

**PEMBUATAN VIDEO KAIN JUMPUTAN PELANGI
KHAS PALEMBANG**



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika
Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh:
Muhammad Akbar
061540722060**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI KAIN JUMPUTAN
PELANGI KHAS KOTA PALEMBANG**



SKRIPSI

**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

Palembang, November 2019

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Ahyar Supani, S.T., M.T
NIP. 196802111992031002**

**Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP. 196909282005011002**

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi,

**Ir. A. Bahri Joni Malvan., M.Kom
NIP. 196007101991031001**

**Ikhtison Mekongga., S.T., M.Kom
NIP. 197705242000031002**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI KAIN JUMPUTAN PELANGI KHAS
KOTA PALEMBANG**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Skripsi pada Kamis, 18 Juli 2019**

Ketua Dewan Penguji

Yulian Mirza, S.T., M.Kom
NIP 196607121990031003

Anggota Dewan Penguji


Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom
NIP 197805152006041003

Ema Laila, S.Kom., M.Kom
NIP 197703292001122002

Hartati Deviana, S.T., M.Kom
NIP 197405262008122001

Tanda Tangan


.....


.....

.....

.....

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Ir. A. Bahri Joni M, M.Kom.
NIP 196007101991031001

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "**Pembuatan Video Promosi Kain Jumputan Pelangi Khas Kota Palembang**". ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Seminar Proposal ini adalah sebagai salah satu syarat untuk Lulus pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Skripsi ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Bari Joni. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Sriwijaya.
2. Bapak Ikhtison Mekongga S.T.M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
3. Bapak Ahyar Supani, S.T., M.T dan Bapak Muztaziri, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing dalam pembuatan Seminar Proposal ini.
4. Kedua orang tua tersayang yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada kami.
5. Teman-teman seperjuangan Jurusan Teknik Komputer khususnya kelas 8TIB. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Seminar Proposal ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Seminar Proposal ini dapat berlanjut ke Skripsi sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Palembang, Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI KAIN JUMPUTAN PELANGI KHAS KOTA PALEMBANG

(Muhammad Akbar, 2019, 51 Halaman)

Kunjungan wisatawan ke kota Palembang terus mengalami peningkatan , menurut data yang di miliki 2009 hingga akhir 2017 terjadi peningkatan wisatawan. Baik dalam negeri maupun mancanegara. Data tersebut sebesar 303,63 persen, dimana tahun 2009 ada 675.698 wisatawan dan pada akhir 2017 tercatat mencapai 2.011.417 wisatawan yang datang. Kota Palembang memiliki 3 kain khas yang dapat di jadikan oleh-oleh sebagai kenang-kenangan telah datang ke Palembang. Akan tetapi dari 3 kain khas tersebut hanya Kain Songket sajalah yang terkenal, dan menjadi landmark kota Palembang. Karena di dalam promosi penjualan kain Jumputan pelangi ini kurang , karena hanya menggunakan media cetak seperti brosur dan koran, bahkan ada juga dari yang dari mulut ke mulut seperti bercerita. Pada kasus inilah muncul ide untuk membuat video promosi salah satu kain khas Palembang yaitu kain Jumputan Pelangi.untuk para wisatawan dan juga warga lokal Palembang yang belum mengetahui tentang Jumputan Pelangi. Video Promosi ini dibuat untuk mengenalkan kain Jumputan pelangi kepada seluruh wisatawan atau calon wisatawan yang akan datang ke kota Palembang

Kata Kunci : *video promosi, wisata, desain grafis, politeknik negeri sriwijaya.*

ABSTRACT

MAKING PROMOTIONAL VIDEOS OF RAINBOW JUMPUTAN CLOTH TYPICAL OF THE CITY OF PALEMBANG

(Muhammad Akbar, 2019, 51 Pages)

Tourist arrivals to the city of Palembang continue to increase, according to data held in 2009 until the end of 2017 an increase in tourists. Both domestically and internationally. The data is 303.63 percent, where in 2009 there were 675,698 tourists and at the end of 2017 there were 2,011,417 tourists coming. Palembang City has 3 distinctive fabrics that can be used as souvenirs that have come to Palembang. However, of the 3 typical fabrics only Cloth Songket is famous, and a landmark of the city of Palembang. Because in the promotion of Jumputan Rainbow cloth sales is lacking, because it only uses print media such as brochures and newspapers, some even from mouth to mouth like telling stories. In this case the idea arose to make a promotional video of one of Palembang's unique fabrics namely the Jumputan Pelangi cloth. For tourists and also local residents of Palembang who do not yet know the extent of the Jumputan Pelangi. This Promotional Video was made to introduce the Rainbow Jumputan fabric to all tourists or potential tourists who will come to the city of Palembang

Keywords : promotion video, graphic design, tour, state polytechnic of sriwijaya.

Motto:

*" Mengenal diri sendiri adalah kunci untuk mencapai kesempurnaan,
karena itu berarti kita mengetahui apa yang bisa dan tidak bisa kita
lakukan."*

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang Lingkup Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Jumputan Pelangi	3
2.2 Multimedia	4
2.3 Jenis Multimedia	4
2.3.1 Multimedia Linier.....	4
2.3.2 Multimedia Interaktif	4
2.4 Objek Multimedia	4
2.4.1 Teks	5
2.4.2 Image.....	5
2.4.3 Animasi	5
2.4.4 Audio.....	6
2.4.5 Video	7
2.4.6 Interactive Link	7
2.5 Video Profil.....	8
2.6 Definisi Media.....	8

2.7 Tahapan Produksi.....	9
2.7.1 Pra Produksi	9
2.7.2 Produksi.....	10
2.7.3 Pasca Produksi.....	10
2.8 Adobe Premier Pro	11
2.9 Adobe After Effect.....	13
2.10 Penelitian Terdahulu	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Yang Digunakan.....	16
3.2 Perancangan Video	17
3.2.1 Persiapan Data.....	17
3.2.1.1 Data Primer	18
3.2.1.2 Data Sekunder	18
3.3 Pengembangan Metode.....	18
3.3.1 Tahap Konsep (Concept).....	19
3.3.2 Tahap Desain (Design).....	20
3.3.3 Tahap Pengumpulan Materi (Material Collecting)	24
3.3.4 Pembuatan (Assembly)	24
3.3.5 Tahap Pengujian (Testing)	30
3.3.5.1 Riset Lapangan.....	30
3.3.5.2 Riset Kepustakaan.....	31
3.3.5.3 Tes Kinerja Sistem	31

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	34
4.2 Pengujian	36
4.2.1. Deskripsi Pengujian.....	36
4.2.2. Prosedur Pengujian.....	36
4.2.3. Data Hasil Pengujian dan Analisis	37

4.3	Analisis Data dan Evaluasi.....	41
4.4	Hasil Pengujian	48

BAB V PENUTUP

	Kesimpulan.....	49
	Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2.1	Tampilan awal Adobe Premiere Pro..... 11
Gambar 2.2	Tampilan awal Adobe After Effect..... 13
Gambar 3.1	Diagram Alir Penelitian..... 16
Gambar 3.2	Blok Diagram Tahap Pembuatan Video Promosi..... 19
Gambar 3.3	Hasil Dari Pengambilan Video di Griya Tuan Kentang..... 20
Gambar 3.4	Proses Editing Menyambung Gambar Dan Memberi Teks pada Video..... 21
Gambar 3.5	Proses Editing Audio pada Pembuatan Video..... 21
Gambar 3.6	Area Kerja Adobe Premiere Pro CS6..... 23
Gambar 3.7	Teknik <i>Add Cut Point</i> 24
Gambar 3.8	Mengatur <i>Speed/Duration</i> 25
Gambar 3.9	Memasukkan <i>FileAudio</i> 25
Gambar 3.10	Menggunakan Teknik <i>Ducking</i> 26
Gambar 3.11	a2 adalah narasi dan a1 adalah music..... 26
Gambar 3.12	Mensinkronisasi Audio a1 dan a2 pada ducking..... 27
Gambar 3.13	<i>Render Settings</i> 27
Gambar 3.14	Hasil <i>Rendering</i> 28

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.2 Table Perancangan Gambar Visual dan Audio.....	16
Tabel 3.3 Pertayaan Dalam Segi Teknis.....	24
Tabel 3.4 Pertayaan Dalam Segi Konten Informatif	24
Tabel 3.5 Bobot Nilai Kuesioner	25
Tabel 3.6 Persentase Nilai Kuesioner	26
Tabel 4.1 Pertayaan Dalam Segi Konten Informatif	37
Tabel 4.2 Pertanyaan Dalam Segi Tampilan	37
Tabel 4.3 Hasil Pengujian.....	37
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Usia	38
Tabel 4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	39
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	40
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”.....	40
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	40
Tabel 4.9 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini mampu memberikan informasi kepada masyarakat tentang Kain Jumputan Pelangi ?	41
Tabel 4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafis?	41
Tabel 4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi audio?.....	41
Tabel 4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi teks ?	42
Tabel 4.13 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?.....	43