

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM WAYANG  
KEKAYON YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI SARANA INFORMASI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**AVIF GAYUH PRIBADI**

**15.11.8564**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM WAYANG  
KEKAYON YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI SARANA INFORMASI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**AVIF GAYUH PRIBADI**

**15.11.8564**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM WAYANG  
KEKAYON YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI SARANA INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

**AVIF GAYUH PRIBADI**

**15.11.8564**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom**

**NIK.190302047**

**HALAMAN PENGESAHAN****SKRIPSI****PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM WAYANG  
KEKAYON YOGYAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI SARANA INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

**AVIF GAYUH PRIBADI**  
**15.11.8564**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Windha Mega PD, M.Kom  
NIK. 190302185



Uyock Anggoro Saputro, M.Kom  
NIK. 190302419



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom  
NIK.190302047

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Avif Gayuh pribadi**  
**NIM : 15.11.8564**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Video Promosi Wisata Museum Wayang Kekayon Yogyakarta Dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* Sebagai Sarana Informasi**

Dosen Pembimbing : Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan**, rumusan dan penelitian **SAYA sendiri**, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Januari 2023

Yang Menyatakan,



**AVIF GAYUH PRIBADI**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipersembahkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya yang diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Video Promosi Wisata Museum Wayang Kekayon Yogyakarta Dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* Sebagai Sarana Informasi”**. Sesuai dengan yang diharapkan. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia dipersembahkan skripsi ini kepada:

1. Untuk kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu tiada henti-hentinya memberikan dukungan motivasi, doa, dan semangat di saat saya sedang sulit dalam mengerjakan skripsi.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Kakak saya Ryan Pangesti dan Widi Asmara yang juga banyak membantu dan memberi dukungan serta doa.
4. Teman-teman Kupluk Production (Ervin Mardyansyah, Heru Kuswanto, Frisca Yolandita, Lucky , Prima Ega Adi Pratama) yang telah memberi support dan mendoakan penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menjadi wadah untuk banyak cerita, warna dan juga pelajaran hidup bagi saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmatnya, skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Menyadari bahwa dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas segala dukungan, bantuan, bimbingan serta pengarahan yang telah diberikan. Mengucapkan terima kasih disampaikan kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof, Dr., M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom\_ selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan selalu sabar dalam membimbing peneliti
5. Dosen penguji, dan segenap dosen Program S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
6. Bapak RM Donny Surya Megananda, S.Si, M.B.A selaku kepala Museum Wayang Kekayon Yogyakarta

Akhir kata, peneliti berharap agar Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang ikut membantu. Semoga Skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Yogyakarta, 24 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6



1.6.5 Metode Testing .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	11
2.2.2 Elemen – elemen Multimedia .....	11
2.2.3 Pengertian Video .....	12
2.3 Konsep Dasar Video .....	12
2.3.1 Frame Rate .....	12
2.3.2 Aspect Ratio .....	12
2.3.3 Resolusi dan Frame Size .....	13
2.3.4 Format File Video .....	13
2.3.5 Standar Video .....	14
2.4 Konsep Dasar Video Promosi .....	15
2.4.1 Pengertian Promosi .....	15
2.4.2 Pengertian Video Promosi .....	15
2.5 Konsep Teknik Live Shoot .....	15
2.5.1 Pengertian Live Shoot .....	15
2.5.2 Teknik Live Shoot .....	16
2.6 Motion Graphic .....	22
2.7 Tahap Pembuatan Video Promosi .....	23
2.7.1 Tahap Pra Produksi .....	23
2.7.2 Tahap Produksi .....	24
2.7.3 Tahap Pasca Produksi .....	24

2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	25
2.8.1 Adobe Premier Pro 2023 .....	25
2.8.2 Adobe After Effect 2022.....	25
2.8.3 Adobe Illustrator 2022 .....	26
2.8.4 Adobe Photoshope 2022 .....	26
2.8.5 Adobe Audition 2021 .....	27
2.9 Pengelolaan data Kuisisioner .....	27
2.9.1 Skala Likert.....	27
2.9.2 Menentukan Interval.....	28
2.9.3 Rumusan Presentase .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Objek Penelitian .....	30
3.1.1 Sejarah Museum Wayang Kekayon.....	30
3.1.2 Spesifikasi Teknis Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.....	30
3.1.3 Lokasi .....	31
3.1.4 Bangunan .....	31
3.1.5 Struktur Organisasi .....	31
3.2 Alur Penelitian.....	32
3.3 Analisis Masalah .....	33
3.3.1 Mengidentifikasi masalah.....	33
3.3.2 Solusi Yang Dapat Diterapkan .....	33
3.4 Analisis Kebutuhan .....	33
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.5 Analisis Kelayakan.....	38

3.5.1 Kelayakan Teknis .....	38
3.5.2 Kelayakan Ekonomi.....	39
3.5.3 Kelayakan Hukum .....	40
3.5.4 Kelayakan Operasional.....	40
3.5.5 Kelayakan Jadwal .....	40
3.6 Tahap Pra Produksi.....	40
3.6.1 Ide Pembuatan Video.....	40
3.6.2 Tema Pembuatan video.....	41
3.6.3 Narasi video .....	41
3.6.4 Storyboard.....	45
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL .....</b>	<b>51</b>
4.1 Pembahasan .....	51
4.1.1 Tahap Produksi .....	51
4.1.2 Tahap Pasca Produksi .....	56
4.2 Hasil Akhir .....	65
4.2.1 Testing .....	65
4.2.2 Evaluasi.....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2.1</b> Perbandingan Penelitian .....	9
<b>Tabel 2.2</b> Contoh Kriteria Hasil Skor Jawaban .....	28
<b>Tabel 2.3</b> Contoh Kriteria Hasil dari perhitungan .....	29
<b>Tabel 3.1</b> Alur Penelitian.....	32
<b>Tabel 3.2</b> Kebutuhan Peralatan Shooting .....	34
<b>Tabel 3.3</b> Kebutuhan Hadware .....	35
<b>Tabel 3.4</b> Analisis Perangkat Lunak.....	36
<b>Tabel 3.5</b> Perincian Biaya Produksi .....	39
<b>Tabel 3.6</b> Narasi .....	41
<b>Tabel 3.7</b> Storyboard .....	45
<b>Tabel 4.1</b> Testing .....	66
<b>Tabel 4.2</b> Total skor.....	70
<b>Tabel 4.3</b> Tabel Interval .....	72

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Contoh pengambilan gambar <i>Extrime Close UP</i> .....	16
<b>Gambar 2.2</b> Contoh pengambilan gambar <i>Big Close UP</i> .....	16
<b>Gambar 2.3</b> Contoh pengambilan gambar <i>Close UP</i> .....	17
<b>Gambar 2.4</b> Contoh pengambilan gambar <i>Medium Close UP</i> .....	17
<b>Gambar 2.5</b> Contoh pengambilan gambar <i>Medium Close UP</i> .....	18
<b>Gambar 2.6</b> Contoh pengambilan gambar <i>full shot</i> .....	18
<b>Gambar 2.7</b> Contoh pengambilan gambar <i>Long Shot</i> .....	19
<b>Gambar 2.8</b> Contoh pengambilan gambar <i>Frog Eye</i> .....	19
<b>Gambar 2.9</b> Contoh pengambilan gambar <i>Low Angel</i> .....	20
<b>Gambar 2.10</b> Contoh pengambilan gambar <i>Eye Level</i> .....	20
<b>Gambar 2.11</b> Contoh pengambilan gambar <i>High Angel</i> .....	21
<b>Gambar 2.12</b> Contoh pengambilan gambar <i>Bird Eye</i> .....	21
<b>Gambar 2.13</b> Contoh pengambilan gambar <i>Over Shoulder</i> .....	22
<b>Gambar 4.1</b> Pengaturan ukuran video .....	53
<b>Gambar 4.2</b> Pengaturan ukuran shutter speed .....	53
<b>Gambar 4.3</b> Pengaturan ukuran ISO.....	54
<b>Gambar 4.4</b> Pengaturan white balance .....	54
<b>Gambar 4.5</b> Pengaturan diafragma lensa.....	55
<b>Gambar 4.6</b> <i>Transfer data file video</i> .....	55
<b>Gambar 4.7</b> File yang sudah d transfer di laptop.....	56
<b>Gambar 4.8</b> <i>Pembuatan peta Yogyakarta</i> .....	57
<b>Gambar 4.9</b> Hasil pembuatan peta Yogyakarta.....	57
<b>Gambar 4.10</b> Hasil pembuatan logo Museum Wayang Kekayon Yogyakarta....	57
<b>Gambar 4.11</b> Mengatur preset pada <i>composition</i> .....	58
<b>Gambar 4.12</b> Hasil pembuatan animasi Logo di Aftter Effect.....	58
<b>Gambar 4.13</b> Pembuatan animasi peta titik museum Kekayon Yogyakarta .....	59
<b>Gambar 4.14</b> Hasil rekaman narasi .....	60
<b>Gambar 4.15</b> Hasil prsoses menghilangkan noise pada audio .....	60
<b>Gambar 4.16</b> Proses penambahan <i>effect graphic equalizer (10 band)</i> pada audio .....	61

<b>Gambar 4.17</b> Tampilan squance prests.....	62
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan menyusun video dan audio pada timeline .....	62
<b>Gambar 4.19</b> Proses <i>color grading</i> .....	63
<b>Gambar 4.20</b> Proses membuat teks captions .....	64
<b>Gambar 4.21</b> Proses membuat rendering.....	64
<b>Gambar 4.22</b> Umur Responden .....	66
<b>Gambar 4.23</b> Pekerjaan Responden.....	67
<b>Gambar 4.24</b> Survey Penyajian video .....	67
<b>Gambar 4.25</b> Survey mengenai lokasi museum .....	67
<b>Gambar 4. 26</b> urvey informasi yang disampaikan.....	68
<b>Gambar 4.27</b> Survey Kombinasi <i>motion graphic</i> dan <i>live shoot</i> .....	68
<b>Gambar 4.28</b> Survey pengambilan video .....	68
<b>Gambar 4.29</b> Survey narasi dalam video.....	69
<b>Gambar 4.30</b> Survey backsound musik video .....	69
<b>Gambar 4.31</b> Survey kombinasi warna.....	69
<b>Gambar 4.32</b> Survey pengenalan museum kepada penonton.....	70
<b>Gambar 4.33</b> Survey menjadikan video promosi .....	70

## INTISARI

Museum Wayang Kekayon Yogyakarta didirikan oleh Prof. Dr. dr. KPH. Soejono Prawirohadikusumo, Sp.S,Sp.Kj.(K), diresmikan 5 Januari 1991 oleh Paku Alam VIII, dengan berbagai koleksi busana wayang, topeng dan wayang kulit maupun wayang yang berbahan selain kulit, Museum Wayang Kekayon Yogyakarta perlu diperkenalkan dengan masyarakat dan juga pelajar dengan salah satunya menggunakan video yaitu berupa video promosi yang memuat informasi Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.

Untuk mengetahui yang dibutuhkan oleh Museum Wayang Kekayon Yogyakarta dengan cara mengumpulkan data berupa data primer dan data sekunder, dilakukan analisis sesuai kebutuhan, lalu merancang serta mengembangkan hasil yang didapat dari berbagai data dan keperluan. Dari hasil yang didapat diperlukannya video promosi yang berisi informasi mengenai Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, dalam pembuatan video promosi ini menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.

Dengan adanya video promosi ini diharapkan Museum Wayang Kekayon Yogyakarta dapat lebih dikenal oleh masyarakat secara luas dan juga pelajar untuk mendapatkan informasi Museum Wayang Kekayon Yogyakarta secara lengkap.

**Kata kunci :** Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, Video Promosi, *Live Shoot*, *Motion Graphic*

## ABSTRAK

*Museum Wayang Kekayon Yogyakarta was founded by Prof. Dr. dr. KPH. Soejono Prawirohadikusumo, Sp.S,Sp.Kj.(K), was inaugurated on January 5, 1991 by Paku Alam VIII, with various collections of wayang clothing, masks and shadow puppets and puppets made from other than leather, the Museum Wayang Kekayon Yogyakarta needs to be introduced to the public and also students with one of them using a video in the form of a promotional video containing information about the Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.*

*To find out what is needed by the Museum Wayang Kekayon Yogyakarta by collecting data in the form of primary data and secondary data, analysis is carried out as needed, then designing and developing the results obtained from various data and needs. From the results obtained, a promotional video containing information about the Museum Wayang Kekayon Yogyakarta is needed, in making this promotional video using live shoot and motion graphic techniques.*

*With this promotional video, it is hoped that the Museum Wayang Kekayon Yogyakarta can be better known by the wider community and also students to get complete information about the Museum Wayang Kekayon Yogyakarta.*

**Keywords :** *Museum Wayang Kekayon Yogyakarta, Promoted Video, Live Shoot, Motion Graphic*