

**RANCANG BANGUN VIDEO DOKUMENTER MONUMEN GEMPA
BUMI SAWIT DAN LEGENDA GAJAH PUTIH
BERBASIS *MONTASE***

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

RANGGA PUTRA PRATAMA

2112030528

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

**RANCANG BANGUN VIDEO DOKUMENTER MONUMEN GEMPA
BUMI SAWIT DAN LEGENDA GAJAH PUTIH
BERBASIS *MONTASE***

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

RANGGA PUTRA PRATAMA

2112030528

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2024

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Rancang Bangun Video Dokumenter Monumen Gempa Bumi Sawit dan
Legenda Gajah Putih Berbasis *Montase***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:


Rangga Putra Pratama

2112030528

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 5 September 2024

Pembimbing 1



NURHIDAYANTO, M.Pd.
NIDN. 0623027401

Pembimbing 2



AFNAN ROSYIDI, S.T., M.Kom
NIDN. 0508016803

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 5 September 2024



AMIKOM SURAKARTA

Moch. Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN VIDEO DOKUMENTER MONUMEN GEMPA BUMI SAWIT DAN LEGENDA GAJAH PUTIH BERBASIS *MONTASE*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rangga Putra Pratama /
2112030528

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 September 2024

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Nina Dewi Lashwaty, SE, M.Si

Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom

M. Nur Junaidi, MM

Tanda Tangan



MOTTO

“sembunyikan proses, bergerak diam-diam, perlihatkan hasilnya.”

PERSEMBAHAN

Persembahan ini saya tujukan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tiada henti. Kepada kedua orang tua dan keluarga besar yang telah menjadi pilar kehidupan saya, terima kasih atas dukungan dan kasih sayang yang tiada tara. Juga kepada dosen pembimbing di STMIK AMIKOM Surakarta, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Teriakhir, kepada pacar saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam berbagi keadaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi D3 Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dan secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak dan Ibu penulis yang telah mendukung dari segala hal.
2. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom sebagai Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
3. Bapak Afnan Rosydi, S.T, M.Kom sebagai Kaprodi Manajemen Informatika dan sebagai Pembimbing 2.
4. Bapak Nurhidayanto, M.Pd sebagai Pembimbing 1.

Akhir kata, saya harap tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang yang saya tekuni. Semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna di masa depan.

Surakarta, 5 September 2024

RANGGA PUTRA PRATAMA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Wawancara.....	6
1.6.3 Metode Kepustakaan.....	6
1.7 Teori Yang Digunakan.....	6
1.7.1 Pengertian Multimedia	6
1.7.2 Film Dokumenter	8
1.7.3 Teori Pengambilan Video.....	8
1.7.4 Teknik <i>Montase</i>	10

1.8 Tahapan Produksi.....	11
1.8.1 Tahap Pra Produksi.....	11
1.8.2 Tahap Produksi	12
1.8.3 Tahap Pasca Produksi.....	12
1.9 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	13
1.9.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	13
1.9.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	14
1.10 Sistematika Penulisan.....	15
1.11 Jadwal Kegiatan	16
BAB II GAMBARAN OBYEK	17
2.1 Gambaran Umum.....	17
2.1.1 Profil Monumen Gempa Bumi Sawit	17
2.1.2 Legenda Gajah Putih.....	18
BAB III PEMBAHASAN.....	19
3.1 Tahapan Pra Produksi.....	19
3.1.1 Ide Cerita	19
3.1.2 Naskah.....	20
3.1.3 <i>Storyboard</i>	21
3.2 Tahapan Produksi.....	24
3.2.1 Alat yang Digunakan Dalam Proses Produksi	24
3.3 Tahapan Pasca Produksi.....	25
3.3.1 <i>Editting Video</i>	25
3.3.1.1 <i>Transfer Video</i>	25
3.3.1.2 Cara Membuat Projek Baru	26
3.3.1.3 Cara <i>Import Audio Dan Video</i>	27
3.3.1.4 Cara Membuat Animasi Teks Bergerak	28
3.3.1.5 Cara Membuat Efek Stabil Di Video.....	29
3.3.1.6 Cara Membuat Efek <i>Transisi</i>	30
3.3.1.7 Cara <i>Ekspor Video</i>	31
3.4 <i>Publishing</i>	31
BAB IV PENUTUP	33

4.1 Kesimpulan.....	33
4.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	14
Tabel 1. 2 Jadwal Kegiatan.....	16
Tabel 3. 1 Naskah.....	20
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	21
Tabel 3.2 Lanjutan	22
Tabel 3.2 Lanjutan	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Gambar Montase	11
Gambar 2. 1 Monumen Gempa Bumi Sawit.....	17
Gambar 2. 2 Legenda Gajah Putih.....	18
Gambar 3. 1 HP POCO X5	24
Gambar 3. 2 Tripod Handycam.....	24
Gambar 3. 3 Mic Hp Infinix Hot 8.....	25
Gambar 3. 4 Cara Membuat Project Baru.....	26
Gambar 3. 5 Cara Import Audio dan Video.....	27
Gambar 3. 6 Membuat Animasi Teks Bergerak	28
Gambar 3. 7 Membuat Efek Stabil DI Video.....	29
Gambar 3. 8 Membuat Efek Transisi	30
Gambar 3. 9 Cara Ekspor Video	31