

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI SERVICE
KOMPUTER 3N.COM DI KOTA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. MUHAMMAD RIZKI FARHAN / 061190026**
- 2. WAHYU KURNIAWAN / 061190020**

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

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI SERVICE
KOMPUTER 3N.COM DI KOTA PALEMBANG**



Diajukan Oleh :

- 1. MUHAMMAD RIZKI FARHAN / 061190026**
- 2. WAHYU KURNIAWAN / 061190020**

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

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. MUHAMMAD RIZKI FARHAN / 061190026
2. WAHYU KURNIAWAN / 061190020

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI SERVICE KOMPUTER
3N.COM DI KOTA PALEMBANG

Tanggal : 2 Maret 2023

Pembimbing,

Mengetahui,

Rektor

Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0226028201

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

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. MUHAMMAD RIZKI FARHAN / 061190026
2. WAHYU KURNIAWAN / 061190020

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA

JUDUL : PERANCANGAN VIDEO IKLAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI SERVICE KOMPUTER
3N.COM DI KOTA PALEMBANG

Tanggal : 2 Maret 2023
Penguji 1,

Tanggal : 2 Maret 2023
Penguji 2,

M.Jhonsen Syafriandi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0229069301

Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0205058303

Mengetahui,
Rektor

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

MOTTO :

"Selama hidup, siapa pun pasti akan melalui masa-masa sulit setidaknya sekali. Setiap kali itu terjadi, kamu bisa bersandar pada seseorang. Saat-saat itu dapat menemuimu kapan saja, dan itu bukan hal yang buruk. Siapa pun bisa terluka dan mengalami kesulitan."

(Wendy Red Velvet)

"Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali."

(Nelson Mandela)

Saya persembahkan kepada :

Allah yang maha kuasa

Kedua orang tua tercinta

- Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.

- Teman -Teman Seperjuangan

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com Di Kota Palembang” dengan baik. Guna memenuhi salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam-dalamnya kepada:

- a. Allah Maha Kuasa yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
- b. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- c. Bapak Benedictus Effendi S. T., M. T selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- d. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Kaprodi Jurusan Desain Komunikasi Visual yang saya hormati.
- e. Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.sebagai Dosen pembimbing Tugas Akhir
- f. Teman-Teman Seperjuangan penulis yang telah memberikan bantuan dan saran yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdulillah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis. Dan mudah-mudahan Laporan Tugas Akhir ini dapatbermanfaat dan dapat menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensidan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan.

Palembang, 2 Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	4
1.4.2 Manfaat Bagi Akademis.....	4
1.4.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian.....	4
1.5 Sistematis Penulis.....	4
1.5.1 Bab I Pendahuluan.....	4

1.5.2 Bab II Tinjauan Pustaka.....	4
1.5.3 Bab III Metode Penelitian.....	5
1.5.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan.....	5
1.5.5 Bab V Penutup.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Servis.....	6
2.1.2 Videografi.....	6
2.1.3 Iklan.....	7
2.1.4 Promosi.....	7
2.1.5 Pengambilan Gambar.....	7
2.1.6 Warna.....	13
2.1.7 <i>Audio</i>	14
2.1.8 Tipografi.....	14
2.2 Penelitian Terdahulu.....	15
2.3 Kerangka Penelitian.....	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian.....	20
3.2 Waktu Penelitian.....	20
3.3 Jenis Data.....	21
3.3.1 Data Primer.....	21

3.3.2 Data Sekunder.....	22
3.4 Teknik Perancangan.....	22
3.4.1 Konsep Visual.....	22
3.4.2 Konsep Huruf.....	22
3.4.3 Konsep Warna.....	24
3.5 Ruang Lingkup.....	24
3.6 Alat dan Proses.....	25
3.6.1 Alat Proses.....	25
3.7 Tahap Produksi.....	27
3.7.1 Tahap Pra Produksi.....	27
3.7.2 Produksi.....	56
3.7.3 Pasca Produksi.....	56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	58
4.2 Hasil Pra Produksi.....	59
4.2.1 <i>Shooting Script</i>	59
4.2.2 Hunting Lokasi.....	61
4.2.3 <i>Storyboard</i>	63
4.2.4 Pembuatan <i>Shooting Schedule</i>	71
4.2.5 <i>Camera Report</i>	75
4.2.6 Penyusunan <i>Crew</i> Produksi.....	78
4.2.7 <i>Audio</i>	79

4.3 Produksi.....	80
4.4 Pasca Produksi.....	84
4.4.1 <i>Editing Video</i>	84
4.4.2 <i>Thumbnail</i>	92
4.4.3 Publikasi.....	93
4.4.4 Media Pendukung.....	94
4.5 Pembahasan.....	98
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	99
 DAFTAR PUSTAKA.....	 xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Penelitian.....	19
Gambar 3.1	Contoh <i>Font Milky Honey</i>	23
Gambar 3.2	Contoh <i>Font KG Red Hands</i>	23
Gambar 3.3	Contoh <i>Color Palettee</i> Warna Hangat.....	24
Gambar 3.4	Tempat Servis Komputer.....	28
Gambar 3.5	Cara Proses Kerja Servis Komputer.....	28
Gambar 3.6	Proses Wawancara Bersama Pemilik Servis Komputer 3N.com.....	29
Gambar 3.7	Rumah.....	35
Gambar 3.8	<i>Café South Station</i>	36
Gambar 3.9	<i>Service</i> Komputer 3N.com.....	37
Gambar 3.10	Penyusunan <i>Crew</i> Produksi.....	56
Gambar 4.1	Hasil Projek Akhir.....	58
Gambar 4.2	Rumah.....	62
Gambar 4.3	Lorong Rumah.....	62
Gambar 4.4	<i>Service</i> Komputer 3N.com.....	63
Gambar 4.5	Penyusunan <i>Crew</i> Produksi.....	79
Gambar 4.6	Scene Opening (<i>Long Shot</i>).....	80
Gambar 4.7	Scene Menutup Pagar (<i>Close Up</i>).....	81
Gambar 4.8	Scene Masuk Kerumah (<i>Full Shot</i>).....	82
Gambar 4.9	Scene Membuat Tugas (<i>Mid Shot</i>).....	82
Gambar 4.10	Scene Kasih Saran (<i>Eye Level</i>).....	83

Gambar 4.11	Scene Memperbaiki Laptop (<i>High Angle</i>).....	83
Gambar 4.12	Membuat <i>New Project</i>	84
Gambar 4.13	Langkah Memasukan Video Ke <i>Adobe Premiere</i>	85
Gambar 4.14	Memasukan Video Ketampilan Kerja <i>Sequence</i>	85
Gambar 4.15	Pemotongan Video.....	86
Gambar 4.16	Mempercepat Video Dengan <i>Speed</i> atau <i>Duration</i>	86
Gambar 4.17	Menambahkan Efek <i>DeNoise</i>	87
Gambar 4.18	Menambahkan Efek <i>Lumetri Color</i>	87
Gambar 4.19	Menambahkan Efek <i>Black and White</i>	88
Gambar 4.20	Menambahkan Teks.....	88
Gambar 4.21	Mengatur <i>Motion</i>	89
Gambar 4.22	Menambah Efek <i>Crop</i>	89
Gambar 4.23	Menambahkan Efek <i>Cross Dissolve</i>	90
Gambar 4.24	Menambahkan Efek <i>Gaussian Blur</i>	90
Gambar 4.25	Sebelum dan Sesudah <i>Color Grading</i>	91
Gambar 4.26	<i>Export Video</i>	91
Gambar 4.27	Proses <i>Rendering Video</i>	92
Gambar 4.28	Thumbnail yang digunakan.....	93
Gambar 4.29	<i>QR Code</i> untuk mengakses video.....	94
Gambar 4.29	Media Pendukung Berupa Poster.....	95
Gambar 4.30	Media Pendukung Berupa <i>X Banner</i>	96
Gambar 4.31	Media Pendukung Berupa Brosur.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3.1	Tabel Kegiatan Penelitian.....	20
Tabel 3.2	<i>Shooting Script</i>	30
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	38
Tabel 3.4	Pembuatan <i>Shooting Schedule</i>	45
Tabel 3.5	<i>Camera Report</i>	50
Tabel 4.1	Hasil <i>Shooting Script</i> Pembuatan Video Iklan.....	59
Tabel 4.2	Hasil <i>Storyboard</i> Pembuatan Video Iklan.....	64
Tabel 4.3	Hasil Pembuatan <i>Shooting Schedule</i> Pembuatan Video Iklan.....	71
Tabel 4.4	Hasil <i>Camera Report</i> Pembuatan Video Iklan.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Form Balasan Dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Proposal (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

In this era of multi-media, computers are tools that are widely used by the public. On average, each house has a computer unit for the needs of children's schools, sales media, information media, as well as a means to do work from home. Especially since the existence of Covid-19 where school children and parents are doing a lot of online activities from home. Therefore, many people who use computers every day often experience problems with damage caused by viruses, old devices, electrical short circuits, human errors, dust, and splashes of water. So there are also many service providers. Service is also called Repair (Services). The purpose of this research is to increase the attractiveness and interest of customers as well as expand the reach of information about promotional objects so that people can more easily recognize 3N.com service locations. The research method used is observation, interviews, and literature study. The media used by the author is an advertising video that will show a student having a damaged laptop while working on assignments at a classmate's house. The result obtained in the final project is an advertising video "Affordable Computer Service Places in Palembang" which contains the true story of a student who has experienced a damaged laptop, namely Fauzaan. This ad video also contains the story of a student named Fauzaan who is going to the house of a classmate named Fadil to do a college assignment. While working on college assignments, suddenly his laptop was damaged. The making of this computer service advertisement video is intended to make this computer service advertisement video more attractive and can be used as promotional media.

Keywords: Video Advertising, Computer Service, Promotion, Computer repair

ABSTRAK

Dijaman yang serba multimedia, Komputer adalah alat yang banyak digunakan oleh masyarakat. Rata-rata setiap rumah memiliki unit komputer baik untuk keperluan sekolah anak, media penjualan, media informasi, maupun sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan dari rumah. Apalagi sejak adanya Covid-19 dimana anak sekolah maupun orang tua banyak melakukan kegiatan daring dari rumah. Oleh karena itu banyak penggunaan komputer setiap hari sering mengalaih kendala kerusakan yang disebabkan oleh virus, usia perangkat, konsleting listrik, *human error*, debu, dan percikan air, Maka banyak juga penyedia layanan *service*. *Service* disebut juga Perbaikan (Jasa). Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menambah daya tarik dan minat customer juga memperluas jangkauan informasi mengenai objek promosi sehingga masyarakat dapat lebih mudah mengenal tempat servis 3N.com. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Media yang digunakan penulis adalah video iklan yang akan menampilkan seorang mahasiswa sedang mengalami kerusakan laptop saat kerja tugas dirumah adik kelas. Hasil yang diperoleh dalam proyek akhir adalah sebuah video iklan “Tempat *Service* Komputer Terjangkau Di Palembang” yang berisi kisah nyata dari seorang mahasiswa yang pernah mengalami kerusakan laptop yaitu Fauzaan. Video iklan ini juga berisi tentang cerita seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan yang sedang pergi kerumah adik kelas yang bernama Fadil untuk bikin tugas kuliah. Saat sedang lagi bikin tugas kuliah, tiba-tiba laptop nya sedang mengalami kerusakan. Pembuatan video iklan *service* komputer ini dimaksudkan untuk menjadikan video iklan *service* komputer ini menjadi lebih menarik dan dapat dijadikan sebagai media promosi.

Kata Kunci : Video Iklan, *Service* Komputer, Promosi, Perbaikan komputer

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba multimedia, komputer adalah alat yang banyak digunakan oleh masyarakat. Rata-rata setiap rumah memiliki unit komputer baik untuk keperluan sekolah anak, media penjualan, media informasi, maupun sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan dari rumah. Apalagi sejak adanya Covid-19 dimana anak sekolah maupun orang tua banyak melakukan kegiatan daring dari rumah. Komputer menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dari kehidupan untuk manusia modern. Pertumbuhan teknologi yang berkembang pesat, mendukung berbagai macam bidang pekerjaan yang menuntut manusia untuk berhubungan dengan komputer (Septiansyah, 2014). Namun pemakaian komputer yang berlebihan bisa menimbulkan penyakit antara lain mata, kepala, maupun tubuh (Permana, dkk, 2015).

Berdasarkan data terbaru dari *International Data Corporation* (IDC), pasar PC (*desktop, notebook, workstation*) Indonesia bertumbuh sebesar 50% YoY di 2021H1 dengan total 2,06 juta unit yang masuk di Indonesia pada 6 bulan awal di tahun 2021. Notebook tetap jadi produk pendorong akan perkembangan pasar PC buat segmen konsumen serta komersial dengan pangsa pasar sebesar 85% dari totalitas PC dengan perkembangan tahunan yang mengesankan sebesar 78% di 2021H1. Di tengah pandemi 2020 penjualan komputer (mencakup *desktop* serta

laptop) dari seluruh merek di Indonesia memanglah turun kurang lebih 32 persen dibandingkan 2019. Muhammad Firman (*Head of Public Relation Asus Indonesia*) mengatakan "Akan tetapi yang menarik, selama 2021 dikala pandemi reda, penjualan Komputer naik 52 persen. Jadi, total penjualannya itu lebih besar dibanding dengan 2019 saat sebelum pandemi terjalin,". Oleh karena itu banyak penggunaan komputer setiap hari sering mengalami kendala kerusakan yang disebabkan oleh virus, usia perangkat, konsleting listrik, *human error*, debu, dan percikan air, oleh karena itu banyak juga penyedia layanan *service*. *Service* disebut juga Perbaikan (Jasa). Proses *service* tidak memerlukan koreksi apapun karena kondisi awal. Prioritasnya adalah membuat alat bekerja dengan baik lagi. *Service* memungkinkan penggantian bagian alat/*Spare Part*. Beberapa produk di pasaran tidak menawarkan *Spare Part* pengganti saat *service* dilakukan. Harga *Spare Part* pengganti ini kurang lebih sama dengan harga asli satuan produk. Ini memaksa pengguna/pelanggan untuk membeli produk yang sama lagi.

Kerusakan komputer yang semakin bervariasi saat ini membuat tempat jasa *service* komputer banyak dibutuhkan. 3N.com merupakan salah satu tempat *service* komputer yang memberikan pelayanan jasa *service* yang terpercaya, cepat, dan efisien dengan pelayanan *service* laptop, printer, LCD, dan CCTV. Namun seiring dampak pandemi dan kurangnya promosi, konsumen di 3N.com mengalami penurunan yang berdampak pada penurunan pendapatan, Bapak Willy sebagai pemilik 3N.com terkendala di waktu karena beliau sebagai pemilik 3N.com juga sebagai teknisi di 3N.com sehingga tidak bisa melakukan promosi iklan melalui *media social*, selama ini bapak Willy mengandalkan info dari teman-teman

seprofesi. Jadi menurut Suyanto (dalam Fitriah 2018: 12) mendefinisikan iklan merupakan pemanfaatan media bauran oleh penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk, jasa maupun organisasi serta menggambarkan alat promosi yang kuat. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com Di Kota Palembang”. Video Iklan tersebut bertujuan agar usaha UKM lebih dikenal sehingga daya jual meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian mendapatkan perumusan masalah adalah karena 3N.com belum banyak dikenal masyarakat secara luas, maka peneliti merancang pembuatan video iklan sebagai media promosi servis komputer 3N.com di Kota Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menambah daya tarik dan minat customer juga memperluas jangkauan informasi mengenai objek promosi sehingga masyarakat dapat lebih mudah mengenal tempat servis 3N.com.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian tersebut adalah antara lain:

1.4.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Mendapatkan pengalaman secara langsung dengan mengimpelentasikan ilmu yang dipelajari selama masa kuliah di kampus.

1.4.2 Manfaat Bagi Akademis

Bisa dijadikan sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah, dan menjadi bahan bacaan sebagai tambahan pengetahuan.

1.4.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dapat menjadikan hasil dari perancangan video iklan dan meningkatkan *target audiens* servis komputer 3N.com di Kota Palembang.

1.5 Sistematis Penulis

Berikut sistematis dari penulis tersebut adalah antara lain:

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematis penulis.

1.5.2 Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang landasan teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan, dan tahap pengerjaannya.

1.5.4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan perancang dari video iklan servis komputer tersebut.

1.5.5 Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan yang dibuat, serta masukan dari penulis yang diharapkan berguna untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Service

Menurut Kotler (Laksana, 2018:85), *Service* adalah setiap tindakan atau kegiatan yang diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak menunjukkan kepemilikannya.

2.1.2 Videografi

Video merupakan suatu alat bantu audio visual yang berarti bahan maupun alat yang dipergunakan dalam suasana belajar untuk membantu tulisan serta kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, perilaku, dan ide (Widada, Wahyu; D, Herawaty; A, Falaq; D, Anggoro; A, Yudha; M. K, Hayati, 2019). Video merupakan suatu yang bisa membagikan momen - momen penting dalam hidup, membangun komunikasi, mendorong suatu pergerakan tertentu, serta membangun komunitas.

2.1.3 Iklan

Menurut Suyanto (dalam Fitriah, 2018: 12) mendefinisikan iklan merupakan pemanfaatan media bauran oleh penjual buat mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk, jasa maupun organisasi serta menggambarkan

perlengkapan promosi yang kuat. Sementara itu menurut Kasali iklan ialah bagian dari suatu bauran promosi, serta bauran promosi merupakan bagian dari bauran pemasaran. Jadi iklan bisa didefinisikan sebagai pesan yang menawarkan sesuatu produk yang diarahkan kepada publik lewat perantara maupun suatu media (dalam Fitriah, 2018: 13).

2.1.4 Promosi

Menurut Tjiptono (2015), periklanan adalah bagian dari bauran pemasaran yang berfokus pada upaya menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan konsumen tentang merek dan produk suatu perusahaan. Namun menurut Buchory dan Saladin, Aris Jatmika Diyatma (2017), periklanan merupakan salah satu unsur bauran pemasaran perusahaan, yang digunakan untuk menginformasikan, membujuk dan mengingat kembali produk perusahaan.

2.1.5 Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar merupakan metode yang digunakan supaya luas area pada frame gambar maupun foto bisa tercover dengan baik oleh kamera serta menciptakan tampilan objek lebih fokus serta tajam.

1. Camera Angle

Camera Angle atau disebut dengan sudut pengambilan gambar dengan kamera, adalah salah satu cara penyampaian pesan dengan menempatkan kamera pada sudut dan ketinggian tertentu. Macam – macam *camera angle* sebagai berikut:

a) *Bird Eye View*

Bird Eye View ialah sudut pandang dalam pengambilan gambar yang mirip dengan apa yang dilihat oleh seekor burung yang lagi terbang. Alat yang digunakan untuk pengambilan gambar *Bird Eye View* ialah alat seperti Drone.

b) *High Angle*

High Angle merupakan sudut pandang dalam pengambilan gambar dengan posisi ketinggian. *High Angle* ini mirip sekali dengan *Bird Eye View*, namun bedanya tidak se-ekstrim dengan teknik *Bird Eye View*. Alasan penulis menggunakan *High Angle* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan scene yang sesuai dengan *Storyboard*.

c) *Low Angle*

Low Angle merupakan sudut pandang dalam pengambilan gambar dengan posisi bawah. Cara pengambilan gambarnya adalah dengan kamera dibawah, lalu arahkan kameranya dari kepala orang dengan sudut rendah.

d) *Eye Level*

Eye Level merupakan sudut pandang dalam pengambilan gambar dengan posisi yang sejajar. Alasan penulis menggunakan *Eye Level* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan scene yang sesuai dengan *Storyboard*.

e) *Frog Level*

Frog Level merupakan sudut pandang dalam pengambilan gambar dari posisi bawah, namun dapat memunculkan kesan yang lebih ekstrim daripada *Low Angle*. Cara pengambilan gambarnya adalah dengan kamera menyentuh lantai dasar.

2. *Frame Size*

a) *Extreme Close Up* (ECU)

Extreme Close Up adalah cara pengambilan gambar yang berfokus pada sebagian kecil wajah aktor untuk mengekspresikan emosi atau ketakutan yang intens. Misalnya kontraksi iris mata, keringat bercucuran dari dahi, dan bibir mengerucut.

b) *Big Close Up* (BCU)

Big Close Up adalah cara pengambilan gambar dari bahu sampai kepala seseorang. Ini adalah cara untuk mengambil gambar dengan ekspresi wajah, emosi dan perasaan karakter. Cara pengambilan gambar ini juga dapat digunakan untuk menyorot objek, teks, atau simbol penting di dalam objek yang lebih besar.

c) *Close Up* (CU)

Close Up adalah cara mengambil gambar yang menunjukkan subjek manusia lebih dekat dari bahu sampai kepala. Cara ini berfungsi untuk mengidentifikasi karakter atau menunjukkan ekspresi wajah seseorang. Alasan penulis menggunakan *Close Up* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan scene yang sesuai dengan *Storyboard*.

d) *Medium Close Up* (MCU)

Medium Close Up biasanya menampilkan wajah subjek dari dada hingga kepala. *Medium Close Up* ini juga dapat menunjukkan emosi objek. Jenis ini biasanya digunakan untuk menonjolkan rasa emosi subjek dengan mengambil gambar dari bagian kepala saja.

e) *Mid Shoot* (MS)

Mid Shoot juga disebut dengan *Medium Shot*, menampilkan bagian objek secara lebih mendetail. Biasanya menunjukkan pinggang ke arah kepala. Jenis *shot* ini sering digunakan sebagai langkah pertama sebelum videografer dapat mendekat dan mengambil gambar untuk mengekspresikan emosi subjek. Fungsinya untuk memberikan informasi, misalnya dalam wawancara film dan dialog. Alasan penulis menggunakan *Mid Shoot* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan *scene* yang sesuai dengan *Storyboard*.

f) *Knee Shoot* (KS)

Knee Shoot adalah cara mengambil gambar subjek dari kepala sampai ke lutut, ukuran gambar yang agak janggal dimaksudkan untuk menunjukkan apa yang sedang dilakukan subjek.

g) *Full Shoot* (FS)

Full Shoot adalah cara mengambil gambar subjek yang secara dari ujung kepala sampai ke ujung kaki, tujuan mengambil gambar dengan bidikan ini biasanya untuk menunjukkan kepada subjek apa yang mereka lakukan dan di sekitar

mereka. Alasan penulis menggunakan *Full Shot* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan *scene* yang sesuai dengan *Storyboard*.

h) *Long Shoot* (LS)

Long Shot merupakan cara pengambilan gambar secara keseluruhan, dari ujung kaki sampai atas kepala. Jenis *Shot* ini hamper sama dengan Extreme Long Shot namun jenis *Shot* ini objek diperlihatkan dengan jelas.

3. *Moving Camera*

a) *Zooming* (*In* atau *Out*)

Zooming adalah teknik videografer yang memberikan kesan bahwa objek bergerak lebih dekat atau lebih jauh. Gunakan lensa zoom untuk melakukan ini. Alasan penulis menggunakan *Zooming* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan *scene* yang sesuai dengan *Storyboard*.

.b) *Panning* (*Left* atau *Right*)

Panning adalah teknik videografi yang digunakan untuk membekukan gerakan objek bergerak. Bidikan panning adalah bidikan di mana kamera digerakkan ke arah objek bergerak, memfokuskan pada objek dan memburamkan latar belakang.

c) *Tilting* (*Up* atau *Down*)

Tilting adalah gerakan kamera vertikal yang membuat pandangan dari bawah ke atas (*tilt up*) atau dari atas ke bawah (*tilt down*).

d) *Dolly (In atau Out)*

Dolly adalah posisi kamera pada tripod dan *Wheel Base*. *Dolly in* untuk bergerak maju dan *Dolly Out* untuk menjauh. Alasan penulis menggunakan *Dolly* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan scene yang sesuai dengan *Storyboard*.

e) *Follow*

Follow yaitu gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak. Tipe pengambilan gambar ini biasanya digunakan untuk kegiatan yang berada di aktivitas luar seperti pernikahan, acara televisi, dan lain-lain. Alasan penulis menggunakan *Follow* ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan scene yang sesuai dengan *Storyboard*.

f) *Framing (In atau Out)*

Framing berarti objek berada dalam bidikan *Framing*. *Framing In* saat masuk *Frame*, *Framing Out* keluar saat keluar *Frame*.

g) *Fading (In dan Out)*.

Fading adalah perubahan gambar yang lambat. *Fade In* saat gambar muncul, sedangkan *Fade Out* saat gambar menghilang, dan memudar saat gambar 1 dan 2 dikupas secara bersamaan.

h) Crane Shoot

Crane Shoot yaitu gerakan kamera yang dipasang di atas roda *crane*. Tipe pengambilan gambar ini biasanya digunakan untuk membuat film, *drama* konser musik, dan lain-lain.

2.1.7 Warna

Warna secara umum didefinisikan sesuatu cahaya yang dihasilkan oleh suatu benda yang disinari cahaya tersebut serta diinterpretasikan oleh mata. Tiap warna mempunyai kesannya masing-masing kepada orang yang melihat dapat serta sebagai wujud ekspresi maupun arti simbolik (Thabroni, 2018).

1. Warna Primer

Warna primer adalah warna primer yang terdiri dari warna biru, merah dan kuning yang disebut juga hue. Ketiga warna primer ini merupakan warna yang dapat digabungkan untuk menghasilkan warna turunan lainnya.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil pencampuran warna primer dengan perbandingan 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning, hijau merupakan campuran warna biru dan kuning, dan ungu merupakan campuran warna merah dan biru. Teori Blon membuktikan bahwa “Pencampuran warna primer menghasilkan warna (sekunder) lain. Jadi sangat jelas, warna sekunder adalah warna yang diperoleh dengan mencampurkan dua warna primer.”

3. Warna Tersier

Warna tersier diperoleh dengan mencampurkan satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam rasio 1:1 atau dalam ruang warna yang setara.

4. Warna Hangat dan Dingin

Lingkaran warna dapat dibagi jadi dua: warna hangat dan warna dingin. Warna hangat menggambarkan warna yang energik, cerah, serta menarik kepedulian. Sementara itu untuk warna dingin menggambarkan warna yang membagikan impresi tenang serta memiliki dampak menenangkan. Penulis memilih untuk menggunakan warna hangat sebagai pembuatan video iklan yang akan dibuat. Alasan penulis menggunakan Warna Hangat ini adalah karena penulis ingin menyesuaikan *scene* yang sesuai dengan *Storyboard*, dan sesuai juga dengan Projek Video Iklan yang akan dibuat.

2.1.8 Audio

Menurut Effendy (2014:76), suara film merupakan unsur yang menambah nilai film dari sudut pandang dramatik. Ketika gambar tidak lagi dapat menjelaskan sebuah film dan menambah nilai dramatis, elemen suaralah yang memainkan peran kuat dalam film tersebut, memberikan informasi dan drama.

2.1.9 Tipografi

Menurut Fauzyah dan Franzia (2018:162), tipografi adalah urutan karakter dalam sebuah kata atau kalimat. Tipografi tidak hanya dapat memberikan makna yang relevan dengan objek dan ide, tetapi juga kemampuan untuk menyampaikan

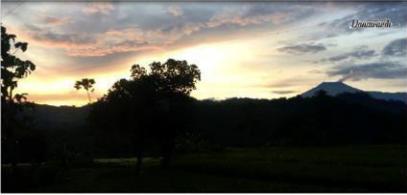
gambar dan kesan secara visual, karena huruf memiliki nilai fungsional dan estetika. Ada banyak sekali font di luar sana, tetapi secara kasar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori: *serif*, *sans-serif*, *dekoratif*, *skrip*, dan *monospace*.

2.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan referensi penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan perancangan video iklan dari beberapa universitas yang dapat menunjang karya ilmiah penulis. Beberapa hasil penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Gambar
1	Adriano So	2015	<p>“Perancangan Video Promosi Wisata Kuliner diKota Ambon”</p>	

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Gambar
2	Muhammad Izul Fikri	2019	“Perancangan Video Promosi Untuk Meningkatkan Pengunjung di Wisata Alam Desa Danawarih”	    

(Sumber: Penulis, 2022)

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembuatan video iklan sebagai media pengenalan, yang berasal dari beberapa jurnal yang dapat menunjang karya ilmiah penulis. Penelitian pertama berasal dari karya ilmiah Adriano So pada tahun 2015 dengan judul “Perancangan

Video Promosi Wisata Kuliner di Kota Ambon” Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan, bahwa video iklan tersebut yang diimplementasikan mendapatkan hasil yang bagus dan bertujuan untuk memajukan sektor pariwisata di Kabupaten Kotabaru, sekaligus memperkenalkan pada skala nasional bahkan internasional bahwa Kabupaten Kotabaru mempunyai potensi wisata kuliner dan pantai yang patut dinikmati oleh wisatawan.

Penelitian kedua berasal dari karya ilmiah Muhammad Izul Fikri pada tahun 2019 dengan judul “Perancangan Video Promosi Untuk Meningkatkan Pengunjung di Wisata Alam Desa Danawarih” Dalam karya ilmiah tersebut penulis mendapatkan kesimpulan, bahwa bertujuan untuk mendorong minat dari masyarakat Indonesia untuk mengenal pariwisata yang ada di Desa Danawarih lebih mendalam dan menarik banyak wisatawan untuk berkunjung ke Desa Danawarih.

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2.1: Gambar Kerangka Penelitian

(Sumber : M.Rizki Farhan, 2023)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Jalan Mr. Sudarman Ganda Subrata Lr. Martoba No. 5121 RT. 37 RW. 007, Sukajaya, Sukarame, Palembang, Sumatera Selatan.

3.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada tabel 3.1 dilakukan sekitar empat bulan, terhitung mulai September 2022 hingga Desember 2022 dengan rincian dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2022																			
		September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Wawancara																				
2	Observasi																				
3	Studi Pustaka																				
4	Pembuatan Proposal																				

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2022																			
		September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5	Ujian Proposal																				
6	Pra Produksi																				
7	Produksi																				
8	Pasca Produksi																				
9	Pengerjaan Laporan Tugas Akhir																				

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2022)

3.3 Jenis Data

Jenis data ini dibagi menjadi dua yaitu data primer dan sekunder. Berikut adalah data primer dan sekunder tersebut antara lain:

3.3.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2018 : 456), data primer adalah sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data. Data dikumpulkan oleh peneliti sendiri langsung dari sumber aslinya atau tempat subjek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara dengan informan mengenai topik penelitian sebagai data primer.

3.3.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018:456), sumber sekunder adalah sumber yang tidak secara langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang atau dokumen lain. Sumber data primer dan sekunder digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini, karena peneliti melakukan wawancara dan observasi langsung terhadap subjek penelitian.

3.4 Teknik Perancangan

Teknik perancangan komunikasi visual ini memiliki beberapa konsep perancangan sebagai acuan dalam video iklan yang akan dibuat, diantaranya konsep visual, huruf, dan warna.

3.4.1 Konsep *Visual*

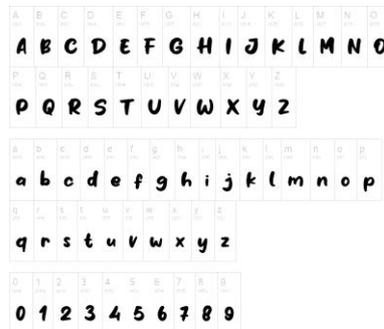
Konsep *visual* adalah awal dari sebuah ide, yang diperoleh dengan pendekatan dan pendalaman materi dari semua masalah. Konsep *visual* yang dihasilkan harus digali sebagai bentuk promosi penjualan yang dapat memberikan pesan *visual* kepada target konsumen. Maka dari itu penulis menggunakan konsep video yang berupa video pendek yang menampilkan mahasiswa bikin tugas di rumah adik kelas di hari minggu.

3.4.2 Konsep Huruf

1. Konsep Tipografi

Pada perancangan video iklan servis komputer yang akan dibuat, penulis menggunakan *Milky Honey* dan *KG Red Hands*. Alasan penulis ingin menggunakan

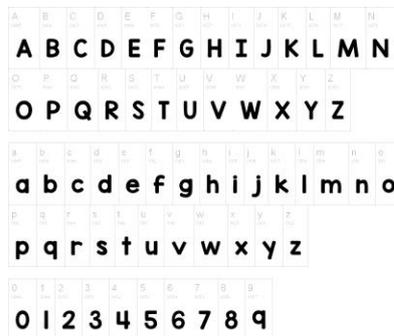
font *Milky Honey* ialah penulis ialah font tersebut cocok digunakan pada bagian judul video.



Gambar 3.1 Contoh *Font Milky Honey*

(Sumber: <https://www.dafont.com/milky-honey.font>)

Sedangkan font *KG Red Hands* digunakan pada bagian video keterangan, subtitle, dan slogan.



Gambar 3.2 Contoh *Font KG Red Hands*

(Sumber: <https://www.dafont.com/milky-honey.font>)

2. Konsep *Tagline*

Tagline adalah istilah umum dalam dunia pemasaran dan mengacu pada deskripsi singkat yang hanya terdiri dari beberapa kata yang dapat menggambarkan

keseluruhan produk. Maka penulis memilih untuk *tagline* tersebut yaitu “Solusi Service Bergaransi “WONG KITO”” yang artinya memberikan pelayanan perbaikan yang baik dan terjamin untuk masyarakat Palembang.

3.4.3 Konsep Warna

Menurut Sony (2017: 47), warna memiliki hubungan dengan kehidupan manusia, sehingga warna memiliki peranan yang sangat penting yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai *symbol* atau simbol, dan warna sebagai ekspresi. Penulis memilih warna hangat yaitu warna jingga yang diartikan sebagai menciptakan suasana, riang, dan mendatangkan keceriaan sesuai dengan penulis yang diinginkan.



Gambar 3.3 Contoh *Color Palette* Warna Hangat

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

3.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih oleh penulis yaitu “Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Servis Komputer 3N.com Di Kota Palembang”

maka ruang lingkup nya hanya dibatasi dengan perancangan video iklan servis komputer dikota Palembang.

3.6 Alat dan Proses

3.6.1 Alat Proses

Ketika melakukan pembuatan video iklan tentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek yaitu kamera, lensa, tripod, dan mikrofon, untuk mengedit video, penulis menggunakan perangkat lunak yaitu Adobe Premiere Pro 2020 dan keterangan nya sebagai berikut :

1. Kamera

Kamera adalah salah satu alat yang mengambil gambar berupa foto dan video. Penulis menggunakan kamera *Canon EOS 4000D*, 18MP APS-C Sensor, Scene Intelligent Auto, Optical Viewfinder, FullHD EOS Movies, 9 AF-Points, milik penulis sendiri untuk dapat melakukan pengambilan gambar documenter sebagai bukti kegiatan pengambilan video iklan yang dibuat.

2. Lensa

Lensa kamera atau disebut juga mata kamera adalah alat vital dalam kamera yang memfokuskan pantulan cahaya dari berbagai objek agar dapat ditangkap oleh sensor kamera. Penulis menggunakan satu jenis lensa yaitu lensa 18-55mm. Lensa tersebut memiliki bukaan 1.8F yang membuat efek fokus pada objek dan blur pada background (bokeh). penulis memilih lensa ini adalah karena sudah lumayan bagus

dan lensa ini cocok sekali untuk seperti acara kegiatan, membuat film pendek, dan lain-lain.

3. Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah salah satu perangkat lunak yang sering digunakan dalam pengeditan video yang berbasis non-linear. Penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere 2020* untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada video iklan yang telah direkam sebelumnya.

4. Tripod

Tripod digunakan untuk membantu kamera bisa berdiri dengan tegak, hal ini dimaksud untuk menstabilkan video dan mengurangi rasa lelah videographer dalam mengambil video.

5. Mikrofon

Mikrofon adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk merekam audio, mikrofon digunakan oleh penulis agar suara yang dihasilkan lebih jernih. Penulis menggunakan mikrofon *Handphone ASUS ZENPHONE 5 MAX X00QD* sebagai *Voice Over* dan Mikrofon *External*, penulis memilih mikrofon ini adalah karena suaranya bagus dan berkualitas, dan juga sudah didukung oleh dts sound.

3.7 Tahap Produksi

3.7.1 Pra-Produksi

Pra Produksi merupakan tahap awal dari proses produksi. Di tahap ini, kita akan mempersiapkan segala macam hal yang akan diperlukan untuk proses produksi.

a) Riset Informasi

Mencari sebanyak-banyak informasi tentang *service* komputer dari sumber internet secara online dan Tanya jawab dengan teknisi secara offline agar informasi yang disampaikan akurat, tajam dan terpercaya.

b) Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229), observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik tertentu dibandingkan dengan teknik lainnya. Pengamatan tidak terbatas pada orang, tetapi juga meluas ke objek alam lainnya. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi dilapangan dengan mengamati kegiatan di tempat *service* komputer 3N.com yang berada di Jalan Mr. Sudarman Ganda Subrata Lr. Martoba No. 5121 RT. 37 RW. 007, Sukajaya, Sukarame, Palembang, Sumatera Selatan.



Gambar 3.4 Tempat *Service* Komputer

(Sumber: M.Rizki Farhan & Wahyu Kurniawan, 2022)



Gambar 3.5 Cara Proses Kerja *Service* Komputer

(Sumber: M.Rizki Farhan & Wahyu Kurniawan, 2022)

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015: 72) Wawancara adalah pertemuan di mana dua orang bertukar informasi atau gagasan melalui tanya jawab, yang mengarah pada suatu kesimpulan atau makna tentang suatu topik tertentu. Penulis akan melakukan wawancara dengan bapak Willy Tampubolon sebagai pemilik tempat *service* komputer 3N.com untuk mendapatkan informasi lebih dalam seperti yang terlihat pada gambar.



Gambar 3.6 Proses Wawancara Bersama Pemilik *Service* Komputer 3N.com

(Sumber: Chairul Syafari, 2022)

3. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017:291), “studi pustaka Teknik pengumpulan data dengan mengamati atau mempelajari berbagai buku, artikel, dokumen, atau laporan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

c) *Shooting Script*

Shooting Script adalah versi lain dari naskah film yang digunakan dalam proses produksi atau pembuatan film. Jadi tidak banyak perbedaan antara naskah film dan skenario. Naskah film sudah ada "intervensi" oleh sutradara.

Tabel 3.2 *Shooting Script*

<i>NO</i>	<i>SCENE</i>	<i>VISUAL</i>	<i>AUDIO</i>	<i>TIME</i>
1	1	<i>Medium Close Up</i> : Seorang Mahasiswa yang sedang melambaikan tangan didepan kamera.	Fauzaan (VO) : <i>A Day In My Life</i>	00:00 - 00:02
2	2	<i>Medium Close Up</i> : Seorang Mahasiswa bernama Fauzaan sedang bersiap-siap untuk pergi ke <i>Café</i> buat Tugas Kuliah bersama Teman Satu Kampus.	Fauzaan (VO) : Hi guys, kali ini aku mau pergi ke <i>Café</i> nih buat Tugas Kuliah guys (mumpung hari libur hehehe).	00:02 – 00:10
3	3	<i>Long Shot</i> : Fauzaan sedang memasang sepatu di depan rumah.	Fauzaan (VO) : Oh ya guys, Sebelum berpergian, siapin sepatu, lalu pasang sepatu ya guys ya.	00:10 – 00:14
4	4	<i>Long Shot</i> : Fauzaan sedang mau keluar rumah, dan	Fauzaan (VO) : Habis itu jangan lupa kunci pintu	00:14 – 00:21

		mengunci pintu dan pagar rumah.	sama pagar guys sebelum berpergian, supaya maling gak bisa masuk ke rumah gue guys.	
5	5	<i>Medium Long Shot</i> : Fauzaan sudah sampai di <i>Café</i> , dan ketemu sama Teman Satu Kampus yang bernama Fadhil. Fadhil adalah Seorang Mahasiswa yang satu angkatan dengan Fauzaan, dan langsung buat Tugas Kuliah.	Fauzaan (VO) : Udah nyampe di <i>Café</i> , gue langsung bikin tugas kuliah sama temen kampus gue guys.	00:21 – 00:27
6	6	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan sedang buat tugas di Laptop, dan ekspresinya terkejut saat melihat laptop nya sedang kondisi yang <i>error</i> .	Fauzaan (VO) : Pas lagi bikin tugas di laptop, tiba-tiba !!!	00:27 – 00:30
7	8	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan menangis laptop <i>error</i> .	Fauzaan (VO) : Dan menangis.	00:30 – 00:11
8	9	<i>Medium Close Up</i> : Fadhil langsung memegang pundak Fauzaan, dan bertanya kepada Fauzaan.	Fauzaan (VO) : Terus tiba-tiba Fadhil megang pundak gue, sambil tanya ke gue	00:31 – 00:36

9	9	<i>Medium Close Up</i> : Fadhil bertanya kepada Fauzaan.	“Elu kenapa bro?”	00:36 – 00:37
10	10	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan langsung bercerita kepada Fadhil dengan ekspresi wajah kesal.	“Ini nah laptop gue, tiba-tiba <i>error</i> kayak gini, mana mau bikin tugas lagi.”	00:37 – 00:40
11	11	<i>Medium Close Up</i> : Fadhil memberitahu Fauzaan Tempat rekomendasi Jasa <i>Service</i> Komputer.	“Ooh, laptop rusak? Service di 3N.com saja.”	00:40 – 00:43
12	12	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan bingung, dan Fadil langsung menjelaskan tempat jasa <i>service</i> komputer.	“3N.com? apa itu?” “3N.com merupakan tempat <i>service</i> Laptop terbaik, murah, dan juga kualitasnya bagus. 3N.com juga menyediakan <i>service Handphone, CCTV</i> , dan juga perbaikan untuk <i>software</i> .”	00:43 – 00:50

13	13	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan bertanya soal biaya kepada Fadhil, dan langsung dijawab oleh Fadhil.	“Emang biaya <i>Service</i> Komputer 3N.com itu berapa sih?” “Untuk biaya <i>service</i> komputer itu murah dan terjangkau. Kamu gak usah mikirin lagi biaya lagi untuk <i>service</i> komputer.”	00:50 – 01:00
14	14	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan berterima kasih kepada Fadhil karena sudah kasih saran tempat jasa <i>service</i> komputer.	“Oohh, kalo gitu makasih bro, gue cabut dulu ya.”	01:00 – 01:21
15	15	<i>Full Shot</i> : Fauzaan langsung pergi dari <i>Cafe</i> dan langsung pergi ke tempat <i>service</i> komputer.	Fauzaan (<i>VO</i>) : Setelah denger saran dari temen gue, akhirnya gue memutuskan cabut dan langsung ke Tempat <i>Service</i> Komputer guys.	01:21 – 01:26

16	16	Fauzaan datang ke <i>Café</i> lagi untuk melanjutkan Tugas Kuliah dari kemarin bersama Fadhil.	Fauzaan (VO) : Besok nya lagi gue dateng lagi ke <i>Café</i> buat lanjut Tugas Kuliah gue guys yang dari kemarin, hehehe.	01:26 – 01:33
17	17	<i>Medium Close Up</i> : Fauzaan sedang mengetik Laptop dengan ekspresi bahagia.	Fauzaan (VO) : Tapi gue seneng banget, Laptop gue bisa digunakan lagi. Teruntuk kamu, makasih ya, berkat kamu laptop gue sudah dibenerin.	01:33 – 01:47

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

d) Hunting Lokasi

Penulis akan menggunakan tiga lokasi sebagai tempat syuting yaitu: rumah nenek farhan, *Café South Station* dan tempat *service* komputer 3N.com.

1. Rumah Nenek Farhan



Gambar 4.2 Rumah Nenek Farhan

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Tempat ini digunakan sebagai *scene* awal *opening* video sama *scene* ke empat sesuai *storyboard*. dan tempat ini berada di alamat Jl. Syakiakirti Jl. Eka Bhakti No.RT 35/09, 20 Ilir D. I, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114.

2. *Café South Station*



Gambar 4.3 *Café South Station*

(Sumber : M.Rizki Farhan, 2023)

Café South Station ini digunakan sebagai tempat *scene* dari lima sampai *scene* terakhir sesuai *storyboard*. Dan tempat ini berada di alamat Jl. Diponegoro No.235, Talang Semut, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30135.

3. *Service* Komputer 3N.com



Gambar 4.4 *Service* Komputer 3N.com

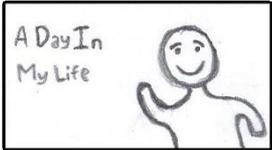
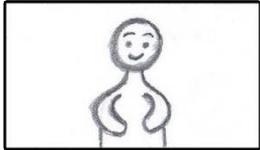
(Sumber : M.Rizki Farhan, 2023)

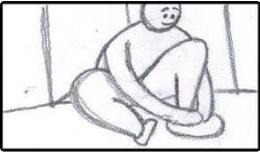
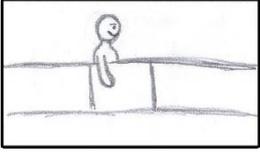
Tempat ini digunakan sebagai *scene* sepuluh sebagai *footage* pengiring video dengan *storyboard*, dan tempat ini berada di alamat Jalan Sukajaya, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961.

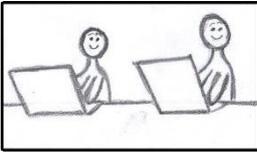
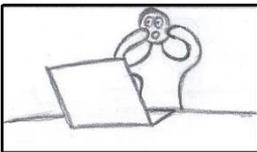
e) *Storyboard*

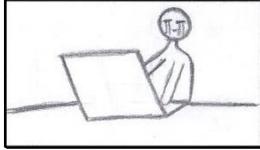
Proses awal pra-produksi, membuat *storyboard* atau alur cerita terlebih dahulu. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun sesuai dengan naskah cerita. Tugasnya adalah menguraikan awal, tengah, dan akhir cerita.

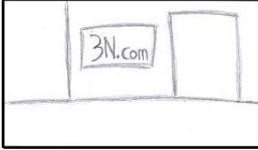
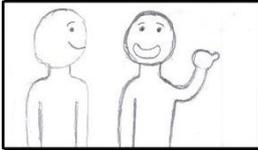
Tabel 3.3 Storyboard

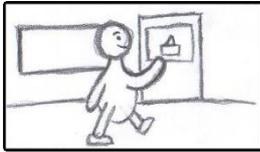
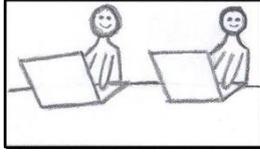
NO	VISUAL	SKETSA	AUDIO	DURASI
1	<p>Seorang Mahasiswa yang sedang melambaikan tangan didepan kamera.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : -</p> <p><i>SFX</i> : -</p> <p><i>VO</i> : <i>A Day In My Life</i></p>	00:00 - 00:02
2	<p>Seorang Mahasiswa bernama Fauzaan sedang bersiap-siap untuk pergi ke <i>Café</i> buat Tugas Kuliah bersama Teman Satu Kampus.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin MacLeod - <i>Sneaky Snitch</i></p> <p><i>SFX</i> : -</p> <p><i>VO</i> : Hi guys, kali ini aku mau pergi ke <i>Café</i> nih buat Tugas Kuliah guys (mumpung hari libur hehehe).</p>	00:02 – 00:10

3	<p>Fauzaan sedang memasang sepatu di depan rumah.</p> <p><i>Angle : High Angle</i></p> <p><i>Frame : Long Shot</i></p> <p><i>Gerakan : Still</i></p> <p><i>Efek : Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin MacLeod - <i>Sneaky Snitch</i></p> <p><i>SFX</i> : -</p> <p><i>VO</i> : Oh ya guys, Sebelum berpergian, siapin sepatu, lalu pasang sepatu ya guys ya.</p>	00:10 – 00:14
4	<p>Fauzaan sedang mau keluar rumah, dan mengunci pintu dan pagar rumah.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Long Shot</i></p> <p><i>Gerakan : Still</i></p> <p><i>Efek : Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin MacLeod - <i>Sneaky Snitch</i></p> <p><i>SFX</i> : -</p> <p><i>VO</i> : Habis itu jangan lupa kunci pintu sama pagar guys sebelum berpergian, supaya maling gak bisa masuk ke rumah gue guys.</p>	00:14 – 00:21

5	<p>Fauzaan sudah sampai di <i>Café</i>, dan ketemu sama Teman Satu Kampus yang bernama Fadhil, Fadhil adalah Seorang Mahasiswa yang satu angkatan dengan Farhan, dan langsung buat Tugas Kuliah.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Long Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin MacLeod - <i>Sneaky Snitch</i></p> <p><i>SFX</i> : -</p> <p><i>VO</i> : Udah nyampe di <i>café</i>, gue langsung bikin tugas kuliah sama temen kampus gue guys.</p>	00:21 – 00:27
6	<p>Fauzaan sedang buat tugas di Laptop, dan ekspresinya terkejut saat melihat Laptop nya sedang kondisi yang <i>error</i>.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Long Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : -</p> <p><i>SFX</i> : <i>Surprise (Dramatic Shock)</i></p> <p><i>VO</i> : Pas lagi bikin tugas di laptop, tiba-tiba !!!</p>	00:27 – 00:30
7	<p>Scene di bagian Layar Laptop <i>Error</i>.</p>		<p>Musik : -</p> <p><i>SFX</i> : <i>Shocked</i></p>	

	<p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<i>VO : -</i>	
8	<p>Fauzaan menangis melihat Laptop nya sedang kondisi yang <i>error</i>.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Long Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : <i>Sad</i></p> <p><i>Moment</i></p> <p><i>SFX : -</i></p> <p><i>VO : Dan menangis.</i></p>	00:30 – 00:33
9	<p>Fadhil langsung memegang pundak Fauzaan, dan bertanya kepada Fauzaan.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin MacLeod - <i>Sneaky Snitch</i></p> <p><i>SFX : -</i></p> <p><i>VO : Terus tiba - tiba Fadhil memegang pundak gue, sambil tanya ke gue.</i></p>	00:33 – 00:36
10	<p>Fadhil menjelaskan tempat <i>service</i> computer dan beriring dengan <i>footage</i></p>		<p>Musik : Kevin Macleod - <i>Carefree</i></p>	00:36 – 00:40

	<p>dari tempat <i>service</i> komputer.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Long Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p><i>SFX : Ding</i></p> <p><i>VO : -</i></p>	
11	<p><i>Scene</i> orang memperbaiki Laptop Rusak.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin Macleod - <i>Carefree</i></p> <p><i>SFX : Swipe</i></p> <p><i>Woosh</i></p> <p><i>VO : -</i></p>	00:40 – 01:21
12	<p>Fauzaan berterima kasih kepada Fadhil karena sudah memberikan saran Tempat <i>Service</i> Komputer Tersebut.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin Macleod - <i>Carefree</i></p> <p><i>SFX : -</i></p> <p><i>VO : -</i></p>	01:21 – 01:26

13	<p>Fauzaan langsung pergi dari <i>Café</i> dan langsung pergi ke tempat servis komputer.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Long Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin Macleod - <i>Carefree</i></p> <p>SFX : -</p> <p>VO : Setelah denger saran dari temen gue, akhirnya gue memutuskan cabut dan langsung ke Tempat <i>Service</i> Komputer guys.</p>	01:21 – 01:26
14	<p>Fauzaan datang ke <i>Café</i> lagi untuk melanjutkan Tugas Kuliah dari kemarin bersama Fadhil.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin Macleod - <i>Carefree</i></p> <p>SFX : -</p> <p>VO : Besok nya lagi gue dateng lagi ke <i>Café</i> buat lanjut Tugas Kuliah gue guys yang dari</p>	01:26 – 01:33

			kemarin, hehehe.	
15	<p>Fauzaan sedang mengetik Laptop dengan ekspresi bahagia.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Medium Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : Kevin Macleod - <i>Carefree</i></p> <p><i>SFX : -</i></p> <p><i>VO : Tapi gue seneng banget, Laptop gue bisa digunakan lagi. Teruntuk kamu, makasih ya, berkat kamu laptop gue sudah dibenerin.</i></p>	01:33 – 01:47

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

f) Pembuatan Shooting Schedule

Shooting Schedule adalah Jadwal proyek pengambilan gambar harian untuk produksi film. Biasanya dibuat dan dikelola oleh asisten direktur yang melapor kepada manajer produksi yang mengatur jadwal produksi. Kedua jadwal menjelaskan kapan dan di mana sumber daya produksi digunakan.

Tabel 3.4 Pembuatan *Shooting Schedule*

<i>NO</i>	<i>SCENE</i>	<i>I/E</i>	<i>D/N</i>	<i>HAL</i>	<i>SET</i>	<i>PROPS/ KOSTUM</i>	<i>TALENT</i>	KETERANGAN
1	1	IN	D	00:02	Dalam Rumah	Pakaian Casual	M.Rizki Fauzaan	Seorang Mahasiswa yang sedang melambaikan tangan didepan kamera.
2	2	IN	D	00:08	Dalam Rumah	Pakaian Casual, Tas	M.Rizki Fauzaan	Seorang Mahasiswa bernama Fauzaan bersiap-siap untuk pergi ke <i>Café</i> buat Tugas Kuliah bersama Teman Satu Kampus.
3	3	EX	D	00:06	Halaman Rumah	Pakaian Casual, Tas, Sepatu	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan memasang sepatu di depan rumah.

4	4	EX	D	00:07	Halaman Rumah	Pakaian Casual, Tas, Sepatu	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan mau keluar rumah, dan mengunci pintu dan pagar rumah.
5	5	IN	D	00:06	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Tas, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan sudah sampai di <i>Café</i> , dan ketemu sama Teman Satu Kampus yang bernama Fadhil, Fadhil adalah Seorang Mahasiswa yang satu angkatan dengan Farhan, dan langsung buat Tugas Kuliah.
6	6	IN	D	00:03	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan buat tugas di Laptop, dan ekspresinya terkejut saat melihat Laptop nya

								sedang kondisi yang <i>error</i> .
7	7	IN	D	00:02	Dalam <i>Cafe</i>	Laptop	M.Rizki Fauzaan	Scene di bagian Layar Laptop <i>Error</i> .
8	8	IN	D	00:01	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan menangis laptop <i>error</i> .
9	9	IN	D	00:05	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fadhil langsung memegang pundak Fauzaan.
10	10	IN	D	00:01	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fadhil bertanya kepada Fauzaan.
11	11	IN	D	00:04	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan langsung bercerita kepada Fadhil dengan ekspresi wajah kesal.

12	12	IN	D	00:03	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fadhil memberitahu Fauzaan Tempat rekomendasi Jasa <i>Service</i> Komputer.
13	13	IN	D	00:07	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan bingung, dan Fadil langsung menjelaskan tempat jasa <i>service</i> komputer.
14	14	IN	D	00:10	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan bertanya soal biaya kepada Fadhil, dan langsung dijawab oleh Fadhil.
15	15	IN	D	00:21	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan berterima kasih kepada Fadhil karena sudah memberikan saran Tempat <i>Service</i> Komputer Tersebut.

16	16	IN	D	00:06	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Tas, Sepatu	M.Rizki Fauzann	Fauzaan langsung pergi dari <i>Cafe</i> dan langsung pergi ke tempat servis komputer.
17	17	IN	D	00:07	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Tas, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan datang ke <i>Café</i> lagi untuk melanjutkan Tugas Kuliah dari kemarin bersama Fadhil.
18	18	IN	D	00:14	Dalam <i>Cafe</i>	Pakaian Casual, Sepatu, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan sedang mengetik Laptop dengan ekspresi bahagia.

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2022)

g) Camera Report

Camera Report adalah catatan yang disalin ke kertas kerja Videografer atau penata kamera, biasanya dalam format kolom atau tabel, berisi informasi tentang proses pengambilan gambar, adegan, ukuran bingkai, instruksi foto yang baik atau buruk.

Tabel 3.5 Camera Report

<i>NO</i>	<i>SEGMENT</i>	<i>CAM</i>	<i>SHOT</i>	<i>TAKE</i>	<i>ANGLE</i>	<i>MOVING</i>	<i>VIDEO</i>	<i>NOTES</i>
1	1	1	1	1	EL, MCU	<i>STILL</i>	Seorang Mahasiswa yang sedang melambaikan tangan didepan kamera.	<i>OK</i>
2	1	2	1	1	EL, MCU	<i>STILL</i>	Seorang Mahasiswa bernama Fauzaan bersiap-siap untuk pergi ke <i>Café</i> buat Tugas Kuliah bersama Teman Satu Kampus.	<i>OK</i>

3	1	3	2	1	HA, LS	<i>STILL</i>	Fauzaan memasang sepatu di depan rumah.	<i>OK</i>
4	1	4	2	1	EL, ELS	<i>STILL</i>	Fauzaan mau keluar rumah, dan mengunci pintu dan pagar rumah.	<i>OK</i>
5	2	1	1	2	EL, ELS	<i>STILL</i>	Fauzaan sudah sampai di <i>Café</i> , dan bertemu Teman Satu Kampus yang bernama Fadhil.	<i>OK</i>
6	2	2	2	2	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan buat tugas di Laptop, dan ekspresinya terkejut saat melihat	<i>OK</i>

							Laptop nya sedang kondisi yang <i>error</i> .	
7	2	3	1	1	EL, MCU	<i>STILL</i>	Scene di bagian Layar Laptop <i>Error</i> .	<i>OK</i>
8	2	2	2	2	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan menangis laptop <i>error</i> .	<i>OK</i>
9	2	2	2	2	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fadhil langsung memegang pundak Fauzaan.	<i>OK</i>
10	2	2	2	2	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fadhil bertanya kepada Fauzaan.	<i>OK</i>
11	2	5	3	3	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan langsung bercerita kepada Fadhil	<i>OK</i>

							dengan ekspresi wajah kesal.	
12	3	1	1	1	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fadhil memberitahu Fauzaan Tempat rekomendasi Jasa <i>Service</i> Komputer.	<i>OK</i>
13	2	2	2	1	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan bingung, dan Fadil langsung menjelaskan tempat jasa <i>service</i> komputer.	<i>OK</i>
14	3	3	1	2	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan bertanya soal biaya kepada Fadhil, dan langsung	<i>OK</i>

							dijawab oleh Fadhil.	
15	3	4	2	2	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan berterima kasih kepada Fadhil karena sudah memberikan saran Tempat <i>Service</i> Komputer Tersebut.	<i>OK</i>
16	3	1	2	4	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan langsung pergi dari <i>Cafe</i> dan langsung pergi ke tempat <i>service</i> komputer.	<i>OK</i>
17	4	1	3	2	EL, ELS	<i>STILL</i>	Fauzaan datang ke	<i>OK</i>

							<i>Café</i> lagi untuk melanjutkan Tugas Kuliah dari kemarin bersama Fadhil.	
18	4	2	2	3	EL, MCU	<i>STILL</i>	Fauzaan sedang mengetik Laptop dengan ekspresi bahagia.	<i>OK</i>

(Sumber : M.Rizki Farhan, 2022)

h) Penyusunan *Crew* Produksi

Yang terakhir adalah *Crew* produksi, *Crew* produksi adalah sekelompok orang yang bekerja untuk sebuah perusahaan produksi untuk membuat film, dan lain-lain.



Gambar 3.10 Penyusunan Crew Produksi

(Sumber: M. Rizki Farhan, 2022)

3.7.2 Produksi

Tahap Produksi adalah tahap pengambilan gambar adegan sesuai dengan materi yang sudah disiapkan mulai dari *shoot, angle, dan moving camera*. Sehingga dalam proses produksi lebih teratur dan terarah. Pada tahap ini penulis mulai melakukan shooting dengan pemeran yang pernah mengalami kerusakan laptop.

3.7.3 Pasca Produksi

a) Editing

Editing merupakan suatu proses mengubah dan memperindah hasil dari video shoot dan rekaman gambar. Umumnya editing berhubungan dengan *color*

correction, sound mixing, dan capture video. Penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro 2020 sebagai editing video, ram 8Gb Laptop intel(R) Core(TM) i3-5005U cpu@2.00Ghz HDD 1TB.

b) Pembuatan *Thumbnail*

Selanjutnya setelah editing karya utama selesai, penulis selanjutnya membuat karya pendukung atau karya pendamping. Karya pendukung yang penulis buat adalah *thumbnail*. *Thumbnail* adalah bagian penting yang digunakan sebagian orang saat mengunggah beberapa video, blog, atau konten. Tujuannya agar penonton tertarik untuk menonton video yang diunggah. Secara keseluruhan, *thumbnail* dapat diartikan sebagai sampul buku.

c) Publikasi

Setelah melewati tahap editing, tahap selanjutnya adalah mempublikasikan video yang telah penulis buat dan mempromosikan video tersebut melalui youtube agar tersebar luas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang diperoleh dalam proyek akhir adalah sebuah video iklan “Tempat *Service* Komputer Terjangkau Di Palembang” yang berisi kisah nyata dari seorang mahasiswa yang pernah mengalami kerusakan laptop yaitu Fauzaan. Video iklan ini juga berisi tentang cerita seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan yang sedang pergi kerumah adik kelas yang bernama Fadil untuk bikin tugas kuliah. Saat sedang lagi bikin tugas kuliah, tiba-tiba laptop nya sedang mengalami kerusakan. Video iklan tersebut berdurasi 1 menit 21 detik.



Gambar 4.1 Hasil Proyek Akhir

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.2 Hasil Pra Produksi

Visual dalam video iklan ini merupakan seorang mahasiswa yang pernah mengalami kerusakan laptop yaitu Fauzaan. Video iklan ini juga berisi tentang cerita seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan yang sedang pergi kerumah adik kelas yang bernama Fadil untuk bikin tugas kuliah. Saat sedang lagi bikin tugas kuliah, tiba-tiba laptop nya sedang mengalami kerusakan.

4.2.1 Hasil dari *Shooting Script*

Tabel 4.1 dibawah adalah *Shooting Script*, yang menjadi konsep awal dan panduan penulis untuk mempermudah alur cerita video.

Tabel 4.1 Hasil dari *Shooting Script*

<i>NO</i>	<i>SCENE</i>	<i>VISUAL</i>	<i>AUDIO</i>	<i>TIME</i>
1	1	Seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan pergi kerumah Fadil, dan membuka pagar rumah nya.	Fauzaan (<i>VO</i>) : Jadi guys, di minggu pagi ini, aku mau ke rumah adik kelas untuk membantu tugas kuliahnya, namanya Fadil.	00:00 – 00:12
2	2	Fauzaan masuk kerumah nya Fadil, dan mengetuk pintu rumah nya.	Fauzaan (<i>VO</i>) : Sebagai kakak kelas yang baik, aku harus menepati janji ku untuk membantu tugas kuliahnya.	00:12 – 00:17

3	3	Fauzaan langsung duduk dan mengeluarkan laptop di dalam tas nya.	Fauzaan (VO) : Ketika kami sudah di ruangan, kami langsung membuka laptop, dan mengerjakan tugas bareng.	00:17 – 00:22
4	4	Fauzaan membuat tugas, dan tiba-tiba laptop nya <i>error</i> sendiri.	Fauzaan (VO) : Saat kami mengerjakan tugas bareng, tiba-tiba laptopku.	00:22 – 00:29
5	5	Fauzaan panik melihat laptop <i>error</i> .	Fauzaan (VO) : Duh mampus gue, besok deadline lagi, mana laptop gue error gini, haduh.	00:29 – 00:36
6	6	Fadil bertanya kepada Fauzaan.	“Laptop tuh kenapa kak?”	00:36 – 00:38
7	7	Fauzaan langsung bercerita kepada Fadil dengan wajah kesal.	“Ini laptop kakak, tiba-tiba <i>error</i> kayak gini, mana mau bikin tugas lagi.”	00:38 – 00:43
8	8	Fadil memberi saran kepada Fauzaan tempat jasa <i>service</i> komputer.	“Ooh, laptop rusak ? Service di 3N.com aja.”	00:43 – 00:47
9	9	Fauzaan bingung, dan Fadil langsung menjelaskan tempat jasa <i>service</i> komputer.	“3N.com apa itu dil?”	00:47 – 01:00

			“3N.com merupakan tempat <i>service</i> Laptop dengan kualitas terbaik, 3N.com juga menyediakan <i>service Handphone</i> , CCTV, dan juga perbaikan untuk <i>software</i> .”	
10	10	Fauzaan bertanya soal biaya kepada Fadil, dan langsung dijawab oleh Fadil.	“Biaya <i>service</i> komputer itu berapa sih dil?” “Untuk biaya <i>service</i> komputer itu murah dan terjangkau, kakak gak usah mikirin lagi biaya untuk <i>service</i> komputer.”	01:00 – 01:10
11	11	Fauzaan berterima kasih kepada Fadil karena sudah memberikan saran tempat jasa <i>service</i> komputer.	“Ooohh, okelah kalo gitu makasih dil, ntar kakak coba kesana.”	01:10 – 01:15

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.2.2. Hasil dari *Hunting* Lokasi

Penulis akan menggunakan tiga lokasi sebagai tempat syuting yaitu: rumah nenek farhan, lorong rumah dan tempat *service* komputer 3N.com.

1. Rumah Nenek Farhan



Gambar 4.2 Rumah Nenek Farhan

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Tempat ini digunakan sebagai *scene* awal sampai akhir sesuai dengan *storyboard*, dan tempat ini berada di alamat Jl. Syakiakirti Jl. Eka Bhakti No.RT 35/09, 20 Ilir D. I, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114.

2. Lorong Rumah



Gambar 4.3 Lorong Rumah

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Tempat ini digunakan hanya *scene* pertama sesuai dengan *storyboard*, dan tempat ini berada di alamat Jl. Syakiakirti Jl. Eka Bhakti No.RT 35/09, 20 Ilir D. I, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114 disamping Masjid Jami' Tunggal Bakti.

3. *Service* Komputer 3N.com



Gambar 4.4 *Service* Komputer 3N.com

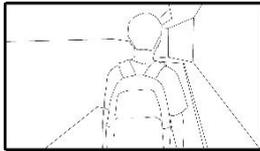
(Sumber : M.Rizki Farhan, 2023)

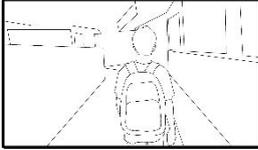
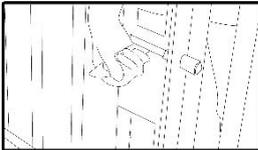
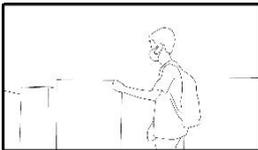
Tempat ini digunakan sebagai *scene* sepuluh sebagai *footage* pengiring video dengan *storyboard*, dan tempat ini berada di alamat Jalan Sukajaya, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30961.

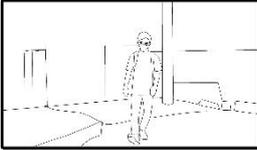
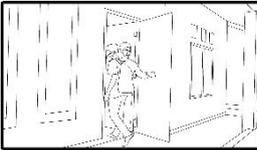
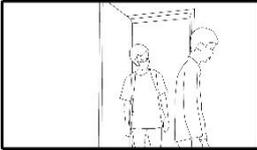
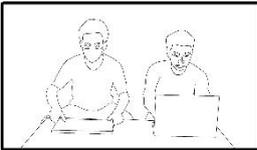
4.2.3 *Storyboard*

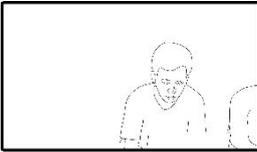
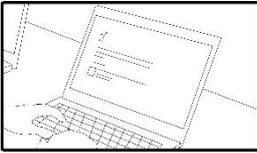
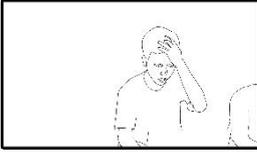
Proses awal pra-produksi, membuat *storyboard* atau alur cerita terlebih dahulu. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun sesuai dengan naskah cerita. Tugasnya adalah menguraikan awal, tengah, dan akhir cerita.

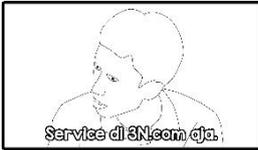
Tabel 4.2 Hasil dari Storyboard

NO	VISUAL	SKETSA	AUDIO	DURASI
1	Fauzaan berjalan di bagian belakang. <i>Angle : Eye Level</i> <i>Frame : Mid Shot</i> <i>Gerakan : Follow</i> <i>Efek : Warm Color</i>		Musik : <i>Scheming</i> <i>Weasel – Kevin</i> MacLeod	00:00 – 00:01
2	Fauzaan berjalan dan menampilkan <i>opening</i> . <i>Angle : Eye Level</i> <i>Frame : Long Shot</i> <i>Gerakan : Zooming</i> <i>Efek : Warm Color</i>		Musik : <i>Scheming</i> <i>Weasel – Kevin</i> MacLeod <i>SFX : Ding</i>	00:01 – 00:05
3	Fauzaan pergi kerumah Fadil bagian depan. <i>Angle : Eye Level</i> <i>Frame : Long Shot</i> <i>Gerakan : Zooming</i> <i>Efek : Warm Color</i>		Musik : <i>Scheming</i> <i>Weasel – Kevin</i> MacLeod <i>VO : Jadi guys, di minggu pagi ini, aku mau ke</i>	00:05 – 00:06
4	Fauzaan pergi kerumah Fadil bagian belakang. <i>Angle : Eye Level</i>		<i>rumah adik kelas untuk membantu</i>	00:06 – 00:07

	<p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Follow</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>tugas kuliahnya, namanya Fadil.</p>	
5	<p>Fauzaan sampai kerumah Fadil.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Follow</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>			00:07 – 00:10
6	<p>Fauzaan membuka pagar</p> <p><i>Angle : High Angle</i></p> <p><i>Frame : Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>			00:10 – 00:12
7	<p>Fauzaan menutup pagar rumah Fadhil.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Follow</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : <i>Scheming Weasel</i> – Kevin MacLeod</p> <p>VO : Sebagai kakak kelas yang baik, aku harus</p>	00:12 – 00:14

8	<p>Fauzaan masuk ke rumah Fadhil.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Full Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Zooming</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>menepati janji ku untuk membantu tugas kuliahnya.</p>	00:14 – 00:15
9	<p>Fauzaan mengetuk pintu rumah Fadhil.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Full Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>			00:15 – 00:17
10	<p>Fauzaan masuk rumah Fadhil.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Follow</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : <i>Scheming Weasel</i> – Kevin MacLeod</p> <p><i>VO</i> : Ketika kami sudah di ruangan, kami langsung</p>	00:17 – 00:19
11	<p>Fauzaan buka laptop.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>membuka laptop, dan mengerjakan tugas bareng.</p>	00:19 – 00:23

12	<p>Fauzaan menetik laptop.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : <i>Scheming</i></p> <p><i>Weasel – Kevin MacLeod</i></p> <p><i>SFX : Suspense</i></p> <p><i>VO : Saat kami</i></p>	00:23 – 00:24
13	<p><i>Scene</i> bagian laptop <i>error</i>.</p> <p><i>Angle : High Angle</i></p> <p><i>Frame : Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>mengerjakan tugas bareng, tiba-tiba laptopku.</p>	00:24 – 00:29
14	<p>Fauzaan panik melihat laptop <i>error</i>.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p>Gerakan : <i>Zooming</i></p> <p>Efek : <i>Black and White</i></p>		<p><i>SFX</i> : <i>ILLUMINATI CONFIRMED</i></p> <p><i>VO</i> : Duh mampus gue, besok <i>deadline</i> lagi, mana laptop gue <i>error</i> gini, haduh.</p>	00:29 - 00:36
15	<p>Fadhil bertanya kepada Fauzaan.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Mid Shot</i></p>	 <p>Laptop Itu Kenapa Kak?</p>	<p>Musik : <i>Scheming</i></p> <p><i>Weasel – Kevin MacLeod</i></p>	00:36 – 00:38

	<p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Fadhil : “Laptop tuh kenapa kak?”</p>	
16	<p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p>Fauzaan bercerita kepada Fadhil dengan ekspresi kesal.</p> <p><i>Frame : Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : <i>Scheming</i></p> <p><i>Weasel – Kevin MacLeod</i></p> <p>Fauzaan : “Ini laptop kakak, tiba-tiba <i>error</i> kayak gini, mana mau bikin tugas lagi.”</p>	00:38 - 00:43
17	<p>Fadhil saran tempat <i>service</i> komputer.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p> <p>Efek : <i>Warm Color</i></p>		<p>Musik : <i>Scheming</i></p> <p><i>Weasel – Kevin MacLeod</i></p> <p>Fadhil : “Ooh, laptop rusak ? <i>Service</i> di 3N.com aja.”</p>	00:43 - 00:47
18	<p>Fauzaan bertanya dengan ekspresi bingung.</p> <p><i>Angle : Eye Level</i></p> <p><i>Frame : Close Up</i></p> <p>Gerakan : <i>Still</i></p>		<p>Musik : <i>Scheming</i></p> <p><i>Weasel – Kevin MacLeod</i></p>	00:47 – 00:50

	Efek : <i>Warm Color</i>		Fauzaan : “3N.com apa itu dil?”	
19	Fadhil menjelaskan tempat <i>service</i> komputer sambil mengiring <i>footage</i> . <i>Angle : Eye Level</i> <i>Frame : Close Up</i> Gerakan : <i>Still</i> Efek : <i>Warm Color</i>		Musik : <i>Carefree</i> – Kevin MacLeod <i>SFX : Swipe</i> <i>Swoosh</i> <i>Transition</i> Fadhil : “3N.com merupakan	00:50 – 00:54
20	Scene memperbaiki laptop bagian atas. <i>Angle : High Angle</i> <i>Frame : Close Up</i> Gerakan : <i>Follow</i> Efek : <i>Warm Color</i>		tempat <i>service</i> Laptop dengan kualitas terbaik, 3N.com juga menyediakan	00:54 – 01:00
21	Scene memperbaiki laptop. <i>Angle : Eye Level</i> <i>Frame : Close Up</i> Gerakan : <i>Still</i> Efek : <i>Warm Color</i>		<i>Handphone</i> , CCTV, dan juga perbaikan untuk <i>software</i> .” Fauzaan : “Biaya <i>service</i> komputer	01:00 – 01:10

			itu berapa sih dil?” Fadhil : “Untuk biaya <i>service</i> komputer itu murah dan terjangkau, kakak gak usah mikirin lagi biaya untuk <i>service</i> komputer.”	
22	Fauzaan berterima kasih saran dari Fadhil. <i>Angle : Eye Level</i> <i>Frame : Mid Shot</i> Gerakan : <i>Still</i> Efek : <i>Warm Color</i>		Musik : <i>Carefree</i> – Kevin MacLeod SFX : <i>Swipe</i> <i>Swoosh</i> <i>Transition</i> Fauzaan : “Ooohh, okelah kalo gitu makasih dil, ntar kakak coba kesana.”	01:10 – 01:15
23	Menampilkan logo <i>Angle : Eye Level</i>		Musik : <i>Carefree</i> – Kevin MacLeod	01:15 – 01:21

<p><i>Frame : Mid Shot</i></p> <p><i>Gerakan : Still</i></p> <p><i>Efek : Warm Color</i></p>		<p>SFX : <i>Swipe</i></p> <p><i>Swoosh</i></p> <p><i>Transition</i></p>	
--	--	---	--

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.2.4 Hasil dari Pembuatan *Shooting Schedule*

Shooting Schedule adalah Jadwal proyek pengambilan gambar harian untuk produksi film. Biasanya dibuat dan dikelola oleh asisten direktur yang melapor kepada manajer produksi yang mengatur jadwal produksi. Kedua jadwal menjelaskan kapan dan di mana sumber daya produksi digunakan.

Tabel 4.3 Hasil dari Pembuatan *Rundown Schedule*

NO	SCENE	I/E	D/N	HAL	SET	PROPS/ KOSTUM	TALENT	KETERANGAN
1	1	EX	D	00:10	Lorong Rumah	Pakaian Casual, Sepatu, Tas.	M.Rizki Fauzaan	Seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan sedang pergi ke rumah Fadhil.
2	2	EX	D	00:02	Halaman Rumah	Pakaian Casual, Sepatu, Tas.	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan membuka pagar rumah Fadhil.

3	3	EX	D	00:03	Halaman Rumah	Pakaian Casual, Sepatu, Tas.	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan masuk ke rumah Fadhil.
4	4	EX	D	00:02	Depan Rumah	Pakaian Casual, Sepatu, Tas.	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan mengetuk pintu rumah Fadil.
5	5	IN	D	00:06	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan duduk kursi tamu dan mengeluarkan laptop di rumah Fadhil.
6	6	IN	D	00:02	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan mengetik tugas di laptop.
7	7	IN	D	00:04	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan	<i>Scene</i> di bagian layar laptop <i>error</i> .
8	8	IN	D	00:07	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan	Fauzaan panik melihat laptop <i>error</i> .

9	9	IN	D	00:02	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fadil bertanya kepada Fauzaan.
10	10	IN	D	00:05		Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan langsung bercerita kepada Fadil dengan wajah kesal.
11	11	IN	D	00:05	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fadil memberi saran kepada Fauzaan tempat jasa service komputer.
12	12	IN	D	00:12	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop.	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan bingung, dan Fadil langsung menjelaskan tempat jasa <i>service</i> komputer.

13	13	EX	D	00:02	3N.com Service Komputer	Pakaian Casual, Alat Service Komputer	Willy Christian Tampubolon	<i>Scene footage</i> video tempat service komputer di bagian depan dan dalam.
14	14	IN	D	00:18	3N.com Service Komputer	Pakaian Casual, Alat Service Komputer	Willy Christian Tampubolon	<i>Scene footage</i> orang sedang memperbaiki laptop.
15	16	IN	D	00:10	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan bertanya soal biaya kepada Fadil, dan langsung dijawab oleh Fadil.
16	16	IN	D	00:15	Ruang Tamu	Pakaian Casual, Laptop	M.Rizki Fauzaan M.Athaullah Fadhil	Fauzaan berterima kasih kepada Fadil karena sudah memberikan saran tempat jasa

								service komputer.
--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.2.5 Hasil dari *Camera Report*

Camera Report adalah catatan yang disalin ke kertas kerja *videografer* atau penata kamera, biasanya dalam format kolom atau tabel, berisi informasi tentang proses pengambilan gambar, adegan, ukuran bingkai, instruksi foto yang baik atau buruk.

Tabel 4.4 Hasil dari *Camera Report*

<i>NO</i>	<i>SEGMENT</i>	<i>CAM</i>	<i>SHOT</i>	<i>TAKE</i>	<i>ANGLE</i>	<i>MOVING</i>	<i>VIDEO</i>	<i>NOTES</i>
1	1	1	1	6	EL, MS	<i>FOLLOW</i>	Seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan sedang pergi kerumah nya adik kelas bernama Fadil.	<i>OK</i>
2	1	2	2	2	HA,CU	<i>STILL</i>	Fauzaan sedang membuka	<i>OK</i>

<i>NO</i>	<i>SEGMENT</i>	<i>CAM</i>	<i>SHOT</i>	<i>TAKE</i>	<i>ANGLE</i>	<i>MOVING</i>	<i>VIDEO</i>	<i>NOTES</i>
							pagar rumah nya Fadil.	
3	1	3	2	2	EL, FS	<i>ZOOMING</i>	Fauzaan sedang mau masuk kerumah nya Fadil.	<i>OK</i>
4	1	4	3	3	EL, FS	<i>STILL</i>	Fauzaan mengetuk pintu rumah Fadil.	<i>OK</i>
5	2	1	1	3	EL, MS	<i>STILL</i>	Fauzaan langsung duduk dan mengeluarkan laptop di dalam tas nya.	<i>OK</i>
6	2	2	2	2	EL, MS	<i>STILL</i>	Fauzaan sedang membuat tugas di rumah Fadil.	<i>OK</i>

<i>NO</i>	<i>SEGMENT</i>	<i>CAM</i>	<i>SHOT</i>	<i>TAKE</i>	<i>ANGLE</i>	<i>MOVING</i>	<i>VIDEO</i>	<i>NOTES</i>
7	2	3	2	1	HA, CU	<i>STILL</i>	<i>Scene</i> di bagian layar laptop <i>error</i> .	<i>OK</i>
8	2	4	3	4	EL, MS	<i>ZOOMING</i>	Fauzaan panik melihat laptop <i>error</i> .	<i>OK</i>
9	3	1	1	1	EL, MS	<i>STILL</i>	Fadil bertanya kepada Fauzaan, dan langsung dijawab dengan wajah kesal.	<i>OK</i>
10	3	2	2	1	EL, MS	<i>STILL</i>	Fadil memberi saran kepada Fauzaan tempat jasa <i>service</i> komputer.	<i>OK</i>
11	4	3	1	1	EL, MS,	<i>STILL</i> , <i>FOLLOW</i>	<i>Scene footage</i> video tempat	<i>OK</i>

<i>NO</i>	<i>SEGMENT</i>	<i>CAM</i>	<i>SHOT</i>	<i>TAKE</i>	<i>ANGLE</i>	<i>MOVING</i>	<i>VIDEO</i>	<i>NOTES</i>
					HA, CU		<i>service</i> komputer.	
12	4	4	1	1	EL, MS	<i>STILL</i>	Fauzaan berterima kasih kepada Fadil karena sudah memberikan saran tempat jasa <i>service</i> komputer.	<i>OK</i>

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.2.6 Hasil dari Penyusunan *Crew* Produksi

Yang terakhir adalah *Crew* produksi, *Crew* produksi adalah sekelompok orang yang bekerja untuk sebuah perusahaan produksi untuk membuat film, dan lain-lain.



Gambar 4.5 Hasil dari Penyusunan Crew Produksi

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.2.7 Audio

Proyek video iklan ini menggunakan *backsound* dan *Sound Effect* yang diterapkan sebagai pendukung video. *Backsound* yang digunakan dalam proyek ini menggunakan *instrument* dari Kevin MacLeod yang berjudul *Scheming Weasel* dan *Carefree*.

Sumber audio dapat diakses melalui link berikut:

<https://youtu.be/Xi69bI9vKDg>

<https://youtu.be/sMcWOaJFuw0>

Untuk *Sound Effect* yang digunakan dalam proyek ini adalah link sebagai berikut:

<https://youtu.be/sahAbxq8WPw>

https://youtu.be/QEjxSLTe5_M

<https://youtu.be/GVAF07-2Xic>

<https://youtu.be/4-1Y0NT-bJs>

4.2 Produksi

Untuk tahap melakukan produksi pada proyek ini adalah melakukan pengambilan gambar secara langsung di lokasi yang sudah ditentukan. Penulis melakukan pengambilan video di Rumah, dan tempat *Service* Komputer 3N.com sebagai *scene footange* pengiring video tersebut.

Pada tahap ini, penulis menggunakan alat dan bahan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu kamera *Canon EOS 4000D* dengan lensa 18-55mm, *tripod*, dan mikrofon.



Gambar 4.6 Scene Opening (Long Shot)

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Scene yang penulis gunakan pada gambar 4.6 atau bagian pembuka video iklan ini adalah Seorang mahasiswa yang bernama Fauzaan sedang pergi kerumahnya adik kelas bernama Fadil dengan teknik pengambilan gambar *Long Shot*.



Gambar 4.7 Scene Menutup Pagar (*Close Up*)

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada scene kedua ini adalah Fauzaan sedang membuka pagar rumah nya Fadil dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu *Close Up*.



Gambar 4.8 Scene Masuk Kerumah (*Full Shot*)

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada scene ketiga adalah Fauzaan sedang mau masuk kerumah nya Fadil dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu *Full Shot*.



Gambar 4.9 Scene Membuat Tugas (*Mid Shot*)

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada scene keempat ini adalah Fauzaan sedang membuat tugas di rumah Fadil dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu *Mid Shot* dengan mengambil dari bagian kepala sampai ke pinggang.



Gambar 4.10 Scene Kasih Saran (*Eye Level*)

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada *scene* kelima ini adalah Fadil memberi saran kepada Fauzaan tempat jasa *service* komputer dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu *Eye Level* dengan posisi kamera lurus.



Gambar 4.11 Scene Memperbaiki Laptop (*High Angle*)

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

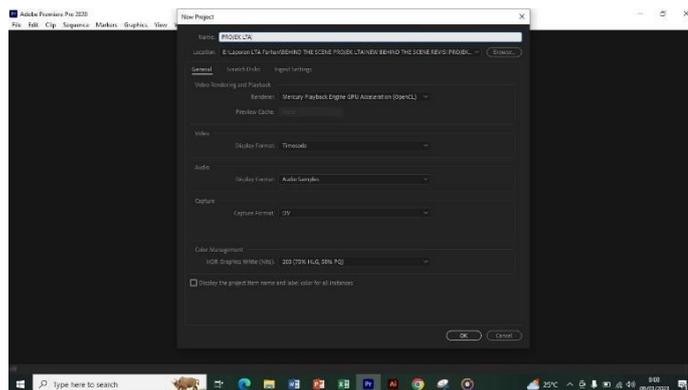
Pada *scene* keenam ini adalah *Scene footage* orang sedang memperbaiki laptop dengan menggunakan teknik pengambilan gambar yaitu *High Angle*.

4.4 Pasca Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dan produksi, selanjutnya penulis akan melanjutkan projek tugas akhir ini ke tahap pasca produksi.

4.4.1 *Editing Video*

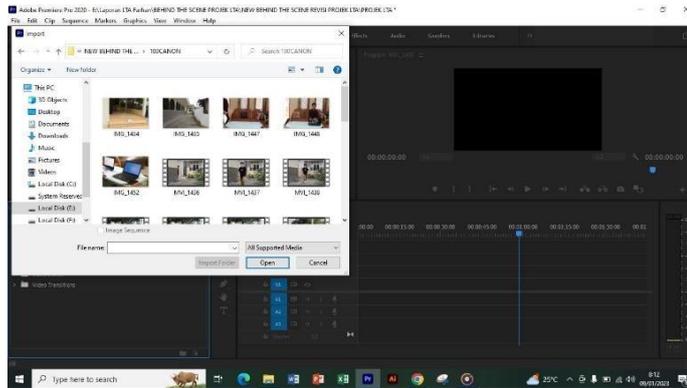
Tahap ini adalah tahap *editing* dari hasil pengambilan gambar pada tahap produksi. *Editing* video iklan ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro 2020*. Dibawah ini adalah tahap-tahapan yang dilakukan penulis pada saat melakukan proses *editing video* iklan.



Gambar 4.12 Membuat *New Project*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

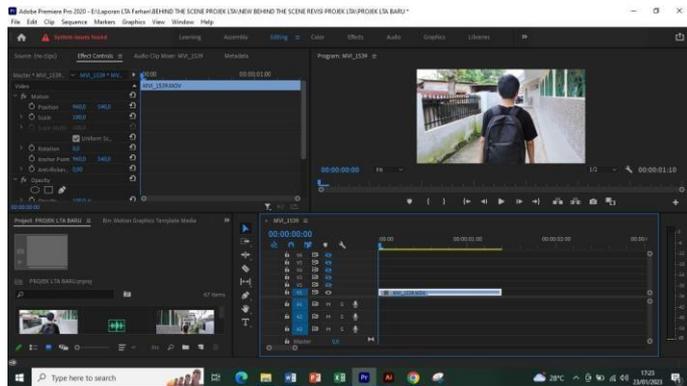
Pada tahap pertama ialah penulis membuat video iklan dengan klik *new project*. Penulis juga menggunakan perangkat lunak yaitu *Adobe Premiere Pro 2020* sebagai *editing* video dari projek video iklan tersebut.



Gambar 4.13 Langkah Memasukkan Video Ke *Adobe Premiere*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

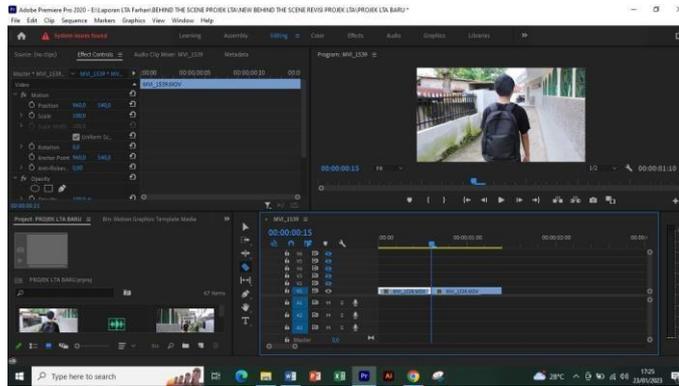
Pada tahap kedua, penulis memindahkan video ke *Adobe Premiere*. Penulis juga sudah memindahkan video yang telah direkam dari penyimpanan *internal PC* ke perangkat lunak *Adobe Premiere Pro 2020* dengan menggunakan *shortcut* yaitu *CTRL+I*.



Gambar 4.14 Memasukkan Video Ketampilan Kerja *Sequence*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

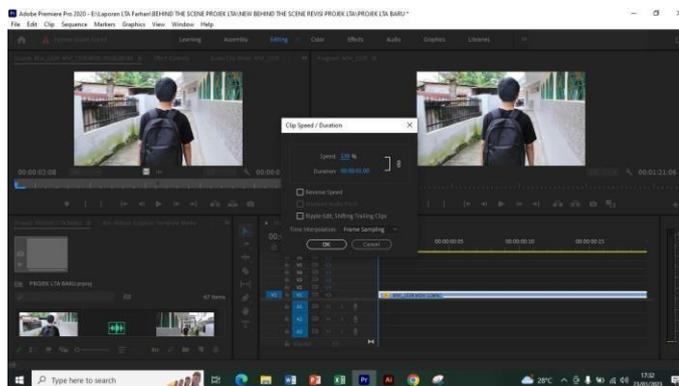
Pada tahap ketiga, penulis memindahkan video yang telah dipilih ke *bar sequence* dengan cara klik dan tahan, lalu dipindahkan ke tampilan kerja *sequence*.



Gambar 4.15 Pemotongan Video

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

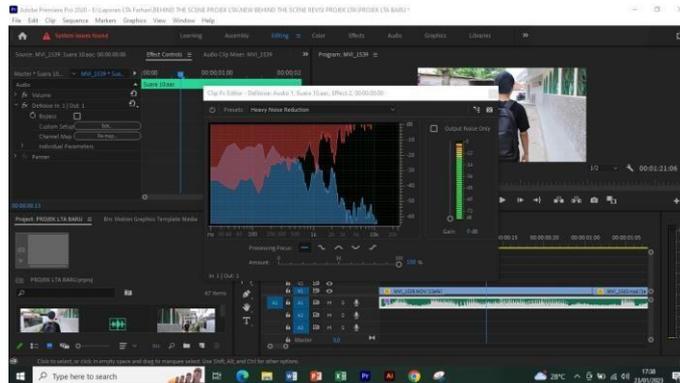
Pada tahap keempat, penulis memotong video di *sequence* dengan cara klik *Razor Tool* yang berada dibawah *Ripple Edit Tool*.



Gambar 4.16 Mempercepat Video Dengan *Speed* atau *Duration*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

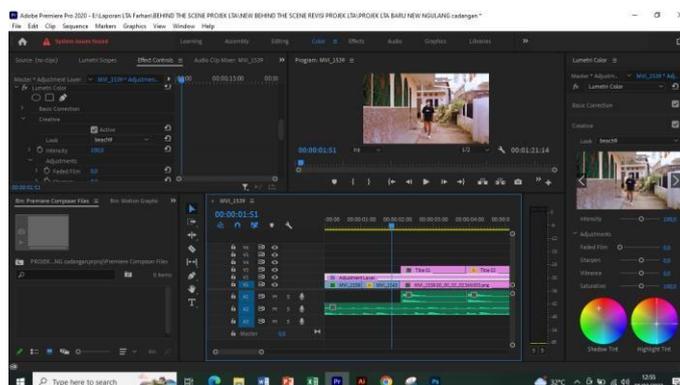
Pada tahap kelima, penulis mempercepat kan video yang sudah dimasukan *sequence* dengan cara klik kanan, lalu pilih *Speed* atau *Duration*, dan aturlah *speed* video yang sesuai diinginkan penulis.



Gambar 4.17 Menambahkan Efek *DeNoise*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

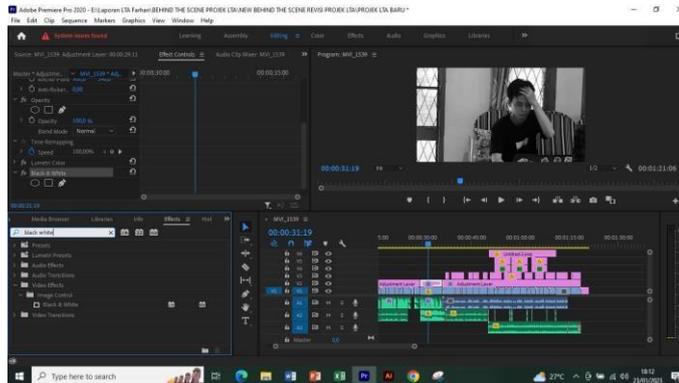
Pada tahap keenam, penulis akan menambahkan efek *denoise* pada audio yang sudah dimasukkan ke *sequence* agar suara nya jernih dan tidak ada suara berisik.



Gambar 4.18 Menambahkan Efek *Lumetri Color*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

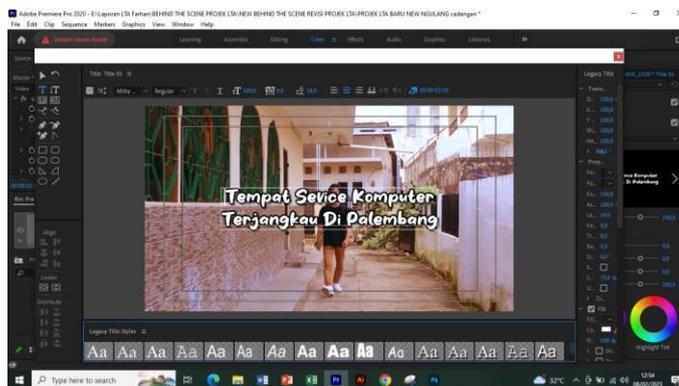
Pada tahap ketujuh, penulis akan menambahkan efek *lumetri color* pada bagian *creative* yang berada di *effect control*.



Gambar 4.19 Menambahkan Efek *Black and White*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

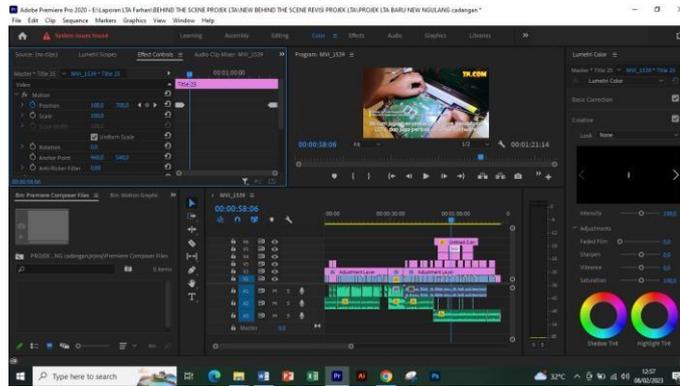
Pada tahap kedelapan, penulis akan menambahkan efek warna *Black and White* agar terlihat lebih dramatis dan sesuai dengan *storyboard*.



Gambar 4.20 Menambahkan Teks

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

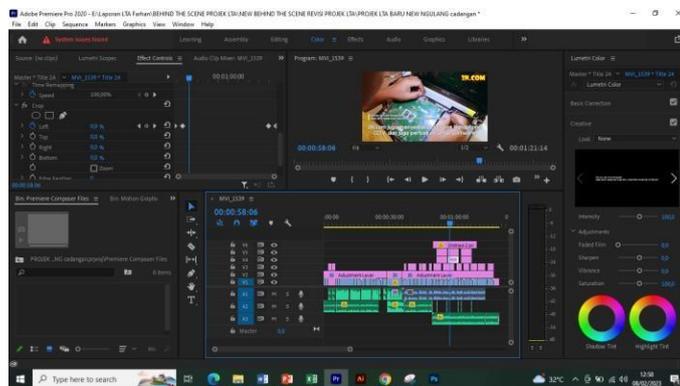
Pada tahap kesembilan, penulis akan menambahkan teks dengan cara klik *new* lalu pilih *legacy title*.



Gambar 4.21 Mengatur *Motion*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada tahap kesepuluh, penulis akan mengatur efek *motion* pada bagian *position* yang berada di bagian *effect controls*.



Gambar 4.22 Menambah Efek *Crop*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

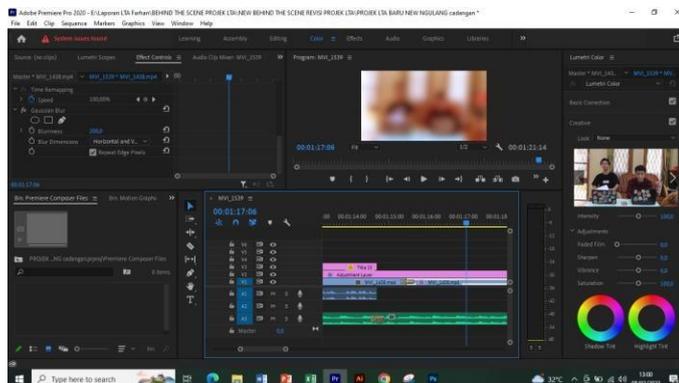
Pada tahap kesebelas, penulis akan menambahkan efek *crop*, dan mengatur efek crop pada bagian *left* yang berada di bagian *effect controls*.



Gambar 4.23 Menambahkan Efek *Cross Dissolve*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada tahap kedubelas, penulis menambahkan efek *cross dissolve* pada bagian video *transitions*, dan atur durasi nya sesuai penulis diinginkan.



Gambar 4.24 Menambahkan Efek *Gaussian Blur*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

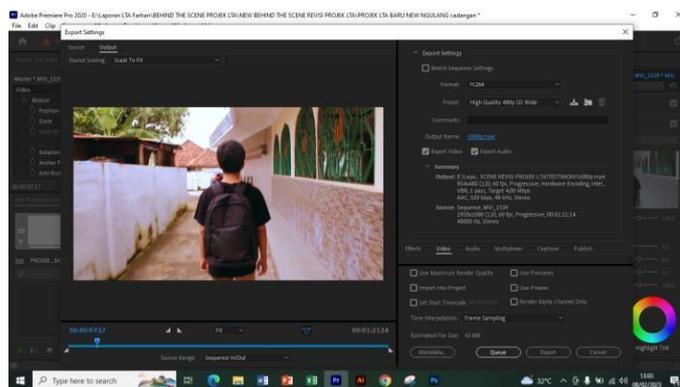
Pada tahap ketigabelas, penulis menambahkan efek *gaussian blur* pada bagian video effect, dan atur blur nya sesuai penulis diinginkan.



Gambar 4.25 Sebelum dan Sesudah *Color Grading*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

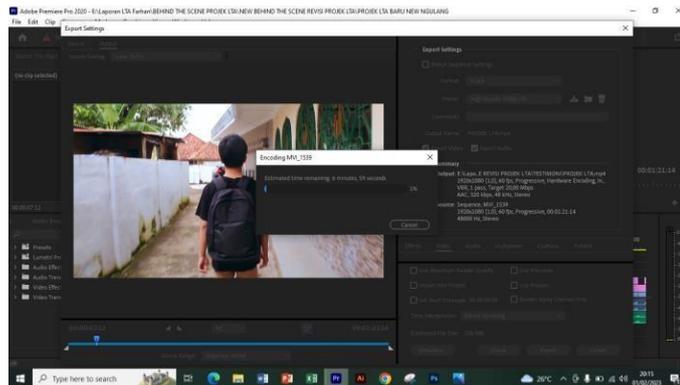
Gambar 4.22 adalah perbandingan antara warna video sebelum dan sesudah melewati proses *color grading*. Penulis melakukan perubahan yang dapat dibagi dalam 2 area yaitu perubahan *tone* dan warna. Untuk perubahan pada 2 area ini maka penulis dapat melakukan proses *color grading* supaya tampilan warna video sesuai yang diinginkan oleh penulis.



Gambar 4.26 *Export Video*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Pada tahap terakhir adalah penulis akan *rendering* video yang telah melakukan pemotongan video, pemberian teks, *effects*, *color grading* dan *sound mixing*. Video ini resolusi 1080p 60fps dengan *format mp4*.



Gambar 4.27 Proses *Rendering Video*

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

Gambar 4.27 ialah proses *render video*, jika sudah selesai maka video dengan format mp4 sudah ada folder yang telah diatur sebelumnya.

4.4.2 *Thumbnail*

Setelah *editing* video selesai, selanjutnya penulis akan membuat *thumbnail* untuk video iklan yang akan diunggah ke *YouTube*. *Thumbnail* dibuat sebagai kilas dari keseluruhan isi video dan dapat menjadi faktor untuk menentukan apakah video penonton akan menontonnya atau tidak.

Penulis mendesain *thumbnail* menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*. Berikut tampilan *thumbnail* yang dibuat penulis.



Gambar 4.28 Thumbnail yang digunakan

(Sumber: M.Rizki Farhan & Wahyu Kurniawan, 2023)

Pada gambar 4.28 berupa *Thumbnail* dengan *ratio* 16:9. Penulis mendesain *thumbnail* dengan menggunakan perangkat lunak yaitu *CorelDraw*.

4.4.3 Publikasi

Pada tahap selanjutnya ialah penulis akan mengunggah video iklan ini melalui platform *YouTube* untuk sebagai hasil video iklan *service* komputer 3N.com sebagai media promosi. Penulis mengunggah video tersebut pada tanggal 24 Februari 2023 di *channel* DKV Farhan. Untuk mempermudah *audience* yang akan menonton iklan tersebut, penulis akan membuat *QR code* yang bias membawa langsung membaca *audience* ke video yang sudah diunggah pada *platform youtube*.

Video iklan yang berjudul “Tempat *Service* Komputer Terjangkau Di Palembang” dapat diakses melalui *QR Code* pada gambar 4.29 atau bisa melalui link berikut <https://youtu.be/i3s78jIId-4>



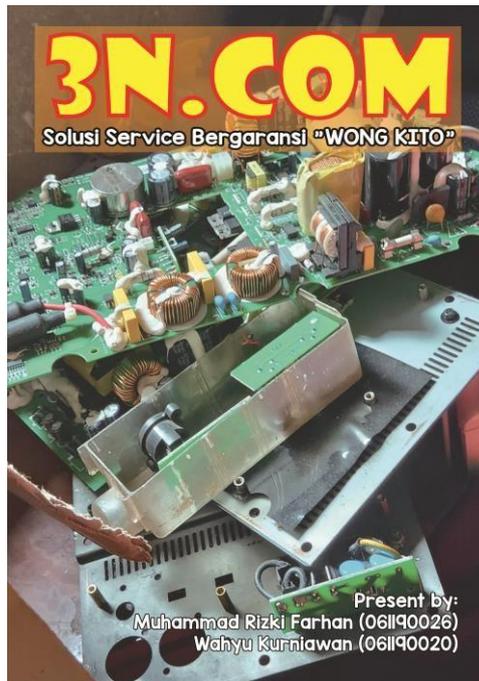
Gambar 4.29 QR Code untuk mengakses video

(Sumber: M.Rizki Farhan, 2023)

4.4.4 Media Pendukung

Selain media utama yaitu video iklan yang berjudul “Tempat *Service* Komputer Terjangkau Di Palembang”, penulis juga membuat beberapa karya pendukung atau disebut dengan karya pendamping video iklan *service* komputer 3N.com sebagai media promosi. Desain dari media pendukung yang penulis buat merupakan kembangan dari desain *thumbnail* yang penulis pilih sebelumnya.

Media pendukung tersebut berupa poster, *x banner*, dan brosur. Media pendukung tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.30 Media Pendukung Berupa Poster

(Sumber: M.Rizki Farhan & Wahyu Kurniawan, 2023)

Pada gambar 4.30 berupa Poster yang kemudian dicetak dengan ukuran 42x59,4cm. Penulis mendesain poster menggunakan perangkat lunak yaitu *CorelDraw*.



Gambar 4.31 Media Pendukung Berupa *X Banner*

(Sumber: M.Rizki Farhan & Wahyu Kurniawan, 2023)

Pada gambar 4.31 berupa *X Banner* yang kemudian dicetak dengan ukuran 60x160cm. Penulis mendesain poster menggunakan perangkat lunak yaitu *CorelDraw*.



Gambar 4.32 Media Pendukung Berupa Brosur

(Sumber: M.Rizki Farhan & Wahyu Kurniawan, 2023)

Pada gambar 4.32 berupa Brosur A5 yang kemudian dicetak dengan ukuran 14,8x21cm. Penulis mendesain poster menggunakan perangkat lunak yaitu *CorelDraw*.

4.4.5 Pembahasan

Video “Tempat *Service* Komputer Terjangkau Di Palembang” sebagai video iklan yang dihasilkan akan menampilkan video yang *genre* komedi, mulai dari *angle* kamera, dan proses *editing*, sehingga diharapkan dapat respon positif dari para penonton. Penulis juga mengalami beberapa kendala yaitu sulitnya mencari peran pengganti, dan proses *editing* video. Namun pada akhirnya penulis mendapatkan peran pengganti yang bersedia untuk ikut serta dalam proyek pembuatan video iklan yang bernama Muhammad Rizki Fauzaan dan Muhammad Athaullah Fadhil. Selain itu membuat skenario dan *storyboard* itu tidak mudah, mulai dari membuat ulang skenario dan *storyboard*, serta butuh beberapa waktu yang cukup lama untuk membuat skenario dan *storyboard*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah membuat perancangan video iklan *service* komputer ini, didapatkan kesimpulan berupa:

1. Pembuatan video iklan *service* komputer ini dimaksudkan untuk menjadikan video iklan *service* komputer ini menjadi lebih menarik dan dapat dijadikan sebagai media promosi.
2. Pembuatan video iklan ini merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan video iklan ini yaitu :

1. Perlunya ide-ide yang baru dan kreatif dalam merancang suatu video iklan
2. Dalam proses perancangan ini diperlukan kesabaran, ketelitian, dan kecermatan serta melakukan evaluasi setelah proses perancangan video iklan ini agar yang dibuat dapat sesuai dengan apa yang diharapkan dan menghindari kesalahan dalam membuat video iklan tersebut.
3. Mencari banyak referensi perancangan video iklan sebagai bahan pertimbangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiah, Lilis Nur, and Budi Prabowo. "Pengaruh Iklan, Kualitas Pelayanan, dan Kepuasan Konsumen terhadap Loyalitas Pelanggan pada E-Commerce Shopee di Masa Pandemi." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 5.3 (2023): 709-725.
- Ashari, Aldy Muhamad. Tinjauan Visual Poster Promosi Film Trilogi Batman Karya Christopher Nolan Melalui Semiologi Ferdinand De Saussure. Diss. Univeristas Komputer Indonesia, 2021.
- Fajri, Ratu Chaterine, Mardiana Fatmasari, and Dora Rinova. "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Beli Konsumen Pada Toko Pasadena Celular Bandar Lampung." (2021).
- Fikri, M.Izul. Perancangan Video Promosi Untuk Meningkatkan Pengunjung Di Wisata Alam Desa Danawarih. Politeknik Harapan Bersama, 2019.
- Irma, Irma, Iin Lestari, and Ade Rendra Kurniawan. "Faktor Yang Berhubungan Dengan Keluhan Subjektif Kelelahan Mata Pada Pengguna Komputer." *JIKP Jurnal Ilmiah Kesehatan PENCERAH* 8.01 (2019): 15-23.
- Jemadu L. Penjualan Komputer di Indonesia Naik pada 2021. *suara.com*. Published October 15, 2022. Accessed February 26, 2023.
<https://www.suara.com/tekno/2022/10/15/070000/penjualan-komputer-di-indonesia-naik-pada-2021>

Juliadinata, Naufalia Afifah. Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Fotografi dan Videografi Di Rumah Gemilang Indonesia Sawangan, Depok. BS thesis. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Liliyah A. Data IDC: Pasar PC Indonesia Tumbuh 50% YoY di 2021. SWA.co.id. Published September 10, 2021. Accessed February 26, 2023. <https://swa.co.id/swa/trends/data-idc-pasar-pc-indonesia-tumbuh-50-yoy-di-2021>

Wibowati, JanuarIda. "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Pt Muarakati Baru Satu Palembang." *Jurnal Manajemen* 8.2 (2020): 15-31.

Rantung, Ayudia Mardiyanti, Desie MD Warouw, and Lingkan E. Tulung. "Peran Komunikasi Antar Budaya Dalam Perkawinan Suku Bali dan Suku Minahasa di Kota Manado." *ACTA DIURNA KOMUNIKASI* 2.3 (2020).

Rizki, Muhamad, Shinta Doriza, and Agus Dudung. "KONSEP SISTEM MANAJERIAL PADA PRODI REKAYASA KESELAMATAN KEBAKARAN." *Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana* 16.1 (2022): 1-3.

Satriawan, Irvan Aji. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik

dengan Pendekatan Studi Literatur (Library Research). Diss. Universitas Negeri Padang, 2020.

So, Adriano, Petrus Gogor Bangsa, and Aniendya Christianna. "Perancangan Video Promosi Wisata Kuliner Dikota Ambon." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.6 (2015): 16.

Utami, Nuria Gati, and Retno Indiartha. *Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Disorder*. Diss. Politeknik Palcomtech, 2021.

Warnengsih, Muamar, and Laelia Nurpratiwiningsih. "Analisis Minat Belajar Lagu Daerah Bagi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Malahayu 03 Kecamatan Banjarharjo." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8.19 (2022): 406-413.



FORMULIR
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA

Kode Formulir :
FM-IPCT -BAAK -PSB -043

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.
Ka.Prodi Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
di tempat.

Palembang, 26 September 2022

Dengan hormat,
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061190026	Muhammad Rizki Farhan	2,91	7 (Tujuh)	Pagi	081289173396
2.	061190020	Wahyu Kurniawan	3,45	7 (Tujuh)	Malam	08974386662
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :

Videografi (Video Branding)

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian

Rekomendasi Nama Pembimbing : Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.

Menyetujui,
Wakil Rektor 1,

Mengetahui,
Ka. Prodi.

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

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com DI Kota Palembang
Designing Video Advertising as a Promotional Media for 3N.com Computer Service in Palembang City

2.

Diusulkan judul nomor :

Pemohon,
Mahasiswa 1,

Muhammad Rizki Farhan

Mahasiswa 2,

Wahyu Kurniawan

Mahasiswa 3,

Menyetujui,
Pembimbing

Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.

Mengetahui,
Ka. Prodi

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

Mengesahkan
Wakil Rektor 1

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

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif

Hal : Surat Balasan Penelitian Tugas Akhir
Kepada : Yth. Ketua Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Willy Christian Tampubolon
Jabatan : Owner

Menerangkan bahwa,

NO	NAMA	NPM	SEMESTER	PRODI
1	Muhammad Rizki Farhan	061190026	07 (Tujuh)	D3 Desain Komunikasi Visual
2	Wahyu Kurniawan	061190020	07 (Tujuh)	D3 Desain Komunikasi Visual

Telah kami setuju melakukan penelitian di tempat servis komputer 3N.com dengan melampirkan judul :

"Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com Di Kota Palembang"

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerja samanya kami ucapkan Terimakasih.

Palembang, 8 September 2022

Hormati kami,

3N.com

SERVICE - SPAN
LAPTOP & KOMPUTER

WILLY.T

HP/WA: 0813-6663-6654

(Willy Christian Tampubolon)



FORMULIR

KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS
PALCOMTECH

Kode Formulir	Institusi	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-045	Tahun Akademik	: 2022

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061190026	Muhammad Rizki Farhan	Desain Komunikasi Visual	7 (Tujuh)
2	061190020	Wahyu Kurniawan	Desain Komunikasi Visual	7 (Tujuh)
3				

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Video Iklan Sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com Di Kota Palembang

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	11 oktober 22	20 oktober 22	Bab I bagian latar belakang kurang data	
2	20 oktober 22	25 oktober 22	Bab I bagian latar belakang kurang paham	
3	25 oktober 22	3 november 22	Bab I sudah di acc dan lanjut buat bab II	
4	3 november 22	9 november 22	Bab II landasan teori kurang lengkap	
5	9 november 22	15 november 22	Bab I sampai III sudah di acc	
6	15 november 22	2 desember 22	Kumpul revisi proposal	
7	2 desember 22	27 desember 22	revisi Bab I sampai III sudah selesai	
8	27 desember 22	3 januari 23	revisi video iklan	
9	3 januari 23	5 januari 23	rapat untuk persiapan pameran	
10	5 januari 23	10 januari 23	perbaiki bab III bagian gambar lokasi	
11	10 januari 23	18 januari 23	revisi video iklan dan bab IV	
12	18 januari 23	24 januari 23	revisi thumbnail, brosur, poster, dan xbanner	
13	24 januari 23	26 januari 23	revisi judul video	
14	26 januari 23	26 januari 23	acc ujian	

Palembang,
Dosen Pembimbing
Didiak Prasetya, S.Pd., M.Sn.

SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Rizki Farhan
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 08 September 2001
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061190026
Semester : 07 (Tujuh)
No.Telp/Hp : 081289173396
Alamat : Jl. Kol. Achmad Badaruddin, Lrg BRI, Belakang PIM, Rusun Blok 30A
Lantai 1, RT.30 RW.08,24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang , 20 Februari 2023

Yang menyatakan,



SURAT PERNYATAAN UJIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Kurniawan
Tempat/Tanggal Lahir : Yogyakarta / 23 November 1998
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061190020
Semester : 7 (Tujuh)
No. Telp/ Hp : 0897 43 86662
Alamat : Jl. Madang No 36-1913 RT. 029 RW. 009 Selup Jaya Kamuning

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang 22-02-2023

Yang menyatakan,



(Wahyu Kurniawan)



FORMULIR
REVISI UJIAN PROPOSAL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-127

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
Tanggal Pelaksanaan : 28 November 2022
Judul Proposal LTA : Perancangan Video Iklan sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com di Kota Palembang

No	NPM	Nama	Semester
1	061190026	Muhammad Rizki Farhan	7
2	061190020	Wahyu Kurniawan	7

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1. 2.	- Latar belakang, kalimat intisan - Penulisan, perhatikan format - Tambah referensi - Storyboard, format strip - Perhatikan nama tabel.	Zhanan.	
1. 2. 3. 4.	1. tambahkan fitur Videografi 2. buat skenarionya. 3. buat storyboard. 4. perhatikan link link tuleri	Alvin putra.	
1	latar belakang di rubah lagi;	DIDIEK P	

Perubahan Judul LTA :

Palembang, 28 November 2022
Ketua Program Studi,

Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi



FORMULIR
REVISI UJIAN LTA
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kode Formulir
FM-PCT-BAAK-PSB-055

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

Program Studi : Desain Komunikasi Program Diploma Tiga
Topik Skripsi : Videografi (Video Branding)
Ujian ke- : I (Satu)
Tanggal Pelaksanaan : Kamis, 02 Maret 2023

Judul LTA : Perancangan Video Iklan sebagai Media Promosi Service Komputer 3N.com di Kota Palembang

No	NPM	Nama	Semester
1	061190026	Muhammad Rizki Farhan	VII (Tujuh)
2	061190020	Wahyu Kurniawan	VII (Tujuh)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 6-MAREK - 2023

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	<ul style="list-style-type: none">- Lampirkan Berkes Story Board.- Lampirkan dengan format shooting.- Penulisan sesuai format LTA.- Istilah Asing	M. J. H. S.	 6/3
1.	<ul style="list-style-type: none">- Buat sesuai schedule- Buat syuting script- Buat perbaikan Random Schedule- Perbaiki buku storyboard.- lampirkan buku proses syuting	Dilmei putra.	 6/3
1	Di perbaiki semi minor dari Revisi 1 dan 2.	DIDIER P	

Palembang, 02 Maret 2023
Ketua Program Studi,

Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.