

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL  
PARIWISATA KABUPATEN BATANG SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Indra Yanuttama**

**14.11.8480**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL  
PARIWISATA KABUPATEN BATANG SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Indra Yanuttama**

**14.11.8480**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA  
KABUPATEN BATANG SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indra Yanuttama**

14.11.8480

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Juli 2018

**Dosen Pembimbing,**

Amir Fatah Sofyan, S.T.,M.Kom

NIK. 190302047

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL PARIWISATA  
KABUPATEN BATANG SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indra Yanuttama**

**14.11.8480**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

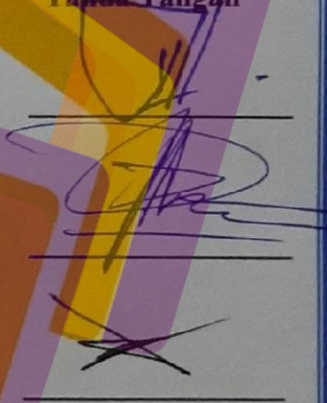
**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**  
**NIK. 190302284**

**Amir Fatah Sofyan, S.T.,M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Tanda Tangan**



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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**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 maupun, 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 Juli 2019



Indra Yanuttama

NIM : 14.11.8480

## MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

*(Q.S Al-Insyirah : 6-8)*

“Kesempatan bukanlah hal kebetulan. Anda harus menciptakannya sendiri”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu dan Keluarga yang selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi, dan kesabaran kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi. Semoga segala kemudahan serta rizki selalu menyertainya. Amin.
4. Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Batang yang telah memperbolehkan kami melakukan penelitian.
5. Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Batang yang telah membantu dalam pengerjaan video dalam penelitian ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamiin. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Profil Pariwisata Kabupaten Batang sebagai Media Promosi", dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Tidak ada kalimat yang lebih bermakna saat ini kecuali "Menyelesaikan Skripsi" dan tidaklah sanggup hamba-Mu ini menyusun dan merangkai ucapan rasa syukur atas keagungan Allah SWT yang tiada terkira. Segala cinta hamba curahkan kepada Allah semata, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan ujian akhir Sarjana Strata Satu Jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata Satu Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

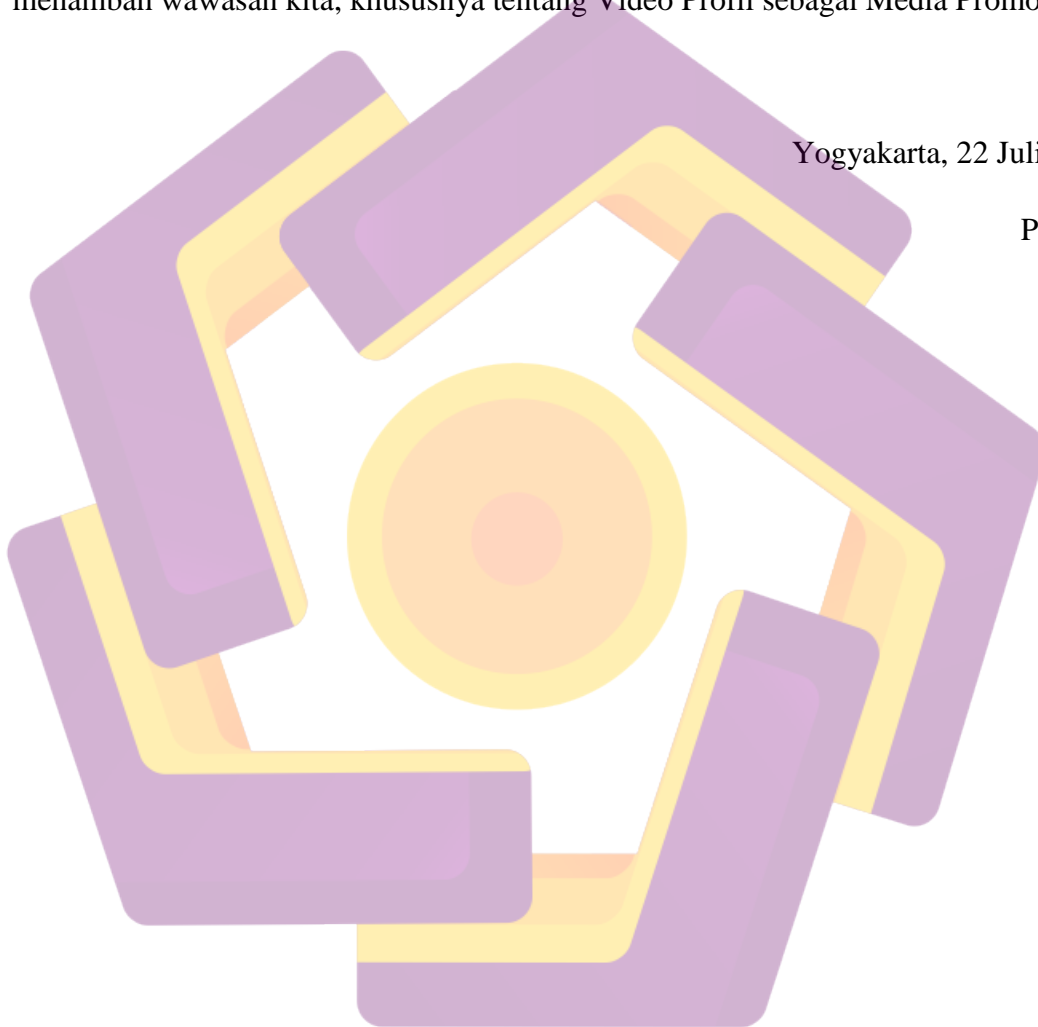
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.



Penulis menyadari, Skripsi masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman penulis, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun yang diharapkan sebagai bahan perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Video Profil sebagai Media Promosi.

Yogyakarta, 22 Juli 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Rumusan Masalah.....	2
1. 3 Batasan Masalah .....	3
1. 4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1. 5 Manfaat Penelitian .....	4
1. 5. 1 Bagi Penulis .....	4
1. 5. 2 Bagi Masyarakat .....	4
1. 5. 3 Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Batang .....	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 Evaluasi .....	6
1. 7	Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2. 1	Tinjauan Pustaka.....	9
2. 2	Konsep Dasar Multimedia .....	11
2. 2. 1	Pengertian Multimedia .....	11
2. 2. 2	Jenis-Jenis Multimedia .....	11
2. 2. 3	Elemen-Elemen Multimedia.....	12
2. 3	Konsep Dasar Promosi.....	15
2. 3. 1	Pengertian Promosi.....	15
2. 3. 2	Tujuan Promosi .....	15
2. 4	Teknik Live Shoot.....	17
2. 4. 1	Type of Shoot .....	17
2. 4. 2	Gerakan Kamera.....	23
2. 4. 3	Istilah-istilah dalam Naskah dan <i>Storyboard</i> .....	24
2. 5	Teknik Motion Graphic.....	26
2. 6	Analisis Masalah.....	27
2. 6. 1	Analisis SWOT.....	27
2. 6. 2	Strategi SWOT.....	28
2. 6. 3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30

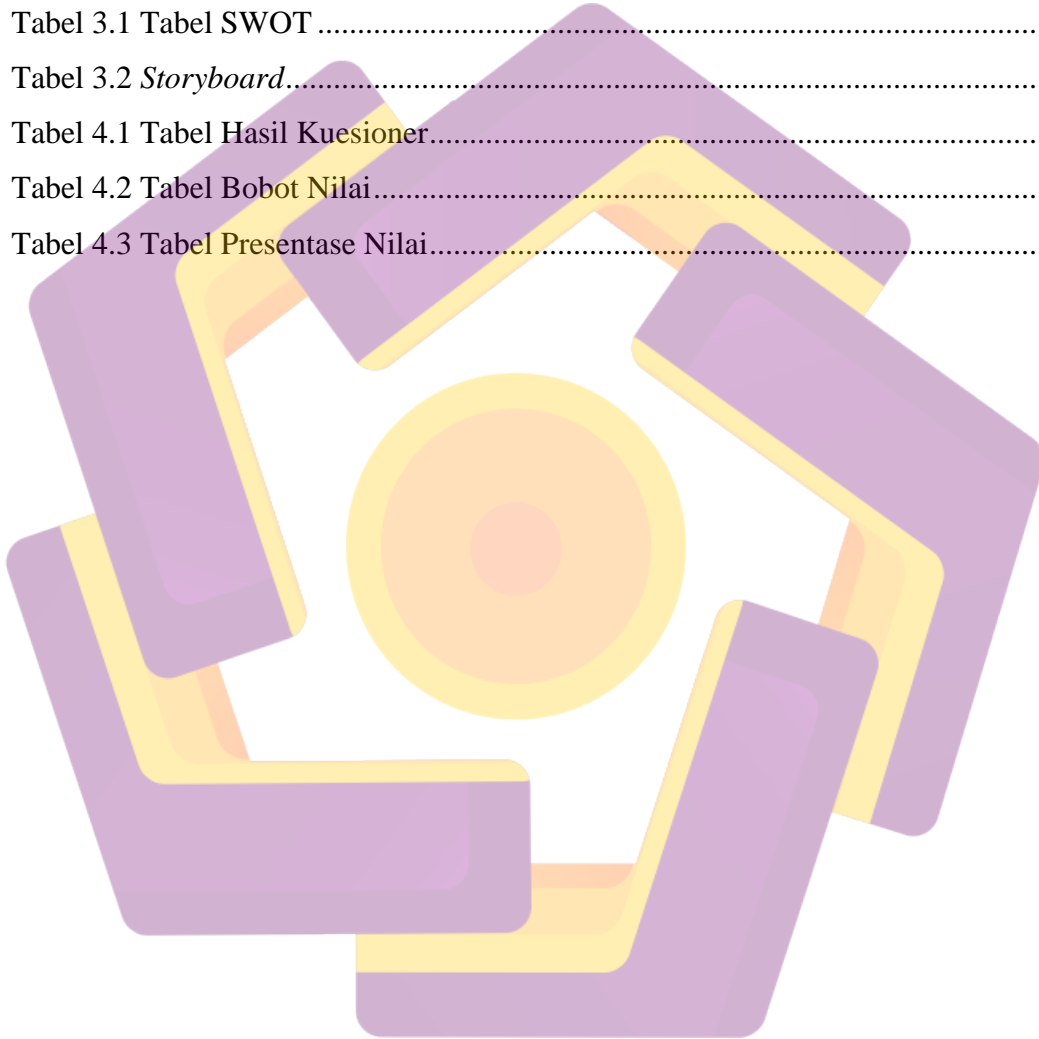
2.7	Produksi .....	30
2.7.1	Pra Produksi.....	30
2.7.1.1	Penentuan Ide Cerita dan Konsep.....	31
2.7.1.2	Pengumpulan Data.....	31
2.7.1.3	Perekrutan Kru.....	31
2.7.1.4	Penentuan Naskah.....	31
2.7.1.5	Pembuatan Storyboard.....	32
2.7.2	Produksi.....	32
2.7.2.1	Manajemen Lapangan.....	32
2.7.2.2	Kegiatan Shooting .....	32
2.7.2.3	Evaluasi Kerja Produksi .....	33
2.7.3	Pasca Produksi.....	34
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>35</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	35
3.2	Visi dan Misi.....	36
3.2.1	Visi.....	36
3.2.2	Misi.....	36
3.3	Pengumpulan Data.....	37
3.3.1	Wawancara .....	37
3.3.2	Studi Literatur.....	38
3.4	Analisis Masalah.....	39
3.5	Tahapan Analisis.....	39

3. 4. 1	Analisis SWOT.....	39
3. 4. 1. 1	Analisis Kekuatan (Strength).....	40
3. 4. 1. 2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	40
3. 4. 1. 3	Analisis Peluang (Opportunity).....	40
3. 4. 1. 4	Analisis Ancaman (Threath).....	41
3. 4. 2	Solusi yang Ditawarkan.....	43
3. 4. 3	Kesimpulan.....	44
3. 6	Analisis Kebutuhan.....	44
3. 5. 1	Kebutuhan Fungsional.....	44
3. 5. 2	Kebutuhan Non Fungsional.....	45
3. 5. 2. 1	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	45
3. 5. 2. 2	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	46
3. 5. 2. 3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	46
3. 7	Pra Produksi.....	47
3. 6. 1	Perancangan Ide dan Konsep.....	47
3. 6. 2	Perancangan Naskah.....	47
3. 6. 3	Perancangan Storyboard.....	50
3. 6. 4	Kru ( <i>Crew</i> ).....	55
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>56</b>
4. 1	Produksi.....	56
4. 1. 1	Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari atau Lokasi).....	56
4. 1. 2	Pembuatan Animasi <i>Travel Mapping</i> .....	60

4. 1. 3	Pembuatan Animasi <i>Lower Third</i> .....	63
4. 1. 4	Perekaman Narasi ( <i>Take Voice</i> ) .....	66
4. 2	Pasca Produksi.....	69
4. 2. 1	Editing .....	69
4. 2. 1. 1	Penggabungan Audio dan Video.....	69
4. 2. 1. 2	Pemberian Transisi.....	74
4. 2. 1. 3	Coloring .....	76
4. 2. 2	Rendering.....	77
4. 3	Evaluasi .....	80
4. 3. 1	Review .....	80
4. 3. 2	Kuesioner.....	81
4. 3. 3	Hasil Kuesioner .....	82
4. 3. 4	Perhitungan Kuesioner .....	83
4. 3. 5	Kesimpulan.....	84
BAB V	PENUTUP.....	86
5. 1	Kesimpulan .....	86
5. 2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	.....	88
LAMPIRAN	.....	1
LAMPIRAN	.....	2
LAMPIRAN	.....	3

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka .....	10
Tabel 2.2 Tabel Matriks .....	29
Tabel 3.1 Tabel SWOT .....	42
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	50
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner.....	82
Tabel 4.2 Tabel Bobot Nilai.....	83
Tabel 4.3 Tabel Presentase Nilai.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	12
Gambar 2.2 <i>Extreme Long Shot</i> .....	19
Gambar 2.3 Long Shot .....	19
Gambar 2.4 Medium Long Shot.....	20
Gambar 2.5 Medium Shot.....	21
Gambar 2.6 Close Up.....	21
Gambar 2.7 Bog Close Up .....	22
Gambar 2.8 Extreme Close Up .....	23
Gambar 3.1 Jumlah Pengunjung Objek Wisata .....	38
Gambar 3.2 Persentase Pengunjung Objek Wisata .....	38
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Pantai Sigandu .....	56
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Sikembang Park .....	57
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Curug Genting .....	57
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Bukit Srigunung.....	58
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar Alun-alun Batang .....	58
Gambar 4.6 Pengambilan Gambar Galangan Kapal .....	59
Gambar 4.7 Pengambilan Gambar Laut Ujung Negoro.....	59
Gambar 4.8 Membuat Lembar Kerja Baru .....	60
Gambar 4.9 Mengimport File Footage.....	61
Gambar 4.10 Import File Footage ke Timeline.....	61
Gambar 4.11 Membuat Titik Penanda Lokasi .....	62
Gambar 4.12 Mengatur Position, Scale, dan Rotation .....	63
Gambar 4.13 Tampilan Awal Adobe After Effect CC 2017.....	63
Gambar 4.14 Sequence Setting Teks1 .....	64
Gambar 4.15 Sequence Setting Teks2 .....	64
Gambar 4.16 Sequence Setting Lower Third.....	65



Gambar 4.17 Workspace Animasi Lower Third.....	65
Gambar 4.18 Hasil Akhir Template Lower Third.....	66
Gambar 4.19 Template Lower Third .....	66
Gambar 4.20 File Narasi .....	67
Gambar 4.21 Seleksi Narasi yang Noise.....	68
Gambar 4.22 Apply Noise Reduction.....	68
Gambar 4.23 Membuat Project Baru .....	70
Gambar 4.24 File Scene .....	70
Gambar 4.25 Menyusun File.....	71
Gambar 4.26 Unlink Sound .....	71
Gambar 4.27 Speed Duration.....	73
Gambar 4.28 Mengimport Lower Third.....	73
Gambar 4.29 Menambahkan Lower Third.....	73
Gambar 4.30 Memasukkan Narasi (Take Voice).....	74
Gambar 4.31 Efek Video Transisi.....	75
Gambar 4.32 Memasukkan Efek Video Transisi .....	75
Gambar 4.33 Efek Audio Transisi .....	76
Gambar 4.34 Workspace Color Gradding.....	77
Gambar 4.35 Color Gradding.....	77
Gambar 4.36 Menu Tab Render.....	78
Gambar 4.37 Format Setting.....	79
Gambar 4.38 Lokasi Rendering .....	79
Gambar 4.39 Rendering .....	80

## INTISARI

Kabupaten Batang merupakan kabupaten dengan wilayah yang kaya akan sumber daya alam, hutan, dan laut, sehingga strategis untuk dikembangkan sebagai daerah wisata. Total luas wilayah yang dimiliki Kabupaten Batang mencapai 788,64 km<sup>2</sup>. Namun dibalik potensi alam yang luar biasa tersebut, sepertinya upaya pemerintah setempat untuk mempromosikan potensi wisata yang ada masih jauh dari kata cukup. Padahal semakin berkembang pesatnya dunia maya bisa dimanfaatkan guna mempromosikan sebuah destinasi wisata yang ada.

Pembuatan *company profile* atau video profil untuk mempromosikan potensi wisata alam merupakan salah satu upaya untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang obyek wisata yang menarik untuk dikunjungi. Dari permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan adanya pembuatan media promosi video profil dengan menggabungkan teknik *Live Shot* dan *Motion Graphic*. Melalui pengemasan visualisasi informasi dengan bentuk video profil akan mampu memberikan ilustrasi keadaan yang ada pada lokasi sesungguhnya.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menggali potensi wisata serta mampu memvisualkan dan mengilustrasikan dari pariwisata Kabupaten Batang. Perancangan ini diharapkan menjadi solusi untuk mempromosikan wisata sebagai upaya meningkatkan minat wisatawan dari aspek budaya dan karakter masyarakat lokal dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan. Dari uraian diatasm penulis mencoba membuat judul Perancangan dan Pembuatan Video Profil Pariwisata Kabupaten Batang sebagai Media Promosi.

**Kata kunci** : Video profil, promosi, Kabupaten Batang.

## ABSTRACT

*Batang Regency is a district with an area that is rich in natural, forest and marine resources, so it is strategically developed as a tourist area. Total area owned by Batang Regency reaches 788.64 km<sup>2</sup>. But behind the extraordinary natural potential, it seems like the efforts of the local government to promote the existing tourism potential are far from enough. Even though the rapidly expanding virtual world can be used to promote an existing tourist destination.*

*Making a company profile or video profile to promote the potential of natural tourism is one of the efforts to provide information to the public about attractions that are interesting to visit. From these problems, the authors propose the creation of profile video promotion media by combining Live Shot and Motion Graphic techniques. By packaging the visualization of information in the form of a profile video, it will be able to illustrate the conditions that exist in the actual location.*

*From the results of this study, it is expected to be able to explore the tourism potential and be able to visualize and illustrate the tourism of Batang Regency. This design is expected to be a solution to promote tourism as an effort to increase tourist interest from the aspects of culture and character of local communities while maintaining environmental sustainability. From the description above, the author tries to make the title of Design and Making Profile Videos of Batang Regency Tourism as Promotional Media.*

**Keywords:** *Company profile, promotion, Batang Regency.*

