











Tahapan ini dapat diperoleh dari pembuatan mandiri, perpustakaan, ataupun pemesanan pada jasa terkait.

#### 4. *Assembly*

Proyek yang sudah terkumpul selanjutnya diproses dalam tahapan penyatuan. Proses ini harus sesuai dengan rancangan pemaparan gambar yang sebelumnya telah dibuat dan juga penggabungan semua material yang telah di dapatkan.

#### 5. *Testing*

Pengujian dilakukan saat setelah tahapan penggabungan selesai dilaksanakan. Proses ini bertujuan apakah sudah berjalan dengan baik atau masih ada kesalahan dalam proses pengembangan rancangan yang akan dibuat dan apakah sudah tidak lagi ada masalah dalam pemutaran video sebelum video itu siap untuk disebarluaskan

#### 6. *Distribution*

Tahap evaluasi pengembangan produk dan juga sebagai penyimpanan data akhir. Hasil yang telah di persiapkan pada proses sebelumnya disebarluaskan kepada masyarakat luas agar dapat pengembangan lebih lanjut.

Hasil penjabaran dari setiap tata evaluasi ini dapat dilanjutkan ke tahap penantaan konsep untuk pendalaman lebih lanjut.

Penelitian oleh Dahlia, Rusilanti, Sachriani, & Riska T (2016) berjudul “Pengembangan Media DVD Interaktif dan Video tentang Menu Sehat Seimbang Balita untuk Kader Posyandu” pada hasil tahap memasukkan *film* yang sudah dirender kedalam *DVD* sehingga dalam penyebaran film yang dirancang akan menyebar ke masyarakat luas.

### 2.2.3 **Multimedia**

Multimedia dimulai dengan kosa kata sarana dan media *rule* berbeda. *Iranian language* nama latin dari kata multi, *rule* berarti luas dan beragam. Meskipun istilah "media" dimulai dengan Bahasa Indonesia Latin, Latin - "media", *rule* berarti bahwa apa yang digunakan untuk menghantar, digunakan untuk menyampaikan, mengangkut atau mengangkut sesuatu berdasarkan kandungan transmisi adalah teks dan gambar (vektor atau raster), tetapi rangkaian

grafik transmisi gabungan format yang dikemas dalam bentuk digital untuk bunyi, animasi, video, interaksi untuk mengemasi atau menghantar maklumat kepada orang ramai (Pratama & Dwiyo, 2019)

Elemen dalam multimedia terdiri atas:

#### 1. Teks

Rangka elemen teks ialah garis sederhana. Secara umum ada empat rumpun yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan *hypertext* (Purwati, Sagita, Utomo, Baihaqi, & Korespondensi, 2020).

#### 2. Gambar

Gambar muncul sebagai *scene* untuk mempermanis *textual content* ada empat macam gambar yaitu *computer graphics*, *hyperpicture*, *vector*, *digitezed image* (Purwati, Sagita, Utomo, Baihaqi, & Korespondensi, 2020)

#### 3. Audio

Audio memberikan manfaat dalam multimedia. Terdiri menjadi tiga rumpun ialah MIDI sound track, *optical disc audio*, dan MP3 file (Purwati, Sagita, Utomo, Baihaqi, & Korespondensi, 2020).

#### 4. Video

Video aset *principle* yang terbanyak di multimedia. Di dalam video terurai dalam enam aset yaitu *video feeds*, *videotape*, *videodisc*, *digital video*, DVD, dan *hypervideo* (Purwati, Sagita, Utomo, Baihaqi, & Korespondensi, 2020).

#### 5. Animasi

Pada prinsipnya, animasi terkandung Sembilan poin ialah *character animation*, *cell animation*, *sprite animation*, *trajectory animation*, *vector animation*, *frame animation*, *spline animation*, dan *computational animation* (Purwati, Sagita, Utomo, Baihaqi, & Korespondensi, 2020)

Menurut Acara (2017) ada 3 rangkaian berisi video yang patut dilakukan antara lain:

##### 1. Praproduksi

Praproduksi peringkat dimana invensi ide dijalankan sebelum penetapan suatu inti dari video yang akan direncanakan.

## 2. Produksi

Pada peringkat ini pejabaran pra produksi dimana semua anggota tim pemngembang multimedia bekerja.

## 3. Pascaproduksi

Penuntasan produksi multimedia menjadi rakitan penghujung dan siap untuk distribusikan.

### 2.3.1 Video Dokumenter

Film Dokumenter merupakan sebuah media penyampaian berupa tampilan visual guna mengenalkan topik tertentu kepada seluruh masyarakat luas dan juga menjadi wadah dalam pengambilan informasi yang di dapatkan dari kejadian suatu peristiwa dengan apa yang ada di lapangan (Tejawati, 2019)

Perancangan Film Dokumenter "Coffee Culture Indonesia" Sebagai Media Pengenalan Kopi Di Indonesia oleh Kelana, Agung, & Cahyadi (2018) disampaikan bawah pembuatan film documenter ini bertujuan untuk memperkenalkan dan dan mempopulerkan budaya “ngopi” di Indonesia. Dari budaya Indonesia dan juga erat hubunganya dalam solidarittas, sosialitas, kekompakan dan persatuan. Tahapan yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi pra produksi, produksi, pasca produksi. Film Dokumenter “Coffee Culture Indonesia” di bagiakan melalui media Youtube dan video ini berdurasi selama 3.10 menit.

### 2.3.1 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro merupakan salahsatu program video pilihan untuk para professional di bidang multimedia dalam pengembangan perfilman atau pengembangan video yang ada. Dalam Proses penyempurnaan akhir atau biasa dengan rendering adobe premiere banyak sekali dipakai dikarenakan aspek yang sangat mudah untuk di pahami dalam pengembangan editing film atau vidio, terpenting mereka yang menyukai eksperimen dalam pengeditan suatu proyek (Sastrawan, Arthana, & Sindu, 2017).

Menurut (Maulani, Jessycha, & Saragih, 2018) Adobe Premiere Pro menyangand beberapa fitur:



1. Adanya *essential graphics* yang mampu mengoreksi desain bentuk klip video dan audio.
2. Adanya *motion* dan *warp stabilizer plugin*
3. Adanya fitur penyusun teks judul dan subtitle.