

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI VIDEO PROFIL DESA WISATA  
KERAJINAN KAYU DUSUN BOBUNG GUNUNG KIDUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
Ilham Saka Harsana

**15.62.0053**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI VIDEO PROFIL DESA WISATA  
KERAJINAN KAYU DUSUN BOBUNG GUNUNG KIDUL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ilham Saka Harsana**

**15.62.0053**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI VIDEO PROFIL DESA WISATA  
KERAJINAN KAYU DUSUN BOBUNG GUNUNG KIDUL**

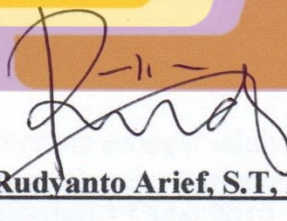
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Saka Harsana**

**15.62.0053**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 November 2018

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302098**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN MEDIA PROMOSI VIDEO PROFIL DESA WISATA KERAJINAN KAYU DUSUN BOBUNG GUNUNG KIDUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Saka Harsana**

**15.62.0053**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 April 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Rudvanto Arief, S.T, M.T.**  
**NIK. 190302098**

**Ahlihi Masruro M.Kom.**  
**NIK. 190302148**

**Mulia Sulistiyono M.Kom.**  
**NIK. 190302248**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Mei 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Mei 2019



Ilham Saka Harsana

NIM. 15.62.0053

## **MOTTO**

*"Keep Praying And Strong, Bekerja keras adalah bagian dari fisik, bekerja cerdas merupakan bagian otak, sedangkan bekerja ikhlas ialah bagian dari hati"*



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Strata 1 Sarjana Komputer. Mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah *subhaanahu wa ta'ala*, Rabb penguasa alam semesta, yang senantiasa mengawasi setiap ciptaanNya, yang maha mengasihi bahkan terhadap makhluk terkecilNya sekalipun. Hanya kepadaNya lah kita menyembah dan memohon pertolongan. Dan kepadaNya pula, kelak segala sesuatu akan dipertanggungjawabkan.
2. Ummi dan Abi, yaitu Ibu Reita Hartika dan Bapak Ir. Bayu Witjaksana, yang senantiasa mendoakan, memberikan nasihat, dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Merupakan inspirasi dan motivasi terbesar selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Kakak dan adik-adik tersayang yang tidak bosan dalam menyemangati dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan dan pencerahan dalam mengerjakan skripsi. Semangat dan inspirasi dari bapak Rudy menjadi pelajaran yang sangat berharga.
5. KH. Dr. Tulus Mustofa, Lc.MA. *rahimahullaah* dan segenap pengurus beserta santri Pondok Pesantren Mahasiswa Daarul Hiraah Yogyakarta, sebagai bentuk kontribusi dan amal jariyah untuk keberlangsungan PPMa Daarul Hiraah Yogyakarta.
6. Sahabat-sahabat terbaik yang senantiasa mendo'akan, kebersamai, dan menyemangati. Mudah-mudahan Allah memberkahi kehidupan mereka.

7. Teman-teman kelas 15-BCIS-01, sebagai teman seperjuangan selama masa kuliah, yang kebersamai di saat mudah maupun sulit selama kurang lebih tiga tahun di Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Desa Wisata Dusun Bobung Gunung Kidul yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian.





## KATA PENGANTAR

Segala pujian terbaik hanya untuk Allah *'azza wa jalla*, yang senantiasa mengasihi ciptaan-Nya dengan nikmat tak terhingga. Nikmat iman, islam, sehat jasmani dan rohani, serta waktu yang Allah karuniakan menjadi hal penting yang harus disyukuri selalu.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan selalu kepada suri teladan terbaik, yaitu Nabi Muhammad *shallallaahu 'alaihi wa sallam*, sang rasul terakhir yang telah membimbing umat manusia dari zaman yang dipenuhi generasi terburuk kepada zaman yang tercerahkan oleh generasi terbaik. Sang pelopor utama dalam perubahan dan kemajuan masyarakat dunia.

Pesatnya perkembangan teknologi dunia pada masa ini, menyebabkan pengaruh yang cukup besar bagi kelangsungan hidup manusia. Di samping memiliki dampak negatif, teknologi juga memiliki dampak positif yang bermanfaat bagi manusia. Maka hal ini menjadi tantangan bagi manusia dalam memanfaatkan teknologi dengan sebijak-bijaknya.

Dibuatnya video profil Desa Wisata Kerajinan Kayu Dusun Bobung Gunung Kidul merupakan bentuk pemanfaatan teknologi, yang pada akhirnya, diharapkan dapat meningkatkan kualitas BPDW Dusun Bobung dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.

Tertanda Penulis

Ilham Saka Harsana

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia .....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9

2.3	Live Shoot .....	10
2.4	Animasi .....	11
2.5	<i>Motion Graphic</i> .....	11
2.6	Konsep Dasar Promosi .....	12
2.6.1	Pengertian Promosi .....	12
2.6.2	Jenis Promosi .....	12
2.6.3	Media Promosi .....	13
2.6.4	Peranan Multimedia dalam Bidang Promosi .....	14
2.7	Iklan.....	15
2.7.1	Pengertian Iklan .....	15
2.7.2	Tujuan Iklan .....	16
2.7.3	Keputusan Pesan .....	18
2.7.4	Keputusan memilih media .....	18
2.8	Tahap Produksi.....	20
2.8.1	Tahap Pra-produksi .....	20
2.8.2	Produksi .....	22
2.8.3	Pasca Produksi .....	23
2.9	Analisis SWOT .....	24
2.10	Metode Testing.....	26
2.10.1	<i>Alpha Testing</i> .....	26
2.10.2	<i>Beta Testing</i> .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Logo Desa Wisata Dusun Bobung Gunung Kidul .....	28
3.1.2	Sejarah Desa Wisata Dusun Bobung Gunung Kidul .....	28
3.1.3	Profil Desa Wisata Dusun Bobung Gunung Kidul .....	29
3.1.4	Sejarah Kerajinan Topeng.....	30
3.1.5	Struktur Organisasi .....	30
3.2	Pengumpulan Data .....	31
3.2.1	Metode Observasi .....	31
3.2.2	Wawancara.....	33
3.3	Analisis Masalah .....	34

3.4	Solusi Yang Diterapkan .....	36
3.5	Analisis Kebutuhan .....	37
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	37
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	38
3.5.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	38
3.6	Tahap Pra Produksi .....	39
3.6.1	Perancangan Ide dan Konsep .....	39
3.6.2	Perancangan Naskah Video .....	40
3.6.3	Perancangan Storyboard .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERSEMBAHAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Implementasi .....	47
4.2	Produksi Video .....	47
4.2.1	Pengambilan Gambar .....	48
4.2.2	Pemilihan Video yang Diperlukan.....	68
4.2.3	Shooting atau pengambilan gambar dan video .....	69
4.3	Pasca Produksi.....	69
4.3.1	Perekaman Suara Beserta Editing Audio .....	70
4.3.2	Editing Video .....	72
4.3.3	Pemotong dan Pengaturan <i>Speed Klip</i> .....	73
4.3.4	Proses Colorings .....	74
4.3.5	Video Transisi .....	75
4.4	Motion Graphic .....	76
4.4.1	Video Animasi Text.....	76
4.4.2	Video Bumper Transisi .....	77
4.5	Final Rendering .....	79
4.6	Testing .....	81
4.7	Implementasi Video .....	83
4.7.1	Implementasi Teknis .....	83
4.7.2	Implementasi Penyerahan Video .....	84
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>81</b>
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA .....	82
LAMPIRAN .....	1
SURAT IZIN PENELITIAN .....	1
WAWANCARA .....	2
SURAT PENYERAHAN.....	7



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Jenis Media Iklan .....	18
Tabel 2.2 Lanjutan Tabel 2.1 .....	19
Tabel 2.2 Diagram Matrik SWOT .....	25
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.2 Tabel Lanjutan 3.1 .....	35
Tabel 3.3 Tabel Lanjutan 3.2 .....	36
Tabel 3.4 Brainware .....	38
Tabel 3.5 Lanjutan Tabel 3.4 .....	39
Tabel 3.6 Naskah Video .....	40
Tabel 3.7 Lanjutan Tabel 3.6 .....	41
Tabel 3.8 Lanjutan Tabel 3.7 .....	42
Tabel 3.9 Lanjutan Tabel 3.8 .....	43
Tabel 3.10 Lanjutan Tabel 3.9 .....	44
Tabel 3.11 Storyboard .....	45
Tabel 3.12 Lanjutan Tabel 3.11 .....	46
Tabel 3.13 Lanjutan Tabel 3.12 .....	47
Tabel 4.1 Struktur Tahapan Pembuatan Video .....	47
Tabel 4.2 Tabel Hasil Testing Pertama (Alpha Test) .....	81
Tabel 4.3 Tabel Hasil Testing Kedua (Beta Test) .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Lima Tahapan Proses Iklan .....	16
Gambar 3.1 Logo Dusun Bobung .....	28
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 3.3 Media Website Desa Wisata Bobung.....	32
Gambar 3.4 Media Instagram Desa Wisata Bobung.....	33
Gambar 4.1 Logo dan Nama Desa .....	48
Gambar 4.2 Peta Lokasi Desa Bobung .....	49
Gambar 4.3 Bukit Di Desa Bobung .....	50
Gambar 4.4 Gerbang Depan Desa Bobung.....	50
Gambar 4.5 Pemandangan Terasering Desa Bobung.....	51
Gambar 4.6 Pemandangan Sawah di Desa Bobung.....	52
Gambar 4.7 Pemandangan Sawah di Desa Bobung.....	52
Gambar 4.8 Pemandangan Bunga.....	53
Gambar 4.9 Kain Batik Bobung.....	54
Gambar 4.10 Pemandangan Sawah.....	54
Gambar 4.11 Pengrajin Topeng Desa Bobung.....	55
Gambar 4.12 Tatakan Kayu .....	56
Gambar 4.13 Peralatan Pengrajin.....	56
Gambar 4.14 Kegiatan Pengrajin .....	57
Gambar 4.15 Mengrajin Topeng.....	58
Gambar 4.16 Pengrajin dan Model .....	59
Gambar 4.17 Pemain Gamelan Desa Bobung.....	59
Gambar 4.18 Gamelan Desa Bobung.....	60
Gambar 4.19 Penampilan Seni Musik.....	60
Gambar 4.20 Pemandangan Daun dan Cahaya .....	61
Gambar 4.21 Penari Desa Bobung 1 .....	62
Gambar 4.22 Penari Desa Bobung 2 .....	63
Gambar 4.23 Penari Desa Bobung 3 .....	63

Gambar 4.24 Penari Desa Bobung 4 .....	64
Gambar 4.25 Penari Desa Bobung 5 .....	65
Gambar 4.26 Penari Desa Bobung 6 .....	65
Gambar 4.27 Penari Desa Bobung 7 .....	66
Gambar 4.28 Penari Desa Bobung 8 .....	66
Gambar 4.29 Penari Desa Bobung 9 .....	67
Gambar 4.30 Pengunjung Desa Bobung .....	67
Gambar 4.31 Lokasi Pentas Seni Musik Desa Bobung.....	68
Gambar 4.32 File video yang sudah Diseleksi .....	69
Gambar 4.33 Capture Noise Print .....	71
Gambar 4.34 Normalize .....	71
Gambar 4.35 Hasil Audio .....	72
Gambar 4.36 Meng-import File audio .....	72
Gambar 4.37 Memposisikan Shoot per Shoot dengan Naskah .....	73
Gambar 4.38 <i>Razor Tool</i> .....	73
Gambar 4.39 Speed Duration .....	74
Gambar 4.40 fast color correction.....	75
Gambar 4.41 Hasil Perubahan Diberi Warna.....	75
Gambar 4.42 Pembuatan Adjustment Layer .....	76
Gambar 4.43 Zoom In Zoom Out .....	76
Gambar 4.44 Pembuatan text Animasi 3D.....	77
Gambar 4.45 Hasil Text animasi.....	77
Gambar 4.46 Impor File Logo .....	78
Gambar 4.47 Pemberian Animasi .....	79
Gambar 4.48 Animasi Logo Berputar .....	79
Gambar 4.49 Proses Export Video Render .....	80
Gambar 4.50 Proses Rendering.....	81
Gambar 4.51 Proses Upload.....	83
Gambar 4.52 Hasil Implementasi Teknis.....	84
Gambar 4.53 Penyerahan Video .....	84
Gambar 4.54 Menayangkan Hasil Video .....	85



## INTISARI

Desa Wisata Dusun Bobung adalah sebuah desa wisata yang bergerak di bidang pengrajin kayu berpusat di Daerah Istimewa Yogyakarta, Gunung Kidul. Desa Wisata Dusun Bobung ini mempunyai 3 pilar utama yang bisa menjadikan desa wisata predikat Desa Nudaya Kebudayaan dan kepariwisataan kabupaten Gunung Kidul. yaitu dari kerajinan kayu khususnya Topeng, kemudian alat musik yaitu Gamelan dan seni tari yang paling sering di pentaskan tari topeng Panji Kromo.

Pada Skripsi ini dilakukan analisi pokok-pokok masalah yang ada dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan video profil dengan menggabungkan Teknik *live shoot* dan Teknik *motion graphic* sebagai media promosi dan informasi.

Pembuatan video profil yang bertujuan untuk memperkenalkan keunggulan Desa Wisata Dusun Bobung agar menarik lebih banyak pengunjung sehingga dapat semakin terkenal dan membuktikan bahwa keunggulan Desa Wisata Dusun Bobung bisa menyaingi Desa Wisata lainnya.

**Kata Kunci:** Multimedia, video profil, *live shoot*, dan *motion graphic*.

## **ABSTRACT**

*Hamlet Bobung Tourism Village is a tourist village craftsman engaged in centered in Yogyakarta, Gunung Kidul. Bobung Hamlet's Tourism Village has three main pillars that could make the title of village tourism village culture and tourism Gunung Kidul district. namely of woodcraft particular mask, then a musical instrument gamelan and dance are the most frequent in perform Kromo Panji mask dance.*

*In this thesis doing the analysis points the problem and provide a solution in the form of video creation techniques profiles by combining the live shoot and motion graphic techniques as media campaigns and information.*

*The author made a video profile that aims to introduce the Tourism Village Hamlet Bobung excellence in order to attract more visitors that can be increasingly well-known and proven that excellence Village Tourism Village Tourism Village Bobung can compete with others.*

**Keywords:** *Multimedia, video profiles, live shoot, and motion graphic.*