

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA KAMPUNG WISATA  
PANDEYAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION*  
*GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Anggit Wichak Damar Pamungkas**

**18.21.1136**

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

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA KAMPUNG WISATA  
PANDEYAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION***

***GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Anggit Wichak Damar Pamungkas**

**18.21.1136**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA KAMPUNG WISATA  
PANDEYAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggit Wichak Damar Pamungkas**

**18.21.1136**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 8 Juni 2020

**Dosen Pembimbing**

**M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.**  
**NIK. 190302089**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI PADA TOKO BUKU SOCIAL  
AGENCY PUTERA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Anggit Wichak Damar Pamungkas**

**18.21.1336**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juli 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.**  
**NIK. 190302089**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**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, 29 Juni 2020



Anggit Wichak Damar Pamungkas

NIM. 18.21.1136

## MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

*(Q.S Al-Insyirah:5-6)*

*“Jadilah seperti angin, berhembus kemanapun dan dimanapun”*

*(Anggit Wichak Damar Pamungkas – 2020)*

*“Yakin adalah kunci kesuksesan  
Dan Kesuksesan adalah tujuan hidup di dunia”*

*(Anggit Wichak Damar Pamungkas – 2020)*

*“Serahkan segala sesuatu kepada Allah S.W.T,  
Karena kita hanya bisa berusaha dan Allah lah yang menentukan hasilnya”*

*(Anggit Wichak Damar Pamungkas – 2020)*

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada:

1. Ibu saya tercinta yang telah mendukung untuk melanjutkan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta, mendidik saya dari kecil, selalu memberi dukungan, semangat, dan mendoakan saya disetiap saat.
2. Alm. Bapak saya yang telah mendidik saya dari kecil dengan tegas, dan memberikan kasih sayang pada keluarga.
3. Terimakasih untuk kakak saya yang berada di Kalimantan yang membantu memberikan dukungan dan memberi bantuan.
4. Dosen Pembimbing Bapak M. Rudyanto Arief, S.T., M.T. yang telah menjadi pembimbing saya dan selalu membimbing selama proses skripsi ini dengan sabar dan teliti.
5. Ika Ayu Lelo Septianni, yang telah menjadi pendukung setia, selalu menjadi penyemangat, dan membantu dalam pencarian jurnal.
6. Sahabat Transfer S1 (Pebong, Arek, Dikol, Aul, Pakdhai) yang membantu dalam segala hal, selalu ada dalam susah maupun senang, selalu memberi pencerahan, dan tidak lupa untuk mabar.
7. Renjani yang telah beberapa kali membantu untuk menjadi pengisi suara.
8. Putri Kusuma Anggraeni yang telah membantu menjadi pengisi suara.
9. Bapak Diyono selaku pengelola Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta yang telah mendukung saya, memfasilitasi saya, dan membantu memberikan segala informasi dalam mengerjakan Skripsi di Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta.
10. Bapak Bayu Pintaka selaku ketua pengelola dari Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta yang telah bersedia menjadikan Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta menjadi objek untuk pembuatan Skripsi ini.

## TERIMA KASIH

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Video Promosi Pada Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”**

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua program studi S1 Informatika.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
5. Teman - teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
6. Bapak Diyono selaku pengelola Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta yang membantu dalam memberikan informasi.
7. Pak Bayu Pintaka selaku ketua pengelola Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta yang selalu memberikan semangat.

Peneliti menyadari pembuatan Skripsi ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Skripsi ini.

Yogyakarta, 29 Juni 2020

Peneliti



## DAFTAR ISI

Judul .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4.1 Maksud Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4.2 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>4</b>

1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	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 Metode Implementasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Pengertian Animasi .....	13
2.2.2 Jenis Animasi .....	13
2.2.3 Proses Pembuatan Animasi .....	14
2.2.4 <i>Motion Graphic</i> .....	16
2.3 Konsep Dasar Video .....	20
2.3.1 Pengertian Video.....	20
2.3.2 Standar Video.....	20
2.3.3 Format Video .....	21

2.3.4 Codec .....	22
2.3.5 Resolusi Video .....	23
2.3.6 Frame Rate .....	24
2.4 Promosi .....	24
2.4.1 Tujuan Promosi .....	24
2.5 Video Promosi .....	25
2.5.1 Tahap Pembuatan Video Promosi .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	29
3.1 Gambaran Umum .....	29
3.1.1 Sejarah Singkat Kampung Wisata Pandeyan .....	29
3.1.2 Visi, Misi, dan Sasaran Kampung Wisata Pandeyan .....	31
3.1.3 Profil Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta .....	31
3.1.4 Struktur Organisasi .....	32
3.1.5 Denah Lokasi .....	34
3.1.6 Potensi Wisata Kampung Wisata Pandeyan .....	34
3.2 Analisis Data Kualitatif .....	36
3.2.1 Pengumpulan Data .....	36
3.3 Analisis Kebutuhan .....	39
3.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	39
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	39

3.3.3	Identifikasi Masalah .....	41
3.3.4	Solusi Masalah .....	42
3.4	Tahap Pra Produksi .....	42
3.4.1	Perancangan Konsep .....	42
3.4.2	Perancangan Naskah .....	43
3.4.3	Perancangan Storyboard .....	44
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>48</b>
4.1	Tahap Produksi .....	48
4.1.1	Pembuatan Desain .....	48
4.1.2	Pewarnaan .....	50
4.1.3	Pengambilan Suara .....	52
4.2	Tahap Pasca Produksi .....	55
4.2.1	Compositing .....	55
4.2.2	Penganimasian <i>Scene 1</i> .....	57
4.2.3	Penganimasian <i>Scene 2</i> .....	58
4.2.4	Penganimasian <i>Scene 3</i> .....	59
4.2.5	Penganimasian <i>Scene 4</i> .....	60
4.2.6	Penganimasian <i>Scene 5</i> .....	61
4.2.7	Penganimasian <i>Scene 6</i> .....	62
4.2.8	Penganimasian <i>Scene 7</i> .....	62

4.2.9 Penganimasian <i>Scene 8</i> .....	63
4.3 Rendering Video After Effect .....	65
4.4 Penggabungan Akhir Video .....	65
4.5 Testing.....	68
4.5.1 Alpha test .....	68
4.5.2 Uji Pihak Kampung Wisata Pandeyan Yogyakarta .....	69
4.5.3 Kuesioner .....	69
4.5.4 Skala Likert .....	71
4.6 Implementasi .....	83
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	84
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....	86
LAMPIRAN.....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
Tabel 3. 3 Wawancara.....	37
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i> .....	44
Tabel 4. 1 <i>Alpha Test</i> .....	68
Tabel 4. 2 Kuesioner.....	70
Tabel 4. 3 Interval Skor.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Pengisian Kuesioner.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Koordinat Sumbu X dan Y.....	14
Gambar 2. 2 Contoh <i>Storyboard</i> .....	26
Gambar 3. 1 Logo Kampung Wisata Pandeyan .....	32
Gambar 3. 2 Denah Lokasi .....	34
Gambar 3. 3 Kirab Budaya Bakda Kupat.....	35
Gambar 3. 4 Brosur Kampung Wisata Pandeyan.....	42
Gambar 3. 5 Proses Wawancara Dengan Pengelola Kampung Wisata.....	38
Gambar 4. 1 <i>Icon Direct Selection Tool</i> .....	48
Gambar 4. 2 <i>Icon Shape Tool</i> .....	48
Gambar 4. 3 <i>Icon Pen Tool</i> .....	49
Gambar 4. 4 Ukuran Layar .....	49
Gambar 4. 5 Hasil Pembuatan Desain Karakter.....	50
Gambar 4. 6 Pewarnaan Karakter .....	51
Gambar 4. 7 <i>Fill Color</i> .....	51
Gambar 4. 8 Rekaman Awal .....	52
Gambar 4. 9 Rekaman di <i>Normalize</i> .....	53
Gambar 4. 10 <i>Capture Noise Print</i> .....	53
Gambar 4. 11 <i>Noise Reduction Process</i> .....	54
Gambar 4. 12 Hasil Akhir Rekaman .....	54
Gambar 4. 13 <i>Composition Settings</i> .....	56
Gambar 4. 14 <i>Import File</i> .....	56
Gambar 4. 15 Memulai Animasi.....	57

Gambar 4. 16 Hasil Pemberian Efek Kamera .....	57
Gambar 4. 17 Pengaturan <i>Keyframe</i> Pada Gambar.....	58
Gambar 4. 18 Penganimasian Peta Lokasi Dan Pergerakan Angka.....	58
Gambar 4. 19 Pengaturan <i>Keyframe</i> Pada <i>Scene</i> 3 .....	59
Gambar 4. 20 Pemberian <i>Puppet Pin Tool</i> Pada Tangan.....	59
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Scene</i> 4 .....	60
Gambar 4. 22 Pengaturan <i>Keyframe</i> Pada <i>Scene</i> 4 .....	60
Gambar 4. 23 Penggunaan Efek Kamera .....	61
Gambar 4. 24 Animasi <i>Trim Path</i> Pada Garis .....	61
Gambar 4. 25 Penganimasian <i>Scene</i> 6 .....	62
Gambar 4. 26 Basic Animasi <i>Scale</i> Pada Fasilitas Wisata.....	63
Gambar 4. 27 Transisi Dari <i>Scene</i> 7 ke <i>Scene</i> 8 .....	63
Gambar 4. 28 Penutup Video <i>Motion Graphic</i> .....	64
Gambar 4. 29 Proses <i>Rendering</i> Di After Effect.....	65
Gambar 4. 30 Pengaturan <i>Sequence</i> Di Adobe Premiere.....	66
Gambar 4. 31 Sinkronisasi Video, Suara Narasi dan <i>Backsound</i> .....	67
Gambar 4. 32 Proses <i>Render</i> Video <i>Motion Graphic</i> .....	67
Gambar 4. 33 Proses Pengujian Video Kepada Pengelola Kampung Wisata.....	69
Gambar 4. 34 Video Promosi Yang Di Unggah Di Instagram .....	83



## INTISARI

Kampung Pandeyan terletak di Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta, kampung Pandeyan selama ini banyak dikenal masyarakat luas karena acara yang rutin digelar yaitu Bakdo Kupat. Budaya yang beragam pada kampung Pandeyan dilestarikan dengan dibentuknya kawasan Kampung Wisata. Berbagai upaya promosi telah dilakukan oleh pihak pengurus kampung wisata. Karena demi melestarikan sejarah dan budaya, kampung wisata Pandeyan perlu meningkatkan promosi yang salah satunya melalui Video.

Dalam pembuatan video promosi ini menggunakan animasi 2D dengan teknik Motion Graphic. Motion Graphic merupakan pengembangan grafis desain seni yang merupakan kombinasi dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi. Dengan menggunakan teknik Motion Graphic penyajian promosi jadi lebih beragam dan menarik.

Dengan video promosi ini, diharapkan dapat mengenalkan dan mempromosikan kampung wisata Pandeyan kepada seluruh wisatawan baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kota Yogyakarta.

**Kata kunci:** Pandeyan, Promosi, *Motion Graphic*.

## **ABSTRAK**

*The village of Pandeyan is located in Umbulharjo Sub-district, Yogyakarta, Pandeyan village has been widely known because of the event that is routinely held by Bakdo Kupat. The diverse culture of Pandeyan village is preserved with the establishment of Kampung Wisata area. Various promotional efforts have been done by the tourist village manager. Because the sake of preserving the history and culture, Pandeyan tourism Village need to increase the promotion of one of them through Video.*

*In the making of this promotional video use 2D animation with Motion Graphic technique. Motion Graphic is a graphical development of art design that is a combination of, illustration, typography, photography and videography. Using the technique of Motion Graphic promotional presentation is more diverse and interesting.*

*With this promotional video, it is hoped to introduce and promote the village tourism Pandeyan to all tourists both local tourists and foreign tourists who visit Yogyakarta city.*

**Keywords:** *Pandeyan, Promotion, Motion Graphic.*