

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KERAJINAN BATIK LURIK ATMB
DESA CAWAS KLATEN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh
Wisnu Andika
10.01.2780

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KERAJINAN BATIK LURIK ATMB
DESA CAWAS KLATEN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma 3
pada program studi Teknik Informatika



disusun oleh

Wisnu Andika

10.01.2780

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KERAJINAN BATIK LURIK ATMB
DESA CAWAS KLATEN**


yang disusun oleh

Wisnu Andika

10.01.2780

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 29 April 2014

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KERAJINAN BATIK LURIK ATMB
DESA CAWAS KLATEN**

yang disusun oleh

Wisnu Andika

10.01.2780

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 31 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105


Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Diploma
pada tanggal 31 Agustus 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 September 2016

Wisnu Andika
NIM 10.01.2780

MOTTO

Allah akan menjanjikan orang-orang yang beriman dari kamu dan orang-orang yang berilmu dengan beberapa derajat.

(QS. AL- Mujadilah)

Hidup adalah kehampaan jika tanpa hasrat dan keinginan. Hasrat dan keinginan adalah kebutuhan jika tidak disertai pengetahuan.

(Khalil Qibran)

Orang yang pandai adalah orang yang menghargai waktu.

(Penulis)

Semua yang ada di dunia ini tak ada yang abadi jadi manfaatkan kesempatan yang ada sebelum kamu menyesalinya. Hidup ini sementara maka hargailah waktu sebaik mungkin dan jangan gunakan hanya untuk memikirkan duniawi dan melakukan hal yang tak berguna.

(Penulis)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGAKARTA. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua STMIK AMIKOM YOGAKARTA.
2. Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak, ibu, dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat selesai.
4. Anak-anak kontraan Sumatra 38 julia briliani,eko rasis,rahmad code,ade pratama,fajar sigit,halik nasution,agung bilpin,raden bagus,dani ritonga.
5. Anak-anak Wi studio willy, Anak Kelas Angkatan lawas D3-TI-02.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 5 September 2016

Wisnu Andika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat Dari Tugas Akhir Ini.....	2
1.5.1 Bagi Penulis:	3
1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:.....	3
1.5.3 Bagi Kabupaten Klaten:.....	3
1.6 Metodologi Pengumpulan Data:.....	3
1.6.1 Observasi.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Jadwal Kegiatan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2 Sejarah Multimedia	7
2.3 Unsur – Unsur Multimedia.....	7
2.3.1 Teks	8

2.3.2	Image (grafik).....	8
2.3.3	Bunyi (<i>Audio</i>).....	8
2.3.4	Video	8
2.3.5	Animasi	9
2.3.6	<i>Virtual Reality</i>	9
2.4	Jenis – jenis Video	9
2.5	Unsur-unsur Pembuatan Video.....	10
2.5.1	Teks	10
2.5.2	Gambar (<i>Image</i>)	12
2.5.3	Suara (<i>Audio</i>)	13
2.5.3.1	<i>Waveform</i> Audio.....	13
2.5.3.2	Format DAT	13
2.5.3.3	Format MIDI.....	13
2.5.3.4	Format <i>CD</i>	14
2.5.3.5	Format MP3	14
2.5.4	Animasi	15
2.5.5	Video	15
2.6	Tahap Pra Produksi.....	16
2.6.1	Ide Cerita.....	16
2.6.2	Naskah.....	16
2.6.3	<i>Storyboard</i>	17
2.7	Tahap Produksi	18
2.7.1	Teori Pengambilan gambar	18
2.7.1.1	<i>Bird Eye</i>	18
2.7.1.2	<i>High Angle</i>	19
2.7.1.3	<i>Eye Level</i>	19
2.7.1.4	<i>Low Angle</i>	20
2.7.1.5	<i>Frog Eye</i>	21
2.7.2	Teori Pergerakan Kamera.....	21
2.8	Tahap Pasca Produksi	24
2.8.1	<i>Editing</i>	24

2.8.2	Unsur – Unsur <i>Editing</i>	25
2.9	<i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	26
2.9.1	<i>Software</i>	26
2.9.1.1	<i>Adobe After Effect</i>	26
2.9.1.2	<i>Adobe Premiere</i>	27
2.9.1.3	<i>Adobe Audition</i>	28
2.9.1.4	<i>Adobe Photoshop</i>	29
2.9.2	<i>Hardware</i>	30
2.9.2.1	Perlengkapan <i>Shooting</i>	30
2.9.2.2	Perlengkapan <i>Editing</i>	30
BAB III	GAMBARAN UMUM.....	31
3.1	Gambaran Umum.....	31
3.2	Batik Klaten.....	31
3.2.1	Batik Lurik Cawas.....	31
3.3	Profil Kabupaten Klaten.....	33
3.4	Ikon Kabupaten Klaten.....	34
BAB IV	PEMBAHASAN	36
4.1	Tahapan Pra Produksi.....	36
4.1.1	Ide Cerita.....	36
4.1.2	Naskah.....	36
4.1.2.1	Naskah Utama.....	36
4.1.2.2	Breakdown Naskah.....	36
4.1.3	<i>Storyboard</i>	38
4.2	Produksi.....	41
4.2.1	Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	41
4.3	Tahap Pasca Produksi	42
4.3.1	Transfer Data.....	42
4.3.1.1	Pembuatan <i>Timelapse</i>	43
4.3.1.2	<i>Editing Video Adobe Premier</i>	48
4.3.2	<i>Finishing</i>	51
4.3.2.1	<i>Rendering</i>	51

BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perencanaan Kegiatan	5
Tabel 4.1 Tabel Storyboard	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Multimedia.....	7
Gambar 2.2 Storyboard	17
Gambar 2.3 <i>Bird Eye</i>	19
Gambar 2.4 <i>High Angle</i>	19
Gambar 2.5 <i>Eye Level</i>	20
Gambar 2.6 <i>Low Angle</i>	21
Gambar 2.7 <i>Frog Eye</i>	21
Gambar 2.8 Teknik Pergerakan Kamera	24
Gambar 2.9 Logo <i>Adobe After Effect</i>	27
Gambar 2.10 Logo <i>Adobe Premiere</i>	28
Gambar 2.11 Logo <i>Adobe Audition</i>	28
Gambar 2.12 Logo <i>Adobe Photoshop</i>	29
Gambar 3.1 Ikon Kabupaten Klaten Mbah Lurik	33
Gambar 4.1 <i>Opening File</i>	43
Gambar 4.2 Pengaturan <i>Frame Rate</i>	44
Gambar 4.3 <i>Rendering Video</i>	44
Gambar 4.4 <i>New Project</i>	45
Gambar 4.5 <i>New Sequence</i>	45
Gambar 4.6 <i>Effect Warp Stabilizer</i>	46
Gambar 4.7 Pengaturan <i>Effect Warp Stabilizer</i>	46
Gambar 4.8 <i>Rendering</i>	47
Gambar 4.9 <i>Rendering</i>	47
Gambar 4.10 Pengaturan Format <i>Rendering</i>	48
Gambar 4.11 <i>Composition setting</i>	49
Gambar 4.12 <i>New Sequence</i>	49
Gambar 4.13 Penggabungan Video dan <i>Effect Warp Stabilizer</i>	50
Gambar 4.14 <i>Effect Film Dissolve</i>	50
Gambar 4.15 <i>Editing Sound</i>	51
Gambar 4.16 Tampilan <i>rendering</i>	52

Gambar 4.17 Tampilan pengaturan <i>rendering</i>	52
Gambar 4.18 Tampilan format video	53
Gambar 4.19 Tampilan <i>presets</i>	53
Gambar 4.20 <i>Checkbox</i>	54
Gambar 4.21 Tampilan proses <i>rendering</i>	54



INTISARI

Dalam dunia industri, promosi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil penjualan dan hasil produksi. Salah satunya adalah menggunakan video *timelapse*. Dengan adanya video *timelapse* ini maka hasil dari produksi bisa dipasarkan lewat social media. Namun, selama ini promosi atau pemasaran hanya dengan mendatangi ruko-ruko karena kurangnya pengetahuan tentang teknologi komputer dan informatika.

Sehingga dalam penelitian ini dibuat rancangan video *timelapse* sebagai media promosi batik lurik yang dipasarkan melalui sosial media dengan menggunakan *Adobe Premier, Adobe Photoshop dan Adobe After Effect*. Media ini mempunyai nilai ekonomis lebih rendah untuk pemasaran video *timelapse* dengan mengupload hasil video di sosial media.

Di hasil pengujian didapatkan data bahwa keunggulan promosi menggunakan video *timelapse* sangat maksimal dan tidak mengeluarkan banyak biaya.

Kata kunci : *timelapse*, batik lurik, promosi

ABSTRACT

In the industrial world, promotion is very needed to improve the result of production result. One of them is using timelapse video. With this timelapse video, then the production result could be marketed through social media. But, all this time, promotion or marketing just with coming to the shop door to door because of minimum knowledge about computer technology and incformatics.

So in this research, made designing timelapse video as a promotion media of batik lurik that marketed through social media using Adobe Premier, Adobe Photoshop and Adobe After Effect. This promotion media has a low budget. To marketing timelapse video with uploading video in social media like youtube, twitter, and facebook, so that many people that watching and want to buy that product.

From the trial result, gotten a data that the excellence promotion using timelapse video is very maximal and don't spend much money.

Keyword : *timelapse, batik lurik, promotion*

