

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT PADA PEMBUATAN MEDIA PROMOSI
MONUMEN PLATARAN DI SELOMARTANI KALASAN SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Paskalis Andre Kusworo Jati

18.12.0868

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT PADA PEMBUATAN MEDIA PROMOSI
MONUMEN PLATARAN DI SELOMARTANI KALASAN SLEMAN**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Sistem Informasi

SKRIPSI



disusun oleh

Paskalis Andre Kusworo Jati

18.12.068

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT PADA PEMBUATAN MEDIA
PROMOSI MONUMEN PLATARAN DI SELOMARTANI KALASAN**

SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Paskalis Andre Kusworo Jati

18.12.0868

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT PADA PEMBUATAN MEDIA
PROMOSI MONUMEN PLATARAN DI SELOMARTANI KALASAN**

SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Paskalis Andre Kusworo Jati

13.12.7147

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 18 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190320298

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 Agustus 2022



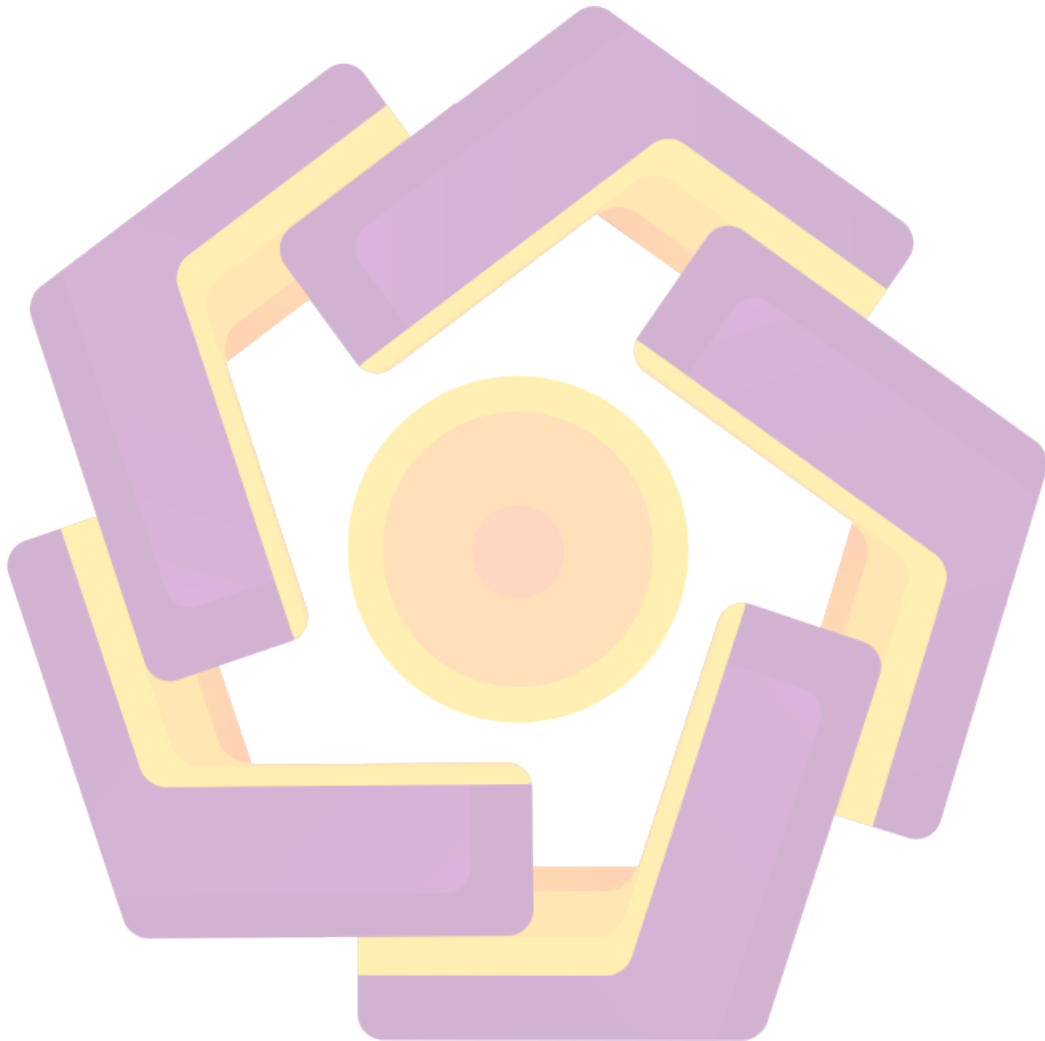
Paskalis Andre Kusworo Jati

NIM. 18.12.0868

MOTTO

"Kamu seharusnya tidak menyerah terhadap apapun yang terjadi padamu. Kamu seharusnya menggunakan apapun yang terjadi padamu sebagai alat untuk naik, bukan turun."

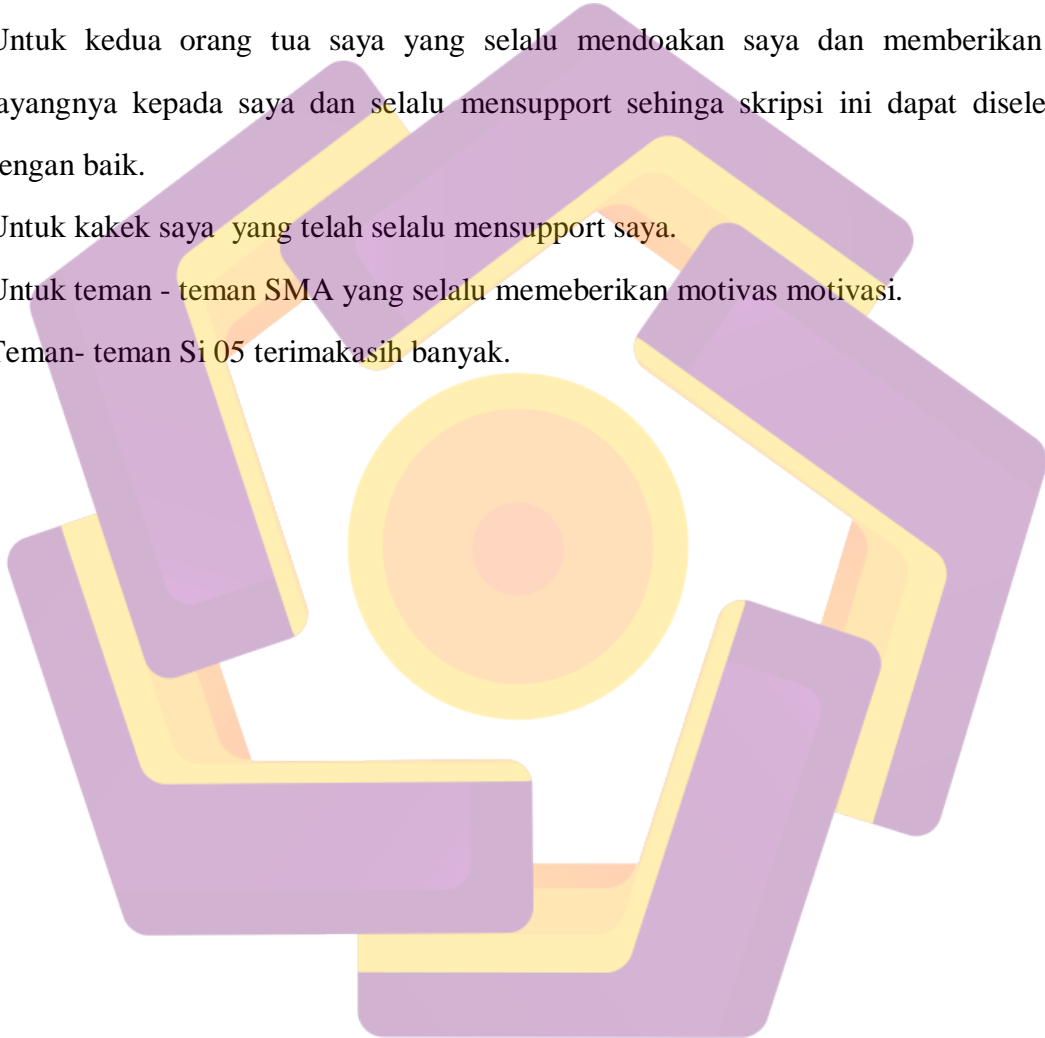
- Bob Marley



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkatnya penulisan ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini dipersembahkan Kepada :

1. Untuk kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan memberikan kasih sayangnya kepada saya dan selalu mensupport sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Untuk kakek saya yang telah selalu mensupport saya.
3. Untuk teman - teman SMA yang selalu memeberikan motivasi motivasi.
4. Teman- teman Si 05 terimakasih banyak.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada tuhan yang maha esa yang telah memberikan,berkat dan kekuasaan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas semua ilmu pengetahuan yang telah diberikan.
6. Bapak Tomik Subaryadi selaku pengelola Monumen Plataran.
7. Hanafi, Muliya, Yolanda, Bagas, dan mbak Desi terimakasih telah membantu dalam proses pembuatan video.
8. Teman - teman SMA terimakasih telah memberikan dukungan.
9. Teman - teman Si 05 semoga kebersamaan dan keluarganya tetap terjaga.

Demikian perbaikan kedepanya, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
Daftar tabel	XI
<i>Intisari</i>	XIII
<i>Abstrak</i>	XIV
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 tujuan penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.5.2 Analisis	4
1.5.3 Perancangan	4
1.5.4 Pengembangan Sistem.....	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
Landasan Teori	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Pengertian Video	9
2.2.2 Standar Penyiaran Video.....	9

2.2.3 Jenis Video	11
2.2.3.1 Video Analog	11
2.2.3.2 Video Digital	12
2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar	12
2.2.5 Pengertian Multimedia	13
2.2.5.1 Jenis – Jenis Multimedia	13
2.2.6 Teknik Live Shoot	14
2.2.7 Metode Analisis	14
2.2.7.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	14
2.2.7.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	14
2.2.8 Perancangan	14
2.2.8.1 Pra Produksi	14
2.2.9 Metode Pengembangan	15
2.2.9.1 Produksi	16
2.2.9.2 Pasca Produksi	16
2.2.10 Metode Testing	17
2.2.10 Skala Likert	17
2.2.10.1 Rumus Presentasi Skala Likert	18
BAB III	20
Analisis Dan Perancangan	20
3.1 Tinjauan Umum	20
3.1.1 Profil Monumen Plataran	20
3.2 Penjabaran Model	21
3.3 Pengumpulan Data	22
3.3.1 Observasi	22
3.3.2 Wawancara	23
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.4.1 Analisi Kebutuhan Fungsional	23
3.4.2 Analisi Kebutuhan Non Fungsional	23
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	24
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	24
3.4.2.3 Kebutuhan Manusia (Brainware)	25
3.4.3 Analisi Masalah	26
3.5 Perancangan	26

3.5.1 Merancang Konsep.....	26
3.6 Storyboard	28
BAB IV.....	31
Implementasi dan Pembahasan.....	31
4.1 Implementasi	31
4.2 Produksi.....	31
4.2.1 Take Video Live Shoot	31
4.2.2 Pengambilan Live Shoot.....	32
4.2.3 Capture.....	33
4.2.4 Mengurutkan Video	33
4.2.5 Pasca Produksi.....	34
4.2.5.1 Pembuatan Opening.....	34
4.2.5.2 Edit Audio.....	35
4.2.5.3 Editing Video Live Shoot.....	39
4.2.5.4 Color Grading.....	41
4.2.5.5 Mengedit Kecerahan Video	42
4.2.5.6 Title.....	42
4.2.5.7 Penggabungan Beberapa Video (nest).....	44
4.2.5.8 Penambahan Transisi.....	45
4.2.5.9 Rendering.....	45
4.2.5.8. Testeing (Pengujian)	46
4.2.5.9 Evaluasi	47
4.2.5.9.1 Hasil Kuesioner Faktor Informasi	48
4.2.5.9.2 Hasil Kuesioner Faktor Multimedia	50
BAB V	52
Penutup.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
Lampiran.....	55
Surat Jalan Penelitian.....	55
Tabel wawancara	56
Bukti hasil Penguploadan video	58
Rincian Pembagian Kuesioner	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan	7
Tabel 2. 2 Tabel Evaluasi Skala Likert	18
Tabel 2. 3 Persentase Nilai	19
Tabel 3. 2 Daftar Perangkat Lunak	24
Tabel 3. 3 Kebutuhan Manusia (Brainware).....	25
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian	47
Tabel 4. 2 Tabel Bobot Nilai	48
Tabel 4. 3 Presentase Nilai	48
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Faktor Informasi	49
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Faktor Video	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1.....	20
Gambar 3. 2.....	22
Gambar 3. 3.....	22
Gambar 4. 1 Proses Pengambilan Gambar Live Shoot	33
Gambar 4. 3 mencari bahan	34
Gambar 4. 4 Scree Shoot Google Eart	35
Gambar 4. 5 pembuatan opening	35
Gambar 4. 6 Loading Screen	36
Gambar 4. 8.....	37
Gambar 4. 9 menghilangkan noise	37
Gambar 4. 10 Noise reduction	38
Gambar 4. 11 mengatur noise reduction.....	38
Gambar 4. 12 noise hilang	39
Gambar 4. 13 Loading Screen Adobe Premier Pro CC 2019	39
Gambar 4. 14 Membuat lembar kerja Adobe Premier Pro CC 2019	40
Gambar 4. 15 Proses Import Video	40
Gambar 4. 16 Pengeditan Video	41
Gambar 4. 17 Color Grading	41
Gambar 4. 18 Mengatur Kecerahan Video	42
Gambar 4. 19 Penambahan Title	42
Gambar 4. 20 Type Tool.....	43
Gambar 4. 21 Runnig Text	43
Gambar 4. 22 Penamban Ellipse dan Rectangle	44
Gambar 4. 23 Nest.....	44
Gambar 4. 24 Transisi	45
Gambar 4. 25.....	45
Gambar 4. 26 Rendering.....	46

INTISARI

Monumen Plataran adalah monument yang didirikan untuk mengenang perlawanan rakyat Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan dari tentara Belanda, monument ini memiliki tinggi 10 meter, Monumen Plataran dibangun pada tahun 1976. Yang beralamatkan di Plataran, Selomartani Kalasan Sleman. Monumen ini berada dibawah naungan Akademi Militer Magelang, yang didirikan untuk mengenang para taruna yang telah gugur ketika melawan belanda.

Letak monument plataran sangatlah jauh dari perkotaan hal ini menyebabkan banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang monument plataran. Pada penelitain ini, peneliti akan membuat video untuk mempromosikan monument plataran kepada publik. Video akan dibuat dengan menggunakan teknik live shoot

Dengan dibuatnya video promosi ini masyarakat umum dapat mengenal Monumen Plataran yang terletak di Kalasan Sleman. Dapat menjadi tempat wisata dan edukasi bagi pelajar yang sedang belajar mengenai sejarah. Video promosi ini akan menampilkan informasi dari Monumen Plataran tentang isi didalam monumen tersebutm, dan beberapa informasi lainnya, serta letak lokasi Monumen Plataran dari google maps.

Kata kunci : media promosi, live shoot, Monumen Plataran

ABSTRACT

Plataran Monument is a monument that was erected to commemorate the resistance of the Indonesian people to defend independence from the Dutch army, this monument has a height of 10 meters, the Plataran Monument was built in 1976. The address is at Plataran, Selomartani Kalasan Sleman. This monument is under the auspices of the Magelang Military Academy, which was established to commemorate the cadets who died fighting the Dutch.

The location of the plataran monument is very far from urban areas, this causes many people who do not know about the plataran monument. In this research, researchers will make a video to promote the platform monument to the public. The video will be made using a live shoot technique

By making this promotional video, the general public can get to know the Plataran Monument which is located in Kalasan Sleman. Can be a tourist and educational place for students who are learning about history. This promotional video will display information from the Plataran Monument about the contents inside the monument, and some other information, as well as the location of the Plataran Monument from google maps.

Keywords: promotional media, live shoot, Plataran Monument