

PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA KOTA KEBUMEN

JAWA TENGAH

TUGAS AKHIR



Disusun oleh

Zaenul Arifin 11.01.2914

R. M. Taufiq S 11.01.2893

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA KOTA KEBUMEN

JAWA TENGAH

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Zaenul Arifin 11.01.2914

R. M. Taufiq S 11.01.2893

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA KOTA KEBUMEN
JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaenul Arifin 11.01.2914

R.M taufiq S 11.01.2890

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 November 2013

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA KOTA KEBUMEN
JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaenul Arifin

11.01.2914

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2014

Susunan Dewan penguji

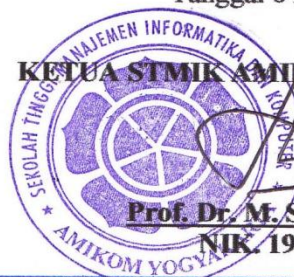
Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302112

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA KOTA KEBUMEN
JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

R.M Taufiq S

11.01.2983

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Maret 2014

Susunan Dewan penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Maret 2014

Zaenul Arifin

NIM. 11.01.2914

Yogyakarta, Maret 2014

R.M Taufiq S

NIM. 11.01.2893

MOTTO

“ TIDAK ADA KATA MENYERAH DALAM KAMUS SAYA !!! ”

JIKA ANDA INGIN BERUBAH MENJADI LEBIH BAIK, LAKUKANLAH
DARI SEKARANG, JANGAN MENUNDA-NUNDA...

APA YANG BISA KAMU KERJAKAN HARI INI KERJAKANLAH...

HANYA KITA YANG BISA MERUBAH DIRI KITA SENDIRI

TULISAN HANYA SEKEDAR PENGINGAT DAN KIASAN, PERUBAHAN
ITU DATANGNYA DARI HATI BUKAN DARI OMONGAN ATAU
TULISAN...

RELAKANLAH KESENANGAN JANGKA PENDEKmu, DEMI
KESUKSESAN JANGKA PANJANGmu...

*“PAHITNYANYA PERJUANGAN KITA SELAMA INI PASTI AKAN KITA PETIK
HASILNYA KELAK,”*

(MIRAI NO KAJITSU)– MIMPI APAPUN SUATU SAAT PASTI AKAN
TERKABUL...

----- **Zaenul Arifin** -----

MOTTO

Jangan suka menunda sesuatu hal yang masih bisa kita lakukan sekarang. Karena kita tidak tau yang akan terjadi nanti.

Anda adalah alasan bagi keberhasilan anda sendiri, maka pastikanlah bahwa anda memusatkan perhatian anda kepada diri anda sendiri. Anda tidak akan menjadi bagi bagi siapapun, bila anda tidak baik bagi diri anda sendiri. Alam menyediakan waktu, mengurutkan jalan menuju kemenangan hidup, dan mengijinkan pengguna kekuatannya bagi keberhasilan semua orang, termasuk kita. Maka mulai hari ini, berketetapanlah untuk menjadikan diri anda sebagai alasan utama keberhasilan anda.

-Mario Teguh-

Sukses itu tidak mudah, kalau mudah, pemalas dan orang tidak jujur akan semuanya sukses. Bagi orang pandai dan baik saja sukses itu tidak mudah, apalagi bagi orang yang hatinya kemrungsung dengan kemarahan dan tubuhnya lamban dan alergi pekerjaan. Sukses itu tidak mudah, itu sebabnya kita diminta untuk belajar dengan rajin dan bekerja keras dalam kejujuran. Kesulitan adalah pemisah antara yang ikhlas memperbaiki diri dari pemalas yang hanya menuntut diberi.

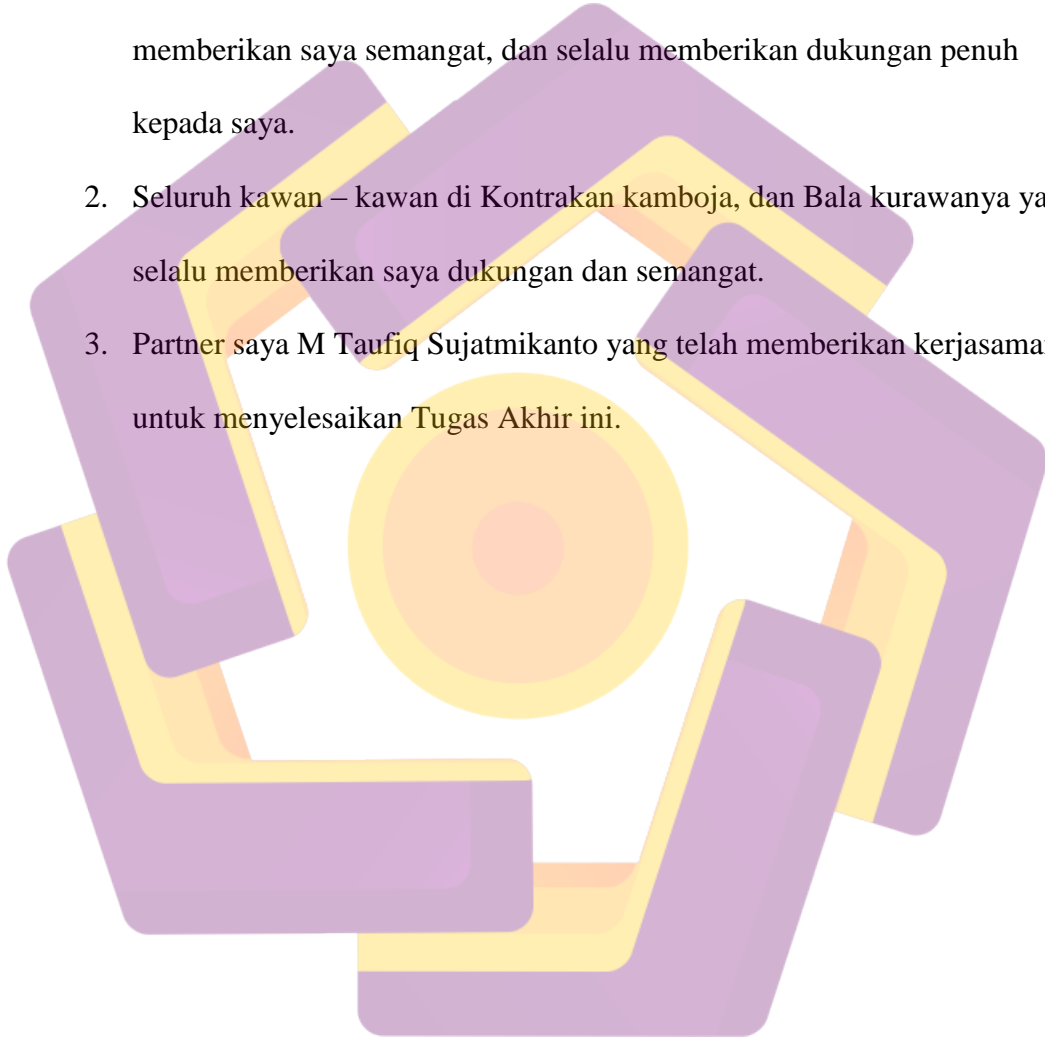
-Mario Teguh-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'alamin berkat do'a, usaha, dan kerja keras akhirnya Tugas

Akhir ini selesai, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu saya tercinta yang senantiasa memanjatkan do'a ,
memberikan saya semangat, dan selalu memberikan dukungan penuh
kepada saya.
2. Seluruh kawan – kawan di Kontrakan kamboja, dan Bala kurawanya yang
selalu memberikan saya dukungan dan semangat.
3. Partner saya M Taufiq Sujatmikanto yang telah memberikan kerjasamanya
untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- ✓ Ibu dan bapak, nenek, kakak, adik serta seluruh keluarga tercinta, yang turut memberikan dukungan serta doanya.
- ✓ Dosen pembimbing Pak Agus Purwanto yang telah membimbing dan memberikan bantuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- ✓ Para dosen di STMIK AMIKOM yang telah membagi ilmunya dan mendidik kami dengan baik.
- ✓ Rektor beserta Staff STMIK AMIKOM yang memberikan pelayanan guna untuk memperlancar perkuliahan.
- ✓ Teman-teman D3TI02 yang memberikan dukungan semangat serta telah menemani selama 3 tahun ini.
- ✓ Para teman-teman diluar STMIK AMIKOM yang telah memberikan dukungannya.

KATA PENGANTAR



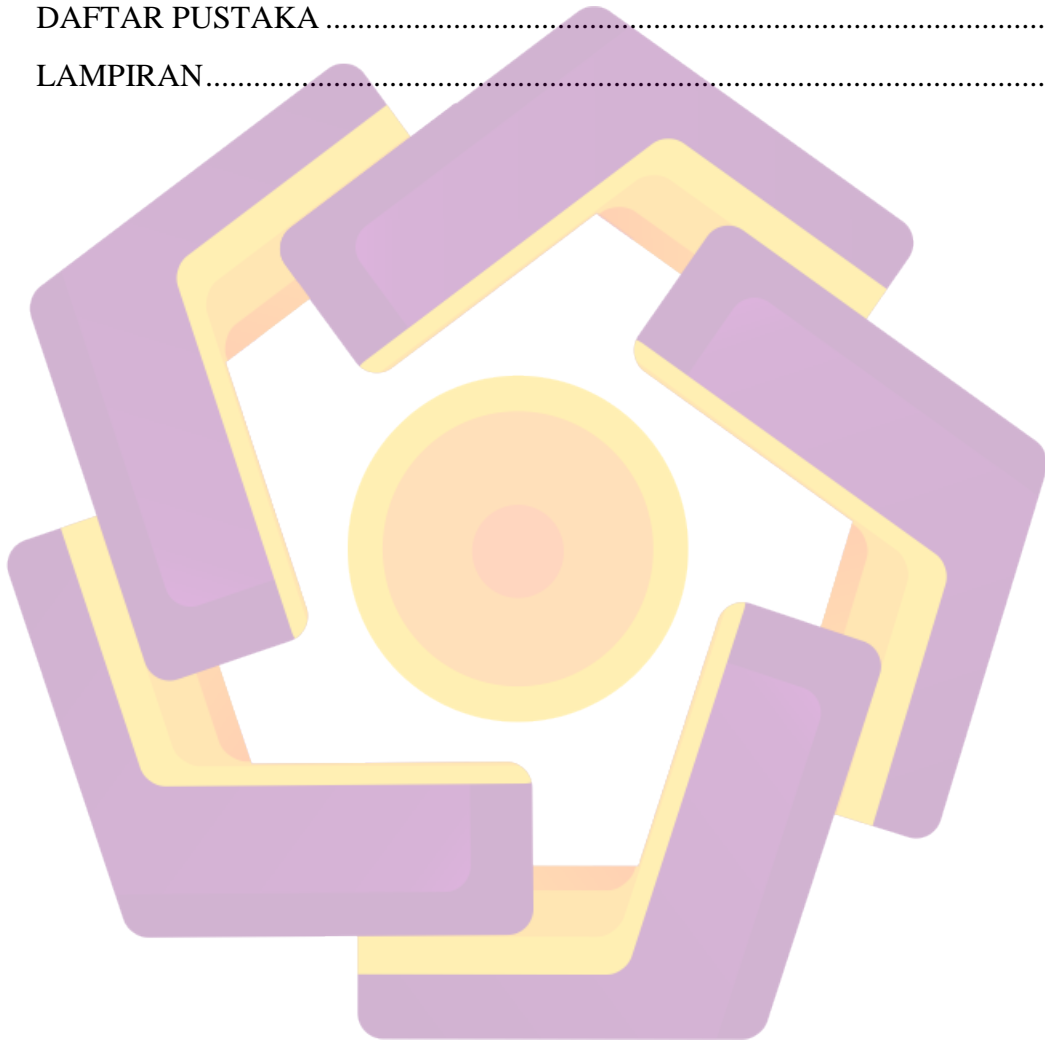
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I	1
LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan penelitian	2
1.5 Manfaat penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi penulis	3
1.5.2 Manfaat Bagi Akademis	3
1.5.3 Manfaat Bagi Obyek Penelitian	3
1.6 Metode penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika penulisan	5
1.8 Rencana kegiatan	6

BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
Dasar – Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Definisi Multimedia.....	7
2.1.3 Unsur – Unsur Elemen Multimedia.....	9
2.2 Teknik Dalam Membidik Kamera	10
2.3 Teknik Gerakan Kamera	14
2.4 Standar Video.....	16
2.5 Format File Video	17
2.6 Konsep Dasar Produksi.....	19
2.6.1 Pra Produksi.....	19
2.6.2 Produksi	21
2.6.2.1 Sudut Pengambilan Gambar.....	22
2.6.2.2 Shooting (Teknik Pengambilan Gambar).....	22
2.6.3 Pasca Produksi.....	24
2.6.3.1 Software Yang Digunakan	25
2.6.3.1.1 Adobe Premier Pro CS6.....	25
2.6.3.1.2 Adobe After Effect CS3.....	28
2.6.3.1.3 Adobe Soundbooth CS3	30
2.6 Hardware Yang Digunakan.....	32
BAB III	36
TINJAUAN UMUM.....	36
3.1 Kabupaten Kebumen.....	36
3.2 Luas Wilayah Kabupaten Kebumen	37
3.3 Pariwisata Kabupaten Kebumen	37
3.3.1 Benteng Van Der Wicjk.....	38
3.3.1.1 Sejarah Benteng Van Der Wicjk	38
3.3.1.2 Visi-Misi Benteng Van Der Wijck.....	40

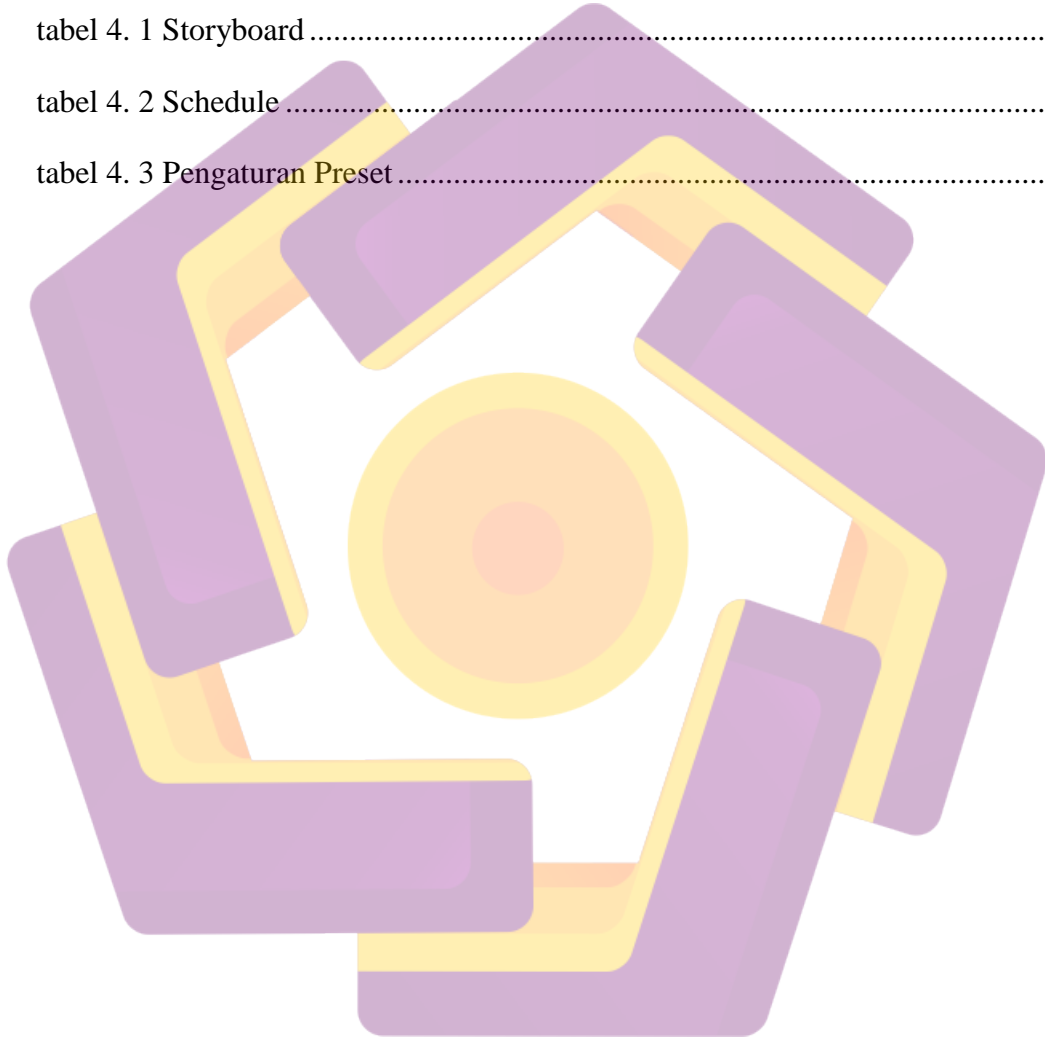
Visi	:	40
Misi	:	40
3.3.1.3	Keunikan Benteng Van Der Wicjk.....	40
3.3.1.4	Fasilitas Benteng Van Der Wicjk.....	41
3.3.2	Pantai Suwuk	41
3.3.2.1	Jalur Menuju Pantai Suwuk.....	42
3.3.2.2	Keunikan Pantai Suwuk	43
3.3.2.3	Fasilitas Pantai Suwuk	43
3.3.3	Goa Jatijajar	43
3.3.3.1	Sejarah Goa Jatijajar	44
3.3.3.2	Keunikan Goa Jatijajar	45
3.3.3.3	Fasilitas Goa Jatijajar	46
BAB IV	48
PEMBAHASAN	48
4.1	Tahapan Produksi.....	48
4.1.1	Pra Produksi.....	48
4.1.1.1	Ide.....	48
4.1.1.2	Naskah.....	49
4.1.1.3	Storyboard	50
4.1.1.4	Peralatan Produksi.....	57
4.1.1.5	Scheduling.....	60
4.1.2	Produksi	61
4.1.2.1	Proses pengambilan gambar.....	62
4.1.3	Tahap Pasca Produksi	63
4.1.3.1	Transfer Data.....	63
4.1.3.2	Membuat Bumper.....	63
4.1.3.3	Merekam Suara	82
4.1.3.4	Menggabungkan Video	88
4.1.3.5	Rendering	91

4.1.3.6 Burning CD	93
BAB V	96
PENUTUP.....	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	1



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Rencana Kegiatan	6
tabel 4. 1 Storyboard	51
tabel 4. 2 Schedule	60
tabel 4. 3 Pengaturan Preset	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Extreme Close Up	10
Gambar 2. 2 Close Up.....	11
Gambar 2. 3 Medium Close Up	12
Gambar 2. 4 Medium Shot.....	12
Gambar 2. 5 Long Shot.....	13
Gambar 2. 6 Very Long Shot.....	13
Gambar 2. 7 Titling.....	14
Gambar 2. 8 Panning.....	14
Gambar 2. 9 Tracking	15
Gambar 2. 10 Following	15
Gambar 2. 11 Contoh Storyboard	21
Gambar 2. 12 Adobe Premier Pro CS6.....	25
Gambar 2. 13 Tampilan Adobe Premier Pro CS6.....	26
Gambar 2. 14 Adobe After Effect CS3.....	28
Gambar 2. 15 Tampilan Adobe After Effect CS3.....	29
Gambar 2. 16 Adobe Soundbooth Cs3.....	30
Gambar 2. 17 Tampilan Adobe Soundbooth Cs3	31
Gambar 2. 18 ASUS K43E	32
Gambar 2. 19 Canon EOS 60D.....	33
Gambar 2. 20 Somita Tripod W-3520	35
Gambar 3. 1 Logo Kabupaten Kebumen	36
Gambar 3. 2 Logo Obyek wisata Benteng Van Der Wijck.....	38

Gambar 3. 3 Foto Benteng Van Der Wijck.....	39
Gambar 3. 4 Lapangan Benteng Van Der Wicjk	40
Gambar 3. 5 foto pintu masuk pantai suwuk	41
Gambar 3. 6 Pintu Masuk ke Pantai Suwuk	42
Gambar 3. 7 Pantai Suwuk.....	43
Gambar 3. 8 foto suasana di dalam goa	45
Gambar 3. 9 kolam air di kawasan goa jatijajar.....	46
Gambar 4. 1 Canon Eos 60D	57
Gambar 4. 2 Somita Tripod W-3520	59
Gambar 4. 3 Composition setting	64
Gambar 4. 4 Import File.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan drag file.....	66
Gambar 4. 6 Penggeseran Current Koordinat	66
Gambar 4. 7 Tampilan untuk membuat text	67
Gambar 4. 8 Tampilan Effect Ramp	68
Gambar 4. 9 Tampilan Effect Levels	68
Gambar 4. 10 Tampilan Camera Setting.....	69
Gambar 4. 11 Tampilan Parent	69
Gambar 4. 12 Tampilan Transfom.....	70
Gambar 4. 13 Tampilan Expression : Position	70
Gambar 4. 14 Tampilan solid setting.....	71
Gambar 4. 15 Tampilan Mask.....	72
Gambar 4. 16 Solid Setting	72

Gambar 4. 17 Tampilan Pengaturan Text	73
Gambar 4. 18 Tampilan 3d Layer Pada Layer Text.....	73
Gambar 4. 19 Tampilan Pengaturan Transfom.....	74
Gambar 4. 20 Tampilan Parent	74
Gambar 4. 21 Tampilan composton setting foto 01.....	75
Gambar 4. 22 Tampilan folder.....	75
Gambar 4. 23 Drag And Drop Gambar.....	76
Gambar 4. 24 Tampilan pengaturan duplikat foto.....	76
Gambar 4. 25 Tampilan Composition Setting Comp 01.....	77
Gambar 4. 26 Tampilan drag and drop composition comp 01.....	77
Gambar 4. 27 Tampilan layer foto 01 – 04.....	78
Gambar 4. 28 Copy And Paste Position.....	79
Gambar 4. 29 Tampilan Layer Camera.....	79
Gambar 4. 30 Tampilan Time Line.....	80
Gambar 4. 31 Composition After Effect Cs3.....	80
Gambar 4. 32 Pembuatan Bumper	81
Gambar 4. 33 Drag And Drop Composition.....	81
Gambar 4. 34 Pengaturan Time Line.....	82
Gambar 4. 35 tampilan jendela record.....	83
Gambar 4. 36 Tampilan hasil record.....	83
Gambar 4. 37 Import gambar.....	84
Gambar 4. 38 Tampilan penurunan frekuensi.....	84
Gambar 4. 39 Noise capture.....	85
Gambar 4. 40 Tampilan noise setting	85

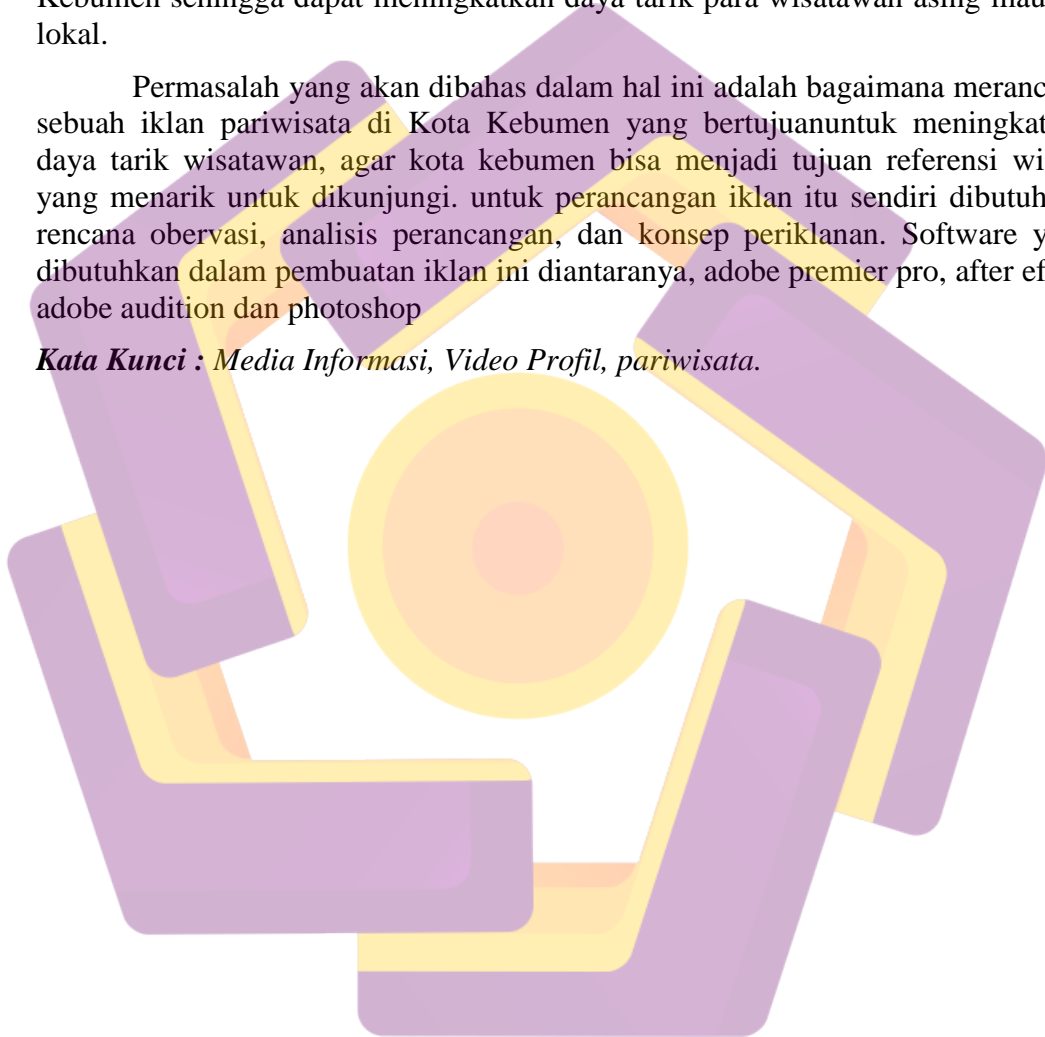
Gambar 4. 41 Reduce Noise Manual	86
Gambar 4. 42 Tampilan Effect Vocal Enhancer	87
Gambar 4. 43 Tampilan Effect Reduce Harshness	87
Gambar 4. 44 Pengaturan Time Line	88
Gambar 4. 45 Pengaturan Time Line	89
Gambar 4. 46 Tampilan Window Browser	90
Gambar 4. 47 Tampilan Penambahan Effect Transisi	90
Gambar 4. 48 Tampilan rendering	91
Gambar 4. 49 Tampilan pengaturan rendering	92
Gambar 4. 50 Tampilan format video	92
Gambar 4. 51 Tampilan presets	93
Gambar 4. 52 Tampilan Check Box	93
Gambar 4. 53 Tampilan proses rendering	93
Gambar 4. 54 Tampilan Nero	94
Gambar 4. 55 Tampilan window browser	94
Gambar 4. 56 Tampilan setting	95

INTISARI

Intisari teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat sehingga sangat mungkin untuk meningkatkan media informasi yang ada. Saat ini obyek pariwisata yang ada di kabupaten Kebumen masih banyak orang belum mengetahuinya, dikarenakan kurangnya mediainformasi yang tersedia. oleh karenanya dibutuhkan periklanan guna menunjang pariwisata yang ada di Kebumen sehingga dapat meningkatkan daya tarik para wisatawan asing maupun lokal.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana merancang sebuah iklan pariwisata di Kota Kebumen yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik wisatawan, agar kota Kebumen bisa menjadi tujuan referensi wisata yang menarik untuk dikunjungi. Untuk perancangan iklan itu sendiri dibutuhkan rencana observasi, analisis perancangan, dan konsep periklanan. Software yang dibutuhkan dalam pembuatan iklan ini diantaranya, adobe premier pro, after effect, adobe audition dan photoshop

Kata Kunci : Media Informasi, Video Profil, pariwisata.



ABSTRACT

Digest of today's technology has developed very rapidly so it is possible to improve the existing information media.

Currently tourism objects that exist in the district Kebumen still many people do not know, because of the lack of media information available. Therefore, it needs advertising to support tourism in Kebumen so as to increase the attractiveness of foreign and local tourists.

Problems to be discussed in this regard is how to design an ad Kebumen City tourism that aims to increase tourist attraction, so that the city could become a destination reference Kebumen interesting attractions to visit.

To design the ad itself needs observation plan, design analysis, and the concept of advertising. Software is needed in the manufacture of which this ad, adobe premiere pro, after effec, adobe audition and photoshop

Keywords: Video Profile, tourism, Media Information

