

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

DESTINASI WISATA KOTA BENGKULU MELALUI VIDEO EKSPLORASI

Diajukan Untuk Menempuh Salah Satu Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Desain
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun oleh:
ADHITYA JULIANSYAH PUTRA
NIM. 2020021016

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

DESTINASI WISATA KOTA BENGKULU MELALUI VIDEO EKSPLORASI

Disusun oleh:
ADHITYA JULIANSYAH PUTRA
NIM. 2020021016

Tugas akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Tugas akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

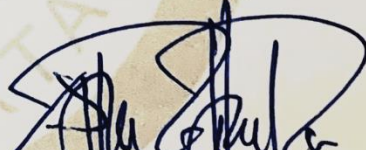
Pada tanggal : 23 Desember 2023

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

Pembimbing II



Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn.
NIDN. 0610068302

Mengetahui
Kepala Program Studi



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 06220488001

HALAMAN PENGESAHAN

DESTINASI WISATA KOTA BENGKULU MELALUI VIDEO EKSPLORASI

Disusun Oleh:
ADHITYA JULIANSYAH PUTRA
2020021016

Tugas akhir / Kekayaan ini telah diterima dan disahkan
oleh dewan penguji Tugas Akhir / Kekayaan
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal : 24 Januari 2025

1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn.,M.Sn (.....)
NIDN : 0630017802

2. Penguji II

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn
NIDN : 0610068302

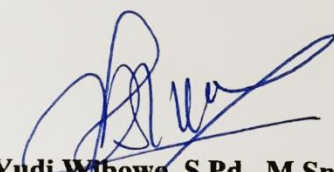
3. Penguji III

Nama : Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0606077302

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni


Faqih Purnomosidi, S.Psi.
NIDN. 0602058801

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 06220488001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Adhitya Juliansyah Putra**

NIM : **2020021016**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul Karya : **DESTINASI WISATA KOTA BENGKULU
MELALUI VIDEO EKSPLORASI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis skripsi ini adalah asli dan adalah benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta maupun Perguruan Tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari karya saya diindikasikan terdapat plagiat dari karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah diperoleh karena skripsi ini. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 13 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



(Adhitya Juliansyah Putra)
NIM. 2020021016

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai *civitas* akademi Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

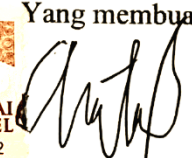
Nama : **Adhitya Juliansyah Putra**
NIM : **2020021016**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberi kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **DESTINASI WISATA KOTA BENGKULU MELALUI VIDEO EKSPLORASI**. Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Sahid Surakarta berhak menyimpan, mempublikasikan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan yang saya buat dengan sesungguhnya secara sehat dan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 13 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,




(**Adhitya Juliansyah Putra**)
NIM. **2020021016**

MOTTO

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah
dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.*

(Q.S Al-Insyirah : 6-7)

Kreativitas adalah inteligensi yang bersenang-senang.

(Albert Einstein)

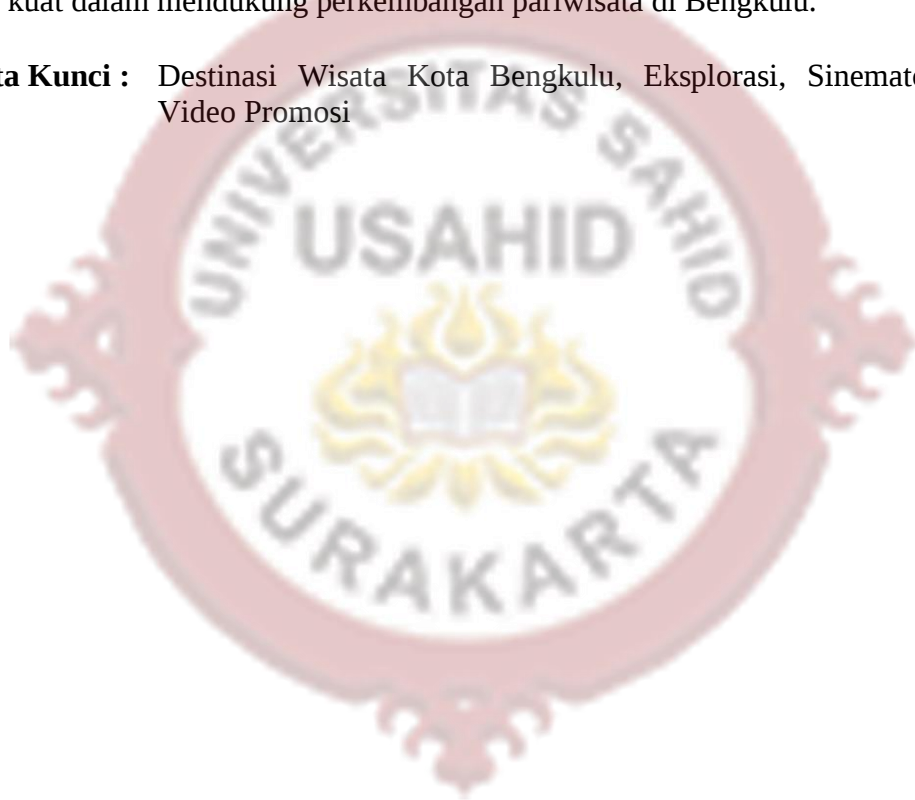
*Hidup adalah apa yang terjadi saat kita sibuk membuat rencana. Sering kali kita
terlalu fokus pada tujuan kita, dan melupakan untuk menikmati perjalanan itu
sendiri. Keindahan hidup terletak pada momen yang kita lewati, bukan hanya
pada hasil akhir.*

(John Lennon)

RINGKASAN

Tugas akhir ini bertujuan untuk mempromosikan destinasi wisata Kota Bengkulu melalui pembuatan video eksplorasi yang menampilkan berbagai objek wisata menarik di kota tersebut, seperti wisata alam dan sejarah. Dengan menggunakan teknik sinematografi yang menarik dan narasi yang informatif, video ini berfungsi sebagai media promosi yang dapat memperkenalkan keindahan dan keunikan setiap destinasi wisata Bengkulu. Metode eksplorasi yang digunakan dalam video ini diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan, baik lokal maupun mancanegara, serta meningkatkan kesadaran tentang potensi wisata Kota Bengkulu. Hasil dari tugas akhir ini menunjukkan bahwa video promosi eksplorasi efektif dalam memperkenalkan dan mempopulerkan destinasi wisata, serta menjadi alat yang kuat dalam mendukung perkembangan pariwisata di Bengkulu.

Kata Kunci : Destinasi Wisata Kota Bengkulu, Eksplorasi, Sinematografi, Video Promosi



ABSTRACT

This final project aims to promote tourist destinations in Bengkulu through the creation of an exploration video that displays various interesting tourist objects, such as natural and historical tourism. By using interesting cinematography techniques and informative narratives, this video functions as a promotional medium to introduce the beauty and uniqueness of each tourist destination in Bengkulu. The exploration method in this video is expected to attract the attention of tourists both local and foreign as well as increase awareness of the tourism potential of Bengkulu. The results show that the exploration promotional video is effective in introducing and popularizing tourist destinations, as well as being a significant tool in supporting the development of tourism in Bengkulu.

Keywords: Tourist Destinations in Bengkulu, Exploration, Cinematography, Promotional Video



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “DESTINASI WISATA KOTA BENGKULU MELALUI VIDEO EKSPLORASI”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana S1 dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sosial Humaniora dan Seni, Universitas Sahid Surakarta. Dalam penulisan skripsi ini terdapat peran serta dukungan dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom. selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Destina Paningrum, S.E., M.M. selaku Wakil Rektor Sumberdaya Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
3. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.Ikom. selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi. selaku Dekan Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar telah mengarahkan, membimbing dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, saran dan arahan dalam penyusunan skripsi.
8. Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran atas perbaikan skripsi.
9. Orang tua serta keluarga yang selalu mendukung, menyemangati, mendoakan serta melengkapi semua kebutuhan baik secara moril maupun materil.

10. Teman-teman Desain Komunikasi Visual yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga penulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bisa menjadi acuan penulisan selanjutnya yang lebih baik.

Surakarta, 13 Januari 2025



(Adhitya Juliansyah Putra)
NIM. 2020021016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	
 UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
MOTTO	vi
RINGKASAN	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	6
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Metode Perancangan	8
1. <i>Development</i>	8
2. Pra produksi.....	9
3. Produksi.....	10
4. Pasca Produksi.....	10
5. Distribusi	11
G. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DATA	13
A. Data Objek.....	13

1. Sejarah Kota Bengkulu	13
2. Objek Wisata Kota Bengkulu	16
a. Wisata Alam	16
b. Wisata Bersejarah	22
3. Sejarah Objek Perancangan	25
4. Visi Misi	25
B. Penelitian Terdahulu	26
C. Prioritas Media	27
D. Analisis SWOT	28
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN	29
A. Analisis Data	29
1. Segmentasi	29
a. Demografi	30
b. Geografi	30
c. Psikografi	30
d. Behavior	30
2. USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	30
3. ESP (<i>Emotional Selling Proposition</i>)	31
4. Positioning	31
B. Konsep Perancangan	32
1. Strategi Kreatif	32
a. Konsep Estetis	32
b. Moodboard	52
c. Konsep Teknis	54
C. Media Plan	60
1. Media Utama	60
2. Media Pendukung	60
a. Feed Instagram	60
b. Poster	61
c. Roll Up Banner	62
d. Pin	63

e. Kaos	63
f. <i>Tote Bag</i>	64
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	65
1. Format Video	65
2. Durasi	65
3. Audio Narasi	65
4. <i>Audio Backsound</i>	65
5. Keterangan Video	65
a. Ukuran	65
b. Format	65
c. <i>Software</i>	65
d. Tipografi	65
6. Penempatan	65
7. Proses Pembuatan	65
a. Pra Produksi	65
b. Produksi	69
c. Pasca Produksi	71
d. Distribusi	75
8. <i>Scene Preview</i>	75
9. Media Utama	91
a. Video Promosi	91
10. Media Pendukung	93
a. <i>Feed Instagram</i>	93
b. Poster	96
c. <i>Roll Up Banner</i>	102
d. Pin	107
e. Kaos	109
f. <i>Tote Bag</i>	114
BAB V PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117

B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
GLOSARI	121
LAMPIRAN.....	127



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT	28
Tabel 3.1. <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1. <i>Budgeting</i> Pra Produksi.....	66
Tabel 4.2. <i>Budgeting</i> Produksi.....	66
Tabel 4.3. <i>Scene Preview</i>	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Jumlah Wisatawan 2023	2
Gambar 1.2. Grafik Jumlah Wisatawan Nusantara 2023.....	2
Gambar 1.3. Grafik Jumlah Wisatawan Mancanegara 2023.....	3
Gambar 1.4. Metode Perancangan Audio Visual.....	8
Gambar 2.1. Danau Dendam Tak Sudah.....	16
Gambar 2.2. Masjid At-Taqwa.....	17
Gambar 2.3. Pantai Panjang.....	19
Gambar 2.4. Pantai Tapak Paderi.....	20
Gambar 2.5. Pantai Jakat.....	21
Gambar 2.6. Benteng Marlborough	23
Gambar 2.7. Rumah Fatmawati	24
Gambar 3.1. <i>Rule of Third</i>	33
Gambar 3.2. <i>Symmetry and Balance</i>	33
Gambar 3.3. <i>Central Composition</i>	34
Gambar 3.4. <i>Tone</i> Warna	35
Gambar 3.5. <i>Font Ghotam Bold</i>	36
Gambar 3.6. <i>Font Helvetica</i>	36
Gambar 3.7. Contoh Gaya Desain Estetika Alam.....	53
Gambar 3.8. Logo <i>Adobe Premiere Pro</i> 2021	54
Gambar 3.9. <i>Screenshot Adobe Premiere</i> 2021	55
Gambar 3.10. Logo <i>Adobe Photoshop</i> 2021	55
Gambar 3.11. <i>Screenshot Adobe Photoshop</i> 2021	56
Gambar 3.12. Laptop <i>Lenovo IdeaPad</i> 3	57
Gambar 3.13. Kamera <i>Sony A6500</i>	57
Gambar 3.14. <i>Speakers Logitech</i> G560.....	58
Gambar 3.15. Lensa 35mm F1.8.....	59
Gambar 3.16. <i>DJI Phantom</i> 4.....	59
Gambar 3.17. <i>Feed Instagram</i>	60
Gambar 3.18. Poster.....	61

Gambar 3.19. <i>Roll Up Banner</i>	62
Gambar 3.20. Pin.....	63
Gambar 3.21. Kaos.....	63
Gambar 3.22. <i>Tote Bag</i>	64
Gambar 4.1. Foto <i>Talent 1</i>	67
Gambar 4.2. Foto <i>Talent 2</i>	68
Gambar 4.3. Studio TIGALIMA.....	69
Gambar 4.4.a. Pengambilan Video 1	69
Gambar 4.4.b. Pengambilan Video 2	70
Gambar 4.4.c. Pengambilan Video 3	70
Gambar 4.4.d. Pengambilan Video 4	70
Gambar 4.4.e. Pengambilan Video 5	71
Gambar 4.5. <i>Screenshot Editing Adobe Premiere Pro</i>	71
Gambar 4.6. <i>Screenshot Proses Audio</i>	72
Gambar 4.7. <i>Screenshot Color Grading</i>	72
Gambar 4.8. <i>Screenshot Mixing Audio</i>	73
Gambar 4.9.a. <i>Screenshot 1 Rendering</i>	74
Gambar 4.9.b. <i>Screenshot 2 Rendering</i>	74
Gambar 4.10. <i>Guideline Video Promosi</i>	91
Gambar 4.11. Hasil Video Promosi	92
Gambar 4.12. <i>Color Guide Video Promosi</i>	92
Gambar 4.13. <i>Mockup Penempatan Youtube</i>	93
Gambar 4.14. <i>Sketsa Feed Instagram</i>	94
Gambar 4.15. <i>Guideline Feed Instagram</i>	94
Gambar 4.16. <i>Screenshot Hasil Feed Instagram</i>	95
Gambar 4.17. <i>Color Guide Feed Instagram</i>	95
Gambar 4.18. <i>Mockup Feed Instagram</i>	96
Gambar 4.19. Sketsa Poster 1	97
Gambar 4.20. Sketsa Poster 2	97
Gambar 4.21. Sketsa Poster 3	98
Gambar 4.22. <i>Guideline Poster 1</i>	98

Gambar 4.23. <i>Guideline Poster 2</i>	99
Gambar 4.24. <i>Guideline Poster 3</i>	99
Gambar 4.25. <i>Screenshot Hasil Poster 1</i>	100
Gambar 4.26. <i>Screenshot Hasil Poster 2</i>	100
Gambar 4.27. <i>Screenshot Hasil Poster 3</i>	101
Gambar 4.28. <i>Color Guide Poster</i>	101
Gambar 4.29. <i>Mockup Poster</i>	102
Gambar 4.30. <i>Sketsa Roll Up Banner</i>	103
Gambar 4.31. <i>Guideline Roll Up Banner</i>	104
Gambar 4.32. <i>Screenshot Hasil Roll Up Banner</i>	105
Gambar 4.33. <i>Color Guide Roll Up Banner</i>	106
Gambar 4.34. <i>Mockup Roll Up Banner</i>	106
Gambar 4.35. <i>Sketsa Pin</i>	107
Gambar 4.36. <i>Guideline Pin</i>	107
Gambar 4.37. <i>Screenshot Hasil Pin</i>	108
Gambar 4.38. <i>Color Guide Pin</i>	108
Gambar 4.39. <i>Mockup Pin</i>	109
Gambar 4.40. <i>Sketsa Kaos Depan</i>	109
Gambar 4.41. <i>Sketsa Kaos Belakang</i>	110
Gambar 4.42. <i>Guideline Kaos Depan</i>	110
Gambar 4.43. <i>Guideline Kaos Belakang</i>	111
Gambar 4.44. <i>Screenshot Hasil Kaos Depan</i>	111
Gambar 4.45. <i>Screenshot Hasil Kaos Belakang</i>	112
Gambar 4.46. <i>Color Guide Kaos</i>	112
Gambar 4.47. <i>Mockup Kaos</i>	113
Gambar 4.48. <i>Sketsa Tote Bag</i>	114
Gambar 4.49. <i>Guideline Tote Bag</i>	114
Gambar 4.50. <i>Screenshot Hasil Tote Bag</i>	111
Gambar 4.51. <i>Screenshot Hasil Tote Bag</i>	115
Gambar 4.52. <i>Color Guide Tote Bag</i>	115
Gambar 4.53. <i>Mockup Tote Bag</i>	116