

PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA KECAMATAN MUARAPINANG UNTUK PENGENALAN PARAWISATA

Lendy Rahmadi¹, Heriansyah², Rengga Syupitra³
lendy@lembahdempo.ac.id¹, heriansyah2012@gmail.com², rsyupitra@gmail.com³
Univetsitas Lembah Dempo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan pariwisata di Kabupaten Muara Pinang melalui promosi video. Pada tahap analisis, identifikasi dilakukan di antara masyarakat lokal dan umum mengenai materi yang disajikan melalui video promosi. Tahap pengembangan dalam desain melibatkan pembuatan video menggunakan kamera drone yang dapat naik dan turun selama perekaman. PVideo promosi ini dirancang sebagai media untuk memperkenalkan pariwisata kepada masyarakat umum dan wisatawan lokal. masyarakat tentang keberadaan pariwisata di Kabupaten Muara Pinang, sehingga dapat dilakukan promosi video dapat menambah antusiasme pengunjung untuk melihat keindahan pemandangan di Kabupaten Muara Pinang.

Kata Kunci: Video Promosi Pariwisata, Pariwisata.

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berperan penting dalam meningkatkan pendapatan. Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam dan keragaman budaya, sehingga perlu adanya peningkatan sektor pariwisata. Hal ini karena pariwisata dianggap sebagai sektor yang menguntungkan dan memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan bagi bangsa dan negara. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi berperan peran penting dalam penyebaran informasi kepada masyarakat dalam industri yang sedang beradaptasi dengan masyarakat informasi. Kemajuan teknologi komunikasi saat ini, khususnya teknologi sosial, media, telah menjadi salah satu sarana komunikasi tercepat dan tercepat. Media sosial juga telah berkembang pesat dalam berbagai bentuk dan jenis sesuai dengan kebutuhan masyarakat global. Sosial Jaringan telah menjadi suatu kebutuhan bagi orang-orang dalam konteks modernitas saat ini.[1]

Dinas Pariwisata harus mengambil peran dalam mempromosikan wisata alam yang sudah menjadi kebutuhan untuk setiap pengunjung wisata. Beberapa destinasi wisata di setiap daerah tentunya sudah menjelaskan hasil penelitian terkait efektivitas metode promosi yang telah dilaksanakan. Sebaliknya, lebih fokus pada penjelasan tentang cara mempromosikan destinasi wisata melalui media audio visual. dengan presentasi sinematografi.[2] Karena dengan kegiatan promosi yang nantinya akan dilakukan dalam bentuk video promosi di bidang pariwisata tentu akan memberikan dampak positif bagi ekonomi nasional.[3].

Video promosi merupakan salah satu media yang digunakan untuk kegiatan promosi. Ciri khas dari video promosi adalah video promosi adalah video yang mempromosikan sesuatu secara lebih detail, dengan durasi lebih lama dari video promosi. video iklan. Hal ini dikarenakan proses pengambilan gambar video promosi harus dilakukan secara bertahap dari setiap lokasi objek yang akan dipromosikan. Hal ini untuk memastikan bahwa hasil dari video promosi lebih rinci dan mencakup semua aspek yang terkait dengan objek.[4]

Tujuannya adalah untuk menarik perhatian masyarakat dan membantu mengembangkan objek wisata di daerah setempat. daerah dalam hal media. Di Muara Pinang, ada banyak tempat wisata alam di daerah tersebut yang kurang dimanfaatkan oleh dinas pariwisata sehingga menyebabkan minimnya destinasi wisata bagi masyarakat pada

saat liburan mereka. Jika wisata alam ini dimanfaatkan oleh dinas pariwisata, dapat membantu memperkenalkan Muara Kawasan Pinang, khususnya bagi masyarakat setempat yang belum mengetahui adanya objek wisata alam ini destinations. South Sumatra, especially the Empat Lawang Regency located in Muara Pinang Village, merupakan salah satu destinasi wisata terbaik di Indonesia yang menawarkan berbagai potensi wisata berupa

Vol 1 No 1 (2025) 3jalanINCONITBis|2025

Keindahan alam, seni budaya, dan adat istiadat setempat di setiap daerah. Kabupaten Empat Lawang adalah contohnya. suatu daerah di Sumatera Selatan yang mempunyai daerah dengan berbagai potensi pariwisata yang dapat dikembangkan, seperti Desa Sawah yang terletak di Kecamatan Muara Pinang. Lokasi desa ini berada di lokasi yang strategis daerah tersebut, dimana akses atau jalur menuju Desa Sawah juga menjadi jalur alternatif bagi wisatawan yang ingin visit the tourist attractions in the area of Sawah Village, Muara Pinang District, Empat Lawang Regency, termasuk objek wisata air terjun.

Muara Pinang District is one of the areas located in Empat Lawang Regency, South Sumatra. Muara Pinang dikenal sebagai kabupaten yang mempunyai wisata alam yang patut dikunjungi, selain itu juga terdapat nama-nama unik tempat wisata seperti Air Terjun Degian, Air Terjun Rajo Buyau, dan Puyang Putri Air Terjun Pemandian yang tepatnya berada di Desa Sawah merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Kabupaten Muara Pinang. Namun, upaya promosi yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata belum maksimal. menjangkau calon wisatawan dari luar kabupaten atau kabupaten. Muara Pinang, karena kelemahan Media promosi yang digunakan belum efektif dalam mempengaruhi calon wisatawan, khususnya media cetak. media berupa poster yang disajikan kurang menarik baik dari segi penempatan latar belakang pada poster dan informasi yang diberikan tidak lengkap. Media ini juga memiliki kelemahan dalam penyebaran informasi dan kurangnya presentasi. Media promosi ini tentu saja terbatas pada target audiensnya, sehingga mempengaruhi jumlah wisatawan domestik dan mancanegara yang akan mengunjungi Muara Pinang. Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan dan Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan media promosi yang lebih menarik dan mampu menjangkau calon konsumen. wisatawan domestik maupun mancanegara.[5] Potensi objek wisata yang ada di Kecamatan Muara Pinang khususnya yang dimiliki oleh Desa Sawah mempunyai prospek yang cukup baik, seperti objek wisata Degian Waterfall, Rajo Bayau Waterfall, Renteng Waterfall, Pacaran Waterfall, Kedubu Waterfall, Embun Air Terjun, dan Pemandian Air Panas Puyang Putri. YouTube merupakan salah satu platform yang berhasil bersaing dengan platform lain sebagai sumber informasi yang umum digunakan oleh semua orang. Internet Jaringan di YouTube menyediakan lebih banyak variasi sumber informasi dibandingkan dengan platform lain. Selain itu, YouTube memiliki pendekatan yang lebih kuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh Aksesibilitas YouTube melalui berbagai jenis perangkat selain komputer, seperti ponsel, tablet, dan bahkan Smart TV.[6]. YouTube juga dapat membantu berbagi informasi secara efisien dan dalam cara yang mudah dipahami oleh pengguna. Ini juga dapat membantu dalam memberikan informasi mengenai permasalahan yang ada di Muara Pinang khususnya kurangnya eksplorasi wisata alam di Muara Pinang Pinang. Video ini akan dirancang menggunakan metode MDLC dalam proses desain dan pengembangannya. Model MDLC adalah model aturan desain umum dengan kerangka kerja yang memudahkan perancangan media. Model ini dinamis dan fleksibel dalam menciptakan konten yang efektif dan efisien. Keunggulannya model MDLC menawarkan panduan untuk semua proses desain konten.[7]

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis memutuskan untuk merancang sebuah video dengan judul 'Merancang Video Video Promosi Kecamatan Muara Pinang untuk Pengenalan Pariwisata. Tinjauan Pustaka tentang Desain

Desain berasal dari akar kata 'rancang' atau dengan kata lain disebut 'rancangan'. Desain merupakan istilah baru yang merupakan Indonesianisasi dari kata 'desain' dalam bahasa Inggris; istilah ini melengkapi kata 'rancang/rancangan/merancang' yang dianggap kurang tepat dalam mengungkapkan aspek ilmiah, luas, dan berwibawa dari profesi tersebut. Sejalan dengan hal ini, istilah 'rancang' adalah masih digunakan oleh para insinyur sebagai pengganti istilah 'desain'. Namun, dalam bidang seni rupa, istilah 'desain' secara konsisten dan formal digunakan.[8] Desain adalah terjemahan fisik dari konsep sosial, ekonomi, dan aspek penataan kehidupan manusia dan juga merupakan ekspresi budaya, karena desain merupakan bagian dari kehidupan manusia. kehidupan. Sebagai sesuatu yang universal, desain tidak dibatasi oleh batas geografis, tetapi oleh tujuan keadaan masalah yang perlu dipecahkan. Karena hubungan yang luas mengenai hubungan antara desain dan manusia, akan menjadi semakin jelas bahwa nilai desain tidak hanya bergantung pada tingkat kesadaran sosial dalam proses desain itu sendiri.

Video Promosi

Video promosi merupakan salah satu strategi pemasaran digital di Indonesia. Video sebagai media periklanan sering digunakan oleh berbagai bidang usaha untuk memperkenalkan perusahaannya.

Vol 1 No 1 (2025) 3jalanINCONITBis|2025

produk dan sudah terbukti efektif seperti postingan di Instagram dan media sosial lainnya sehingga Merek produk yang dijual dapat dengan mudah dikenali oleh banyak orang. Video promosi ini dibuat dari sebuah konsep dan storyboard, yang terdiri dari pemotretan, gambar, grafik, yang dijelaskan dengan narasi terstruktur yang seimbang dengan suara latar. Umumnya, video promosi yang dibutuhkan untuk Postingan Instagram berlangsung selama 6 hingga 10 menit, oleh karena itu, konsep video harus matang agar Pesan yang disampaikan jelas, dengan durasi yang ringkas.[10]

Dalam industri elektronik, multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan informasi yang dinamis dan interaktif. presentasi yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar.[11]

Video Pariwisata Video merupakan media publikasi yang paling informatif, karena dapat menyampaikan pesan dalam format tekstual, audio, dan visual. Kemampuan media video dalam menyampaikan pesan cukup luas dibandingkan dengan media publikasi lain seperti radio atau cetak. Dengan perkembangan teknologi, Fleksibilitas video menjadikannya sebagai media multi-perangkat. Video dapat dikirimkan tidak hanya melalui televisi tetapi juga diunggah ke berbagai situs internet populer. Dengan demikian, dapat dengan cepat memperkenalkan subjek yang ditangkap dalam video kepada penonton.[12]

Video idealnya harus memiliki nilai pembeda yang unik untuk menarik minat pemirsa tanpa mengabaikan nilai informatif yang terkandung dalam video, seperti yang dinyatakan oleh Sean Cubitt (Cubitt, 1993: 93). Keunikan yang ada dalam video akan digunakan sebagai pembeda sekaligus memberikan nilai tambah nilai dan menciptakan citra yang baik untuk konten video.

Adobe Premiere Pro CC 19

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyuntingan video non-linier yang memungkinkan penggunanya untuk mengedit, mengatur, dan memproses video secara profesional. Dengan penerapan sistem non-linier, pengguna dapat memodifikasi video secara bebas tanpa mengganggu bagian lain [13] Adobe Premiere Pro banyak digunakan oleh pembuat film, editor video, pembuat konten, dan lainnya. Pengeditan dalam perangkat lunak ini juga dapat dilakukan online atau offline, tergantung kebutuhan. Versi Adobe CC (Creative Cloud) memungkinkan Adobe Premiere Pro untuk diintegrasikan dengan perangkat lunak lain yang dibutuhkan dalam proses penyuntingan video.



Gambar 1. Adobe Premiere Pro CC 19

Platform YouTube

YouTube merupakan salah satu media dan platform menonton video yang populer saat ini, terbukti dengan data dari “The Full Digital 2023 Report” dari Wearesocial.com (2023), yang menunjukkan bahwa YouTube menempati peringkat kedua dalam pencarian terbanyak di Google Search. Selain itu, YouTube juga menempati peringkat pertama dalam kategori Aplikasi Seluler Teratas, dengan jumlah pengguna aktif terbesar dan penggunaan terlama time. YouTube dirancang sebagai situs untuk berbagi video dan populer di kalangan generasi muda. YouTube adalah platform terbuka, yang memegang nilai-nilai berdasarkan empat kebebasan utama: kebebasan berekspresi, kebebasan mengakses informasi, kebebasan memanfaatkan peluang, dan kebebasan untuk memiliki tempat untuk kreativitas.[14]

Vol 1 No 1 (2025) 3jalanINCONITBis|2025



Gambar 2. Aplikasi Youtube

Papan Cerita

Storyboard adalah serangkaian atau urutan cerita dalam bentuk gambar, sehingga memudahkan dalam sudut pengambilan gambar untuk produksi video. Papan cerita adalah serangkaian gambar ilustrasi yang digunakan untuk menerjemahkan adegan yang ada dalam skenario. Papan cerita memungkinkan seseorang membuat film untuk memvisualisasikan ide-ide mereka dan juga berfungsi sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide dari keseluruhan film. Pada dasarnya, storyboard adalah sama seperti alur cerita tetapi dalam bentuk visual.[16]

Flow chart

Mengenai Flowchart dalam tesis Muniarti disebutkan bahwa flowchart merupakan suatu rangkaian diagram yang bersifat grafis. representasi langkah-langkah dan urutan prosedur dalam suatu program. Bagian aliran (flowchart) adalah bagian dari bagan yang menunjukkan aliran dalam program atau prosedur sistem secara logis.[17]

METODE PENELITIAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Tourism in Sawah Village, Muara Pinang District, Empat Lawang Regency, South Sumatra Provinsi, merupakan salah satu objek wisata yang terletak di berbagai desa di wilayah kabupaten Muara Pinang, Berfokus pada Desa Sawah. Berikut ini adalah objek wisata yang terletak di Kabupaten Muara Pinang. that center in Sawah Village: Degian

Waterfall, Rajo Bayau Waterfall, tiered Waterfall, Pacaran Waterfall, Kedubu Waterfall, Embun Waterfall, and Puyang Putri Hot Spring.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan wawancara, yaitu: **Metode Observasi Langsung**

Penulis mengamati secara langsung sistem yang berjalan di Desa Sawah, Kecamatan Muara Pinang, Empat Lawang Regency.

Metode Penelitian Perpustakaan

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis melakukan studi kepustakaan untuk memperoleh informasi terkait terhadap materi tesis melalui buku-buku, tesis terkait, bahan kuliah, dan bacaan lain yang ada relevan dengan platform media sosial Youtube.

Metode Wawancara (Interview)

Meliputi cara-cara yang digunakan untuk tujuan tertentu untuk memperoleh informasi secara langsung dari beberapa orang yang diwawancarai. Dalam hal ini, peneliti memperoleh data dari sumber yang kompeten, yaitu Sawah Muara Pinang Village, Empat Lawang Regency, such as informants (Tourism Management) dan masyarakat sekitar, pengelola wisata, serta pemerintah terkait Sawah Muara Pinang Village, Empat Lawang Regency.

Metode Dokumentasi

Metode ini mengumpulkan data berdasarkan dokumentasi yang tersedia.

Metode Referensi

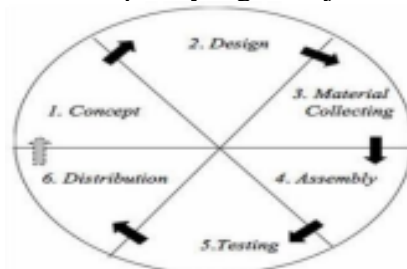
Metode ini yaitu mengumpulkan data dengan membaca buku, jurnal referensi yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini.

Prosedur Penelitian a) Pengumpulan Data Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah pencarian dan pengumpulan data. berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian. b) Analisis Data Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data akademik

Analisis dilakukan untuk mengetahui data yang dapat diolah sebagai Data Pengenalan Pariwisata di Muara Kecamatan Pinang. c) Tahap Tinjauan Pustaka Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi yang berkaitan dengan konsep dan Media Promosi seperti Youtube pada umumnya dicari. d) Analisis Sistem Pada tahap ini dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu dalam proses promosi. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode MDLC, Adobe Premiere Pro 19, dan media sosial YouTube. media yang akan dibuat.

Metodologi Pengembangan Sistem

Pengembangan multimedia (*Siklus Hidup Pengembangan Multimedia*) yang sesuai merancang suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi lainnya. Metode MDLC terdiri dari 6 tahapan, yaitu Metodologi Pengembangan Sistem Multimedia pengembangan (Multimedia Development Live Cycle) merancang aplikasi yang tepat menggabungkan gambar, suara, video, animasi, dan media lainnya. Metode MDLC terdiri dari 6 tahap: konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 3. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia (MDLC)

Tahapannya akan dijelaskan sebagai berikut:

- A. Konsep Tahap konsep adalah penentuan tujuan, termasuk identifikasi pengguna, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dll), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll.) dan spesifikasi umum. Aturan dasar untuk desain juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan sebagainya.
Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini, yaitu:
 - A) Menentukan tujuan. Pada tahap ini, tujuan aplikasi berbasis multimedia dan penggunaannya adalah ditentukan. Tujuan dan pengguna memengaruhi pengalaman multimedia.
 - B) Memahami karakteristik pengguna. Tingkat keterampilan pengguna sangat mempengaruhi desain sistem. Aplikasi multimedia. Dengan demikian, multimedia dapat dikatakan komunikatif.
- B. Perancangan/Perencanaan (Design) Perancangan (planning) merupakan tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan persyaratan material untuk program tersebut. C. Pengumpulan Material Pengumpulan Material merupakan tahap dimana dilakukan pengumpulan material sesuai dengan kebutuhan. sesuai kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dilakukan secara paralel dengan tahap Assembly. Dalam Tahap perakitan, akan dilakukan secara linear, tidak paralel.
- D. Tahap Perakitan Tahap Perakitan adalah tahap di mana semua objek atau materi multimedia dibuat. pengembangan aplikasi didasarkan pada tahap desain.
Dan.Pengujian Pengujian dilakukan setelah selesainya tahap Assembly dengan menjalankan aplikasi atau program untuk melihat apakah ada kesalahan. Tahap ini juga disebut sebagai tahap pengujian alfa. (uji alfa) di mana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pengembangan mereka sendiri.
- F. Distribusi Tahap ini adalah tempat aplikasi disimpan dalam media penyimpanan. Pada tahap ini, jika media penyimpanan tidak cukup menampung aplikasi, kompresi aplikasi dilakukan.

Analisis

Dalam hal ini menjelaskan tentang konsep kegiatan analisis dan tujuannya untuk mencoba menganalisis masalah yang telah disajikan pada bab sebelumnya.

Analisis sistem yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi alam promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Muara Pinang masih mengandalkan cara manual yang hanya masyarakat sekitar mengetahui objek wisata tersebut karena belum adanya media lain yang dapat mempromosikan objek wisata ini. Analisis Kebutuhan Sistem Sebelum merancang sistem, sistem perlu Analisis pertama kali dilakukan dengan mewawancarai responden.

Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi perbedaan-perbedaan

antara aplikasi yang dirancang dan kebutuhan pengguna. Persyaratan sistem yang dibutuhkan termasuk:

Persyaratan Perangkat Keras

Alat-alat yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini antara lain:a. Perangkat KerasPerangkat keras yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:a. Penelitian ini meliputi:- Prosesor Asus 3.0 GHz- RAM 4GB- Hard Drive 500GB- Monitor dan Printer- Mouse dan Keyboard. Perangkat LunakPerangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:- Adobe Premiere Pro CC 2019- Platform YouTube- Metode MDLC- CapCut**Aplikasi Desktop**

Kebutuhan Informasi Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem. dan perangkat keras dalam pembuatan Perancangan Video Promosi Pariwisata di Kabupaten Muara Pinang untuk mempromosikan pariwisata. Sistem yang dianalisis adalah

sistem yang berisi informasi tentang segala hal yang berhubungan untuk pembuatan Desain Video Promosi Pariwisata di Kabupaten Muara Pinang untuk pariwisata Tahap analisis ini merupakan tahap yang paling penting dalam pembuatan Desain Video Promosi. untuk Pariwisata di Kabupaten Muara Pinang dalam rangka promosi pariwisata. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode untuk memandu dan menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi Desain Video Promosi Pariwisata di Kabupaten Muara Pinang yang sedang dibuat. Metode yang digunakan dalam pembuatan Desain Video Promosi Pariwisata di Kabupaten Muara Pinang untuk promosi pariwisata adalah metode MDLC yang berfungsi sebagai alur untuk membuat Video Promosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan difokuskan pada implementasi Video Promosi Pariwisata di Kecamatan Muara Pinang dalam rangka Pengenalan Pariwisata, hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan beberapa perangkat lunak untuk tujuan pembuatan aplikasi, yaitu:

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Video Promosi Pariwisata di Kecamatan Muara Pinang untuk Memperkenalkan Pariwisata adalah aplikasi desktop CapCut dan Premier Pro. Berikut adalah keseluruhan Penayangan Video Promosi Pariwisata Kecamatan Muara Pinang dalam rangka Pengenalan Pariwisata.

Instalasi Alat

Pengumpulan Material

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat Aplikasi. Beberapa bahan yang digunakan adalah video yang diedit menggunakan Capcut desktop atau diunduh dari internet, dan untuk Aset audio yang digunakan untuk membuat efek suara, yaitu Dabeng, dan format pengeditan menggunakan Premier Pro. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap Perakitan. Namun, pada beberapa tahap Material Pengumpulan dan Perakitan, akan diselesaikan secara linear.

Pelaksanaan Proses Editing Video Desain Proses ini dilakukan setelah video diambil selama kegiatan Rengga Syupitra sendiri dengan bantuan seorang juru kamera. Setelah video ditangkap, video yang akan digunakan untuk desain video dipilih. Aplikasi yang digunakan untuk mengedit video adalah Adobe Premiere Pro untuk menggabungkan beberapa video, memotong adegan yang tidak diinginkan, dan menambahkan suara atau musik pada video. Dalam desain ini, tiga video dibuat, yaitu:

Video untuk YouTube Media

Video ini dibuat dalam waktu sekitar 3 menit, menggunakan teknik penyuntingan video seperti Cut to Cut, Pemetaan Ulang Waktu, Animasi Teks, dan juga Kecepatan/Durasi (Aliran Optik).

Video untuk Instagram dan Facebook Media

Video ini dibuat dalam waktu sekitar 3 menit, menggunakan teknik penyuntingan video seperti Cut to Cut, Pemetaan Ulang Waktu, dan juga Kecepatan/Durasi (Aliran Optik). Proses Pemotretan Proses pemotretan adalah dilakukan setelah mengamati Peneliti.

Proses pengambilan gambar ini dilakukan di beberapa lokasi yaitu: lokasi klien dan workshop. Peralatan yang digunakan untuk proses pengambilan gambar antara lain Kamera Dron yang dapat naik dan turun selama proses pengambilan gambar. Ada beberapa tahapan dalam proses pengambilan gambar, seperti: persiapan peralatan untuk mengambil gambar, mengambil gambar, dan menyiapkan beberapa properti di lokasi yang akan diambil gambarnya.



Gambar 4. Proses Pemotretan

Mengimpor Video Dalam proses ini, di bilah menu Adobe Premiere Pro, pilih menu file lalu import seperti pada gambar 4, lalu lanjutkan dengan memilih file video yang diinginkan untuk video yang sedang dibuat, lalu pilih bagian terbuka, jadi file yang kita pilih akan muncul di lapisan Adobe Premiere Pro untuk dimodifikasi sesuai keinginan kita. Secara keseluruhan, dapat dilihat pada Gambar 5.

Gambar 5. Impor Video

Pemotongan Klip Video Pada proses ini dilakukan pemotongan video yang sudah dipindahkan dari jendela proyek dilakukan. Ini dapat dilakukan dengan memilih video yang akan dipotong, lalu memilih Alat Razor dari kotak peralatan, dan memilih bagian video untuk menentukan durasi yang kita inginkan. Setelah itu, potong, dan setelah dipilih, tekan tombol hapus. Ikhtisarnya dapat dilihat pada Gambar. 6.

Vol 1 No 1 (2025) 3^{jalanan}INCONITBis|2025



Gambar 6. Memotong Video

Menerapkan Efek Transisi pada Video Transisi adalah efek animasi dalam video yang fungsinya untuk membuat transisi dari satu video ke video berikutnya lebih menarik, dengan menemukan efek transisi yang diinginkan di menu efek, lalu pilih transisi video. Selanjutnya, seret dan lepas efek yang diinginkan dan letakkan di awal atau akhir klip video. Secara keseluruhan, hal ini dapat dilihat pada Gambar 7.

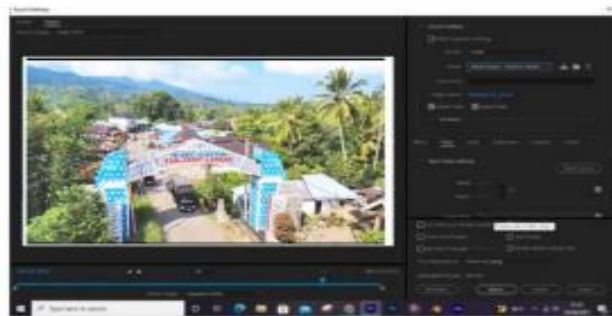


Gambar 7. Efek Transisi

Membuat Video

Jika semua video yang dibuat mengandung transisi dan efek animasi yang sesuai dengan keinginan Anda, lalu masuk ke proses akhir yang disebut rendering, yang berarti semua klip dan animasi akan menjadi satu atau digabung menjadi satu video utuh, sehingga video tersebut dapat diputar dimana saja tanpa harus melalui Adobe Premiere Pro. Ini dilakukan dengan memilih menu File – Ekspor – Media, lalu lanjutkan dengan membuat penyesuaian pada kotak dialog pengaturan ekspor sesuai kebutuhan Anda. Secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 8.

Vol 1 No 1 (2025) 3^{jalannya}INCONITBis|2025



Gambar 8. Proses Rendering Video

Hasil Video

Sampai pada proses yang telah dilakukan yaitu pembuatan video promosi untuk tourism in Muara Pinang District, Empat Lawang Regency. This video serves as a medium to provide an overview of tourist attractions in Muara Pinang District, Empat Lawang Regency, so that both masyarakat lokal maupun luar dapat mengetahui dengan jelas tempat-tempat menarik di Kabupaten Muara Pinang, seperti objek wisata alam, budaya, seni, wisata edukasi yang layak dikunjungi wisatawan, dan Video ini dapat diunggah ke media sosial untuk dipublikasikan ke dunia maya. Video ini dikelompokkan menjadi tiga bagian: pendahuluan, konten utama, dan kesimpulan.

Uji coba

Uji coba ini dilakukan untuk menguji apakah video yang telah dibuat berfungsi dengan baik Tabel 1 menunjukkan tabel uji coba Video Promosi Pariwisata di Kabupaten Muara Pinang, Empat Lawang Regency.

Tabel 1. Uji Coba

TIDAK	Uji coba	Adalah
1	Pemutaran Video melalui Laptop	Pemutaran video di laptop menggunakan Aplikasi GOM Player. Selama video proses pemutaran, tidak ada masalah terjadi dalam bentuk gambar dan suara.
2	Video diunggah ke Youtube	Pemutaran video di YouTube, tidak ada masalah yang terjadi dalam hal citra dan suara selama pemutaran video.

Dalam Proses ini dilakukan setelah melewati beberapa tahap, hasil nantinya akan di publikasikan ke sosial media seperti *Youtubedan Instagram serta Facebook.*

Vol 1 No 1 (2025) 3^{jalannya}INCONITBis|2025

Di Tautan Youtubehttps://youtu.be/XGn8WRxtGkl?si=1EwQN0Xbbo9TiaRc

Gambar 9. Hasil Awal Video Promosi Berdasarkan uraian di atas,



Gambar 9, video promosi

diawali dengan gambar gapura yang bertuliskan "Selamat Datang / Jalan dari Empat Lawang" Kabupaten". Distribusi Tahap ini merupakan tahap akhir dalam metode pengembangan MDLC dimana aplikasi akan tersimpan di suatu media penyimpanan seperti Apk Youtube dan akan ada kode tautan unduhan untuk melihatnya. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi, kemudian kompres aplikasi terlebih dahulu. Tahap ini juga disebut sebagai tahap memilih materi atau surat yang ingin Anda lihat dan dengar untuk pengembangan produk agar berhasil lebih baik dibagikan kepada pengguna; aplikasi ini dibangun menggunakan aplikasi CapCut dan Premiere Pro.

KESIMPULAN

Pada bab ini peneliti juga memberikan simpulan dan saran terkait dengan judul yang diangkat. oleh peneliti, bertujuan untuk memberikan masukan bagi mereka yang ingin mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan judul yang disampaikan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian yaitu Perancangan Video Promosi untuk Pariwisata di Kecamatan Muara Pinang Kabupaten Empat Lawang, dalam rangka Pengenalan Pariwisata, maka diharapkan dapat membantu siswa memahami pembelajaran berikut:

1. The design of a promotional video for the Muara Pinang District of Empat Lawang Regency for Pengenalan pariwisata dapat menarik perhatian masyarakat lokal maupun umum untuk menyaksikannya extraordinary beauty of the landscapes in Muara Pinang District of Empat Lawang.
2. The existence of the promotional video design for the Muara Pinang District of Empat Lawang Kabupaten untuk pengenalan pariwisata berfungsi sebagai alternatif dalam promosi pariwisata.
3. The promotional video design for the Muara Pinang District of Empat Lawang Regency for Pengenalan pariwisata memungkinkan masyarakat lokal dan masyarakat umum untuk mengenali pariwisata offerings in the Muara Pinang District of Empat Lawang.

Saran

Setelah melakukan pengamatan dan analisis secara langsung, penulis dapat memberikan beberapa saran yaitu: diharapkan dapat membantu kelancaran proses Perancangan Video Promosi Pariwisata di Muara Pinang Kecamatan Empat Lawang Kabupaten Pengenalan Pariwisata.

Vol 1 No 1 (2025) 3^{jalan}INCONITBis|2025

Saran-sarannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan pengenalan kepada masyarakat umum dan warga sekitar, perlu adanya inisiatif dari masyarakat atau pengelola tempat wisata agar pariwisata dapat

diakses dengan mudah.2. The Design of the Promotional Video for Tourism in Muara Pinang District, Empat Lawang Pengenalan Kabupaten Pariwisata masih dianggap belum sempurna karena masih banyaknya kekurangan dalam pengembangan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Sheldon, Pavica, Ema Herzefledt, dan Philipp A. Rauschnabel, 2020. Budaya dan Media Sosial: Hubungan Antara Nilai Budaya dan Gaya Hashtagging”. *Perilaku dan Teknologi Informasi* 39 (7): 2-3
- Wibowo, Ari. 2018. “Kajian Karakter Destinasi Wisata Daerah Media Video Berbasis Teknik Sinematografi”. Pp 31-34 in Seminar Nasional Itenas.
- Triani, Ananda Risyah, Andreas Rio Andriyanto, and Deny Faedhurahtman, 2019. “ Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung “ *Jurnal Bahasa Rupa* 1 (2): 136-46.
- Noviyanti, Riska Dwi, T. Arie Setiawan, and Martin Setyawan. 2017. “Perancangan Video Promosi Wisata Kuliner Kota Semarang Dalam Program” *Ayo Wisata Ke Semarang*” *Jurnal Nasional Pariwisata* 9 (1) : 30-43
- Septinus Degei. T. Arie Setiawan dan Anthony Tumimomor. 2016. Perancangan Video Promosi Pariwisata Kab. Nabire (Studi Kasus : Dinas Kebudayaan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata). Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana.
- Andika, Ahmad. 2019. "Penggunaan Video Promosi Wisata Melalui Youtube Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan Ke Provinsi Kalimantan Selatan" *Jurnal Ilmu Komunikasi* 2 (2):28-29
- Rahmadianto, Sultan Arif dan Melany Melany, 2018. Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan DKV MA Chung Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Equity”. *ANDHARUPA. Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multi* 4 (2): 130-42
- Jurianto, 2017. “Model Pengembangan Desain Instruksional Dalam Penyusunan Modul Pendidikan Permustakaan” *Majalah Media Pustakawan* 24 (3): 36-43
- Dan, Zachary. 2005. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta : Gelora Aksara Pratama Erlangga.
- Anzasmoro, Hendri, dkk. 2020. Pembuatan Videografi Sebagai Media Promosi Bizrockshop Distro Pacitan. *Jurnal Stkip PGRI Pacitan*. Vol 5 No 1. 2020
- Robin dan Linda, 2001. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Universitas Gunadarma.
- Cubitt, Sean. 1993. *Videografi: Media video sebagai seni dan budaya*, Amerika Serikat: Data Katalogisasi-dalam-Penerbitan Perpustakaan Kongres.
- Perusahaan, Jubilee, 2019. *Adobe Premiere Pro CC 2019*. Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Aisyah, R. Prihatin, J. Hastuti, I & Winarso, S. 2021. Formula bionematisida berbasis bakteri yang hemat biaya untuk mengendalikan nematoda puru akar *Meloidogyne spp.* pada tanaman tomat, *22 (6): 3256-3263*
- Faiqah, F. Nadjib M & Amir, A.S. 2016. Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*.