

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA
ARUNG JERAM BANJARNEGARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Vicky Oktavian

14.11.8294

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

2018

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA
ARUNG JERAM BANJARNEGARA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Vicky Oktavian

14.11.8294

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

2018

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA
ARUNG JERAM BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vicky Oktavian

14.11.8294

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2018

Dosen Pembimbing

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI PADA
ARUNG JERAM BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Vicky Oktavian

14.11.8294

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




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, 23 Agustus 2018



Vicky Oktavian
NIM. 14.11.8294

MOTTO

Hapus semua aplikasi Game jika anda ingin maju bulan depan !

Ingat orang tua menunggu kabar wisuda mu.

Jangan hanya berusaha tetapi imbangi dengan doa begitu sebaliknya.



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 Adek tercinta, yang selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi, dan kesabaran kepada saya.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Arung Jeram Serayu yang telah memperbolehkan kami melakukan penelitian.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan, A ogas, A upron, keswok, Habibie, Mas bri, kang nurman, Yonanda dwi pratama, Mbak lis anisa dan tidak bisa saya sebut satu-persatu yang selalu menemani dari awal semester satu hingga pengerjaan skripsi ini dan selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah.
5. Mas bro atau kang sudir yang selalu membantu saya dari sebelum kuliah sampai sekarang saya ucapkan banyak terimakasih.
6. Dina Fitria Ningsih, selaku ebeb aku terimakasih telah menemani dan membimbing dari SMA hingga pengerjaan skripsi ini selesai.
7. Keluarga kontrakan pak heri, Hepy wisnu pratama, Dwi susilo nugroho, aulia alifah, Tuti agustina hidayati, dina fitrianingsih terimakasih kalian luar biasa .

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Pembuatan Video Promosi Pada Arung Jeram Banjarnegara” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 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 Bhanu Sri Nugraha, 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 ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Pembuatan Video Promosi.

Yogyakarta, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

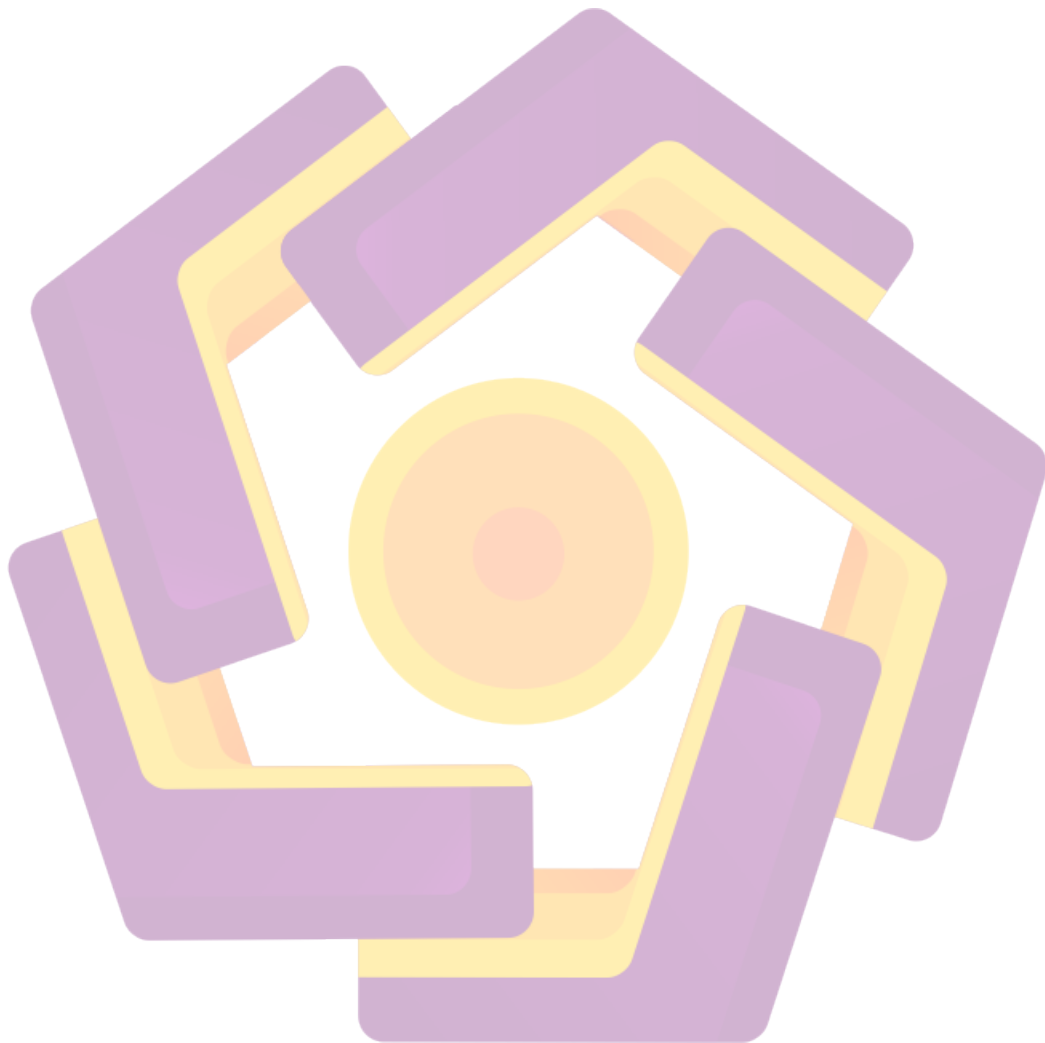
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud.....	4
1.4.2 Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.6 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen Multimedia.....	12
2.3 Video.....	13
2.3.1 Standar Video.....	14
2.3.2 Jenis Video.....	15
2.3.2.1 Video Analog.....	15
2.3.2.2 Video Digital	15
2.4 Teknik Live Shoot.....	15
2.4.1 Teknik Pengambilan Gambar.....	16
2.4.2 Type of Shoot.....	17
2.4.3 Teknik Gerakan Kamera	19
2.5 Motion Tracking.....	21
2.5.1 Definisi Motion Tracking.....	21
2.5.2 Perkembangan Motion Tracking.....	22
2.5.3 Teknik Motion Tracking	23
2.6 Promosi	23
2.6.1 Pengertian Promosi	23
2.6.2 Tujuan Promosi.....	23
2.7 Analisis Masalah	25
2.7.1 Analisis SWOT	25
2.7.2 Strategi SWOT	26
2.7.3 Analisis Kebutuhan Sistem	27
2.8 Metode Perancangan	27
2.8.1 Praproduksi	27
2.8.1.1 Penentuan Ide Cerita dan Konsep.....	28
2.8.1.2 Pengumpulan Data.....	28

2.8.1.3	Perekrutan Kru.....	28
2.8.1.4	Penentuan Naskah.....	28
2.8.1.5	Pembuatan Storyboard.....	28
2.8.2	Produksi.....	29
2.8.2.1	Manajemen Lapangan	29
2.8.2.2	Kegiatan Shooting	29
2.8.2.3	Evaluasi Kerja Produksi	30
2.8.3	Pasca Produksi	30
2.9	Evaluasi	31
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	35
3.1.1	Sejarah Arung Jeram Serayu Banjarnegara.....	35
3.1.2	Struktur Organisasi.....	36
3.1.3	Visi dan Misi.....	36
3.1.3.1	Visi Arung Jeram Serayu Banjarnegara	36
3.1.3.2	Misi Arung Jeram Serayu Banjarnegara	36
3.2	Pengumpulan Data	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi.....	37
3.2.2.1	Brosur	37
3.2.2.2	Website	38
3.3	Analisis Masalah	39
3.3.1	SWOT	39
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	41
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	42
3.3.4	Solusi yang Dipilih.....	42
3.4	Analisis Kebutuhan	42
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	42
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.4.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	43

3.4.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	43
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware	44
3.5	Pra Produksi	44
3.5.1	Ide dan Konsep.....	44
3.5.2	Naskah.....	45
3.5.3	Storyboard.....	47
4.1.3.2	Pembuatan Motion tracking Pelampung	60
4.1.3.3	Pembuatan Motion tracking P_Pelampung.....	62
4.1.3.4	Pembuatan Motion tracking Paket	65
4.1.3.5	Pembuatan Motion tracking Kelapa.....	70
4.1.3.6	Pembuatan Motion tracking Breafing	72
4.1.3.7	Pembuatan Motion tracking Dayung	74
4.1.3.8	Arung Jeram Linked Comp 04.....	76
4.1.4	Rekam Narasi	78
4.2	Tahap Pasca Produksi	80
4.2.1	Penggabungan Video	80
4.2.2	Sinkronisasi Suara dan Klip.....	81
4.2.3	Color Grading.....	81
4.2.3	Rendering	82
4.3	Evaluasi.....	83
4.3.1	Perbandingan Informasi dengan Hasil Akhir.....	83
4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi	85
4.4	Implementasi.....	92
4.4.1	Publish Youtube	92
4.4.2	Penggunaan Adwords.....	94
4.4.2	Penyerahan ke Pihak Arung Jeram Serayu	95

5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran.....	97
	Daftar Pustaka	98
	LAMPIRAN.....	1



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan referensi dengan penelitian yang akan dibuat	9
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	26
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert	32
Tabel 2. 4 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	33
Tabel 3. 1 Tabel SWOT.....	39
Tabel 3. 2 Kebutuhan Hardware	43
Tabel 3. 3 Daftar Software yang Digunakan.....	44
Tabel 3. 4 Daftar Brainware.....	44
Tabel 3. 5 Gambar Storyboard	47
Tabel 4. 1 Tabel Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	84
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	86
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	87
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai.....	87
Tabel 4. 5 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia.....	12
Gambar 3. 1 logo arung jeram serayu.....	35
Gambar 3. 2 Bagan Organisasi Arung Jeram Serayu.....	36
Gambar 3. 3 Brosur Arung Jeram Serayu	38
Gambar 4. 1 Alur Produksi.....	53
Gambar 4. 2 Folder Hasil Pengambilan Gambar	54
Gambar 4. 3 Contoh Penggunaan Eye Level	54
Gambar 4. 4 Komposisi Baru	55
Gambar 4. 5 Pembuatan Motion Tracking.....	55
Gambar 4. 6 Camera Tracker	56
Gambar 4. 7 Titik Tracking.....	56
Gambar 4. 8 Hasil Motion Tracking	57
Gambar 4. 9 Komposisi Helm.....	57
Gambar 4. 10 Window Tracking.....	58
Gambar 4. 11 Camera Tracker	58
Gambar 4. 12 Titik Tracking.....	59
Gambar 4. 13 Teks Pertama.....	59
Gambar 4. 14 Teks Kedua.....	60
Gambar 4. 15 Hasil Tracking	60
Gambar 4. 16 Pemilihan titik tracking	61
Gambar 4. 17 teks 1	62
Gambar 4. 18 teks 2	62
Gambar 4. 19 Hasil Tracking	62
Gambar 4. 20 Pemilihan Titik Tracking	63
Gambar 4. 21 Teks 1	64
Gambar 4. 22 Teks 2	64
Gambar 4. 23 Keyframe Opacity	64
Gambar 4. 24 Hasil Tracking	65
Gambar 4. 25 Null Object.....	65

Gambar 4. 26 Track Poin 1	66
Gambar 4. 27 Pemberian Parent.....	66
Gambar 4. 28 Track Poin 2	67
Gambar 4. 29 Pemberian Parent.....	67
Gambar 4. 30 Track Poin 3	68
Gambar 4. 31 Pemberian Parent.....	68
Gambar 4. 32 teks 1,2 dan 3.....	69
Gambar 4. 33 Pemberian Opacity	69
Gambar 4. 34 Hasil Tracking	69
Gambar 4. 35 Titik Tracking.....	70
Gambar 4. 36 Gambar Teks 1	71
Gambar 4. 37 Gambar teks 2.....	71
Gambar 4. 38 Gambar Hasil.....	71
Gambar 4. 39 Track Point 1	72
Gambar 4. 40 Pemberian Parent.....	73
Gambar 4. 41 Teks 1 dan 2	73
Gambar 4. 42 Hasil	74
Gambar 4. 43 Titik Tracking.....	75
Gambar 4. 44 Teks 1	75
Gambar 4. 45 Teks 2	75
Gambar 4. 46 Gambar Hasil.....	76
Gambar 4. 47 Track point 1	77
Gambar 4. 48 Pemberian Parent.....	77
Gambar 4. 49 Teks 1 dan Teks 2.....	77
Gambar 4. 50 Hasil	78
Gambar 4. 51 Perekaman Narasi.....	78
Gambar 4. 52 Capture Noise Print	79
Gambar 4. 53 <i>Noise Reduction (process)</i>	79
Gambar 4. 54 <i>Noise Reducation process</i>	80
Gambar 4. 55 Sequence Setting	80
Gambar 4. 56 Penggabungan Video.....	81

Gambar 4. 57 Proses Rendering.....	83
Gambar 4. 58 Publish youtube	93
Gambar 4. 59 Promosi youtube.....	95
Gambar 4. 60 Hasil pembuatan kampanye iklan	95



INTISARI

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video ini merupakan sebuah media audio visual yang mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu dan mempunyai jenis video tertentu.

Video dokumenter dipilih sebagai media utama dalam penelitian ini, yang akan di terapkan untuk media promosi sebuah wisata Arung Jeram Serayu. Wisata Arung Jeram Serayu merupakan wisata yang mempunyai potensi tinggi serta peluang yang sangat besar untuk di kembangkan namun saat ini cara mempromosikannya hanya dengan membagikan brosur dan foto yang ada di media sosial. Untuk itu media videografi sangat tepat sebagai sarana untuk mempromosikan potensi sebuah tempat wisata, karena videografi terlihat lebih simple, modern , nyata serta mudah di pahami oleh masyarakat. Dengan media videografi, objek juga akan mempunyai daya Tarik lebih tinggi.

Di dalam video ini terdapat sebuah penjelasan-penjelasan seperti tentang wahana dan fasilitas yang ada. Melalui video ini diharapkan dapat membawa dampak yang besar kepada masyarakat agar lebih tau adanya wisata Arung Jeram Serayu.

Kata Kunci: Video, Media promosi, Wisata Arung jeram Serayu

ABSTRACT

Video is a technology for capturing, recording process, transmit and rearranging the moving image. This video is an audio-visual media that relies on the senses of hearing and vision. Video can also be regarded as a composite pictures of dead are read sequentially in a time with a certain speed and has a certain video types.

Video documentaries selected as the mainstream media in the study, which will be applied to the media campaign a Serayu Rafting travel. Rafting Serayu Travel is a tour that has a high potential and a tremendous opportunity to be developed but currently only a way to promote it by distributing brochures and photos on your social media. For that very precise videography media as a means to promote the potential of a tourist, because videography look more simple, modern, tangible and easily understood by the public. With the media videography, the object will have a higher power Pull.

In the video there are a such explanations about the rides and facilities. Through this video is expected to bring a significant impact to the public to better know their Serayu Rafting travel.

Keyword: *Video, Media promotion, Travel Rafting Serayu.*