

**Implementasi Hyperlapse dan Motion Graphic Pada Pembuatan Video
Promosi Wisata Gunung Api Purba**

Tugas Akhir



diajukan oleh

- 1. Ichsan Teguh Wibisono 12.01.3125**
- 2. Akmal Binasori 12.01.3138**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Implementasi Hyperlapse dan Motion Graphic Pada Pembuatan Video
Promosi Wisata Gunung Api Purba**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ichsan Teguh Wibisono 12.01.3125

Akmal Binasori 12.01.3138

Telah disetujui Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 30 Oktober 2014

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.kom

NIK. 19032229

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
Implementasi Hyperlapse dan Motion Graphic Pada Pembuatan Video
Promosi Wisata Gunung Api Purba**

yang disusun oleh
Akmal Binasori
12.01.3138

yang telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2015
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

tanggal 25 Mei 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
Implementasi Hyperlapse dan Motion Graphic Pada Pembuatan Video
Promosi Wisata Gunung Api Purba

yang disusun oleh
Ichsan Teguh Wibisono
12.01.3125

yang telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2015
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom

NIK. 190302047

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 25 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 25 Mei 2015

Nama

NIM

Ichsan Teguh Wibisono

12.01.3125

Akmal Binasori

12.01.3138

Tanda Tangan



HALAMAN MOTTO

- ❖ **Sebaik – baiknya manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi makhluk hidup lain.**
- ❖ **Jadilah manusia yang memegang teguh tanggung jawab.**
- ❖ **Bahagia itu sederhana, maka berbagilah kebahagiaan kepada sesama.**
- ❖ **Masalah dalam hidup akan membuatmu lebih kuat.**
- ❖ **Laut yang tenang tidak akan melahirkan pelaut tangguh.**
- ❖ **Pring wuluh, urip iku tuwuh. Aja mung embuh ethok-ethok ora weruh.
Pring kuning, urip iku eling. Wajib padha eling, eling marang Sing Peparang. –
Sastra Ngelmu Pring**



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua yang saya cintai dan sayangi, terima kasih telah bersabar mendidik, merawat, mendoakan dan menasehati saya yang bandel ini. Terima kasih atas segalanya, saya cinta mencintai dan menyanyangi kalian berdua.
- Saudara saya, kakak - kakakku dan adikku. Kalian telah menjadi penyemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Pesan untuk kalian kakak – kakakku cepatlah sukses dan membanggakan orang tuamu dan untuk adikku jadilah anak yang terbaik jangan tiru kakak – kakakmu ini.
- Untuk teman lembur kerja Tugas Akhir ini popo, terima kasih sudah mau bekerja sama dengan saya dan sudah mau bersabar menanggapi saya .
- Untuk keluarga kontrakan Kali waru & Septa Papoy. Terimakasih untuk setiap dukungan, canda dan tawa selama mengerjakan tugas akhir.
- Untuk teman, sahabat sewaktu kuliah khususnya para pejuang D3TI – 03 karena sudah diberi semangat untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih juga buat keluarga FBR yang selalu kocak setiap saat.

- Untuk teman dan sahabat – sahabat saya semasa dulu sampai sekarang dan untuk selamanya Sidol, Yuli, Burhan, Memed, Mahardika, Indah, Tri, Uma, Tedy, Tyas, Piter terimakasih semuanya kalian memang the best. hahaha
- Untuk keluarga besar REMO_ONE.
- Serta STMIK AMIKOM YOGYAKARTA tempat saya bernaung , belajar menimba ilmu ini, para Dosen dan juga Mahasiswa- mahasiswanya karna memberikan saya banyak pemandangan untuk belajar dan mau belajar dari apa yang ada didalamnya.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karna ini hanyalah sebuah kertas HVS putih yang tidak muat untuk dituliskan semua terima kasih banyak yang sebesar – besarnya aku padamu pokoknya.

KATA PENGANTAR

Tugas Akhir 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 Diploma 3 dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

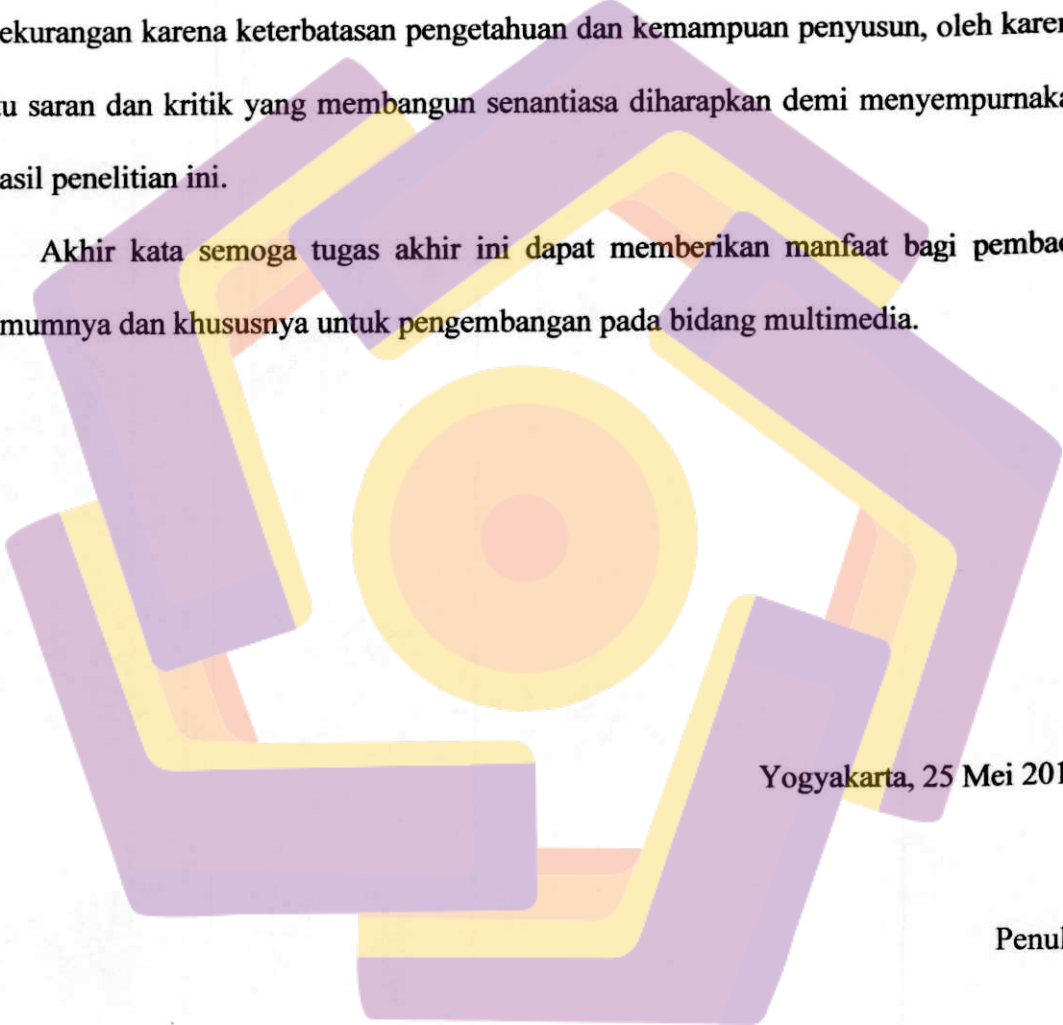
Dengan selesainya tugas akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.



Yogyakarta, 25 Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------------|
| TUGAS AKHIR | i |
| PERSETUJUAN..... | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| INTISARI..... | 1 |
| ABSTRACT | 2 |
| BAB I | 3 |
| Pendahuluan | 3 |
| 1.1. Latar Belakang | 3 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 4 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.6. Metode Pengambilan Data | 6 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 7 |
| BAB II | 9 |
| LANDASAN TEORI..... | 9 |
| 2.1. Konsep Dasar Iklan..... | 9 |

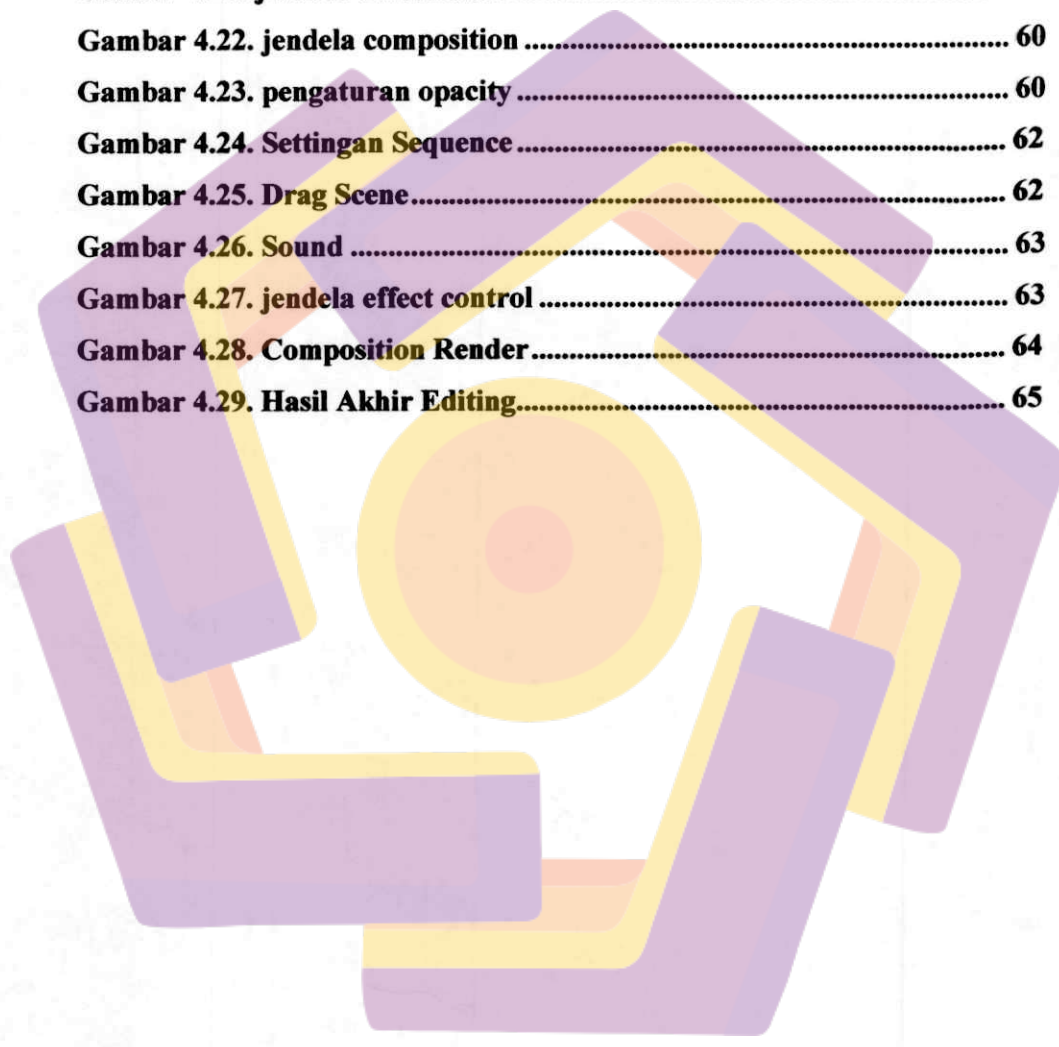
| | |
|---|-----------|
| 2.1.1. Pengertian Iklan | 9 |
| 2.1.2. Jenis Iklan..... | 9 |
| 2.1.3. Fungsi dan Tujuan Periklanan..... | 10 |
| 2.2. Konsep Dasar Multimedia..... | 11 |
| 2.2.1. Pengertian Multimedia..... | 11 |
| 2.2.2. Kategori Multimedia..... | 11 |
| 2.2.3. Elemen Multimedia..... | 14 |
| 2.3. Teknik Hyperlapse..... | 16 |
| 2.3.1. Sejarah Hyperlapse..... | 16 |
| 2.3.2. Perkembangan Hyperlapse..... | 16 |
| 2.4. Motion Grafik..... | 17 |
| 2.5. Teknik Pengambilan Gambar..... | 17 |
| 2.6. Tahap Produksi..... | 22 |
| 2.6.1. Pra Produksi | 22 |
| 2.6.2. Produksi..... | 24 |
| 2.6.3. Pasca Produksi | 26 |
| 2.7. Software Yang Digunakan | 27 |
| 2.7.1. Adobe Premiere..... | 27 |
| 2.7.2. Adobe After Effects | 29 |
| 2.8. Hardware Yang Digunakan | 31 |
| 2.8.1. Kamera..... | 31 |
| 2.8.2. Tripod..... | 32 |
| 2.8.3. Memory Card SD | 32 |
| BAB III..... | 33 |
| TINJAUAN UMUM..... | 33 |
| 3.1. Profil Gunung Api Purba Nglanggeran | 33 |
| 3.2. Sejarah | 37 |
| 3.3. Potensi Wisata | 39 |
| 3.4. Lokasi | 40 |
| 3.5. Pengelola | 42 |

| | |
|--|-----------|
| BAB IV | 45 |
| PEMBAHASAN | 45 |
| 4.1 Pra Produksi | 45 |
| 4.1.1 Ide Cerita | 45 |
| 4.1.2 Penulisan Naskah | 45 |
| 4.1.3 Pembuatan Storyboard | 46 |
| 4.2 Produksi | 48 |
| 4.2.1. Pengambilan Gambar | 48 |
| 4.2.2. Pembuatan Icon Untuk Motion Graphic | 50 |
| 4.3 Tahapan Pascaproduksi | 54 |
| 4.3.1 Composition | 54 |
| 4.3.2. Editing | 60 |
| 4.3.3. Render File | 64 |
| 4.3.4. Hasil Akhir Editing | 65 |
| BAB V | 66 |
| PENUTUP | 66 |
| 5.1. Kesimpulan | 66 |
| 8.2. Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |

DAFTAR GAMBAR

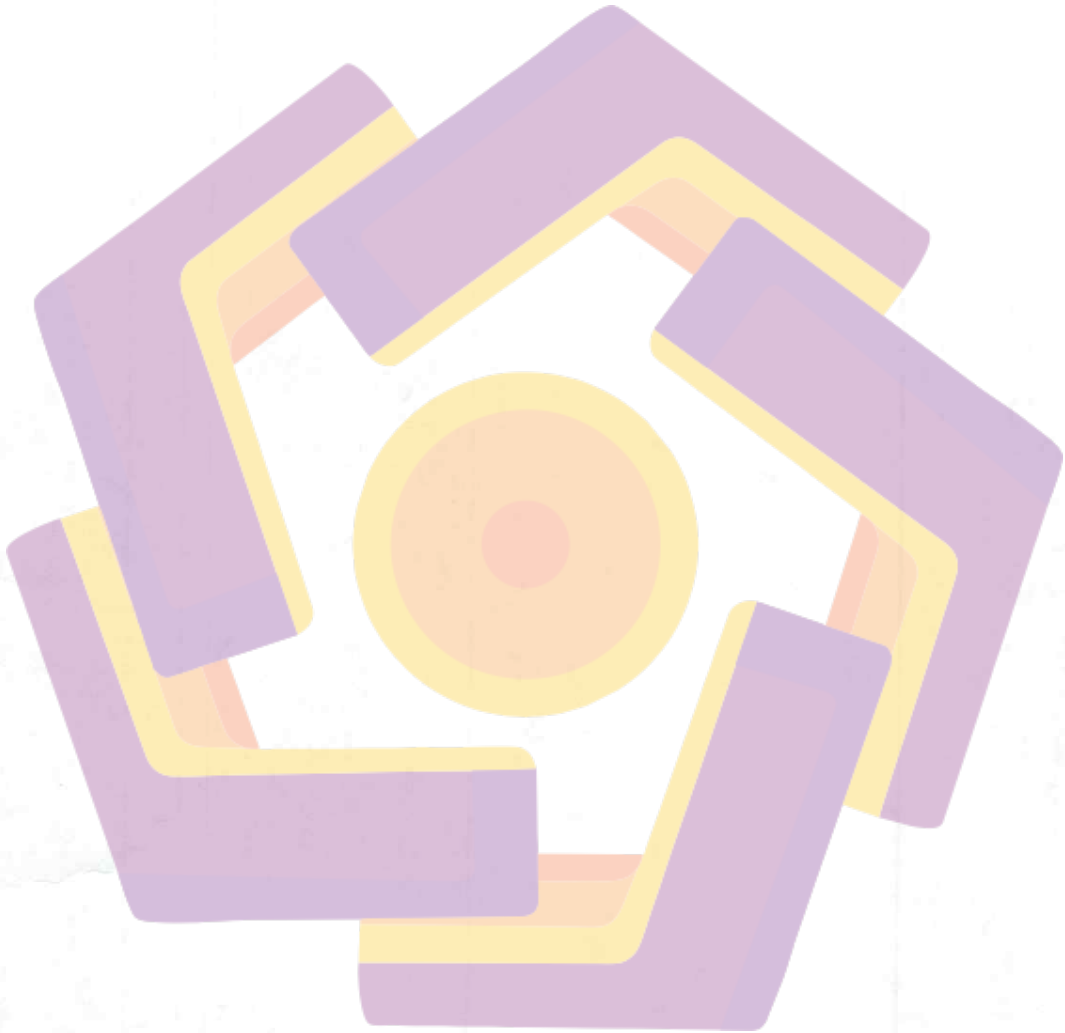
| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 contoh Extreme Long Shot | 18 |
| Gambar 2.2 contoh Very Long Shot..... | 18 |
| Gambar 2.3 contoh Long Shot..... | 19 |
| Gambar 2.4 contoh Medium Long Shot..... | 20 |
| Gambar 2.5 contoh Medium Shot..... | 20 |
| Gambar 2.6 contoh Medium Close Up..... | 21 |
| Gambar 2.7 contoh Close Up | 21 |
| Gambar 2.8 contoh Extream Close Up | 22 |
| Gambar 2.9 Contoh Storyboard | 24 |
| Gambar 2.10. Tampilan Adobe Premiere..... | 28 |
| Gambar 2.11. Tampilan Adobe After Effects..... | 29 |
| Gambar 2.12. Contoh gambar Kamera Slr | 31 |
| Gambar 2.13. Contoh gambar Tripod | 32 |
| Gambar 2.14. Contoh gambar Memori SD Card..... | 32 |
| Gambar 3.1 Pemandangan Gunung Api Purba | 33 |
| Gambar 4.1. pengambilan gambar pertama | 48 |
| Gambar 4.2. pengambilan gambar kedua | 49 |
| Gambar 4.3. pengambilan gambar ketiga | 49 |
| Gambar 4.4. pengambilan gambar keempat | 49 |
| Gambar 4.5. hasil scan..... | 50 |
| Gambar 4.6. hasil trace..... | 51 |
| Gambar 4.7. hasil akhir trace | 51 |
| Gambar 4.8. Icon Lokasi | 52 |
| Gambar 4.9. Icon Biaya | 52 |
| Gambar 4.10. Icon Petualangan | 52 |
| Gambar 4.11. Icon Alami | 53 |
| Gambar 4.12. camping..... | 53 |
| Gambar 4.13. Panorama..... | 53 |
| Gambar 4.14. Manajemen File | 55 |
| Gambar 4.15. Composition Setting..... | 56 |

| | |
|--|-----------|
| Gambar 4.16. import file | 56 |
| Gambar 4.17. composition baru | 57 |
| Gambar 4.18. Jendela Timeline | 58 |
| Gambar 4.19. Proses stabilizer | 58 |
| Gambar 4.20. jendela project..... | 59 |
| Gambar 4.21. jendela timeline | 59 |
| Gambar 4.22. jendela composition | 60 |
| Gambar 4.23. pengaturan opacity | 60 |
| Gambar 4.24. Settingan Sequence | 62 |
| Gambar 4.25. Drag Scene..... | 62 |
| Gambar 4.26. Sound | 63 |
| Gambar 4.27. jendela effect control | 63 |
| Gambar 4.28. Composition Render | 64 |
| Gambar 4.29. Hasil Akhir Editing..... | 65 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----------|
| Tabel 4.1. Tabel Storyboard..... | 46 |
|---|-----------|



INTISARI

Implementasi hyperlapse dan motion graphic untuk video promosi wisata Gunung Api Purba Nglanggeran

Wisata gunung api purba Nglanggeran merupakan situs wisata yang ada di desa nglanggeran kecamatan pathuk kabupaten gunung kidul Yogyakarta ,yang memiliki keindahan alam. Gunung api purba berbentuk bongkahan batu raksasa.

Pengunjung dapat menikmati keindahan sunset dan sunrise di kawasan wisata gunung api purba serta melihat gemerlap kota Yogyakarta pada malam hari. Selama ini pengelola masih menggunakan media sosial untuk mempromosikan wisata gunung api purba yang dirasa kurang maksimal.

Oleh karena itu Pembuatan video promosi wisata gunung api purba Nglanggeran dengan teknik hyperlapse dan motion graphic sangat berguna untuk pengelola wisata Gunung api purba. Pembuatan video promosi dengan menggunakan teknik hyperlapse dan motion graphic sangat menarik sebagai sarana promosi sehingga diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung domestik maupun manca negara .

Kata kunci : hyperlapse, promosi

ABSTRACT

Implementasi hyperlapse and motion graphic to video tourism promotion of the Gunung Api Purba Nglanggeran.

Gunung Api Purba Nglanggeran is tourist site in village nglanggeran subdistrict pathuk district gunung kidul yogyakarta. having beauty nature.gunung api purba shaped chunk of the primeval giant stone.

Visitors can enjoy the beautiful sunset and sunrise in mountain tourism area and saw a sparkling city of yogyakarta on the night .During this the managers still using social media to promote tourism of the Gunung api purba it thinks is insufficient.

therefore making video tourism promotion of the Gunung api purba nglanggeran with technique hyperlapse and motion graphic very useful for tourism management of the Gunung api purba. Making video promotion by using techniques hyperlapse and motion graphic very interesting as a means of promotion so it expected to increase visitors domestic and foreign countries.

Keyword : hyperlapse, promotion