

**RANCANGAN VIDEO PROMOSI “GOA CERME” MENGGUNAKAN
VISUALISASI PEMETAAN 3DIMENSI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Aditya Heru Pamungkas

19.02.0490

Normalita Ramadani Marhaeniwati

20.02.0583

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**RANCANGAN VIDEO PROMOSI “GOA CERME” MENGGUNAKAN
VISUALISASI PEMETAAN 3DIMENSI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Aditya Heru Pamungkas

19.02.0490

Normalita Ramadani Marhaeniwati

20.02.0583

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**RANCANGAN VIDEO PROMOSI “GOA CERME” MENGGUNAKAN
VISUALISASI PEMETAAN 3DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Heru Pamungkas

19.02.0490

Normalita Ramadani Marhaeniwati

20.02.0583

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 23 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, M.Kom

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**RANCANGAN VIDEO PROMOSI “GOA CERME” MENGGUNAKAN
VISUALISASI PEMETAAN 3DIMENSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Heru Pamungkas

19.02.0490

Normalita Ramadani Marhaeniwati

20.02.0583

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditya Heru Pamungkas
NIM : 19.02.0490

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
RANCANGAN VIDEO PROMOSI “GOA CERME” MENGGUNAKAN VISUALISASI PEMETAAN 3DIMENSI

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 23 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

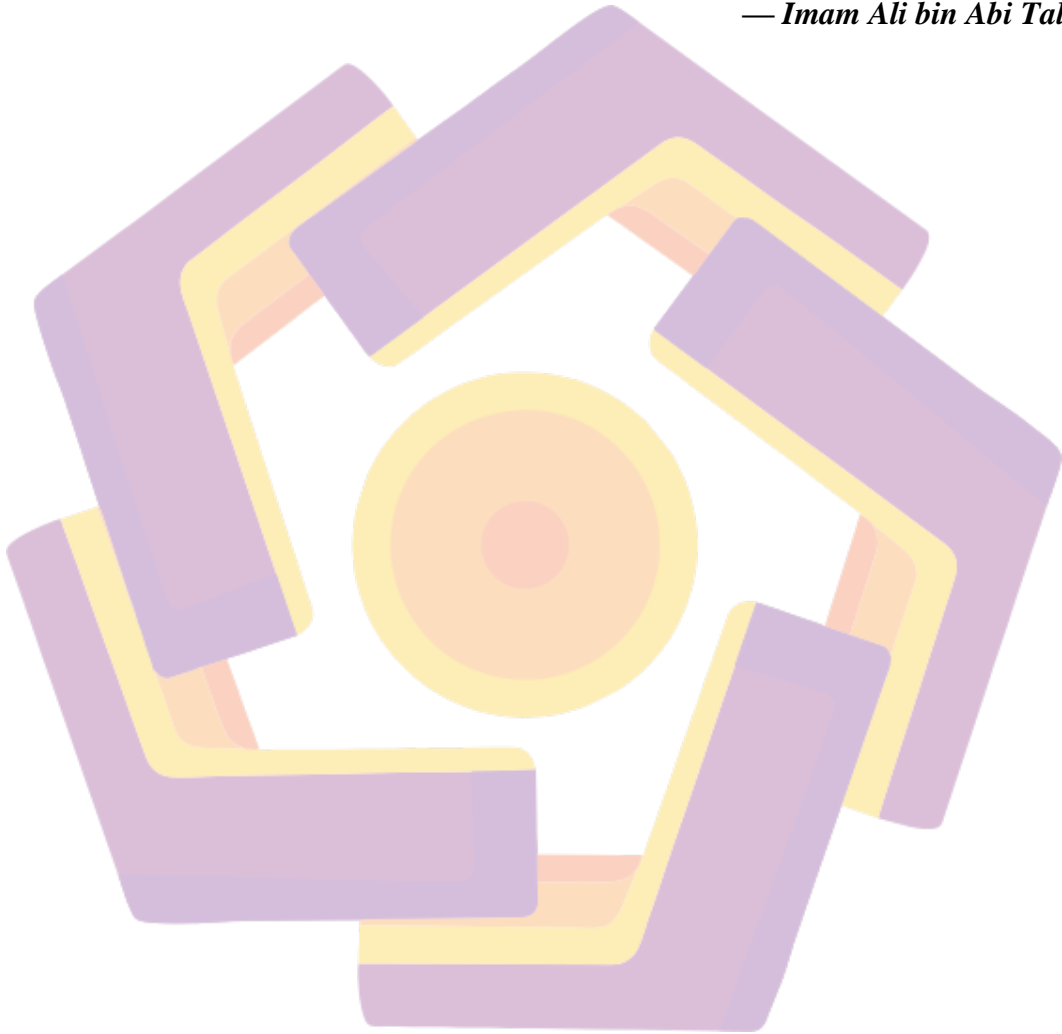


Aditya Heru Pamungkas

HALAMAN MOTTO

“Janganlah kamu merasa rendah diri dalam menuntut ilmu, karena ilmu adalah harta yang tidak akan pernah habis.”

— Imam Ali bin Abi Talib



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul Rancangan Video Promosi “Goa Cerme” Menggunakan Visualisasi Pemetaan 3Dimensi. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi D3 Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan. Oleh karena itu, izinkan saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu serta adik saya yang telah memberikan doa dan dukungannya selama proses pembuatan skripsi hingga selesai
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika
5. Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Dosen Pembimbing, Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom , yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan selama penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini.

7. Dosen Penguji, Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs dan Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom, atas masukan dan kritik yang membangun.
8. Orang tua dan keluarga, yang telah memberikan dukungan moral dan material.
9. Teman-teman, yang telah memberi semangat dan bantuan selama proses ini.

Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan menjadi langkah awal bagi penerapan ilmu yang telah saya pelajari. Harapan saya, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 24 Agustus 2024

Penulis

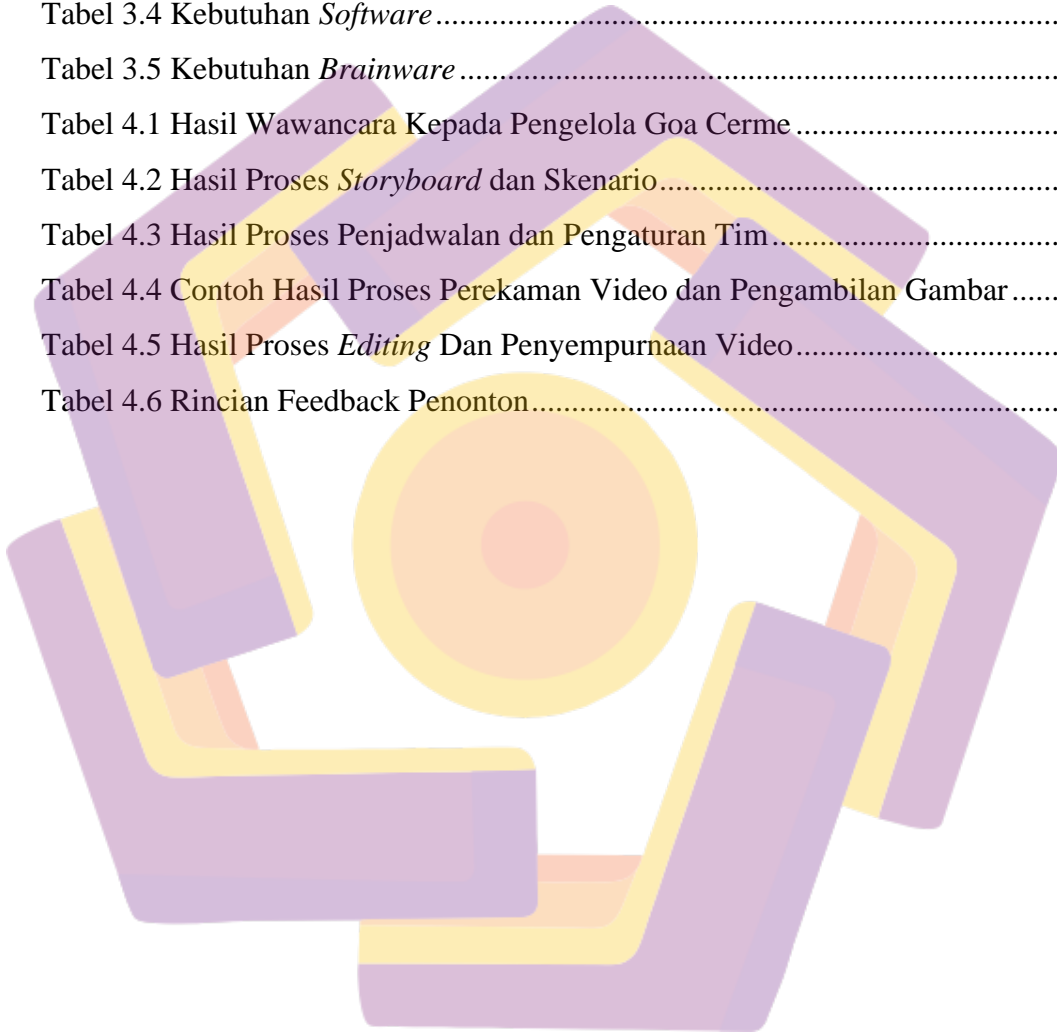
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Referensi	6
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Pariwisata	9
2.2.2 Pemasaran Pariwisata	11
2.2.3 Pemasaran Digital dan Media Sosial	12
2.2.4 Pemetaan Tiga Dimensi.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	15
3.2 Analisis Kebutuhan.....	16
3.3 Perancangan	17
3.3.1 Pra-produksi	18

3.3.2	Produksi.....	18
3.3.3	Pascaproduksi.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Implementasi Pra-Produksi.....	21
4.1.1	Konsep.....	21
4.1.2	Riset dan Pengumpulan Data.....	21
4.1.3	<i>Storyboard</i> dan Skenario	23
4.1.4	Penjadwalan dan Pengaturan Tim	25
4.2	Implementasi Produksi.....	25
4.2.1	Perekaman Video dan Pengambilan Gambar.....	25
4.2.2	Pembuatan Pemetaan 3D.....	27
4.2.3	Pengolahan Suara	31
4.3	Implementasi Pascaproduksi.....	31
4.3.1	<i>Editing</i> dan Penyempurnaan Video	31
4.3.2	Pengujian Kualitas.....	35
4.3.3	Distribusi Video.....	35
4.3.4	Evaluasi Efektivitas	36
BAB V PENUTUP.....		38
5.1	Kesimpulan	38
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3.1 Masalah Pada Goa Cerme	15
Tabel 3.2 Daftar Solusi	16
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Hardware</i>	17
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Software</i>	17
Tabel 3.5 Kebutuhan <i>Brainware</i>	17
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Kepada Pengelola Goa Cerme	21
Tabel 4.2 Hasil Proses <i>Storyboard</i> dan Skenario.....	23
Tabel 4.3 Hasil Proses Penjadwalan dan Pengaturan Tim.....	25
Tabel 4.4 Contoh Hasil Proses Perekaman Video dan Pengambilan Gambar.....	26
Tabel 4.5 Hasil Proses <i>Editing</i> Dan Penyempurnaan Video.....	33
Tabel 4.6 Rincian Feedback Penonton.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Hasil Pemetaan 3D (www.msdi.co.id)	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Tampilan Awal Pada Blender	28
Gambar 4.2 Hasil Impor Referensi dan Data	28
Gambar 4.3 Pembuatan Awal Pembentukan Geometri Goa.....	29
Gambar 4.4 Hasil Pembentukan Struktur Goa.....	29
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Animasi Goa	30
Gambar 4.6 Hasil <i>Rendering</i> Model 3D dan Animasi	30
Gambar 4.7 Mode <i>Editing</i> Video Pada Blender.....	31
Gambar 4.8 Memasukkan Video Ke Dalam <i>Timeline</i>	32
Gambar 4.9 Memasukkan Teks Informatif Ke Dalam Video	32
Gambar 4.10 <i>Export Timeline</i> Menjadi Bentuk Video	33
Gambar 4.11 Hasil Distribusi Video.....	36

INTISARI

Goa Cerme, yang terletak di Kabupaten Bantul, Yogyakarta, adalah destinasi wisata bersejarah yang memiliki keindahan alam seperti stalaktit, stalagmit, dan sungai bawah tanah. Namun, pasca pandemi COVID-19, jumlah kunjungan wisatawan ke Goa Cerme menurun drastis meskipun sudah dilakukan beberapa upaya promosi. Penurunan ini disebabkan oleh promosi yang kurang menarik dan persaingan dengan destinasi wisata baru di sekitar Goa Cerme. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi promosi yang lebih efektif melalui teknologi visualisasi pemetaan 3D. Metode penelitian yang digunakan melibatkan pembuatan video promosi interaktif menggunakan teknologi visualisasi 3D. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi perencanaan, produksi, dan distribusi video. Dalam tahap perencanaan, dikumpulkan data mengenai keindahan dan potensi wisata Goa Cerme. Selanjutnya, video promosi yang interaktif dan realistis dibuat menggunakan *software* khusus, dan didistribusikan melalui platform digital seperti Instagram. Proses evaluasi efektivitas dilakukan melalui survei terhadap responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video promosi dengan visualisasi 3D berhasil menarik minat penonton, yang tercermin dari seluruh respons komentar yang positif dan antusiasme yang tinggi terhadap Goa Cerme. Oleh karena itu, teknologi visualisasi 3D yang digunakan dalam promosi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat wisatawan dan diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke Goa Cerme di masa mendatang.

Kata kunci: Goa Cerme, visualisasi 3D, video promosi, pemetaan, pariwisata.

ABSTRACT

Goa Cerme, located in Bantul Regency, Yogyakarta, is a historic tourist destination known for its natural beauty, including stalactites, stalagmites, and an underground river. However, post-COVID-19 pandemic, the number of tourist visits to Goa Cerme has drastically decreased despite various promotional efforts. This decline is attributed to less engaging promotions and competition from new tourist destinations around Goa Cerme. Therefore, this research aims to design a more effective promotional strategy using 3D mapping visualization technology. The research method involved creating an interactive promotional video using 3D visualization technology. The steps taken include planning, production, and video distribution. During the planning stage, data was collected on the natural beauty and tourist potential of Goa Cerme. Subsequently, an interactive and realistic promotional video was created using specialized software and distributed through digital platforms like Instagram. The effectiveness of the process was evaluated through surveys of respondents. The research results showed that the 3D visualization promotional video successfully attracted viewers' interest, as reflected in the overwhelmingly positive responses and high enthusiasm for Goa Cerme. Therefore, the 3D visualization technology used in this promotion has proven to be effective in increasing tourists' interest and is expected to boost the number of visits to Goa Cerme in the future.

Keywords: *Goa Cerme, 3D visualization, promotional video, mapping, tourism.*