

**VIDEO MAPPING VISUAL 3D PARIWISATA TAMAN SARI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Desy Putri Nugraheni

09.11.3036

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

**VIDEO MAPPING VISUAL 3D PARIWISATA TAMAN SARI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Desy Putri Nugraheni

09.11.3036

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**VIDEO MAPPING VISUAL 3D PARIWISATA TAMAN SARI SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

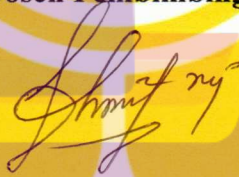
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desy Putri Nugraheni

09.11.3036

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 September 2013

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

VIDEO MAPPING VISUAL 3D PARIWISATA TAMAN SARI SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desy Putri Nugraheni
09.11.3036

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

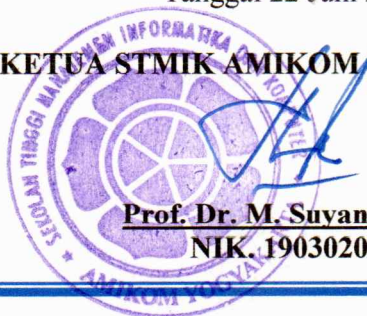


Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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, 22 Juni 2015



Desy Putri Nugraheni

NIM. 09.11.3036

HALAMAN MOTTO

(QS. Al-Insyirah: 6-8) Sesungguhnya bersama kesulitan itu pasti ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

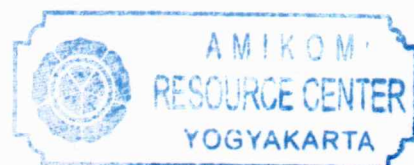
(Q.S. An Najm ayat 39-40) Bahwa tiada yang orang dapatkan, kecuali yang ia usahakan, Dan bahwa usahanya akan kelihatan nantinya.

Ar Ra'du 11 ”Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka merubah keadan yang ada pada diri mereka sendiri”

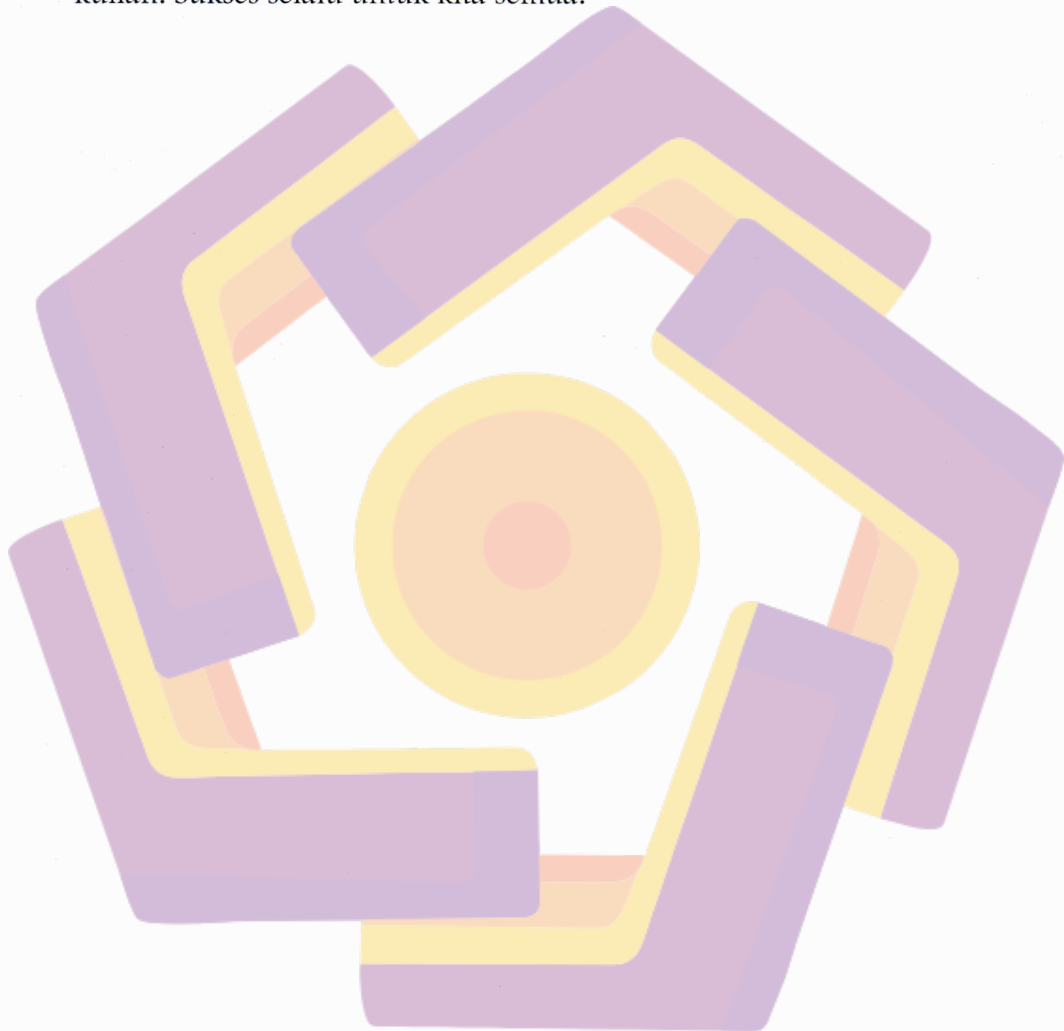
HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ❖ Alhamdulillahirrabil'alamin Segala Puji bagi-Mu Ya Allah Tuhan Yang telah melimpahkan segala rezeki, kekuatan, nikmat iman dan islam. Sehingga hamba-Mu ini telah menyelesaikan Skripsi dengan diiringi barokah-Mu Ya Allah meskipun kesempurnaan hanyalah milik-Mu. Sholawat serta salam bagi nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya dan para sahabatnya.
- ❖ Papa, mama, adik ku Dwina Angger N, yang tak henti-hentinya mendoakanku, memberi dukungannya, membantu dalam segala hal, sampai terselesaikannya skripsi ini. Thank's a lot of
- ❖ Thank's to my lil fam and special thank's to my hushband Agung Sidiq P yang mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya sampai terselesaikannya skripsi ini. Jagoan ku Abimanyu Sakti P dan Si Cantik ku Kirana Maheswari P. I love u all
- ❖ Koplak the gank :Anaya, Bune Tika, Cemprenk Arliza, Jupe Rohana. (Angkatan 2010) walaupun hanya beberapa semester bersama kalian tapi rasanya tetap aduhaaiiii ☺
- ❖ Surezty the gank : Anggie mendez, Frizka ginuk, Anie dan Omni. (Angkatan 2009) berakhir di semester 4 bersama kalian tapi kalian tetap the best ☺
- ❖ Mas Badex yang menyediakan tempat untuk membuat maket bangunan semalaman, Mas Pras yang menyediakan tempat untuk syuting video mapping.



- ❖ Teman-teman Manggar angkatan 2008-2010 yang selalu memberi warna di saat jenuhnya perkuliahan. I miss u all
- ❖ Teman-teman angkatan 2009 dan 2010 yang menemani hari-hari kuliah. Sukses selalu untuk kita semua.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan Seluruh Alam yang telah memberikan rahmat, hidayah, rezeki, dan segala kesempatan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “VIDEO MAPPING VISUAL 3D PARIWISATA TAMAN SARI SEBAGAI MEDIA PROMOSI” .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Sistem informasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Tak luput dari kesalahan dan tak lupa dari kesadaran penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan ketidaksempurnaan baik pada program maupun tulisan pada skripsi yang penulis buat.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak yang pasti penulis akan kesulitan dan mustahil bahwa skripsi ini akan selesai. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, rahmah, barokah, dan maghfirah, shalawat serta salam kami ucapkan kepada nabi junjungan kita Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya;
2. Bapak Prof.Dr. M. Suyanto,M.M. selaku ketua yayasan STMIK AMIKOM Yogyakarta;
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta;
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.



5. Segenap Staf Pengajar dan Civitas Akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta;
6. Rekan-rekan yang penulis cintai, sayangi dan banggakan di bangku kuliah STMIK AMIKOM YOGYAKARTA;
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Jika tak ada gading yang tak retak maka tak ada pula manusia yang sempurna. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan masukan, kritik dan saran dari pihak manapun demi penyempurnaan dan perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis menyampaikan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 22 Juni 2015

Desy Putri Nugraheni

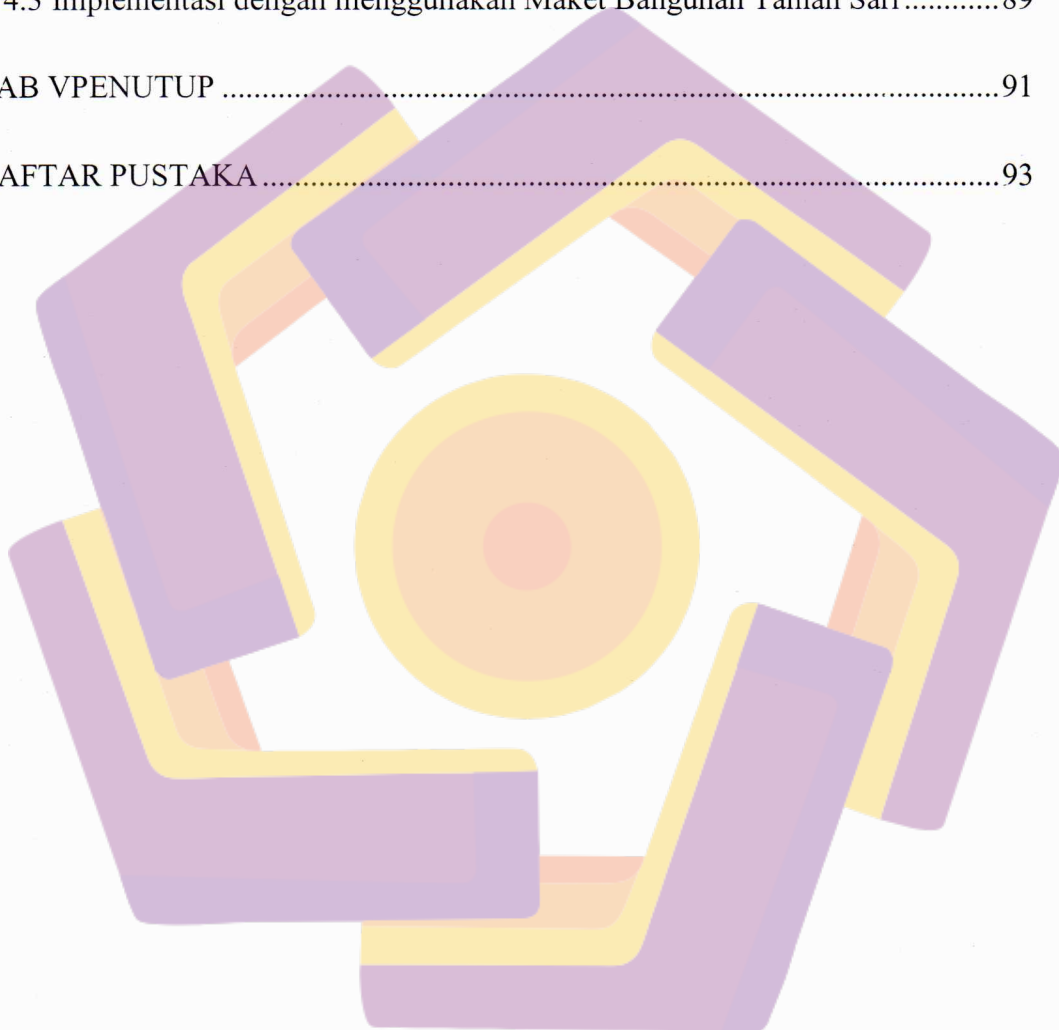
DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-----|
| HALAMAN PERNYATAAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO..... | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| INTISARI | xix |
| <i>ABSTRACT</i> | xx |
| BAB IPENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Studi Literatur..... | 4 |
| 1.6.2 Pengumpulan Data..... | 4 |

| | |
|---|----------|
| 1.7 Sistematika penulisan..... | 5 |
| BAB IILANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia..... | 6 |
| 2.1.1 Sejarah dan Definisi Multimedia..... | 6 |
| 2.1.2 Elemen Multimedia | 7 |
| 2.1.3 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia | 9 |
| 2.2 Video Mapping | 15 |
| 2.2.1 Pengertian Video Mapping..... | 15 |
| 2.2.2 Fungsi Video Mapping..... | 16 |
| 2.3 Jenis Proyektor..... | 16 |
| 2.4 Animasi | 18 |
| 2.4.1 Pengertian Animasi | 18 |
| 2.4.2 Perjalanan Animasi di Indonesia | 19 |
| 2.4.3 Jenis-jenis Animasi..... | 21 |
| 2.5 Pengertian 3D Modelling..... | 23 |
| 2.6 Multimedia untuk Keunggulan Bersaing di Perusahaan..... | 24 |
| 2.6.1 Aplikasi multimedia dalam Bidang Pemasaran..... | 24 |
| 2.6.2 Pengertian Promosi..... | 25 |
| 2.6.3 Tujuan Promosi | 25 |
| 2.6.4 Hubungan Promosi dengan Teknologi | 26 |

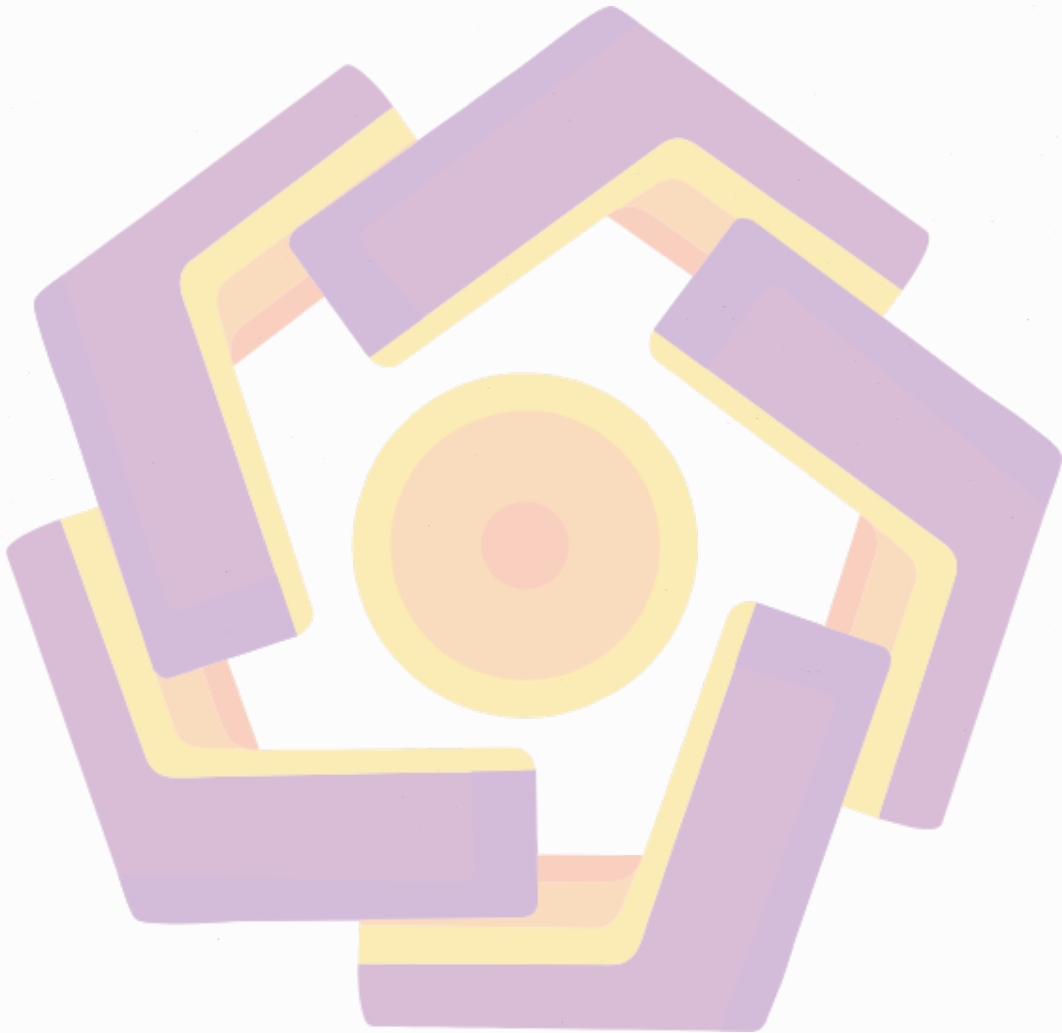
| | |
|---|-----------|
| 2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan | 26 |
| 2.7.1 Adobe Photoshop CC | 26 |
| 2.7.2 Adobe Premiere Pro CC | 26 |
| 2.7.3 Adobe After Effect CC | 26 |
| 2.7.4 Cinema 4D..... | 26 |
| 2.7.5 Resolume Arena | 27 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 28 |
| 3.1 Tinjauan Umum | 28 |
| 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem | 28 |
| 3.3 Perancangan Video Mapping 3D | 32 |
| 3.4 Tema..... | 32 |
| 3.5 Story Board | 33 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 54 |
| 4.1 Hasil dan Pembahasan..... | 54 |
| 4.1.1 Pembuatan Motion..... | 54 |
| 4.1.2 Compositing | 62 |
| 4.1.3 Editing | 76 |
| 4.1.4 Player..... | 81 |
| 4.2 Pembahasan..... | 84 |
| 4.2.1 Proses Pembuatan Video Mapping..... | 84 |

| | |
|--|----|
| 4.2.2 Hal yang perlu diperhatikan sat proses persiapan mapping | 86 |
| 4.2.3 Setting Proses Mapping..... | 87 |
| 4.2.4 Sketsa Taman Sari dengan Proyektor..... | 89 |
| 4.3 Implementasi dengan menggunakan Maket Bangunan Taman Sari | 89 |
| BAB VPENUTUP | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA | 93 |



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Siklus Pengembangan Sistem Multimedia 9



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1 Tampilan Jendela Kerja C4D..... | 51 |
| Gambar 4.2 Langkah 1 klik tools cube..... | 52 |
| Gambar 4.3 Langkah 2klik tools mograph - cloner dan ubah size ukuran cube x,y,z | 52 |
| Gambar 4.4 Langkah 3klik cube drag ke cloner, ubah object-mode-grid array... | 53 |
| Gambar 4.5 Tampilan setelah diubah grid array..... | 53 |
| Gambar 4.6 Langkah 4Pengaturan count dan size pada cloner | 54 |
| Gambar 4.7 Langkah 5 klik floor..... | 54 |
| Gambar 4.8 Langkah 6 klik kanan floor – simulation tags – rigid body | 55 |
| Gambar 4.9 Langkah 7 klik kanan cloner – simulation tags – rigid body..... | 55 |
| Gambar 4.10 Langkah 8 pengaturan cloner – dynamics body – collision – shape - elipsoid..... | 56 |
| Gambar 4.11 Tampilan motion setelah diberi effect | 56 |
| Gambar 4.12 Klik render setting..... | 57 |
| Gambar 4.13 Pengaturan output HDV 1080 29,97..... | 57 |
| Gambar 4.14 Pengaturan save rename pada file..... | 58 |
| Gambar 4.15 Pengaturan save format Quicktime mov..... | 58 |
| Gambar 4.16 Tampilan saat rendering..... | 59 |
| Gambar 4.17 Tampilan jendela kerja After Effect CC | 60 |
| Gambar 4.18 New compositing | 61 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.19 Pengaturan composition name | 61 |
| Gambar 4.20 Import file | 62 |
| Gambar 4.21 Drag file import ke timeline..... | 62 |
| Gambar 4.22 Pengaturan motion kubus down mode- stencil luma | 63 |
| Gambar 4.23 Tampilan motion setelah di compose | 63 |
| Gambar 4.24 Proses render compositing – add to render queue | 64 |
| Gambar 4.25 Pengaturan rename save project..... | 64 |
| Gambar 4.26 Pengaturan format Quicktime mov | 65 |
| Gambar 4.27 Pengaturan format option – sorenson | 65 |
| Gambar 4.28 Proses render project..... | 66 |
| Gambar 4.29 New compositing | 66 |
| Gambar 4.30 Pengaturan compositing name | 67 |
| Gambar 4.31 Import file | 67 |
| Gambar 4.32 Open file..... | 68 |
| Gambar 4.33 Drag file ke timeline, ubah mode grafis menjadi stencil luma | 68 |
| Gambar 4.34 Tampilan setelah diubah mode pada grafis..... | 69 |
| Gambar 4.35 Effect – Color correction – Hue/Saturation | 69 |
| Gambar 4.36 Pengaturan Hue/Saturation | 70 |
| Gambar 4.37 Pengaturan curves pada Taman Sari | 70 |
| Gambar 4.38 Pengaturan glow pada Taman Sari | 71 |
| Gambar 4.39 Proses rendercomposition – add to render queue | 71 |
| Gambar 4.40 Pengaturan format Quicktime mov | 72 |
| Gambar 4.41 Pengaturan format option..... | 72 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.42 Proses render project..... | 73 |
| Gambar 4.43 Pengaturan awal Adobe Premiere CC..... | 74 |
| Gambar 4.44 New project sequence | 75 |
| Gambar 4.45 Pengaturan sequence name dan HDV 1080p30..... | 75 |
| Gambar 4.46 Klik import file | 76 |
| Gambar 4.47 Drag file ke timeline | 76 |
| Gambar 4.48 Proses render klik export | 77 |
| Gambar 4.49 Rename project | 77 |
| Gambar 4.50 Pengaturan output name dan format video codec..... | 78 |
| Gambar 4.51 Proses rendering..... | 78 |
| Gambar 4.52 Area Kerja Resolume Arena..... | 79 |
| Gambar 4.53 Setting size..... | 80 |
| Gambar 4.54 Compotion setting output ketajaman gambar | 80 |
| Gambar 4.55 Gambar output | 81 |
| Gambar 4.56 Setting mapping content | 81 |
| Gambar 4.57 Tampilan Setting mapping content..... | 82 |
| Gambar 4.58Sketsa Taman Sari dengan Proyektor | 89 |
| Gambar 4.59Implementasi dengan menggunakan Maket Bangunan Taman Sari | 89 |
| Gambar 4.59Implementasi dengan menggunakan Maket Bangunan Taman Sari | 90 |

INTISARI

Dunia periklanan sekarang ini telah mengalami kemajuan seiring dengan berkembangnya teknologi. Iklan merupakan suatu bentuk dalam menyampaikan informasi. Menciptakan produk dan jasa yang inovatif dengan perancangan iklan multimedia berbasis video mapping ini menjadikan iklan terlihat lebih menarik dan mempunyai daya tarik tersendiri bagi masyarakat.

Video Mapping sebagai metode baru yang menarik, menggabungkan pemetaan film dan video sebagai strategi pertunjukkan tempat wisata Taman Sari yang berada di Yogyakarta agar sektor wisata ini ramai didatangi wisatawan dan pendapatannya bertambah maka dibutuhkan sebuah strategi promosi wisata yang tepat dan terintegrasi sehingga banyak masyarakat lokal maupun luar yang mengenal serta mau berwisata ke tempat wisata Taman Sari.

Video mapping instalation merupakan jenis seni visual yang menggunakan proyeksi berupa animasi 2D atau 3D yang diproyeksikan dengan pencampuran tata cahaya dan music pada ruang tertentu, termasuk interior bangunan, bangunan gedung realis merupakan bidang tembok yang paling lazim direspon dalam keadaan gelap total baik di obyek, benda, atau bidang yang akan disorot maupun lingkungan disekitarnya.

Kata kunci : iklan, video mapping, multimedia



ABSTRACT

Advertising world now has progressed along with the development of technology. Advertising is a form of delivering information. Creating innovative products and services with video-based multimedia advertising design mapping makes advertising look more attractive and has a special attraction for the people.

Video Mapping as an interesting new method, combining film and video mapping as a strategy to show tourist attractions located in Taman Sari, Yogyakarta's tourism sector so crowded visited by tourists and its income increases, it takes a great tourism promotion strategy and integrated so many local people and outside who knows and is willing to travel to Taman Sari attractions.

Video mapping instalation is a type of visual art using a projection of 2D or 3D animation projected with light and music mixing system at a particular space, including the interior of the building, the building is a realist of the most prevalent areas responded shoot in total darkness in both objects, objects , or areas that will be highlighted as well as the surrounding environment.

Keywords : *advertising, video mapping, multimedia*