

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah Negara yang kaya akan keragaman budaya dan tradisi, dari segi pariwisata Indonesia merupakan tujuan utama bagi para wisatawan baik dari dalam maupun luar Negeri. Terdiri dari berbagai pulau dan provinsi, membuat Indonesia semakin kaya akan keragaman wisatanya karena setiap provinsi memiliki kekayaan dan keunikan pariwisatanya sendiri (Nujuliyani et al., 2023)

Keragaman wisata di Indonesia tidak lepas dari yang namanya Tradisi yang melekat didalamnya. Tradisi merupakan warisan budaya yang sangat berharga, meliputi norma-norma, seni, kerajinan tangan, bahasa, makanan, dan nilai-nilai. Di Indonesia, tradisi memiliki peran krusial sebagai ciri khas budaya dan pengikat persatuan nasional. Namun, kemajuan zaman dan pengaruh global membawa tantangan besar. Banyak tradisi terancam karena derasnya informasi, pengaruh budaya populer, perubahan nilai, dan berkurangnya minat dikalangan generasi muda, yang menyebabkan sebagian besar tradisi berisiko punah atau terlupakan. Menjaga tradisi adalah suatu investasi untuk masa depan. Ini tidak hanya berkaitan dengan melestarikan kekayaan budaya, tetapi juga merawat kearifan lokal, memperkuat identitas, serta menjadi sumber inspirasi kreatif. Tradisi yang terjaga juga dapat meningkatkan sektor pariwisata budaya dan ekonomi kreatif, serta menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap bangsa (Mamik Indrawati & Sari, 2024)

Umbul Kemanten adalah salah satu objek wisata alam yang mempunyai sejarah dan tradisi yang berada di Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Bukan sekadar menjadi sumber mata air, melainkan juga memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat setempat. Keberadaan Umbul Kemanten terikat dengan berbagai ritual, kepercayaan, dan praktik sosial yang telah diwariskan selama berabad-abad. Nama "Kemanten" mengisyaratkan hubungan dengan upacara pernikahan dalam tradisi Jawa. Hal ini menjadi menarik ketika nama "Kemanten" dijadikan sebuah nama umbul yang mana sejarah serta perannya belum banyak orang yang tahu.

Umbul Kemanten dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Sinergi Sidowayah, yang berlokasi di Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. BUMDes ini telah mengelola Umbul Kemanten sejak tahun 2016 dan menjadikannya sebagai salah satu objek wisata unggulan di Klaten. Adanya pengelolaan usaha desa terhadap sumber alam menjadi keharusan untuk meningkatkan pendapatan diluar dana desa (ADD). Apalagi UU Desa terbaru mengharuskan Desa memiliki BUMDes guna memfasilitasi unit kegiatan bisnis yang sudah berjalan dan yang belum optimal (Studi et al., 2024). BUMDes Sinergi Sidowayah telah mengelola dan mengembangkan tempat ini, termasuk menambah fasilitas dan memperluas area wisata untuk kenyamanan pengunjung. Pengelolaan oleh BUMDes ini juga memberikan dampak positif bagi perekonomian desa, karena Umbul Kemanten menjadi salah satu sumber pendapatan utama desa Sidowayah.

BUMDes Sinergi Sidowayah telah mengelola dan mengembangkan tempat

ini, termasuk menambah fasilitas dan memperluas area wisata untuk kenyamanan pengunjung. Pengelolaan oleh BUMDes ini juga memberikan dampak positif bagi perekonomian desa, karena Umbul Kemanten menjadi salah satu sumber pendapatan utama desa Sidowayah. Dengan adanya perluasan area wisata banyak wisatawan atau pengunjung yang belum tahu akan hal itu dan dalam tatanan sosial budaya, pengetahuan serta pemahaman tentang nilai-nilai tradisi dan sejarah Umbul Kemanten yang berpotensi memudar. Generasi muda mungkin kini tidak lagi memiliki pemahaman yang mendalam tentang asal-usul, makna ritual, dan cerita-cerita yang menghiasi tempat tersebut. Disamping itu, minimnya dokumentasi yang komprehensif juga menjadi tantangan dalam pelestarian warisan budaya ini.

Film Dokumenter merupakan film nonfiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaannya dan pengalamannya dalam situasi yang apa adanya, tanpa persiapan, langsung pada kamera atau wawancara. Film dokumenter menceritakan sebuah realitas yang terjadi dalam lingkungan atau suatu kebudayaan dalam masyarakat. Film dokumenter telah berkembang pesat menjadi tontonan alternatif dalam masyarakat yang banyak diminati. Undang undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman Bab 1 Pasal 1 Film adalah karya cipta seni dan budaya yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan atau hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau

ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau penayangan film. Dalam permasalahan ini peneliti memilih film dokumenter menjadi media informasi kepada masyarakat dikarenakan peneliti ingin memberikan informasi yang nyata menceritakan sebuah realitas yang terjadi dalam lingkungan atau suatu kebudayaan dalam masyarakat (Iqbal Maulana Irsyadi & Defrizal Saputra, 2024). Pada era yang sekarang informasi yang di kemas dalam bentuk film / video lebih diminati oleh berbagai kalangan generasi dari yang muda hingga yang tua. Maka peneliti berharap dengan adanya film dokumenter mengenai Umbul Kemanten dapat meningkatkan rasa pengetahuan mengenai sejarah, tradisi dan nilai-nilai budaya yang ada didalamnya. Sehingga Umbul Kemanten bisa dikenal luas dan terlihat sebagai objek wisata yang menarik untuk dijadikan destinasi wisata di Kabupaten Klaten.

Dari latar belakang permasalahan diatas maka penulis akan mengambil judul karya ilmiah tugas akhir “Film Dokumenter Umbul Kemanten Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten”. Melalui media foto, video atau film pendek agar generasi muda menjadi tidak lupa akan sejarah dari Umbul Kemanten. Hal ini ditujukan sebagai alat bantu daya tarik informasi bagi masyarakat yang berkunjung di Umbul Kemanten.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang maka penulis dapat diambil perumusan masalah “Bagaimana membuat film dokumenter ini untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman generasi muda mengenai sejarah, arti ritual, dan kisah-kisah yang berhubungan dengan Umbul Kemanten?”. Sehingga

destinasi wisata umbul kemanten bisa menjadi daya tarik pengunjung.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, penulis akan membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Berikut adalah permasalahan yang akan menjadi fokus pembahasan:

- a. Video dokumenter ini kurang lebih 6 menit
- b. Film dokumenter ini akan di publikasikan di *youtube*
- c. Film berbentuk MP4

1.4 Tujuan Penulisan

1.4.1 Bagi Masyarakat

Menyediakan pengetahuan informasi kepada masyarakat, termasuk para pengunjung dan generasi muda, tentang latar belakang sejarah, ritual budaya, serta kisah-kisah yang berhubungan dengan Umbul Kemanten.

1.4.2 Bagi Penulis

- a. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan program studi Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer (STMIK) Amikom Surakarta.
- b. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan multimedia yang sudah didapatkan selama dibangku perkuliahan.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Bagi Umbul Kemanten dan Masyarakat

Memberikan pemahaman tentang umbul Kemanten kepada Masyarakat di luar wilayah Kabupaten Klaten sehingga mereka akan tertarik untuk mengunjungi

tempat wisata tersebut.

1.5.2 Bagi Penulis

Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah ilmu serta wawasan pengetahuan dibidang multimedia khususnya tentang film dokumenter.

1.5.3 Bagi pihak STMIK AMIKOM Surakarta

Menjadi bahan referensi di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta, bagi mahasiswa dalam penulisan tugas akhir yang akan mengambil topik serta judul yang sama.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Observasi

Observasi adalah pengumpulan data lapangan yang melibatkan penggunaan indra, terutama mata dan telinga, untuk mencatat perilaku, tindakan, interaksi, dan konteks yang terjadi secara alami. Observasi secara sederhana dapat diartikan pengamatan terhadap suatu objek atau pokok permasalahan, sehingga metode observasi dapat diartikan sebagai suatu metode pembelajaran bagi siswa dengan pengamatan suatu obyek atau pokok permasalahan yang dikemukakan atau yang disampaikan guru melalui media atau lingkungan sekitar (Pujiyanto, 2021).

Adapun pengamatan dilakukan dengan cara mengamati umbul (mata air) dan berbagai fasilitas yang berada di Umbul Kemanten di Desa Sidowayah, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Dimana Umbul Kemanten terdiri dari beberapa kolam dengan berbagai kedalaman yang berbeda, dan di Umbul Kemanten ada arak-arakan manten pada saat tradisi padusan, dilakukan pada sebelum bulan puasa, tradisi kungkum pada malam hari untuk mencari

ketenangan yang dilakukan oleh seorang individu, dan ada juga bancaan yang dilakukan setiap hari jumat kliwon sebagai rasa syukur yang diberikan umbul Kemanten terhadap masyarakat desa Sidowayah.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah suatu cara yang digunakan seseorang untuk tujuan tugas tertentu, mencoba mendapat keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang informan dengan berbicara dan berhadapan dengan orang lain. Wawancara tidak berstruktur, tidak berstandar, informal, atau berfokus dimulai dari pertanyaan umum dalam area yang luas pada penelitian. Wawancara ini biasanya diikuti oleh suatu kata kunci, agenda atau daftar topik yang akan dicakup dalam wawancara. Namun tidak ada pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya kecuali dalam wawancara yang awal sekali (Rachmawati, n.d.). Penulis memperoleh data dan informasi dengan cara melakukan tanya jawab tentang asal-usul, makna ritual, tradisi, dan cerita-cerita yang menghiasi Umbul Kemanten dengan Pengelola atau pengurus (Bapak Alwan) Umbul Kemanten, dan seorang individu yang melakukan ritual kungkum untuk mencari ketenangan. Berikut hasil wawancara dengan pengelola dan pengurus Umbul Kemanten.

Selain melakukan wawancara dengan pengelola dan pengurus Umbul Kemanten. Penulis juga melakukan wawancara dengan seorang individu yang melakukan tradisi kungkum di Umbul Kemanten, seorang individu melakukan ritual kungkum karena kepercayaan nya dan mendapat ketenangan dan bersih diri.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Studi sebagai teori Pustaka digunakan untuk membantu dalam pengerjaan tugas akhir melalui sumber-sumber yang ada di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta dan buku-buku *e-library (Internet)* yang berhubungan dengan masalah yang di jadikan topik dalam penulisan tugas akhir. Penelitian studi pustaka yang merupakan telaah dari sebuah literatur.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang disampaikan kepada anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital. multimedia diartikan kumpulan/gabungan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dengan demikian kegiatan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar cetak, program slide, program audio, sudah dimaknai sebagai pembelajaran berbantuan multimedia. Pada tahun 90-an, konsep multimedia mulai bergeser sejalan dengan perkembangan teknologi komputasi yang demikian cepat. (Fauzi.H, dkk, 2021)

Berdasarkan pernyataan diatas multimedia diartikan sebagai penggabungan dari beberapa komponen multimedia yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang komunikatif dan kreatif.

Adapun beberapa komponen multimedia tersebut ialah:

a. Teks

Teks ialah ungkapan bahasa yang menurut isi, sintaksis, dan pragmatik merupakan satu kesatuan (Marliana et al., 2020)

b. Gambar

Gambar adalah media pengajaran yang amat dikenal didalam setiap kegiatan pengajaran dan yang paling umum dipakai yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan (Suparman et al., 2020).

c. Audio

Audio ialah sarana komunikasi bahasa yang berpusat pada pendengaran yang mengandung pesan untuk dapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan kemauan dalam belajar (Ifadah et al., 2020).

d. Video

Video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut (MARLIANI, 2021).

1.7.2 Pengertian Film

Pengertian Film adalah merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang fakta seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar (Hasim et al., 2022). Film merupakan sebuah seni naratif yang memadukan audiovisual dengan cara yang istimewa. Ia terdiri dari serangkaian gambar statis yang diambil dan ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga menimbulkan ilusi pergerakan dilayar. Lebih dari sekadar sekumpulan gambar yang bergerak, film adalah karya naratif yang mampu mengisahkan cerita, menyampaikan gagasan, menjelajahi perasaan, dan mencerminkan berbagai aspek

kehidupan manusia serta masyarakat melalui kombinasi berbagai elemen visual dan suara yang rumit.

1.7.3 Pengertian Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film dari sebuah peristiwa yang actual. Film dokumenter biasanya di-*shoot* di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan actor dan temanya terfokus pada subyek-subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, social atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah memberi pencerahan, informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali (Film & Ratio, n.d.). Film dokumenter merupakan kategori film yang berfokus pada mencatat realitas, kejadian terkini, individu yang ada, serta masalah-masalah yang berdasarkan fakta. Tidak seperti film fiksi yang membangun narasi dan tokoh, film dokumenter bertujuan untuk memberikan informasi serta kenyataan mengenai dunia yang sebenarnya.

1.7.4 Langkah Pengembangan Multimedia

Proses pembuatan film documenter ini melalui tiga tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, pasca produksi.

1.7.4.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film. Pra produksi merupakan tahap kegiatan perencanaan produksi film yang akan dibuat. Besar atau kecilnya film yang akan diproduksi tergantung dari kompleksitas film itu sendiri (Shadrina, 2023). Pada tahap ini, program acara berawal dari sebuah ide atau gagasan baik setelah itu menyusun naskah cerita (skenario) untuk drama atau *rundown* program

non-drama dan *news*. Setelah konsep *pre-production* selesai baru dilanjutkan ke tahap-tahap berikutnya yaitu merealisasikan proses *pre-production* ke dalam proses produksi (*production*).

a. Judul

“UMBUL KEMANTEN DESA SIDOWAYAH, KECAMATAN
POLANHARJO, KABUPATEN KLATEN”

b. Sinopsis

Pengambilan gambar awal *opening* dengan menampilkan gapura pintu masuk pemerinta kabupaten Klaten. Dilanjutkan dengan beberapa ikon yang berada di kabupaten Klaten. Kemudian menampilkan tulisan Umbul Kemanten yang berada di dalam tempat wisata tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan gambar di dalam loket pintu masuk Umbul Kemanten. Menampilkan para wisatawan yang sedang berenang. Kemudian menampilkan video pengelola yang sedang menceritakan tentang sejarah maupun adat tradisi yang ada di Umbul Kemanten. Kemudian menampilkan suasana yang berada di Umbul Kemanten.

c. *Storyboard*

Storyboard merupakan rangkaian gambar atau sketsa yang disusun dalam urutan tertentu, mirip dengan komik, yang menunjukkan momen-momen penting dalam suatu karya visual, seperti film, video, iklan, animasi, atau bahkan presentasi. Tiap panel dalam *storyboard* menggambarkan satu pengambilan gambar atau urutan adegan, disertai dengan penjelasan visual dan informasi penting lainnya.

1.7.4.2 Produksi

Produksi adalah suatu proses yang akan menentukan keberhasilan dalam sebuah film. Proses produksi disebut dengan *shooting* (pengambilan video). Dalam proses ini sutradara bertanggung jawab penuh dalam pembuatan film (Shadrina, 2023). Pada fase pembuatan konsep skrip atau urutan acara agar dapat diterima dengan baik oleh penonton, di mana pada fase ini melibatkan departemen lain yang berhubungan dengan aspek teknis. Karena perlu mengubah gagasan atau ide yang dihasilkan saat sesi pemikiran, maka diperlukan penggunaan alat dan pengendali untuk alat yang digunakan, yang lebih dikenal dengan istilah layanan produksi.

a. Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Ini adalah pusat dari fase pembuatan, di mana seluruh adegan dalam skrip diambil gambarnya. Pemimpin proyek mengarahkan para pemeran dan tim untuk merealisasikan imajinasi cerita menjadi bentuk gambar dan suara.

b. Pengambilan Suara

Bagian audio bertanggung jawab untuk merekam percakapan dan suara latar yang diperlukan saat syuting. Suara yang berkualitas tinggi sangat krusial untuk pengalaman menonton film.

c. Pengaturan Kamera dan Pencahayaan

Sutradara fotografi atau sinematografer memiliki tugas untuk mengelola kamera, lensa, dan pencahayaan agar gambar yang dihasilkan sesuai dengan keindahan visual film serta kebutuhan setiap adegan.

1.7.4.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah sebuah proses finishing pembuatan film menjadi film yang utuh dan pesan tersampaikan kepada penonton. Dalam tahap ini terdapat beberapa aktivitas yaitu pengeditan gambar, pemberian audio, efek khusus, dan warna (Shadrina, 2023).

Tahap-tahap pasca produksi:

a. Proses *Editing*

Proses mengedit terhadap klip-klip video hasil proses *shooting* sesuai dengan alur dari naskah. Tidak menutup kemungkinan struktur yang sudah selesai pada tahap pra produksi akan ada perubahan pada saat masuk ke tahap proses *editing* ini.

b. Suara

Suara yang awalnya di rekam pada saat produksi mulai diedit dan dikembangkan kualitasnya musik atau lagu yang diperlukan dibuat dan diaransemen sesuai dengan kebutuhan film. Efek suara juga ditambah apabila ada yang kurang.

c. Distribusi

Setelah proses *editing* selesai, maka video dibuat dalam format tertentu untuk didistribusikan agar dapat dikonsumsi publik. Melalui media *youtube* agar bermanfaat bagi orang lain.

1.7.5 Teknik Pengambilan Gambar

1.7.5.1 *Angle Shot* (Letak Kamera)

Angle shot merupakan suatu sudut yang mewakili penonton. Pengambilan

suatu sudut pandang kamera yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton. Penempatan kamera merupakan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput dalam sebuah shot (Ahmad Umar Dhany & Dani Manesah, 2024).

1. *Eye Angle*

Eye Angle merupakan teknik pengambilan gambar yang memposisikan kamera sejajar secara horisontal dengan ketinggian subjek, bisa setinggi dada ataupun setinggi penglihatan subjek. Pengambilan gambar *Normal Angle* banyak digunakan pada adegan-adegan yang standar, baik saat dialog dalam film fiksi maupun pada wawancara pada film dokumenter (*Filza Rezeki1, Nursapia Harahap2, Zuhriah3, 2023*).



Gambar 1. 1 *Eye Angle*

2. *Low Angle*

Low Angle merupakan teknik pengambilan gambar dengan memposisikan tinggi kamera dibawah objek atau dibawah garis mata orang (*Filza Rezeki1, Nursapia Harahap2, Zuhriah3, 2023*).



Gambar 1. 2 *Low Angle*

3. *Close Up*

Close Up (CU) merupakan sarana yang sangat unik dari film/videoklip. *Close up* pada film / video klip memberikan kemungkinan suatu penyajian yang rinci dan detail dari suatu kejadian. *Close up shot* ini untuk memperjelas sebuah adegan secara detail seperti raut wajah, langkah kaki, dan sebagainya (Filza Rezeki¹, Nursapia Harahap², Zuhriah³, 2023).



Gambar 1. 3 *Close Up*

4. *Long Shot*

Long Shot (LS) yaitu menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton secara keseluruhan. (Filza Rezeki¹, Nursapia Harahap², Zuhriah³, 2023)



Gambar 1. 4 Long Shot

5. Medium Shot

Medium Shot (MS) didefinisikan sebagai intermediate shot karena terletak antara *long shot* dan *close up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. *Medium shot* juga dapat dikategorikan sebagai “potret setengah badan” (Filza Rezeki¹, Nursapia Harahap², Zuhriah³, 2023).



Gambar 1. 5 Medium Shot

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Berikut perangkat keras yang digunakan penulis:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
<i>Processor</i>	Intel(R) Core (TM) i3-1005g1 @ 1.29GHz (4CPUs), ~ 1.2GHz atau yang lebih tinggi
<i>Memori atau RAM</i>	12MB RAM atau 12GB
<i>Hardisk</i>	477 GB SSD
<i>Sistem type</i>	Aspire A514-53
Kamera	Iphone 14 pro 6 GB/128 GB Iphone 15 pro 8 GB/128 GB
Tripod	Takara Rover 66
Mikrofon	Samsung A22

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software yang digunakan meliputi:

1.8.2.1 Sistem Operasi

Windows adalah sistem operasi berbasis GUI (*Graphical User Interface*) yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan menyimpan *file*, menjalankan perangkat lunak, memutar video, dan terhubung ke internet. Microsoft merilis versi pertama Windows pada tahun 1980-an, dan sejak saat itu banyak versi Windows yang diluncurkan, yakni termasuk Windows 10 yang di rilis sekitar tahun 2015 (Sanjaya et al., 2024). Yang dalam operasi *windows* ada *Ms.Word* yang digunakan untuk penulisan tugas akhir, *Ms.PowerPoint* untuk presentasi tugas akhir.

1.8.2.2 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere *Pro* merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu mengelola video yang sangat canggih serta memudahkan dalam proses pembuatan, proses mendesain maupun proses edit yang mampu mengedit berbagai macam-macam video (Ninik Rahayu Ashadi, 2024). Penulis

menggunakan *software* ini untuk mengedit video tugas akhir pada saat pasca produksi.

1.8.2.3 CapCut

CapCut merupakan aplikasi yang memiliki banyak keunggulan yang dapat mempermudah pemakai dalam menggunakannya, fitur-fitur yang disediakan juga sangat lengkap seperti menambahkan musik, menambah gambar, menggabungkan video, memberi subtitle pada video dengan otomatis (Anggrayni et al., 2023). Penulis menggunakan *software* ini pada tahap pasca produksi untuk menambahkan *subtitle*.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Memudahkan dalam penjelasan penulisan tugas akhir pada setiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, gambaran umum, hardware dan *software*, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, ritual adat, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai paparan paparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. 2 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan/Minggu															
		Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Tempat	■	■														
2	Penulisan Proposal		■	■	■												
3	Pra Pendaran					■	■										
4	Penyusunan BAB I							■	■								
5	Penyusunan BAB II								■	■							
6	Penyusunan BAB III									■	■	■					
7	Penyusunan BAB IV											■	■				
8	Ujian Pendaran													■	■	■	