

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WISATA ROWO JOMBOR DI
DESA KRAKITAN KECAMATAN BAYAT DENGAN TEKNIK
*LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

IHZA GHANI SONYA

19.82.0548

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WISATA ROWO JOMBOR DI
DESA KRAKITAN KECAMATAN BAYAT DENGAN TEKNIK
*LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

IHZA GHANI SONYA

19.82.0548

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WISATA ROWO JOMBOR DI
DESA KRAKITAN KECAMATAN BAYAT DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

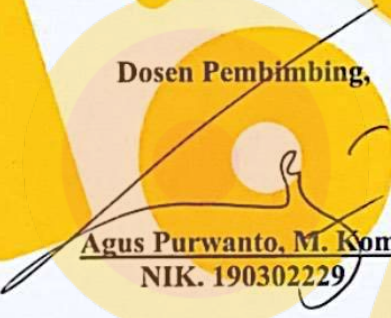
yang disusun dan diajukan oleh

IHZA GHANI SONYA

19.82.0548

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M. Kom.
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN WISATA ROWO JOMBOR DI DESA
KRAKITAN KECAMATAN BAYAT DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Ihza Ghani Sonya

19.82.0548

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ihza Ghani Sonya
NIM : 19.82.0548

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan Wisata Rowo Jombor di Desa Krakitan Kecamatan Bayat dengan *Teknik Live Shoot dan Motion Graphic*

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 21 Juni 2023

Yang Menyatakan,


Ihza Ghani Sonya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi berjudul **“Pembuatan Video Iklan Wisata Rowo Jombor di Desa Krakitan Kecamatan Bayat dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*”** dengan sebaik-baiknya.

Dengan segenap rasa syukur yang mendalam, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua, yaitu Bapak Muchamad Cholidin dan Ibu Sri Maryanti yang selalu memberikan dukungan dan do'a. Terima kasih telah mendukung dan mempercayai setiap langkah yang saya ambil hingga saat ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. selaku dosen pembimbing, terima kasih telah membimbing, membantu, serta mendukung saya dengan sabar dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Seluruh teman-teman 19 SITI 01, terutama Dian, Sekar, Sela dan Fadila, yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan ini. Terima kasih telah mewarnai hidup saya dengan banyak cerita serta sudah belajar bersama.
5. Teman *online* saya, Abang Calvin Habibie Putra yang telah menunjukkan dukungan terhadap jalan yang saya ambil serta membantu meringankan tugas kuliah saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Iklan Wisata Rowo Jombor di Desa Krakitan Kecamatan Bayat dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*” dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana, maka dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya yang telah banyak berjasa dan tidak hentinya memberikan do'a dan dukungan mereka.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. , selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Agus Purwanto, M. Kom. , selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan bimbingannya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar dan baik.
5. Segenap Dosen dan Civitas Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Teman-teman jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 19 yang telah berjuang bersama semasa perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendukung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada seluruh pihak yang telah membaca dan memahami penelitian ini untuk dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menambah kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 11 Juni 2023

Ihza Ghani Sonya

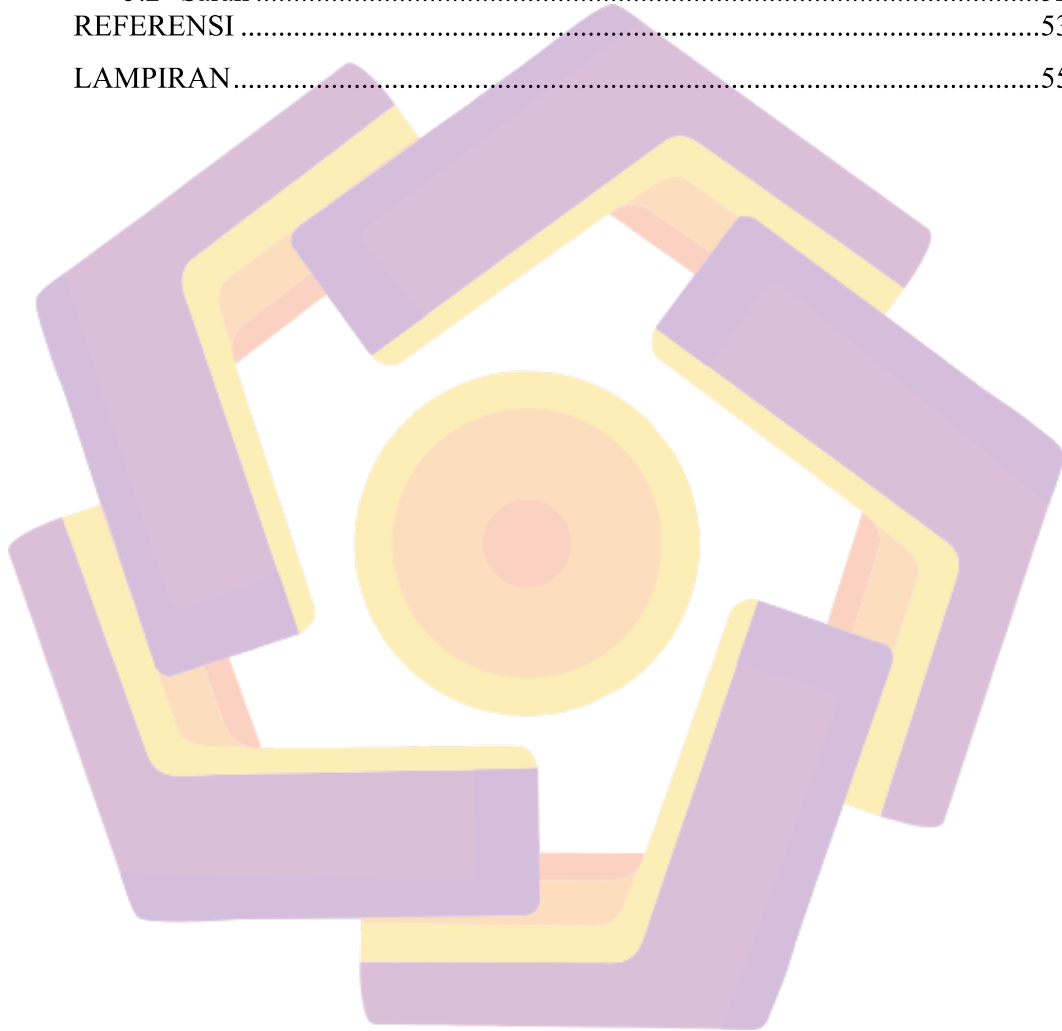
19.82.0548

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	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
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Analisis	4
1.6.4 Metode Evaluasi	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia.....	10
2.2.3 Elemen Multimedia	10
2.3 Video.....	12
2.3.1 Standar Video	12
2.4 Teknik Pengambilan Gambar	13
2.4.1 Sudut Pengambilan Gambar	13
2.4.2 Ukuran Pengambilan Gambar.....	13
2.4.3 Gerakan Kamera	14

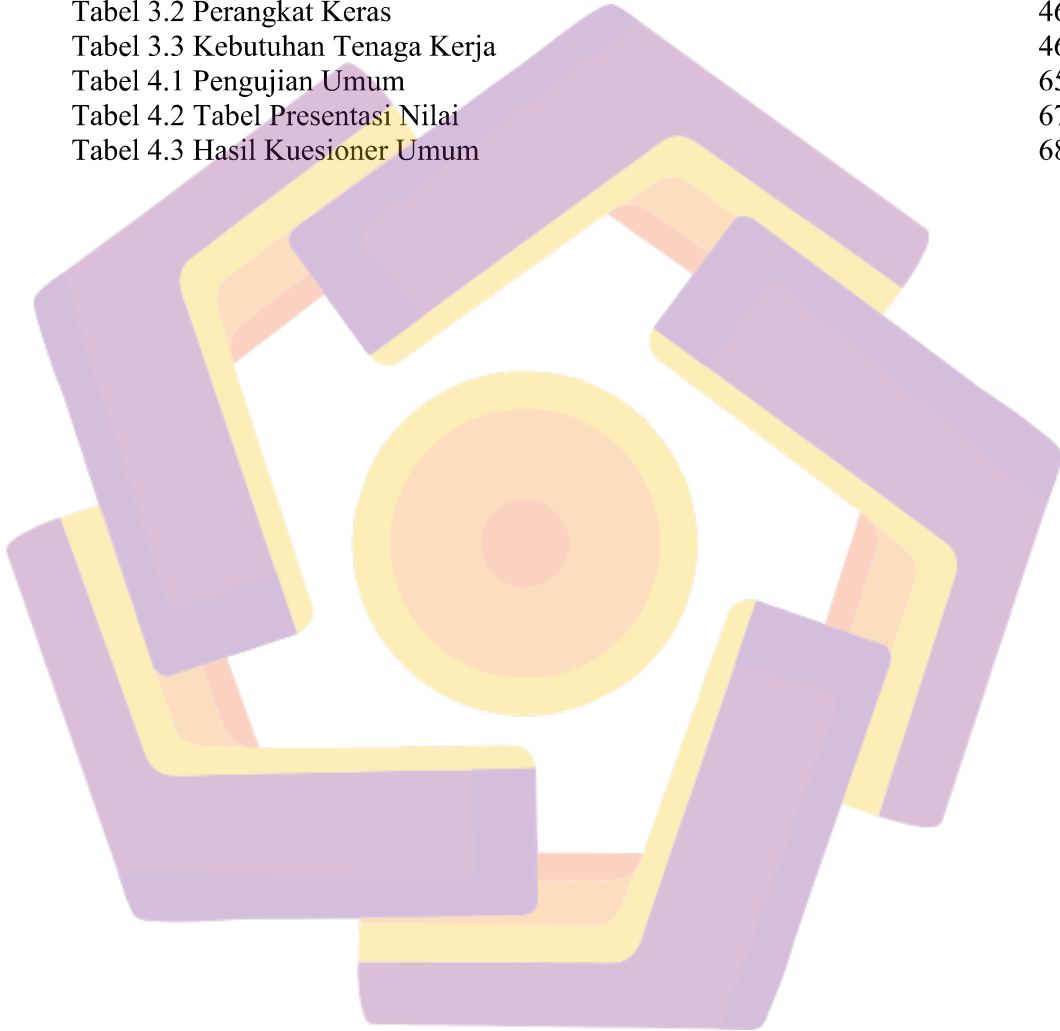
2.5 Iklan	16
2.5.1 Pengertian Iklan	16
2.5.2 Jenis-jenis Iklan	16
2.5.3 Tujuan Periklanan	17
2.6 <i>Motion Graphic</i>	18
2.7 <i>Live Shoot</i>	18
2.8 Produksi	18
2.8.1 Pra Produksi.....	18
2.8.1.1 Penentuan Ide Cerita dan Konsep	19
2.8.1.2 Penentuan Naskah	19
2.8.1.3 Pembuatan Storyboard	19
2.8.2 Produksi	19
2.8.3 Pasca Produksi	20
2.9 Metode Analisis	21
2.9.1 Analisis Kebutuhan.....	21
2.9.2 Kebutuhan Fungsional	21
2.9.3 Kebutuhan Non-Fungsional	21
2.10 Evaluasi.....	22
2.10.1 Evaluasi Alpha Testing	22
2.10.2 Skala Likert	22
2.10.3 Rumus Persentase Skala Likert.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Objek Penelitian.....	24
3.2 Pengumpulan Data	25
3.2.1 Wawancara	25
3.3 Analisa Kebutuhan.....	26
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.3.2.1 Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	27
3.3.2.2 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	28
3.3.2.3 Kebutuhan Brainware	28
3.4 Aspek Perencanaan Produksi	29
3.4.1 Aspek Kreatif.....	29
3.4.2 Aspek Teknis	29
3.5 Pra Produksi.....	30
3.5.1 Naskah	31
3.5.2 Storyboard.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Produksi	37
4.1.1 Live Shoot.....	37
4.1.2 Motion Graphic.....	39
4.2 Pasca Produksi	40
4.2.1 <i>Editing</i>	40
4.2.2 Dubbing	43
4.2.3 Rendering.....	43

4.3 Publishing	44
4.3.1 Publish Media Online	44
4.4 Evaluasi.....	46
4.5 Hasil Kuesioner.....	47
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
REFERENSI	53
LAMPIRAN.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	25
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	40
Tabel 2.3 Presentase Nilai	41
Tabel 3.1 Perangkat Lunak	45
Tabel 3.2 Perangkat Keras	46
Tabel 3.3 Kebutuhan Tenaga Kerja	46
Tabel 4.1 Pengujian Umum	65
Tabel 4.2 Tabel Presentasi Nilai	67
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Umum	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen Multimedia	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian	43
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara	44
Gambar 3.3 Gambar Naskah	50
Gambar 3.4 Gambar Naskah Lanjutan	51
Gambar 3.5 Gambar Naskah Lanjutan	52
Gambar 3.6 Storyboard	53
Gambar 3.7 Storyboard Lanjutan	54
Gambar 4.1 Pengambilan video dari depan Gapura Kawasan Rowo Jombor Permai	55
Gambar 4.2 Pengambilan Video di Taman Nyi Ageng Rakit	56
Gambar 4.3 Pengambilan Video di Bukit Sidoguro	56
Gambar 4.3 Ilustrasi Karakter Bulung	57
Gambar 4.4 Ilustrasi Karakter Bulung Lanjutan	57
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi dari Gambar Vektor ke <i>After Effect</i>	58
Gambar 4.6 Pembuatan Project Baru pada <i>Software Adobe Premiere</i>	59
Gambar 4.7 Penambahan Media di Adobe Premiere	59
Gambar 4.8 Penyuntingan Video pada Adobe Premiere	60
Gambar 4.9 Penggunaan Effect Ultra Key pada Video	61
Gambar 4.10 Rendering Hasil Video	62
Gambar 4.11 Upload Media pada Platform Youtube	62
Gambar 4.12 Proses Pemberian Judul, Deskripsi dan Thumbnail	63
Gambar 4.13 Proses Penambahan Detail dan Publikasi	64
Gambar 4.14 Tampilan Video yang Sudah Terpublikasi di Youtube	64
Gambar 4.10 Rendering Hasil Video	62
Gambar 4.11 Upload Media pada Platform Youtube	62
Gambar 4.12 Proses Pemberian Judul, Deskripsi dan Thumbnail	63
Gambar 4.13 Proses Penambahan Detail dan Publikasi	64
Gambar 4.14 Tampilan Video yang Sudah Terpublikasi di Youtube	64

DAFTAR ISTILAH

Audio	suara
Background	latar belakang
Booth	stan jual
Brainware	tenaga kerja manusia
Compositing	proses penggabungan elemen-elemen pada video
Cut	potongan video
Dubbing	pengisisan suara
Editing	menyunting
Extension mp4	hasil video panjang berbentuk mp4
Flowchart	diagram alir
Hardware	perangkat keras
Icon	ikon
Jogging Track	lintasan berlari
Lighting	pencahayaannya
Liveshoot	hasil rekaman video menggunakan kamera
Makeup	tata rias wajah
Platform	beranda
Rendering	proses pengubahan hasil akhir menjadi bentuk file
Scene	beberapa bagian dari video
Shooting	adegan merekam video dengan kamera
Software	program aplikasi perangkat lunak
Storyboard	sketsa adegan yang akan ditampilkan pada video
Vector	jenis gambar yang terbentuk dari garis dan kurva
Zoom	gerakan mendekat atau menjauhi

INTISARI

Rowo Jombor memiliki keindahan tersendiri dari pada wisata alam lain untuk di kenalkan ke banyak orang. Salah satu wisata alam danau buatan yang sangat di banggakan dan sekaligus menjadi ikon dari kota bersinar yaitu Klaten. Tidak hanya memanjakan mata, khas wisata Rowo Jombor adalah keberadaan warung apungnya. Bersantap di atas warung apung Rowo Jombor jelas menghadirkan sensasi menikmati berbagai makanan olahan ikan air tawar yang berbeda dan menarik. Sejauh ini dalam rangka mengenalkan wisata rowo jombor ini diperlukan media iklan seperti pembuatan video iklan yang dapat meningkatkan minat wisatawan secara signifikan karena di dukung teknik live shot dan motion graphic. Teknik dalam mengumpulkan data untuk pembuatan video ini adalah dengan mengambil beberapa *footage* tentang objek wisata rowo jombor dari berbagai sudut. Dalam pembuatan video iklan ini ada unsur karakter motion graphic yang dibuat untuk menjelaskan tentang lokasi, biaya dan informasi yang di butuhkan. Oleh karena itu, dengan pembuatan video ini diharapkan dapat membuat wisatawan dari luar daerah menjadi lebih tertarik untuk berkunjung menikmati indahnya rowo jombor itu sendiri. Tidak hanya itu pembuatan video iklan ini juga bertujuan untuk membantu meningkatkan pendapatan daerah dan warga sekitar.

Kata kunci: Rowo Jombor, video, iklan.

ABSTRACT

Rowo Jombor has its own beauty from other natural attractions to be introduced to many people. One of the natural attractions of the artificial lake that is very proud and at the same time becomes an icon of the shining city, namely Klaten. Not only spoiling the eyes, the specialty of Rowo Jombor tourism is the existence of its floating stalls. Dining on the floating stall Rowo Jombor clearly presents the sensation of enjoying a variety of different and interesting freshwater fish processed foods. So far, in order to introduce rowo jombor tourism, advertising media is needed such as making video advertisements that can significantly increase tourist interest because it is supported by live shot and motion graphics techniques. The technique in collecting data for the making of this video is to take some footage about the Rowo Jombor tourist attraction from various angles. In the making of this ad video, there are elements of motion graphic characters that are made to explain the location, costs and information needed. Therefore, by making this video, it is hoped that tourists from outside the region will be more interested in visiting and enjoying the beauty of rowo jombor itself. Not only that, making this video ad also aims to help increase the income of the area and local residents.

Keyword: Rowo Jombor, Video, Advertisement