

**VISUALISASI PENULISAN NASKAH DALAM MATA KULIAH
VIDEOGRAFI DASAR MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan
Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.**

DISUSUN OLEH:

APRIAN RACHMANSYAH

061640722057

TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL

TEKNIK KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

2020

**VISUALISASI PENULISAN NASKAH DALAM MATA KULIAH
VIDEOGRAFI DASAR MENGGUNAKAN METODE WATERFALL**

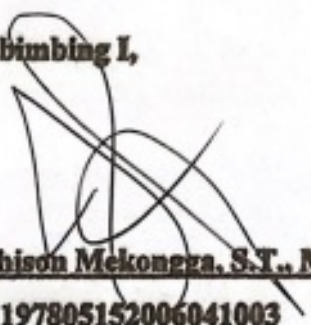


**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer**

Palembang, September 2020

Disetujui Oleh,

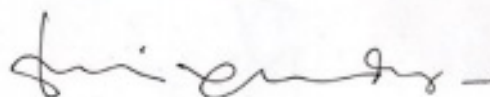
Pembimbing I,



Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom

NIP 197805152006041003

Pembimbing II,



Meivi Darlies, S.Kom., M.Kom

NIP 197705242000031002

Mengetahui,

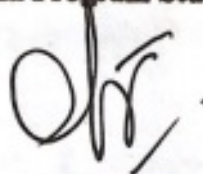
Ketua Teknik Komputer



Azwardi, S.T., M.T.

NIP 197005232005011004

Ketua Program Studi



Ema Lalla, S.Kom., M.Kom.

NIP 197703292001122002

**VISUALISASI PENULISAN NASKAH DALAM MATA KULIAH
VIDEOGRAFI DASAR MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL***



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang Skripsi
pada Selasa, 25 Agustus 2020**

Ketua Dewan Penguji

Ahvar Supani, S.T. M.T.
NIP 196802111992031002

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, Ph.D.
NIP 198103182008121002

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

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP 197912172012121001

Ervi Cofriyanti, S.Si M.T.I.
NIP 198012222015042001

Tanda Tangan

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.

NIP 197005232005011004



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polisri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Aprian Rachmansyah

NIM : 061640722057

Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika
Multimedia
Digital (DIV)

Judul Skripsi : Visualisai Penulisan Naskah Dalam Mata Kuliah
Videografi Dasar.

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagai mana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, September 2020

Yang membuat pernyataan,



Aprian Rachmansyah

NIM 061640722057

Motto:

“Biar layar robek, biar kemudi patah, lebih baik tenggelam dari pada putar haluan. Kata orang bijak sih begitu, tapi Katakku. Lebih baik tidak berlayar sama sekali kalau sudah tahu akan tenggelam.”

Untuk:

- Untukku*
- Keluargaku*
- Rekan-Rekanku*
- Almamater*

ABSTRAK

VISUALISASI PENULISAN NASKAH DALAM MATA KULIAH VIDEOGRAFI DASAR MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL*

(Aprian Rachmansyah, 80 Halaman)

Penulisan naskah film merupakan fondasi dari sebuah rangkaian pembuatan film. Pembuatan film tanpa naskah tidak akan berjalan. Tidak ada film yang dibuat tanpa naskah. Oleh karena itu, penulisan naskah film harus merupakan pembelajaran yang pertama kali di ajarkan kepada mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Teknik Kompuer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital dalam Mata Kuliah Videografi Dasar. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran penulisan naskah selama ini hanyalah satu arah. Mahasiswa hanya mendengarkan penjelasan dari dosen pengajar atau hanya membaca dari modul pembelajaran. Proses pembelajaran ini di nilai kurang efektif. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah alat bantu ajar yang dalam hal ini Media Pembelajaran audio-visual. Bahan ajar dengan media audio-visual memiliki keunggulan antara lain dapat dilihat, didengar dan dibaca dalam saat yang sama sehingga mahasiswa dapat memahami cara penulisan naskah film yang baik dan benar serta dapat diulang-ulang apabila mahasiswa masih belum mengerti atau lupa dikemudian hari. Dengan audio-visual mahasiswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran penulisan naskah, pembahasan juga akan dibahas dari proses penulisan naskah sampai ke detail terkecilnya. Dalam pembuatan media pembelajaran ini penulis menggunakan metode *Waterfall* untuk memudahkan dalam proses pengerjaan. Dengan metode *Waterfall* terdapat langkah kerja yaitu *Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing* dan *Operation and maintenance*. Dalam penelitian ini perlu dilakukan penyesuaian terhadap langkah kerja agar dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Dimana tahap *Requirements analysis and definition* akan disebut dengan tahap Perancangan dan pada tahap *System and software design* akan disebut dengan tahap Desain untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran visualiasi penulisan naskah film dalam mata kuliah Videografi Dasar.

Kata kunci : metode *waterfall*, Media Pembelajaran, Penulisan Naskah Film.

ABSTRACT

SCREENWRITING VISUALIZATION IN BASIC VIDEOGRAPHIC COURSES USING WATERFALL METHOD

(Aprian Rachmansyah, 80 Pages)

Film screenwriting is the foundation of a series of filmmaking. Unscripted filmmaking won't work. No movies are made without scripts. Therefore, film screenwriting should be the first learning taught to sriwijaya state polytechnic students in the Department of Compost Engineering Digital Multimedia Informatics Technology Study Program in Basic Videography Courses. However, in reality the process of writing scriptwriting so far is only one way. Students only listen to explanations from lecturers or simply read from the learning module. This learning process is less effective. Therefore, it takes a teaching tool in this case audio-visual Learning Media. Teaching materials with audio-visual media have advantages such as being able to be seen, heard and read at the same time so that students can understand how to write a good and correct film script and can be repeated if the student still does not understand or forget in the future. With audio-visual students more interested in following the process of scriptwriting learning, discussions will also be discussed from the scriptwriting process to the smallest details. In the creation of this learning medium the author uses the Waterfall method to facilitate the process of working. With waterfall method there are working steps namely Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing and Operation and maintenance. In this investigation it is necessary to make adjustments to the work steps in order to be used in the creation of this learning medium. Where the Requirements analysis and definition stage will be called the Design stage and at the System and software design stage will be called the Design stage to facilitate the creation of visualization learning media of film screenwriting in basic Videography courses.

Keywords : waterfall method, Learning Media, Film Screenwriting.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Visualisasi Penulisan Naskah dalam Mata Kuliah Videografi Dasar Menggunakan Metode *WATERFALL***”. Tak lupa shalawat dan salam penulis sampaikan juga kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Adapun tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan Skripsi ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangatnya.
2. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, ST., M.T. Selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom.. Selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
5. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T, M.Kom.selaku pembimbing I dalam pembuatan skripsi ini yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing II dalam pembuatan skripsi ini yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

8. Teman-teman kelas 8TIB yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.
9. Dewi Sinta, selaku partner saya yang telah banyak membantu dari segi moral maupun materil, baik dalam suka maupun duka.
10. Karina Putri Rabiha, selaku teman seperjuangan yang telah menemani semua proses pengerjaan Skripsi ini.
11. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Skripsi ini.

Di dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan laporan selanjutnya. Akhir kata, penulis mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan skripsi ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan mendapatkan berkah dan rahmat dari Allah SWT.

Palembang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	4
2.2 Visualisasi	5
2.3 Animasi	6
2.4 Video	7
2.5 Naskah Film	8
2.6 Komponen Naskah Film.....	8
2.7 Metode Penelitian.....	9
2.8 Metode Waterfall	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Penerapan Metode <i>Waterfall</i>	12
3.1.1 Perancangan	12

3.1.2	Desain.....	15
3.1.3	Implementasi.....	18
3.1.4	Integrasi & Testing.....	20
3.1.5	<i>Operation and Maintenance</i>	21
3.2	Perancangan Kuisisioner.....	22
3.2.1	Kuisisioner Calon Pengguna.....	22
3.3	Persiapan Data.....	25
3.3.1	Materi Informasi.....	25
3.3.2	Objek Penelitian.....	25
3.3.3	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.4	Tes Kinerja Aplikasi.....	25
3.4.1	Pengujian terhadap Responden	26

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Metode <i>Waterfall</i> Versi Sommerville 2011	32
4.1.1	Perancangan	32
4.1.2	Desain.....	58
4.1.3	Implementasi.....	60
4.1.4	Integrasi & Testing.....	62
	4.1.4.1 Data Hasil Pengujian.....	64
4.1.5	<i>Operation and Maintenance</i>	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i> Versi Sommerville (2011)	11
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i> Versi Sommerville (2011).....	12
Gambar 3.2 Perancangan <i>Layout Main Menu</i>	15
Gambar 3.3 Perancangan <i>Layout Sub-Main Menu</i>	16
Gambar 3.4 Perancangan <i>Layout Content</i>	16
Gambar 3.5 Perancangan <i>Layout</i> Contoh Kasus	17
Gambar 3.6 Perancangan <i>Layout Content</i> Contoh Kasus	17
Gambar 3.7 Perancangan <i>Layout</i> Pembuatan Atau Latihan.....	18
Gambar 3.8 <i>Rating Scale</i>	27
Gambar 4.1 <i>Object Button Menu</i>	32
Gambar 4.2 <i>Object Button</i> Latihan.....	32
Gambar 4.3 <i>Object Button</i> Contoh Kasus	32
Gambar 4.4 <i>Object Button Support</i>	33
Gambar 4.5 <i>Object Button</i> Penokohan	33
Gambar 4.6 <i>Object Button Scene Plot</i>	33
Gambar 4.7 <i>Object Button</i> Premis.....	33
Gambar 4.8 <i>Object Button</i> Sinopsis	33
Gambar 4.9 Background Hitam Gradasi	34
Gambar 4.10 Background Biru Langit	34
Gambar 4.11 <i>Backsound</i> dan Narasi	35
Gambar 4.12 <i>Layout</i> Menu Utama Media Pembelajaran.....	35
Gambar 4.13 Desain <i>Layout</i> Menu.....	58
Gambar 4.14 Desain <i>Layout</i> Konten Video Penjelasan	59
Gambar 4.15 Desain <i>Layout</i> Contoh Kasus	59
Gambar 4.16 Desain <i>Layout</i> Latihan.....	60
Gambar 4.17 Video Penjelasan Premis	61
Gambar 4.18 Video Penjelasan Sinopsis.....	61
Gambar 4.19 Video Penjelasan Penokohan	62
Gambar 4.20 Video Penjelasan <i>Scene Plot</i>	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Pertanyaan Penjelasan Premis 22
Tabel 3.2	Pertanyaan Penjealsan Sinopsis 23
Tabel 3.3	Pertanyaan Penjelasan Penokohan 23
Tabel 3.4	Pertanyaan Penjelasan <i>Scene Plot</i> 24
Tabel 3.5	Nilai Skala 26
Tabel 3.6	Skor Kriterion..... 26
Tabel 3.7	<i>Rating Scale</i> 27
Tabel 3.8	Contoh Data Hasil Survei..... 29
Tabel 3.9	Skor Kriterion pada Contoh Kasus 29
Tabel 3.10	<i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus 30
Tabel 4.1	Pertanyaan mengenai media pembelajaran 63
Tabel 4.2	Distribusi Responden Berdasarkan Kelas 64
Tabel 4.3	Data Hasil Seluruh Pertanyaan..... 65
Tabel 4.4	Kriteria Intrepretasi Skor..... 66
Tabel 4.5	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 1 66
Tabel 4.6	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 2 52
Tabel 4.7	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 3 53
Tabel 4.8	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 4 53
Tabel 4.9	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 5 54
Tabel 4.10	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 6 54
Tabel 4.11	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 7 56
Tabel 4.12	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 8 57
Tabel 4.13	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 9 57
Tabel 4.14	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 10 57
Tabel 4.15	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 11 58
Tabel 4.16	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 12 58
Tabel 4.17	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 13 59
Tabel 4.18	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 14 59
Tabel 4.19	Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 15 60

Tabel 4.20 Distribusi Koresponden Berdasarkan Pertanyaan 16	60
---	----