

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**VIDEO DIGITAL TAMAN PURBAKALA KERAJAAN
SRIWIJAYA DENGAN UNSUR SINEMATIK**



Diajukan Oleh :

- 1. MUHAMMAD FARHAN / 061140019**
- 2. NAZAR AHMAD / 061150020**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

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

LAPORAN TUGAS AKHIR

**VIDEO DIGITAL TAMAN PURBAKALA KERAJAAN
SRIWIJAYA DENGAN UNSUR SINEMATIK**



Diajukan Oleh :

- 1. MUHAMMAD FARHAN / 061140019**
- 2. NAZAR AHMAD / 061150020**

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2018

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA

**NAMA : 1. MUHAMMAD FARHAN / 061140019
2. NAZAR AHMAD / 061150020**

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

**JUDUL LTA : VIDEO DIGITAL TAMAN PURBAKALA
KERAJAAN SRIWIJAYA DENGAN UNSUR
SINEMATIK**

Tanggal : 11 Juli 2018

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA

**NAMA : 1. MUHAMMAD FARHAN / 061140027
2. NAZAR AHMAD / 061140001**

PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (DIII)

**JUDUL LTA : VIDEO DIGITAL TAMAN PURBAKALA
KERAJAAN SRIWIJAYA UNSUR
SINEMATIK**

MOTTO :

Terkadang Sesuatu Itu...

Akan Nampak Jauh Lebih Indah...

Bila Tak Dapat Dimiliki...

(Muhammad Farhan)

Hidup itu simple

Lakukan kebaikan jauhi keburukan

(Nazar Ahmad)

Kepersembahkan kepada :

- *Ayahanda dan Ibunda Tercinta*
- *Saudara-saudaraku tersayang*
- *Para Pendidik yang kuhormati*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bimbingan yang dilimpahkan, Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir LTA ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “VIDEO DIGITAL MUSIUM TAMAN PURBAKALA KERAJAAN SRIWIJAYA DENGAN UNSUR SINEMATIK”.

Tujuan penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Kuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech Palembang. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Kepada Pembimbing LTA Bapak Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Kom, kepada bapak Hatta selaku kepala Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya Palembang, kepada kedua orang tua tercinta, rekan sejawat yang telah banyak membantu penulis dan banyak memberikan motivasi kepada penulis melalui do’a, moril maupun materil selama penulisan ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Laporan Praktik Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Palembang, 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	
1. Tujuan	4
2. Manfaat	4
1.4.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	4
1.4.2.2 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.4.2.3 Manfaat Bagi Akademik	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1. Observasi (Pengamatan).....	5
2. Wawancara	5
3. Studi Pustaka.....	5
4. Dokumentasi	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Video	8
2.1.2 Jenis-Jenis Video.....	9
1. Video Analog	9
2. Video Digital	9
2.1.3 <i>Storyboard</i>	10
2.1.4 <i>Script</i>	11
2.1.5 Naratif	11
2.1.6 Sinematografi	11
2.1.7 Multimedia	12
2.1.8 Skenario.....	13
2.1.9 Naskah.....	14
2.1.9.1 Pra Produksi	10
2.1.9.2 Produksi	9
2.1.9.3 Pasca Produksi	9
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	10

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian.....	19
3.1.1 Objek.....	19
3.2 Jenis Data	19
3.2.1 Data Primer	19
3.2.2 Data Sekunder	19
3.1.2 Jadwal Penelitian.....	15
3.2 Jenis Data	19
3.3 Teknik Perancangan	20
3.3.1 Konsep Visual	20
3.3.2 Konsep Huruf	22
3.3.3 Konsep Warna.....	23
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	23

3.5 Alat dan Bahan.....	24
3.5.1 Alat.....	24
3.5.1.1 Kamera DLSR.....	24
3.5.1.2 <i>Adobe Premire Pro</i>	24
3.5.1.3 <i>Adobe Afftereffect</i>	25
3.5.1.4 <i>Drone</i>	25
3.6 Tahapan Pengerjaan	25
3.6.1 Pra Produksi	25
3.6.1.1 Ide Cerita.....	26
3.6.1.2 <i>Script</i>	27
3.6.1.3 <i>Storyboard</i>	27
3.6.2 Produksi	31
3.6.2.1 <i>Shoot</i>	31
3.6.2.2 <i>Angle</i>	32
3.6.2.3 <i>Camera Movement</i>	33
3.6.2.4 Komposisi	34
3.6.3 Pasca Produksi	35
3.6.3.1 Tahap pembuatan	35
1. Pembuatan	35
3.6.3.2 <i>Editting</i>	36
3.6.3.2 <i>Mastering</i>	37

BAB IV PENUTUP

4.1 Hasil	38
4.1.1 Analisis Visual	38
4.1.2 Analisis Huruf	38
4.2 Pembahasan.....	39
4.2.1 Pra Produksi	40
4.2.2 Produksi	41
4.2.3 Pasca Produksi	47

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA**DAFTAR LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pra Produksi	26
Gambar 2.2 Produksi.....	31
Gambar 2.3 Pasca Produksi	36
Gambar 3.1 <i>Scene</i> 1 Pengambilan Video Digital.....	42
Gambar 3.2 <i>Scene</i> Kedua Pengambilan Video Digital	43
Gambar 3.3 <i>Scene</i> Ketiga Pengambilan Video Digital	29
Gambar 3.4 <i>Scene</i> Keempat Pengambilan Video Digital	43
Gambar 3.5 <i>Scene</i> Kelima Pengambilan Video Digital	44
Gambar 3.6 <i>Scene</i> Keenam Pengambilan Video Digital	44
Gambar 3.7 <i>Scene</i> Ketujuh Pengambilan Video Digital	45
Gambar 3.8 <i>Scene</i> Kedelapan Pengambilan Video Digital.....	45
Gambar 3.9 <i>Scene</i> 9 Pengambilan Video Digital.....	46
Gambar 3.10 <i>Scene</i> 10 Pengambilan Video Digital.....	46
Gambar 3.11 Pembuatan <i>Text Opening</i>	47
Gambar 4.1 Menggabungkan video dan memberikan Efek Transisi.....	48
Gambar 4.2 Pemberian Efek Transisi dan <i>DeNoiser</i>	48
Gambar 4.3 Memberikan <i>audio effect</i> pada video	49

Gambar 4.4 Proses Penambahan Efek <i>Auto Color</i>	49
Gambar 4.5 Proses Penambahan Efek <i>Auto Contrast</i>	50
Gambar 4.6 Proses Penambahan Efek <i>Transition Dissolve</i>	50
Gambar 4.7 <i>Rendering Video</i>	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Pra Produksi	26
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	28
Tabel 3.3 Produksi	31
Tabel 3.4. Pasca Produksi	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotokopi*)
2. Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotokopi*)
3. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotokopi*)
4. Lampiran 5. Form Revisi Ujian Prasadang (*Fotokopi*)
5. Lampiran 6. Form Revisi Ujian (Asli)

ABSTRACT

MUHAMMAD FARHAN, NAZAR AHMAD: *Digital Video of the Archaeological Park of the Sriwijaya Kingdom with Cinematic Elements.*

Digital Video of the Archaeological Park Museum of the Sriwijaya Kingdom With the Cinematic Elements is a promotional video as well as a media of information about the Sriwijaya Kingdom Antiquities Park Museum. In this video describes some sites of the Sriwijaya Kingdom heritage as information media. Along with the development of information media, social media is one of the online media where users can participate in finding information, communicating and capturing friendships with all the applications they have. One type of technology application is in the form of video, the use of video technology in the form of digital video with cinematic elements as a means of media promotion is the production of attractive cinematic digital videos so that viewers can view the digital video. In this study the author uses the Pre Production method which includes research information, determines visual concepts, letter concepts, color concepts and script writing then proceed to the Production stage which includes taking pictures and recording sound then forwarding to Post Production which includes video adjustments by providing transitions, audio adjustment by providing sound effects, music and dubbing, text rendering, color grading and ending with final rendering. The results of this study are the production of a digital video with cinematic elements that display the Srivijaya Archaeological Park Museum as a promotional medium so that the museum is better known and become one of the frequently visited tourist attractions.

Keywords: *Digital Video, Museum, Archaeological Park*

ABSTRAK

MUHAMMAD FARHAN, NAZAR AHMAD: Video Digital Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya Dengan Unsur Sinematik

Video Digital Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya Dengan Unsur Sinematik adalah sebuah video promosi sekaligus media informasi mengenai Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya. Didalam video ini menjelaskan beberapa situs-situs benda peninggalan Kerajaan Sriwijaya sebagai media informasi. Seiring dengan berkembangnya media informasi, media sosial merupakan salah satu media *online* dimana para penggunanya dapat ikut serta dalam mencari informasi, berkomunikasi dan menjaring pertemanan dengan segala aplikasi yang dimilikinya. Salah satu jenis pengaplikasian teknologi ialah dalam bentuk video, penggunaan teknologi video dalam bentuk video digital dengan unsur sinematik sebagai sarana media promosi ialah dihasilkannya video digital sinematik yang menarik sehingga penonton dapat melihat video digital tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Pra Produksi yang meliputi informasi penelitian, menentukan konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan pembuatan naskah lalu dilanjutkan ke tahap Produksi yang meliputi pengambilan gambar dan merekam suara lalu diteruskan ke Pasca Produksi yang meliputi penyesuaian video dengan memberikan transisi, penyesuaian audio dengan memberikan *sound effect*, musik dan *dubbing*, pemberian teks, *color grading* dan diakhiri dengan *final rendering*. Hasil penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah video digital dengan unsur sinematik yang menampilkan Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya sebagai media promosi agar musium ini lebih dikenal dan menjadi salah satu objek wisata yang sering dikunjungi.

Kata kunci : Video Digital, Musium, Taman Purbakala

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini video merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk audio maupun visual. Masyarakat sering kali tidak mau bersusah payah mencari informasi dengan mendatangi sumber informasi tersebut secara langsung maka teknologi informasi berbasis video diharapkan mampu menyampaikan informasi secara maksimal yang di dalamnya di kemas unsur seperti sinematografi.

Menurut Alfons dan Nugroho (2017: 3) Sinematografi adalah adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. “Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Musium taman purbakala Kerajaan Sriwijaya merupakan salah satu musium yang bersejarah di daerah Palembang dan banyak sekali peninggalan yang bersejarah yang terdapat di dalam musium tersebut. Di taman purbakala sendiri belum terdapat media informasi yang berbasis video untuk memberikan gambaran umum musium taman purbakala nyata. Menurut

Maryati dan Purnama (2013: 22) Video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak secara berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog bentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang di rekam oleh kamera dan di perluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital di bentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk yang menggambarkan titik sebagian rangkaian nilai minimum dan maksimum.

Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya merupakan situs sejarah yang dikenal dengan nama Situs Karanganyar. Nama Situs Karanganyar ini diberikan karena memang secara administratif, situs ini berada di Kelurahan Karanganyar, Palembang. Pada situs ini ditemukan struktur kompleks bangunan yang diyakini sebagai peninggalan Kerajaan Sriwijaya. Struktur yang ditemukan antara lain jaringan kanal, parit dan juga kolam. Selain itu juga ditemukan berbagai artefak peninggalan kehidupan pada zaman Kerajaan Sriwijaya. Berdasarkan hal – hal tersebut, kuat dugaan bahwa Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya ini merupakan pusat pemerintahan Kerajaan Sriwijaya pada masa lampau. Situs Karanganyar ini kemudian dipugar dan kanal – kanalnya dirapikan. Pada tanggal 22 Desember 1994, Situs Karanganyar ini diresmikan sebagai tempat wisata sejarah dengan nama Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya oleh Presiden Soeharto.

Museum Sriwijaya merupakan pusat informasi mengenai situs dan temuan Sriwijaya di Palembang. Pada bagian tengah situs ini terdapat pendopo berarsitektur rumah limas khas Palembang yang ditengahnya disimpan replika Prasasti Kedukan Bukit dalam kotak kaca. Prasasti ini menceritakan mengenai perjalanan Siddhayatra Dapunta Hyang yang dianggap sebagai tonggak sejarah berdirinya kemaharajaan Sriwijaya. Setelah lebih dari satu dasawarsa didirikan, fungsi Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya sebagai Pusat Informasi Sriwijaya dan sebagai daya tarik wisata budaya di Palembang masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Sebagian besar masyarakat Palembang sekarang masih belum mengetahui keberadaan taman purbakala ini sebagai peninggalan masa Sriwijaya, apalagi sebagai pusat informasi tentang Sriwijaya. Selama ini Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya kurang mendapat perhatian dari pemerintah dan masyarakat.

Video yang akan dibuat nanti diharapkan dapat membantu mempromosikan dan memperkenalkan Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya ini kepada masyarakat agar musium ini lebih dikenal luas oleh masyarakat. Alasan dibalik pembuatan video mengenai Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya ini dikarenakan musium ini sendiri jarang sekali diketahui oleh masyarakat yang dimana jarang sekali dikunjungi dan minim pengunjung. Menurut data yang ada, musium mengalami penurunan pengunjung di setiap tahunnya. Salah satu yang menjadi alasan utamanya adalah di karenakan letak lokasinya yang tidak strategis dibandingkan

dengan museum-museum lainnya yang ada di kota Palembang. Penulis membuat video digital sebagai media promosi agar museum ini lebih dikenal dan lebih sering dikunjungi oleh para wisatawan dan masyarakat Palembang.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu nya di buat “**Video digital taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dengan unsur sinematik**”. Bentuk video digital yang di harapkan nantinya akan berguna bagi museum taman purbakala kerajaan Sriwijaya.

1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam pembuatan video digital taman Purbakala di Museum Taman Purbakala kerajaan sriwijaya. Penulis berharap video ini mampu memberikan informasi yang sangat membantu pengunjung dalam memberikan sebuah informasi

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu membuat video digital dengan unsur sinematik.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian adalah membuat “Video digital taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dengan unsur sinematik” dengan menggunakan unsur sinematik dan menggunakan *software adobe premiere* dan *adobe after effects*.

1.4.2. Manfaat

1.4.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembuatan video sehingga kedepannya dapat lebih mengetahui bagaimana cara merancang sebuah *video* digital untuk sebuah instansi.

1.4.2.2. Manfaat bagi Masyarakat

Adapun manfaat pembuatan video digital bagi masyarakat adalah :

1. Memudahkan pengunjung dalam melihat gambaran umum museum.
2. Membantu proses pembuatan media informasi berbasis video digital.

1.4.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat laporan praktek kerja lapangan bagi akademik adalah :

1. Bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan.
2. Bahan untuk dapat membuat penulisan karya ilmiah yang lebih baik.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan Penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Susilowati dan Purnama (2017: 10) Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang dilakukan. Pada waktu melakukan observasi, analis system dapat ikut juga berpartisipasi atau hanya mengamati saja orang-orang yang sedang melakukan suatu kegiatan tertentu yang diobservasi. Menggunakan metode observasi, penulis melakukan pengamatan dalam kegiatan penginputan data secara langsung di Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya Palembang.

2. Wawancara

Menurut Susilowati dan Purnama (2017: 10) Wawancara telah diakui sebagai teknik pengumpulan data yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara bertatap muka langsung dengan orang yang diwawancarai. Fungsi wawancara dalam pembuatan media promosi ini sebagai bahan dalam menentukan apa saja yang di butuhkan pada media promosi nantinya.

3. Studi Pustaka

Menurut Afrizal (2014: 112), studi pustaka adalah hasil bacaan literatur yang telah dilakukan peneliti. Literatur meliputi buku, artikel di jurnal, dan makalah seminar. Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari sumber-sumber dari buku, internet, dan jurnal atau makalah ilmiah yang terkait dengan topik pembahasan. Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari, dan mencatat hal-hal penting.

4. Dokumentasi

Menurut Susilowati dan Purnama (2017: 11) Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen yang berhubungan erat dengan permasalahan yang akan dibahas.. Jadi teknik dokumentasi juga di pakai oleh penulis karena hal yang di hasilkan nanti adalah berbentuk video.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Video

Menurut Purnama dan Maryati (2013: 22) Video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti 1. Menurut Ardhianto, Hadikurniawati dan Budiarso (2013: 98) Video adalah suatu citra atau frame yang putar secara berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga terlihat seperti bergerak. Maka dalam sistem ini video akan diolah berdasarkan citra atau frame yang diakuisisi oleh sistem secara berurutan. Adapun tahapan proses pengolahan citra yang harus dilalui suatu citra berwarna merah agar dapat terdeteksi oleh sistem deteksi gerak berdasarkan warna dapat dilihat pada tahapan proses pengolahan citra pada sistem deteksi gerak berdasarkan warna pada file citra RGB. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa video adalah teknologi untuk menangkap,

merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satu fps.

2.1.2 Jenis-jenis Video

1. Video Analog

Menurut Maryati dan Purnama (2013: 218) Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara.

Menurut Yushika, Ukkas dan Amal (2017: 218) Video analog adalah video yang mengkodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltas dan frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebuah video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu elektrik dan format kaset. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa video analog adalah Gambar dan Audio direkam dalam bentuk sinyal magnetik pada pita magnetik. Video Analog merupakan produk dari industri pertelevisian dan oleh sebab itu dijadikan sebagai standar televisi. Video analog memiliki tiga standar

penyiaran video yang paling banyak digunakan di dunia adalah NTSC, PAL, dan SECAM.

2. Video Digital

Menurut Menurut Maryati dan Purnama (2013: 218) video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti 1.

Menurut Rekamasanti, Hidayat, dan Ramatryana (2015: 3) Video Digital tersusun atas serangkaian *frame* yang ditampilkan dengan kecepatan tertentu (*frame/detik*). Jika laju *frame* cukup tinggi, maka mata manusia akan melihat sebagai rangkaian kontinyu. Setiap *frame* merupakan gambar atau citra digital. Suatu citra digital direpresentasikan dengan sebuah matriks yang masing-masing elemennya mempresentasikan nilai intensitas atau kedalaman warna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa video digital adalah gambar dan suara digital direkam dalam pita magnetik, tetapi menggunakan sinyal digital berupa kombinasi angka 0 dan 1(binar). Integrasi penuh dari video digital dalam kamera dan komputer mengurangi bentuk televisi analog dari video dari produksi multimedia dan platform pengiriman, jika kamera video menggerakkan sinyal output digital, dapat merekam video. Arsitektur video digital tersusun atas sebuah format untuk

mengkode dan memainkan kembali *file* video dengan komputer dan menyertakan sebuah *player* yang dapat mengenali dan membuka *file* yang dibuat untuk format tersebut. Arsitektur video digital yang utama adalah *AppleQuicktime*, *Microsoft Windows Media Format* dan *Real Network RealMedia*. Format *file* video yang terkait adalah *QuickTime movie* (.mov), *Audio Video Interleaved* (.AVI), *Windows Media Video* (.wmv), dan *RealMedia* (.rm).

2.1.3 *Storyboard*

Menurut Urbani dan Purnama (2011: 3) *Storyboard* adalah gambar – gambar yang mewakili pengambilan gambar dalam sebuah *scene* atau adegan. Di dalam gambar tersebut juga berisi catatan mengenai adegan, *sound*, sudut dan pergerakan kamera, dan lain sebagainya. Lewat *storyboard* seorang sutradara akan dapat mengungkapkan imajinasinya melalui gambar-gambar konsep visual yang bercerita. Menurut Ardhiyanto dan Purnama (2009: 49) *Story Board* adalah ilustrasi adegan dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam gambar tangan atau komputer, dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang berupa tulisan, waktu kejadian, *backsound* yang dipakai durasi 5 menit. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *storyboard* adalah suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita. *Storyboard* maka pembuat cerita dapat menyampaikan ide cerita secara lebih mudah

kepada orang lain, karena dengan *storyboard* maka pembuat cerita dapat membuat seseorang membayangkan suatu cerita mengikuti gambar-gambar yang sudah tersaji, sehingga dapat menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang di buat.

2.1.4 Script

Menurut Effendy dalam Taufika (2013: 182) *Script* merupakan hasil kerja tertulis yang menjadi bahan dalam pembuatan film. Menurut Maryati dan Purnama (2013: 23) *Script* terdiri dari rincian naskah siap produksi yang berisi sudut pengambilan secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian kegiatan. Berdasarkan pendapat diatas *script* merupakan hasil kerja tertulis yang menjadi bahan dalam pembuatan film. *Script* terdiri dari rincian naskah siap produksi yang berisi sudut pengambilan secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian kegiatan seperti inti cerita, synopsis, karakter, plot, *outline*, *scene*, dialog dan *parenthetical*, kamera *movement*, *angle*, *shoot*, *sound effect*, dan tempat. Seluruh elemen itu terikat suatu hukum kausalitas (sebab-akibat). Hukum kausalitas ini bersama-sama dengan unsur ruang dan waktu adalah elemen pokok pembentukan sebuah film.

2.1.5 Naratif

Menurut Pratista dalam Nasution dan Hendiawan (2016: 447) mendefinisikan naratif sebagai suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. Dalam sebuah film cerita sebuah kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa naratif adalah rangkaian kalimat yang bersifat narasi atau bersifat menguraikan menjelaskan dan sebagainya, dalam makna lain naratif di katakan sebagai prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian. Naratif setidaknya mengandung unsur judul, orientasi, komplikasi, dan resolusi. Narasi atau cerita merupakan unsur yang penting dalam sebuah film fiksi. Narasi menjadi alat untuk menyampaikan makna dan pesan dalam teks film fiksi kepada penonton sehingga penonton dapat mudah memahami isi film tersebut. Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Narasi mencakup dua unsur dasar, yaitu perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu.

2.1.6 Sinematografi

Menurut Alfons dan Nugroho (2017: 3) Sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Menurut Ramadhan (2016: 478) sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sinematografi adalah ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita. Sinematografi juga menggunakan unsur sinematik. Unsur sinematik terbagi menjadi 4 elemen yaitu : *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang ada di depan kamera. Lebih tepatnya didalam sebuah *frame* yang akan kita ambil. Sinematografi adalah perlakuan kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. *Editing* adalah proses pemotongan atau transisi sebuah gambar ke gambar lainnya. Sedangkan suara adalah

semua hal dalam film yang bisa kita tangkap melalui indra pendengaran.

2.1.7 Multimedia

Menurut Novitasari (2010: 22) Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu : suara, gambar dan teks atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media *input* atau *output* dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu atau *tool* dan koneksi atau *link* sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Menurut Kausar, Sutiawan dan Rosalina (2015: 20) Multimedia adalah dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk dan menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video

dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat *website*. Multimedia memiliki beberapa kategori yaitu *Multimedia Content Production* dan *Multimedia Communication*. Multimedia juga memiliki beberapa elemen berupa teks, *graphic*, *audio*, video dan animasi.

2.1.8 Skenario

Menurut Hakim dan Purnama (2009: 50) Skenario adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah jadi yang siap diproduksi. Menurut Fanani dalam Taufika (2013: 182) Skenario merupakan unsur paling penting dalam sebuah produksi film (televisi maupun video) karena merupakan fondasi atau rancangan awal suatu film. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa skenario adalah bentuk tertulis dari keseluruhan film yang merupakan bentuk dasar rangkaian dan adegan – adegan yang tidak dirincikan. ialah cetak biru yang ditulis untuk film atau acara televisi. Skenario dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra. Formatnya disusun sedemikian rupa sehingga 1 halaman biasanya menghabiskan waktu 1 menit. Tulisan standar untuk skenario adalah *Courier* ukuran 12. Terdapat sejumlah

program komputer yang dibuat khusus untuk membuat skenario, seperti *Celtx*, *DreamaScript*, *Final Draft*, *Movie Outline 3.0*, *FiveSprockets* dan *Montage*. Komponen-komponen utama dalam skenario terdiri dari aksi dan dialog. Aksi merujuk kepada "apa yang kita lihat" dan dialog merujuk kepada "apa yang dituturkan oleh tokoh". Tokoh-tokoh dalam skenario juga dapat diperkenalkan dalam bentuk visual di awal cerita. Skenario juga adalah suatu konsep cerita yang berisi alur dari sebuah film agar membuatnya terlihat lebih hidup.

2.1.9 Naskah

Menurut Ardhiyanto dan Purnama (2008: 49) Naskah dibuat sebelum pembuatan gambar dan pengeditan gambar. Naskah dalam bahasa latin *manuscript* berisi spesifikasi suatu penyajian dalam medium. *Script* terdiri dari naskah siap produksi yang bersisi tentang sudut pengambilan secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian kegiatan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa naskah adalah selembarnya rencana yang berisi rancangan dan struktur perwatakan atau lakon sandiwara dalam sebuah film atau drama. Naskah berisi adegan per adegan secara terperinci untuk membantu para tokoh agar memiliki tujuan utama dan langkah-langkah tepat sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya. Naskah sebagai bahan acuan, naskah juga

berfungsi sebagai bahan penyatu persepsi antara produser serta para kru film atau teater yang berada dalam proses produksi. Perbedaan penafsiran ini disatukan di dalam naskah yang padat dan ringkas. Elemen-elemen film lainnya biasanya tersusun rapi di dalam naskah, seperti nama para *staff*, latar tempat, watak tokoh, suasana, dan sebagainya. Gagasan yang dipersatukan dalam naskah nantinya akan dimainkan oleh para tokoh dalam suatu sandiwara yang baik.

2.2.3 Metode Perancangan Video

Laporan ini menggunakan metode observasi dengan begitu akan didapatkannya data dan informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada masyarakat khususnya kalangan remaja. Selain itu, penulis juga menggunakan metode video yang terdiri dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

2.2 Penelitian Terdahulu

Dalam hal penelitian mengenai Film pendek di Indonesia dapat dibbilang masih sangat minim dan sulit ditemukan, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang bersangkutan dari beberapa universitas dan politeknik yang tentu saja dapat memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian (tahun)	Hasil Penelitian
1.	Sandi Prasetyaningih	Skema Proses Pra Produksi pada Film Dokumenter <i>Camp Vietnam</i>	Film dokumenter ini akan disajikan dengan beberapa gambar maupun video hasil wawancara yang akan diiringi teks maupun narasi pendukung. Durasi untuk film ini adalah \pm 9 menit, terdiri dari 10 <i>scene</i> gabungan gambar dan video.
2.	Lidya Ivana Rawung	Analisis semiotika pada film laskar pelangi	Penelitian ini adalah menggunakan analisis semiotika dari teori Ferdinand De Saussure. Dimana, dalam teori Ferdinand De Saussure peneliti akan menganalisis data yang diambil dari film Laskar Pelangi. Dari data tersebut akan dilihat bagaimana Tanda, Penanda dan Petanda serta dari hasil wawancara peneliti dapat mengambil kesimpulan bagaimana makna dari Realitas Eksternal yang membentuk persepsi manusia.
3.	Nasution dan Hendiawan	Penyutradaraan film fiksi pendek "Jeni Lova"	Kesimpulan dari hasil analisa tersebut, menjadikan pantai santolo adalah pantai yang bisa memberikan efek ketenangan maupun kenyamanan bagi pengunjungnya.

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian (tahun)	Hasil Penelitian
4.	Maryati dan Purnama	Pembuatan video profil sekolah menengah pertama negeri 4 polokarto kabupaten sukoharjo dengan menggunakan computer multimedia	Dengan selesainya pembuatan video profil ini kini Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo telah mempunyai video profil yang berbentuk multimedia.

Pada penelitian Prasetyaningsih (2014: 51). Film dokumenter merupakan salah satu produk multimedia yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan informasi. Biasanya di-shoot di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan aktor dan temanya fokus pada subyek-subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan pengetahuan tentang lingkungan sekitar. Film dokumenter menggabungkan dua aspek kehidupan nyata manusia, yaitu aspek sains dan seni. Aspek sains dan seni yang terdapat dalam film dokumenter merupakan suatu penjelasan tentang fakta yang disusun sedemikian rupa sehingga memiliki nilai artistik dan membuat penonton memahami apa yang terjadi sebenarnya. Pulau Batam merupakan kepulauan yang memiliki beberapa gugusan pulau kecil di sekitarnya. Salah satunya adalah Pulau Galang yang merupakan saksi sejarah tragedi kemanusiaan para pengungsi warga Vietnam. Di wilayah ini dibangun sebuah pemukiman yang diberi nama Camp Vietnam atas kesepakatan antara Komisi Tinggi Urusan Pengungsi PBB (UNHCR) dan pemerintah Indonesia.

Penelitian Rawung (2013). Film *Laskar Pelangi* yang diangkat dari novel karya Andrea Hirata, terinspirasi dari kisah nyata perjuangan anak-anak Belitung yang ingin sekolah, tekad yang kuat untuk belajar serta pengabdian guru ditengah keterbatasan. Potret pendidikan Indonesia saat ini berbeda dengan apa yang ada dalam film *Laskar Pelangi*. Walaupun tidak semua, tapi banyak pelajar yang tawuran dan bolos sekolah padahal memiliki fasilitas belajar, dan guru-guru yang mengajar berdasarkan materi saja. Film sederhana dengan artis sebagian besar adalah anak Belitung yang tidak punya nama di dunia *entertainment* Indonesia dan menggunakan bahasa daerah Belitung ini, mampu menarik minat masyarakat Indonesia. Bahkan sampai tahun 2009, film ini telah ditonton 4,6 Juta orang dan menempatkannya di posisi keempat penonton terbanyak.

Penelitian Nasution dan Hendiawan (2016: 445) Film fiksi pendek Jeni Lova adalah sebuah film fiksi yang memanfaatkan objek alam di Jawa Barat merupakan perancangan film fiksi yang dimana film tersebut di angkat dari objek alam yang dipakai, khususnya Jawa Barat. Film ini ingin memunculkan unsur naratif yang dilandaskan objek alam di Jawa Barat. Pengambilan topik ini dikarenakan masih jarang nya ada film fiksi pendek yang memanfaatkan objek alam sebagai landasan ceritanya. kebanyakan di dominasi oleh film panjang, hanya saja dalam film panjang pemanfaatan objek alam ke dalam film biasanya hanya digunakan sebagai faktor keindahan saja. Jarang yang mempunyai hubungan erat antara objek alam dengan cerita.

Penelitian Maryati dan Purnama (2013) Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto merupakan salah satu sekolah berstandar rintisan di Kabupaten Sukoharjo. Oleh sebab itu Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto merupakan pilihan yang cocok bagi para orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya ditingkat SMP khususnya di lingkungan Polokarto. Di SMP N 4 Polokarto belum memiliki Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 5 No 1 - 2013 - ijns.org ISSN : 1979-9330 (*Print*) - 2088-0154 (*Online*) 22 video profil yang berbasis multimedia. Oleh karena itu, agar seluruh komponen masyarakat mengetahui perkembangan, kemajuan serta keseluruhan tentang SMP N 4.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Objek penelitian yang akan diteliti adalah situs Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya yang terletak di Jln. Syakyakirti, Karanganyar, Gandus, Palembang.

3.2 Jenis Data

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

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2010: 137) adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan *interview*.

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2010: 137) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data meliputi informasi mengenai karakteristik organisasi, penelitian terdahulu, serta materi perkuliahan yang

berhubungan dengan objek data yang akan diteliti oleh penulis.

3.3 Teknik Perancangan

Pada teknik perancangan ini terdiri dari 3 tahap perancangan video yaitu adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan video. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan video, di antaranya meliputi penulisan naskah skenario, menentukan jadwal pengambilan gambar, mencari lokasi, menyusun anggaran biaya, mengurus perizinan, menentukan staf dan kru produksi, mengurus penyewaan peralatan produksi video, dan juga persiapan produksi, pascaproduksi, dan persiapan-persiapan lainnya. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber daya waktu dari keseluruhan produksi. Tahap pra produksi terdiri dari beberapa langkah, antara lain persiapan konsep, judul, skenario, naskah, *script*, *storyboard*, tema, konsep visual, konsep huruf, konsep warna, *software* dan informasi yang digunakan.

Tahap produksi Produksi adalah proses yang paling menentukan keberhasilan penciptaan sebuah video. Proses yang dalam kata lain biasa disebut dengan *shooting* (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang yang paling bertanggung jawab dalam proses ini.

Orang yang ikut dalam proses ini antara lain kameraman atau DOP (*Director Of Photography*) yang mengatur cahaya, warna, dan merekam gambar. Artistik yang mengatur set dan lain sebagainya. *Soundman* yang merekam suara. Tahapan ini dimana hampir seluruh team work mulai bekerja. Seorang sutradara, produser atau *line* produser sangat dituntut kehandalannya untuk mengatasi *crew* dalam tiap tahap ini.

Tahap Pasca Produksi Kegiatan pascaproduksi pada dasarnya adalah kegiatan *editing*. *Editing* video merupakan proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah. Pekerjaan *editing* meliputi *capturing / importing*, pemotongan, penggabungan, penyisipan gambar, transisi dan gambar pendukung lainnya serta pepaduan suara.

3.3.1 Konsep Visual

Visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk rekaman video, ungkapan, dan sebagainya. Proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan kedalam suatu media.

3.3.2 Konsep Huruf

Pembuatan video digital dalam hal pemilihan huruf, *font*, dan tipografi yang dipakai adalah dari jenis huruf *serif* dan memiliki nama *Adobe Garamond Pro* dimana memiliki gaya *old style*. Jenis huruf yang digunakan adalah *Serif* yang merupakan huruf yang memiliki jenis berkait atau *serif*, jenis huruf ini memiliki sifat yang lebih mudah dibaca sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk tampilan awal atau *opening* video digital yang di buat. Perkembangannya *Serif* memiliki banyak sekali jenisnya. Alasan memilih *Adobe Garamond Pro* adalah karena font memiliki gaya *oldstyle*, 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 *Adobe Garamond Pro* sebagai huruf yang digunakan telah memenuhi semua syarat dan kriteria yang disebutkan diatas, sehingga dapat digunakan dalam tampilan video pendek.

3.3.3 Konsep Warna

Warna merupakan salah satu pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan memengaruhi suasana hati dan jiwa. Warna adalah unsur sensitif yang mampu menyentuh indra penglihatan sehingga merangsang munculnya sebuah perasaan senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain. Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer. Dalam peralatan optis, warna bisa pula berarti interpretasi otak terhadap campuran tiga warna primer

cahaya: merah, hijau, biru yang digabungkan dalam komposisi tertentu. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta. Warna juga dapat memiliki makna dan tujuannya masing-masing. Karena ingin membuat sebuah video digital yang berunsur sinematik, maka penulis menggunakan warna putih, merah, dan emas dimana warna ini memiliki makna yang mewah, *classic* dan sinematik.

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Video Digital ini menggambarkan tentang situs bangunan museum taman purbakala kerajaan sriwijaya. Dalam proses pembuatan video penulis menggunakan kamera *canon DSLR*, dan *Nikon DSLR* dalam proses editing penulis juga menggunakan *software Adobe Premiere* dan *Adobe After Effect*.

3.5 Alat dan Bahan

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

3.5.1 Alat

Proses ketika melakukan pembuatan film pendek tentu memiliki berbagai alat yang dibutuhkan untuk mendukung berjalannya proyek, berikut alat yang digunakan.

3.5.1.1 Kamera DSLR

Kamera merupakan alat untuk mengambil gambar dan merekam video. Kamera ini banyak digunakan pada perusahaan *Photography* dan Perfilman untuk proses dokumentasi. Penulis menggunakan alat ini untuk dapat melakukan tahap produksi atau syuting.

1. Canon

Kamera jenis canon memiliki kelebihan tersendiri salah satunya terletak pada warna yang lebih hidup ketika digunakan dalam proses pengambilan gambar. Canon sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembuatan film maupun video dikarenakan warnanya yang lembut dan lebih tajam.

2. Nikon

Kamera jenis nikon memiliki kelebihan tersendiri salah satunya terletak pada gambar yang lebih tajam ketika digunakan dalam proses pengambilan gambar. Nikon sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembuatan film maupun video dikarenakan ketajaman gambarnya yang membuat film maupun video lebih hidup dan detail.

3.5.1.2 *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro adalah salah satu *software* yang sering digunakan dalam pengeditan video yang berbasis *non-linear*. Penulis menggunakan *software* ini untuk melakukan penyesuaian suara, warna, dan gambar pada film pendek yang akan dibuat.

3.5.1.3 *Adobe After Effect*

Adobe After Effect adalah salah satu *software* yang sering digunakan dalam pengeditan dan pembuatan sebuah *opening* dan *ending* pada sebuah film maupun video berupa *motion graphic*. Penulis menggunakan *software* ini untuk pembuatan *opening* dan *ending* pada video *digital*

yang akan dibuat karena *adobe after effect* merupakan *software* desain yang memiliki standar efek yang mencapai 50 macam lebih yang bisa digunakan untuk mengubah dan menganimaikan objek.

3.5.1.4 Drone

Drone merupakan sejenis pesawat berukuran kecil yang dipasang kamera untuk mengambil gambar dan video dari ketinggian yang tak bisa dijangkau. *Drone* seringkali digunakan dalam proses pembuatan film maupun video. Penulis menggunakan alat ini untuk dapat melakukan tahap produksi atau *syuting* dengan teknik *bird eyes view* agar video yang akan dibuat nantinya memiliki kesan yang dramatis dan sinematik.

3.5.1.5 Tripod

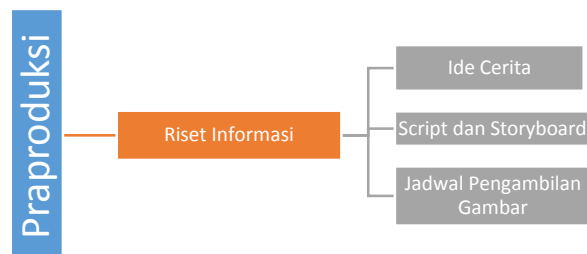
Tripod merupakan alat *stand* untuk membantu agar badan kamera bisa berdiri dan tegak. *Tripod* seringkali digunakan dalam mengambil foto maupun video untuk mengurangi *noise* yang ditimbulkan oleh guncangan pada saat pengambilan foto maupun video. Penulis

menggunakan *tripod* agar kualitas video menjadi lebih baik dan membantu dalam proses pengambilan gambar dengan menggunakan teknik *panning*, *tilt* maupun *high angle*.

3.6 Tahapan Pengerjaan

3.6.1 Pra Produksi

Menurut Sari (2012: 137). Pra produksi yaitu tahap dimana dilakukan pengalamatan dan persiapan tantangan-tantangan teknis yang diperlukan untuk produksi.



Melakukan tahap pra produksi, ada beberapa tahap pembuatan yang telah di buat sebelumnya yaitu *storyboard* dan naskah.

3.6.1.1 Ide Cerita

Ide cerita adalah gagasan sebuah cerita yang akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam sebuah

scenario. Video digital Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya ini ide cerita di ambil dari sebuah musium yang bernama Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya yang berada di Palembang.

3.6.1.2 Script

Pembuatan film maupun video, *script* atau naskah program ini merupakan daftar rangkaian adegan secara terperinci untuk membantu para tokoh agar memiliki tujuan utama dan langkah-langkah tepat sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya ingin dicapai. Format pembuatan *script* meliputi suasana cerita, adegan yang diperankan, tempat atau latar dan dialog antara pemeran.

3.6.1.3 Soundtrack

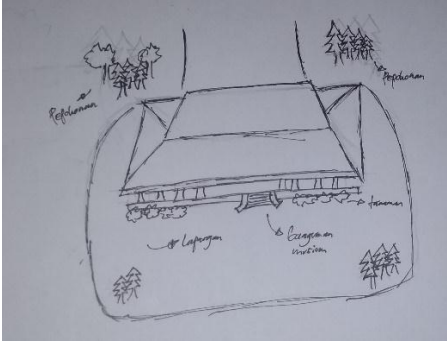
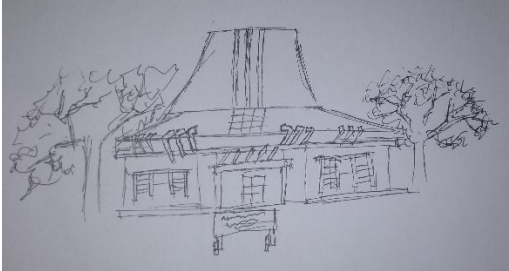

Soundtrack atau dikenal pula dengan lagu tema, merupakan rekaman musik yang mengiringi dan diselaraskan dengan gambar-gambar dari film, buku, acara televisi maupun video *game*. *Soundtrack* juga merupakan sesuatu unsur yang sangat penting dalam sebuah film. Karena musik atau lagu yang dijadikan *soundtrack* ialah sebagai penanda atau penekanan akan isi dan tema film tersebut. *Soundtrack* bisa juga dijadikan sebagai ciri khas dari

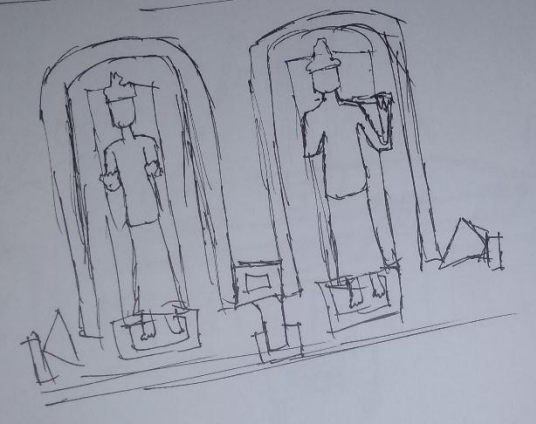
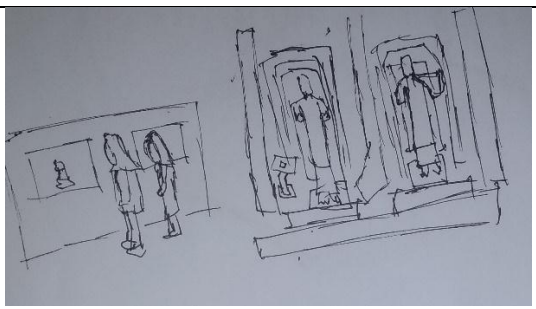
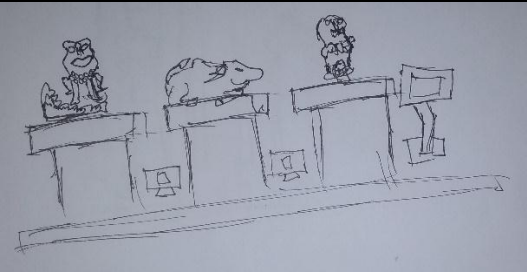
film tersebut. *Soundtrack* yang digunakan dalam pembuatan video digital ini adalah instrumen dari lagu Gending Sriwijaya yang merupakan lagu tradisional khas Palembang yang sangat cocok digunakan dalam proses pembuatan video ini, karena video digital ini mengangkat tema Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya yang dulunya juga merupakan sebuah tempat dari peninggalan-peninggalan Kerajaan Sriwijaya.

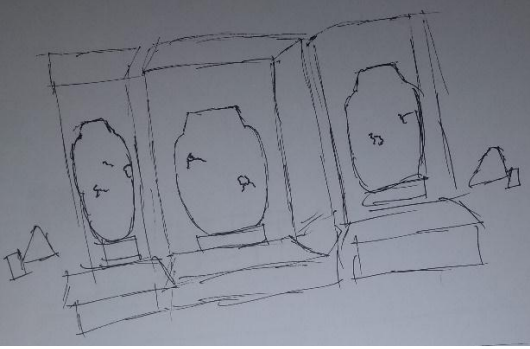
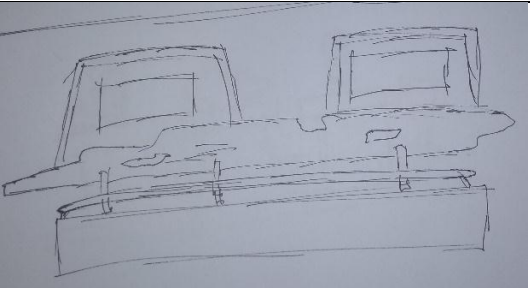
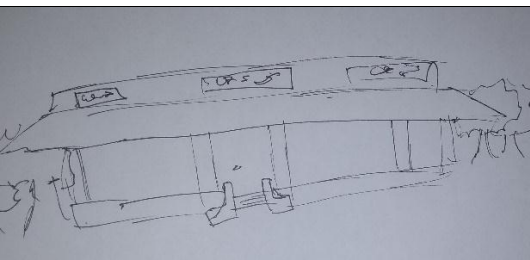
3.6.1.4 *Storyboard*

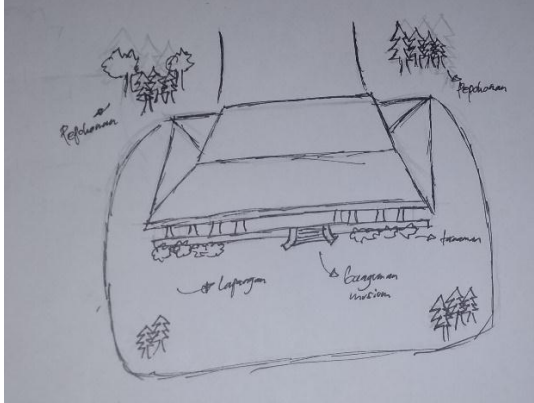
Proses awal pra-produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar, sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan lebih detail kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh *script* sebelum syuting dilakukan untuk hasil yang diharapkan.

Tabel 3.2 *Storyboard*

No.	Gambar	Isi
1.		<p>Bagian awal dalam pengambilan video digital ialah merekam bangunan-bangunan museum dari atas menggunakan <i>drone</i>.</p>
2.		<p>Sebagai pembukaan atau <i>opening</i> bagian video digital museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya meliputi bagian depan gedung.</p>
3.		<p>Berikutnya mengambil gambar pengunjung yang ingin masuk ke dalam gedung.</p>

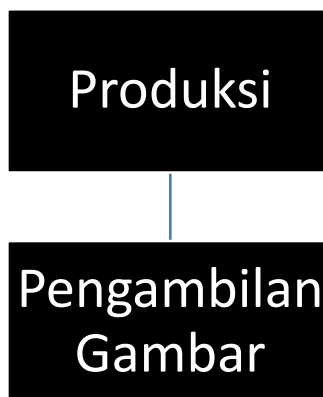
4.		<p>Berikutnya memasuki bagian dalam gedung, merekam bagian dalam gedung.</p>
5.		<p>Selanjutnya mengambil video aktivitas para pengunjung.</p>
6.		<p>Merekam berbagai jenis arca dan patung.</p>

7.		Merekam berbagai jenis guci dan benda-benda bersejarah lainnya.
8.		Berikutnya merekam video bekas-bekas pecahan kapal milik Kerajaan Sriwijaya
9.		Selanjutnya mengambil video bangunan yang berada didekat gedung museum.

10.		Merekam gedung museum dari atas menggunakan <i>drone</i> .
-----	--	--

3.6.2 Produksi

Menurut Sari (2012: 138) Produksi yaitu tahap pembuatan film animasi yang meliputi animasi gerak karakter, animasi *lip sync* dan ekspresi, animasi *setting* atau latar belakang, animasi efek visual special, animasi kamera, animasi pencahayaan.



3.6.2.4 *Shoot*

Petunjuk pengambilan gambar adalah pengambilan posisi oleh kamera pada objek yang akan di ambil.

- a. *Long Shot* (LS), pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.
- b. *Extreme Wide Shot* (EWS), subjek terlihat sangat jauh dari *frame*. Biasanya digunakan juga sebagai *established shot* dan dipakai ketika *shooting exterior*.
- c. *Close-up Shot* (CU), pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu.
- d. *Medium Wide Shot* (MWS), dalam shot ini subjek masih terlihat namun lingkungan di sekitarnya yang lebih ditonjolkan dan dapat digunakan untuk *shooting exterior* maupun
- e. *Medium Close-up*, pengambilan yang memperlihatkan pokok sasaran secara lebih dekat dengan mempersampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.

3.6.2.5 *Angle*

Visualisasi yang tampak pada layar dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi dari gerakan-gerakan yang di timbulkan dari kamera.

- a. *Low Angle* sudut pengambilan objek dari bawah, memberikan kesan raksasa, dan agung.
- b. *Normal Angle* sudut pengambilan sejajar dengan objek. Sudut pandang ini biasanya paling sering digunakan dalam pengambilan gambar. Cara menggunakannya dengan meletakkan kamera sejajar dengan subjeknya.
- c. *Hight Angle* sudut pengambilan objek yang diambil dari atas, memberikan kesan dramatis, kerdil dan luas.
- d. *Bird Eye View* sudut pandang ini biasanya digunakan untuk menampilkan efek dramatis pada gambar. Cara menggunakannya dengan *tilt* (menggerakkan kamera secara vertikal) kamera ke satu sisi horizontal.

3.6.2.6 Camera Movement

Camera Movement atau pergerakan kamera memiliki beragam jenis seperti *panning*, *tilting*, *zooming*, *tracking*, *crab*, *follow*, dan *level*.

- a. *Panning* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera secara mendatar atau horizontal dari kanan ke kiri atau sebaliknya.
- b. *Pan Right* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera secara mendatar atau horizontal dari kanan ke kiri.
- c. *Pan Left* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera secara mendatar atau horizontal dari kiri ke kanan.
- d. *Tilting* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera secara mendongak atau vertical dari bawah keatas dan sebaliknya.
- e. *Tilt Up* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera

secara mendongak atau vertikal dari bawah keatas dan sebaliknya.

- f. *Titl Down* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera secara mendongak atau vertical dari atas kebawah dan sebaliknya.
- g. *Zoom* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik gerakan lensa *zoom* yang mendekati atau menjauhi objek secara *optic*. Dalam *zooming* ini yang bergerak bukannya kamera tetapi lensa kamera yang bergerak maju atau mundur.
- h. *Zoom In* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik lensa kamera mendekati objek.
- i. *Zoom Out* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik lensa kamera menjauhi objek.
- j. *Dolly* atau *track* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik menggerakkan kamera diatas *tripod* atau *dolly* mendekati atau menjauhi objek yang akan diambil.

- k. *Dolly In* adalah teknik pengambilan gambar dari kamera mendekati objek.
- l. *Dolly Out* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan teknik kamera menjauhi objek.

3.6.2.7 Komposisi

Komposisi mengacu pada segala sesuatu dalam sebuah bingkai atau *frame*, seperti subyeknya apa, letaknya dimana, latar belakangnya apa, latar depannya apa, pencahayaan, dan lain sebagainya.

3.6.3 Pasca Produksi

Menurut Sari (2012: 138) Pasca produksi yaitu tahap mengedit, memoles dan rendering animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master film yang siap dikemas pada tahap selanjutnya. Setelah film dianimasi dan di-render, masih perlu dilakukan beberapa proses pasca produksi untuk menambahkan efek-efek suara.



Gambar 3.3 Pasca Produksi

3.6.3.4 Tahap Pembuatan

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

1. Pembuatan

Tahap pengerjaan *editing* video digital ini adalah harus memiliki *software Adobe Premiere*.

3.6.3.5 Editing

Tahap pengerjaan *editing* film pendek ini menggunakan *software adobe premiere*, pengerjaan dimulai dari pembuatan opening, memotong video, menggabungkan video, mengisi suara, dan memberi *color grading* atau warna pada video.

- a. *Auto Color* adalah efek yang berfungsi untuk menambahkan warna di dalam video secara otomatis sehingga video tampak lebih bewarna.
- b. *Transition Dissolve* adalah efek transisi untuk perpindahan dari video satu ke video yang lainnya, dengan menggunakan transisi ini perpindahan video akan Nampak lebih halus.
- c. *Auto Contrast* adalah efek yang berfungsi sebagai penambahan efek terang pada video. *Auto Contrast* memberikan efek terang secara otomatis tanpa perlu mengatur *parameter* atau *preset* lainnya.

- d. Memberikan *black bar*
- e. Memasukkan suara *Backsound*
- f. Membuat *Text Title*
- g. Mengurangi *speed/duration*
- h. Memberikan audio efek
- i. Mengatur *Volume* pada *Mixer*.

3.6.3.6 Mastering

Setelah video di edit kemudian dilanjutkan dengan tahap *rendering*, format video yang akan dihasilkan yaitu mp4 dengan ukuran 720p untuk memberikan kualitas video yang bagus.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil adalah pengamatan tentang Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya. Tahap ini untuk menguraikan masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh, untuk mendapatkan kesimpulan dari permasalahan yang di hadapi memerlukan analisis. Secara garis besar terdapat beberapa analisis yaitu, analisis visual.

4.1.1 Analisis Visual

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

4.1.2 Analisis Huruf

Pemilihan huruf, *font* dan tipografi yang dipakai dalam pembuatan video digital ini adalah jenis huruf *Serif* dan memiliki nama *Adobe Garamond Pro* dimana huruf atau *font* tersebut memiliki garis-garis kecil atau kait yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis inilah yang membuat jenis huruf *serif* lebih mudah dibaca karena garis-garis atau kait tersebut dapat membantu menuntun mata pembaca.



Gambar 4.1 Jenis huruf *Adobe Garamond Pro*

Huruf *Serif* adalah huruf yang memiliki jenis berkait atau *serif*, jenis huruf ini memiliki sifat yang lebih mudah dibaca sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk tampilan awal atau *opening* video digital yang di buat. Perkembangannya *Serif* memiliki banyak sekali jenisnya. Alasan memilih *Adobe Garamond Pro* adalah karena font memiliki gaya *oldstyle*, tegas, jelas dan *readable* (mudah dibaca) sehingga diharapkan dapat dipahami dan dimengerti oleh pemirsa.

4.2 Pembahasan

Pembahasan yang diperoleh dalam pembuatan Video Digital Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya adalah sebuah video yang dapat menmberikan infromasi kepada masyarakat tentang situs-situs peninggalan purbakala dan peninggalan-peninggalan kerajaan sriwijaya. Sebagai media informasi sekaligus promosi agar museum ini lebih dikenal dikalangan masyarakat luas. Tentu Video Digital ini dibuat dengan ilmu dan pengalaman yang didapat didunia perkuliahan, video digital ini dalam salah

satu bidang desain komunikasi visual dalam multimedia yang ditempatkan di media informasi dan promosi. Pembuatan film pendek ini mengalami beberapa kendala diantaranya adalah keterbatasan jangka waktu yang terlalu singkat dan proses *syuting* terkendala oleh kurangnya pemeran dalam pembuatan video digital ini.

4.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi dalam video digital ini ada 3 bagian yaitu tahap membuat ide cerita, membuat *script* dan *storyboard*.

1. Ide Cerita

Ide cerita adalah gagasan sebuah cerita yang akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam sebuah scenario. Dalam video digital Musium Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya ini ide cerita di ambil dari sebuah musium yang bernama Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya yang berada di Palembang.

2. *Script*

Script atau naskah adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan – urutan adegan, tempat, keadaan dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi.

3. *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* kita dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dengan *storyboard* dapat menggiring gambar-gambar yang tersaji sehingga menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang telah dibuat. *Storyboard* untuk pengembangan media ini terlampir pada Bab III.

4.2.2 **Produksi**

Melakukan proses syuting video digital sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang telah dibuat pada bagian pra produksi. Berikut beberapa gambar adegan video digital Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya.

Scene pertama pada video digital yang dibuat adalah sebuah bangunan musium yang diambil dengan menggunakan *angle bird eye view* yang dimana pengambilan video nya dibantu dengan alat berupa *drone*. Disini kamera *movement* menggunakan teknik *dolly in* atau *tracking* dimana kamera bergerak mendekati objek.



Gambar 3.1 Scene 1 Pengambilan Video Digital

Pada pengambilan video di *scene* kedua mengambil bangunan kapal *cheng ho* yang terletak di depan musium untuk menjadi objek. *Shoot* yang dilakukan pada *scene* kedua ini memakai jenis *extreme wide shot* dan jenis *angle* yang digunakan adalah *bird eyes view* dimana mengambil gambar objek dan disekelilingnya dari atas menggunakan *drone*.



Gambar 3.2 Scene 2 Pengambilan Video Digital

Pada pengambilan video di *scene* ketiga mengambil bangunan utama musium yang merupakan salah satu bangunan yang ada di musium untuk menjadi objek. *Shoot* yang dilakukan pada *scene* kedua ini memakai jenis

medium wide shot dan jenis *angle* yang digunakan adalah *normal angle* dimana *shoot* di ambil sejajar dengan objek.



Gambar 3.3 Scene Ketiga Pengambilan Video Digital

Scene keempat pada video digital yang dibuat mengambil *setting* didepan pintu masuk museum. *Shoot* yang digunakan adalah *wide shot* atau *long shoot* dimana subjek terlihat *full body* masuk dalam *frame* sedangkan *angle* yang di gunakan adalah *normal angle*.



Gambar 3.4 Scene Keempat Pengambilan Video Digital

Pada *scene* kelima memakai *setting* didalam museum. Disini yang menjadi objek adalah patung Buddha. *Shoot* yang digunakan adalah *long*

shoot dan kamera *movement* yang digunakan adalah *til up* dimana kamera mendongak dari bawah keatas.



Gambar 3.5 Scene Kelima Pengambilan Video Digital

Scene keenam menjadikan para pengunjung sebagai objek. Pada *scene* keenam ini menggunakan teknik *panning right*. Lalu *shoot* yang digunakan adalah *long shoot* dan *angle* yang dipakai adalah *normal angle*.



Gambar 3.6 Scene Keenam Pengambilan Video Digital

Pada *scene* ketujuh ini menggunakan teknik *close up* dan untuk *angle* yang dipakai adalah *normal angle* agar objek yang ditampilkan lebih detail.



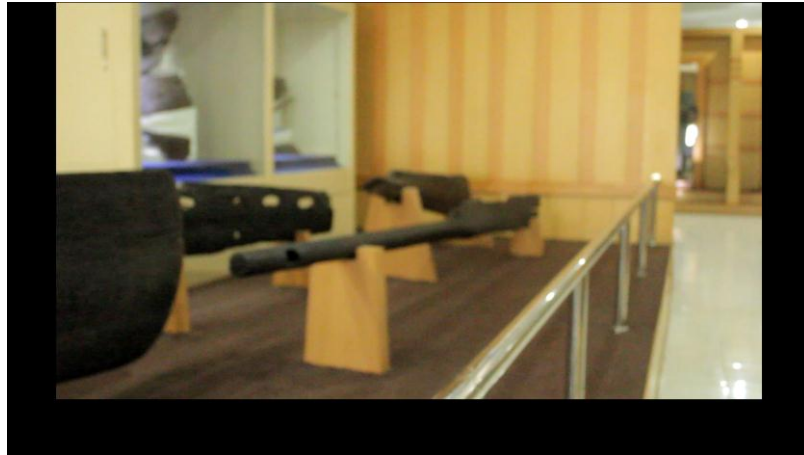
Gambar 3.7 Scene Ketujuh Pengambilan Video Digital

Pada *scene* kedelapan ini menggunakan teknik *close up* dan untuk *angle* yang dipakai adalah normal *angle* agar objek yang ditampilkan lebih detail. *Movement* yang dipakai pada *scene* ini adalah *panning left*.



Gambar 3.8 Scene Kedelapan Pengambilan Video Digital

Scene kesembilan menampilkan bekas serpihan-serpihan bangkai salah satu kapal kerajaan sriwijaya pada zaman dahulu sebagai objek. *Shoot* yang dipakai adalah *medium close up* sedangkan *angle* yang dipakai adalah normal *angle*. Pada *scene* ini *movement* yang digunakan adalah *panning right*.



Gambar 3.9 Scene Kesembilan Pengambilan Video Digital

Scene kesepuluh ini menampilkan salah satu bangunan museum sebagai objek. *Shoot* yang dipakai adalah *long shot* sedangkan *angle* yang dipakai adalah *normal angle*. Pada *scene* ini *movement* yang digunakan adalah *panning right*.



Gambar 3.10 Scene Kesebelas Pengambilan Video Digital

Pada *scene* kesebelas ini menampilkan bangunan utama museum yang dijadikan sebagai objek. Pada *scene* ini menggunakan teknik *bird eye view* sebagai *angle* lalu menggunakan *shoot* jenis *extreme wide shot* dan juga menggunakan *movement* jenis *dolly out*.

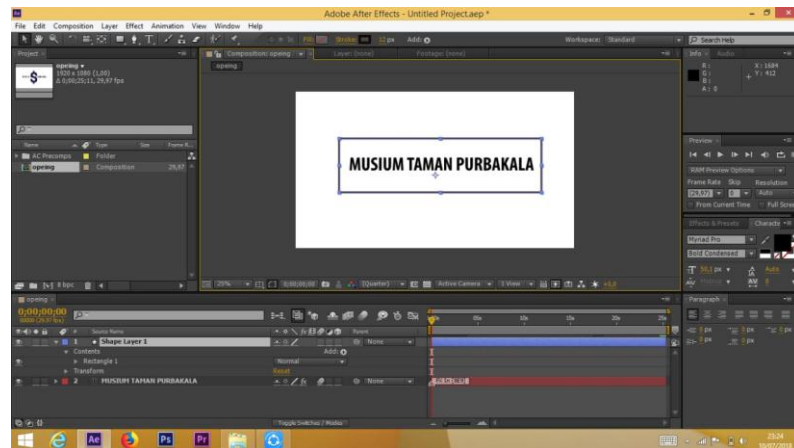


Gambar 3.11 *Scene* Kesebelas Pengambilan Video Digital

4.2.2 Pasca Produksi

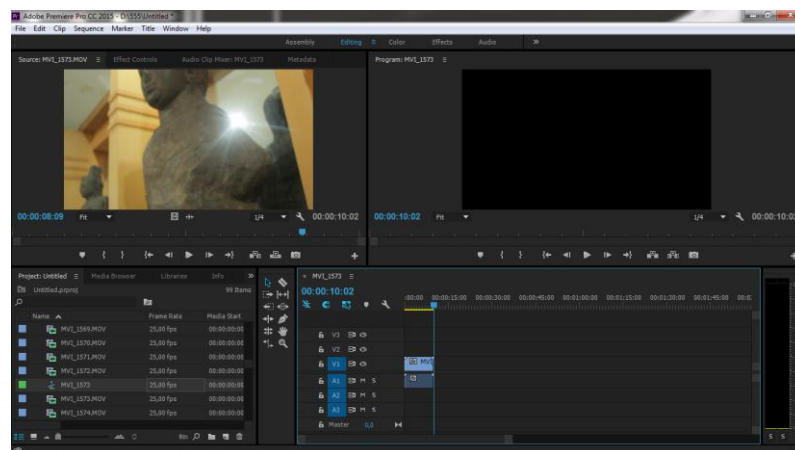
Setelah dilakukan beberapa tahap sebelumnya, tahap penggabungan dan pemberian efek adalah tahap terakhir dalam pembuatan video digital. *Rendering* menggunakan *software Adobe Premiere* sebagai editor film. Pada tahap ini juga semua bagian video dan rekaman suara akan digabungkan. Semua video akan diurutkan sesuai dengan *storyboard* mulai dari pembuka sampai penutup. Setelah semua diurutkan maka video akan siap untuk digabungkan atau *render*. Format video digital ketika proses *rendering* bias dipilih sesuai dengan yang diinginkan, namun video digital ini menggunakan format *file MPEG/AVI* agar dapat dibuka oleh semua perangkat pemutar video.

Tahap pengerjaan *editing* video digital ini adalah harus memiliki *software Adobe Premiere*. Berikut adalah tahap-tahap *editing* video.



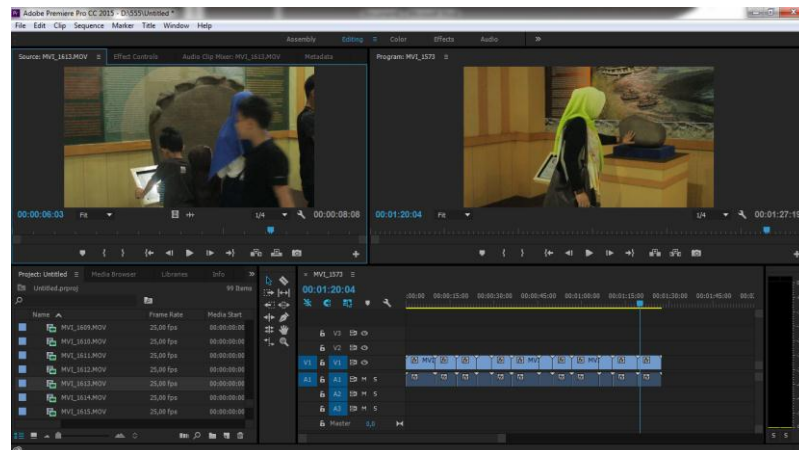
Gambar 3.11 Pembuatan *Text Opening*

Scene ini adalah proses pembuatan *text* judul pada bagian *opening* video nanti.



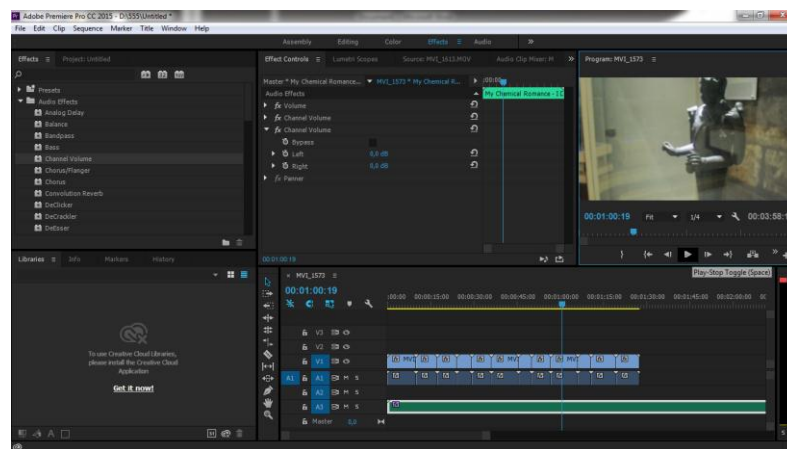
Gambar 4.1 Menggabungkan video dan memberikan Efek Transisi

Scene ini menampilkan patung-patung Buddha yang merupakan salah satu koleksi yang ada dimuseum. *Scene* ini adalah proses penggabungan dan pemberian efek video *transition Dip to Black*.



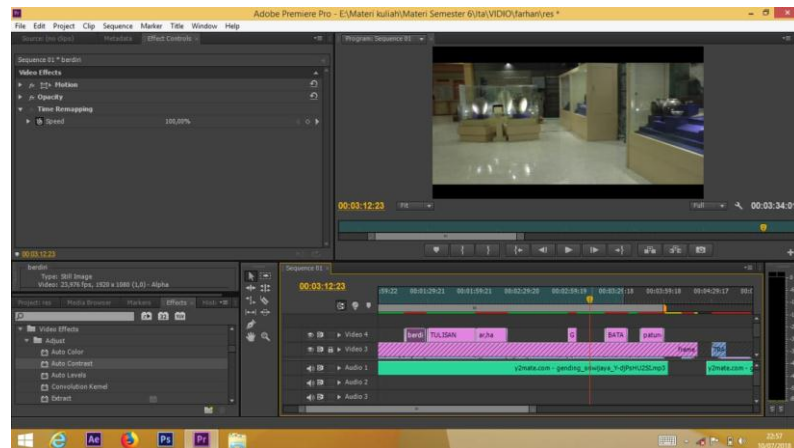
Gambar 4.2 Pemberian Efek Transisi dan *DeNoiser*

Scene ini menampilkan para pengunjung yang sedang melihat-lihat koleksi museum. *Scene* ini menggunakan efek video *transitions Dip to Black* dan audio menggunakan efek *DeNoiser* dan *EQ*.



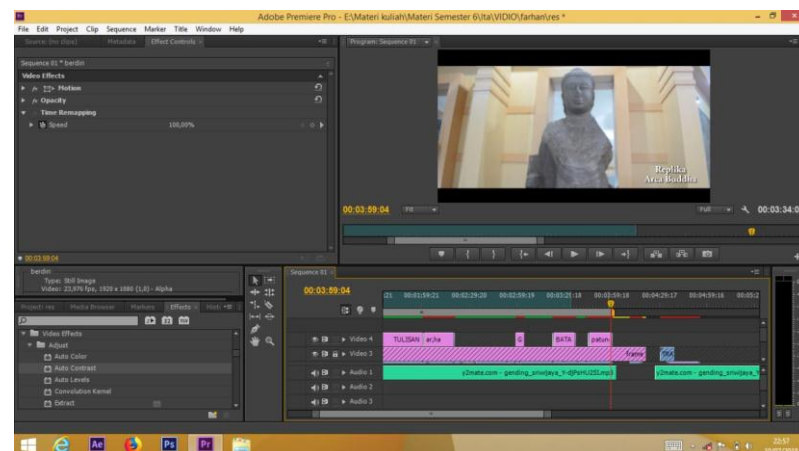
Gambar 4.3 Memberikan *audio effect* pada video

Scene ini menampilkan beberapa koleksi-koleksi musium. Pada *scene* ini memberikan efek audio menggunakan efek *DeNoiser*, *EQ* dan *speed/duration*.



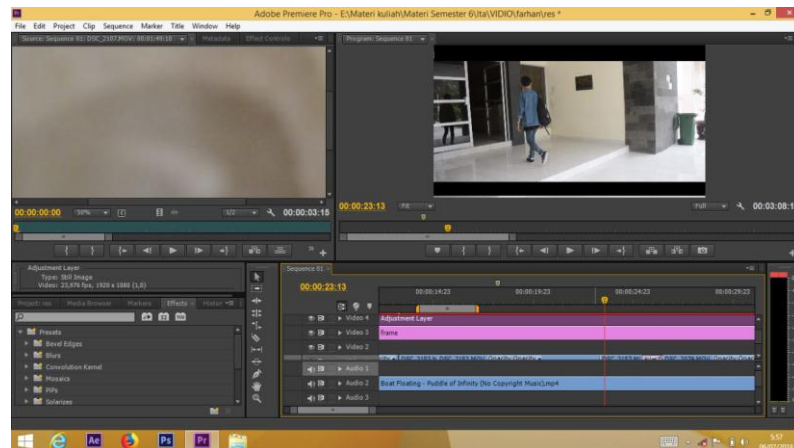
Gambar 4.4 Proses Penambahan Efek *Auto Color*

Scene ini menampilkan benda-benda museum lainnya yang berupa guci, keramik, manik-manik dan lain-lain. Pada *scene* ini diberikan efek *Auto color* agar video lebih berwarna.



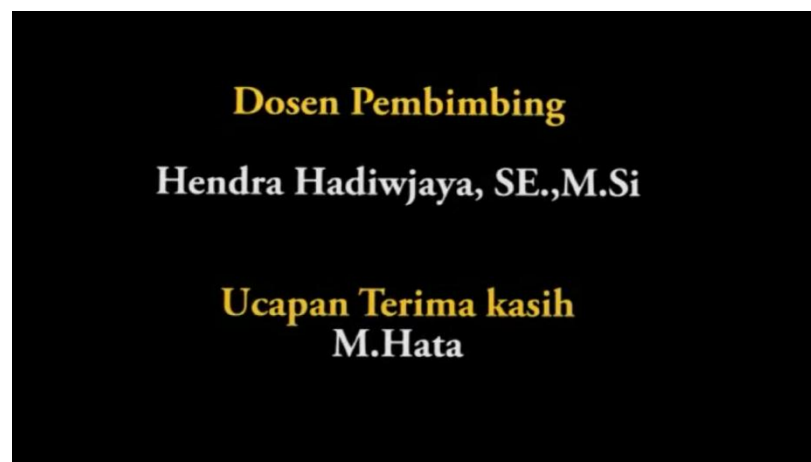
Gambar 4.5 Proses Penambahan Efek *Auto Contrast*

Scene ini menampilkan patung-patung dan arca yang ada di museum. Pada *scene* ini diberikan efek *Auto Contrast* agar video lebih terang dan jernih.



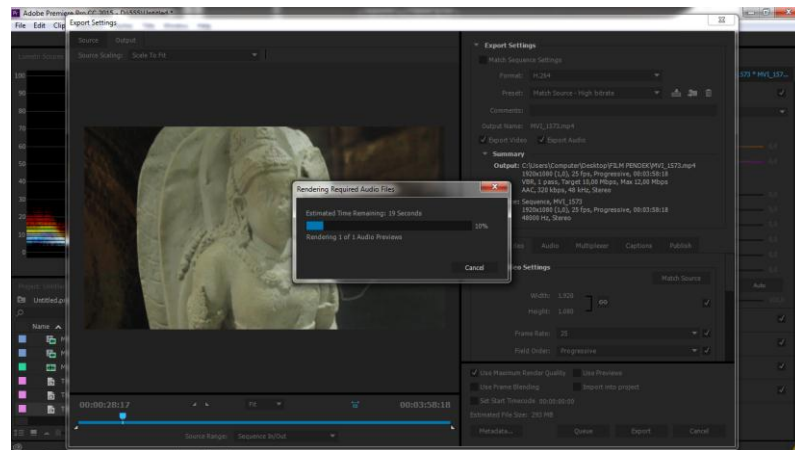
Gambar 4.6 Proses Penambahan Efek *Transition Dissolve*

Scene ini menampilkan pengunjung yang sedang berjalan masuk kedalam bangunan museum. Pada *scene* ini diberikan efek *Transition Dissolve* agar perpindahan video lebih halus.



Gambar 4.7 Proses Pembuatan *Credit*

Scene ini menampilkan sebuah *Credit* diakhir video. Pada *scene* ini diberikan efek *Transition Dissolve* agar perpindahan video lebih halus.



Gambar 4.8 *Rendering Video*

Pada tahap *rendering* ini format video yang dipilih adalah format H264.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengumpulan data dan pembuatan Video Digital ini di dapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Video Digital Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dengan Unsur Sinematik merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Pembuatan Video Digital Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dengan Unsur Sinematik diharapkan dapat membuat Musium ini dikenal lebih luas dan lebih sering dikunjungi oleh para wisatawan baik dalam negeri maupun wisatawan asing.
3. Video Digital Museum Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya dengan Unsur Sinematik ini memberikan informasi kepada masyarakat tentang situs-situs peninggalan Kerajaan Sriwijaya.

5.2 Saran

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pendukung perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia khususnya di kota Palembang.
2. Video Digital ini mengalami beberapa kendala diantaranya adalah keterbatasan jangka waktu yang terlalu singkat dan kurangnya peralatan dan bahan dalam proses syuting. Penelitian selanjutnya diharapkan persiapan yang lebih matang agar menghasilkan karya yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, Poundra Rizky. *"Pengaruh konflik kerja dan stres kerja terhadap kepuasan kerja (studi pada karyawan PT. TASPEN (PERSERO) cabang Malang)." Jurnal Administrasi Bisnis* 8.1 (2014).
- Alfons, Gregorius Dalo, and Catur Nugroho. *"Film Fiksi" bukan Super Hero". eProceedings of Management* 4.2 (2017).
- Ardhianto, Catur, and Bambang Eka Purnama. *"Pembuatan Profil Multimedia Green House Book's And Coffe Break." Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 1.2 (2008).
- Ardhianto, Eka, Wiwien Hadikurniawati, and Zuly Budiarmo. *"Implementasi Metode Image Subtracting dan Metode Regionprops untuk Mendeteksi Jumlah Objek Berwarna RGB pada File Video." Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi* 18.2 (2013).
- Hakim, Lukman, and Bambang Eka Purnama. *"Pembuatan Film Pendidikan Masyarakat Tentang Lalu Lintas Kepolisian Resort Karanganyar." Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 1.4 (2009).
- Kausar, Ahmad, Yusuf Fazri Sutiawan, and Vidila Rosalina. *"Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5." PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer* 2.1 (2015).
- Maryati, Sri, and Bambang Eka Purnama. *"Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia." Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 5.1 (2013).
- Nasution, Muhammad Roufy Husein, and Hendiawan, Teddy. *"Penyutradaraan Film Fiksi Pendek" Jeni Lova". eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

- Novitasari, Denny Riska. *"Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen."* *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 2.1 (2010).
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta; Homerian Pustaka. (2008)
- Prasetyaningsih, Sandi. *"Skema Proses Pra Produksi pada Film Dokumenter Camp Vietnam."* *Jurnal Integrasi* 6.1 (2014): 51-56.
- Ramadhan, Faldo Ilyanda, and Anggar Erdhina Adi. *"Penataan Kamera Pada Film Fiksi Pendek Dengan Memanfaatkan Teknik Compositing Yang Berjudul "Dimensi Rasa"."* *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Rawung, Lidya Ivana. *"Analisis Semiotika Pada Film Laskar Pelangi."* *Jurnal Acta Diurna* 2.1 (2013).
- Rekamasanti, Farisah Qisthina, Bambang Hidayat, and I. Nyoman Apraz Ramatryana. *"Implementasi Dan Analisis Video Steganografidengan Format Video Avi Berbasis Lsb (leastsignificant Bit) Dan Ssb-4 (system Of Steganographyusing Bit 4)."* *eProceedings of Engineering* 2.2 (2015).
- Sari, Diana. *"Perencanaan Kebutuhan Pengguna Pada Produksi Film Animasi Tiga Dimensi Untuk Pengembangan Groupware."* *Jurnal IPTEK-KOM* 14.2 (2012): 133-150.
- Susilowati, Emy Budi, and Bambang Eka Purnama. *"Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pasien Rumah Sakit Umum Nirmala Suri Sukoharjo."* *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 3.4 (2017).
- Sugiyono. *Metode Riset Untuk Bisnis Dan Ekonomi*. Edisi Ketiga. Erlangga. Jakarta. (2010)
- Taufika, Adin. *"Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Di Hotel Taman Sari Karanganyar Kabupaten Karanganyar."* *Seruni-Seminar*

Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer. Vol. 2. No. 1. 2013.

Urbani, Yunanto Happi dan Bamabang Eka Purnama. "*Produksi Film Indie Komersial "Aku Cinta Indonesia-Generation" Berbasis Multimedia.*" *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 3.3 (2011).

Yushika, Andi, Ukkas, M. Irwan, and Muhammad Ihlasul Amal. "*Membangun Aplikasi Permainan "Hanoman N'Friends" Menggunakan Algoritma Decision Dan Algoritma Random.*" *Prosiding SNITT POLTEKBA* 2.1 (2017): 217-223.