

**VIDEO DOKUMENTER PADA WISATA KALIADEM DENGAN
METODE LIVE SHOOT DAN CINEMATIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Achmad Sidiq Pratama

16.11.0642

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**VIDEO DOKUMENTER PADA WISATA KALI ADEM DENGAN
METODE LIVE SHOOT DAN CINEMATIC
SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian
persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Achmad Sidiq Pratama

16.11.0642

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

VIDEO DOKUMENTER PADA WISATA KALI ADEM DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN CINEMATIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Sidiq Pratama

16.11.0642

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 oktober 2019

Dosen Pembimbing,

Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

PENGESAHAN
SKRIPSI
VIDEO DOKUMENTER PADA WISATA KALI ADEM DENGAN
METODE LIVE SHOOT DAN CINEMATIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Sidiq Pratama

16.11.0642

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Alfie Nur Rahmi, M.Kom

NIK. 190302240

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Maret 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 April 2021



Achmad Sidiq Pratama

NIM. 16.11.0642

MOTTO

”Sebaik-baiknya motivasi adalah do’a Orang Tua”

Wise Man

”Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri”

Qs. Al-Ankabut :6

“Paradise !”

Coldplay



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil`alamin.

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran penulisan ini dan juga waktu serta kesempatan untuk merasakan indahny kehidupan. Junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi Saya dalam menjalani hidup.

Perjalanan selama lebih dari 4 tahun telah mencapai tahap ini, tahap dimana saya berhasil naik satu tingkat dalam jenjang akademik. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan panjatan doa dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling Saya tentunya. Dengan bangga dan tidak mengurangi rasa hormat serta terimakasih, karya ini Saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua yang saya sangat sayang dan cinta Ibu (Wiyanti) dan Bapak (Heru), yang sangat berarti untuk saya, yang selalu mendoakan untuk kesuksesan anaknya, dan semua dukungan yang telah diberikan sehingga saya bisa lulus dari Universitas Amikom dengan baik.
2. Seluruh Keluarga yang selalu memberikan Doa dan Motivasi.
3. Dosen pembimbing Bapak Hastari Utama, terimakasih untuk bimbingan dan waktu luang yang telah diberikan selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena

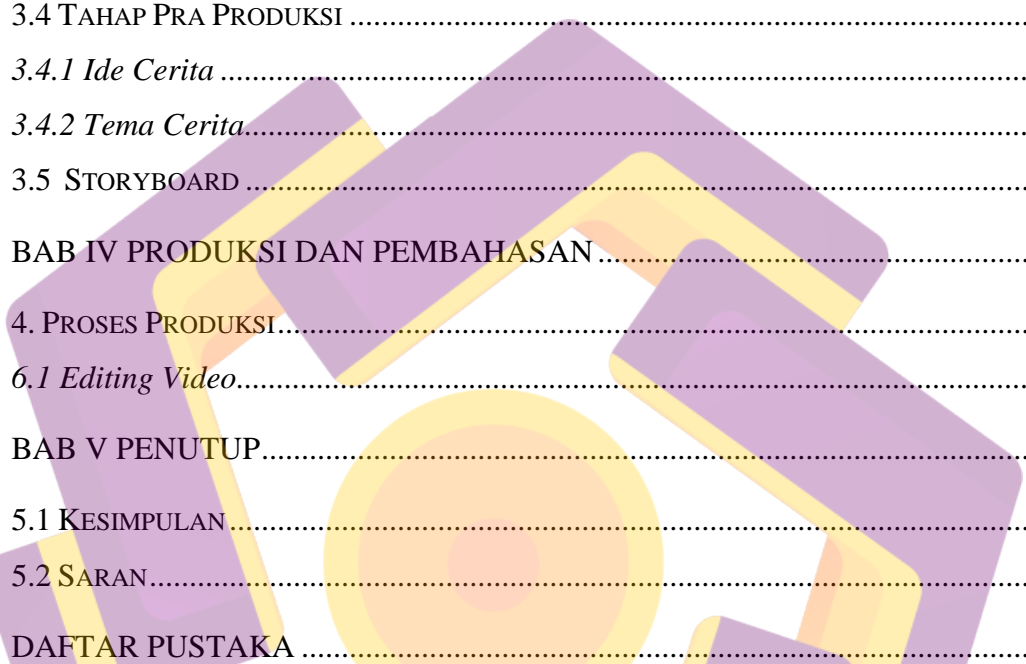
kebaikan yang selalu bapak berikan dari awal pengajuan judul hingga skripsi ini selesai.

4. Keluarga besar 16IF10 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kalian hebat.



Daftar Isi

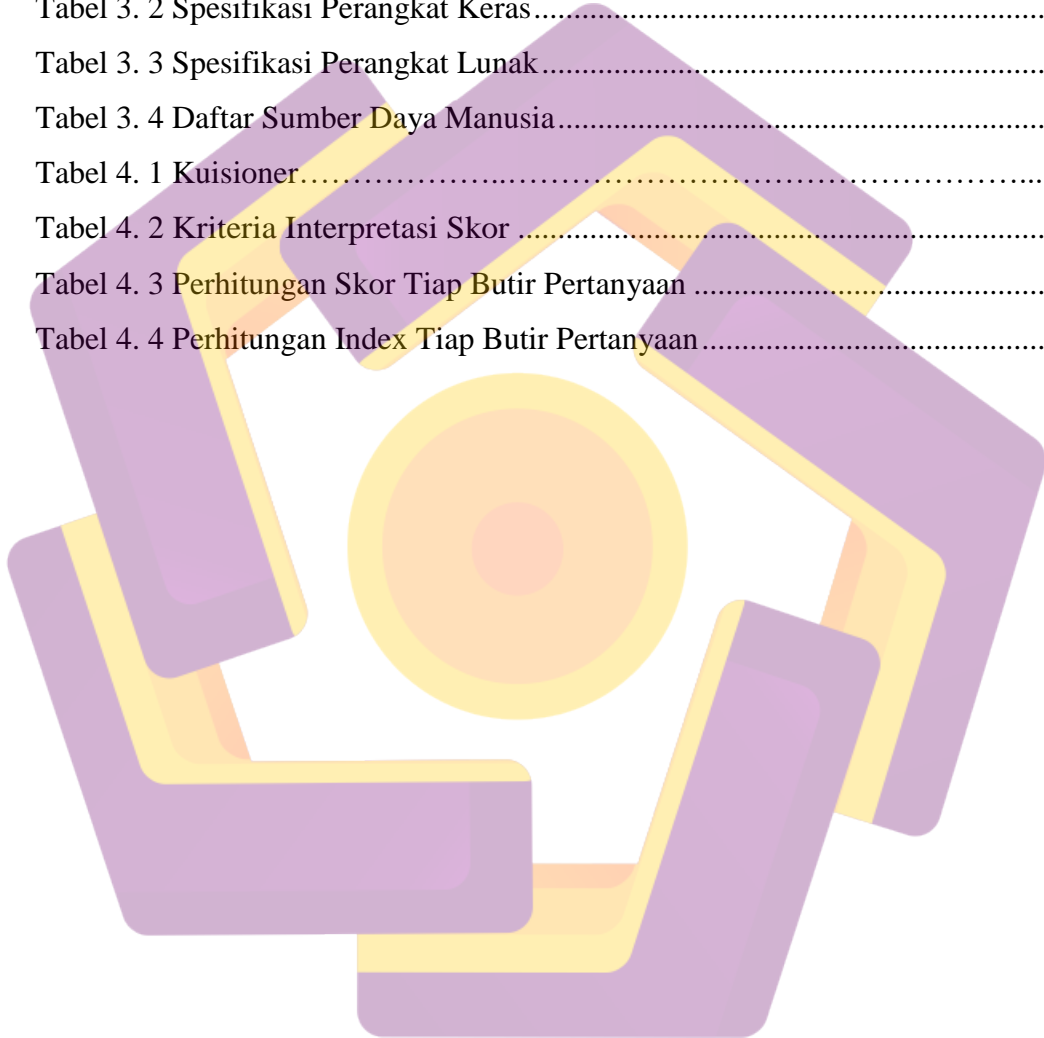
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENGUMPULAN DATA.....	4
1.6 METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.2 MULTIMEDIA.....	11
2.3 CAMCORDER (KAMERA PEREKAM)	15
2.4 MEMBUAT STORYBOARD	17
2.5 DOKUMENTER.....	18
2.6 SINEMATOGRAPHY	19
2.7 EDITING VIDEO	22
2.8 ADOBE PREMIERE CC 2017.....	25
2.9 RENDERING	25
2.10 SKALA LIKERT	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 TINJAUAN UMUM	25
3.1.1 Deskripsi Singkat Kaliadem.....	25



3.2 ANALISIS SISTEM.....	25
3.2.1 Analisis SWOT	26
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN.....	29
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.4 TAHAP PRA PRODUKSI	31
3.4.1 Ide Cerita	31
3.4.2 Tema Cerita.....	32
3.5 STORYBOARD	32
BAB IV PRODUKSI DAN PEMBAHASAN.....	38
4. PROSES PRODUKSI.....	38
6.1 Editing Video.....	38
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 KESIMPULAN	48
5.2 SARAN.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 2. 2 Kriteria Interpretasi Skor	26
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	28
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	30
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	31
Tabel 3. 4 Daftar Sumber Daya Manusia.....	31
Tabel 4. 1 Kuisisioner.....	44
Tabel 4. 2 Kriteria Interpretasi Skor	44
Tabel 4. 3 Perhitungan Skor Tiap Butir Pertanyaan	46
Tabel 4. 4 Perhitungan Index Tiap Butir Pertanyaan.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Storyboard	17
Gambar 3. 1 Storyboard.....	32
Gambar 3. 2 Storyboard	33
Gambar 3. 3 Storyboard	33
Gambar 3. 4 Storyboard	34
Gambar 3. 5 Storyboard	34
Gambar 3. 6 Storyboard	35
Gambar 3. 7 Storyboard	35
Gambar 3. 8 Storyboard	36
Gambar 3. 9 Storyboard	36
Gambar 3. 10 Storyboard	37
Gambar 4. 1 Pembuatan Project Di Adobe Premiere CC 2017.....	39
Gambar 4. 2 Footage Video	40
Gambar 4. 3 Pembuatan Frame Video	40
Gambar 4. 4 Effect Controls Color Grading	41
Gambar 4. 5 Effect Controls Color Grading	41
Gambar 4. 6 Pembuatan Text dan Write-On Wisata Kaliadem	42
Gambar 4. 7 Proses Penggerakan Teks Wisata Kaliadem	42
Gambar 4. 8 Rendering Video	43

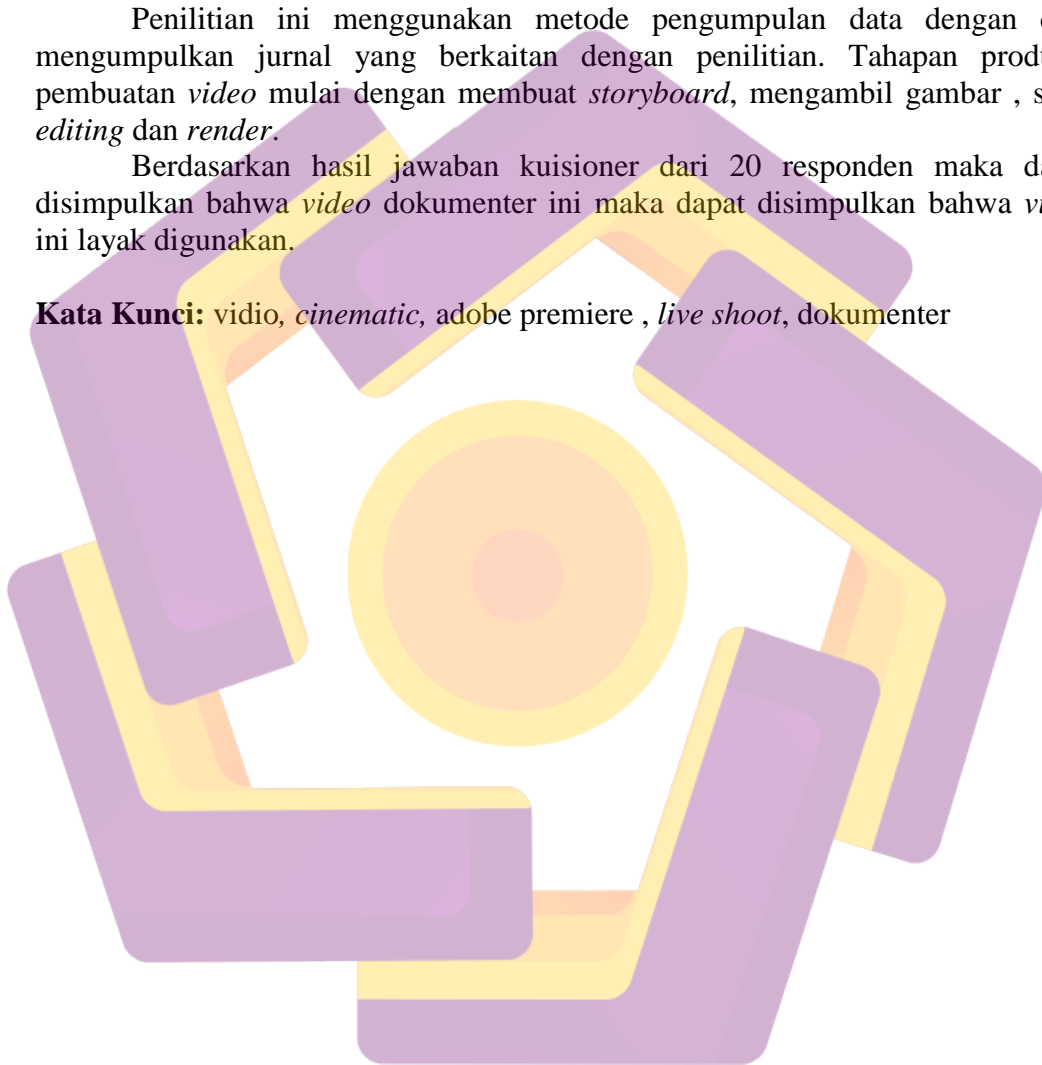
INTISARI

Video seringkali digunakan untuk media informasi bagi perusahaan, lembaga, ataupun tempat destinasi wisata. dengan menggunakan *video* informasi yang disampaikan dapat di minimalisir kesalahan dalam penyampaiannya, hal ini dikarenakan di dalam *video* terdapat gabungan antara gambar, teks, suara/musik yang semuanya dapat digunakan untuk media informasi.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal yang berkaitan dengan penelitian. Tahapan produksi pembuatan *video* mulai dengan membuat *storyboard*, mengambil gambar , serta *editing* dan *render*.

Berdasarkan hasil jawaban kuisisioner dari 20 responden maka dapat disimpulkan bahwa *video* dokumenter ini maka dapat disimpulkan bahwa *video* ini layak digunakan.

Kata Kunci: vidio, *cinematic*, adobe premiere , *live shoot*, dokumenter



ABSTRACT

Videos are often used as information media for companies, institutions, or tourist destinations. By using the video the information submitted can minimize errors in its delivery, this is because in the video there is a combination of images, text, sound / music, all of which can be used for information media.

This research uses data collection methods by collecting journals related to research. Production stages of making a video start with making storyboards, taking pictures, and editing and creating.

Based on the results of the answers to the questionnaire from 20 respondents, it can be rejected that this documentary video can reject that this video is suitable for use.

Keyword: *video, cinematic, adobe premiere , live shoot, documenter*

