

**PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER REOG BONDOKOLO DI DINAS
KEBUDAYAAN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Tsania Alfina Nur Fatimah 22.02.0802

Rangga Romzi Fakhruddin 22.02.0825

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER REOG BONDOKOLO DI DINAS
KEBUDAYAAN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Tsania Alfina Nur Fatimah 22.02.0802

Rangga Romzi Fakhruddin 22.02.0825

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER REOG BONDOKOLO DI DINAS
KEBUDAYAAN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tsania Alfina Nur Fatimah 22.02.0802

Rangga Romzi Fakhruddin 22.02.0825

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER REOG BONDOKOLO DI DINAS KEBUDAYAAN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN *LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC*

yang disusun dan diajukan oleh

Tsania Alfina Nur Fatimah

22.02.0802

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Senie Destya, S.T., M.Kom.
NIK. 190302312

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 25 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER REOG BONDOKOLO DI DINAS KEBUDAYAAN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN *LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC*

yang disusun dan diajukan oleh

Rangga Romzi Fakhruddin

22.02.0825

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lukman, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302151

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302192

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tsania Alfina Nur Fatimah
NIM : 22.02.0802

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Pembuatan Video Dokumenter Reog Bondokolo Di Dinas Kebudayaan Sleman Dengan Pendekatan Live Shoot Dan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Tsania Alfina Nur Fatimah

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rangga Romzi Fakhruddin
NIM : 22.02.0825

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Pembuatan Video Dokumenter Reog Bondokolo Di Dinas Kebudayaan Sleman Dengan Pendekatan Live Shoot Dan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 26 Juni 2025

Yang Menyatakan,

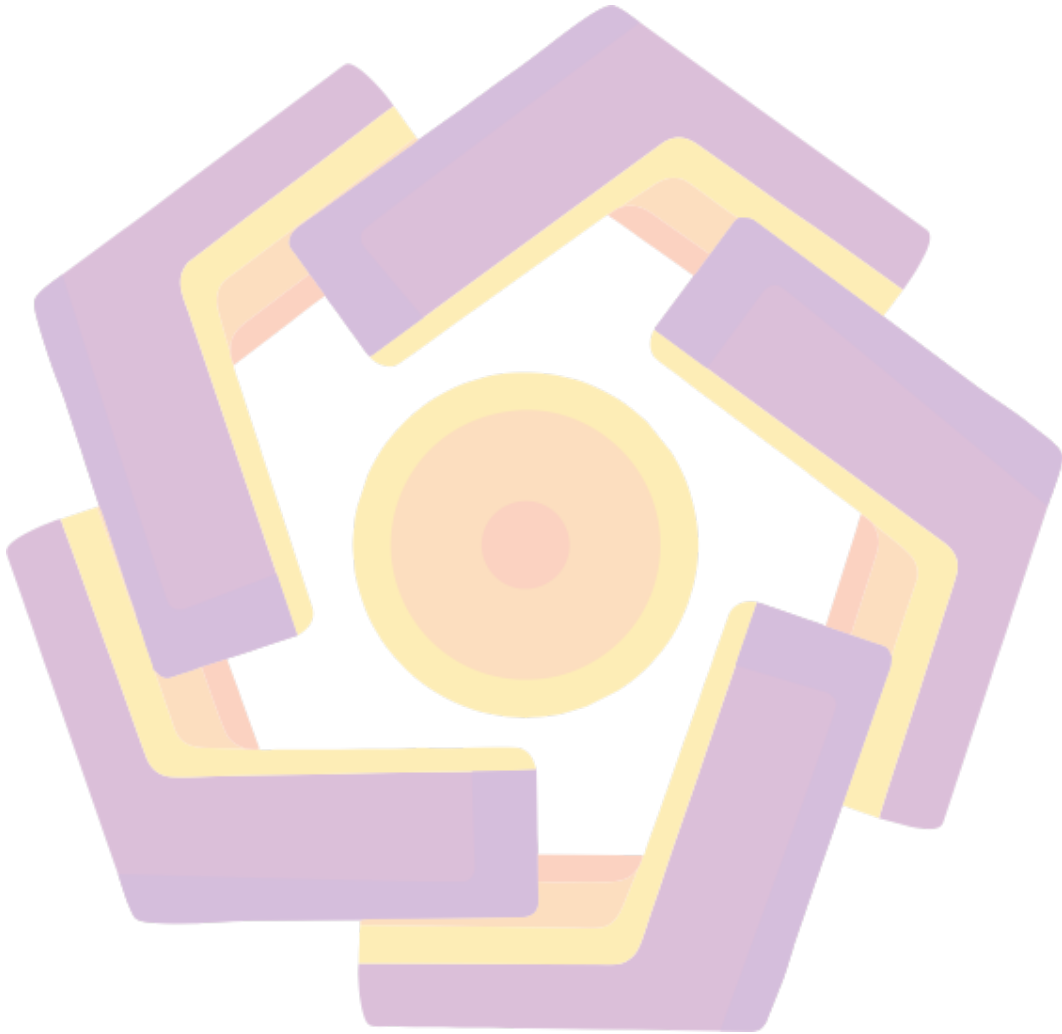


Rangga Romzi Fakhruddin

HALAMAN MOTTO

"Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya."

(QS. Yasin: 40)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan nikmat-Nya sehingga proses pengerjaan Tugas Akhir ini dapat dikerjakan dengan lancar dan terselesaikan tepat waktu. Dengan segenap rasa syukur, Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah senantiasa memberikan dukungan dan motivasi sepanjang pengerjaan Tugas Akhir ini:

1. Terima kasih kepada kedua orang tua beserta keluarga yang selalu memberikan doa, dan segala macam bentuk dukungannya sehingga saya dapat terus melanjutkan dan menyelesaikan kewajiban saya sebagai seorang mahasiswa dengan penuh semangat dan tanggung jawab dari awal hingga akhir dari masa studi D3 Manajemen Informatika ini.
2. Terima kasih kepada Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, dan ilmunya untuk membimbing saya beserta teman-teman dengan penuh kesabaran dan ketelitian sehingga Tugas Akhir ini dapat disusun dan diselesaikan tepat pada waktunya.
3. Terima kasih kepada rekan satu kelompok yaitu Rangga Romzi Fakhruddin atas segenap dukungan, kontribusi, dan kerjasamanya sepanjang proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu per satu namanya atas segala bantuan, motivasi, serta dukungannya selama perkuliahan hingga akhir masa studi ini.

Tsania Alfina Nur Fatimah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan rasa syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang tiada henti, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat berlangsung dengan lancar hingga selesai tepat pada waktunya. Dengan penuh rasa terima kasih, karya ini saya persembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, dorongan, dan semangat sepanjang proses pengerjaan:

1. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya tujukan kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, serta mendukung saya dalam menjalani dan menyelesaikan tanggung jawab sebagai mahasiswa hingga tahap akhir ini.
2. Saya juga menyampaikan apresiasi mendalam kepada Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D., selaku dosen pembimbing atas waktu, tenaga, dan ilmunya yang sangat berharga dalam membimbing saya dan rekan-rekan dengan penuh kesabaran serta ketelitian.
3. Penghargaan dan terima kasih saya sampaikan kepada rekan satu kelompok, Tsania Alfina Nur Fatimah, atas kerja sama, dedikasi, serta kontribusinya yang sangat berarti dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Rangga Romzi Fakhruddin

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas ke hadirat Allah SWT atas segenap nikmat, rahmat, serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Video Dokumenter Reog Bondokolo Di Dinas Kebudayaan Sleman Dengan Pendekatan *Live Shoot Dan Motion Graphic*” yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Diploma Tiga (D3) pada Program Studi Manajemen Informatika di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, tentu saja penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga Tugas Akhir dapat dikerjakan dengan lancar dan diselesaikan secara tepat waktu. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D., selaku dosen pembimbing atas segala dedikasinya dalam membimbing seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir.
5. Dinas Kebudayaan Sleman yang sudah berkenan untuk bekerja sama dan menjadi objek penelitian sehingga project Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan maksimal.
6. Ibu Arum Ati Cholis, A. Md., Bapak Arief Bowolaksono, S.Sn., Dimas Panuntun, A.Md.Kom., dan Choliq Warganegara, S.Kom., atas segala bantuannya dalam mempublikasikan project akhir dari Tugas Akhir ini.
7. Bapak Sugeng Wahyudi beserta seluruh peserta paguyuban Reog Keprajuritan Bondokolo atas kerja sama dan bantuannya dalam

memberikan segala informasi berharga beserta kontribusinya sehingga project Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

8. Tsania Alfina Nur Fatimah dan Rangga Romzi Fakhruddin selaku rekan satu kelompok yang telah kebersamai dan bekerja sama sepanjang proses pengerjaan Tugas Akhir.
9. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doanya untuk kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman prodi D3 Manajemen Informatika angkatan 2022 yang telah memberikan banyak semangat dan dukungannya selama proses perkuliahan hingga penyelesaian Tugas Akhir.
11. Semua pihak yang belum disebutkan satu per satu yang telah ikut serta membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Referensi.....	8
2.1.1 Tabel Perbandingan	9
2.2 Multimedia	12
2.3 Tahapan Produksi Multimedia	13
2.4 <i>Live Shoot</i>	15
2.4.1 <i>Camera Movement</i> (Pergerakan Kamera)	16
2.4.2 <i>Angle Shot</i> (Sudut Pandang Kamera)	16

2.4.3	<i>Type Shot (Ukuran Gambar)</i>	18
2.5	<i>Visual Effect</i>	21
2.5.1	<i>Motion Graphic</i>	22
2.5.2	<i>Color Grading</i>	22
2.5.3	<i>Tahapan Color Grading</i>	23
2.6	<i>Video</i>	24
2.6.1	<i>Format File Video</i>	24
2.6.2	<i>Resolusi Video</i>	26
2.7	<i>Audio</i>	26
2.7.1	<i>Voice Over</i>	26
2.7.2	<i>Backsound</i>	26
2.7.3	<i>Sound Effect</i>	27
2.7.4	<i>Audio Channel</i>	27
2.7.5	<i>Audio Sample Rate</i>	27
2.8	<i>Video Dokumenter</i>	27
2.8.1	<i>Isi Video Dokumenter</i>	28
2.8.2	<i>Manfaat Video Dokumenter</i>	29
2.8.3	<i>Video Dokumenter Sebagai Media Promosi</i>	29
2.9	<i>Konsep Produksi Konten</i>	30
2.10	<i>Skala Likert</i>	30
2.11	<i>Strategi Promosi Budaya</i>	31
2.12	<i>Media Komunikasi</i>	32
2.13	<i>Kesenian Reog Keprajuritan Bondokolo</i>	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		34
3.1	<i>Pendefinisian Permasalahan</i>	34
3.1.1	<i>Tinjauan umum</i>	38
3.1.2	<i>Deskripsi Masalah</i>	40
3.1.3	<i>Solusi yang Diusulkan</i>	41
3.2	<i>Analisis Kebutuhan</i>	43
3.2.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	43
3.2.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	44

3.3	Perancangan	47
3.3.1	Konsep.....	48
3.3.2	Skenario.....	49
3.3.3	<i>Storyboard</i>	51
3.3.4	<i>Timeline</i>	54
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1	Implementasi	55
4.1.1	Perekaman Video	55
4.1.2	Perekaman Audio	59
4.1.3	<i>Mixing</i>	60
4.1.4	<i>Color Grading</i>	63
4.1.5	<i>Visual Effect</i>	64
4.1.6	<i>Master</i>	67
4.2	Evaluasi	68
4.3	Pengujian.....	74
4.4	Distribusi	84
BAB V	PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN		95

DAFTAR TABEL

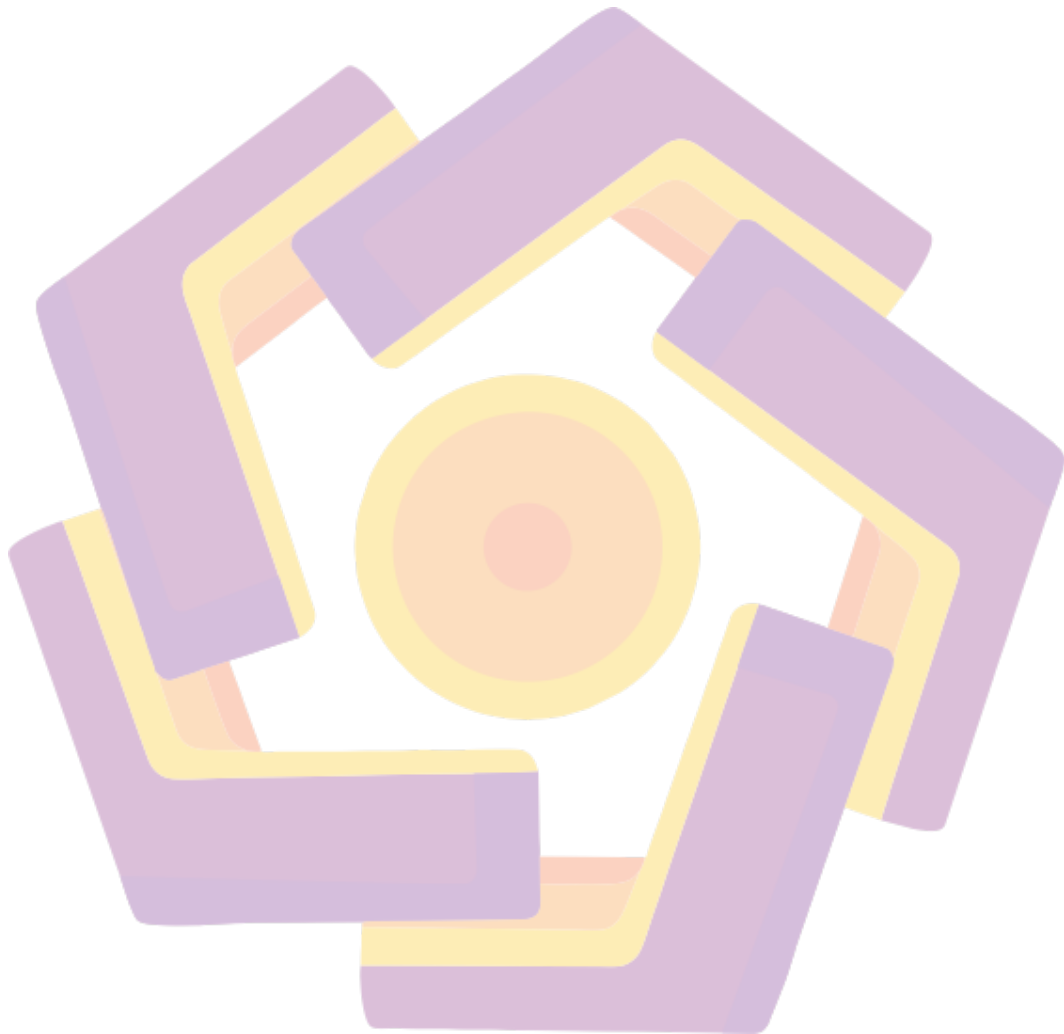
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Sistematis Tanggal	37
Tabel 3. 2 Deskripsi Masalah.....	41
Tabel 3. 3 Daftar Solusi	41
Tabel 3. 4 Kebutuhan Fungsional	43
Tabel 3. 5 Kebutuhan <i>Hardware</i>	45
Tabel 3. 6 Kebutuhan <i>Software</i>	46
Tabel 3. 7 Kebutuhan <i>Brainware</i>	47
Tabel 3. 8 Hasil <i>Storyboard</i>	52
Tabel 3. 9 <i>Timeline</i>	54
Tabel 4.1 Hasil Pengambilan Gambar	56
Tabel 4.2 Nama Audio	60
Tabel 4.3 Kegunaan <i>Track</i>	62
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi	69
Tabel 4.5 Pemenuhan Kebutuhan Fungsional.....	72
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner.....	75
Tabel 4.7 Jumlah Responden	76
Tabel 4.8 <i>Range</i> Skor	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi <i>Storyboard</i>	14
Gambar 2.2 <i>Low Angle</i>	17
Gambar 2.3 <i>Eye Level</i>	18
Gambar 2.4 <i>Establishing Shot</i>	19
Gambar 2.5 <i>Close Up Shot</i>	19
Gambar 2.6 <i>Medium Shot</i>	20
Gambar 2.7 <i>Medium Long Shot</i>	20
Gambar 2.8 <i>Long Shot</i>	21
Gambar 2.9 <i>Warm Colors & Cool Colors</i>	23
Gambar 3.1 Pertemuan Pertama.....	34
Gambar 3.2 Wawancara.....	35
Gambar 3.3 Diskusi Bersama.....	36
Gambar 3.4 Logo Dinas Kebudayaan Sleman	39
Gambar 3.5 Struktur Organisasi.....	39
Gambar 3.6 Alur Perancangan	48
Gambar 4.1 Format Kamera.....	56
Gambar 4.2 Pemberkasan File	58
Gambar 4.3 Penamaan <i>Footage</i>	58
Gambar 4.4 Pemberkasan Audio.....	59
Gambar 4.5 Pengaturan <i>Sequence</i>	61
Gambar 4.6 <i>Mixing</i>	62

Gambar 4.7 Pengaturan <i>Lumetri Color</i>	63
Gambar 4.8 Hasil <i>Color Grading</i>	64
Gambar 4.9 Penerapan VFX dan <i>Motion Graphic</i>	65
Gambar 4.10 VFX Transisi	65
Gambar 4.11 3D <i>Footage</i>	66
Gambar 4.12 <i>Motion Typography</i>	66
Gambar 4.13 Sorotan	67
Gambar 4.14 <i>Export</i> Dokumenter	68
Gambar 4.15 Presentasi Hasil Video	69
Gambar 4.16 Hasil Evaluasi 1.....	70
Gambar 4.17 Hasil Evaluasi 2.....	70
Gambar 4.18 Hasil Evaluasi 3.....	71
Gambar 4. 19 Hasil Evaluasi 4.....	71
Gambar 4.20 Pertanyaan Pertama	79
Gambar 4. 21 Pertanyaan Kedua.....	79
Gambar 4.22 Pertanyaan Ketiga	80
Gambar 4.23 Pertanyaan Keempat.....	80
Gambar 4.24 Pertanyaan Kelima	81
Gambar 4.25 Pertanyaan Keenam.....	81
Gambar 4.26 Pertanyaan Ketujuh	82
Gambar 4.27 Pertanyaan Kedelapan	82
Gambar 4.28 Pertanyaan Kesembilan	83
Gambar 4.29 Pertanyaan Kespuluh	83

Gambar 4.30 Surat Keterangan Penyerahan Project.....	85
Gambar 4.31 Publikasi Video Melalui Instagram.....	86
Gambar 4.32 Publikasi Video Melalui Youtube	87



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	95
Lampiran 2 Surat Balasan SIP	96
Lampiran 3 SPD.....	97
Lampiran 4 Lanjutan	98
Lampiran 5 Surat Keterangan Magang	99
Lampiran 6 Pembagian <i>Jobdesk</i>	100
Lampiran 7 Tabel Hasil Wawancara KASI	101
Lampiran 8 Tabel Hasil Wawancara Admin.....	105
Lampiran 9 Foto Magang.....	106
Lampiran 10 Koordinasi dengan Ketua Paguyuban Reog	106
Lampiran 11 Gladi Resik Reog.....	107
Lampiran 12 Pengambilan Gambar FKY	107
Lampiran 13 Pengambilan Gambar Acara Merti Dusun.....	108
Lampiran 14 Wawancara Narasumber	108
Lampiran 15 Poster Publikasi untuk Instagram <i>Story</i>	109

INTISARI

Reog Keprajuritan Bondokolo merupakan kesenian tradisional yang memiliki nilai sejarah dan filosofi tinggi. Namun, adanya modernisasi menyebabkan kesenian ini menghadapi tantangan pelestarian. Untuk menjawab permasalahan tersebut, Dinas Kebudayaan Sleman berupaya memperkenalkan Reog Keprajuritan Bondokolo melalui produksi video dokumenter yang disebarluaskan secara digital. Project Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghasilkan video dokumenter yang mampu mendukung promosi dan pelestarian budaya lokal.

Proses pengerjaan dilakukan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Teknik yang digunakan meliputi wawancara dengan tokoh budaya, observasi langsung kegiatan kesenian, serta dokumentasi visual menggunakan metode *live shoot* dan *motion graphic*. Seluruh proses dirancang untuk menghasilkan video dokumenter berdurasi ± 10 menit dengan pendekatan visual sinematik dan narasi yang informatif.

Video dokumenter yang dibuat dengan narasi informatif, visual berkualitas, dan distribusi optimal melalui media sosial dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan serta mengedukasi masyarakat mengenai Reog Keprajuritan Bondokolo. Konten ini juga menjadi dokumentasi budaya yang mampu mendorong apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya lokal.

Kata kunci: Reog Keprajuritan Bondokolo, Video Dokumenter, Produksi Konten, Media Digital, Pelestarian Budaya

ABSTRACT

Reog Keprajuritan Bondokolo is a traditional art form rich in historical and philosophical values. However, modernization has posed challenges to its preservation. To address this issue, the Sleman Department of Culture seeks to promote Reog Keprajuritan Bondokolo through the production of documentary videos distributed via digital platforms. This Final Project aims to produce a documentary video that supports the promotion and preservation of local cultural heritage.

The project was carried out through pre-production, production, and post-production stages. Techniques used include interviews with cultural figures, direct observation of art activities, and visual documentation using live shooting and motion graphics. The entire process was designed to produce a ±10-minute documentary video with a cinematic visual approach and educational narration.

A documentary presented with engaging narration, high-quality visuals, and optimal distribution via social media can serve as an effective medium to introduce and educate the public about Reog Keprajuritan Bondokolo. This content also acts as a cultural archive that encourages greater appreciation among younger generations for local cultural heritage.

Keyword: *Reog Keprajuritan Bondokolo, Documentary Video, Content Production, Digital Media, Cultural Preservation*