

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PARIWISATA PANTAI  
TABLANUSU JAYAPURA PADA DINAS PARIWISATA  
SENTANI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Firmansyah Boeang**

**13.11.6992**

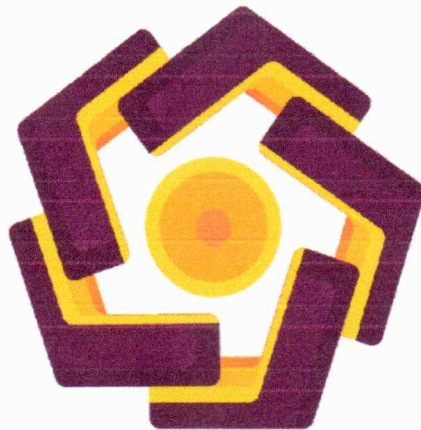
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PARIWISATA PANTAI  
TABLANUSU JAYAPURA PADA DINAS PARIWISATA  
SENTANI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Firmansyah Boeang**

**13.11.6977**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PARIWISATA PANTAI  
TABLANUSU JAYAPURA PADA DINAS PARIWISATA  
SENTANI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

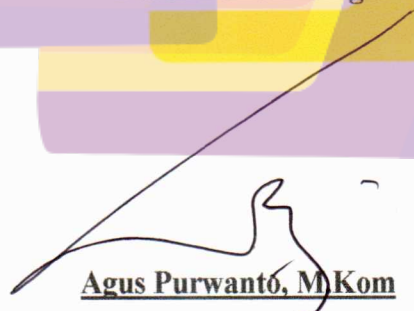
**Firmansyah Boeang**

**13.11.6992**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 10 November 2018

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PARIWISATA PANTAI TABLANUSU JAYAPURA PADA DINAS PARIWISATA SENTANI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Firmansyah Boeang**

**13.11.6992**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hanif Al Fatta, M.Kom.  
NIK. 190302096

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Agus Puwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

a.n



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Desember 2018



  
Firmansyah Boeang

NIM. 13.11.6992

## MOTTO

Hidup hanya sekali Hiduplah yang berarti."

(Ahmad Fuadi)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

(Ernest Newman)

"Belajarlh dari masa lalu, hiduplah untuk hari ini, dan berharaplah untuk masa depan. Yang paling penting, jangan berhenti bertanya"

(Albert Einsten)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya".

(QS. Al – Baqarah : 286)

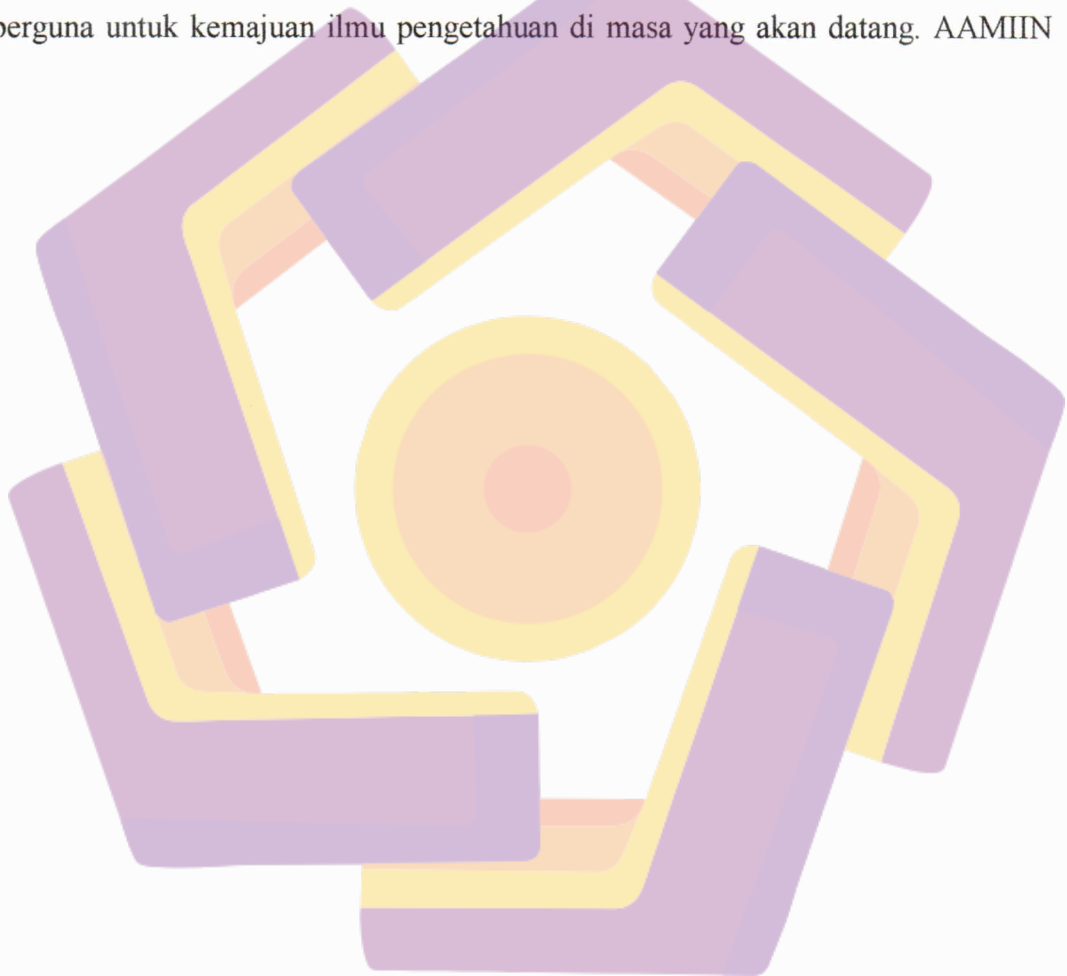
## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan pemilik jiwa dan semesta alam. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia NYA skripsi ini dapat selesai.
2. Ayah Bakri Boeang dan Ibu Gretha Jacob, orang tua saya yang tiada hentihentinya selalu memberikan do'a dan semangat yang besar kepada saya.
3. Kedua adik saya Fahrul Alif Boeang dan Ferdiansyah Nursamah Boeang yang terus memberi semangat dan dukungannya kepada saya.
4. Terima kasih kepada Teman-teman kosan shabila yang selalu mengingatkan dan memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan pelajaran yang tak terlupakan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Jefri Rodes Simbiak yang sudah mengizinkan Pantai Tablanusu sebagai objek penelitian saya.
7. Teramat khusus Teman saya Dimas Galih yang sudah meminjamkan PC-nya.
8. Teramat khusus kedua teman saya Ikwan Ansari dan Joni yang selalu membantu saya mengerjakan dan menyelesaikan skripsi.

9. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajarannya dan supportnya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua yang telah hadir didalam hidup saya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. AAMIIN





## KATA PENGANTAR

Pertama-tama tidak lupa penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Video Promosi Pariwisata Pantai Tablanusu Jayapura Pada Dinas Pariwisata Sentani.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata 1 (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat ini masih banyak kekurangannya. Oleh sebab itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik serta saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 5 Desember 2018



Firmansyah Boeang

NIM. 13.11.6992

## DAFTAR ISI

<b>PERANCANGAN VIDEO PROMOSI PARIWISATA TABLANUSU .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>21</b>
1.1 Latar Belakang .....	21
1.2 Rumusan Masalah .....	23
1.3 Batasan Masalah.....	23
1.4 Tujuan Penelitian.....	24
1.5 Manfaat Penelitian.....	25
1.5.1 Manfaat bagi Pantai Tablanusu .....	25
1.5.2 Manfaat bagi Penulis .....	25
1.6 Metode Penelitian.....	26
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	26
1.6.2 Metode Perancangan atau Pembuatan Video Promosi .....	26
1.6.3 Metode Testing .....	26

1.7	Sistematika Penulisan.....	27
<b>BAB II</b>	<b>.....</b>	<b>29</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	29
2.2	Dasar Teori.....	31
2.2.1	Definisi Perancangan.....	31
2.2.2	Definisi Promosi.....	31
2.2.3	Pengertian Promosi.....	31
2.3	Tujuan Promosi.....	32
2.3.1	Menginformasikan ( <i>informing</i> ).....	32
2.3.2	Menunjuk Pelanggan sasaran ( <i>persuading</i> ).....	32
2.3.3	Mengingatka <i>n</i> ( <i>reminding</i> ).....	33
2.4	Definisi Multimedia.....	33
2.5	Teknik Pengambilan Gambar atau Video.....	33
2.5.1	Live Shoot.....	33
2.5.2	Time Lapse.....	34
2.5.3	Sudut Pengambilan Gambar.....	34
2.6	Definisi Animasi.....	38
2.7	Motion Graphic.....	38
2.7.1	Sejarah Motion Graphic.....	38
2.7.2	Pengertian Motion Graphic.....	39
2.8	Dua Belas Prinsip Dasar Animasi.....	40
2.9	Memproduksi sebuah Video/Iklan.....	48
2.9.1	Tahap Pra Produksi.....	48
2.9.2	Tahap Produksi.....	50
2.9.3	Tahap Pasca Produksi.....	50

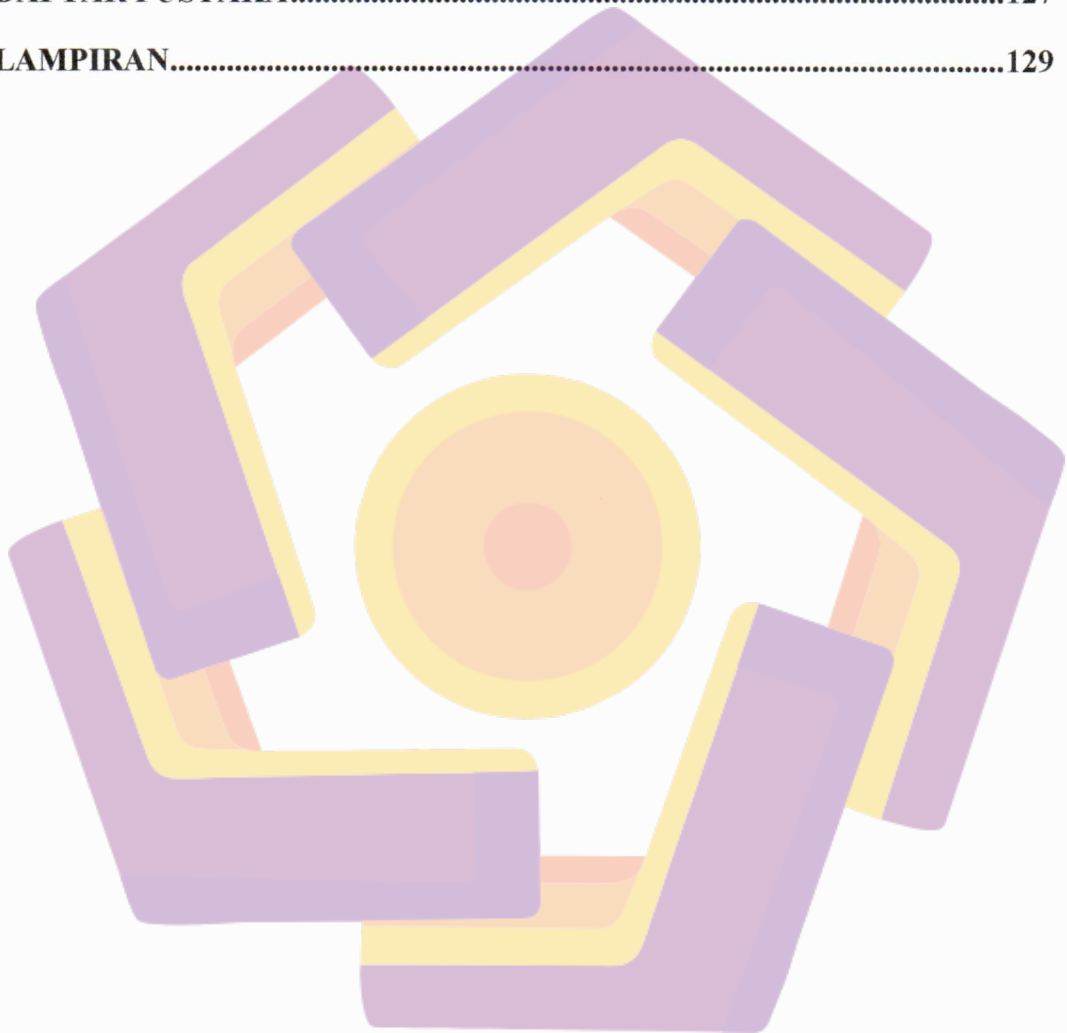
2.9.4	Merekam Suara.....	51
2.10	Tahapan Analisis.....	52
2.10.1	Analisis Swot.....	52
2.10.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	56
2.10.3	Pengolahan Data Kuesioner.....	56
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>60</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	60
3.1.1	Visi.....	61
3.1.2	Misi.....	61
3.1.2	Logo.....	62
3.2	Pengumpulan Data.....	62
3.2.1	Wawancara.....	62
3.2.2	Observasi.....	63
3.3	Analisis Masalah.....	64
3.3.1	Analisis SWOT.....	64
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	67
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan.....	68
3.3.4	Solusi Yang Dipilih.....	68
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	69
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	69
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	69
3.4.2.1	Perangkat keras ( <i>Hardware</i> ).....	70
3.4.2.2	Perangkat Lunak( <i>Software</i> ).....	70
3.4.2.3	Sumber Daya Manusia <i>Brainware</i> .....	71
3.5	Perancangan Video.....	72



3.5.1	Ide .....	72
3.5.2	Rancangan Naskah.....	72
3.5.3	Storyboard.....	76
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>82</b>
4.1	Produksi.....	82
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	82
4.1.2	Proses Pengambilan Video .....	85
4.1.3	Hasil Pengambilan Video .....	85
4.1.4	Persiapan Aset Produksi .....	86
4.1.5	Pewarnaan Aset Produksi .....	89
4.1.5.1	Aset Karakter.....	90
4.1.5.2	Aset Properti.....	91
4.1.6	Produksi Suara .....	92
4.1.6.1	Sound Editing dan Dubbing .....	92
4.2	Pra Produksi .....	97
4.2.1	Compositing.....	97
4.2.1	Animating .....	99
4.2.1.1	Membuat Komposisi Baru pada Adobe After Effect.....	99
4.2.2.2	Membuat Animasi berjalan pada Aset Produksi.....	100
4.2.2.3	Membuat Garis Rute Perjalanan .....	102
4.2.2.4	Editing Video Live Shoot.....	105
4.2.3	Editing.....	108
4.2.4	Rendering.....	111
4.3	Evaluasi .....	114
4.3.1	Alpha Testing.....	114

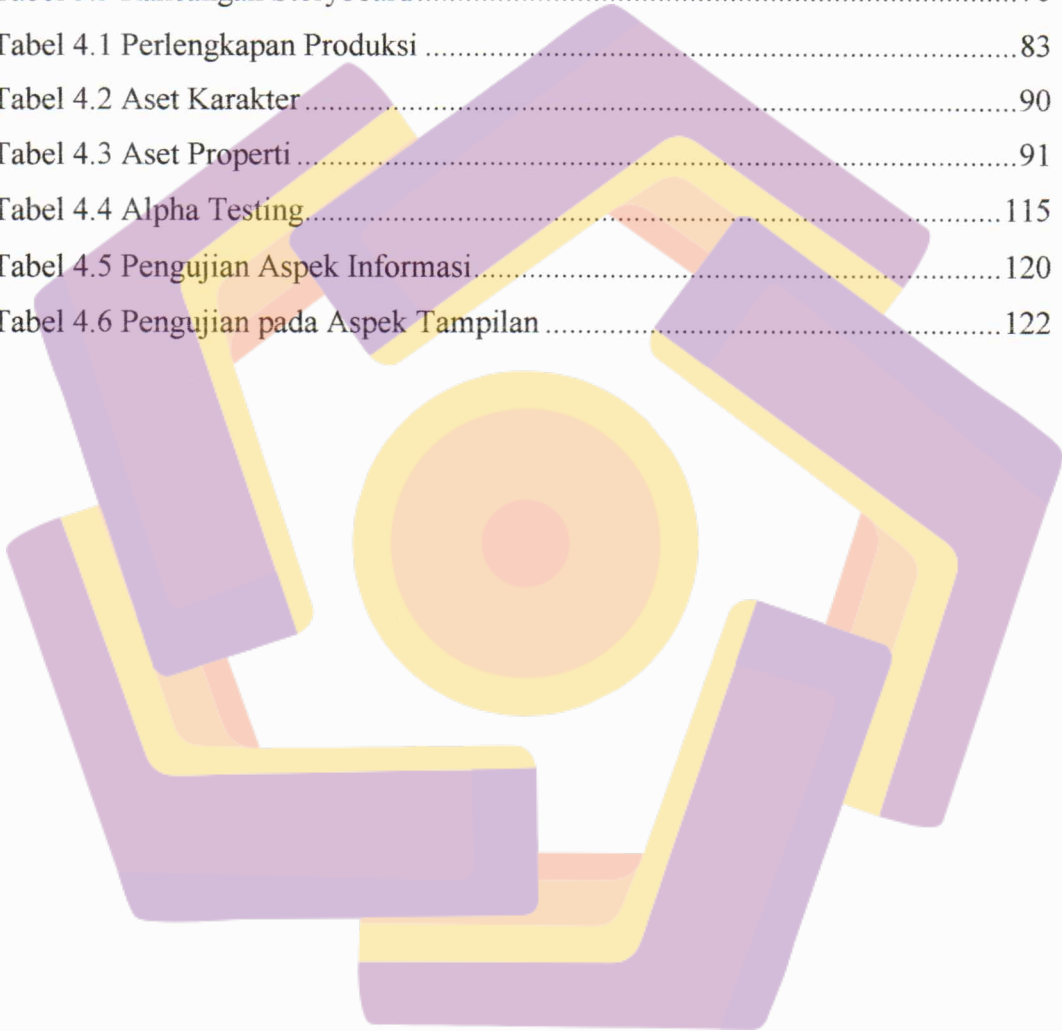


4.3.2	Beta Testing .....	119
<b>BAB V</b>	.....	<b>125</b>
5.1	Kesimpulan.....	125
5.2	Saran.....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>129</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks SWOT.....	55
Tabel 2.2 Pengkategorian skor jawaban .....	59
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	65
Tabel 3.2 Naskah .....	72
Tabel 3.3 Rancangan Storyboard.....	76
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi .....	83
Tabel 4.2 Aset Karakter .....	90
Tabel 4.3 Aset Properti .....	91
Tabel 4.4 Alpha Testing.....	115
Tabel 4.5 Pengujian Aspek Informasi.....	120
Tabel 4.6 Pengujian pada Aspek Tampilan .....	122

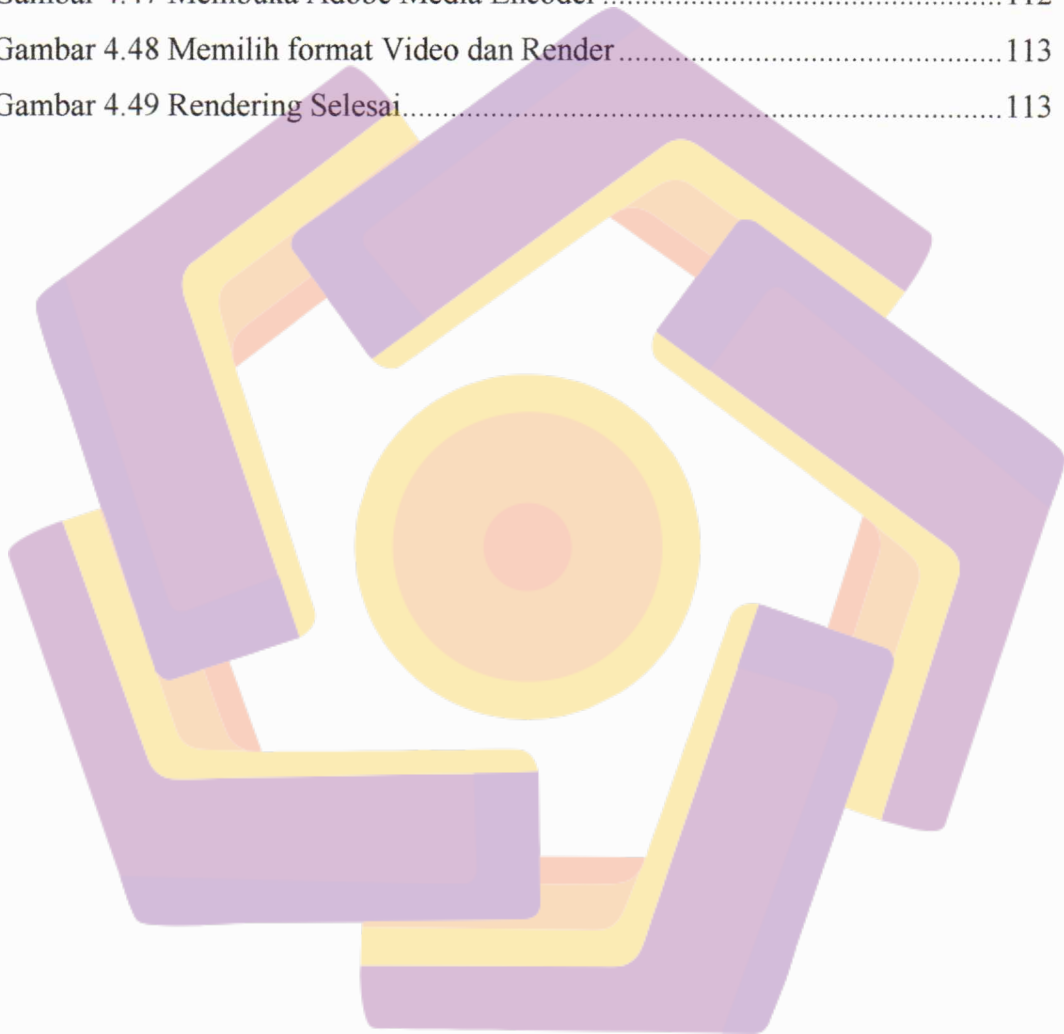


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bird eye View .....	35
Gambar 2.2 High Angle.....	35
Gambar 2.3 Low Angle.....	36
Gambar 2.4 Eye Level .....	37
Gambar 2.5 Frog Eye Level.....	37
Gambar 2.6 Solid Drawing .....	40
Gambar 2.7 Timing and Spicing.....	41
Gambar 2.8 Squash and Stretch.....	42
Gambar 2.9 Anticipation.....	42
Gambar 2.10 Slow in and Slow out .....	43
Gambar 2.11 Arcs .....	43
Gambar 2.12 Secondary Action.....	44
Gambar 2.13 Follow Through and Overlapping action.....	45
Gambar 2.14 Straight Ahead and Pose to Pose.....	46
Gambar 2.15 Staging .....	46
Gambar 2.16 Appeal .....	47
Gambar 2.17 Exaggeration .....	47
Gambar 2.18 contoh Storyboard.....	49
Gambar 3.1 Logo .....	62
Gambar 3.2 contoh gambar website.....	64
Gambar 4.1 Hasil Shoting 1.....	85
Gambar 4.2 Hasil Shoting 2.....	85
Gambar 4.3 Pen Tool .....	86
Gambar 4.4 Shape Tool .....	86
Gambar 4.5 Tampilan awal Adobe Illustrator .....	87
Gambar 4.6 Tampilan membuat dokumen baru .....	87
Gambar 4.7 Contoh Karakter.....	88
Gambar 4.8 Pembuatan Aset Properti.....	88
Gambar 4.9 Contoh karakter Selesai .....	89
Gambar 4.10 Contoh Aset Properti selesai.....	89

Gambar 4.11 contoh pewarnaan pada karakter.....	90
Gambar 4.12 Tampilan awal Adobe Audition CS6 .....	92
Gambar 4.13 import file Audio.....	93
Gambar 4.14 Capture Noise pada Adobe Audition CS6 .....	93
Gambar 4.15 Tampilan effect noise reduction.....	94
Gambar 4.16 Setelah Noise Dihilangkan.....	94
Gambar 4.17 Crop Audio.....	95
Gambar 4.18 Effect Normalize.....	95
Gambar 4.19 Effect Vocal Enchaner .....	96
Gambar 4.20 Menyimpan file audio .....	96
Gambar 4.21 Membuka adobe after effect .....	97
Gambar 4.22 Membuat composition baru pada after effect .....	97
Gambar 4.23 Import aset produksi.....	98
Gambar 4.24 Aset produksi pada Adobe After Effect.....	98
Gambar 4.25 Komposisi baru pada Adobe After Effect.....	99
Gambar 4.26 Import File.....	99
Gambar 4.27 Tampilan Proses Composition .....	100
Gambar 4.28 Tampilan melakukan seleksi layer pada kaki .....	100
Gambar 4.29 Tampilan Memunculkan Rotation .....	101
Gambar 4.30 Tampilan keyframe pergerakan object.....	101
Gambar 4.31 Membuat pergerakan karakter .....	102
Gambar 4.32 Tampilan Awal.....	102
Gambar 4.33 Memilih tool pen tool.....	103
Gambar 4.34 Membuat Garis Rute Perjalanan .....	103
Gambar 4.35 Menambahkan Trim Path.....	104
Gambar 4.36 Menentukan keyframe.....	104
Gambar 4.37 Menyusun Video dan Audio Pada Timeline.....	105
Gambar 4.38 Cutting pada Video .....	106
Gambar 4.39 Effect Warp Stabilizer.....	107
Gambar 4.40 Proses Pewarnaan.....	108
Gambar 4.41 Penambahan Title.....	109

Gambar 4.42 Membuka Adobe Premier .....	109
Gambar 4.43 Memilih Format Video.....	110
Gambar 4.44 Import Aset Video.....	110
Gambar 4.45 Penggabungan Aset Video dengan Sound .....	111
Gambar 4.46 Rendering Aset Video Pada Adobe Premier.....	112
Gambar 4.47 Membuka Adobe Media Encoder .....	112
Gambar 4.48 Memilih format Video dan Render .....	113
Gambar 4.49 Rendering Selesai.....	113





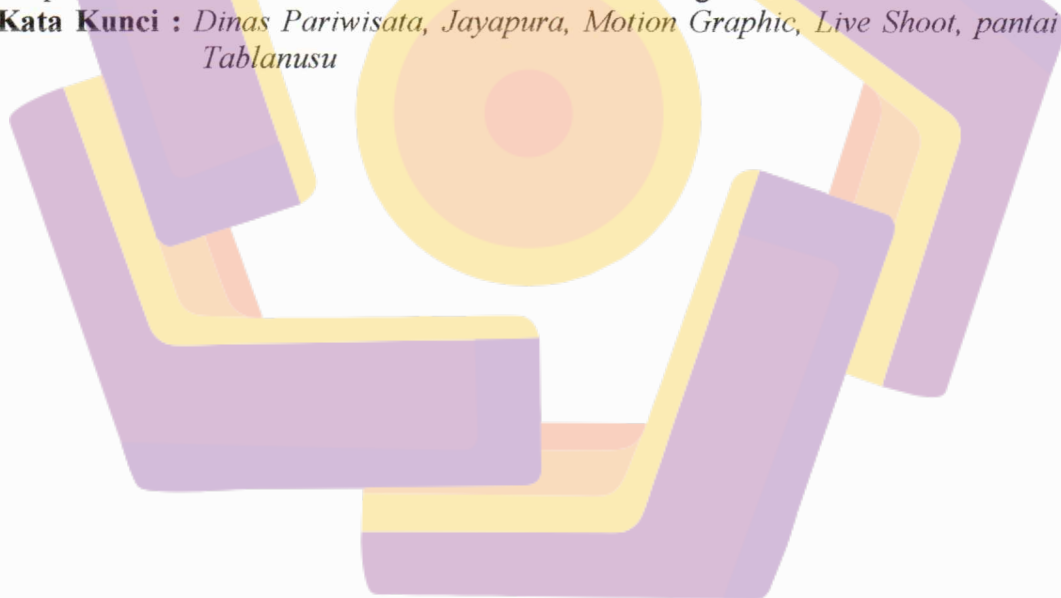
## INTISARI

Dinas Pariwisata Sentani bertugas menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan fasilitasi penyelenggaraan pembinaan dan pengembangan produk kepariwisataan, meliputi produk pariwisata, usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata serta pemberdayaan masyarakat pariwisata pada kota Jayapura. Dengan berfokus pada salah satu objek wisata kota Jayapura yaitu Pantai Tablanusu.

Tablanusu adalah pantai yang telah dicanangkan oleh Pemerintah Kabupaten Jayapura sebagai objek pariwisata. Saat ini media promosi yang digunakan masih sebatas menggunakan website. Media promosi tersebut sudah cukup lengkap, namun hanya terdapat 2 unsur saja didalamnya yaitu teks dan gambar. Sedangkan media informasi berbasis video Motion Graphic dan Live Shoot memiliki 5 unsur lebih banyak dibandingkan.

Dengan demikian informasi yang didapatkan melalui video diharapkan jauh lebih lengkap dan mampu memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilakukan melalui media website. Profil wisata pantai Tablanusu merupakan salah satu pilihan tempat rekreasi yang ada di Jayapura. Saat ini, pihak Dinas Pariwisata masih menggunakan media website dalam mempromosikan tempat wisata. Akan tetapi isi dari website tersebut masih terbatas teks dan gambar.

**Kata Kunci :** *Dinas Pariwisata, Jayapura, Motion Graphic, Live Shoot, pantai Tablanusu*



## ABSTRACT

*The Sentani Tourism Office is tasked with carrying out reviews of technical policy materials and facilitation of the implementation of tourism product development and development, including tourism products, tourism businesses, tourist attractions and attractions as well as tourism community empowerment in the city of Jayapura . By focusing on one of Jayapura's tourist attractions namely Tablanusu Beach.*

*Tablanusu is a beach that has been declared by the Jayapura Regency Government as an object of tourism. Currently the promotional media used is still limited to using a website. The promotional media is quite complete, but there are only 2 elements in it, namely text and images. While information media based on Motion Graphic and Live Shoot videos have 5 more elements than websites.*

*Thus the information obtained through video is expected to be far more complete and able to visualize something that cannot be done through the media website. The profile of Tablanusu beach tourism is one of the recreational options in Jayapura. At present, the Tourism Office is still using website media in promoting tourist attractions. However, the contents of the website are still limited to text and images. Where the website is only able to provide textual information for facilities and environmental conditions on Tablanusu Beach.*

**Keywords :** *Tourism Office , Jayapura, Motion Graphic, Live Shoot, Tablanusu Beach*

