

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis

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

4.1.1 Analisis Visual

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

a. Talent



Gambar 4.1 Talent

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

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



Gambar 4.2 Salah satu *shot* pada *talent*

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

b. *Black Bar* (Bar Hitam)

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



Gambar 4.3 Tampilan *video* dengan *Black Bar*

4.1.2 Analisis Huruf

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



Gambar 4.4 Penggunaan *Font Gotham*.

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

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

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

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

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

4.1.3. Analisis Warna

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



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

4.1.4. Analisis Suara

Proyek *video cinematic* ini menggunakan beberapa *backsound* (suara latar) yang diterapkan sebagai pendukung *video*.

Backsound yang di pilih adalah jenis untuk *video cinematic* yang tidak memiliki

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

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

4.2. Tahap Perancangan

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

4.2.1. Tahap Pra Produksi

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

4.2.2. Tahap Produksi

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

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



Gambar 4.6 Scene Opening (Very Wide Shot)

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



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

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



Gambar 4.8 Scene Kawasan Pedestrian Sudirman

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



Gambar 4.9 Scene Seniman Musik (*medium shot*)

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



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

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



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

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

dikarenakan untuk memperlihatkan secara jelas aktivitas yang dilakukan objek.



Gambar 4.12 Scene Talent (Extreme Close Up)

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



Gambar 4.13 Over the Shoulder Shot

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



Gambar 4.14 Scene Kuliner

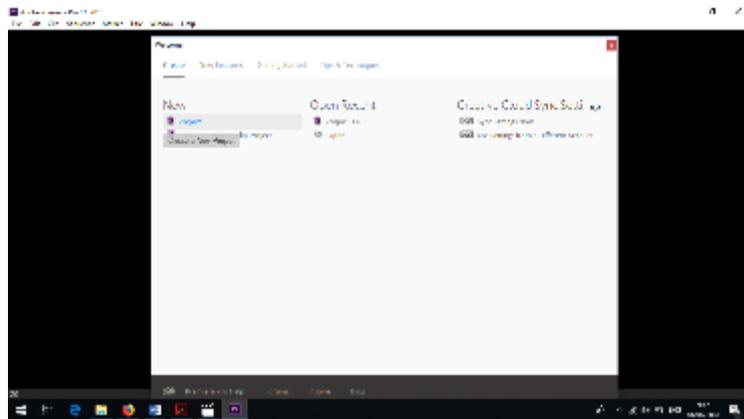
Scene selanjutnya akan menampilkan berbagai macam kuliner yang tersedia di kawasan Pedestrian Sudirman dengan tipe *shot medium close up*.

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

4.2.3. Tahap Pasca Produksi

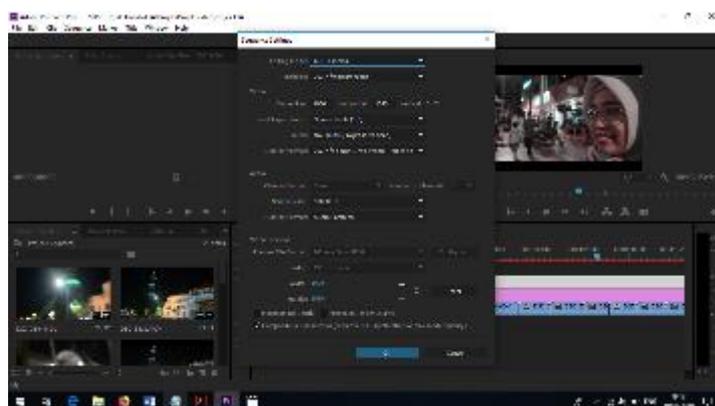
Tahap ini merupakan tahap *editing* dari hasil pengambilan gambar di tahap produksi.

a. *Editing*



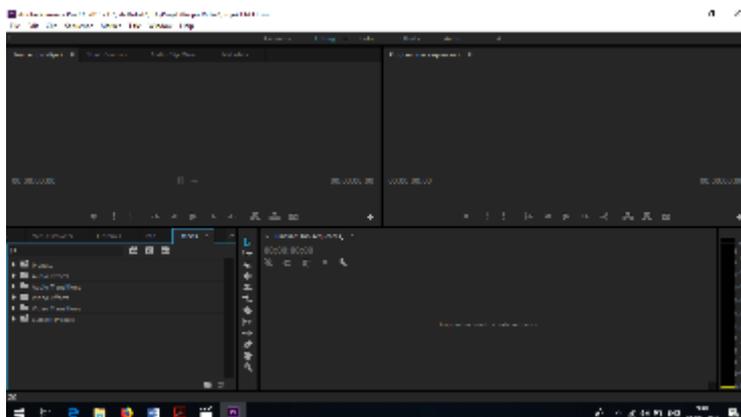
Gambar 4.15 Tampilan awal *Adobe Premiere CC 2015*

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



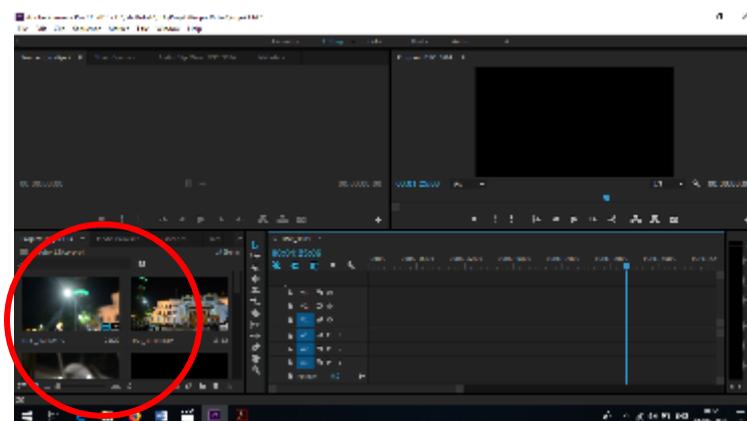
Gambar 4.16 *Sequence Settings*

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



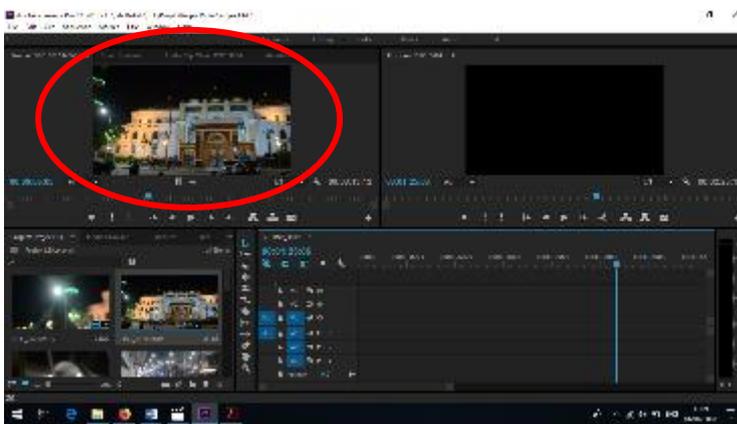
Gambar 4.17 Area kerja *Adobe Premiere CC 2015*

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



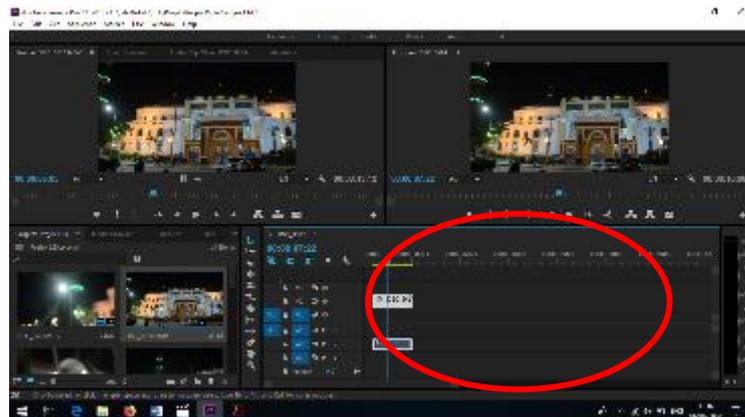
Gambar 4.18 Bahan *video* pada *panel project*

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



Gambar 4.19 Panel Source

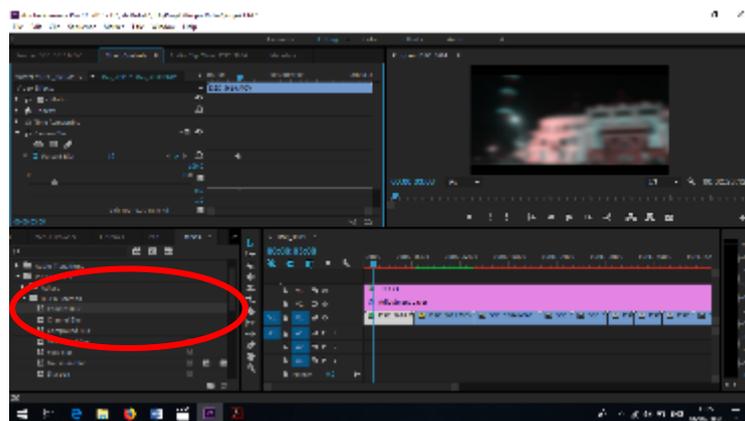
Video di panel *effect control* berfungsi untuk memotong *video* yang akan di ambil untuk ke tahap *editing*, kemudian dapat memilih *audio* atau *video* nya saja yang akan di *edit*. Setelah memilih bagian dari *video* yang akan di *edit* dari *panel Source*, selanjutnya *drag video* ke panel *Time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



Gambar 4.20 *Video* di panel *Time Line*

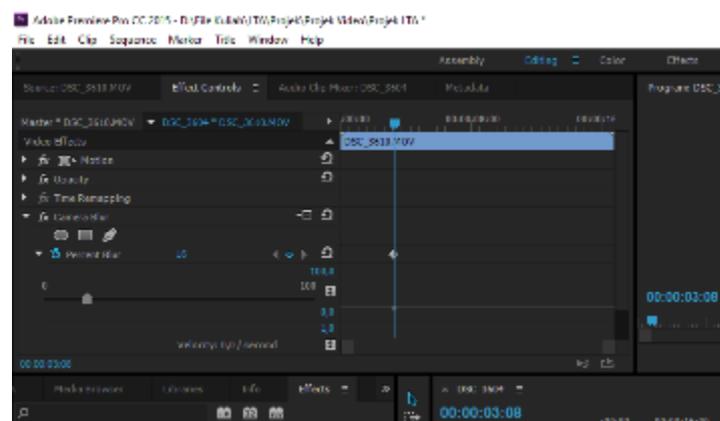
Jika *video* sudah di *drag* ke *Time Line*, maka *video* akan tampil di panel *Program Monitor* pada bagian kanan area kerja, yang berfungsi sebagai *Review* dari hasil *editing*.

a. Opening



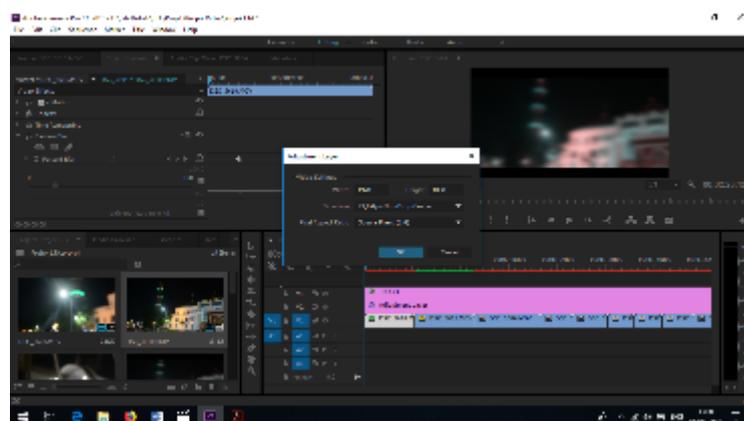
Gambar 4.21 Membuat *blur* untuk *Opening*

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



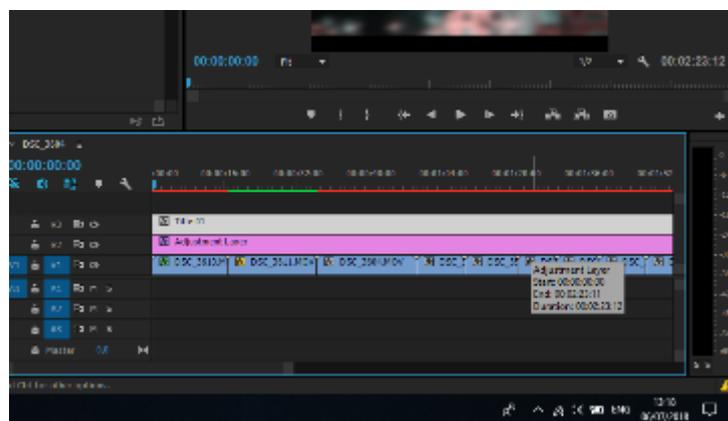
Gambar 4.22 *Setting blur dan toggle animation*

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



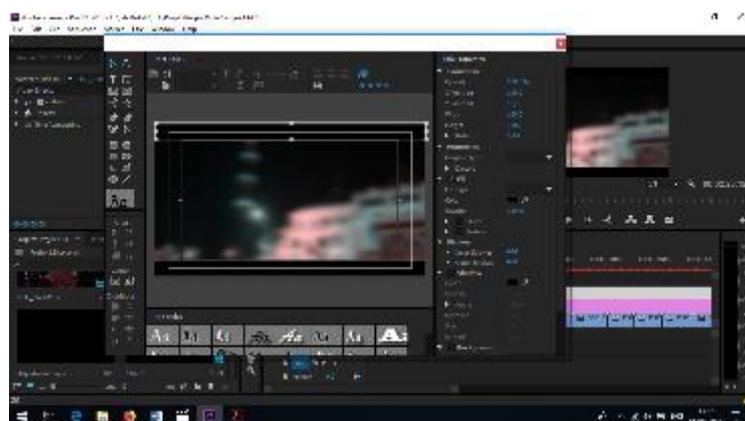
Gambar 4.23 *Adjustment Layer*

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



Gambar 4.24 Letak *Adjustment Layer*

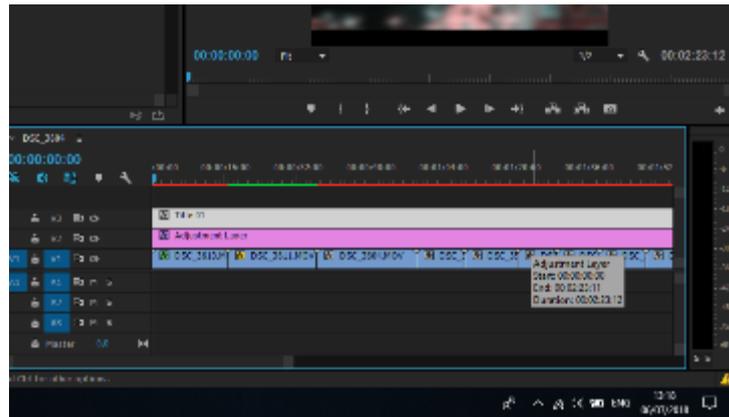
b. Membuat Black Bar



Gambar 4.25 *Title Editing* untuk *Black Bar*

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

seperti pada umumnya, yaitu 2 buah untuk *frame* atas dan bawah *video*. Untuk ukurannya sendiri disesuaikan dengan masing-masing *frame* seperti pada gambar di atas. *Black Bar* dibuat menggunakan *Rectangle Tool*, dengan pilihan warna hitam.



Gambar 4.26 Letak *Layer Title*

Setelah membuat *Black Bar*, maka *layer title* akan muncul pada *Project Window*, selanjutnya *drag layer title* ke *panel Time Line* seperti gambar di atas.

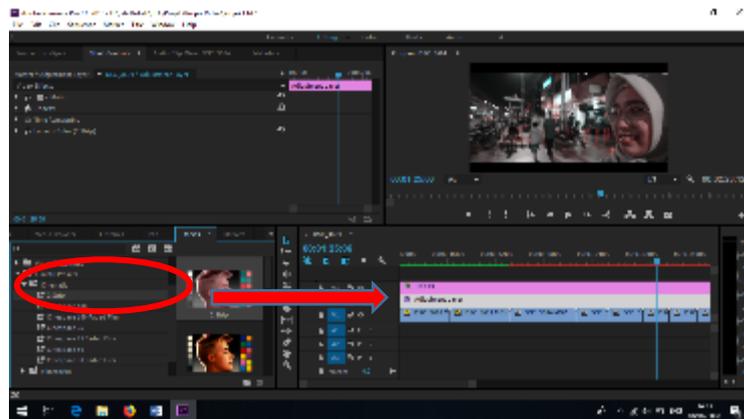
c. Menambahkan Teks



Gambar 4.27 Menambahkan teks pada *opening video*

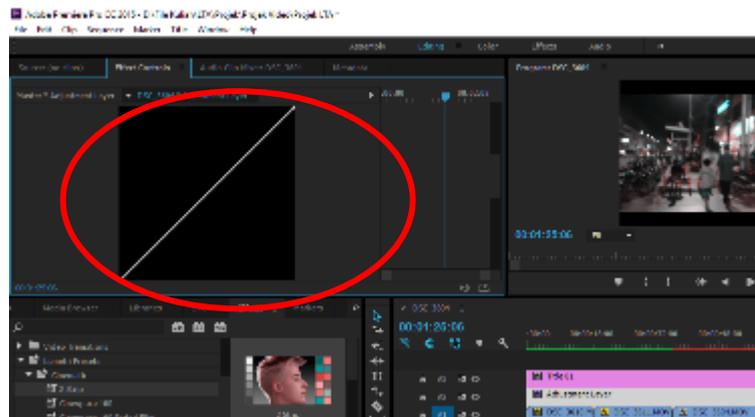
Pada tahap ini sama seperti tahap penambahan *Black Bar* sebelumnya, hanya saja kita menggunakan teks langsung, dengan memilih *tools Type Tool*. Teks yang di buat adalah judul dari proyek *video*, dengan menggunakan *font Gotham* dan pilihan warna putih agar terlihat jelas.

d. *Color Grading*



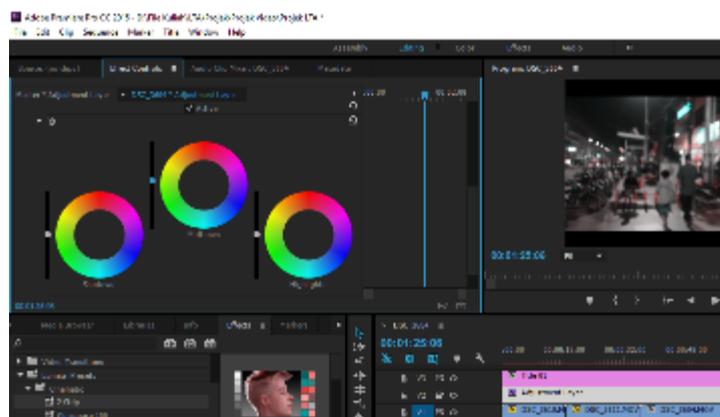
Gambar 4.28 Proses *color grading*

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



Gambar 4.29 Pengaturan *color grading Curve*

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

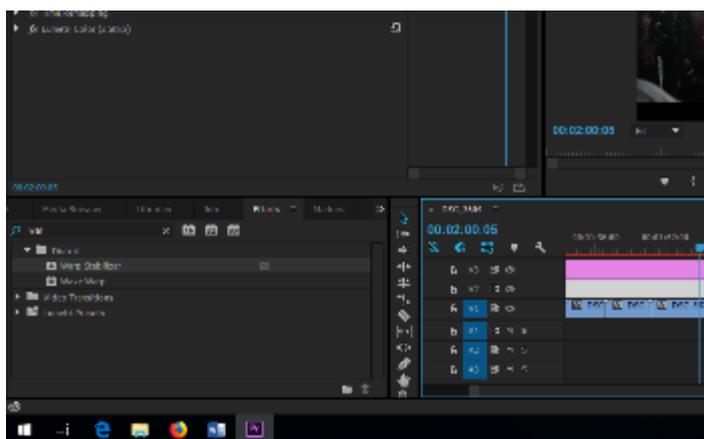


Gambar 4.30 Pengaturan *Color Wheels*

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

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

e. *Stabilizer*



Gambar 4.31 Warp Stabilizer

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

f. Mengurangi *noise* pada *video*

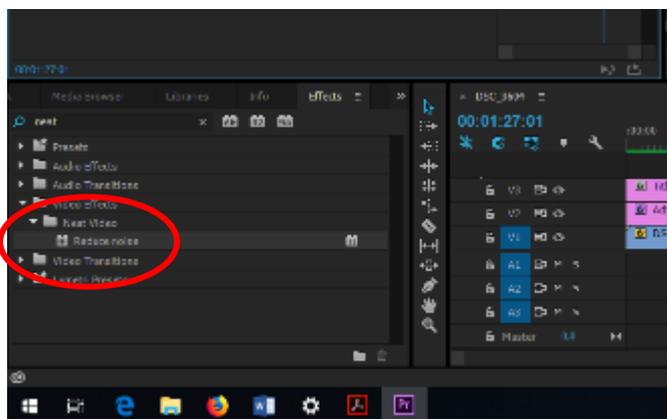
Selama pengambilan gambar di kawasan Pedestrian Sudirman, peneliti melakukannya di malam hari, dikarenakan kawasan tersebut hanya dibuka saat malam hari. Hal ini tentu menjadi sedikit masalah, karena ketika dalam pengambilan gambar

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



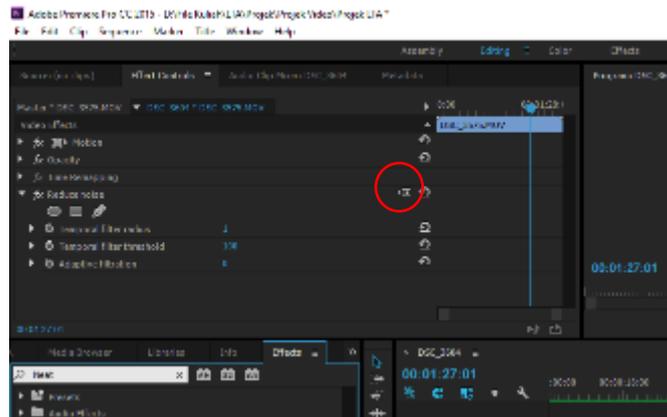
Gambar 4.32 *Plugin Neat Video*

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

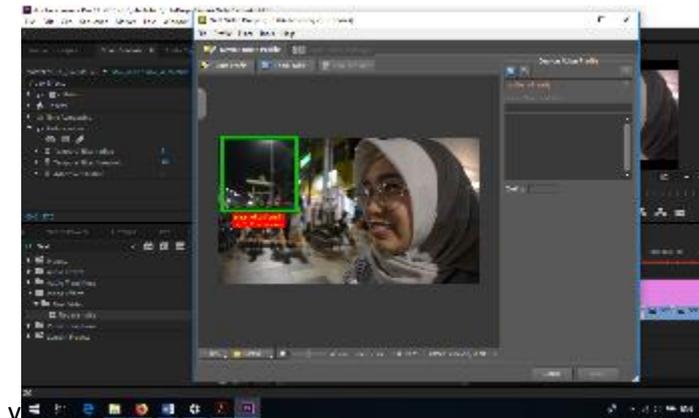


Gambar 4.33 Cara menggunakan *Plugin Neat Video*

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



Gambar 4.34 *Effect Control Reduce Noise*

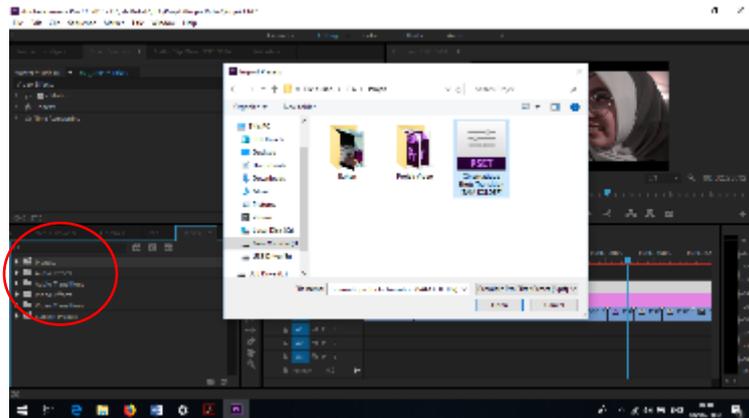


Gambar 4.35 *Proses Neat Video*

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

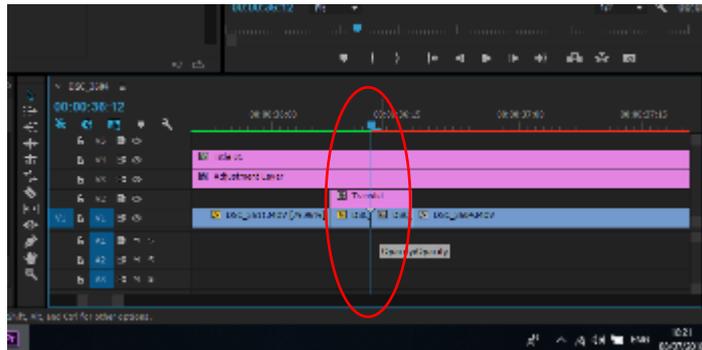
g. Efek Transisi

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



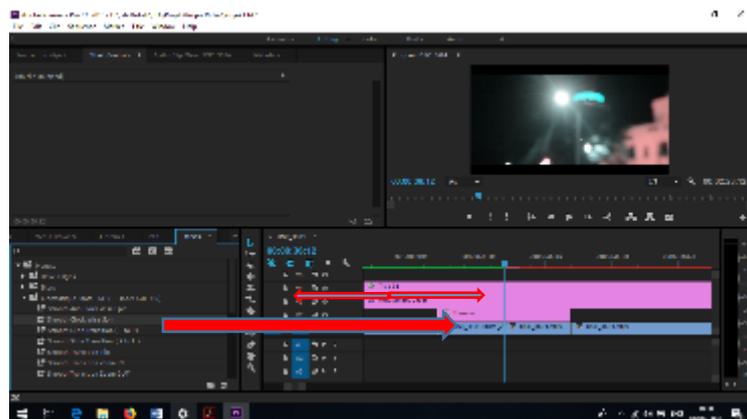
Gambar 4.36 *Import Priset Transition*

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



Gambar 4.37 Letak *Adjustment Layer* Transisi

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



Gambar 4.38 Drag *Priset* ke *Layer* Transisi

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

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



Gambar 4.39 Contoh Transisi *Clock Wise Spin*



Gambar 4.40 Contoh Transisi *Smooth Slide*

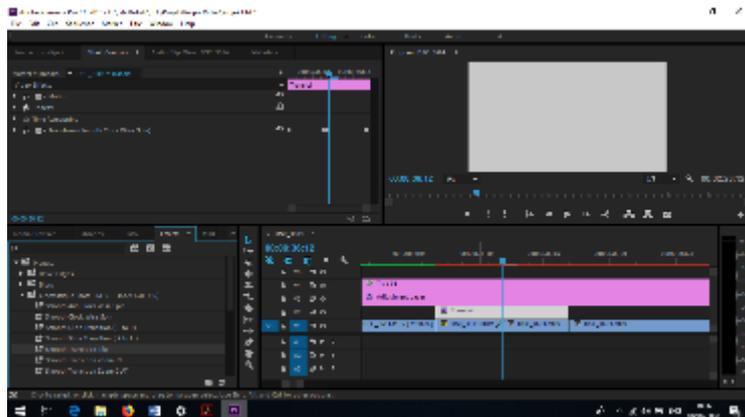
Transition (R to L)

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



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

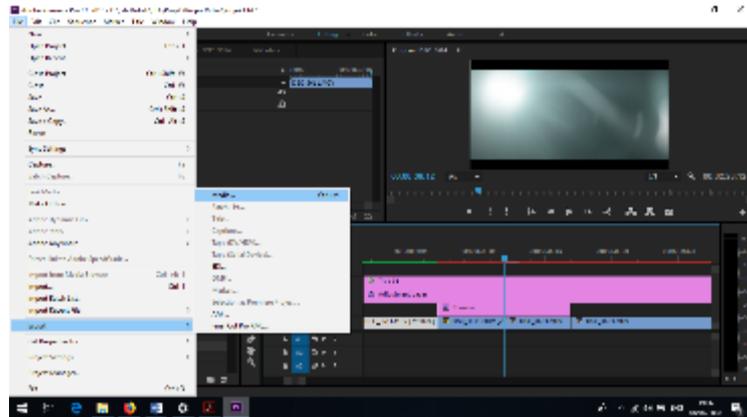
Efek transisi *Smooth Slide Transition (L to R)* merupakan transisi yang sama dengan sebelumnya, namun perpindahan atau pergerakan dari arah kiri ke kanan.



Gambar 4.42 *Smooth Transition Tile*

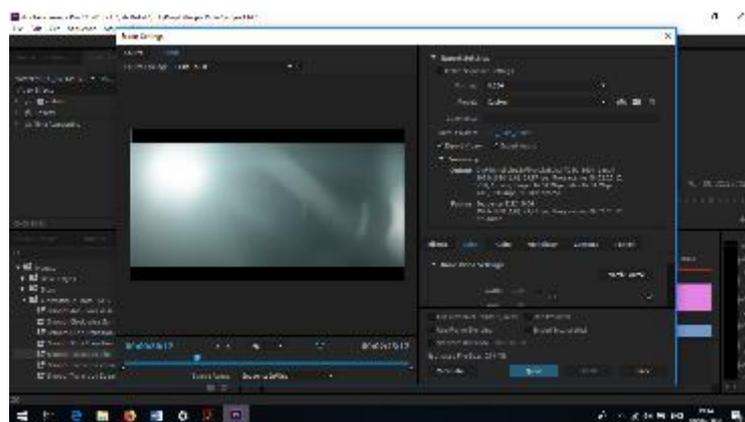
Priset ini digunakan untuk memperhalus pergerakan transisi, caranya dengan *drag* priset ke masing – masing *video* tepat di bawah *layer* transisi yang telah di beri efek transisi.

h. *Render*



Gambar 4.43 *Proses Render*

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



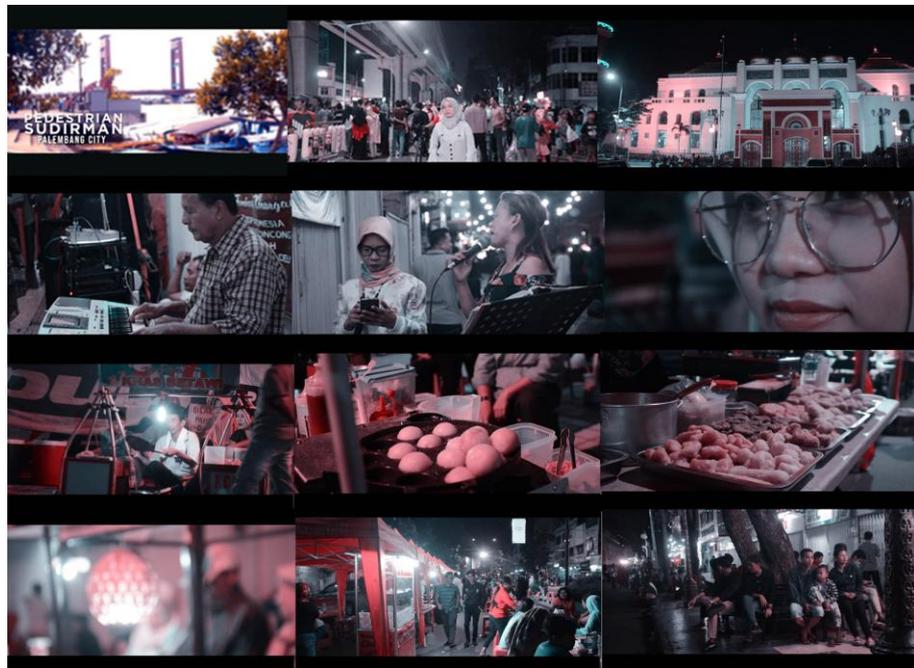
Gambar 4.44 *Export Video*

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

4.3. Hasil dan Pembahasan

4.3.1. Hasil

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



Gambar 4.45 Hasil Proyek Akhir

4.3.2. Pembahasan

Video Pedestrian Sudirman dengan *Cinematic View* yang dihasilkan akan menampilkan berbagai informasi yang dikemas secara *modern*, mulai dari *angel* kamera, dan proses *editing*,

sehingga dapat menimbulkan kesan berbeda dari *video* lainnya, dan gambar yang di

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

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

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

5.2. Saran

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