

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CANDI BARONG
MENGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE
DAN COLOR GRADING**

SKRIPSI



disusun oleh

Najib Bagus Dirgantara

14.11.7836

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CANDI BARONG
MENGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE
DAN COLOR GRADING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Najib Bagus Dirgantara

14.11.7836

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA CANDI BARONG MENGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE DAN COLOR GRADING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Najib Bagus Dirgantara
14.11.7836

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA CANDI BARONG MENGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE DAN COLOR GRADING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Najib Bagus Dirgantara

14.11.7836

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Anggit D. Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Desember 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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, 12 Desember 2018



Najib Bagus Dirgantara

NIM. 14.11.7836

MOTTO

Tidak peduli seberapa sulit atau tidak mungkin untuk dicapai, kamu tidak boleh kehilangan pandangan terhadap tujuanmu!

(Monkey D. Luffy – One Piece)

Jika keajaiban itu tidak berpihak kepada kita, maka kita sendiri yang akan membuat keajaiban sendiri.

(Roronoa Zoro – One Piece)

Tak ada gunanya memiliki sesuatu yang berharga jika kau tidak bisa melindunginya .

(Portgas D. Ace – One Piece)

Mereka yang melakukan dengan baik, akan mendapatkan yang terbaik juga.

(Trafalgar D. Water Law – One Piece)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan segala limpahan rahmat dan ridhonya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan dan membekali anugerah ilmu sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi.
2. Kedua orangtua tercinta, yang sudah membesarkan saya hingga saat ini dengan segala didikan dan nasihat hidup yang terus terdengar di benak saya, dan juga tak pernah lelah sedikit pun mendoakan dan memberikan segala dukungan maupun nasihat kepada saya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak saya yang selalu mendoakan dan mendukung, dan terima kasih sudah memberikanku semangat untuk menjadi seorang kakak yang baik.
4. Kepada dosen pembimbing saya Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. Terima kasih sudah membimbing saya dari awal sampai akhir, yang sudah memberi kritik dan saran selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Mei P. Kurniawan, M. Kom, Bapak Anggit D. Hartanto, M. Kom dan Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng yang telah memberikan saran saat ujian pendadaran.
6. Khusus untuk sahabat seperjuangan Grup Kelas dan Grup Dota 2 TI-04, Dio, Harrys, Yanuar, Fathul, Mawan, Faisal, Sanjaya, Evan, Topik, Bowo, Caraka,

Agung, Sukoco, Santoso, Adit, Feri, Komang, Yuli, dll yang telah menemani pada saat senang maupun duka.

7. Teman-teman yang sudah menyempatkan untuk hadir, mendukung dan memberi ucapan selamat selesai ujian pendadaran, Dio, Harrys dan Sukoco.
8. Keluarga besar 14 S1 Informatika 04, teman-teman yang selalu menemani dari awal semester yang telah berjuang bersama dalam proses perkuliahan, semoga kebersamaan di masa depan tetap terjaga.

Dan kepada semua teman-teman yang memberikan do'a dan dukungan, dari awal sampai akhir perjuangan pelaksanaan penelitian, sehingga dapat sampai pada puncak keberhasilan, semoga mendapatkan balasan terbaik dari Allah swt.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembuatan Game Adu Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Android”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala harapan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Ketua Program Studi S1 Informatika.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, saran, bantuan dan bimbingan dalam proses menyelesaikan skripsi.
4. Segenap dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memeberikan banyak ilmu dan pengalaman.

5. Kedua Orangtua, dan Kakak, tersayang yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan.
6. Sahabat serta teman-teman 14-S1 Informatika-04 yang memberikan banyak dukungan dan berbagi pengalaman.
7. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan serta berbagi pengalaman pada proses penyusunan skripsi ini.

Meskipun penyusunan skripsi ini sudah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Desember 2018

Penulis

Najib Bagus Dirgantara

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data Penelitian.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Sistematika Penelitian.....	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2	Element Multimedia.....	11
2.3	Definisi Media Promosi.....	13
2.3.1	Macam-macam Media Promosi	13
2.4	Hyperlapse dan Timelapse	14
2.4.1	Definisi Hyperlapse dan Timelapse	14
2.4.2	Pemilihan Objek Hyperlapse dan Timelapse	15
2.4.3	Penentuan Frame Rate pada Hyperlapse dan Timelapse	16
2.4.4	Teknik dan Prosedur Hyperlapse dan Timelapse.....	17
2.4.5	Tahapan Perancangan Video Hyperlapse dan Timelapse	17
2.4.6	Alat Dalam Pembuatan Hyperlapse dan Timelapse.....	19
2.5	Teknik Pergerakan Kamera	20
2.5.1	Teknik Pergerakan Kamera Secara Umum	20
2.5.2	Teknik Switching	21
2.6	Color Grading.....	22
2.7	Animasi	23
2.7.1	Pengertian Animasi	23
2.7.2	Manfaat Animasi.....	23
2.8	Proses Produksi	24
2.8.1	Pra Produksi	24
2.8.2	Produksi	26
2.8.3	Pasca Produksi	27
2.9	Analisis SWOT.....	29
2.9.1	Strengths.....	29
2.9.2	Weakness.....	29
2.9.3	Opportunities.....	29
2.9.4	Threats.....	30
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem	30

2.10.1	Kebutuhan Fungsional	30
2.10.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	30
2.10	Sampling.....	31
2.10.1	Jenis dan Metode Sampling	31
2.11	Skala Likert	32
2.12	Menentukan Interval.....	32
2.13	Rumus Persentase.....	33
BAB III	35
ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.5.1	Profil Candi Barong	35
3.5.2	Balai Pelestarian Cagar Budaya	37
3.2	Analisis Masalah	38
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	38
3.2.2	Analisis SWOT	38
3.3	Solusi Yang di Tawarkan	40
3.4	Studi Kelayakan	41
3.4.1	Kelayakan Teknologi	41
3.4.2	Kelayakan Ekonomi	41
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	42
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	42
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.6	Tahap Pra Produksi	46
3.6.1	Pembuatan Naskah.....	47
3.6.2	Pembuatan Storyboard	50
BAB IV	58
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1	Produksi.....	58

4.1.1	Perancangan	59
4.1.2	Pemilihan Lokasi Pengambilan Gambar	59
4.1.3	Pengambilan Gambar	60
4.1.4	Pembuatan Animasi	63
4.2	Pasca Produksi	77
4.2.1	Coloring	77
4.3	Compositing	81
4.3.1	Manajemen File	81
4.3.2	New Sequence dan Import File Premiere Pro	82
4.3.3	Editing	84
4.4	Pembahasan	96
4.4.2	Metode Testing	96
4.4.3	Uji Kelayakan Video	97
BAB V	99
PENUTUP	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inteval Waktu Yang Bisa Digunakan.....	16
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	33
Tabel 3. 1 Matriks Analisis SWOT.....	39
Tabel 3. 2 Tabel Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3. 3 Tabel Analsis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
Tabel 3. 4 Tabel Analisis Kebutuhan Pengguna.....	45
Tabel 3. 5 Tabel Pembuatan Naskah.....	47
Tabel 3. 6 Tabel Pembuatan Storyboard.....	50
Tabel 4. 1 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Coloring.....	80
Tabel 4. 2 Hasil Uji Aspek Video.....	97
Tabel 4. 3 Interval Uji Aspek.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	11
Gambar 2. 2 Sebelum dan Sesudah Color Grading.....	22
Gambar 2. 3 Contoh Storyboard	25
Gambar 3. 1 Bangunan Candi Barong	36
Gambar 3. 2 Logo Balai Pelestarian Cagar Budaya.....	37
Gambar 4. 1 Bagan Alur Produksi	59
Gambar 4. 2 Salah Satu Lokasi Pengambilan Gambar	60
Gambar 4. 3 Low Angle view (hasil kamera DSLR canon 60D)	61
Gambar 4. 4 Tampilan After Effect	63
Gambar 4. 5 Composition Settings	64
Gambar 4. 6 Import	64
Gambar 4. 7 Tampilan Position	65
Gambar 4. 8 Tampilan Scale.....	66
Gambar 4. 9 Tampilan Rotation.....	66
Gambar 4. 10 Tampilan Editor Graph.....	67
Gambar 4. 11 Proses Simpan File.....	67
Gambar 4. 12 Tampilan After Effect	68
Gambar 4. 13 Composition Settings	68
Gambar 4. 14 Import.....	69
Gambar 4. 15 Tampilan Position	70
Gambar 4. 16 Tampilan Scale.....	71
Gambar 4. 17 Tampilan Rotation.....	71
Gambar 4. 18 Tampilan Editor Graph.....	72
Gambar 4. 19 Proses Simpan File.....	72

Gambar 4. 20 Tampilan After Effect	73
Gambar 4. 21 Composition Settings	73
Gambar 4. 22 Import	74
Gambar 4. 23 Tampilan Position	75
Gambar 4. 24 Tampilan Scale	75
Gambar 4. 25 Tampilan Rotation	76
Gambar 4. 26 Tampilan Editor Graph	76
Gambar 4. 27 Proses Simpan File	77
Gambar 4. 28 Tampilan Import File	78
Gambar 4. 29 Tampilan Coloring	78
Gambar 4. 30 Atur Lokasi Penyimpanan	79
Gambar 4. 31 File Setting dan Image Sizing	80
Gambar 4. 32 Manajemen File	81
Gambar 4. 33 New Sequence	82
Gambar 4. 34 Sequence Setting	83
Gambar 4. 35 Import File	83
Gambar 4. 36 Pemilihan Effect Warp Stabilizer	85
Gambar 4. 37 Proses Warp Stabilizer	85
Gambar 4. 38 Proses Export Video Hyperlapse	86
Gambar 4. 39 Tampilan Scene 1	87
Gambar 4. 40 Tampilan Scene 2	88
Gambar 4. 41 Tampilan Scene 3	89
Gambar 4. 42 Tampilan Scene 4	90
Gambar 4. 43 Tampilan Scene 5	90
Gambar 4. 44 Tampilan Scene 6	91
Gambar 4. 45 Tampilan Scene 7	91
Gambar 4. 46 Tampilan Scene 8	92
Gambar 4. 47 Tampilan Scene 9	92
Gambar 4. 48 Tampilan Scene 10	93

Gambar 4. 49 Tampilan Scene 11 93
Gambar 4. 50 Tampilan Scene 12 94
Gambar 4. 51 Tampilan Scene 13 94
Gambar 4. 52 Tampilan Scene 14 95



INTISARI

Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) adalah unit pelaksana teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang pelestarian cagar budaya yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Kebudayaan. BPCB bertugas melaksanakan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya dan yang diduga cagar budaya yang berada di wilayah kerjanya. Adapun fungsi dari BPCB adalah melaksanakan penyelamatan dan pengamanan, zonasi, pemeliharaan, pengembangan, pemanfaatan, dokumentasi dan publikasi, pelaksanaan kemitraan di bidang pelestarian cagar budaya dan yang diduga cagar budaya

Candi Barong merupakan salah satu candi Hindu yang berada di atas bukit Batur Agung yakni sekitar 199,27 meter di atas permukaan laut. Secara administratif Candi Barong terletak di Dusun Candisari, Desa Sambirejo, Kecamatan Prambanan, sedangkan secara astronomis berada pada koordinat $7^{\circ}46'16''$ LS dan $110^{\circ}29'34''$ BT. Keberadaan Candi Barong diketahui berdasarkan catatan Belanda, yang disusun dalam ROD tahun 1915. Dalam catatan Belanda tersebut Candi Barong disebut dengan nama "Candi Sari Sorogedug".

Dengan latar belakang masalah diatas tersebut, penulis membuat penelitian berjudul "Pembuatan Media Promosi Pada Candi Barong Menggunakan Teknik Hyperlapse dan Color Grading".

Kata-kunci : Media Promosi, Hyperlapse, Color Grading.

ABSTRACT

Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) is the technical implementation unit of the Ministry of Education and Culture in the field of preservation of cultural heritage under and responsible to the Director General of Culture. BPCB is tasked with carrying out the protection, development and utilization of cultural heritage and presumed cultural heritage in its working area. The function of BPCB is to carry out the rescue and security, zoning, maintenance, development, utilization, documentation and publication, the implementation of partnerships in the field of preservation of cultural heritage and presumed cultural heritage.

Barong Temple is one of the Hindu temples on the hill of Batur Agung which is around 199.27 meters above sea level. Administratively Barong Temple is located in Candisari Hamlet, Sambirejo Village, Prambanan Subdistrict, while astronomically located at coordinates 7°46'16 "LS and 110°29'34" BT. The existence of Barong Temple is known based on Dutch records, which were compiled in the ROD in 1915. In the Dutch record, the Barong Temple is called the "Sari Sorogedug Temple".

With the background of the above problems, the author made a research entitled "Making Promotional Media at Barong Temple Using Hyperlapse and Color Grading Techniques".

Keywords : *Media Promotion, Hyperlapse, Color Grading.*