

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WISATA PANTAI BANYU TIBO
PACITAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
HYPERLAPSE, SLOW MOTION DAN FAST MOTION**

SKRIPSI



disusun oleh

Qusnun Khairuddin

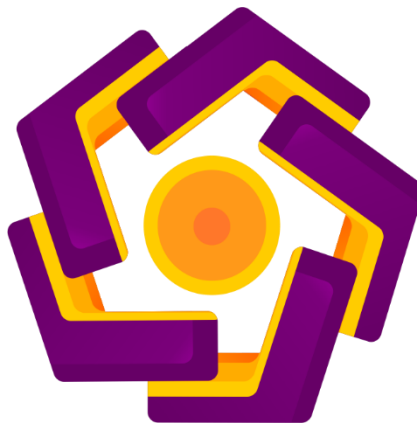
14.11.8332

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

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WISATA PANTAI BANYU TIBO
PACITAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
HYPERLAPSE, SLOW MOTION DAN FAST MOTION**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Qusnun Khairuddin

14.11.8332

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WISATA PANTAI BANYU TIBO
PACITAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
HYPERLAPSE, SLOW MOTION DAN FAST MOTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Qusnun Khairuddin

14.11.8332

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 September 2018

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI WISATA PANTAI BANYU TIBO
PACITAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,
HYPERLAPSE, SLOW MOTION DAN FAST MOTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Qusnuu Khalruddia

14.11.8332

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifvanto Hadinegoro, S.Kom, MT,
NIK. 190302289

Agus Purwanto, M.Kom,
NIK. 190302229

Ahmad Dahlan, M.Kom,
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 November 2019



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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 16 Maret 2020



Qusnun khairuddin

MOTTO

“Dedication, hard work all the time, and belief.”– Cristiano Ronaldo

“A live should be like a tanker, keep on moving forward and not going back even though we know we will die” – Vika Analica



PERSEMBAHAN

Puji syukur tiada terhingga saya panjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan kewajiban menulis skripsi dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua Bapak Sukamto dan Ibu Sulasih yang selalu memberikan doa dan dukungan selama saya menjalani perkuliahan hingga menjelang kelulusan dalam pembuatan skripsi ini. Trimakasi selalu menjadi penasihat dan setia mengingatkan akan baik buruknya segala hal.
2. Kakak dan Adik tercinta, Erlin Mardalina, dan Akhmad Mustofa Ghufro, yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom yang membimbing dalam pengerjaan skripsi, trima kasih telah menjadi dosen pembimbing yang sabar dan sangat berharga untuk saya banggakan.
4. Calon istri saya Vika Analica yang selalu menemani dan membantu dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
5. Kepada keluarga besar Kelas 14 TI – 12 yang telah memberikan pengalaman baru dan berharga bagi saya selama perkuliahan di kota tercinta ini.


KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat ALLAH SWT, atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan pada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Promosi Wisata Pantai Banyu Tibo Pacitan Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot, Hyperlapse, Slow Motion Dan Fast Motion”. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan terwujud dan selesai apabila tanpa bantuan dari berbagai pihak, secara langsung maupun tidak langsung. Meskipun penulis sudah berusaha semaksimal kemampuan, namun penulis yakin bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, tegur sapa dan kritik saran dari pembaca sangat penulis harapkan.

Akhirnya, bagaimanapun, penulis terus berharap skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Penulis,



Qusnun Khairuddin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia	9
	2.2.1 Definisi Mutlimedia.....	9
	2.2.2 Jenis – Jenis Multimedia	10
	2.2.3 Unsur Sistem Multimedia	10
2.3	Promosi	12
	2.3.1 Definisi Promosi.....	12
	2.3.2 Jenis-Jenis Promosi.....	13
	2.3.3 Tujuan Promosi	14
2.4	Pengertian Iklan	14
	2.4.1 Jenis-Jenis Iklan	15
	2.4.2 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	16
2.5	Konsep Media Informasi.....	16
	2.5.1 Definisi Media Informasi	16
	2.5.2 Jenis Media Informasi	17
2.6.	Tahapan merancang Naskah dan Storyboard Iklan	17
2.7	Live shoot.....	18
2.8	Definisi Hyperlapse	20
	2.8.1 Sejarah Hyperlapse	20
	2.8.2 Teknik dan prosedur pada Hyperlapse	20
2.9	Slow Motion.....	21
2.10	Fast Motion	21
2.11	Konsep Dasar Produksi.....	21
	2.11.1 Tahap Pra-produksi.....	21

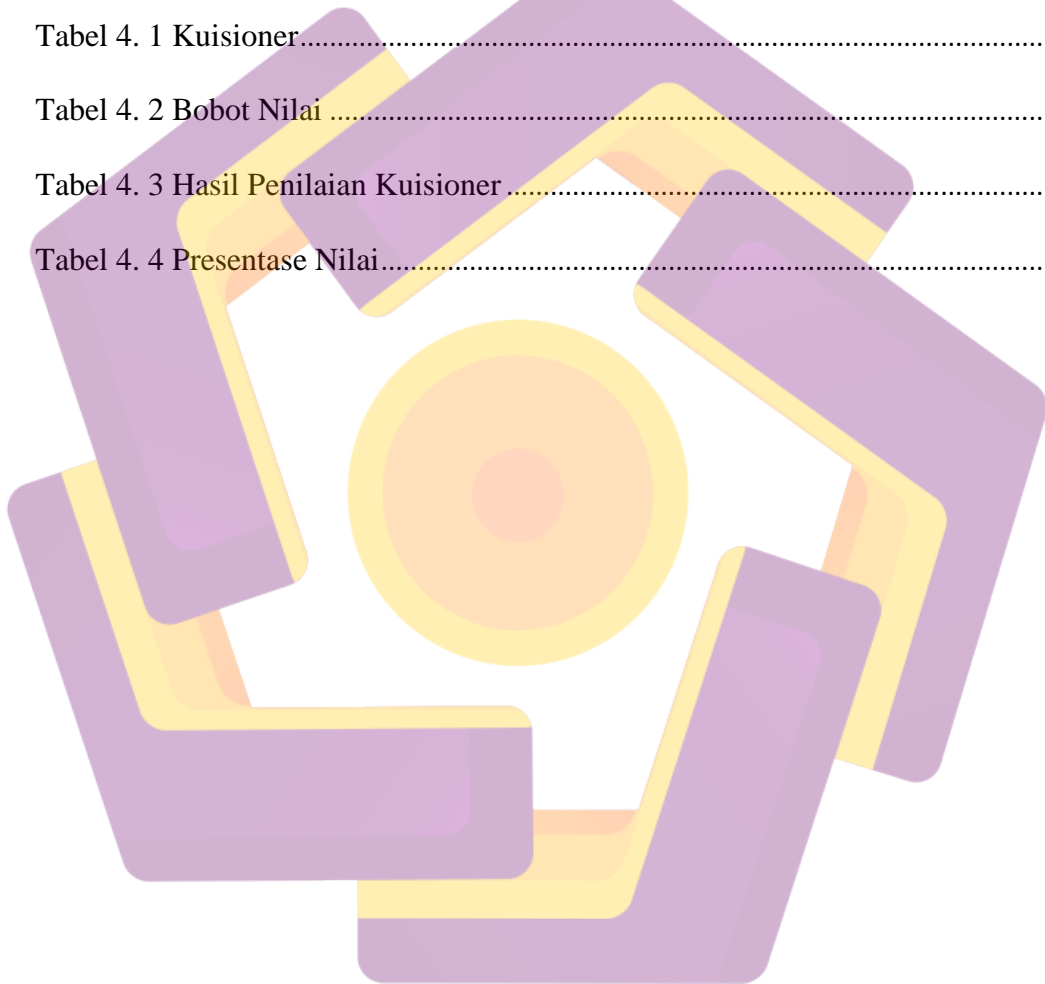
2.11.2 Tahap Produksi.....	22
2.11.3 Tahap Pasca Produksi.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Diskripsi Pantai Banyu Tibo Pacitan	26
3.1.1 Sejarah Pantai Banyu Tibo Pacitan.....	26
3.1.2 Visi dan Misi Desa Widoro	27
3.1.3 Fasilitas Wisata Pantai Banyu Tibo	27
3.2 Analisa SWOT	28
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	31
3.3 Analisa	32
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	32
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	32
3.3.3 Kebutuhan sumberdaya	33
3.3.4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
3.3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak	34
3.4 Perancangan	34
3.4.1 Merancang Konsep	34
3.4.2 Merancang Isi	34
3.5 Pra Produksi	35
3.5.2 Naskah	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1. Produksi	42
4.2 Pengambilan Gambar.....	43



4.3	Editing.....	43
4.3.1	Editing trim	44
4.3.2	Editing Slow motion	46
4.3.3	Editing Fast Motion	46
4.3.4	Editing Warp Satabilizer	47
4.4	Rendering Video	49
2.3	Detail Video	50
2.4	Survey Kelayakan dan Saran	50
2.5	Publikasi.....	56
2.6	Jumlah Pengunjung.....	58
BAB V PENUTUP.....		60
5.1.	Kesimpulan	60
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		64

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Analisis SWOT	29
Tabel 3. 2 Naskah Video Pantai Banyu Tibo	36
Tabel 3.3 Storyboard Video Promosi Wisata Banyu Tibo	38
Tabel 4. 1 Kuisisioner.....	51
Tabel 4. 2 Bobot Nilai	52
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kuisisioner	53
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Pra Produksi	35
Gambar 4. 1 Bagan Proses Produksi & Pasca Produksi.....	42
Gambar 4. 2 <i>Sequence Setting</i>	44
Gambar 4. 3 <i>Import File</i>	45
Gambar 4. 4 Trim video <i>Adobe Premiere Pro cs6</i>	45
Gambar 4. 5 Teknik <i>Slow Motion</i>	46
Gambar 4. 6 Teknik <i>Fast Motion</i>	47
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Rack Effect</i>	48
Gambar 4. 8 Tampilan Proses <i>Analizing</i> dan <i>Stabilizing</i>	48
Gambar 4. 9 Pemilihan Format Video	49
Gambar 4. 10 Proses Rendering.....	50
Gambar 4. 11 Publishing Pantai Banyu Tibo.....	57
Gambar 4. 12 Insight postingan	58

INTISARI

Pacitan merupakan salah satu kabupaten dari provinsi Jawa Timur yang terkenal dengan wisata pantai dan guanya. Dimana ada salah satu pantai yang cukup terkenal di Pacitan yaitu pantai Banyu Tibo. Namun disisi lain, ada beberapa pantai yang memiliki keindahan yang tidak kalah jauh dari pantai Klayar tersebut seperti pantai Banyu Tibo.

Keindahan banyu tibo ini tidak cukup dikenal oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan keterbatasan promosi yang dilakukan oleh pemerintah setempat, pantai tersebut tidak cukup terkenal dikalangan masyarakat nasional maupun masyarakat Internasional. Dalam hal ini, penulis menggunakan tehnik multimedia untuk melakukan promosi pantai Banyu Tibo yang ada di Pacitan.

Dimana multimedia merupakan cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio maupun video. Dalam era globalisasi saat ini, masyarakat lebih tertarik melihat tayangan video di bandingkan dengan surat kabar. Sehingga dengan adanya video promosi pantai Banyu Tibo ini, dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke pantai Banyu Tibo di Pacitan ini.

Kata kunci: Teknik Multimedia, Pantai Banyu Tibo, Video Promosi



ABSTRACT

Pacitan is one of the districts in East Java province that famous with its beach and cave tourism. There is one of the beaches in Pacitan that quite famous such as Klayar beach. But on the other hand, there is a beach that has a good view besides Klayar beach such as Banyu Tibo Beach.

The beautiful view of Banyu Tibo beach did not famous in society, it's because of limited promotion by local government, the beach is not well known among the national society and the international society. In this case, the author uses multimedia techniques to promote the existing Banyu Tibo beach in Pacitan.

The multimedia is the right way to facilitate convey information in the form of audio and video. In the current era of globalization, people are more interested in seeing video shows in comparison with newspapers. So with the promotion, that can attract tourists to visit the beach.

Keywords – Multimedia, Banyu Tibo Beach, Video romotion

