

**VIDEO PROFIL TEMPAT WISATA TLAGA KUSUMA MENGGUNAKAN
TEKNIK PARALLAX DAN STOPMOTION**

SKRIPSI



disusun oleh

**Dimas Fajar Ferdianto
15.12.8364**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**VIDEO PROFIL TEMPAT WISATA TLAGA KUSUMA MENGGUNAKAN
TEKNIK PARALLAX DAN STOPMOTION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Dimas Fajar Ferdianto

15.12.8364

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

VIDEO PROFIL TEMPAT WISATA TLAGA KUSUMA MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX DAN STOPMOTION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimas Fajar Ferdianto
15.12.8364

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 April 2020

Dosen Pembimbing,

Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

VIDEO PROFIL TEMPAT WISATA TLAGA KUSUMA MENGUNAKAN TEKNIK PARALLAX DAN STOPMOTION

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimas Fajar Ferdianto

15.12.8364

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Nana Penguji

Tanda Tangan

Ahliki Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

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

Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi 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 saya buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 April 2020



Dimas Fajar Ferdianto

15.12.8364

MOTTO

”SEBAIK-BAIK MANUSIA ADALAH YANG MEMBERI MANFAAT KEPADA ORANG LAIN (HR.AHMAD DAN BAIHAQI)”

”PENDIDIKAN ADALAH SENJATA PALING AMPUH UNTUK MENGUBAH DUNIA (NELSON MANDELA)”

”JANGAN PERNAH MEREMEHKAN SESEORANG KARENA TUHAN SEKALIPUN TIDAK PERNAH. (DONNY DIRGANTORO)”

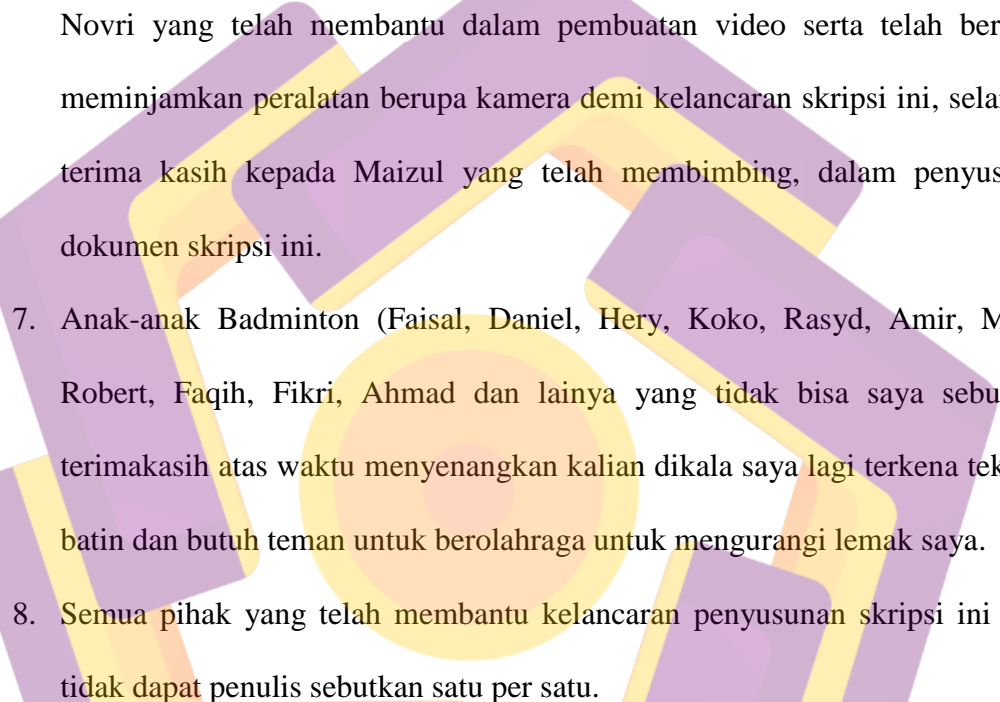
”JADIKAN SETIAP ORANG MENJADI GURU, SETIAP TEMPAT MENJADI SEKOLAH DAN SETIAP JAM ADALAH JAM PELAJARAN. (GOBIND V.)”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik . Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Seluruh anggota keluarga, bapak, ibu, yang selalu mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs, selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Suwardini, selaku Dukuh di Padukuhan Karang Bajang serta Pengelola Obyek Wisata Tlaga Kusuna, terimakasih atas bimbingan, motivasi, kritik, saran yang membangun untuk saya dan telah mengizinkan saya untuk pengambilan objek, video di Tlaga Kusuma, yang berada di Kabupaten Sleman. Serta telah banyak membagikan ilmunya kepada saya tentang dunia perkebunan, tanaman bunga, dan sayuran.
4. Teman-teman seperjuangan terutama kelas SI-01-15 Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung saya.
5. Teman-teman Megasympphony Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung saya.

- 
6. Bang Dema Tobing, Bp Barka Satya, Maizul Hakim Anayari, Haji Alex Akbar, Rafiqul Amry Santoso, Agnes Dhea Hefra, Novri Dwi Permana, Hery Hardiansyah, Faqih Ridho, Koko Yuli, Dimas Tegar, yang telah memberikan saran membangun untuk menyelesaikan skripsi ini, terutama untuk Faqih dan Novri yang telah membantu dalam pembuatan video serta telah bersedia meminjamkan peralatan berupa kamera demi kelancaran skripsi ini, selain itu terima kasih kepada Maizul yang telah membimbing, dalam penyusunan dokumen skripsi ini.
 7. Anak-anak Badminton (Faisal, Daniel, Hery, Koko, Rasyd, Amir, Mardi, Robert, Faqih, Fikri, Ahmad dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan) terimakasih atas waktu menyenangkan kalian dikala saya lagi terkena tekanan batin dan butuh teman untuk berolahraga untuk mengurangi lemak saya.
 8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

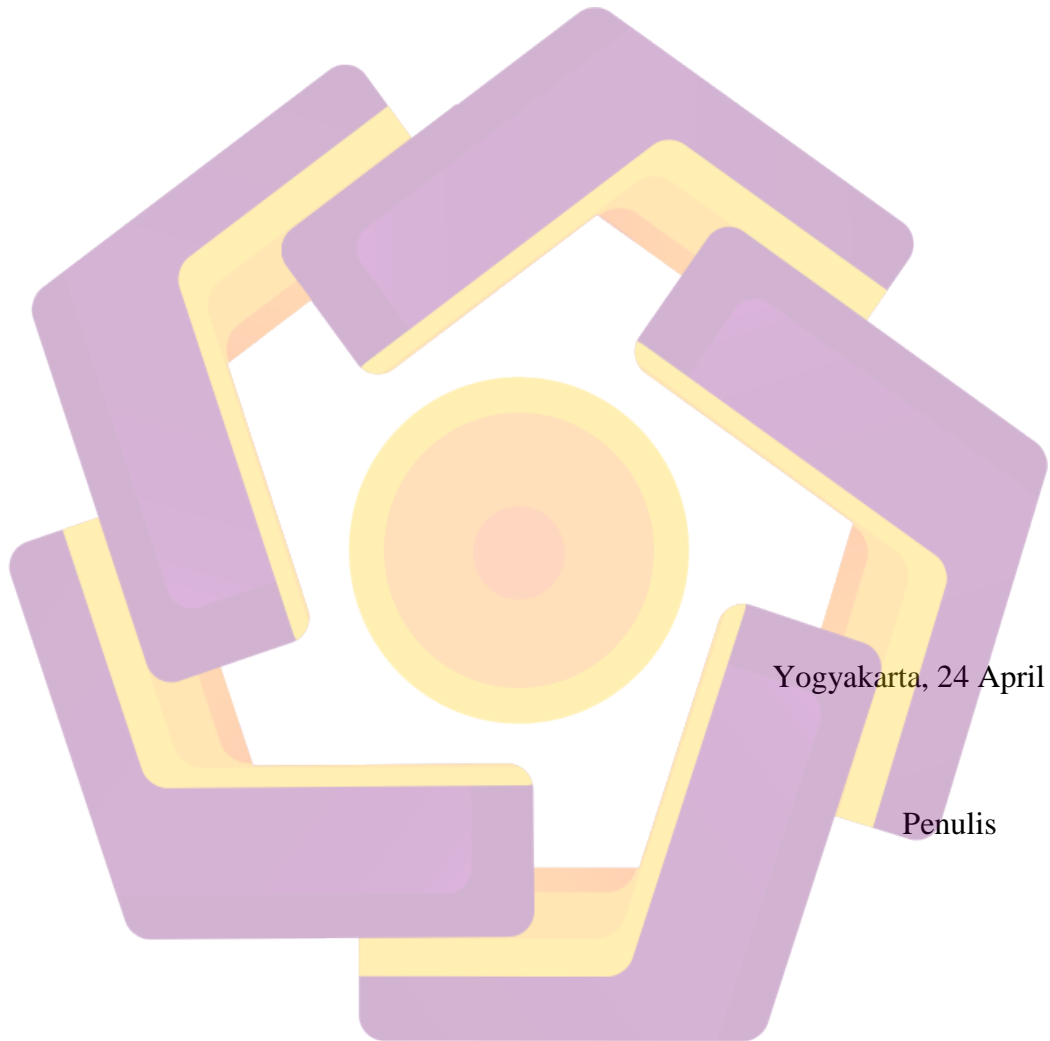
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “VIDEO PROFIL TEMPAT WISATA TLAGA KUSUMA MENGGUNAKAN TEKNIK PARALLAX DAN STOPMOTION “ dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Seluruh pihak dari Pengelola Tempat Wisata Tlaga Kusuma.
4. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan penuh kepada saya.
5. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam bentuk apapun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna, tetapi penulis berharap buku ini bisa memberikan manfaat bagi para pembaca. Kritik dan saran sangat penulis harapkan.



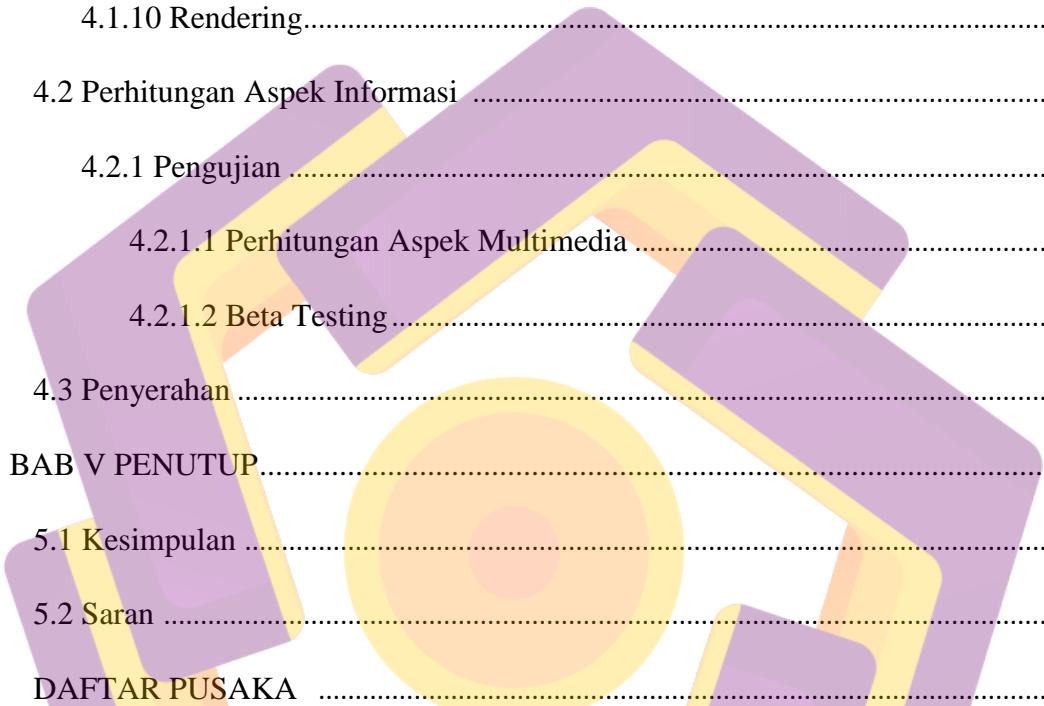
DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud & Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis.....	5
1.6.3 Perancangan.....	5
1.6.4 Pengembangan.....	5
1.6.5 Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
BAB III METODE PENELITIAN	6
BAB IV METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	6
BAB V PENUTUP.....	6
DAFTAR PUSTAKA	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan pustaka	7
2.2 Multimedia	12
2.1.1 Definisi Multimedia.....	12
2.1.2 Elemen Multimedia	13
2.3 Definisi Parallax	15
2.4 Definisi Stopmotion	16
2.4.1 Jenis Jenis Animasi Stop Motion.....	17
2.4.1.1 Animasi Cut Out	17
2.4.1.2 Animasi Clay	18
2.4.1.3 Animasi Puppet (Wayang Boneka)	19
2.4.1.4 Animasi Pixilation	20
2.4.1.5 Animasi Grafis (Graphic Animation).....	21
2.4.1.6 Animasi Objek (Object Animation)	22
2.4.1.7 Animasi Siluet (Silhoutte Animation).....	23
2.5 Animasi.....	24

2.5.1 Jenis Animasi	25
2.5.2.1 Animasi Sel (Cell Animasi)	25
2.5.2.2 Animasi Frame.....	26
2.5.2.3 Animasi Sprite	28
2.5.2.4 Animasi Lintasan.....	29
2.5.2.5 Animasi Spline.....	30
2.5.2.6 Animasi Vektor.....	31
2.6 Analisis Sistem	32
2.6.1 Analisis SWOT	32
2.6.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
2.6.2.1 Jenis Kebutuhan Sistem	35
2.6.2.2 Kebutuhan Fungsional.....	35
2.6.2.3 Kebutuhan Non- Fungsional.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	7
3.1 Tinjauan Umum.....	37
3.1.1 Profil Tempat Wisata Tlaga Kusuma	37
3.2 Pengumpulan Data	38
3.2.1 Wawancara	38
3.2.2 Observasi	39
3.3 Analisis Masalah.....	39
3.3.1 Kelemahan	41

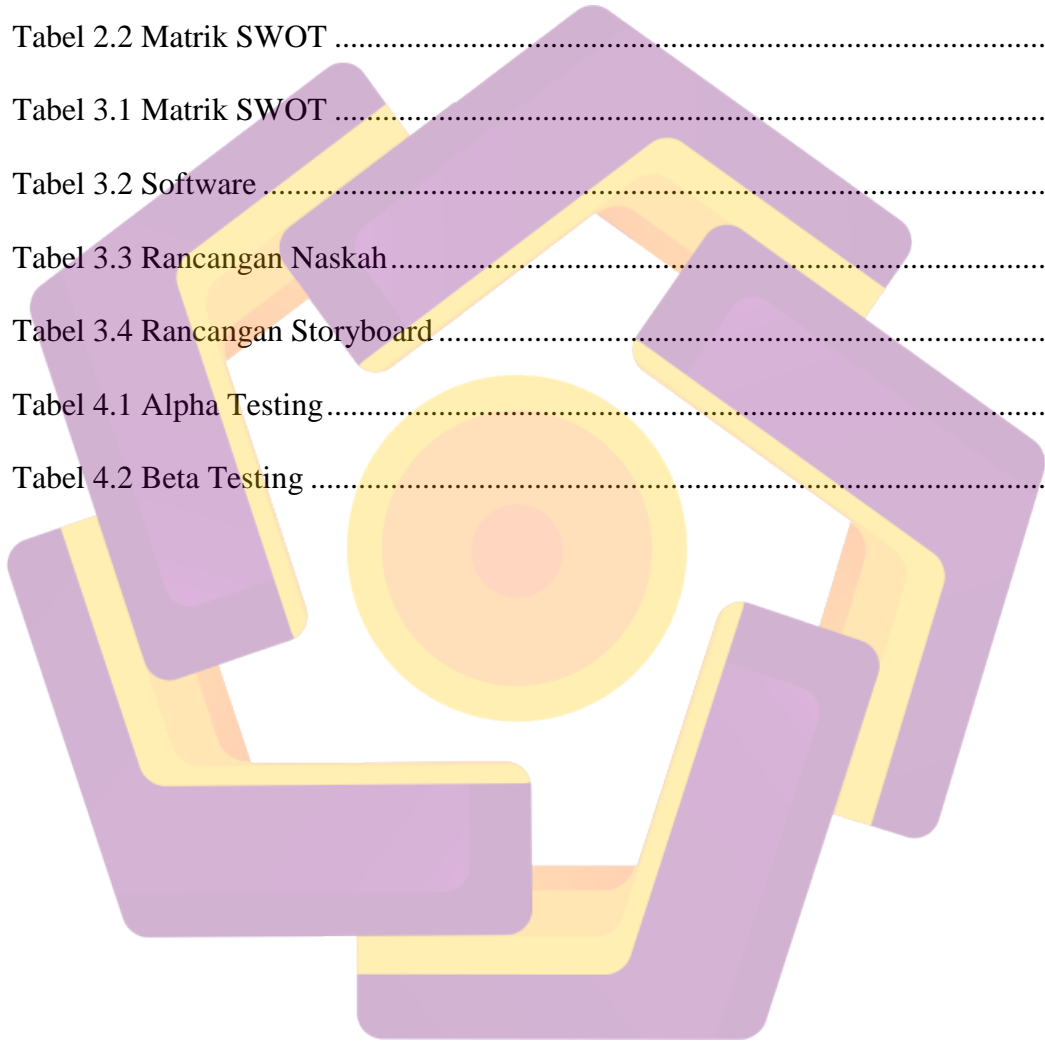
3.3.2 Solusi Yang di Tawarkan.....	41
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.5 Analisis Kebutuhan Non - Fungsional	43
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	43
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	43
3.5.3 Analisis Kebutuhan Brainware	44
3.6 Rancangan Pra-Produksi	45
3.6.1 Perancangan Ide & Konsep	45
3.6.2 Perancangan Naskah Video	45
3.6.3 Storyboard	49
BAB IV METODE PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Implementasi Pembuatan Video Profil.....	56
4.1.1 Pemilihan Lokasi	56
4.1.2 Pengambilan Video	56
4.1.3 Proses Pengambilan Video (live shoot).....	59
4.1.4 Hasil Pengambilan Video	60
4.1.5 Proses Pengambilan Gambar (stopmotion).....	60
4.1.6 Proses Pengambilan Gambar (parallax).....	61
4.1.7 Compositing dan Editing	61
4.1.7.1 Editing Video Live Shoot	61
4.1.7.2 Editing Stopmotion.....	63



4.1.7.3 Editing Parallax	64
4.1.8 Closing	66
4.1.9 Mengevaluasi Atau Reiew Editing.....	66
4.1.10 Rendering.....	67
4.2 Perhitungan Aspek Informasi	67
4.2.1 Pengujian	67
4.2.1.1 Perhitungan Aspek Multimedia	68
4.2.1.2 Beta Testing	68
4.3 Penyerahan	70
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSAKA	72

DAFTAR TABEL

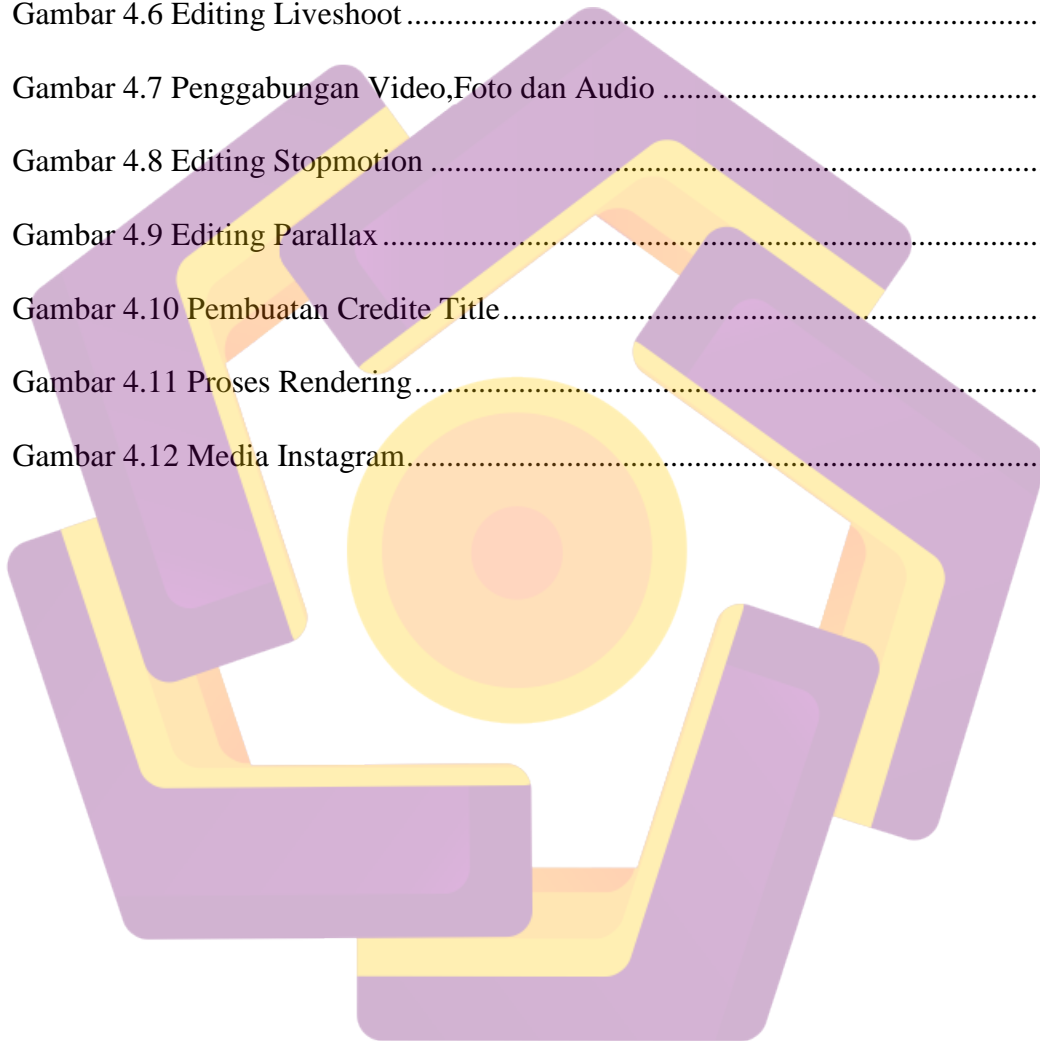
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
Tabel 2.2 Matrik SWOT	32
Tabel 3.1 Matrik SWOT	39
Tabel 3.2 Software	43
Tabel 3.3 Rancangan Naskah.....	45
Tabel 3.4 Rancangan Storyboard	49
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	68
Tabel 4.2 Beta Testing	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	13
Gambar 2.2 Contoh Animasi Parallax	16
Gambar 2.3 Contoh Animasi Stopmotion.....	17
Gambar 2.4 Contoh Animasi Cut Out.....	18
Gambar 2.5 Contoh Animasi Cut Clay	19
Gambar 2.6 Contoh Animasi Puppet	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.7 Contoh Animasi Pixilation.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.8 Contoh Animasi Grafis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.9 Contoh Animasi Objek.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.10 Contoh Animasi Siluet	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.11 Contoh Animasi Sel	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.12 Contoh Animasi Frame	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.13 Contoh Animasi Sprite.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.14 Contoh Animasi Lintasan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.15 Contoh Animasi Spline	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.16 Contoh Animasi Vektor	31
Gambar 3.1 Tempat Wisata Tlaga Kusuma	38
Gambar 4.1 Kamera Canon EOS 1200D Dan Kamera Canon 750 D.....	57
Gambar 4.2 Tripod 1	58

Gambar 4.3 Video Liveshoot	60
Gambar 4.4 Gambar Stopmotion	60
Gambar 4.5 Gambar Parallax	61
Gambar 4.6 Editing Liveshoot	62
Gambar 4.7 Penggabungan Video,Foto dan Audio	63
Gambar 4.8 Editing Stopmotion	64
Gambar 4.9 Editing Parallax	65
Gambar 4.10 Pembuatan Credite Title.....	66
Gambar 4.11 Proses Rendering.....	67
Gambar 4.12 Media Instagram.....	70



INTISARI

Di Tempat Wisata Tlaga Kusuma terdapat masalah dalam menginformasikan Profil Tlaga Kusuma.

Hal ini belum mampu menjelaskan secara rinci mengenai Profil Tlaga Kusuma. Sehingga penulis memberikan jalan alternatif kepada pihak Pengelola Taman Bunga Dan Sayur Tlaga Kusuma melalui penggunaan *Stopmotion dan Parallax* untuk membantu menjelaskan tentang profil taman ini. Karena dengan stopmotion dan parallax informasi tentang Tlaga Kusuma bisa diilustrasikan melalui gambar animasi, disertai keterangan berupa Teks dan Audio.

Dengan menggunakan Visualisasi informasi dalam bentuk video dengan teknik stopmotion dan parallax diharapkan mampu menyampaikan informasi tentang tempat wisata ini. Berdasarkan latarbelakang diatas maka penulis membuat tugas akhir dengan mengangkat tema Video Profil Tempat Wisata Tlaga Kusuma Menggunakan Teknik Parallax Dan Stopmotion.

Kata Kunci: *Parallax/Stopmotion, Tempat Wisata, Video Profil, After effect.*

ABSTRACT

In the Kusuma Tourism Site there is a problem in informing Kusuma Trade Profile.

This has not been able to explain in detail about Tlaga Kusuma Profile. So the authors provide an alternative way to the Tlaga Kusuma Flower and Vegetable Park Manager through the use of Stopmotion and Parallax to help explain the profile of this park. Because with stopmotion and parallax information about Tlaga Kusuma can be illustrated through animated images, accompanied by captions in the form of text and audio.

By using visualization of information in the form of video with stopmotion and parallax techniques, it is expected to be able to convey information about these tourist attractions.

Keywords: Parallax / Stopmotion, Tourist Attractions, Video Profiles, After effects.

