

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan lancar Laporan Tugas Akhir ini. Maksud dan tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual, Telkom Creative Industries School di Telkom University. Dalam tugas akhir ini, penulis membuat perancangan videografi salah satu museum di Indonesia. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Didit Widiatmoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi di Desain Komunikasi Visual, Telkom Creative Industries School, Telkom University, Bandung.
2. Bapak Twin Agus Pramonojati, S.Sos., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memotivasi dan membantu dalam perancangan tugas akhir ini dengan baik.
3. Bapak Andreas Rio Adriyanto selaku Dosen Penguji I dan Bapak Dicky Hidayat, S.Sn, M.Ds selaku Dosen Penguji II.
4. Bapak Muhammad Hidayat selaku Seksi Eksplorasi Situs Sangiran, yang telah memberikan ijin dan bimbingan kepada penulis dalam proyek tugas akhir.
5. Seluruh staf di Museum Sangiran yang juga telah membantu suksesnya observasi dan proses pengambilan gambar di lapangan.
6. Bapak, Ibu, dan Saudariku yang telah senantiasa mendoakan, memberi semangat, dan juga motivasi.

7. Seluruh staf sekretariat Prodi DKV Telkom University yang telah membantu suksesnya penulisan tugas akhir serta membimbing penulis dalam perkuliahan.
8. Teman-teman program studi DKV Telkom University yang selalu mendukung dan membantu penulis.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Penulis sepenuhnya menyadari, bahwa laporan ini memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandung, 4 Juli 2014

Penulis

Harisna Wahyudihati
NPM. 1401104217

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Skema Perancangan	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2.1 Teori Multimedia	8
2.1.1 Mutimedia Menurut Ahli	8
2.1.2 Komponen Multimedia	9
A. Teks	9
B. Grafik (image)	9
C. Audio	10
D. Video	10
E. Animasi	10

2.2	Teori Sinematografi	10
2.2.1	Dasar-dasar Sinematografi	11
	A. <i>Camera Angle</i>	11
	B. <i>Continuity</i>	12
	C. <i>Cutting</i>	12
	D. <i>Close Up</i>	12
	E. <i>Composition</i>	13
2.2.2	Gerakan Kamera	21
	A. <i>Pan</i> atau <i>Panning</i>	21
	B. <i>Tilt</i> atau <i>Tilting</i>	21
	C. <i>Zoom</i>	21
	D. <i>Rack Focus</i>	21
2.2.3	Pentahapan Pelaksanaan Produksi	22
	A. Pra Produksi	22
	B. Produksi	22
	C. Pasca Produksi	22
2.2.4	Pencahayaan (<i>Lighting</i>)	25
2.3	Teori <i>Storyboard</i>	26
2.4	Teori <i>Storyline</i>	26
2.5	Teori Tipografi	26
2.5.1	Susunan Tipografi	27
2.5.2	Jenis Tipografi	27
2.5.3	Kriteria Tipografi	28
2.6	Teori Ilustrasi	29
2.7	Teori Warna	30
2.8	Teori Promosi	32
2.9	Teori Museum	33
2.10	Teori Pariwisata	34
2.11	Teori Komunikasi	34
2.11.1	Teori Komunikasi Visual	35
2.11.2	Teori Komunikasi Massa	35
2.12	Teori Musik Orkestra	36

BAB III DATA DAN ANALISIS	37
3.1 Data	37
3.1.1 Data Situs Sangiran	37
A. Kronologi Pengembangan Situs Sangiran.....	38
B. Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS)	40
C. Museum Sangiran	44
D. Denah Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS) dan Museum Sangiran	48
E. Peta Lokasi Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS) dan Museum Sangiran	49
F. Instansi dan Gerakan Terkait Situs Sangiran	50
3.1.2 Data Proyek	53
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	54
A. Demografis	54
B. Geografis	54
C. Psikografis	54
D. Behavioral	54
3.1.4 Data Proyek Sejenis	54
A. Museum Louvre Paris	54
B. The Mind Museum at Tagung	56
3.1.5 Data Observasi, Wawancara, dan Kuesioner	58
A. Data Observasi	58
B. Data Wawancara	59
C. Data Kuesioner	59
3.2 Analisis	67
3.2.1 Analisis Hasil Wawancara	67
3.2.2 Analisis Hasil Kuesioner	68
3.2.3 Analisis <i>SWOT</i> Situs Sangiran	69
A. <i>SWOT</i>	69
B. Analisis <i>SWOT</i>	71
3.2.4 Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	73

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	74
4.1 Konsep	74
4.1.1 Konsep Pesan	74
4.1.2 Konsep Kreatif	74
A. Proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi	74
B. Narasi dan Musik	75
C. <i>Storyline</i>	76
4.1.3 Konsep Visual	78
A. Warna	78
B. Tipografi	79
C. Ilustrasi	84
D. <i>Storyboard</i>	86
E. Gerakan Kamera.....	103
F. Komposisi Berdasarkan <i>Point of Interest</i>	105
G. Komposisi Berdasarkan <i>Field of View</i>	107
H. <i>Camera Angle</i>	110
4.1.4 Konsep Media	111
A. Aplikasi <i>Editing</i>	111
B. Aplikasi <i>Video Player</i>	111
C. <i>Video Sharing</i>	112
D. Desain Stiker dan Sampul Video	112
4.2 Hasil Perancangan	113
BAB V PENUTUP	123
5.1 Kesimpulan	123
5.1 Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125
SUMBER ONLINE	128
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema Perancangan Tugas Akhir	5
Tabel 2.1 Resolusi Gambar Televisi/Video	24
Tabel 2.2 Definisi Warna	30
Tabel 3.1 Struktur Organisasi BPSMP Sangiran	43
Tabel 3.2 Jumlah Pengunjung Museum Sangiran Tahun 2012	58
Tabel 3.3 Jumlah Pengunjung Museum Sangiran Tahun 2013	58
Tabel 3.4 Jumlah Responden berdasarkan Asal Provinsi	65
Tabel 3.5 Perbandingan Proyek Sejenis	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Komposisi Garis	13
Gambar 2.2	Elemen Komposisi Bentuk	14
Gambar 2.3	Elemen Komposisi Warna	14
Gambar 2.4	Komposisi <i>Simplicity</i>	15
Gambar 2.5	Komposisi <i>Rule of Third</i>	16
Gambar 2.6	Komposisi <i>Golden Triangle</i>	16
Gambar 2.7	Komposisi <i>Spiral</i>	17
Gambar 2.8	Komposisi Dimensi	17
Gambar 2.9	Komposisi Keseimbangan	18
Gambar 2.10	Komposisi <i>Pattern</i>	18
Gambar 2.11	Komposisi Tekstur	19
Gambar 2.12	Komposisi <i>Framing</i>	19
Gambar 3.1	Peta Wilayah Situs Sangiran	37
Gambar 3.2	Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS)	41
Gambar 3.3	Gerbang Museum Sangiran	44
Gambar 3.4	Ruang Pamer 1	45
Gambar 3.5	Ruang Pamer 2	46
Gambar 3.6	Ruang Pamer 3	47
Gambar 3.7	Denah Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS)	48
Gambar 3.8	Peta Lokasi Situs Sangiran	50
Gambar 3.9	Logo Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	50
Gambar 3.10	Logo Pemerintah Kota Sragen	51
Gambar 3.11	Logo UNESCO	51
Gambar 3.12	Logo Wonderful Indonesia	52
Gambar 3.13	Logo Slogan Kenali Negerimu Cintai Negerimu	52
Gambar 3.14	Logo Visit Jawa Tengah	53
Gambar 3.15	<i>Screenshot</i> Video Louvre Museum	55
Gambar 3.16	<i>Screenshot</i> Video The Mind Museum At Tagung	56
Gambar 3.17	Grafik Hasil Kuesioner	59

Gambar 3.18 Grafik Hasil Kuesioner	60
Gambar 3.19 Grafik Hasil Kuesioner	61
Gambar 3.20 Grafik Hasil Kuesioner	61
Gambar 3.21 <i>Screenshot Website</i> Museum Sangiran	62
Gambar 3.22 Grafik Hasil Kuesioner	62
Gambar 3.23 Grafik Hasil Kuesioner	63
Gambar 3.24 Grafik Hasil Kuesioner	64
Gambar 3.25 Grafik Jumlah Responden berdasarkan Asal Provinsi	66
Gambar 4.1 <i>Cover Album</i> Audiomachine	76
Gambar 4.2 <i>Blank Scene</i> – Latar Belakang Teks Narasi Pembuka dan <i>Credits</i>	79
Gambar 4.3 <i>Font OptimusPrinceps</i>	80
Gambar 4.4 Penggunaan <i>Font Optimus Princeps</i> pada Teks Narasi Pembuka ..	81
Gambar 4.5 Penggunaan <i>Font Optimus Princeps</i> pada Teks <i>Credits</i>	81
Gambar 4.6 <i>Font Accidental Presidency</i>	82
Gambar 4.7 Penggunaan <i>Font Accidental Presidency</i> pada Teks Narasi <i>Main Body</i>	82
Gambar 4.8 <i>Veteran Typewriter</i>	83
Gambar 4.9 Penggunaan <i>Font Veteran Typewriter</i> pada Teks <i>Credits</i>	84
Gambar 4.10 Ilustrasi Candi Cetho	84
Gambar 4.11 Ilustrasi Nenek Membatik	85
Gambar 4.12 Ilustrasi Bangunan Museum Sangiran dari Kejauhan	85
Gambar 4.13 Ilustrasi Bangunan Bagian Depan Museum Sangiran	85
Gambar 4.14 Ilustrasi Gedung Ruang Pamer 3 dari Kejauhan	86
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i>	86
Gambar 4.16 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Teknik <i>Pan Left</i>	103
Gambar 4.17 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Teknik <i>Pan Right</i>	104
Gambar 4.18 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Teknik <i>Tilt up</i>	104
Gambar 4.19 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Teknik <i>Zoom in</i>	104
Gambar 4.20 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Teknik <i>Rack Focus</i>	105
Gambar 4.21 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Rule of Third</i>	105
Gambar 4.22 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi Garis (<i>Line</i>)	106
Gambar 4.23 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi Bentuk (<i>Shape</i>)...	106

Gambar 4.24 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>)	106
Gambar 4.25 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Golden Triangle</i> ..	107
Gambar 4.26 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi Keseimbangan (<i>Balance</i>)	107
Gambar 4.27 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Extreme Long Shot</i>	108
Gambar 4.28 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Long Shot</i>	108
Gambar 4.29 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Medium Long Shot</i>	108
Gambar 4.30 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Medium Shot</i>	109
Gambar 4.31 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Medium Close Up</i>	109
Gambar 4.32 Contoh <i>Scene</i> yang Menggunakan Komposisi <i>Close Up</i>	109
Gambar 4.33 Contoh <i>Scene</i> yang dengan <i>Normal Angle</i>	110
Gambar 4.34 Contoh <i>Scene</i> yang dengan <i>Low Angle</i>	110
Gambar 4.35 Contoh <i>Scene</i> yang dengan <i>High Angle</i>	111
Gambar 4.36 Stiker <i>CD</i>	112
Gambar 4.37 Desain <i>Cover CD</i>	113
Gambar 4.38 Kumpulan <i>Screenshot</i> Video Promosi Situs Sangiran	113

DAFTAR ISTILAH

- Audience* : Sekumpulan orang yang menjadi objek pemirsa.
- Audio* : Segala sesuatu yang bersifat bunyi atau suara.
- Audio Visual* : Sesuatu yang dapat didengar dan dilihat. Seperti *film*, televisi, *slide* suara pada media pembelajaran, dan sebagainya.
- Burning* : Proses penyimpanan *file* pada media selain komputer, yaitu CD atau DVD.
- Camera Angle* : Sudut pengambilan gambar oleh kamera.
- Contras Ratio* : perbandingan antara keadaan kuat cahaya yang paling terang dengan kuat cahaya yang paling gelap.
- Copyright* : Hak cipta.
- Editing* : Proses penyuntingan, seleksi, dan penyusunan potongan-potongan film dan rekaman suara.
- Encoding* : Proses pengubahan format *file* asli ke format lain agar dapat dilakukan *burning*.
- Fosil : Sisa-sisa hewan, tanaman dan makhluk hidup lainnya yang berasal dari masa lalu.
- Fosil *Hominid* : Fosil manusia purba.
- Noise* : Bintik-bintik pada hasil foto atau video. Hal ini dipengaruhi oleh ISO pada kamera.
- Scene* : Satu unit utuh dari sebuah *film* naratif dapat merupakan rangkaian *shoot* atau beberapa *shoot* tunggal yang diambil dari set/ tempat/ dekor, dan hanya menampilkan sebuah *action* dramatik saja.
- Screenhot* : Suatu gambar hasil tangkapan atau cuplikan layar yang diambil menggunakan aplikasi tertentu pada komputer/*gadget*.
- Serif* : Kait pada ujung huruf.
- Share Link* : Penyebaran informasi dari *website* ke *website*, atau media sosial melalui proses duplikasi *link*.
- Shooting* : Proses pengambilan gambar dengan menggunakan kamera.
- Sound* : Elemen suara yang terdapat di dalam sebuah video.
- Storyboard* : Serangkaian sketsa atau rangkain gambar *shoot-shoot / scene* yang direncanakan untuk pembuatan video/*film*.
- Tipografi : Seni tentang aturan atau tata cara penggunaan huruf, kata, dan paragraf.
- Tripod* : Tiang berkaki untuk menempatkan kamera.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 SCREENSHOT VIDEO
- Lampiran 2 DATA WAWANCARA
- Lampiran 3 DATA KUESIONER
- Lampiran 4 DATA OBSERVASI
- Lampiran 5 SCREENSHOT EMAIL PERIJINAN PENGGUNAAN MUSIK
 LATAR OLEH AUDIOMACHINE