

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**VIDEO KAWASAN PEDESTRIAN SUDIRMAN PALEMBANG
DENGAN *CINEMATIC VIEW***



Diajukan oleh :

Husni Wijaya

061150007

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

KATA PENGANTAR

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

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

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

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

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

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

Palembang, 10 Juli 2018

Husni Wijaya

DAFTAR ISI

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

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

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

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

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

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

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

DAFTAR TABEL

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

DAFTAR LAMPIRAN

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

DAFTAR LAMPIRAN

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

ABSTRACT

Husni Wijaya. *Video Pedestrian Sudirman Area With Cinematic View*

Pedestrian Sudirman area in Palembang city is one of the new night tourism area inaugurated in 2017. The existence of this area is still not widely known by the public, so in need of a media to introduce nationally and internationally. So from the purpose of this research is to produce a final project in the form of Video Cinematic to promote the area Pedestrian Sudirman Palembang. The more people know about the existence of this area, then the local government will continue to develop Pedestrian Sudirman community for the better. This research covers several pre-production, production and post-production processes applied in the multimedia field, such as cinematography, video, audio recording and photography. After the review and revised will enter the packaging or publish stage. The results of this study in the form of cinematic video as a media campaign containing information about the area Pedestrian Suidirman Palembang. In addition to the scientific scientific discussion about cinematic video.

Keywords : Video, Cinematic, Research, Pedestrian.

ABSTRAK

Husni Wijaya. Video Kawasan Pedestrian Sudirman Palembang Dengan *Cinematic View*.

Kawasan Pedestrian Sudirman di Kota Palembang merupakan salah satu kawasan wisata malam yang baru diresmikan pada tahun 2017. Keberadaan kawasan ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas, sehingga di perlukan sebuah media untuk memperkenalkan secara nasional bahkan internasional. Maka dari tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah proyek akhir berupa *Video Cinematic* untuk mempromosikan kawasan Pedestrian Sudirman Palembang. Semakin banyaknya yang mengetahui keberadaan kawasan ini, maka pemerintah setempat akan terus mengembangkan kawassan Pedestrian Sudirman menjadi lebih baik. Penelitian ini meliputi beberapa proses pra produksi, produksi dan pasca produksi yang diterapkan pada bidang *multimedia*, seperti *cinematography*, *video*, *audio recording* dan *photography*. Setelah di *review* dan direvisi akan memasuki tahap pengemasan atau *publish*. Hasil dari penelitian ini berupa *video cinematic* sebagai media promosi yang memuat informasi mengenai kawasan Pedestrian Suidirman Palembang. Selain itu pembahasan secarah ilmiah mengenai *video cinematic*.

Kata Kunci : *Video, Cinematic, Penelitian, Pedestrian.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

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

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

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

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

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

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

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

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dibuat sebuah media untuk memperkenalkan Pedestrian Sudirman Palembang secara nasional yang dikemas dalam sebuah *Video* Kawasan Pedestrian Sudirman Palembang

dengan *Cinematic View*, dengan harapan dapat meningkatkan pengunjung dan menarik wisatawan asing untuk berkunjung ke Palembang. *Video*

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

1.2. Rumusan Masalah.

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

1.3. Ruang Lingkup Penelitian.

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

1.4. Tujuan Penelitian

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

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

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

1.5.2. Manfaat Bagi Lembaga

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

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

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

1.6. Sistematika Penulisan

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

BAB I. Pendahuluan.

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

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

BAB II. Tinjauan Pustaka

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

BAB III. Metode Penelitian

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

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

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

BAB V. Simpulan dan Saran

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

DAFTAR PUSTAKA

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

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

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