawah video, untuk ukurannya yaitu kurang lebih 1 *inc*. *Black Bar* berfungsi untuk memberikan efek sinematografi dan tampilan yang lebih *wide*.

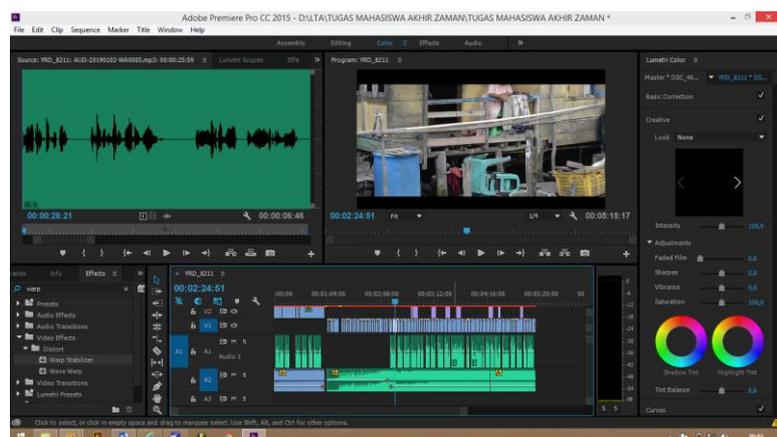
### c. Menambahkan *Backsound* Musik



**Gambar 4.18** *Backsound* Musik

Setelah membuat *Black Bar* selanjutnya memasukkan *backsound* Musik untuk menyesuaikan transisi video. *Backsound* adalah suara/bunyi susulan yang biasa digunakan untuk memberikan kesan yang lebih indah pada suara narasi yang juga akan dimasukkan.

### d. Menambahkan Narasi



**Gambar 4.19** Menambahkan Narasi

Tahap selanjutnya setelah menambahkan *background* musik adalah menambahkan Narasi yang berupa penjelasan informasi yang akan di sampaikan dari lingkungan, tempat dan aktivitas di kampung tersebut.

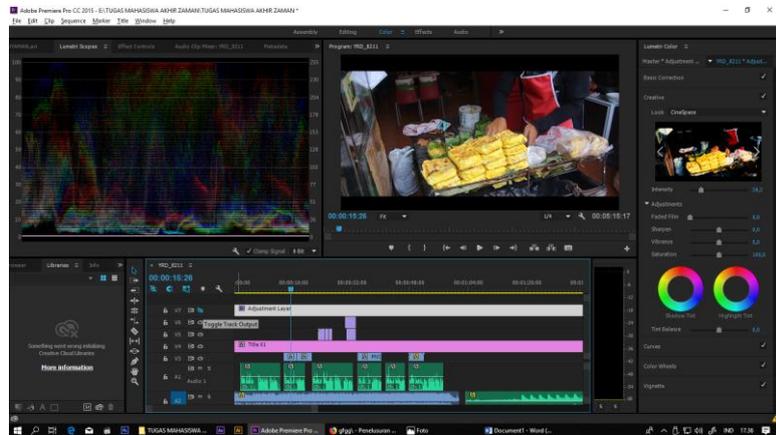
e. *Stabilizer*



**Gambar 4.20 Warp Stabilizer**

Pengambilan gambar, terkadang keseimbangan kurang terjaga karna beban kamera, sehingga hasil video menjadi *shaking* (goyang). Mengurangi hal tersebut pada video ini menggunakan efek *Warp Stabilizer* yang ada di *Adobe Premiere CC 2015*.

## f. Color Grading



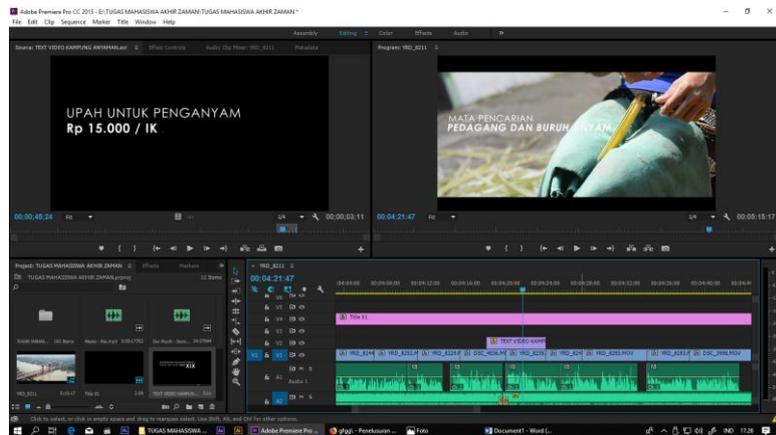
Gambar 4.21 Proses *Color Grading*

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

## g. Menambahkan Teks



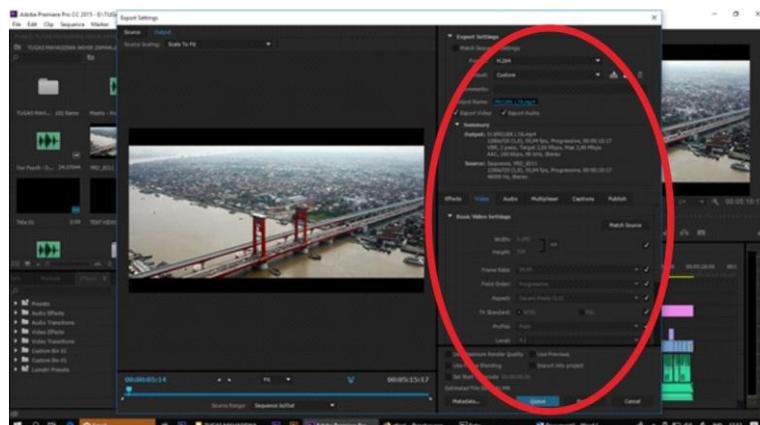
Gambar 4.22 Membuat teks pada *After Effect*



**Gambar 4.23** Menempatkan teks pada *Adobe Premiere*

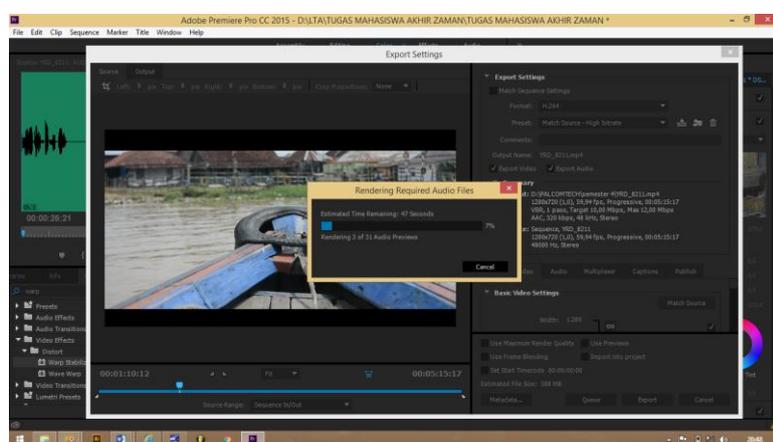
Pada tahap penambahan teks, penulis menggunakan font *Century Gothic* yang terlihat jelas dan dapat menyesuaikan dengan latar belakang. Pemberian efek menggunakan *software After Effect* untuk memberikan efek *pop art* pada tulisan tersebut, agar terlihat lebih *modern* dan tidak terlalu mengganggu gambar kemudian efek yang telah jadi dipindahkan ke *software Adobe Premiere* untuk menyesuaikan posisi.

#### h. *Render*



**Gambar 4.24** Proses *Export Video*

Pada menu *Export Setting* merupakan pengaturan untuk hasil video yang di inginkan. Untuk *format* MP4 ubah *format* menjadi H.264, dengan resolusi 720 dpi 29.7/ frame, sesuai standar yang berlaku dalam megeksport video yang akan di gunakan di sosial media lalu klik *Output Name* untuk mengetahui penyimpanan hasil video sekaligus untuk memberikan nama proyek.



**Gambar 4.25 Proses Render**

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

## 4.3 Hasil dan Pembahasan

### 4.3.1. Hasil

Hasil yang diperoleh dalam proyek akhir adalah sebuah video profil yang memiliki informasi tentang kampung pengrajin anyaman nipah di Palembang, dengan durasi 5 menit 5 detik menampilkan



menimbulkan kesan berbeda dari video lainnya, dan gambar yang diambil merupakan keadaan sesungguhnya dari kawasan kampung 3-4 Ulu kota Palembang, namun penggunaan narasi memasukkan unsur suara yang divisualisasikan agar terlihat memiliki konsep. Selama proses pembuatan proyek, tentu penulis mengalami beberapa kendala, diantaranya cuaca yang tidak stabil saat pengambilan gambar, dikarenakan proyek video profil ini dilakukan pengambilan gambar saat musim hujan, kemudian keterbatasan alat seperti kamera, *stabilizer*, *drone* dan komputer 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* video profil ini adalah *Adobe Premiere* CC 2015, hal ini dikarenakan versi ini mendukung semua kebutuhan dalam *editing video*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Indri Tri. *Pembuatan Video Profil Sekolah Dasar Negeri 1 Tugu Jumantono Kabupaten Karanganyar*. Karanganyar: Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 6 No 1 ISSN : 1979-9330 . 2014
- Batubara, Helmina. *Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode Full Coasting Pada Pembuatan Etalase Kaca Dan Alumunium Di UD. Istana Alumunium Manado*. Manado: Jurnal EMBA 217 Vol.1 No.3 September ISSN 2303-1174. 2013
- Erlyana, Yana., Bonjoni, Michael. *Perancangan Film Pendek “Tanya Sama Dengan”*. Jakarta: Journal.ubm.ac.id – Volume 3 No 2 Desember ISSN 2086-1020. 2014
- Haryoko, Trisno., Sasongko, Dimas. *Pembuatan Video Company Profile Rumah Sakit Amal Sehat Wonogiri*. Surakarta: Seruni FTI UNSA 2012 Volume 1 ISSN: 2302-1136. 2012
- Hidayati, Dias. *Pembuatan video profil Istana Mangkunegara Surakarta berbasis multimedia*. Surakarta: Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 2 No 1 ISSN: 1979-9330. 2010
- <https://id.pinterest.com/pin/733453489284790534/>
- <http://www.palembang.go.id//sejarah-kota-palembang>
- Irawan, Dedi. *“Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.”* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta No. ISSN : 2971-0147. 2016
- Joni, Yutmini, Sri., Anitah, Sri. *”PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI PACITAN .”* Universitas Sriwijaya No ISSN: 2354-6441.2014
- Kartika, Rina. *MEMILIH DAN MEMANFAATKAN TIPOGRAFI*. Jakarta: Humaniora Vol. 6 No. 3 Juli ISSN 2087-1236. 2015

- Maryati, Sri., Purnama, Bambang Eka P., “*Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia.*” Sukoharjo: Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 5 No 1 ISSN : 1979-9330. 2013
- Munir, Amelia, Ani., Jaya, Anies., “*Hubungan penggunaan media pembelajaran dan kemandirian siswa terhadap prestasi mata pelajaran kompetensi dasar otomotif (KDO) pada siswa kelas 1 program otomotif SMK.*” Universitas Dponegoro, Semarang No. ISSN: 2276-8177-2013
- Novita, Kundharu, Sadhono., Mujiyanto, Yant., “*PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPLANASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*” Universitas Sebelas Maret No. ISSN : 12302-6405.2016
- Nurhasanah, Indrawaty, Youllia. “*IMPLEMENTASI MODEL CMIFED PADA MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA TK DAN PLAYGROUP.*” Universitas Teknologi Bandung Volume 2 No. 2 ISSN: 2302-1136. 2011
- Prihantini, Ciptaningrum., Nugroho, Gesang Kristianto. *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri Dua Sambungmacan Sragen Menggunakan Komputer Multimedia.* Surakarta: Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 5 No 1 ISSN: 1979-9330. 2013
- Saftanto, Soma Dwi. 2013. *Pembuatan Video Company Profile Pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Karanganyar.* Jurnal Seruni - Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA - Vol 2 No 1 ISSN: 2302-1136. 2013
- Wardhani, Kesuma, Rahmi dan Sadjudi, Imam, Drs, M.Sn, *Perancangan Video Dokumenter “ Autisme “*, Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain – ( FSRD ) ITB No 1 ISSN: 1979-9330. 2014
- Winarni, Tri. *PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 MATESIH.* Surakarta: Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA Vol 2 No 1 – Maret ISSN: 2302-1136. 2013

Yulianna, Ria. *'PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEKOLAH MENENGAH ATAS 2 SURAKARTA.*"Surakarta: Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA Vol 2 No 1 - Maret ISSN: 2302-1136. 2013

Yuliono, Tri. *"Keefektifan media pembelajaran augmented reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia."* Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2012 No. ISSN: 2305-6678.2012

Yuswanti. *"Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala"* Universitas Tadulako No. ISSN : 2354-6140.2014