**PERANCANGAN VIDEO MULTIMEDIA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DENGAN UNSUR SINEMATIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARTE CEKER REMPAH CABANG PURWOKERTO**

**(Studi Kasus : Restoran Parte Ceker Rempah)**

**Proposal**



Disusun oleh

**Kahar Ridwan Fuadi**

**16.11.0280**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO**

**PURWOKERTO**

**2019**

# ABSTRAK

Bisnis kuliner merupakan salah satu peluang bisnis yang menjanjikan. Banyak usaha rumahan kecil-kecilan yang terus berkembang menjadi usaha besar.

Parte Ceker Rempah merupakan salah satu tempat wisata kuliner yang ada di kota Purwokerto, tepatnya di jalan HR.Bunyamin dan di jalan Keranji nomer 57. Rumah makan ini memiliki rasa masakan yang nikmat, fasilitas yang memadai dan pelayanan yang sangat memuaskan. Sayangnya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang keunggulan tersebut.

Perancangan dan pembuatan yang dilakukan adalah merancang dan membuat media promosi yang dapat menimbulkan ketertarikan terhadap target audiens, efektif, efisien, dan komunikatif sehingga sesuai dengan target market Parte Ceker Rempah.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan observasi. Sedangkan metode penelitian yang akan digunakan untuk pembuatan video promosi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang* terdiri dari enam tahap, yaitu:1. *Concept* (pengonsepan) 2. *Design* (pendesainan) 3. *Material collecting* (pengumpulan materi) 4. *Assembly* (pembuatan) 5. *Testing(pengujian)* 6. *Distribution* (pendistribusian).

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah video untuk mempromosikan Parte Ceker Rempah dengan teknik *Life Shoot* dan *Sinematografi* yang akan di distribusikan ke media sosial dan youtube.

**Kata Kunci** : Promosi, *Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Concept, Desigm, Materia; collecting, Assembly, Testing, Distribution, Life Shoot, Sinematografi.*

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Perkembangan bisnis kuliner di kota Purwokerto mengalami peningkatan yang signifikan, ini bisa dilihat dari mulai menjamurnya tempat-tempat kuliner yang tersebar di kota ini. Salah satu faktor yang mempengaruhi berkembangnya bisnis kuliner di Purwokerto diantaranya adalah banyaknya mahasiswa pendatang yang menuntut ilmu serta banyaknya pilihan lokasi pariwisata dikota ini. Inilah yang mendasari terciptanya Parte Ceker Rempah untuk meramaikan bisnis kuliner di purwokerto.

Seperti yang di ketahui, Parte Ceker Rempah (PCR) adalah salah satu pilihan kuliner yang berdiri pada tanggal 14 april 2019 di bawah naungan CV. Merakrisna Taruno. Perusahaan ini memiliki kantor pusat yang terletak di kota purwokerto, beberapa cabang yang telah dibuka antara lain PCR Tebet, PCR HR. Bunyamin dan PCR Keranji, lalu yang akan menjadi objek masalah penelitiannya adalah PCR HR. Bunyamin. Permasalahan yang terjadi adalah menurunnya omset dari *outlet* HR.Bunyamin.

Dalam penelitian ini akan di buat video multimedia sebagai media promosi untuk menaikan *revenue* atau omset dari *outlet* HR. Bunyamin.

## Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang sudah dijelaskan, maka dapat dirumuskan suatu pokok permasalahan yaitu “ Bagaimana cara merancang sebuah video multimedia dengan Teknik *live shoot* dan sinematografi sebagai media promosi Parte Ceker Rempah? “ .

## Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pembuatan Video ini adalah :

1. Merancang dan membuat video multimedia sebagai media promosi   
    Parte Ceker Rempah.
2. Meningkatkan *revenue* atau omset dari outlet HR. Bunyamin.

## Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah serta lebih terfokus pada tujuan penelitian, maka penulis menetapkan Batasan-batasan berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di *outlet* Parte Ceker Rempah cabang HR. Bunyamin.
2. Media yang dibuat hanya dalam bentuk video.

## Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sarana untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu yang di dapatkan selama perkuliahan.
2. Menambah pengalaman dalam membuat sebuah projek di bidang Teknik informatika terutama pembuatan video multimedia.
3. Dapat digunakan sebagai sumber informasi mengenai objek penelitian.
4. Sebagai contoh dan acuan bagi penulis lainnya.

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

## Landasan Teori

1. **Pengertian Perancangan**

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (system *flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem. Syifaun Nafisah, (2003 : 2).

1. **Pengertian Video**

Pengertian video adalah penayangan ide atau gagasan pada layar televisi. Sesuai asal kata “video” dalam bahasa latin yang artinya saya melihat (Ibrahim, 2001: 12).

Iwan Binanto (2010), dalam bukunya yang berjudul “Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya” bahwa video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi

1. **Pengertian Promosi**

promosi adalah unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang di dayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan. ( William J. Stanton )

1. **Pengertian Live Shoot**

Live shoot adalah serangkaian rekaman tentang orang-orang, atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang menciptakan suatu adegan yang dramatis, yang dipadu dengan kejadian dramatis lainnya dan disusun pada suatu proses editing (Jatmiko, 2014).

1. **Pengertian Unsur Sinematik**

Unsur sinematik terdiri dari *Mise en Scene*, sinematografi, editing, dan suara. Pratista (2008) menjelaskan “*Mise en Scene* adalah segala hal yang berada didepan kamera. *Mise en Scene* memiliki empat elemen pokok yakni, setting atau latar, tata cahaya, kostum, dan make-up, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya hubungan kamera dengan objek yang diambil. Editing adalah transisi sebuah gambar *(shot)* ke gambar *(shot)* lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, 21 serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan” (h.2).

1. **Penelitian Sebelumnya**

Penelitian sebelumnya yang dijadikan gagasan dan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan oleh Clemen Ogi Nathanael, Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. , Dhika Yuan Yurisma, M.Ds yang berjudul “ Perancangan Media Promosi Video Profil Mandana Mas Dengan Teknik Live Shoot Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness “. Penelitian tersebut bertujuan untuk merancang media promosi Mandana Mas dengan menggunakan video profil sebagai upaya meningkatkan brand awareness.
2. Penelitian dilakukan oleh Nugroho Donny Adhi Saputro (692012008) Anthony Y.M. Tumimomor, S.Kom., M.Cs. Martin Setyawan, S.T., M.Cs. yang berjudul “ Perancangan Video Klip Cinematic Lagu Untuk Angela (Studi Kasus : Tofumeatballs) “. Penelitian tersebut bertujuan untuk menampilkan cerita yang tersirat dari lirik lagu dapat disampaikan kepada penonton melalui visualisasi yang menarik dan video ini dapat menjadi sebuah media promosi serta media informasi audio visual yang efektif untuk lagu Untuk Angela dan band Tofumeatballs semakin dikenal masyarakat.

# BAB III METODE PENELITIAN

## Alat Penelitian

1. Perangkat keras *(Hardware).*

Perangkat keras adalah semua bagian fisik dari suatu komputer atau laptop. Dalam penelitian ini, peneliti , menggunakan laptop sebagai media untuk merancang dan membuat video serta serta untuk menuliskan laporannya dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Laptop ACER Aspire E 15
2. Processor AMD Quad-Core Processor FX-9800P
3. Memory 8 GB (2x 4 GB) DDR4 (1,2 V) 1866 MHz (Dual Channel)
4. *Storrage hard disk* 128 GB SSD M.2 SATA 6 Gbps & 1000 GB 2,5 Inchi HDD @5400 RPM
5. Grafis **Dual Graphics: Radeon R8 M445DX**
6. ***Operating system* Windows 10 Home 64-bit**
7. **Kamera *fujiFilm X-T100***
8. **Lensa Meike 35mm**
9. Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang menunjang penelitian ini adalah :

1. Adobe After Effect CC 2017
2. Adobe Photoshop CC 2017
3. Adobe Premiere Pro CC 2018
4. CorelDraw X7

## Bahan

Adapun bahan dalam penelitian ini berupa data-data yang bersumber dari proses survei langsung di *outlet* Parte Ceker Rempah HR. Bunyamin dan wawancara dengan *outlet manager* Parte Ceker Rempah. Data yang dikumpulkan diantaranya meliputi informasi menu yang ditawarkan, harga, dan hal apa saja yang menjadi target utama untuk di promosikan.

## Konsep Penelitian

Pengambilan Data

Pengumpulan Data

Wawancara

Observasi

**pppppppppppppppppppppppppppppp**

Data *Maintenance*

Produksi

*Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

*Concept*

*Material Collection*

*Assembly*

*Distribution*

*Design*

*Testing*

Gambar 1.1 Langkah Penelitian

* 1. **Pengambilan Data** 
     + 1. **Wawancara**

Untuk mengetahui masalah yang terjadi di pihak penelitian, maka penulis melakukan wawancara kepada Bapak Indra selaku pimpinan Ortindo Purwokerto.

* + - 1. **Observasi**

Selain wawancara, sistem pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yaitu mengamati secara langsung kondisi Ortindo Purwokerto agar mendapatkan gambaran konsep video yang akan dibuat.

1. **Data Maintenance**

Pada tahap ini, data yang sudah didapatkan dianalisis dan akan digunakan untuk tahap selanjutnya, yaitu proses pembuatan video menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

* 1. **Produksi**

Tahapan produksi merupakan kelanjutan dari tahap pengambilan data. Adapun beberapa proses dalam tahapan produksi ini sesuai dengan Multimedia Development Life Cycle.

* + - 1. **Concept (Pengonsepan)**

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

* + - 1. **Design (Perancangan)**

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai konsep video berupa *storyboard*, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan video.

* + - 1. **Material Collecting (Pengumpulan Bahan)**

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain perekaman video secara langsung di Ortindo Purwokerto menggunakan kamera, pengambilan foto, pembuatan bahan animasi *Motion Graphic, audio* dan *backsound*.

1. **Assembly (Pembuatan)**

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan video. Pembuatan video didasarkan pada tahap desain, seperti storyboard, dan *flowchart*.

1. **Testing (Pengujian)**

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan memutar video dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.

1. **Distribution (Pendistribusian)**

Tahap ini video akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

# BAB IV JADWAL PENELITIAN

Penelitian ini direncanakan dalam jangka waktu dari bulan juli 2019 sampai februari 2020. Rencana pelaksanaan penelitian dijelaskan pada table berikut ini :

Tabel 4.1 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Deskripsi Kegiatan** | **Tahun 2019 bulan ke** | | | | | | **Tahun 2020 bulan ke** | | | | |
| **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1 | Pengambilan data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Perencangan dan Pemodelan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Simulasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Implementasi Prototype |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Pengujian dan Analisa Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Pembuatan laporan tengah penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Pengujian prototype dan penyempurnaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Dokumentasi dan penulisan Skripsi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# DAFTAR PUSTAKA

Clemen Ogi Nathanael, Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. , Dhika Yuan Yurisma, M.Ds jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/1728/595. 2016

Penelitian dilakukan oleh Nugroho Donny Adhi Saputro (692012008) Anthony Y.M. Tumimomor, S.Kom., M.Cs. Martin Setyawan, S.T., M.Cs. 2017