

**PENGENALAN POTENSI KAPANEWON TEMPEL
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Aditya Pangestu	19.02.0391
Aditya Ramadhan Saputra	19.02.0418
Dimas Panuntun	19.02.0366

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

2022

**PENGENALAN POTENSI KAPANEWON TEMPEL
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO**

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:

Aditya Pangestu	19.02.0391
Aditya Ramadhan Saputra	19.02.0418
Dimas Panuntun	19.02.0366

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Pengenalan Potensi Kapanewon Tempel Berbasis Multimedia Menggunakan *Software Adobe Premiere Pro*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Pangestu

19.02.0391

Aditya Ramadhan Saputra

19.02.0418

Dimas Panuntun

19.02.0366

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 April 2022

Dosen Pembimbing,

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

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PENGENALAN POTENSI KAPANEWON TEMPEL
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Pangestu

19.02.0391

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. : 190302148

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. : 190302192

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pengenalan Potensi Kapanewon Tempel
Berbasis Multimedia Menggunakan
Software Adobe Premiere Pro**

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Ramadhan Saputra

19.02.0418

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PENGENALAN POTENSI KAPANEWON TEMPEL
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Panuntun

19.02.0366

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditya Pangestu
NIM : 19.02.0391

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PENGENALAN POTENSI KAPANEWON TEMPEL BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN *SOFTWARE* ADOBE PREMIERE PRO**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, 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, 22 Februari 2022

Yang Menyatakan,


Aditya Pangestu

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditya Ramadhan Saputra
NIM : 19.02.0418

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PENGENALAN POTENSI KAPANEWON TEMPEL BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, 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, 22 Februari 2022

Yang Menyatakan,



Aditya Ramadhan Saputra

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dimas Panuntun
NIM : 19.02.0366

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pengenalan Potensi Kapanewon Tempel Berbasis Multimedia
Menggunakan Software Adobe Premiere Pro**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, 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, 22 Februari 2022

Yang Menyatakan,



Dimas Panuntun

HALAMAN MOTTO

Hanya ada satu kebaikan:pengetahuan; dan satu kejahatan:ketidakpedulian.

(Socrates)

Satu-satunya hal yang aku tahu adalah bahwa aku tidak tahu apa-apa.

(Socrates)

Pemberani adalah ia yang tidak hanya mampu menaklukkan musuh-musuhnya,
tetapi juga kesenangan-kesenangannya.

(Demokritos)

-ADITYA PANGESTU-



HALAMAN MOTTO

Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.

(Ridwal Kamil)

Orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan. Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes.

(Socrates)

Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis.

(Aristoteles)

-ADITYA RAMADHAN SAPUTRA-

HALAMAN MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”

(Ali bin Abi Thalib)

“Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat.”

(Abraham Lincoln)

“Susah tapi Bismillah.”

(Fiersa Besari)

-DIMAS PANUNTUN-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan hidayah, pertolongan serta petunjuk-Nya, dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya tugas akhir ini penulis mempersembahkannya kepada :

1. Bapak, Mamah dan Mas Arif beserta keluarga

Terima kasih telah memberikan do'a, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk Ayah, Ibu.

2. Dosen Pembimbing

Kepada Dosen Pembimbing, Bapak Tonny Hidayat, M.Kom.,Ph.D. yang telah membimbing dan meluangkan waktu untuk saya selama pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih atas bimbingan, semangat, ilmu dan doanya yang tulus untuk saya.

3. Teman sekelompok magang dan tugas akhir

Terima kasih atas semangat dan kerja keras kalian dalam menyusun tugas akhir ini, banyak pengalaman dan cerita yang kita jalanin.

4. Pacarku

Terima kasih Dinda Mega Alamanda telah mendukung saya, mendengarkan keluh kesah, mendo'akan dan meyakinkan saya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Do'a saya selalu bersama kamu agar kelak bisa sukses bersama dan hidup bersama.

-ADITYA PANGESTU-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan hidayah, pertolongan serta petunjuk-Nya, dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya tugas akhir ini penulis mempersembahkannya kepada :

1. Bapak dan Ibu

Terima kasih telah memberikan do'a, semangat, motivasi, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini, dan dukungan baik materi maupun moril. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk Bapak dan Ibu.

2. Dosen Pembimbing

Kepada Dosen Pembimbing, Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., Ph.D yang telah membimbing dan meluangkan waktu untuk saya selama pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan doanya untuk saya.

3. Teman sekelompok magang dan tugas akhir

Terima kasih atas semangat dan kerja keras kalian dalam menyusun tugas akhir ini, serta telah bertahan dan berjuang bersama walaupun untuk sampai di titik ini sangatlah tidak mudah.

4. Sahabat-sahabatku

Terima kasih mendukung saya, mendengarkan keluh kesah, mendo'akan dan menyemangati saya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Do'a saya selalu bersama kalian agar kelak bisa sukses bersama.

5. Mas Finsa

Terima kasih telah membantu dalam pengerjaan proyek ini dan masukan serta saran yang telah diberikan agar menjadikan kita bertiga lebih baik lagi dan mampu untuk menyelesaikan video ini.

-ADITYA RAMADHAN SAPUTRA-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, saya sangat bersyukur dan ingin mempersembahkan tugas akhir ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan petunjuk.
2. Keluarga, khususnya kedua orang tuaku yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan motivasi baik secara moral maupun material.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom.,Ph.D., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
4. Kapanewon Tempel khususnya Mas Finsa selaku pembimbing lapangan yang telah membantu dan berkontribusi dalam menjalankan Kuliah Kerja Lapangan (KKL).
5. Teman-teman kelompok Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dan kelompok tugas akhir yang telah membantu dan bekerja sama, serta selalu memberikan semangat dalam mengerjakan tugas akhir.
6. Teman dekat saya, Adellyna Ayu Triana,S.IP yang telah ikut serta membantu dan memberi semangat.
7. Almamater saya tercinta Universitas Amikom Yogyakarta.

-DIMAS PANUNTUN-

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Pengenalan Potensi Kapanewon Tempel Berbasis Multimedia Menggunakan *Software* Adobe Premiere Pro”. Tidak lupa penulis panjatkan puji shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya dan untuk berbuat kebajikan.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III, Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tentu saja masih banyak kekurangan dan hambatan yang terkadang ditemukan secara teknis maupun non-teknis sehingga dalam melengkapi penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak yang sangat membantu.

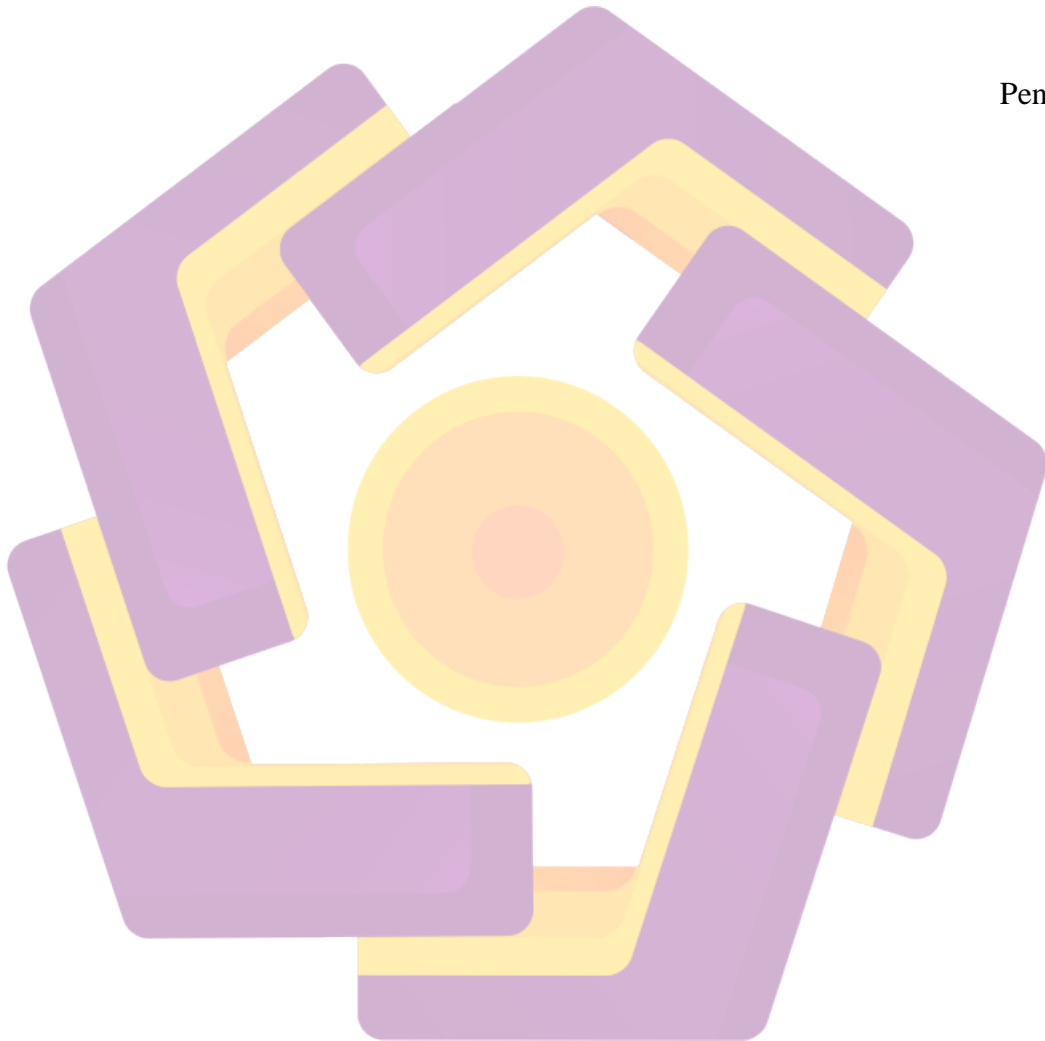
Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini dan Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan serta kelemahan. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk

kesempurnaan Tugas Akhir ini. Namun, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 22 Februari 2022

Penulis

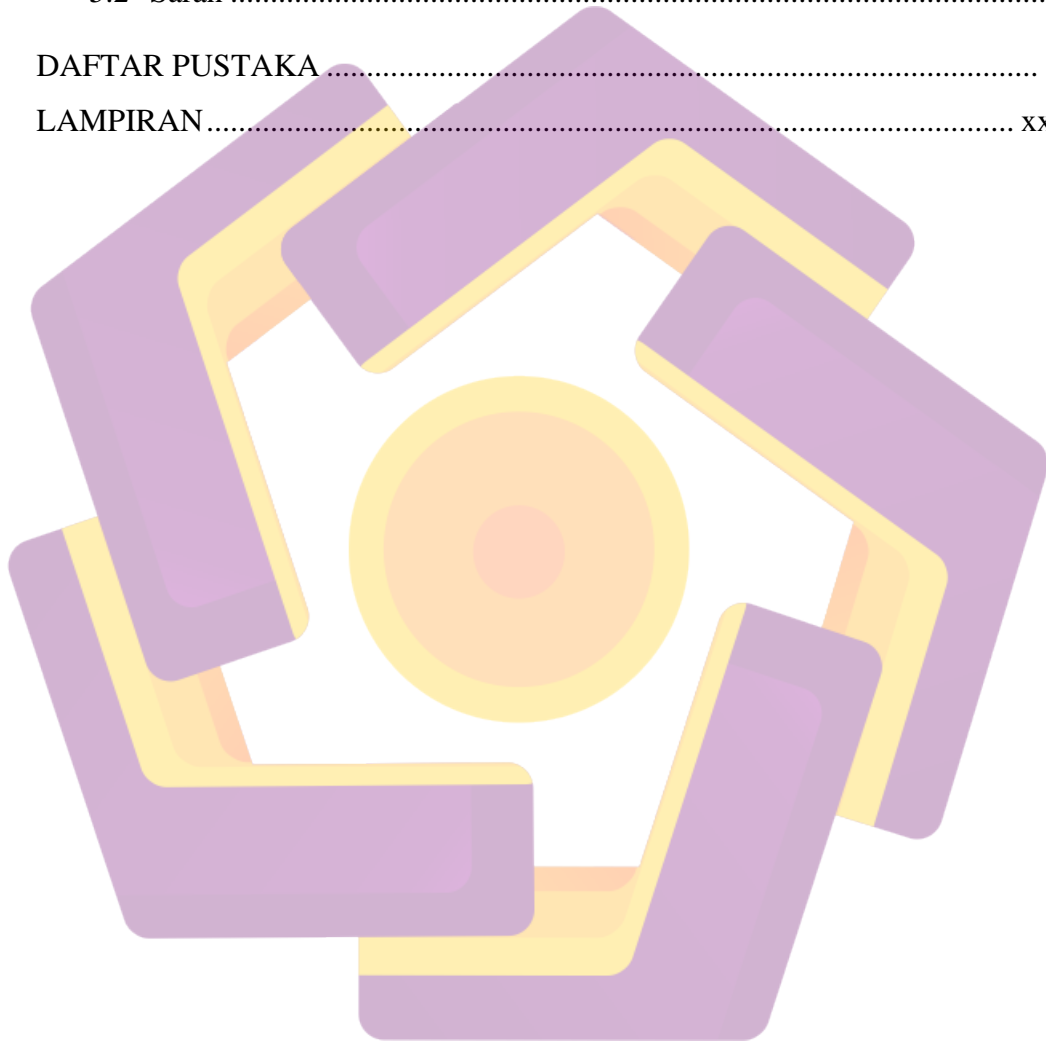


DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ix
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiv
HALAMAN PERSEMBAHAN	xv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvii
INTISARI.....	xxviii
<i>ABSTRACT</i>	xxix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Batasan Masalah	3

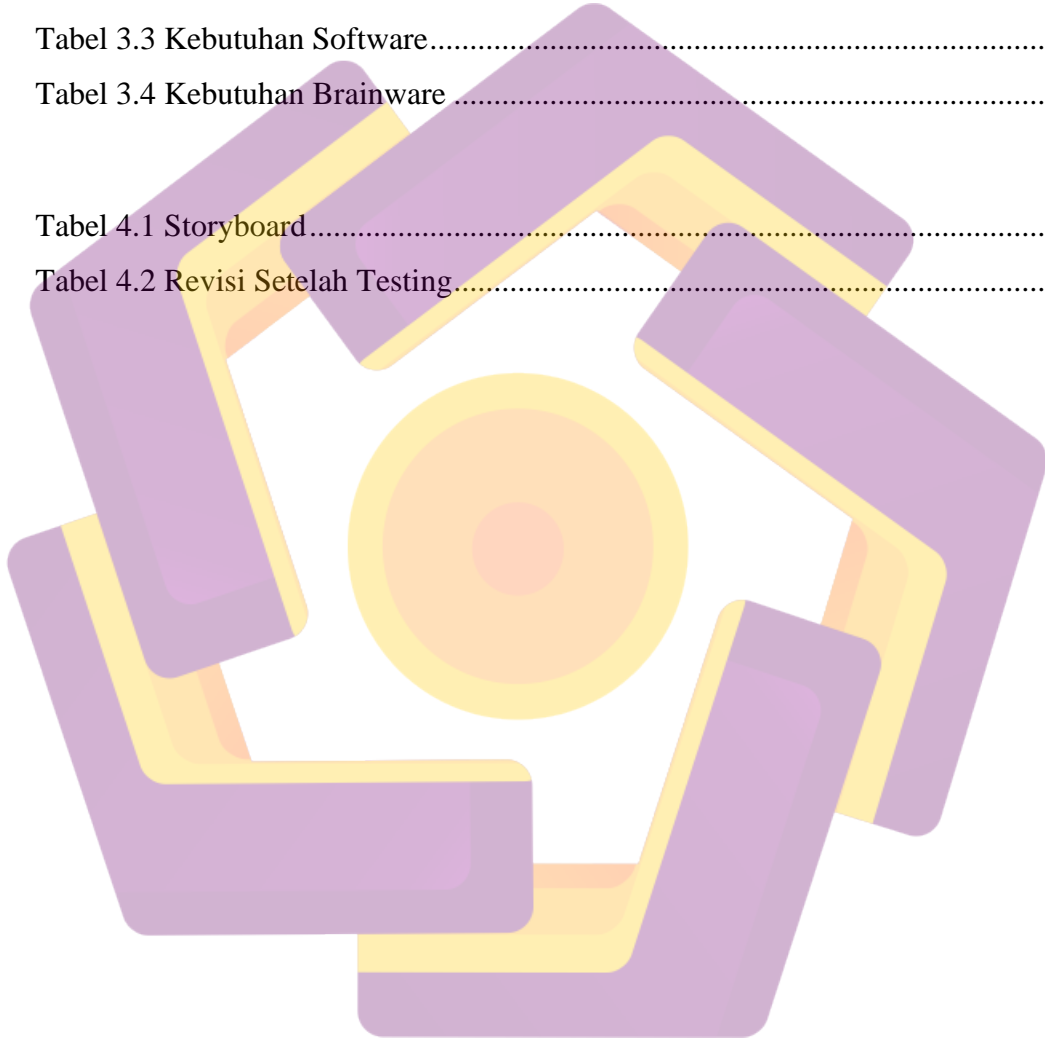
1.5	Manfaat Tugas Akhir	3
1.6	Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		5
2.1	Karya Ilmiah Terkait.....	5
2.2	Landasan Teori.....	10
2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.2	Pengertian Teks	11
2.2.3	Pengertian Image	13
2.2.4	Pengertian Animasi	14
2.2.5	Pengertian Audio	17
2.2.6	Pengertian <i>Video</i>	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1	Pendefinisian Permasalahan.....	26
3.1.1	Tinjauan Umum	26
3.1.2	Deskripsi Masalah.....	36
3.1.3	Solusi yang Diusulkan	39
3.2	Analisa Kebutuhan.....	40
3.2.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	40
3.2.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.3	Perancangan	45
3.3.1	Proses Pra Produksi	45
3.3.2	Proses Produksi	45
3.3.3	Pasca Produksi.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Implementasi.....	47
4.1.1	Pra Produksi	47

4.1.2 Produksi	56
4.1.3 Pasca Produksi	73
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	xxx
LAMPIRAN.....	xxxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Antara Paper Referensi Dengan Penelitian Kami	7
Tabel 3.1 Deskripsi Masalah.....	39
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	40
Tabel 3.3 Kebutuhan Software.....	44
Tabel 3.4 Kebutuhan Brainware	44
Tabel 4.1 Storyboard.....	49
Tabel 4.2 Revisi Setelah Testing.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Trumpon Resort.....	26
Gambar 3.2 Grojogan Watu Purbo.....	27
Gambar 3.3 Watu Jagal	27
Gambar 3.4 Selokan Van Der Wijck.....	28
Gambar 3.5 Wisata Kopi Sormindi.....	29
Gambar 3.6 Sungai Krasak	29
Gambar 3.7 Wisata Lembah Jlapan	30
Gambar 3.8 Lembah Si Cangkring.....	30
Gambar 3.9 Perkebunan Salak Dermo	31
Gambar 3.10 Kandang Kelompok Nglengkong Lor.....	31
Gambar 3.11 Pertanian Cabai Ori Nglengkong Lor.....	32
Gambar 3.12 Perikanan Ikan Nila Nglengkong Lor	32
Gambar 3.13 Pasar Gendol Sumberrejo.....	33
Gambar 3.14 Pasar Tempel.....	33
Gambar 3.15 UMKM Pengrajin Bambu Jetis	34
Gambar 3.16 Kelompok Wanita Tani Merdikorejo	34
Gambar 3.17 Holtikultura STA Tempel	35
Gambar 3.18 Presentasi Kepada Kapanewon Tempel	37
Gambar 3.19 Observasi Lapangan	37
Gambar 3.20 Wawancara Panewu	38
Gambar 3.21 Wawancara Ketua Pokdarwis.....	38
Gambar 3.22 Wawancara Wakil Ketua Pokdarwis.....	39

Gambar 4.1 Surat Izin Penelitian	48
Gambar 4.2 Birds Eye	57
Gambar 4.3 Extreme Wide Shot	58
Gambar 4.4 Medium Close Up	58
Gambar 4.5 Wide / Long shot.....	59
Gambar 4.6 High Angle	59
Gambar 4.7 Two Shoot	60
Gambar 4.8 Over Shoulder Shot.....	60
Gambar 4.9 Medium Shot.....	61
Gambar 4.10 Very Wide Shot.....	61
Gambar 4.11 Pan Right.....	62
Gambar 4.12 Pan Left	62
Gambar 4.13 Tilt Up	63
Gambar 4.14 Tilt Down	63
Gambar 4.15 Dolly In	63
Gambar 4.16 Dolly Out.....	64
Gambar 4.17 Zoom In.....	64
Gambar 4.18 Zoom Out	64
Gambar 4.19 Kompositing	65
Gambar 4.20 Proses Penambahan Transisi Dan Color Grading	66
Gambar 4.21 Audio Editing	67
Gambar 4.22 Rendering	68

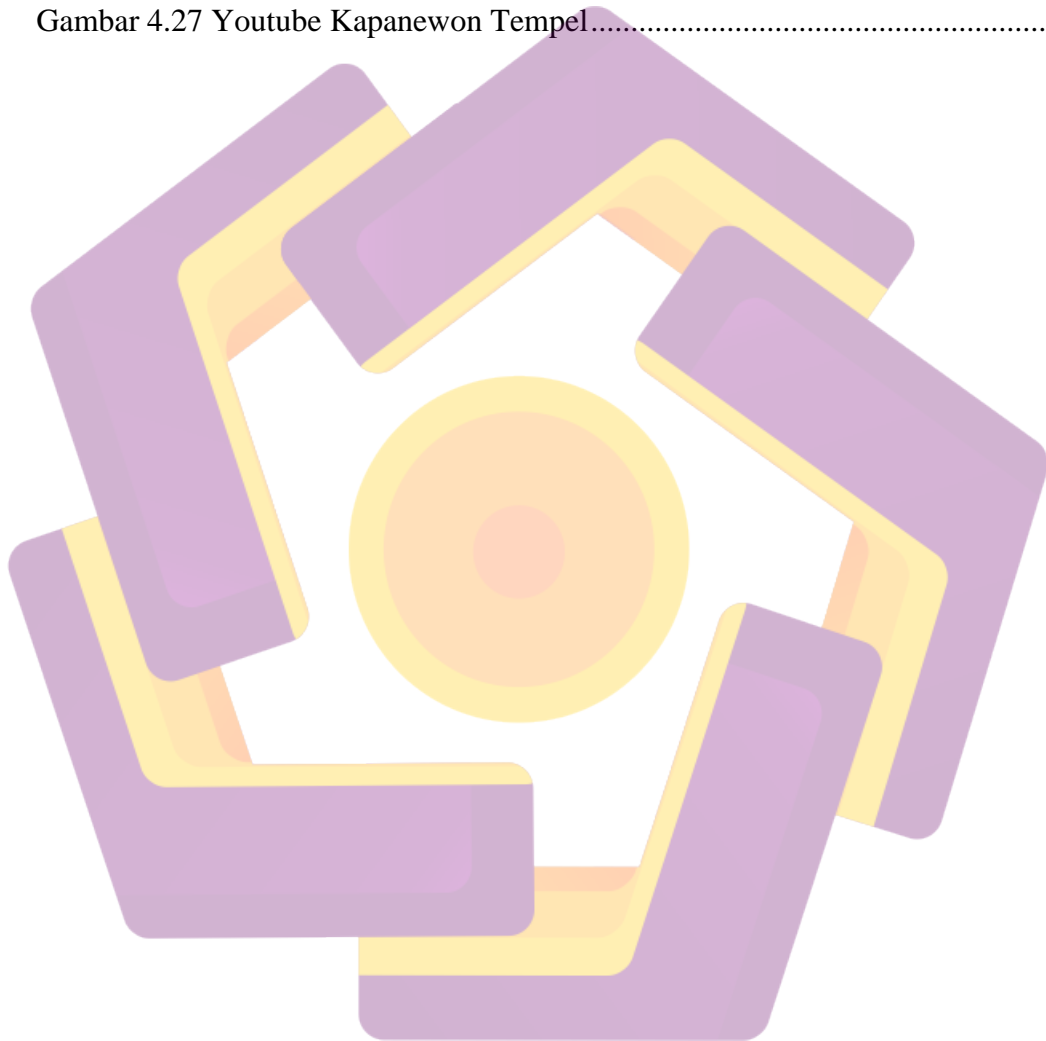
Gambar 4.23 Evaluasi 68

Gambar 4.24 Serah Terima 73

Gambar 4.25 Keterangan selesai mengerjakan projek..... 74

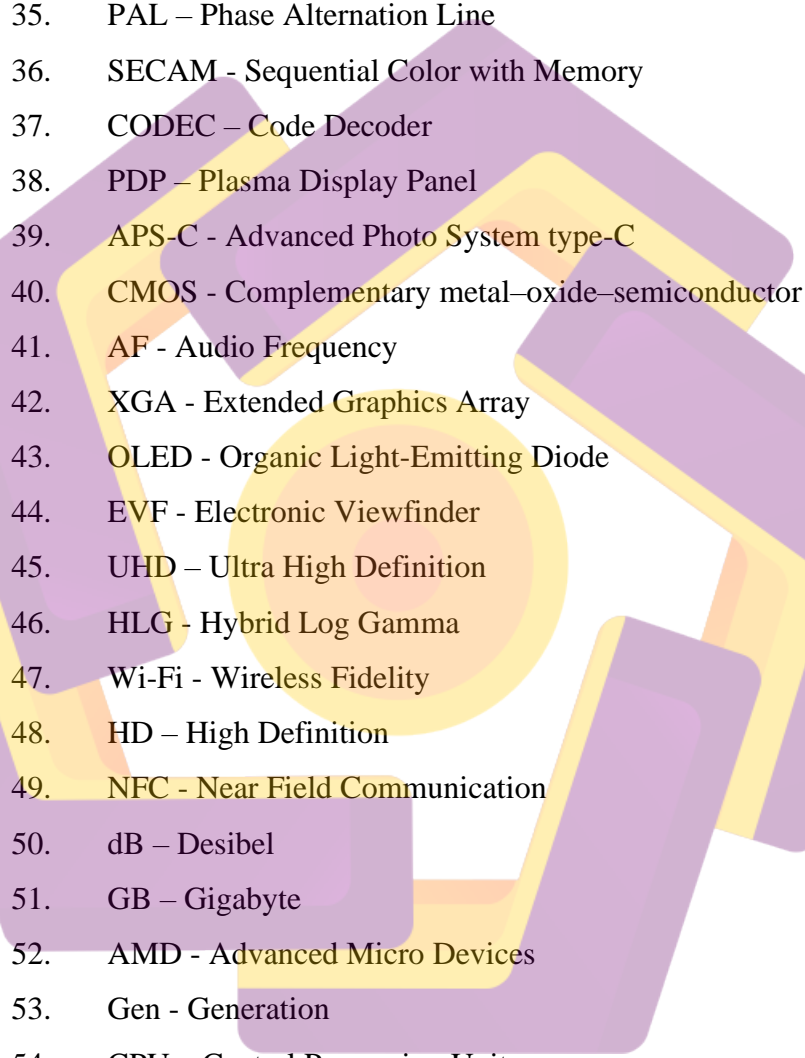
Gambar 4.26 Publish..... 75

Gambar 4.27 Youtube Kapanewon Tempel..... 75



DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

1. ASCII - American Standard Code for Information Interchange
2. TIFF – Tagged Image File Format
3. JPEG – Joint Photographic Expert Group
4. GIF – Graphics Interchange Format
5. PNG – Portable Network Graphics
6. PCD – Kodak Photo
7. WMF - Windows Metafile
8. SWF – Shock Wave Flash
9. CDR -Compact Disk Recorder
10. AMR - Audio Modem Riser
11. WAV – Waveform Audio Format
12. ACC - Advanced Audio Coding
13. MPEG - Motion Picture Experts Group
14. KHz – Kilohertz
15. MHz – Megahertz
16. GHz - Gigahertz
17. WMA - Windows Media Audio
18. DRM - Digital Rights Management
19. AAC – Advanced Audio Coding
20. MIDI – Musical Instrument Digital Interface
21. VHS – Video Home System
22. AVI - Audio Video Interleave
23. MOV - Movie
24. VCD – Video Compact Disk
25. DVD – Digital Versatile Disk
26. VR - Virtual Reality
27. CRT - Cathode Ray Tube
28. LCD - Liquid Crystal Display
29. DLP - Digital Light Processing

- 
30. SDTV – Standar Television
 31. NTSC – National Television System Committee
 32. EDTV – Enhanced Definition Television
 33. HDTV - High Definition Television
 34. FPS - Frame Per Second
 35. PAL – Phase Alternation Line
 36. SECAM - Sequential Color with Memory
 37. CODEC – Code Decoder
 38. PDP – Plasma Display Panel
 39. APS-C - Advanced Photo System type-C
 40. CMOS - Complementary metal–oxide–semiconductor
 41. AF - Audio Frequency
 42. XGA - Extended Graphics Array
 43. OLED - Organic Light-Emitting Diode
 44. EVF - Electronic Viewfinder
 45. UHD – Ultra High Definition
 46. HLG - Hybrid Log Gamma
 47. Wi-Fi - Wireless Fidelity
 48. HD – High Definition
 49. NFC - Near Field Communication
 50. dB – Desibel
 51. GB – Gigabyte
 52. AMD - Advanced Micro Devices
 53. Gen - Generation
 54. CPU – Central Processing Unit
 55. Mdpl – Meter Diatas Permukaan Laut
 56. Pokdarwis – Kelompok Sadar Wisata
 57. KWT – Kelompok Wanita Tani
 58. PKK – Pembinaan Kesejahteraan Keluarga

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Proses Pengambilan Gambar xxxiv



INTISARI

Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh kurangnya promosi mengenai berbagai potensi yang ada di Kapanewon Tempel, Kabupaten Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai potensi Kapanewon Tempel berbasis multimedia menggunakan *software* Adobe Premiere Pro. Penelitian ini diharapkan dapat membawa dampak yang besar bagi Kapanewon Tempel karena memiliki daya tarik yang mampu diterima dan dipahami dengan cepat oleh indra penglihatan secara visual.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara dan observasi. Penelitian ini menggunakan teori tahapan produksi (praproduksi, produksi, dan pascaproduksi). Penelitian ini dilakukan di Kapanewon Tempel Kabupaten Sleman seperti Grojogan Watu Purbo, Kopi Sormindi, Lembah JIapan, Pasar Gendol, Pasar Tempel, STA Hortikultura, Perkebunan Salak Pondoh, dan masih banyak lagi.

Kesimpulan dari pembuatan video profil pengenalan potensi yang ada di Kapanewon Tempel, video ini telah berhasil memberikan informasi tentang tempat potensial dari Kapanewon Tempel, sudah diterima dan dipublikasikan langsung oleh pihak Kapanewon Tempel, serta masyarakat luas dapat mengetahui berbagai potensi yang ada di Kapanewon Tempel sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam mengembangkan Kapanewon Tempel.

Kata kunci: Multimedia, Pengenalan Potensi, Kapanewon Tempel, Adobe Premiere Pro

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of promotion regarding the various potentials that exist in Kapanewon Tempel, Sleman Regency. This study aims to introduce various potentials of Kapanewon Tempel based on multimedia using Adobe Premier Pro software. This research is expected to have a big impact on Kapanewon Tempel because it has an appeal that can be quickly received and understood by the visual senses.

This study uses qualitative research methods, namely by conducting interviews and observations. This study uses the theory of production stages (pre-production, production, and post-production). This research was conducted in Kapanewon Tempel, Sleman Regency, such as Grojogan Watu Purbo, Sormindi Coffee, Valley Jlapan, Gendol Market, Tempel Market, Horticulture STA, Salak Pondoh Plantation, and many more.

The conclusion from making a profile video of the introduction of the potential that exists in Kapanewon Tempel, this video has succeeded in providing information about potential places from Kapanewon Tempel, has been received and directly by Kapanewon Tempel, and the wider community can find out the various potentials that exist in Tempel when can find out various the potential that exists in Tempel can increase public awareness to participate in developing Kapanewon Tempel.

Keywords: *Multimedia, Potential Recognition, Kapanewon Tempel, Adobe Premiere Pro*