

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA HAPPY DAY TOUR  
MENGUNAKAN TEKNIK TIME REMAPPING LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bayu Ardhi Kurniawan**

**16.11.0036**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA HAPPY DAY TOUR  
MENGUNAKAN TEKNIK TIME REMAPPING LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Bayu Ardhi Kurniawan**

**16.11.0036**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA HAPPY DAY TOUR  
MENGUNAKAN TEKNIK TIME REMAPPING LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Ardhi Kurniawan**

**16.11.0036**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 November 2020

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PADA HAPPY DAY TOUR**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK TIME REMAPPING LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Ardhi Kurniawan**

**16.11.0036**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**NIK. 190302047**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**

**NIK. 190302215**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302375**

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

Tanggal 19 November 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 19 November 2020



Bayu Ardhi Kurniawan

16.11.0036

## MOTTO

“Memulai dengan Membentuk Displin Diri, Berakhir dengan Membangun Kesuksesan”

(Bayu Ardhi Kurniawan)

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.”

(Albert Einstein)

“Terlalu memperdulikan apa yang orang pikirkan dan kau akan selalu menjadi tahanan mereka.”

(Lao Tzu)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayang-Nya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya dan keluarga, yang selalu mendoakan, selalu menyemangati dan memberikan uang jajan kepada saya.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Terimakasih buat Linda Kumalasari buat cinta dan dukungannya sehingga saya lebih semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Kamu adalah sumber inspirasi dan semangatku.
6. Teman skripsi saya Dzkri Fuad, Fajar Listya, Faizal Zulfi, Ahmad Rifai, Hadi Purnomo, Zaenal, Fatimah yang memberikan solusi, tempat bertanya ketika dimasa sulit.
7. Terimakasih buat Keluarga Bos Pared: Indra, Arif Setyo, Arif Marda, Wahyudi, Aji Kamaludin, Aril, Andi Satrio, Fared, Ardi, Udin, Saefudin, Hananto, Irfan yang telah menginspirasi saya untuk membuat skripsi ini dan Teman-teman kelas IF01 2016 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga kita selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Sarjana di Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis memahami tanpa bantuan, do'a, dan bimbingan dari semua pihak sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua program studi informatika.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan dorongan moril dan materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 November 2020

Bayu Ardhi Kurniawan

16.11.0036



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I 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.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Metode Analisis Data .....	4
1.8 Metode Perancangan Iklan .....	4
1.9 Sistematika Penulisan [9] .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	9

2.2.1 Multimedia.....	9
2.2.2 Objek Multimedia.....	10
2.2.3 Pengertian Iklan .....	12
2.2.4 Jenis Iklan .....	13
2.2.5 Pengertian Promosi.....	13
2.2.6 Liveshoot .....	16
2.2.7 Unsur Teknik dalam <i>Liveshoot</i> .....	16
2.2.8 Istilah-Istilah dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard .....	17
2.2.9 Time Remapping.....	21
2.2.10 Metode Perancangan.....	21
2.2.11 Metode Testing .....	22
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>20</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	20
3.1.1 Deskripsi Perusahaan.....	20
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	21
3.2 Pengumpulan Data.....	21
3.2.1 Observasi .....	21
3.2.2 Wawancara.....	22
3.3 Analisis .....	22
3.3.1 Analisis Kondisi Objek.....	22
3.3.2 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).....	22
3.3.3 Solusi .....	23
3.4 Analisis Kebutuhan.....	25
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	25
3.4.3 Kebutuhan Brainware .....	26
3.5 Analisi Kelayakan Sistem.....	26
3.5.1 Kelayakan Teknis .....	26



3.5.2 Kelayakan Operasioanal .....	26
3.5.3 Kelayakan Hukum .....	26
3.5.4 Kelayakan Ekonomi.....	27
3.6 Perancangan Iklan .....	27
3.6.1 Pra Produksi.....	27
3.6.1.3 Rancangan Naskah Iklan .....	27
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Implementasi .....	32
4.1.1 Persiapan Peralatan.....	32
4.1.2 Kesesuaian Jadwal Produksi.....	33
4.1.3 Proses Pengambilan Video .....	33
4.1.4 Transfer dan Selecting .....	33
4.1.5 Merancang Time Remapping.....	35
4.1.6 Compositing dan Rendering .....	36
4.1.7 Testing .....	40
4.1.8 Implementasi.....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Happy Day Tour .....	20
Gambar 3. 2 Instagram Happy Day Tour.....	21
Gambar 4. 1 Proses Transfer Video .....	35
Gambar 4. 2 Hasil File Selecting .....	35
Gambar 4.3 Proses Editing dengan Adobe Premiere .....	36
Gambar 4. 4 Proses Membuka Adobe Premiere CC 2017.....	37
Gambar 4. 5 Proses Import File pada Adobe Premiere.....	38
Gambar 4. 6 Proses Menyusun File pada Adobe Premiere.....	39
Gambar 4. 7 Proses Menambahkan Effect pada Adobe Premiere .....	40
Gambar 4. 8 Rendering .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Terkait .....	7
Tabel 3. 1 SWOT .....	24
Tabel 3.2 Perangkat Lunak .....	25
Tabel 3.3 Perangkat Keras .....	25
Tabel 3. 4 Crew Produksi.....	26
Tabel 3. 5 Storyboard.....	29
Tabel 4. 1 Kegiatan Implementasi .....	32
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian pada Storyboard dan hasil akhir .....	41
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Video Promosi .....	44
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Faktor Tampilan Informasi dan Teknik pada Ahli di bidang multimedia.....	46
Tabel 4. 5 Presentase Penilaian.....	47
Tabel 4. 6 Data ahli yang mengisi kuisisioner.....	48
Tabel 4. 7 Hasil Skala Likert Ahli Pada Bidang Multimedia .....	48
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Faktor Tampilan Informasi Pada Karyawan Happy Day Tour.....	50
Tabel 4. 9 Presentase Penilaian.....	51
Tabel 4. 10 Data karyawan yang mengisi kuisisioner .....	52
Tabel 4. 11 Hasil Skala Likert Ahli Pada Karyawan Happy Day Tour .....	53

## INTISARI

Multimedia saat ini telah berkembang sangat pesat dan menjadi konsumsi kebutuhan masyarakat. Dan penggunaan multimedia meliputi berbagai aspek kehidupan. Salah satunya digunakan adalah video iklan wisata. Video iklan wisata ini dapat digunakan sebagai media promosi untuk berbisnis. Sehingga dengan adanya video iklan wisata bisa berkembang dan di kenal banyak masyarakat.

Alternative yang digunakan dalam pengeditan pembuatan video iklan wisata bisa menggunakan adobe premiere karena adobe primere pengoperasiannya mudah, proses editing cepat, banyak fitur efek yang tersedia. Teknik time remapping dengan proses mengatur kecepatan pada video merupakan teknik yang di pilih untuk di gunakan karena teknik time remapping saat ini sangat menarik untuk di implementasikan dan dari penilaian para ahli memberi nilai 83% dan Karyawan Happy Day Tour 88 %.

Sehingga video iklan wisata menggunakan Time remapping live shot ini dapat menarik masyarakat. Dan dapat memberikan informasi tentang paket wisata dan tujuan wisata secara jelas kepada calon wisatawan sehingga masyarakat mempercayai bisnis yang di iklankan benar-benar berkualitas.

**Kata kunci:** Multimedia, Video Iklan , *Time remapping live shot*.

## ABSTRACT

*Currently, multimedia has grown very rapidly and has become a consumption necessity for the community. And the use of multimedia covers various aspects of life. One of them is used is a tourist advertising video. This tourist advertising video can be used as a promotional medium for doing business. So that with the video advertising tours can develop and be known by many people.*

*An alternative that is used in editing travel ad video making can use Adobe Premiere because Adobe Primere easy operation, fast editing process, many effect features available. The time remapping technique with the process of adjusting the speed of the video is the technique chosen to be used because the current time remapping technique is very interesting to implement and from the experts' assessment gave a value of 83% and Happy Day Tour employees 88%.*

*So that the tourist advertising video using Time remampping live shot can attract the public. And can provide information about tour packages and tourist destinations clearly to potential tourists so that people believe the businesses advertised are of real quality.*

***Keywords: Multimedia, Video Ads, Time remapping live shot.***