

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BENTENG PENDEM CILACAP
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
HYPERLAPSE DAN TIMELAPSE**

SKRIPSI



disusun oleh

Rijal Ardiyansyah

16.12.9606

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BENTENG PENDEM CILACAP
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
HYPERLAPSE DAN TIMELAPSE**

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Rijal Ardiyansyah

16.12.9606

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BENTENG PENDEM CILACAP
DENGANMENGUNAKAN TEKNIK
HYPERLAPSE DAN TIMELAPSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rijal Ardiyansyah

16.12.9606

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BENTENG PENDEM CILACAP
DENGANMENGUNAKAN TEKNIK
HYPERLAPSE DAN TIMELAPSE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rijal Ardiyansyah

16.12.9606

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 29 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

Rini Indrayani, ST.M.Eng

NIK. 190302417

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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, 27 April 2021



Rijal Ardiyansyah

NIM. 16.12.9606

MOTTO

“Disaat kerjaanmu atau tugasmu sudah terlalu membuatmu penak, luangkan waktumu untuk me time, percayalah semua kerjaanmu atau tugasmu akan berjalan dengan lancer”

- Rijal Ardiyansyah

“Belajarlah berdiri dengan kedua kakimu sendiri. Semua orang punya masalahnya masing-masing, maka kamu tidak bisa mengharapkan orang lain untuk menyelesaikan masalahmu

-Weightlifting Fairy Kim Bok Joo

“Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimannya. jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya.”

- Lenang Manggala

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Saya Rijal Ardiyansyah, yang telah mau dan mampu menyelesaikan skripsi dengan niat tulis lillahi ta'ala.
2. Bapak Toha dan Ibu Surati, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberikan semua fasilitas yang dibutuhkan untuk penunjang kuliah.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran.
4. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan
5. Teman-teman Do While atau teman-teman seperjuangan selama kuliah yang telah memberikan berbagai bentuk semangat, canda, dan tawa.
6. Teman-teman kelas 16 SI 10 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
7. Mustofa Andi Prasetyo, Galih Dwi Wicaksono Putra, Ahmad zulfikar Ali, dan Abdul Fatah yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

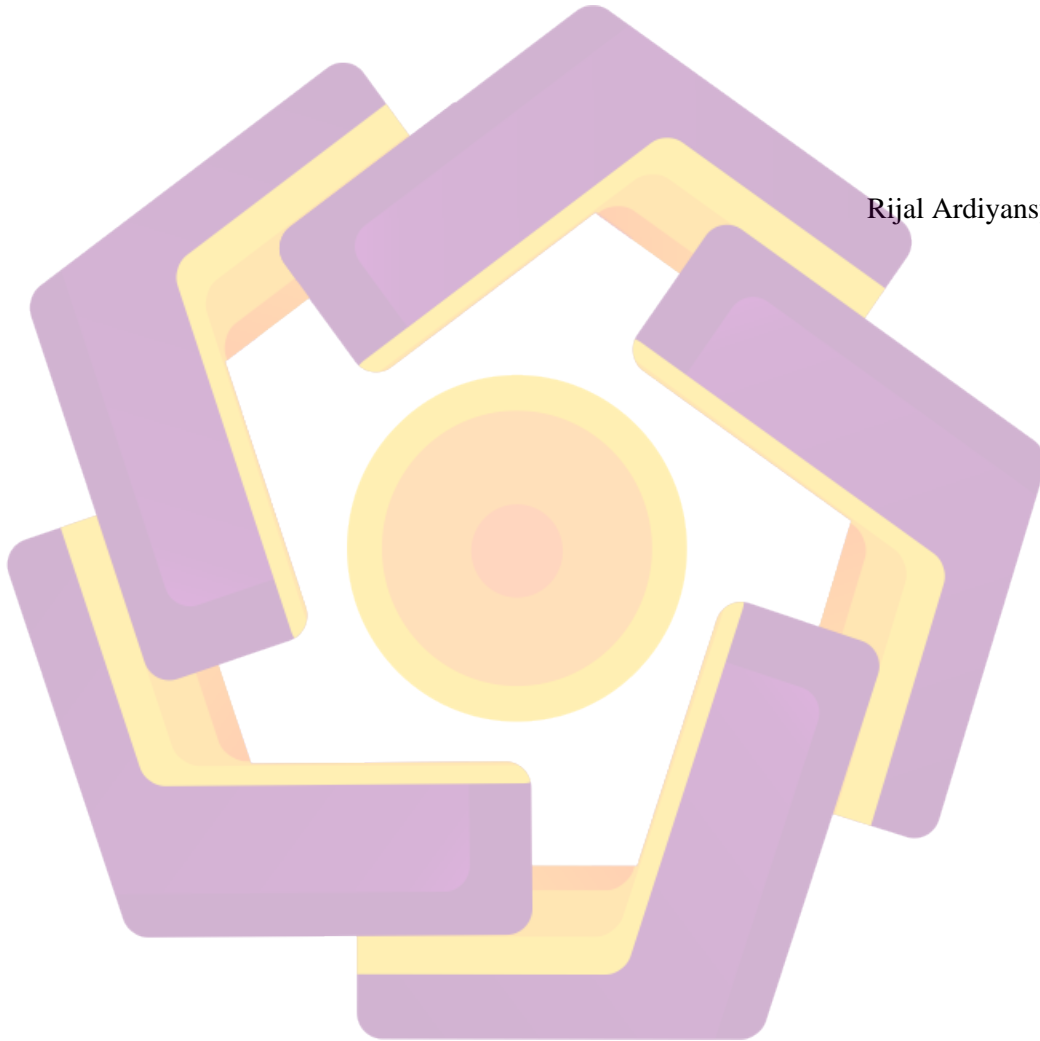
Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom. selaku Dosen Wali yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
5. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
6. Kedua orang tua beserta kakak yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan.
7. Teman-teman Do While atau teman-teman seperjuangan selama kuliah yang telah memberikan berbagai bentuk semangat, canda, dan tawa.
8. Mustofa Andi Prasetyo, Galih Dwi Wicaksono Putra, Ahmad zulfikar Ali, dan Abdul Fatah yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

Semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 27 Juli 2021

Rijal Ardiyansyah



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.5.1. Bagi Peneliti.....	3
1.5.2. Bagi Objek	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2. Metode Analisis	4
1.6.3. Metode Perancangan	4
1.6.4. Metode Pengembangan.....	4
1.6.5. Metode Evaluasi	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1. Definisi Multimedia.....	8

2.2.2. Elemen Multimedia.....	8
2.3. Video.....	9
2.4. Media Promosi	10
2.4.1 Tujuan Media Promosi.....	11
2.5. Komunikasi.....	11
2.5.1 Bentuk – Bentuk Komunikasi.....	12
2.6. Timelapse dan Hyperlapse	12
2.6.1 Definisi <i>Timelapse</i> dan <i>Hyperlapse</i>	12
2.6.2 Pemilihan Objek Timelapse Dan Hyperlapse.....	13
2.6.3 Penentuan Frame Rate pada <i>Hyperlapse</i> dan <i>Timelapse</i>	14
2.7. Analisis SWOT	14
2.8. Data Kuesioner.....	15
2.9. Evaluasi.....	15
2.9.1 Skala Likert	16
2.9.2 Skala Semantic Differential.....	17
2.9.3 Skala Guttman	18
3.0. Teori Responden	19
3.0.1 Menentukan Jumlah Sampel	19
BAB III.....	21
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.1. Gambaran Umum.....	21
3.1.1. Sejarah Benteng Pendem Cilacap.....	21
3.1.2. Alamat Benteng Pendem Cilacap	22
3.2. Pengumpulan Data.....	22
3.2.1. Observasi	22
3.3. Analisis SWOT	22
3.4. Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.4.1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
3.4.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	25
3.5 Tahap Pra-Produksi	26
3.5.1 Perancangan Ide dan Konsep	26
3.5.2 Perancangan Storyboard.....	27
BAB IV.....	32

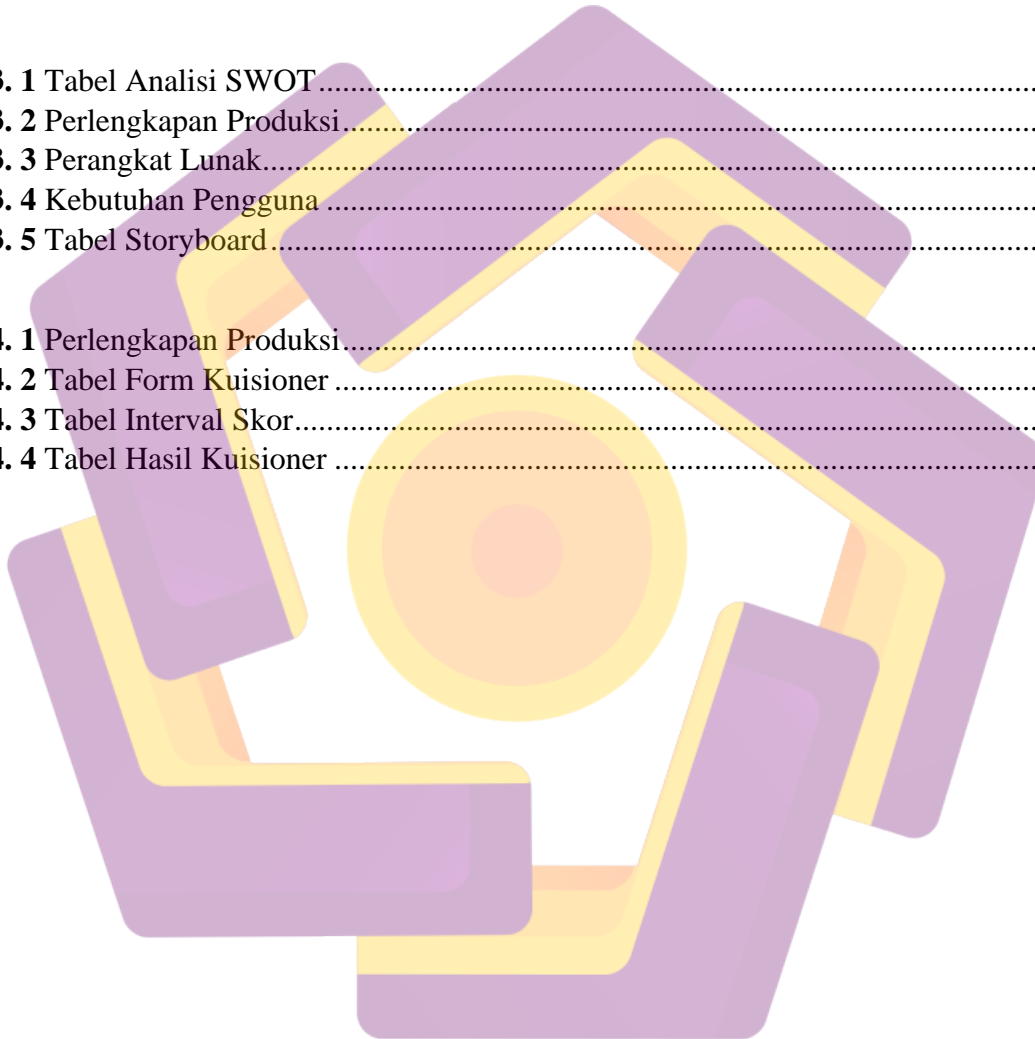
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Produksi	32
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi	32
4.1.2 Hasil Pengambilan Video	32
4.1.3 Backsound Musik	33
4.2 Pasca Produksi	34
4.2.1 Video Editing	34
4.2.2 FPS (Frames per Second)	40
4.2.3 Editing Backsound	42
4.2.4 Rendering	42
4.3 Evaluasi	44
4.3.1 Kuisisioner	44
4.3.2 Hasil Kuesioner	45
4.3.3 Perhitungan Skala Likert	47
4.4 Implementasi	50
BAB V	51
PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Daftar Nomogram.....	19
Gambar 4. 1 Hasil Pengambilan Video	33
Gambar 4. 2 Backsound Musik	33
Gambar 4. 3 Pembuatan Sequence baru	34
Gambar 4. 4 File Pembuatan Video Hyperlapse	35
Gambar 4. 5 Pengimpor an File Hyperlapse ke Adobe.....	35
Gambar 4. 6 Proses memperlambat speed/druation Video	36
Gambar 4. 7 Proses Penggabungan Foto menjadi Video	36
Gambar 4. 8 Proses Menstabilkan video yang masih goyang (Warp stabilizer).....	37
Gambar 4. 9 File Video Timelapse	37
Gambar 4. 10 Proses Import File ke Adobe	38
Gambar 4. 11 Proses memindahkan file ke timeline.....	38
Gambar 4. 12 Proses Mempercepat video timelapse (speed duration menjadi 2000)	39
Gambar 4. 13 Membuat Sequence Baru.....	39
Gambar 4. 14 File Pembuatan Video Liveshoot	40
Gambar 4. 15 Penyusunan Video yang telah disortit	40
Gambar 4. 16 Sequence 29,97 fps (frames per second)	41
Gambar 4. 17 Sequence 59,94 fps (frames per second)	41
Gambar 4. 18 Editing Backsound.....	42
Gambar 4. 19 Proses Rendering Format MP4.....	42
Gambar 4. 20 Proses Rendering Format AVI	43
Gambar 4. 21 Proses Rendering Format MPEG4	43
Gambar 4. 22 Pekerjaan Responden.....	47
Gambar 4. 23 Usia Responden	47
Gambar 4. 24 Postingan Video di Youtube.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	6
Tabel 2. 2 Tabel Perbandingan.....	7
Tabel 2. 3 Tabel Perbandingan.....	7
Tabel 2. 4 Tabel Interval	14
Tabel 2. 5 Tabel Skala Likert.....	16
Tabel 2. 6 Tabel Sinetron Televisi	17
Tabel 3. 1 Tabel Analisi SWOT.....	23
Tabel 3. 2 Perlengkapan Produksi.....	25
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak.....	26
Tabel 3. 4 Kebutuhan Pengguna	26
Tabel 3. 5 Tabel Storyboard.....	27
Tabel 4. 1 Perlengkapan Produksi.....	32
Tabel 4. 2 Tabel Form Kuisisioner	44
Tabel 4. 3 Tabel Interval Skor.....	46
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Kuisisioner	46



INTISARI

Benteng Pendem Cilacap yang terdapat di Jl. Benteng, Sentolokawat, Cilacap, Kecamatan Cilacap Selatan sampai sekarang tetap konsisten dalam melestarikan obyek wisata di Indonesia. Keberadaannya merupakan bagian dari asset negara yang mempunyai potensi serta peluang yang sangat besar untuk dikembangkan dan dilestarikan. Untuk mempromosikannya tentu harus melalui media yang tepat agar bisa menjangkau lebih banyak orang sekaligus memperkenalkan obyek wisata sebagai cagar budaya yang harus terus dijaga.

Perancangan pembuatan media promosi dimulai dari penelitian yang dilakukan melalui metode penelitian pengumpulan data observasi, lalu analisis data SWOT dan kemudian terakhir melalui metode perancangan produksi multimedia yaitu tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi dan terciptalah sebuah video promosi.

Untuk itu multimedia mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi. Karena kelebihan multimedia adalah menarik indra dan minat. Khususnya pada teknik videografi sangat tepat sebagai sarana untuk mempromosikan potensi suatu obyek wisata, karena videografi terlihat lebih simple, modern, nyata, serta mudah di pahami. Pembuatan media promosi melalui video Hyperlapse dan Timelapse diharapkan dapat membawa dampak besar untuk obyek wisata Benteng Pendem Cilacap.

Kata kunci : Benteng Pendem Cilacap, Video Media Promosi, Multimedia, *Hyperlapse dan Timelapse*.

ABSTRACT

Fort Pendem Cilacap which is located on Jl. Benteng, Sentolokawat, Cilacap, South Cilacap Sub-district until now has remained consistent in preserving tourism objects in Indonesia. Its existence is part of a state asset that has enormous potential and opportunity to be developed and preserved. To promote it, of course, it must be through the right media so that it can reach more people as well as introduce tourism objects as cultural heritage that must be maintained.

The design of making promotional media starts from research conducted through observation data collection research methods, then SWOT data analysis and then finally through multimedia production design methods, namely pre-production, production and post-production stages and creates a promotional video.

For this reason, multimedia has an important role in disseminating information. Because the advantages of multimedia is to attract the senses and interest. Especially the videography technique is very appropriate as a means to promote the potential of a tourist attraction, because videography looks more simple, modern, real, and easy to understand. The creation of promotional media through Hyperlapse and Timelapse videos is expected to have a big impact on the Cilacap Fort Pendem tourism object.

Keywords: *Pendem Cilacap Fort, Promotional Media Video, Multimedia, Hyperlapse and Timelapse.*