

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN
TOPENG DESA BOBUNG GUNUNGKIDUL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI WISATA BUDAYA**

SKRIPSI



disusun oleh

Novianto Budhisantoso

14.12.7889

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN
TOPENG DESA BOBUNG GUNUNGKIDUL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI WISATA BUDAYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Novianto Budhisantoso

14.12.7889

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN
TOPENG DESA BOBUNG GUNUNGKIDUL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI WISATA BUDAYA**

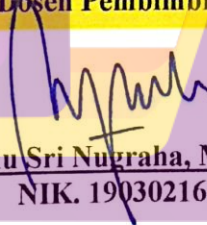
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Novianto Budhisantoso

14.12.7889

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 April 2018

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN
TOPENG DESA BOBUNG GUNUNGKIDUL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI WISATA BUDAYA**

Novianto Budhisantoso

14.12.7889

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Maret 2019

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, 18 Maret 2019


Novianto Budhisantoso

14.12.7889



MOTTO

Hidup adalah pilihan, saat kau tak memilih itu adalah pilihanmu.

-Monkey D Luffy (One Piece)

Perlihatkan kelemahanmu saat kamu kuat dan kekuatanmu saat kamu lemah

-Sun Tzu, The Art of War

Hiduplah seolah-olah kamu akan mati besok. Belajarlah seolah-olah kamu akan hidup selamanya

-Mahatma Gandhi

Hidup ini perang. Berhenti berpikir bagai serdadu dan mulai berpikir bagai panglima

-I Gede Ari Astina (JRX)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Skripsi ini Penulis persembahkan kepada:

1. Orang Tua Saya, Bapak Riyono dan Ibu Tri Rustini, kakak saya, serta semua keluarga besar saya terutama bude Susiyanti. Terimakasih telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada Penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan Penulis selama pengerjaan skripsi ini.
3. Partner dalam segala hal, Phita Mahanani Nooringtyas yang telah memberikan banyak bantuan, memberikan semangat, motivasi dan banyak memberikan yang terbaik untuknya.
4. Teman-teman Kontrakan Basecamp. Rahmat Reka P, Rezta Bayu, Rahmat Dwi S, Julius Bramana Aji, Hizkia Dewa Agung, Azis Priyatama, Umar Muhtarom, dan terlebih kepada Zadhama Yudha Manggala yang telah banyak membantu penulis dalam situasi apapun dan memberikan semangat serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Teman-teman Kontrakan Sarjana. Gipsy Soritua M, Ramdani Fardan, Haidar Raharjo, Fajrian Shidqi, Avin Dwi H, Yohanes W, Alan Bakhri, Purwo Dwi Andanu, Ahmad Murtafik yang telah banyak membantu, memberikan dukungan dan pencerahan dalam pengerjaan skripsi ini.

6. Teman-teman 14-S1SI-02 dan segenap keluarga besar UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Terimakasih karena telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang tidak ternilai harganya.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat Saya sebutkan satu per satu, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Dengan terbentuknya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan dibuat. Walaupun ini bukan suatu tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar, karena belajar adalah sesuatu yang sangat tidak terbatas.

Terselesainya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tidak salah kiranya penulis mengungkapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si M.T. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
4. Pihak Kerajinan Topeng Desa Bobung yang telah memberikan izin penelitian.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 18 Maret 2019

Novianto Budhisantoso

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10

2.2.1	Jenis-Jenis Multimedia	10
2.2.2	Elemen Multimedia	11
2.3	Konsep Dasar Video.....	12
2.3.1	Pengertian Video	12
2.3.2	Standar Video	12
2.3.3	Jenis-Jenis Video	13
2.3.4	Pengertian Periklanan	14
2.4	Video Profile	15
2.4.1	Pengertian Video Profile	15
2.4.2	Jenis-Jenis Video Profile	15
2.4.3	Langkah Pengembangan Multimedia	17
2.5	Teknik Motion Graphic	18
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	18
2.5.2	Konsep <i>Motioon Graphic</i>	18
2.6	Teknik <i>Live Shoot</i>	19
2.7	Bahasa Gambar dan Gerakan Kamera.....	20
2.7.1	Bahasa Gambar	20
2.7.2	Gerak Kamera.....	23
2.7.3	Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>).....	25
2.8	Metode Analisis.....	28
2.8.1	Analisis SWOT.....	29
2.8.2	Fungsi SWOT	30
2.9	Metode Perancangan	31
2.9.1	Fase Pra Produksi	31
2.10	<i>Testing</i>	34
2.11	Metode Implementasi	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1	Deskripsi Singkat Desa Wisata Bobung	36
3.1.2	Visi dan Misi Desa Wisata Bobung.....	36

3.2	Pengumpulan Data	37
3.2.1	Metode Wawancara	37
3.2.2	Metode Observasi	38
3.3	Analisis Masalah	39
3.3.1	Analisis SWOT	39
3.3.2	Kelemahan Media Lama	42
3.3.3	Solusi Yang Diberikan	42
3.4	Analisis Kebutuhan	43
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	43
3.4.1	Kebutuhan Non Fungsional	44
3.5	Tahap Pra-Produksi	48
3.5.1	Rancangan Konsep	48
3.5.2	Rancangan Naskah	48
3.5.3	Storyboard	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Implementasi	57
4.1.1	Produksi	57
4.1.2	Pasca Produksi	64
4.2	Pembahasan	88
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i>	88
4.2.2	Pengujian <i>Beta</i>	90
4.2.3	Perhitungan Skala Likert	92
4.3	Penerapan Video	94
4.4	Penyerahan ke Pihak Kerajinan Topeng Desa Bobung	95
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN I		101
LAMPIRAN II		121

DAFTAR TABEL

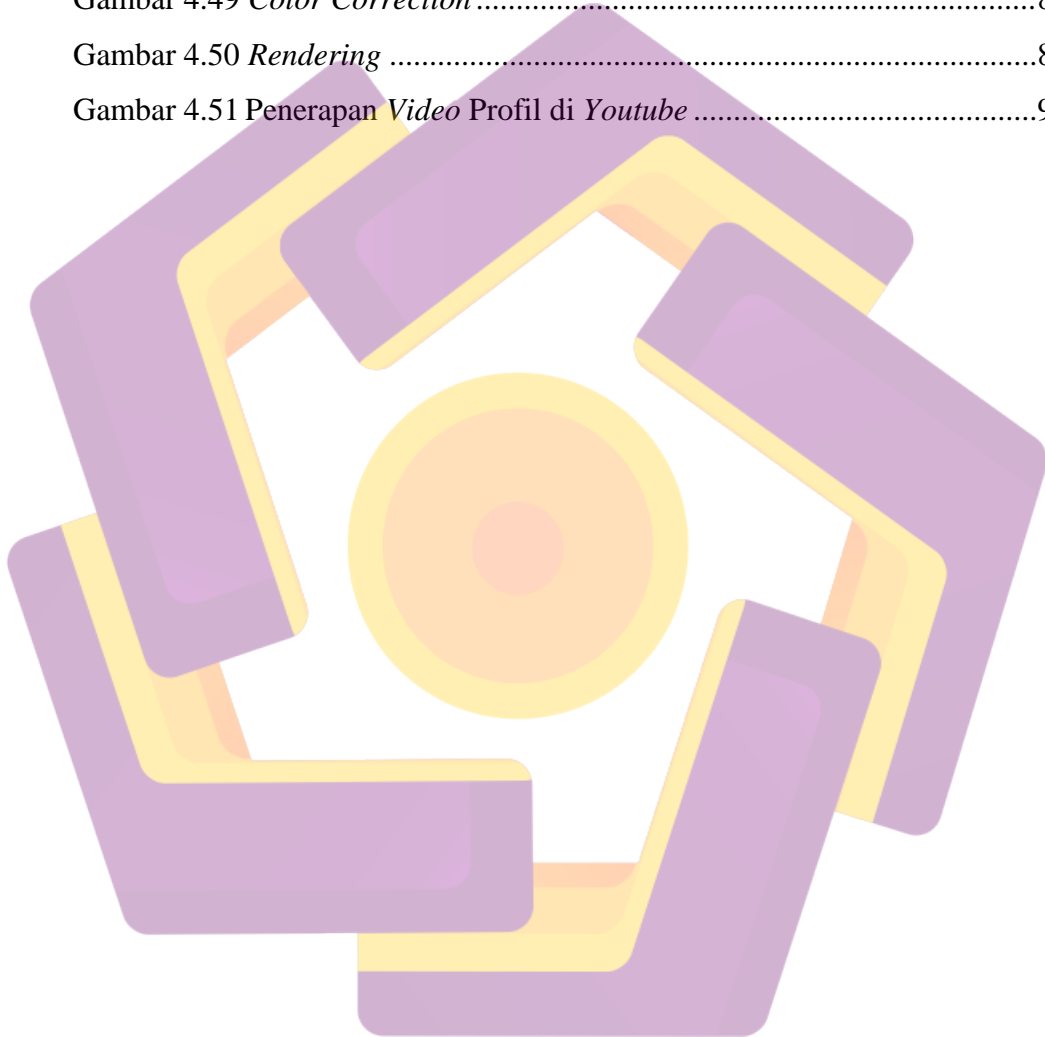
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Perancangan Produksi	31
Tabel 3.1 Matrik SWOT.....	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	44
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	45
Tabel 3.4 Perangkat Yang Digunakan.....	47
Tabel 3.5 Naskah Video	48
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4.1 Persiapan Perangkat Produksi	58
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.....	89
Tabel 4.3 Kuisisioner Faktor Multimedia dan Informasi.....	90
Tabel 4.4 Bobot Nilai	91
Tabel 4.5 Persentase Nilai	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Full-length Shoot</i>	20
Gambar 2.2 <i>Extreme Wide Shoot</i>	21
Gambar 2.3 <i>Two Shoot</i>	21
Gambar 2.4 <i>Three Shoot</i>	22
Gambar 2.5 <i>Group Shoot</i>	22
Gambar 2.6 <i>Pan</i>	23
Gambar 2.7 <i>TILT</i>	24
Gambar 2.8 <i>Dolly</i>	24
Gambar 2.9 <i>Pedestal</i>	25
Gambar 2.10 <i>Bird Eye</i>	26
Gambar 2.11 <i>High Angle</i>	26
Gambar 2.12 <i>Low Angle</i>	27
Gambar 2.13 <i>Eye Level</i>	27
Gambar 2.14 <i>Frog Eye Angle</i>	28
Gambar 2.15 Contoh <i>Storyboard</i>	33
Gambar 2.16 Contoh <i>Script</i>	33
Gambar 3.1 Tampilan <i>Instagram</i>	38
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi.....	56
Gambar 4.2 Pengambilan gambar monumen	60
Gambar 4.3 Pengambilan gambar pintu masuk Desa Bobung.....	61
Gambar 4.4 Pengambilan gambar lingkungan Desa Bobung.....	61
Gambar 4.5 Pengambilan gambar saat produksi	62
Gambar 4.6 Pengambilan gambar topeng jadi	62
Gambar 4.7 Hasil <i>Shooting</i>	63
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Premiere Pro CC 2018.....	64
Gambar 4.9 <i>New Sequence</i>	65
Gambar 4.10 <i>Drag Footage to Timeline</i>	65
Gambar 4.11 <i>Speed/Duration</i>	66
Gambar 4.12 <i>Export Media</i>	66

Gambar 4.13 <i>Export Setting</i>	67
Gambar 4.14 <i>Capture Noise Print</i>	67
Gambar 4.15 <i>Noise Reduction Process</i>	68
Gambar 4.16 <i>Amplitude & Compresion</i>	68
Gambar 4.17 Tampilan awal Adobe After Effect CS6	69
Gambar 4.18 Membuat <i>Composition</i> Baru.....	70
Gambar 4.19 <i>Import File</i>	70
Gambar 4.20 Memasukkan logo kedalam <i>Timeline</i>	71
Gambar 4.21 Membuat <i>Solid Background</i>	71
Gambar 4.22 Membuat <i>Pre-Compose</i>	72
Gambar 4.23 Mengaktifkan <i>3D Layer</i>	72
Gambar 4.24 Menambahkan <i>Effect Card Wipe</i>	73
Gambar 4.25 Mengatur <i>Efek Card Wipe</i>	73
Gambar 4.26 Merubah <i>Keyframe</i> menjadi <i>Easy Ease</i>	74
Gambar 4.27 Menambahkan <i>Efek CC Light Sweep</i>	74
Gambar 4.28 <i>Rendering</i>	75
Gambar 4.29 Tampilan awal Adobe After Effect CS6	76
Gambar 4.30 Membuat <i>Composition</i> Baru.....	76
Gambar 4.31 <i>Import File</i>	77
Gambar 4.32 Membuat <i>Solid Background</i>	77
Gambar 4.33 Memasukkan peta kedalam <i>Timeline</i>	78
Gambar 4.34 Mengaktifkan <i>3D Layer</i>	78
Gambar 4.35 Membuat <i>Rectangle Tool</i>	79
Gambar 4.36 Membuat gambar motor bergerak	79
Gambar 4.37 Menambahkan efek <i>3D Basic</i>	80
Gambar 4.38 Merubah <i>Keyframe</i> menjadi <i>Easy Ease</i>	80
Gambar 4.39 <i>Rendering</i>	81
Gambar 4.40 <i>Sequence</i>	82
Gambar 4.41 <i>Import</i> bahan dan <i>footage</i>	82
Gambar 4.42 Menyusun <i>Scene</i>	83
Gambar 4.43 Mengatur durasi video dengan <i>drag</i>	83

Gambar 4.44 Mengatur durasi video dengan <i>Razor Tool</i>	84
Gambar 4.45 <i>Speed Duration</i>	84
Gambar 4.46 Menggabungkan <i>Motion Graphic</i>	85
Gambar 4.47 <i>Adjustment Layer</i>	86
Gambar 4.48 <i>Lumetri Color</i>	86
Gambar 4.49 <i>Color Correction</i>	87
Gambar 4.50 <i>Rendering</i>	88
Gambar 4.51 Penerapan <i>Video Profil di Youtube</i>	95



INTISARI

Desa Bobung adalah desa yang menjadi sentral kerajinan topeng di Kabupaten Gunungkidul yang diresmikan oleh Pemkab Gunungkidul pada tahun 2001 menjadi desa kerajinan wisata budaya topeng batik kayu. Desa ini membutuhkan *media* informasi dan promosi berbentuk *video*. Tujuan pembuatan *video company profile* tersebut adalah untuk menambah media promosi khususnya mengenai wisata budaya di wilayah Gunungkidul.

Perancangan *video company profile* ini menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap pihak desa Bobung, serta metode studi pustaka untuk pengambilan referensi dasar teori. Perancangan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC*, dan *Adobe After Effect CS6*. Hasil perancangan ini berupa *video profile* yang berisi tentang informasi sejarah, tahapan pembuatan topeng, macam-macam kerajinan kayu, harga, alamat dan keadaan lingkungan Kerajinan Topeng Desa Bobung.

Manfaat dari pembuatan *video company profile* ini antara lain adalah untuk menambah media promosi dan membantu mempresentasikan mengenai Kerajinan Topeng Desa Bobung.

Kata kunci : Video Profile, Company Profile

ABSTRACT

Bobung Village is a village that is the center of mask crafts in Gunungkidul Regency which was inaugurated by the Head of Gunungkidul District in 2001 to become a cultural tourism village of wooden batik masks. This village needs media information and promotions in the form of videos. The purpose of making the company profile video is to add promotional media, especially regarding cultural tourism in the Gunungkidul region.

The design of this company profile video uses the method of observation and interviews with Bobung village, as well as the literature study method for retrieving basic theoretical references. The design uses Adobe Premiere Pro CC, and Adobe After Effect CS6. The results of this design are in the form of a video profile that contains information on history, stages of making masks, various kinds of wood crafts, prices, addresses and environmental conditions of Bobung Village Mask Crafts.

The benefits of making this company profile video include adding media promotions and helping to present Bobung Village Mask Crafts.

Keyword : Profile Video, Company Profile