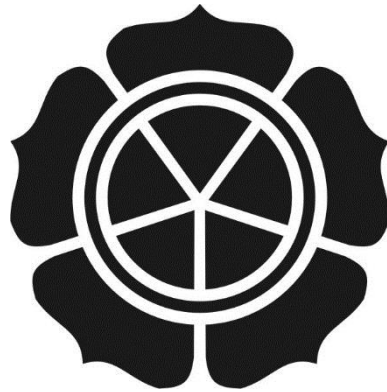


**PERANCANGAN VIDEO PROFIL WADUK JEMBANGAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA KEBUMEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Akhmad Fauzi

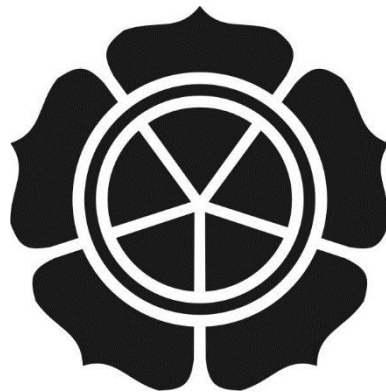
10.12.5182

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL WADUK JEMBANGAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA KEBUMEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Akhmad Fauzi

10.12.5182

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL WADUK JEMBRANGAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA KEBUMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Fauzi

10.12.5182

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL WADUK JEMBANGAN SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PARIWISATA KEBUMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Fauzi

10.12.5182

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

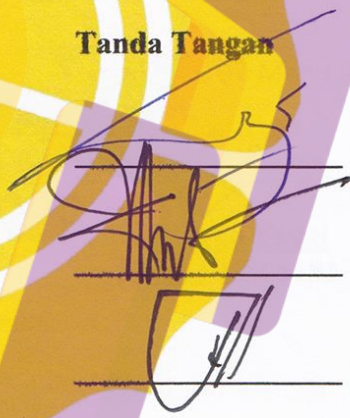
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

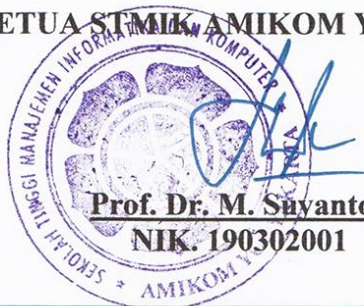
Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 07 Maret 2015
METERAI
TEMPEL
TGL. 20
F371CADF217612011
6000
ENAM RIBU RUPIAH

mad Fauzi
NIM. 10.12.5182

MOTTO

“Buka Semangat Baru”

“Hadir terlambat memang lebih baik dari pada tidak hadir sama sekali tetapi bila berkali-kali adalah suatu kecerobohan”

“Kadang, kita lihat orang lain hidup lebih bahagia. Padahal kita juga nggak benar-benar tau, gimana kehidupannya. Mungkin saja lebih berat. Hanya tidak mengeluh.”

“Terkadang diremehkan, dicaci, dibully adalah cara terbaik untuk membangun semangat orang berjiwa besar untuk berhasil.”

“Anda harus tahan terhadap ulat, jika ingin dapat melihat indahny kupu-kupu”

“Visualisasikan Ide Kreativmu”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan dan Nabiku, Allah SWT dan Nabiullah Muhammad SAW. Yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini. Semoga hambamu ini dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hambaMu yang beriman dan bertaqwa.
2. Bapak dan ibu keluarga besar Bp.Nurhadianto yang selalu memberi kasih dan sayangnya, memberikan bimbingan, dorongan, semangat, motivasi, doa dan hal-hal yang baik lainnya guna menjadi bekal dalam menjalani hidup.
3. Kedua Adik saya Rifqi Nurohman dan Amin Rosyid yang telah memberikan dukungan secara lahir maupun bathin. Tetap lakukan hal baik walau hanya sekecil mungkin.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng., yang telah membimbing dari awal hingga selesai dalam pembuatan skripsi ini.
5. Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu selama kuliah.
6. Teman-teman kos kumpul-kumpul; Ipan, Andang, Edo, Han, Pebri, Memo, Yodha, Prakarsa, Andi, Anwar, Dimas, Ibnu, Irnanto, Eri Van Tejho, Wahyu Positif, Nunung, Ninda, Puji Astuti, Sukses selalu buat kita semua.
7. Teman-teman AMCC yang selalu mendukung pergerakan arah skripsi ini yang baik, semoga sukses selalu buat kita semua "learning by doing learning by teaching".
8. Para sedulur kedaerahan IMAKA (Ikatan Mahasiswa Kebumen Amikom) yang telah Memberikan Supportnya, dan angkatan selanjutnya, jangan lupa "akeh sedulur, akeh rejeki, rasah bingung kesepian, kumpul kene kami menanti"

9. Teman-teman SMA Klirong, Anggit, Umi, Fajar, Bondan, Anwar, Sembol, Lilike, Adit, Catur, Puput, dll tetap berjuang, walau habis gelap, terbitlah terang.
10. Teman-teman kelas 10 SI S1 10 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai, terima kasih dan semoga sukses selalu.
11. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih banyak.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan Sistem Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua orang tua saya, yaitu ayahanda Nurhadianto dan ibunda Muslikhatun.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

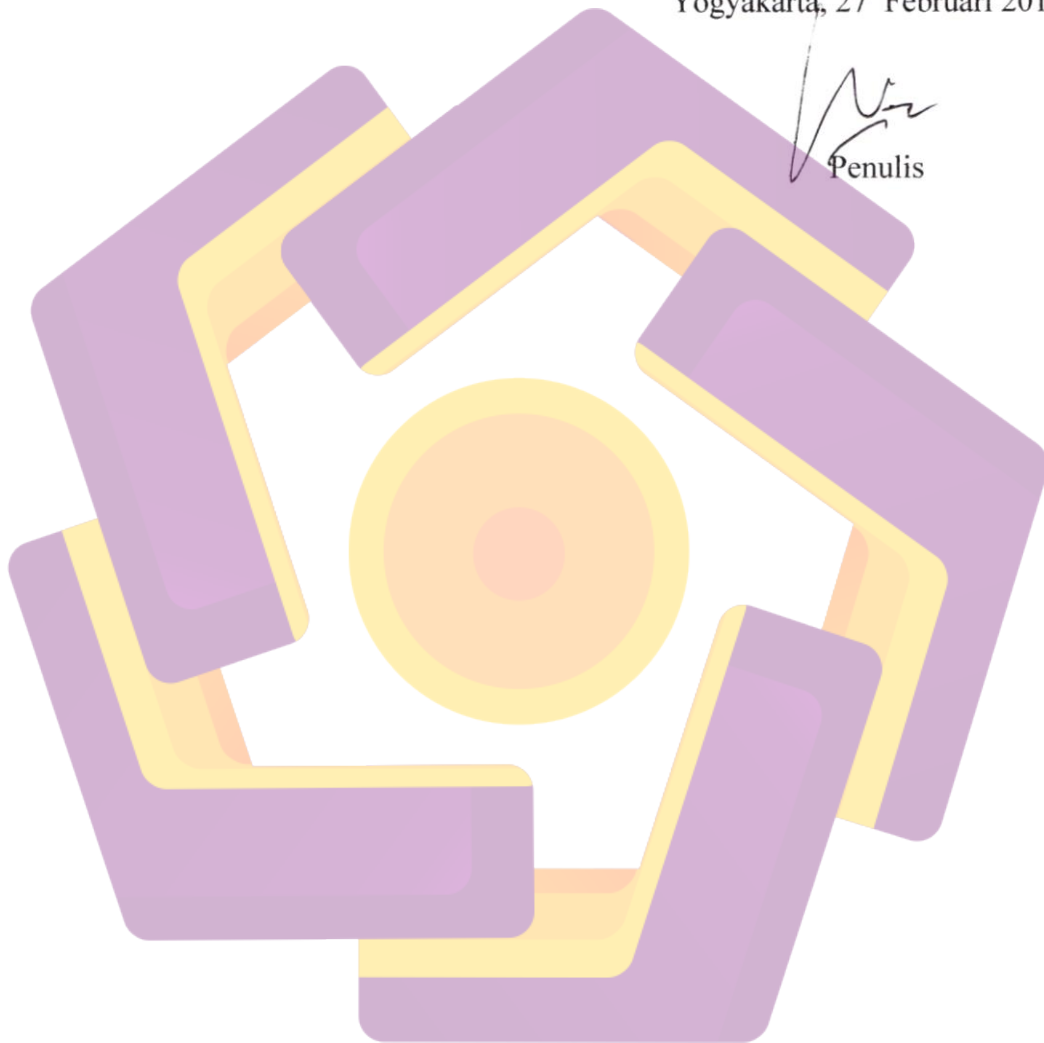
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu

penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 27 Februari 2015



Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1 Wawancara	3
1.6.1.2 Observasi	4
1.6.1.3 Survei.....	4
1.6.1.4 Uji Coba.....	4
1.6.1.5 Studi Pustaka	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.6.5 Metode Testing	5

1.6.6 Metode Implementasi dan Pemeliharaan (Operasional).....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
1.8 RENCANA DAN JADWAL PENELITIAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1.1 Persamaan	9
2.1.2 Perbedaan.....	10
2.2 KONSEP DASAR VIDEO.....	10
2.2.1 Pengertian Video	10
2.2.2 Macam-macam Video dalam Aplikasi Multimedia.....	11
2.2.2.1 Live Video Feed	11
2.2.2.2 Videotape.....	11
2.2.2.3 Videodisc	12
2.2.2.4 Digital Video	12
2.2.3 Tahapan Perancangan Video Produksi	12
2.2.3.1 Tahapan Praproduksi	13
2.2.3.2 Tahapan Produksi	13
2.2.3.3 Tahapan Pascaproduksi	13
2.2.4 Standar Video	14
2.2.4.1 NTSC (Nation Television Standards Committee).....	14
2.2.4.2 PAL (Phase Alternate Line)	14
2.2.4.3 SECAM (Sequentil Colour and Memory System)	15
2.2.4.4 HDTV (High Definition TV).....	15
2.2.4.5 Video Profil	15
2.2.4.6 Multimedia.....	16
2.2.5 Komponen Multimedia.....	16
2.2.5.1 Text.....	17
2.2.5.2 Image	17
2.2.5.3 Audio	17
2.2.5.4 Video	17
2.2.5.5 Grafis	18

2.2.5.6	Animasi.....	18
2.2.6	Motion Grafis.....	18
2.3	KONSEP DASAR WARNA (<i>COLOR</i>).....	19
2.3.1	Pengertian Warna.....	19
2.3.2	Panduan Memilih Warna	19
2.3.3	<i>Color Grading</i>	20
2.4	KONSEP DASAR IKLAN.....	21
2.4.1	Jenis-Jenis Iklan.....	21
2.4.1.1	Iklan Nasional.....	22
2.4.1.2	Iklan Lokal.....	22
2.4.1.3	Iklan Primer dan Selektif.....	22
2.4.1.4	Iklan Antar-Bisnis.....	23
2.4.1.5	Iklan Profesional.....	23
2.4.1.6	Iklan Perdagangan	23
2.4.2	Langkah – Langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi	24
2.4.2.1	Strategi Menetapkan Audien Sasaran.....	24
2.4.2.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	24
2.4.2.3	Strategi Mencari Keunggulan Produk yang dipasarkan	25
2.4.2.4	Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi.....	25
2.4.2.5	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi	25
2.4.2.6	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan	26
2.4.2.7	Strategi Merancang Gaya Mengeksekusi Pesan Iklan	26
2.4.2.8	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard	26
2.4.2.9	Strategi Memproduksi Iklan Profile	26
2.5	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	27
2.5.1	Adobe Photoshop CC	28
2.5.2	CorelDraw X5.....	28
2.5.3	Adobe After Effect CC	29
2.5.4	Adobe Premiere Pro CC	30
2.5.5	Adobe Audition	30

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 TINJAUAN UMUM	32
3.1.1 Gambaran Umum Jembatan Wisata Alam.....	32
3.1.2 Visi dan Misi Waduk Kebumen	33
3.1.3 Struktur Organisasi Waduk Kebumen	33
3.2 ANALISIS MASALAH.....	34
3.3 ANALISIS SWOT	36
3.3.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenght</i>).....	37
3.3.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	38
3.3.3 Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>)	38
3.3.4 Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	39
3.4 SOLUSI-SOLUSI YANG DAPAT DITERAPKAN.....	39
3.5 ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL	39
3.6 ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	40
3.6.1 Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.6.3 Kebutuhan Brainware	41
3.7 ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT.....	41
3.7.1 Komponen Biaya	42
3.8 PERANCANGAN IKLAN.....	43
3.8.1 Pra Produksi Iklan.....	43
3.8.1.1 Pengumpulan Data.....	43
3.8.1.2 Penentuan Ide Iklan	43
3.8.1.3 Rancangan Naskah Iklan (Treatment)	44
3.8.1.4 Rancangan Storyboard.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 ALUR PRODUKSI.....	51
4.2 TAHAP PRODUKSI IKLAN	52
4.2.1 Pemilihan Lokasi dan Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan.....	52
4.2.1.1 Kamera.....	52

4.2.1.2	Memory Card.....	53
4.2.1.3	Lighting (Reflektor).....	53
4.2.1.4	Tripod	54
4.2.1.5	Microphone.....	54
4.2.2	Rehearsal.....	55
4.2.3	Pengaturan Pencahayaan (Lighting)	55
4.2.4	Pengaturan Kamera.....	56
4.2.5	Proses Pengambilan (Shooting).....	57
4.2.5.1	Shooting (Pengambilan Gambar)	58
4.2.5.2	Hasil Pengambilan Video	61
4.3	PASCA PRODUKSI IKLAN	65
4.3.1	Capturing	65
4.3.2	Editing.....	66
4.3.2.1	Proses Editing Grafis	67
4.3.2.2	Proses Pengeditan dan Perekaman Suara	68
4.3.2.3	Proses Compositing dan Pengeditan Video.....	72
4.3.2.4	Proses Coloring.....	73
4.3.2.5	Motion Grafish	74
4.3.3	Rendering.....	76
4.3.4	Mastering	79
4.3.5	Testing	80
4.4	IMPLEMENTASI.....	80
4.4.1	Uji Kuisisioner	80
4.4.2	Teknik Analisis Data	81
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	KESIMPULAN.....	84
5.2	SARAN.....	85
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian	7
Tabel 3.1 Matrik SWOT	37
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	40
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
Tabel 3.4 Perincian biaya produksi iklan Waduk Kebumen	42
Tabel 3.5 Rancangan Naskah Iklan	45
Tabel 3.6 Tabel Storyboard	46
Tabel 4.1 Script Breakdown	58
Tabel 4.2 Script Breakdown	61
Tabel 4.3 Hasil Review	80
Tabel 4.4 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase	81
Tabel 4.5 Hasil Testing Kuesioner	82

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian	7
Tabel 3.1 Matrik SWOT	37
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	40
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
Tabel 3.4 Perincian biaya produksi iklan Waduk Kebumen	42
Tabel 3.5 Rancangan Naskah Iklan	45
Tabel 3.6 Tabel Storyboard	46
Tabel 4.1 Script Breakdown	58
Tabel 4.2 Script Breakdown	61
Tabel 4.3 Hasil Review	80
Tabel 4.4 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase	81
Tabel 4.5 Hasil Testing Kuesioner	82

INTISARI

Waduk Jembangan merupakan salah satu objek wisata rakyat yang berada di Kabupaten Kebumen. Objek wisata ini baru dibuka pada tahun 2011 dan masih terbilang baru. Oleh sebab itu untuk membantu objek wisata ini dalam menarik pengunjung, maka diperlukan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Video promosi pariwisata Jembangan Wisata Alam dibuat dengan menggunakan konsep multimedia, yaitu dengan memanfaatkan animasi. Video ini dibuat dengan menggunakan software utama Adobe After Effect dan software multimedia pendukung yang lainnya.

Setelah video ini selesai diuji, kemudian akan diupload di situs-situs sosial media seperti facebook, twitter, dan youtube. Dengan cara-cara seperti ini diharapkan Jembangan Wisata Alam semakin terkenal dimata masyarakat khususnya masyarakat Kabupaten Kebumen dan sekitarnya untuk dijadikan alternatif pariwisata.

Kata Kunci: Video Profil, Pariwisata, Media Promosi, Multimedia.



ABSTRACT

Jembangan Reservoir is one of the popular tourist attractions in the District of Kebumen. This new tourist attraction opened in 2011 and is still relatively new. therefore to help these sights in attracting visitors, then needed a cast in a promotional video.

Jembangan Reservoir tourism promotion Video is created by using the concept of multimedia, namely by making use of animation. This Video was created using the main software Adobe After Effects and other supporting multimedia software.

After this is complete, the video will be uploaded on social media sites such as facebook, twitter, and youtube. In ways such as Jembangan reservoir is expected to increasingly famous in the eyes of the community, especially community and surrounding areas for the Kebumen Regency became an alternative tourism.

Keywords: *Video Profile, Tourism, Promotion Media, Multimedia.*

