

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM BAHARI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA
WISATA EDUKASI MARITIM**

SKRIPSI



disusun oleh

Ervin Mardyansyah

15.11.8579

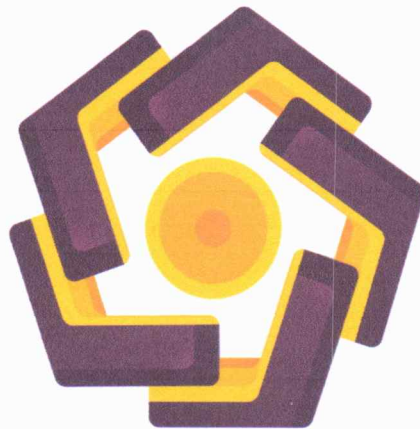
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM BAHARI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA
WISATA EDUKASI MARITIM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika

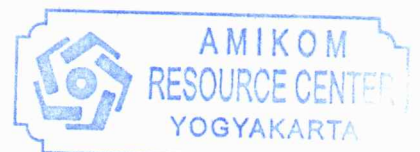


disusun oleh

Ervin Mardyansyah

15.11.8579

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM BAHARI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA
WISATA EDUKASI MARITIM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ervin Mardiansyah

15.11.8579

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO PROMOSI WISATA MUSEUM BAHARI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA
WISATA EDUKASI MARITIM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ervin Mardiansyah

15.11.8579

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Febuari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Bety Wulan Sari, M.Kom
NIK. 190302254

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

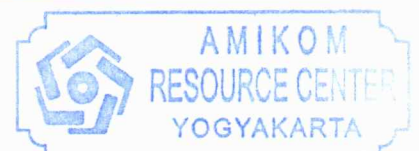
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2019

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, 25 Februari 2019



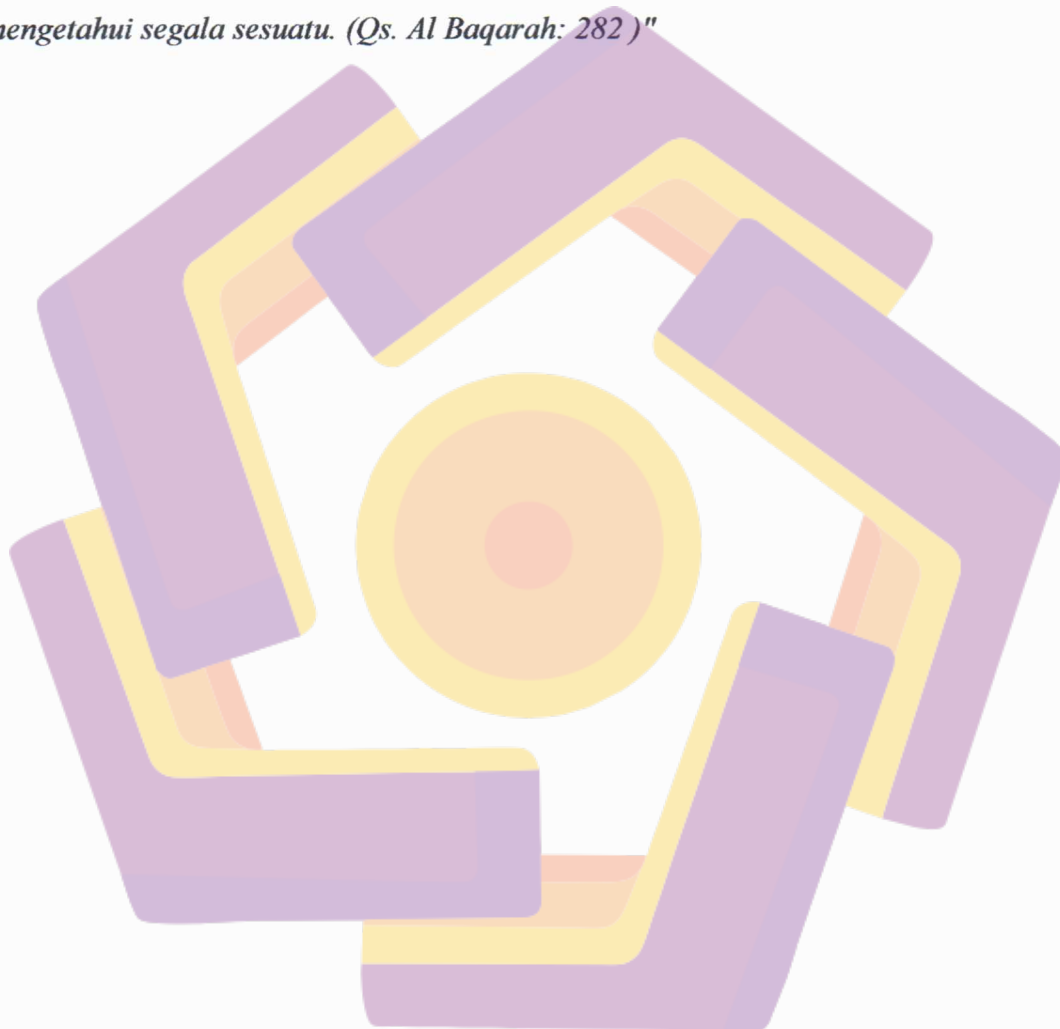
Ervin Mardiansyah

NIM. 15.11.8579

MOTTO

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Asy Syarh ayat 5-6)"

"Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu. (Qs. Al Baqarah: 282)"



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Alhamdulillah sebagai rasa syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala nikmat dan karuniaNya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak saya, Alm Bapak Puspawangi atas bimbingan, nasihat dan pendidikan yang beliau berikan kepada saya semasa beliau masi ada di dunia ini.
2. Ibu saya, Ibu Subaryani atas dukungan, doa, nasihat, bimbingan, motifasi yang selalu di beirkan kepada saya.
3. Kakak dan keluarga besar saya , atas doa dan dukunganya selama pengerjaan skripsi ini.
4. Hidayah Isnaini Rahman sudah menjadi pendamping.

Dan tak lupa saya ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan fikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Teman-teman terdekat Kupluk Production (Prima, Heru, Frisca, Lucky, Avif) yang telah membantu dan mendoakan penyelesaian skripsi ini.
3. Teman-teman terdekat (Arini Maulidina, Liska Safitri, Firman dwi prastya, Sara Novika, Nandar Nuryaman, Ronaldo Asnan) yang telah memberikan semangat dan membantu dalam mengerjakan skripsi.
4. KPK Rent Camp (mas Aziz) yang telah memberikan diskon dan membatu dalam pengerjaan skripsi.
5. Pihak Museum Bahari Yogyakarta (bapak yanta, Mbak fitri, securty) yang telah mempersilahkan untuk penelitian di Museum Bahari Yogtakarta.
6. Dan teman-teman saya yang tidak bisa saya tulis satu persatu, saya ucapkan banyak terima kasih.

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah memberikan sebegitu banyak rahmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan. Itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis.

Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, Ssi, M.t, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Progam Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga seleseai.

5. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Skripsi ini jauh dari kata sempurna, itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Kritik dan saran yang membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi dirisendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Permohonan maaf juga tidak lupa peneliti ucapkan kepada semua pihak, jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini pendapat kesalahan baik di sengaja maupun tidak disengaja.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Ervin Mardyansyah

Daftar Isi

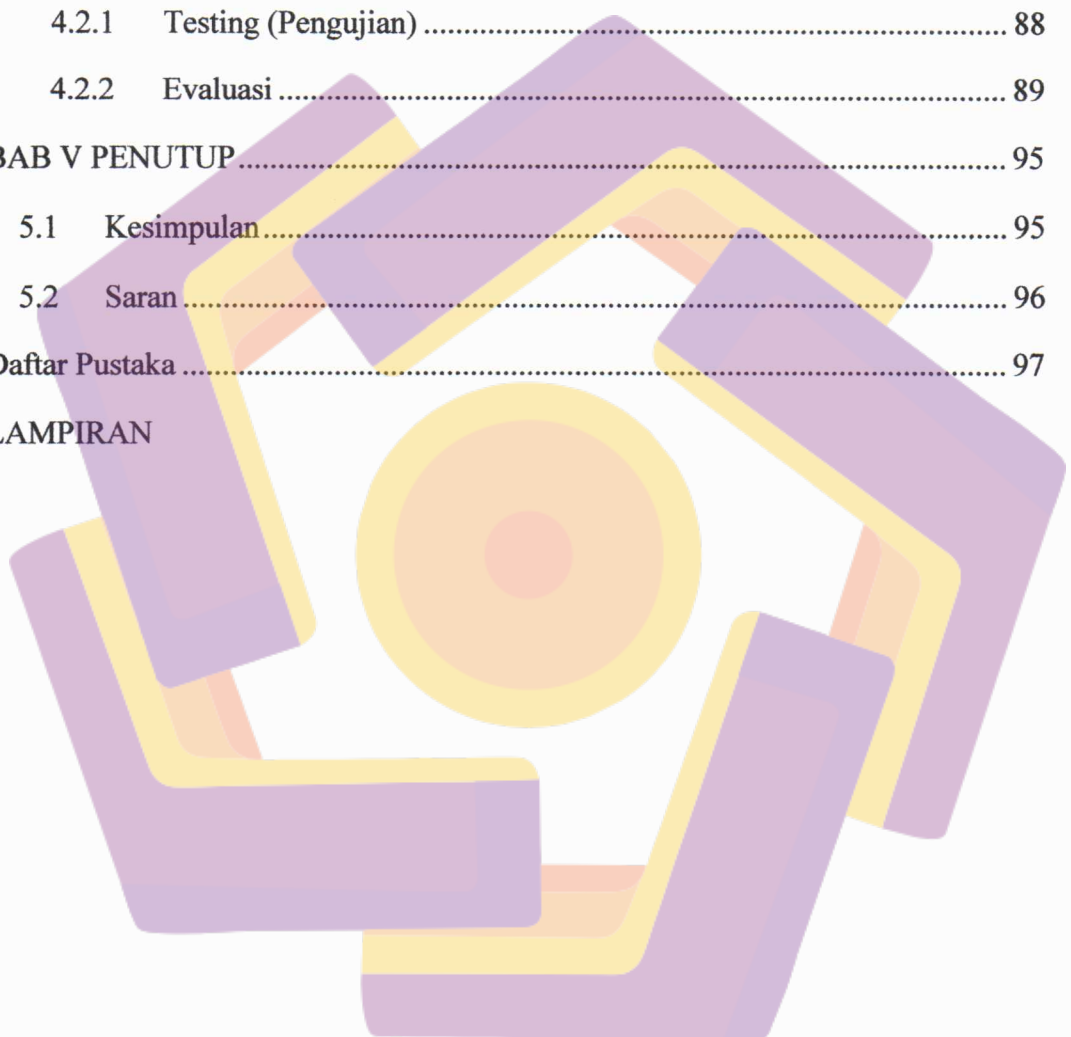
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
Motto.....	v
Persembahan.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	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
1.6.1.1 Studi Pusaka.....	4
1.6.1.2 Observasi.....	5
1.6.1.3 Wawancara.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6

1.6.5	Metode Testing.....	6
1.6.6	Evaluasi	7
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Kajian Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Pengertian Multimedia	11
2.2.1.1	Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.2	Pengertian Video	12
2.3	Konsep Dasar Video	13
2.3.1	Frame Rate	13
2.3.2	Aspect Ratio	13
2.3.3	Resolusi Dan Frame Size	14
2.3.4	Format File Video	14
2.4.4.	Standar Video [8]	16
2.4	Konsep Dasar Video Promosi.....	17
2.4.1	Pengertian Promosi	17
2.5	Konsep Teknik <i>Live Shoot</i>	17
2.5.1	Sejarah <i>Live Shoot</i>	17
2.5.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Live Shoot</i>	18
2.6	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i>	27
2.7	Tahapan Pembuatan Video Promosi	30
2.7.1	Tahap Pra Produksi	30

2.7.2	Tahap Produksi.....	31
2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	32
2.8	Pengelolaan Data Kuisinoner	32
2.8.1	Skala Likert	33
2.8.2	Menentukan Interval	33
2.8.3	Rumusan Presentase.....	34
2.9	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	35
2.9.1	Adobe Premiere Pro CC 2017.....	35
2.9.2	Adobe After Effect CC 2017.....	36
2.9.3	Adobe Photoshop CC 2017.....	37
2.9.4	Adobe Audition CC 2017.....	38
2.9.5	Coreldraw X7	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		40
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.1.1	Museum Bahari Yogyakarta.....	40
3.1.1.1	Sejarah Museum Bahari Yogyakarta	40
3.1.1.2	Spesifikasi Teknis Museum Bahari Yoyakarta.....	41
3.1.1.3	Lokasi Museum Bahari Yogyakarta	41
3.1.1.4	Bangunan	42
3.1.1.5	Struktur Kepengurusan Museum Bahari Yogyakarta	42
3.1.1.6	Prasarana Museum Bahari Yogyakarta.....	43
3.2	Analisis Masalah.....	43
3.2.1	Identifikasi Masalah	43
3.2.2	Solusi-solusi yang dapat diterapkan.....	44
3.3	Analisis Kebutuhan Video.....	44
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	44

3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	45
3.3.2.1	Analisis Perangkat Keras	45
3.3.2.2	Analisis Perangkat Lunak	47
3.3.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia	47
3.4	Analisis Kelayakan	49
3.4.1	Kelayakan Teknis.....	49
3.4.2	Kelayakan Ekonomi	50
3.4.2.1	Perhitungan Biaya Produksi.....	50
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	51
3.4.4	Kelayakan Operasional	52
3.4.5	Kelayakan Jadwal.....	52
3.5	Tahap Pra Produksi.....	52
3.5.1	Ide Pembuatan Video	52
3.5.2	Tema Pembuatan Video	53
3.5.3	Narasi Video.....	53
3.5.4	<i>Storyboard</i>	58
BAB IV PEMBAHASAN dan IMPLEMENTASI		66
4.1	Pembahasan	66
4.1.1	Alur Produksi	67
4.1.2	Tahap Produksi.....	68
4.1.2.1	Menentukan Alat yang Digunakan	68
4.1.2.2	Kesesuaian Jadwal Kegiatan Produksi.....	69
4.1.2.3	Pengambilan <i>Live Shoot</i>	70
4.1.2.4	Tahap Tranfer dan Seleksi Video.....	73
4.1.3	Tahap Pasca Produksi.....	75
4.1.3.1	Merancang <i>Motion Graphic</i>	75
4.1.3.2	Pengambilan Suara Narasi	80

4.1.3.3	<i>Editing</i> Rekaman Narasi	81
4.1.3.4	Editing Video	82
4.1.3.5	<i>Rendering</i>	86
4.1.3.6	<i>Mastering</i>	87
4.2	Implementasi	88
4.2.1	Testing (Pengujian)	88
4.2.2	Evaluasi	89
BAB V PENUTUP		95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	96
Daftar Pustaka		97
LAMPIRAN		



Daftar Tabel

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2	Contoh Pengkategorian.....	34
Tabel 2.3	Contoh Kriteria Hasil Perhitungan.....	35
Tabel 3.1	Kebutuhan Peralatan shooting.....	46
Tabel 3.2	Kebutuhan <i>Hardware</i>	47
Tabel 3.3	Kebutuhan <i>Software</i>	47
Tabel 3.4	Perincian Biaya Produksi.....	51
Tabel 3.5	Narasi.....	53
Tabel 3.6	<i>Storyboard</i>	58
Tabel 4.1	Proses Lama Pengerjaan.....	66
Tabel 4.2	Alur Produksi.....	67

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Contoh pengambilan gambar <i>extreme close up</i>	19
Gambar 2.2	Contoh pengambilan gambar <i>close up</i>	19
Gambar 2.3	contoh pengambilan gambar <i>medium close up</i>	20
Gambar 2.4	Contoh pengambilan gambar <i>full shot</i>	20
Gambar 2.5	Contoh Pengambilan gambar <i>long shot</i>	21
Gambar 2.6	Contoh pengambilan gambar mediu <i>long shot</i>	21
Gambar 2.7	Gerakan Kamera <i>zoom in/out</i>	22
Gambar 2.8	Gerakan Kamera <i>track in/ou (dolly)</i>	23
Gambar 2.9	Gerakan kamera <i>panning</i>	23
Gambar 2.10	Gerakan kamera <i>tilt up/down</i>	24
Gambar 2.11	Gambar <i>crane shot</i>	24
Gambar 2.12	Gerakan kamera <i>pedestal up/down</i>	25
Gambar 2.13	Pengambilan gambar <i>follow</i>	25
Gambar 2.14	Pengambilan gambar <i>estabilishing</i>	26
Gambar 2.15	Tampilan Adobe Premiere pro cc 2017.....	35
Gambar 2.16	Tampilan Adobe After Effevt cc 2017.....	36
Gambar 2.17	Tampilan Adobe Photoshop pro cc 2017.....	37
Gambar 2.18	Tampilan Adobe Audition pro cc 2017.....	38
Gambar 2.19	Tampilan Coreldraw x7.....	39
Gambar 3.1	Museum Bahari Yogyakarta.....	41
Gambar 4.1	Mode video.....	71
Gambar 4.2	Pengaturan ukuran video.....	71
Gambar 4.3	Pengaturan <i>shutter speed</i>	72
Gambar 4.4	Pengaturan <i>diafragma</i>	72
Gambar 4.5	Pengaturan <i>ISO</i>	73
Gambar 4.6	Pengaturan <i>white balance</i>	73
Gambar 4.7	Proses tranfer data file video.....	75
Gambar 4.8	File video yang sudah ditranfer ke laptop.....	75
Gambar 4.9	Proses pembuatan kapal dengan <i>trice</i> di coreldraw x7.....	76

Gambar 4.10	Hasil pembuatan <i>vector</i> kapal serta <i>coloring</i>	76
Gambar 4.11	Hasil pembuatan <i>vector icon</i> museum.....	77
Gambar 4.12	Hasil penggabungan file .PNG menjadi .psd.....	77
Gambar 4.13	Mengatur preset pada <i>composition</i>	78
Gambar 4.14	Hasil pembuatan animasi maps di <i>after effect</i>	79
Gambar 4.15	Hasil pembuatan animasi logo di <i>after effect</i>	79
Gambar 4.16	Proses perekaman suara.....	80
Gambar 4.17	Hasil Rekaman suara.mp3.....	81
Gambar 4.18	Proses penghilangan <i>noise</i> pada audio.....	82
Gambar 4.19	Proses penambahan <i>effect graphic equalizer (20 band)</i>	82
Gambar 4.20	Tampilan <i>sequence presets</i>	83
Gambar 4.21	Menyusun video dan audio pada <i>time line</i>	84
Gambar 4.22	<i>Effect transition</i>	85
Gambar 4.23	Proses <i>color grading</i>	86
Gambar 4.24	<i>Rendering</i>	87
Gambar 4.25	Penyerahan stiker dan video promosi.....	88
Gambar 4.26	Jumlah responden yang mengisi kuisioner.....	89
Gambar 4.27	Rata-rata umur responden.....	89
Gambar 4.28	Pekerjaan responden.....	90
Gambar 4.29	Survey pertanyaan penyajian animasi.....	90
Gambar 4.30	Survey pertanyaan informasi.....	90
Gambar 4.31	Survey pertanyaan kombinasi <i>motion graphic</i> dan <i>live shoot</i>	91
Gambar 4.32	Survey pertanyaan teknik pengmabilan gambar.....	91
Gambar 4.33	Survey pertanyaan kombinasi warna.....	91
Gambar 4.34	Survey pertanyaan penyampaian suara narasi.....	92
Gambar 4.35	Survey pertanyaan backsound musik.....	92
Gambar 4.36	Survey pertanyaan pengenalan museum kepada penonton.....	92
Gambar 4.37	Survey pertanyaan informasi museum.....	93
Gambar 4.38	Survey pertanyaan menjadikan video profil.....	93

INTISARI

Museum Bahari Yogyakarta diresmikan pada 25 April 2019 oleh Kasum TNI Laksamana Madya Y. Didik Heru Purnomo. Peresmian museum ini di tandai dengan pengguntingan bunga dan pendatanganan prasasti oleh ketua yayasan Tri Sekar Lestari, Ny. Endang Didik Heru Purnomo. Pendiri Museum Bahari di kota budaya ini berlatar belakang rasa cinta Laksdya Didik Heru Purnomo kepada Angkatan Laut khususnya dan dunia maritim pada umumnya. Museum Bahari Yogyakarta membutuhkan sebuah media informasi yang menarik untuk mempromosikan Museum Bahari Yogyakarta kepada kalangan masyarakat luas melalui sebuah video promosi. Karena saat ini proses mempromosikan hanya menggunakan media banner dan poster.

Dalam pembuatan video promosi ini terdapat teknik *live shoot* dan *motion graphic*. *Live shoot* dapat diartikan merupakan sekumpulan perekaman orang, makhluk hidup ataupun lebih dari satu karakter yang diperankan oleh seseorang untuk membuat adegan secara dramatik yang di ambil secara langsung pada saat waktu pengambilan video. Sedangkan *motion graphic* merupakan pengembangan dari seni desain *graphics* yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik animasi.

Dengan dibuatnya video promosi ini, pelajar, mahasiswa maupun masyarakat dapat mengenal Museum Bahari yang terdapat di Yogyakarta maupun sekitarnya dapat menjadi wisata edukasi wisata maritim yang cocok untuk masyarakat agar dapat mengetahui kemaritiman dunia maupun di Indonesia. Video promosi ini nantinya akan menampilkan deskripsi Museum Bahari Yogyakarta tentang sejarah singkat benda-benda yang terdapat di luar maupun didalam Museum Bahari Yogyakarta, serta lokasi Museum Bahari berada.

Kata Kunci: Video Promosi, Museum Bahari Yogyakarta, *live shoot*, *motion graphic*

ABSTRACT

The Yogyakarta Maritime Museum was inaugurated on April 25, 2019 by Kasum TNI Vice Admiral Y. Didik Heru Purnomo. The inauguration of the museum is marked by flower cutting and the arrival of inscriptions by the chairman of the Tri Sekar Lestari foundation, Ny. Endang Didik Heru Purnomo. The founder of the Maritime Museum in this cultural city has a background of Laksdya Didik Heru Purnomo's love for the Navy in particular and the maritime world in general. The Yogyakarta Maritime Museum requires an interesting medium of information to promote the Yogyakarta Maritime Museum to the wider community through a promotional video. Because now the process of promoting only uses media banners and posters.

In making this promotional video there are live shoot techniques and motion graphics. Live shoot can be interpreted as a sequel, recording a number of people, living things or more than one character played by someone to make dramatic scenes that are taken directly at the time of video capture. While motion graphic is a development of the art of graphic design which is a combination of, illustration, typography, photography and videography using animation techniques.

With the creation of this promotional video, students, students and the public can get to know the Maritime Museum in Yogyakarta and its surrounding areas, which can be a suitable tourist tourism destination for the community to know about the maritime world and Indonesia. This promotional video will show the description of the Yogyakarta Maritime Museum about the brief history of objects found outside and inside the Yogyakarta Maritime Museum, and the location of the Maritime Museum.

Keyword: *Promotional Video, Maritime Museum of Yogyakarta, live shoot, motion graphic*