

VIDEO PROFIL OLEH-OLEH KHAS LAMPUNG

(Tugas Akhir)

Oleh

**Berdo Nagoya
1807051024**



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMUPENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

VIDEO PROFIL OLEH-OLEH KHAS LAMPUNG

Oleh

BERDO NAGOYA

Karya Tugas Akhir ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang oleh-oleh khas Lampung melalui video digital. Metode yang digunakan yaitu metode survei. Sampel yang diperoleh dari metode ini adalah dengan cara melakukan wawancara kepada beberapa pemilik UMKM yang menjual oleh-oleh khas Lampung. Perancangan video profil ini menghasilkan karya berupa format MP4 yang mempromosikan oleh-oleh khas Lampung kepada masyarakat. Selain pembuatan video, di dalam Tugas Akhir ini dijabarkan lima bab dan lampiran yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, analisis dan perancangan, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran.

Kata kunci: video profil, oleh-oleh, MP4, UMKM

VIDEO PROFIL OLEH-OLEH KHAS LAMPUNG

**Oleh
Berdo Nagoya**

Tugas Akhir

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
AHLI MADYA (A.Md.)**

Pada

**Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMUPENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

Judul Tugas Akhir : **VIDEO PROFIL OLEH-OLEH KHAS
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **BERDO NAGOYA**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1807051024**

Program Studi : **DIII Manajemen Informatika**

Jurusan : **Ilmu Komputer**

Fakultas : **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

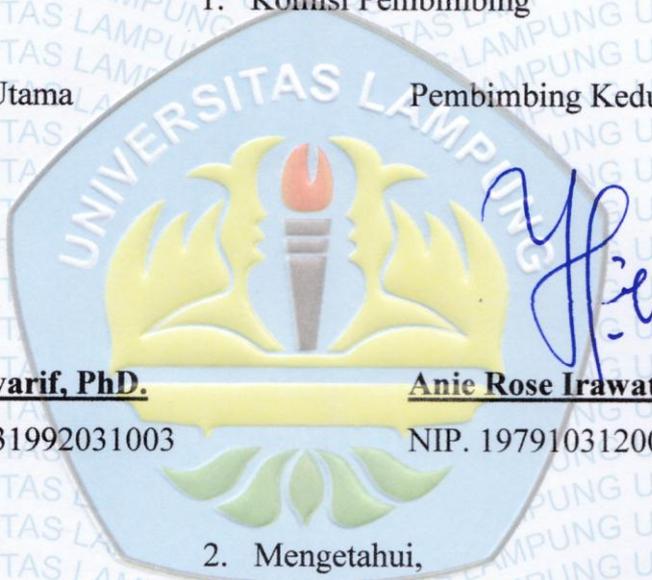
Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua



Prof. Adm. Svarif, PhD.

NIP. 196701031992031003



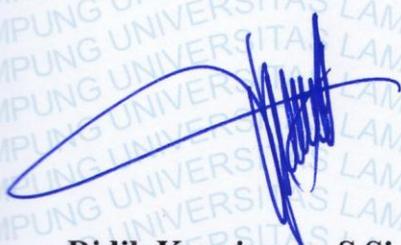
Anie Rose Irawati, ST, M.Cs.

NIP. 197910312006042002

2. Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Ketua Program Studi
DIII Manajemen Informatika



Didik Kurniawan, S.Si., M.T.

NIP. 19800419 200501 1 004



Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.

NIP. 19791031 200604 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : Prof. Admi Svarif, PhD.

Pembimbing Kedua : Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.

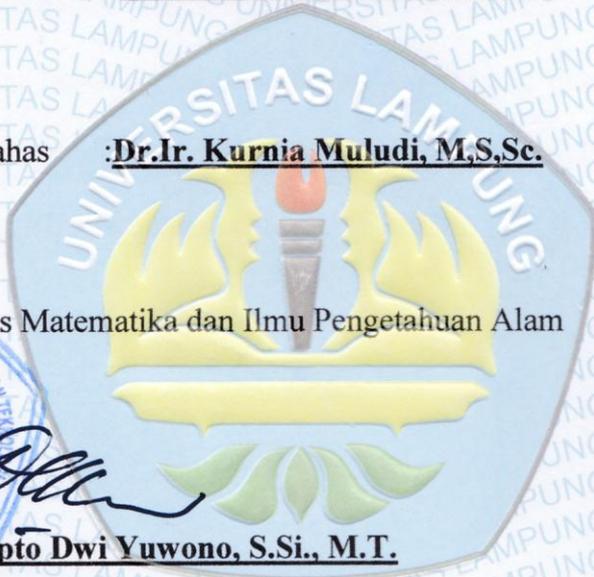
Penguji/Pembahas : Dr.Ir. Kurnia Muludi, M,S,Sc.

2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dr. Eng. Suropto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.

NIP. 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir: 07 September 2022



PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **VIDEO PROFIL OLEH-OLEH KHAS LAMPUNG** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2022



Berdo Nagoya
NPM. 1807051024

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER
INFORMASI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **VIDEO PROFIL OLEH-OLEH KHAS LAMPUNG** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2022

Berdo Nagoya
NPM. 1807051024

Hak Cipta Milik UNILA Tahun 2022 Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Waysemangka, pada tanggal 22 September 2000, sebagai anak pertama dari 2 bersaudara, dari Bapak Herdaman dan Ibu Darlina.

Pendidikan formal yang telah di tempuh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) Negri 1 Padang Dalom, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negri 4 liwa, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negri 2 liwa.

Tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manahemen Informatika FMIPA Unila melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD).

MOTO

“Dimanapun engkau berada tanamkanlah kejujuran”

-Berdo Nagoya-

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

– Imam Syafi’i

“Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali.”

-Nelson Mandela-

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan kerendahan hati kupersembahkan karya kecil ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Ibu tercinta yang dengan tulus telah memberikan kasih sayang, semangat, doa, dukungan, dan materil yang sangat luar biasa selama ini. Semoga Allah menyayangi kalian, sebagaimana aku sangat sayang dengan kalian.
2. Keluargaku yang begitu aku sayangi
3. Teman-temanku yang selalu membantu dalam segala hal selama ini
4. Teman-teman seperjuangan DIII Manajemen Informatika 2018
5. Almamater tercinta, Universitas Lampung

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umat-nya.

Laporan tugas akhir ini diberi judul “Video Profil Oleh-oleh khas Lampung”. Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu mata kuliah tugas akhir, yang mana merupakan mata kuliah wajib di Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung. Laporan ini merupakan bagian dari hasil Tugas Akhir (TA) yang telah terselesaikan.

Selesainya laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua ku, serta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral maupun materil dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Admi Syarif Ph.D. selaku dosen pembimbing utama tugas akhir yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, dan waktu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Ir.Kurnia Mulidi, M.S.Sc.dosen penguji yang telah memberikan saran masukannya.
5. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.

6. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs. selaku Kepala Program Studi D3 Manajemen Informatika.
7. Bapak Dr. rer. Nat. Akmal Junaidi, M.Sc. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
8. Bapak Ardiansyah, M.Kom selaku pembimbing akademik.
9. Dosen-dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung
10. Teman-teman seperjuangan dan seangkatan DIII Manajemen Informatika 2018
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian laporan ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam laporan ini dan dengan senang hati menerima segala kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 07 Agustus 2022

Berdo Nagoya
NPM. 1807051024

DAFTAR ISI

	Halaman
RIWAYAT HIDUP	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
I. PENDAHULUAN	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Rumusan Masalah	16
1.3. Batasan Masalah	16
1.4. Tujuan	16
1.5. Manfaat	16
II. TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1. Pengertian UMKM.....	17
2.2. Pengertian Oleh-oleh	17
2.3. Pengertian Video.....	17
2.4. Pengertian Video Profil.....	18
2.5. Pengertian Perancangan	18
2.6. Pengertian <i>Adobe Premiere Pro</i>	19

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	20
3.1. Analisis Kebutuhan.....	20
3.1.1. Kebutuhan Hardware	20
3.1.2. Kebutuhan Software	20
3.2. Konsep Perancangan Video Profil.....	21
3.2.1. Praproduksi.....	21
3.2.2. Produksi.....	21
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Video Profil.....	39
4.2 Hasil Pengembangan	40
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Diagram Perancangan Video Profil.....	21
Gambar 2. Kue buak tat dan bulat khas Pesisir Barat	22
Gambar 3. Kue segubal dan gagelang khas Tanggamus	22
Gambar 4. Kue sagon khas Pesawaran.....	23
Gambar 5. Kue kembang goyang khas Lampung Tengah	23
Gambar 6. Kue opak khas Lampung Utara	24
Gambar 7. Dodol durian khas Lampung Timur	24
Gambar 8. Kue cucur dan gula merah khas Lampung Barat	25
Gambar 9. Gulai taboh dan seruit khas Tubaba	25
Gambar 10. Membuat Proyek Baru	26
Gambar 11. Kotak dialog proyek baru	27
Gambar 12. Tampilan Proyek Baru.....	28
Gambar 13. Tampilan Import Media	29
Gambar 14. Tampilan Proses Editing	30
Gambar 15. Editing <i>scene</i> penjelasan tentang Provinsi Lampung	30
Gambar 16. Editing <i>scene</i> contoh makanan khas di Lampung	31
Gambar 17. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan kue tat	31
Gambar 18. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan kue cucur	32
Gambar 19. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan kue gagelang.....	33
Gambar 20. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan kue sagon.....	33
Gambar 21. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan kue kembang goyang.....	34
Gambar 22. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan opak	35
Gambar 23. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan dodol durian	35
Gambar 24. Editing <i>scene</i> bahan dan cara pembuatan kue lapis legit	36
Gambar 25. Poses <i>Export</i> Video	37
Gambar 26. Dialog Pengaturan <i>Export</i> Video	37

Gambar 27. Pengaturan Format Video.....	38
Gambar 28. Pengaturan Preset Video	38
Gambar 29. Keterangan <i>Export</i>	38
Gambar 30 Tampilan <i>Timeline</i> Video.....	39
Gambar 31 Tampilan Opening Video	40
Gambar 32 Tampilan Penjelasan tentang Provinsi Lampung	40
Gambar 33 Tampilan Beberapa Makanan khas Lampung	41
Gambar 34 Pembuatan Makanan Khas Pesisir Barat.....	42
Gambar 35 Pembuatan Makanan Khas Lampung Barat	42
Gambar 36 Pembuatan Makanan Khas Tanggamus	43
Gambar 37 Pembuatan Makanan Khas Pesawaran	43
Gambar 38 Pembuatan Makanan Khas Lampung Tengah.....	44
Gambar 39 Pembuatan Makanan Khas Lampung Utara.....	44
Gambar 40 Pembuatan Makanan Khas Lampung Timur.....	45
Gambar 41 Gambar Pembuatan Kue Lapis Legit	45
Gambar 42 Gambar Pembuatan Gulai Taboh	46
Gambar 43 Pembuatan Makanan Khas Tubaba	46

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Provinsi Lampung lahir pada tanggal 18 Maret 1964 dengan ditetapkannya Peraturan Pemerintah Nomor 31964 yang kemudian menjadi Undang-undang Nomor 14 tahun 1964. Sebelum itu Provinsi Lampung merupakan Keresidenan yang tergabung dengan Provinsi Sumatera Selatan. Provinsi Lampung memiliki luas 35.376,50 km² dan terletak di antara 105°45'-103°48' BT dan 3°45'-6°45' LS. Keadaan alam Lampung, di sebelah barat dan selatan, di sepanjang pantai merupakan daerah yang berbukit-bukit sebagai sambungan dari jalur Bukit Barisan di Pulau Sumatera. Di tengah-tengah merupakan dataran rendah. Sedangkan ke dekat pantai di sebelah timur, di sepanjang tepi Laut Jawa terus ke utara, merupakan perairan yang luas.

Lampung adalah Provinsi yang terletak di paling selatan Pulau Sumatra. Lampung merupakan Provinsi yang menjadi penghubung antara pulau Jawa dan Pulau Sumatra. Hal ini membuat Lampung banyak dikunjungi wisatawan lokal dan mancanegara. Kondisi geografis provinsi Lampung yang dikelilingi oleh bukit barisan menjadi faktor penunjang kesuburan tanah pada sebagian besar daerah di provinsi Lampung. Berdasarkan hal tersebut Provinsi Lampung fokus pada pengembangan lahan bagi perkebunan besar seperti kelapa sawit, karet, padi, singkong, kakao,

lada hitam, kopi, jagung, tebu sedangkan di beberapa daerah pesisir, komoditas perikanan seperti tambak udang lebih menonjol, bahkan sampai tingkat nasional dan internasional. Hasil bumi yang melimpah membuat peningkatan produksi mulai dari skala produksi besar sampai dengan industri rumahan.

Salah satu pemanfaatan hasil bumi Lampung adalah makanan yang beraneka ragam, mulai dari makanan ringan hingga berat. Ada makanan yang manis, asin sampai makanan pedas. Makanan tersebut kemudian dijual kepada masyarakat, tetapi karena kurangnya informasi yang didapat oleh masyarakat sehingga hanya beberapa saja yang diketahui menjadi makanan oleh-oleh khas Lampung. Padahal masih banyak jenis makanan lain juga termasuk makanan khas Lampung yang dapat dikenalkan ke masyarakat luas, seperti wisatawan luar Lampung,

Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan penelitian yang bertujuan untuk lebih memperkenalkan oleh-oleh khas Lampung kepada masyarakat luas dengan membuat video dengan judul “video profil oleh-oleh khas Lampung” agar masyarakat luas terutama wisatawan luar Lampung mengetahui oleh-oleh khas Lampung sehingga dapat dijadikan buah tangan ketika wisatawan berkunjung di Lampung.

Kemajuan teknologi yang semakin canggih membuat semua orang dapat berbagi informasi dengan cepat, salah satu media untuk menyampaikan informasi yang populer saat ini yaitu dengan video. Video merupakan teknologi yang dapat merekam setiap adegan dengan mengirimkan sinyal elektronik yang nantinya akan menghasilkan sebuah informasi dalam bentuk gambar yang bergerak.

Video profil oleh-oleh khas Lampung dibuat dengan memberikan informasi-informasi yang menarik terkait oleh-oleh khas Lampung, dengan memberikan visual yang baik sehingga pesan yang disampaikan melalui video akan diterima dengan baik oleh penonton. Dengan dibuatnya video profil oleh-oleh khas Lampung ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan oleh-oleh khas Lampung khususnya makanan.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut: Bagaimana cara mengimplementasikan video profil oleh-oleh khas Lampung?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Konten video yang di buat pada profil ini berisi informasi umum oleh-oleh makanan khas Lampung.
2. Hasil dari pembuatan video profil ini yaitu dapat memperkenalkan makanan khas Lampung.
3. Konten video berisi 14 macam makanan oleh-oleh khas Lampung.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video profile sehingga dapat memperkenalkan makanan oleh-oleh khas Lampung kepada masyarakat luas
2. Membuat video profil untuk dapat mengetahui cara pembuatan makanan oleh-oleh khas Lampung.

1.5. Manfaat

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan informasi bagi masyarakat umum mengenai makanan oleh-oleh khas Lampung.
2. Tugas akhir ini dapat menjadi referensi masyarakat untuk membeli makanan oleh-oleh khas Lampung.

3. Tugas akhir ini dapat menjadi literatur sebagai referensi video profil oleh-oleh khas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian UMKM

UMKM ialah perdagangan yang di kelola oleh perorangan yang merujuk pada usaha ekonomi produktif dengan kriteria yang sudah ditetapkan undang-undang (Ariyanto, 2021). UMKM juga bisa dideskripsikan sebagai bisnis yang dijalankan individu, rumah tangga, atau badan usaha ukuran kecil. Akan tetapi, beberapa ahli ekonomi menggunakan istilah berbeda untuk mendefinisikannya.

2.2. Pengertian Oleh-oleh

Oleh-oleh sering disinonimkan dengan souvenir, dibawa oleh seorang wisatawan kerumahnya untuk mengenang daerah yang pernah dikunjungi, terutama para wisatawan (Anugrah, 2017)

2.3. Pengertian Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satu fps (Kurniawati, 2019).

2.4. Pengertian Video Profil

Profil dapat diartikan sebagai deskripsi mengenai seseorang/sesuatu secara utuh dan apa adanya dan memberikan informasi yang berguna (Minip, 2015). Video Profil laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau Mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profile, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan (Mukti, 2018).

2.5. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program (Akbar, 2018). Perancangan video adalah proses perancangan penyampaian informasi berupa adegan maupun gambar. Dalam perancangan video terdapat beberapa proses, diantaranya sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pra Produksi adalah Langkah awal dimulainya suatu karya diantaranya ide, perencanaan, dan persiapan konsep produksi media (Lusyani, 2017). Pada tahap ini dilakukan pembuatan *storyboard*.

2. Produksi

Pengertian produksi (*production*) adalah tahapan konsep produksi naskah menjadi bentuk video (Lusyani, 2017). Tahap produksi terdapat pengambilan gambar, penambahan teks, perekaman suara dan pembuatan animasi.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah proses *finishing* atau proses akhir dari sebuah karya sampai menjadi video yang utuh dan mampu menyampaikan isi atau pesan kepada *audience*. Dalam proses pra produksi semua gambar yang didapat pada proses produksi dikumpulkan menjadi satu dan di *edit* oleh seorang *editor* (Lusyani, 2017).

2.6. Pengertian *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video (Bukhari, 2015).

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Kebutuhan

3.1.1. Kebutuhan Hardware

Hardware atau perangkat keras merupakan alat yang digunakan untuk mengolah data atau informasi. Hardware yang digunakan untuk membuat video profil oleh-oleh khas Lampung sebagai berikut:

1. Iphone 11 Promax
2. DJI Osmo Mobile 3
3. DJI Mavic Mini
4. Laptop ASUS ASPIRE E5-476G

Spesifikasi :

- a. Sistem Operasi : Windows 10
- b. Prosesor : Intel Core i5-8250UAMD Dual Core A9-9420 (3.0 GHz)
- c. Memori : RAM 8GB DDR4
- d. Kapasitas Penyimpanan : HDD 1TB dan SSD 240GB
- e. Layar : 14 inch

3.1.2. Kebutuhan Software

Kebutuhan software atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video profil oleh-oleh khas Lampung adalah *Adobe Premiere Pro*.

3.2. Konsep Perancangan Video Profil

Dalam pembuatan video profil oleh-oleh khas Lampung ini dilakukan dengan 3 tahap yaitu :

1. Praproduksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi



Gambar 1 . Diagram Perancangan Video Profil

3.2.1. Praproduksi

Dalam Pra produksi dilakukan perancangan seperti mencari informasi tentang oleh-oleh di setiap kabupaten/kota di Lampung lalu membuat *storyboard* tentang bagaimana cara pengambilan gambar, penentuan *angle* dan juga pemilihan objek.

3.2.2. Produksi

Pada produksi dilakukan pengambilan gambar dan video untuk nantinya diedit, gambar 2 sampai dengan gambar 9 adalah beberapa visualisasi ide yang dibuat :

1. Pemilihan makanan khas Pesisir Barat



Gambar 2. Kue buak tat dan bulat khas Pesisir Barat

Pada Gambar 2 menampilkan kue buak tat dan kue bulat yang merupakan salah satu kue khas dari Pesisir Barat.

2. Pemilihan makanan khas Tanggamus



Gambar 3. Kue segubal dan gagelang khas Tanggamus

Pada gambar 3 menampilkan segubal, keripik pisang dan gagelang yang merupakan oleh-oleh khas dari daerah Tanggamus.

3. Pemilihan makanan khas pesawaran



Gambar 4. Kue sagon khas Pesawaran

Pada gambar 4 menampilkan sagon yang merupakan makanan khas dari Pesawaran.

4. Pemilihan makanan khas Lampung Tengah



Gambar 5. Kue kembang goyang khas Lampung Tengah

Pada gambar 5 menampilkan kembang goyang yang merupakan makanan khas Lampung Tengah.

5. Pemilihan makanan khas Lampung Utara



Gambar 6. Kue opak khas Lampung Utara

Pada gambar 6 menampilkan opak yang merupakan makanan khas Lampung Utara.

6. Pemilihan makanan khas Lampung Timur



Gambar 7. Dodol durian khas Lampung Timur

Pada gambar 7 menampilkan dodol durian yang merupakan makanan khas Lampung Timur.

7. Pemilihan oleh-oleh khas Lampung Barat



Gambar 8. Kue cucur dan gula merah khas Lampung Barat

Pada gambar 8 menampilkan kue cucur, gula merah yang merupakan beberapa makanan khas Lampung Barat.

8. Pemilihan makanan khas Tulang Bawang

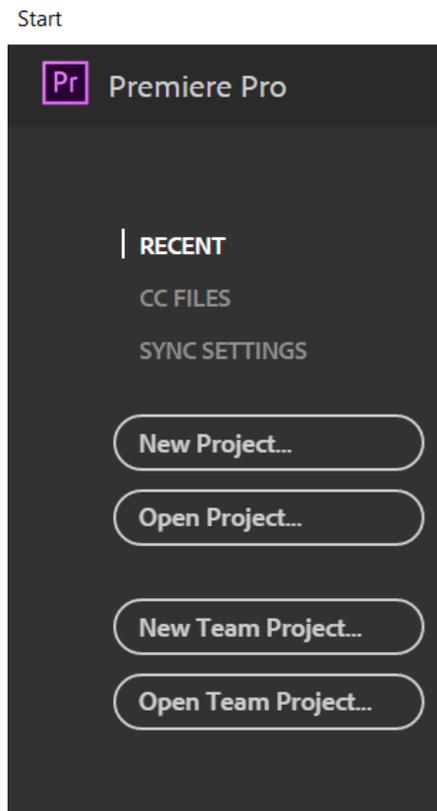


Gambar 9. Gulai taboh dan seruit khas Tubaba

Pada gambar 9 menampilkan Gulai Taboh dan Seruit, yang merupakan olahan makanan khas dari Tulang Bawang.

Setelah pemilihan makanan dan pengambilan gambar/video menggunakan kamera dan drone, hasil file dimasukkan ke dalam projek *adobe premiere pro* yang akan di edit, berikut ini adalah tahapannya :

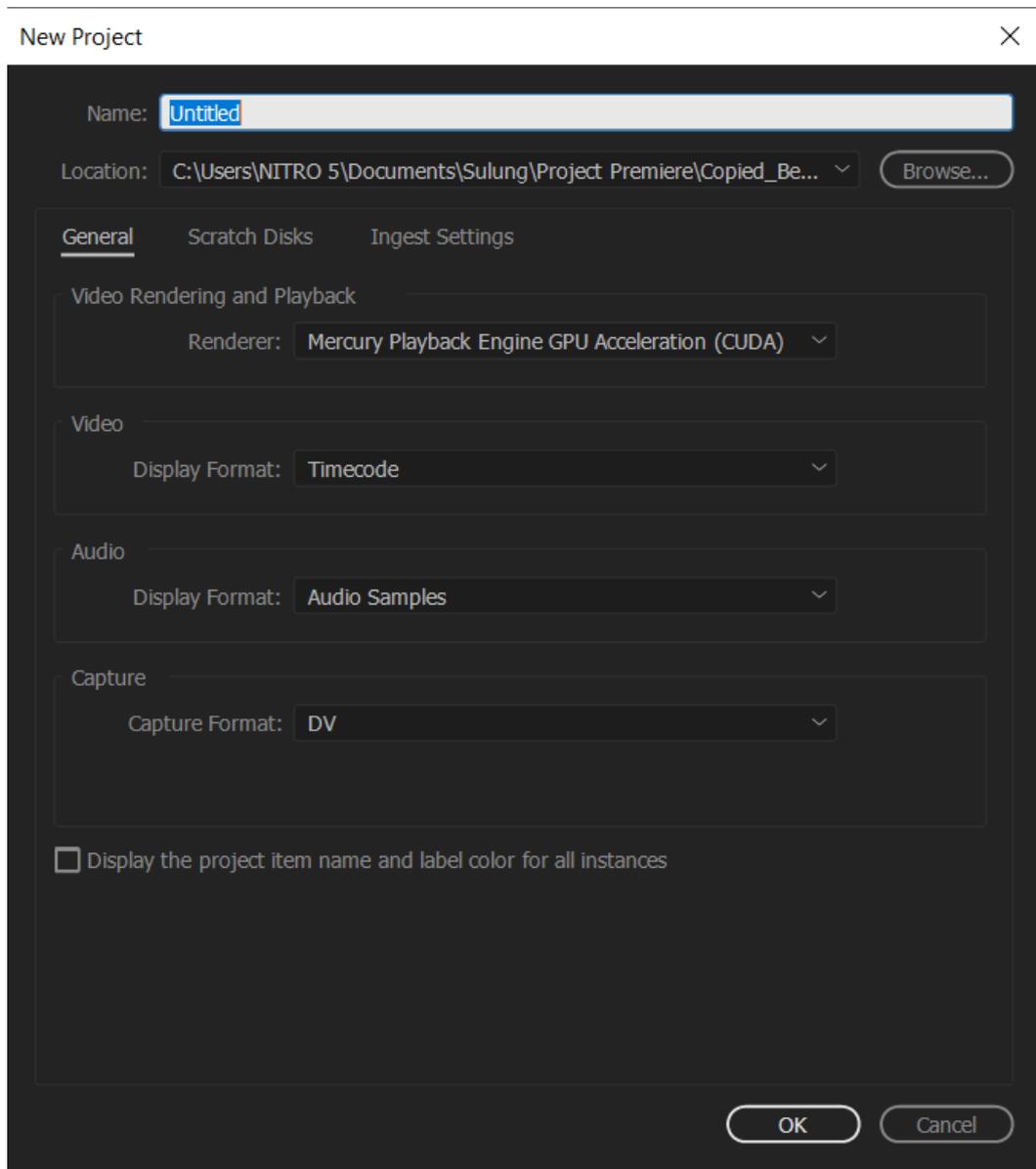
1. Membuat Proyek Baru



Gambar 10. Membuat Proyek Baru

Gambar 10 adalah tampilan pertama membuka *Adobe Premiere Pro CC 2017*, untuk membuat proyek baru pilih *new project*.

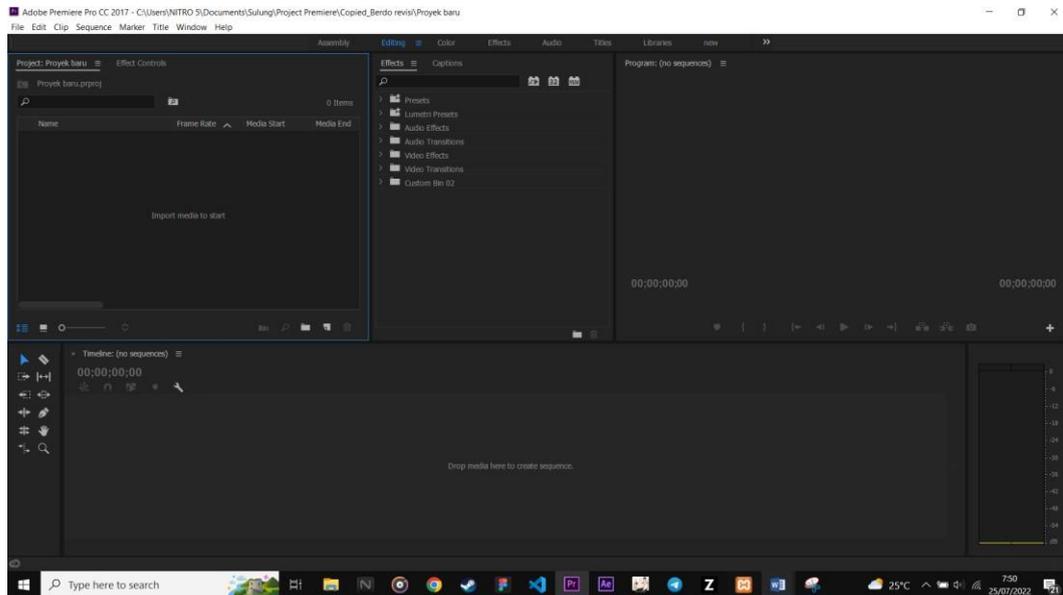
2. Kotak Dialog Proyek Baru



Gambar 11. Kotak dialog proyek baru

Gambar 11 adalah tampilan kotak dialog membuat proyek baru, beri nama proyek yang akan dibuat dan tentukan lokasi disimpannya file proyek yang akan dibuat kemudian klik ok.

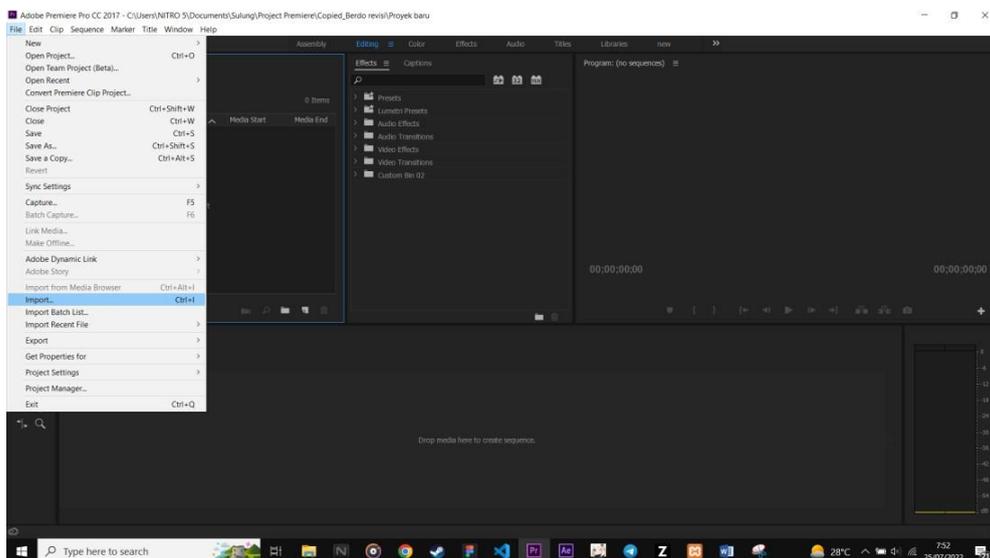
3. Tampilan Proyek Baru



Gambar 12. Tampilan Proyek Baru

Gambar 12 adalah tampilan Adobe Premiere Pro CC 2017 saat memulai proyek baru.

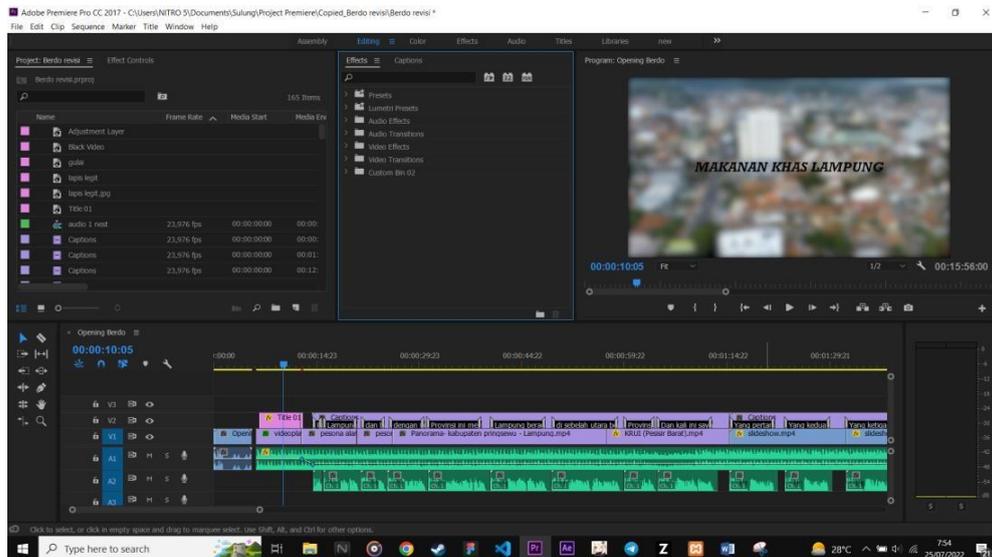
4. *Import Media*



Gambar 13. Tampilan Import Media

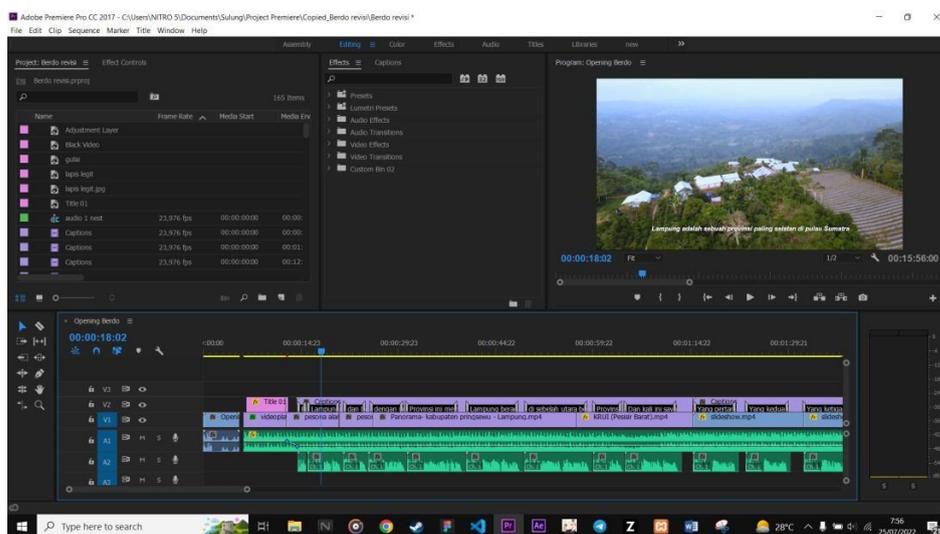
Gambar 13 adalah tampilan *import* media yang akan dimasukkan ke dalam proyek untuk diolah menjadi video profil. Dengan cara memilih menu file lalu import kemudian pilih audio, gambar, atau video yang akan digunakan.

5. Proses Editing



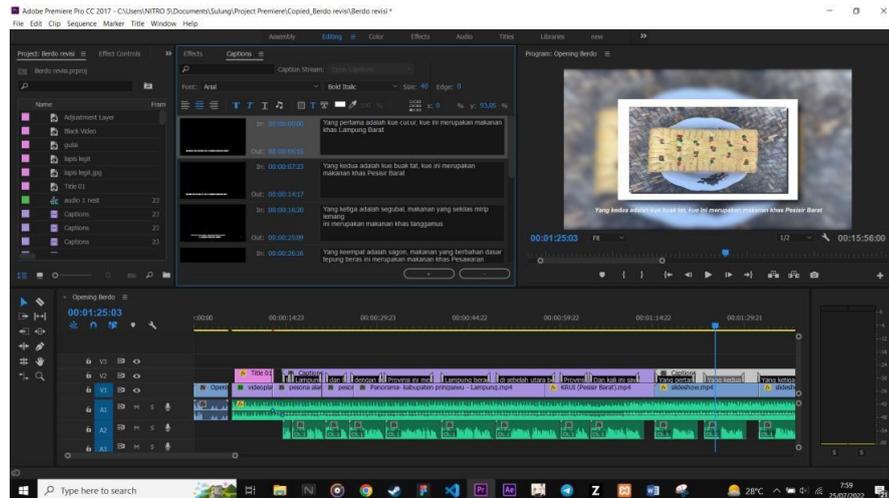
Gambar 14. Tampilan Proses Editing

Gambar 14 adalah tampilan proses *editing opening* video profil oleh-oleh khas Lampung. *Scene* ini terdapat label teks dan efek *gaussian blur*.



Gambar 15. Editing *scene* penjelasan tentang Provinsi Lampung

Gambar 15 adalah tampilan proses *editing* penjelasan tentang Provinsi Lampung, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



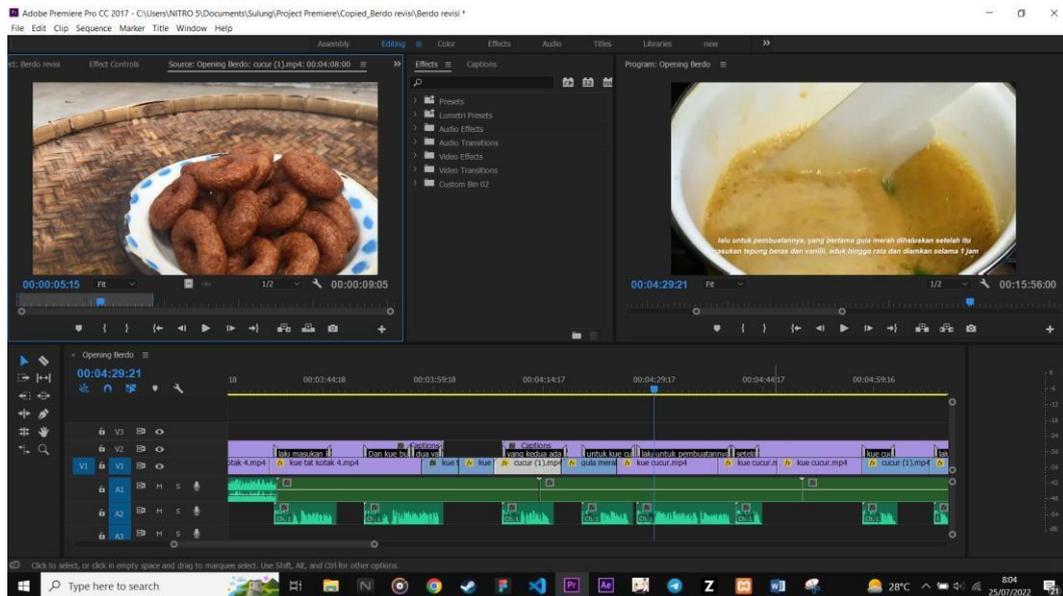
Gambar 16. Editing *scene* contoh makanan khas di Lampung

Gambar 16 adalah tampilan proses *editing* beberapa makanan khas dari daerah di Lampung, *scene* ini menggunakan drop gambar di gambar lainnya dan menggunakan efek blur, audio penjelasan dan *subtitle*.



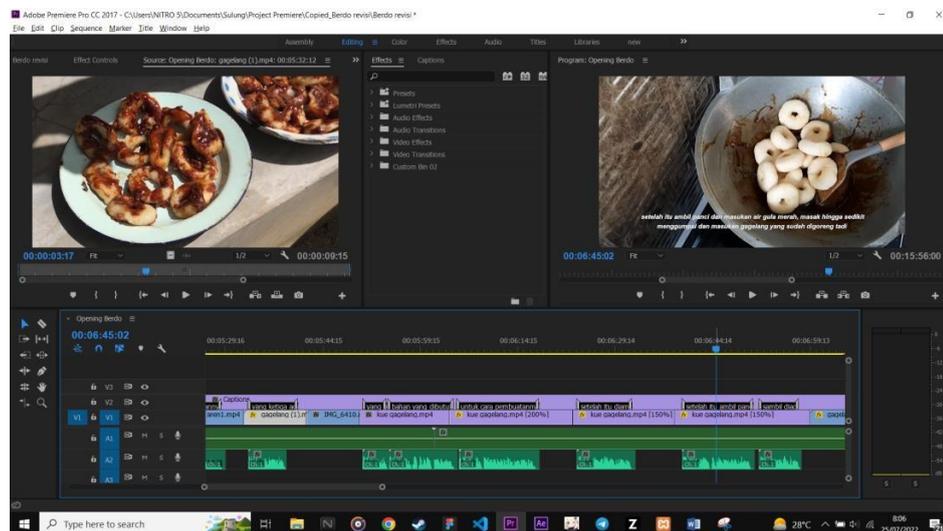
Gambar 17. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan kue tat

Gambar 17 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan salah satu oleh-oleh khas Pesisir Barat yaitu kue buah tat, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



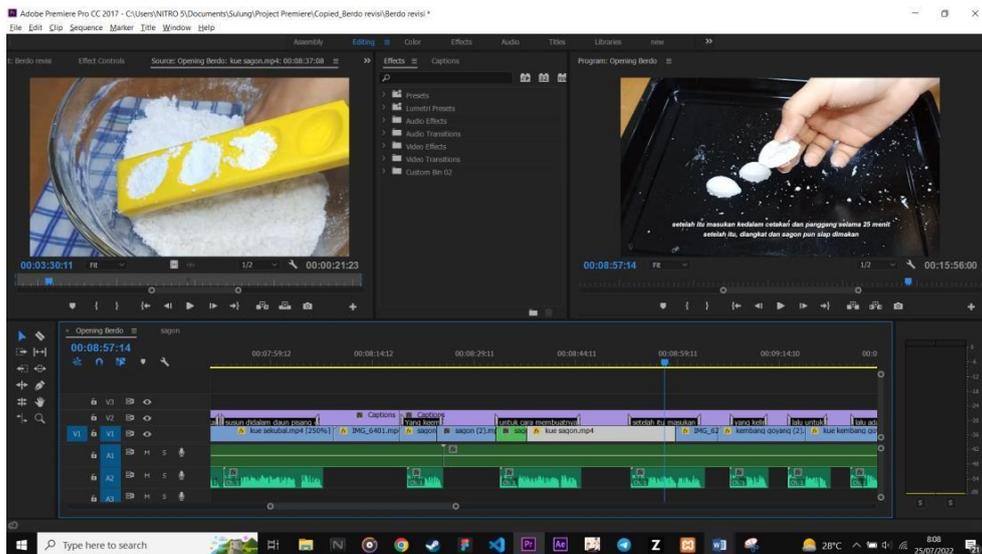
Gambar 18. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan kue cucur

Gambar 18 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan beberapa oleh-oleh khas Lampung Barat yaitu kue cucur dan gula merah, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



Gambar 19. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan kue gageleng

Gambar 19 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan beberapa oleh-oleh khas Tanggamus yaitu kue gageleng dan segubal, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



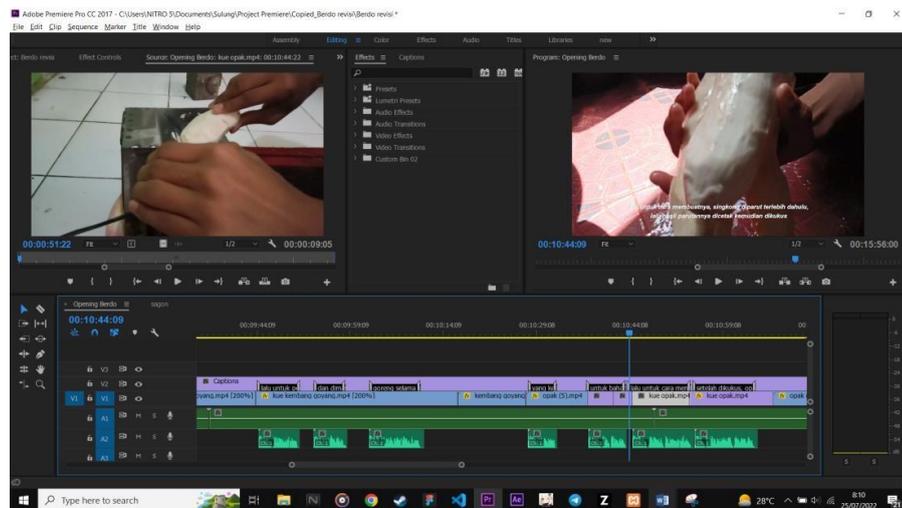
Gambar 20. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan kue sagon

Gambar 20 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan salah satu oleh-oleh khas Pesawaran yaitu kue sagon, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



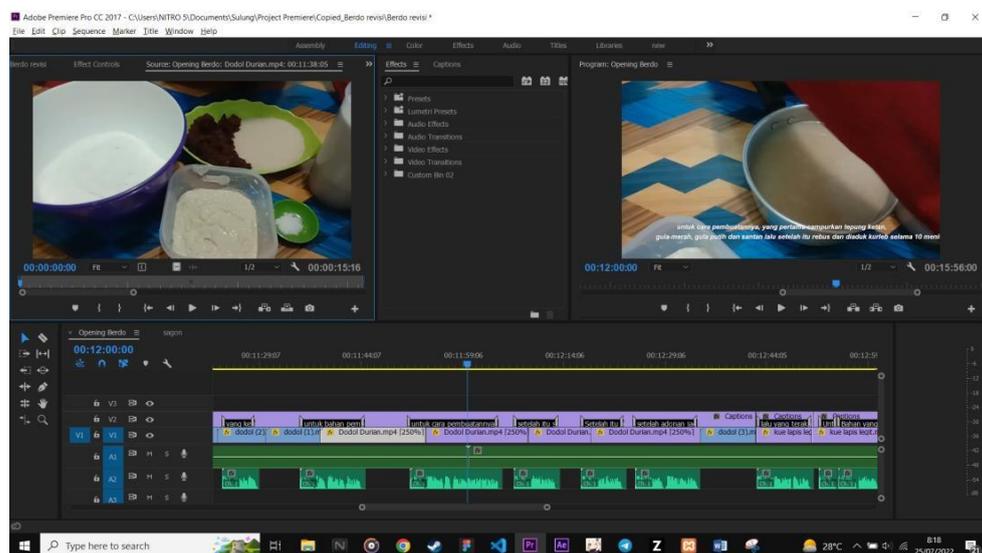
Gambar 21. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan kue kembang goyang

Gambar 21 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan salah satu oleh-oleh khas Lampung Tengah yaitu Kembang Goyang, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



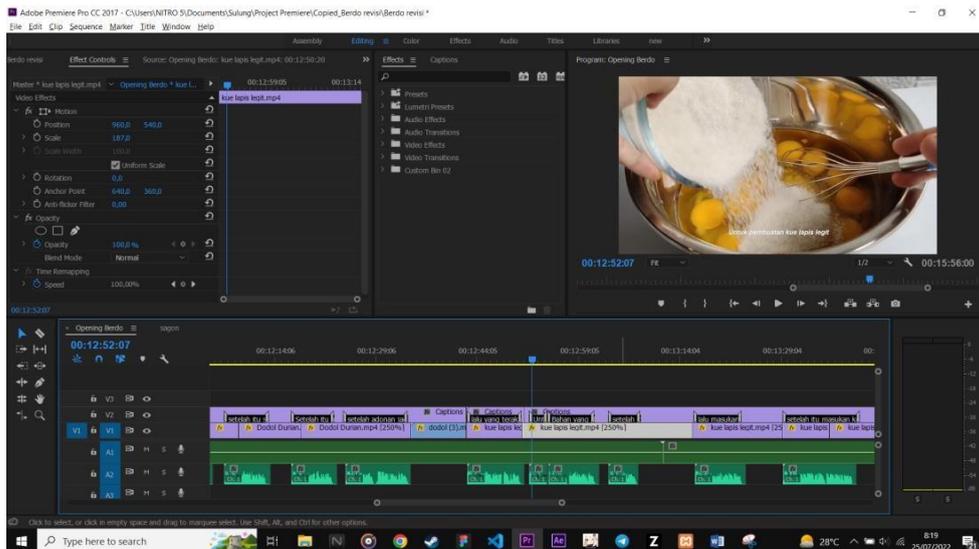
Gambar 22. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan opak

Gambar 22 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan salah satu oleh-oleh khas Lampung Utara yaitu Opak, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



Gambar 23. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan dodol durian

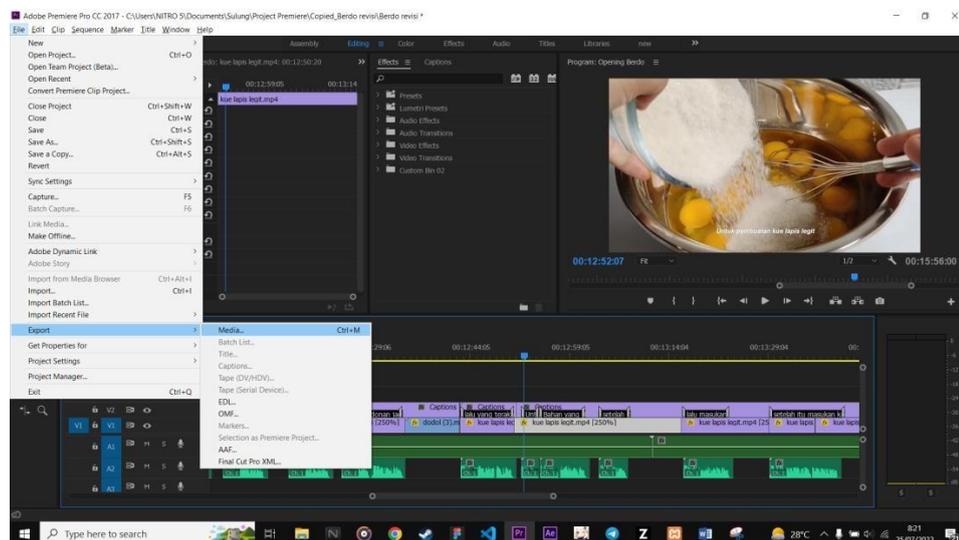
Gambar 23 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan salah satu oleh-oleh khas Lampung Timur yaitu Dodol Durian, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.



Gambar 24. Editing *scene* bahan dan cara pembuatan kue lapis legit

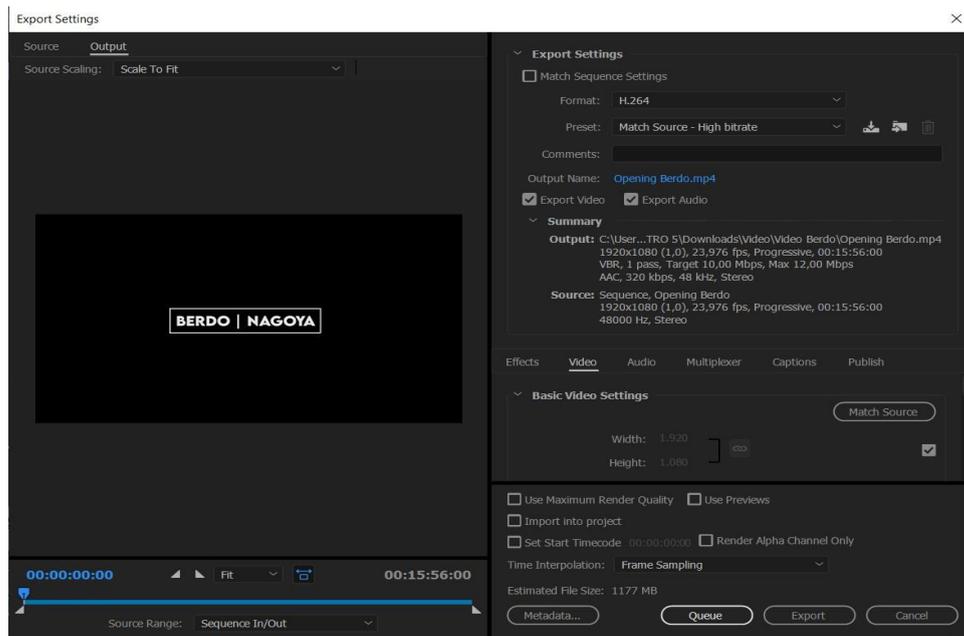
Gambar 24 adalah tampilan proses *editing* penjelasan bahan dan cara pembuatan Beberapa oleh-oleh khas Tulang Bawang Barat yaitu Kue Lapis, Gulai Taboh dan Sambal Seruit, *Scene* ini menggunakan audio penjelasan dan *subtitle*.

6. Proses *Export* Video

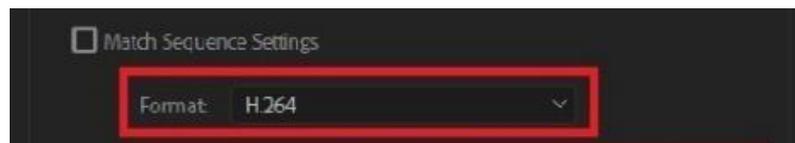


Gambar 25. Poses *Export* Video

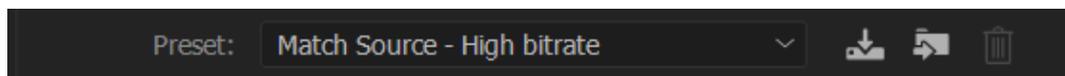
Untuk *export* video, klik menu file di kiri atas lalu klik *export* > media



Gambar 26. Dialog Pengaturan *Export* Video

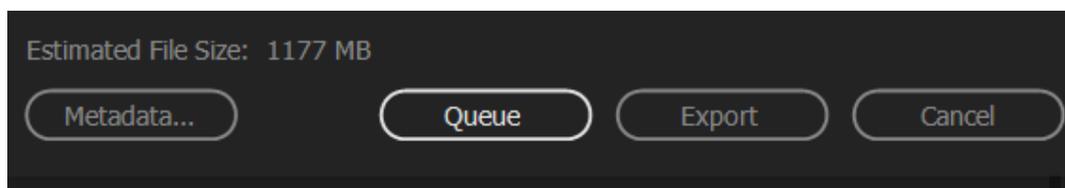


Gambar 27. Pengaturan Format Video



Gambar 28. Pengaturan Preset Video

Gambar 26, 27 dan 28 adalah tampilan kotak dialog untuk *export* video profil oleh-oleh khas Lampung, bisa disetting seperti formatnya, lalu Preset, Pilihan *export* video dan audio, pengaturan *sequence* dan lain lain.



Gambar 29. Keterangan *Export*

Gambar 29 adalah tampilan keterangan pilihan untuk *export* atau dimasukan *queue*/ daftar tunggu, dan juga berisi keterangan besaran file yang akan di *export*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang berkaitan dengan tugas akhir ini yang membahas tentang Video profil oleh-oleh khas lampung diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Video profil ini dapat digunakan sebagai media dokumentasi dan promosi.
2. Diharapkan video profil ini bisa menarik minat wisatawan untuk membeli oleh- oleh khas lampung jika berkunjung ke lampung maupun untuk wisatawan lokal.
3. Dengan adanya video profil ini diharapkan penyampaian informasi tentang oleh-oleh khas lampung lebih jelas dan mudah terjangkau di masyarakat luas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil video profil yang telah dibuat, penulis mengemukakan saran yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan bisa menunjukan semua produk produk yang lain.
2. Diharapkan bisa menunjukan proses pembuatan produk oleh-oleh nya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. 2018. Perancangan Video Profil Prodi S-1 Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia Sebagai Media Informasi. *Video Profil Universitas*.
- Anugrah, d. 2017. Sistem Informasi Geografi Berbasis Web. *Pemetaan Lokasi Toko Oleh-oleh Khas Samarinda*.
- Ariyanto, d. 2021. Menumbuhkan jiwa enterpreneur sejak dini. *Entrepreneurial mindset and skill*.
- Bukhari, M. Z. 2015. Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi.
- Kurniawati. 2019. Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan video pembelajaran*.
- Lusyani. 2017. Environmental Graphic Design Taman Wisata Alam Punti Kayu Kota Palembang.
- Minip. 2015. Membuat profile perusahaan. *Membuat profile perusahaan*. Mukti. 2018. Pentingnya profile perusahaan. *Pentingnya profile perusahaan*.