

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MUSEUM BATIK YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ginanjari Sigit Irawan

13.12.7657

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MUSEUM BATIK YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC
SKRIPSI**

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



disusun oleh
Ginjar Sigit Irawan
13.12.7657

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MUSEUM BATIK YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

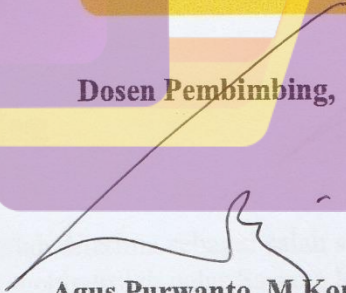
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginanjir Sigit Irawan

13.12.7657

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Mei 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFIL MUSEUM BATIK YOGYAKARTA MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginjar Sigit Irawan

13.12.7657

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, S.S, M.Kom

NIK. 190302128

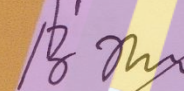
Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 08 Juni 2017

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, 4 Juni 2017



GINANJAR SIGIT IRAWAN

NIM. 13.12.7657

MOTO

- *Ibadah dan doa dilakukan bukan untuk hari ini, melainkan sebagai tabungan dimasa yang akan datang – (Kustiyah)*
- *Jangan menjelaskan tentang diri mu kepada siapa pun, karena yang menyukai mu tidak butuh itu, dan yang membenci mu tidak percaya itu – (Ali bin Abi Thalib)*
- *Menghadapi setiap masalah seperti halnya minum kopi, akan terasa manis jika kita bisa menikmatinya*
- *Pesaing seperti halnya anak panah, jika menempel tidak melukai. Tetapi akan membunuh ketika berada dalam jangkauan yang cukup jauh*
- *Jangan takut kalah jumlah, elang selalu terbang dan berburu sendiri – (Sucito)*
- *Disetiap tercapainya suatu target, ada proses yang begitu rumit*
- *Hanya karena lambat bukan berarti gagal*
- *Lakukan sedikit demi sedikit, walaupun tidak sesuai harapan, yang penting sudah berusaha. Dan iklas sebagai kunci akhri segala hal*
- *Masa bodoh adalah cara termudah untuk bahagia – Endwi Widyastuti*
- *Kesetiaan adalah hal yang sulit didapatkan, jadi jangan berharap kepada orang murahan*
- *Semua ciptaan Nya tidak ada yang abadi begitu juga kesusahan dan kesulitan*

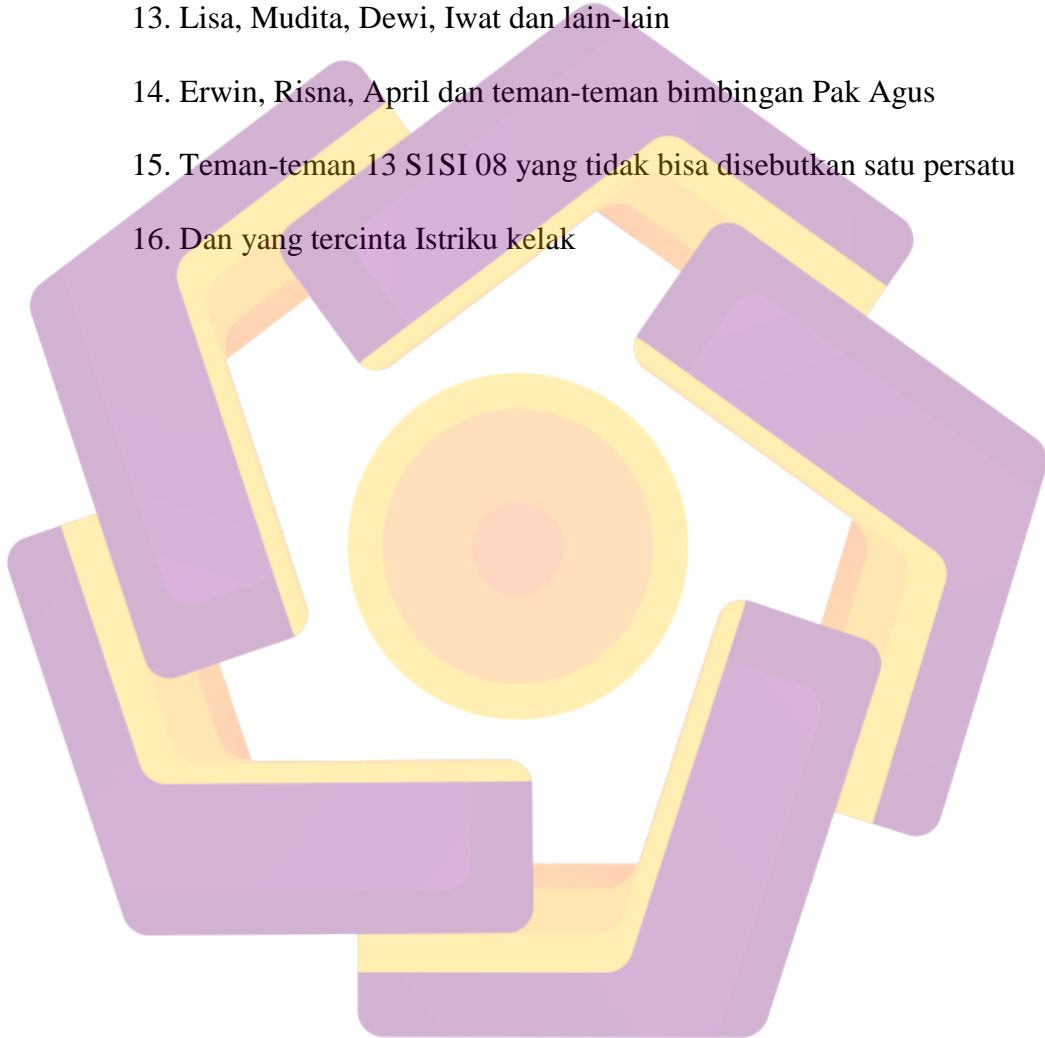
PERSEMBAHAN

Alhamdu-lillahi rabbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang memberikan kesehatan, kesabaran, kesempatan, kemudahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini tentu terdapat banyak kendala baik teknis maupun non teknis. Sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat berbagai kerja keras yang dilakukan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan petunjuk
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ibu Krisnawati, S.Si, MT
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing
5. Bapak Sucito dan Ibu Kustiyah tercinta yang terus memberikan semangat, motivasi, doa dan dukungan dalam setiap masalah yang dihadapi
6. Endwi Widyastuti sebagai satu-satunya sumber semangat
7. Mareta Arum Prabawanti dan Khanifatun Solihah sebagai partner produksi yang tak kenal lelah
8. Bimo Ardi dan Geslin Ardhana yang telah banyak membantu
9. Imam Azis, Ferdika Noviansyah dan Syahrulian sebagai *team support* abadi baik dalam game maupun kehidupan sehari-hari

10. Ahmad Hidayatulloh, Endah Puspawati, Rizal Alfa, Indri Purniasari,
dan Reza yang terus memberikan gambaran tentang skripsi
11. Hanis dan Sidik yang berbahagia
12. Pradina, Hanifah, Citra Finola, Melin suporter dari kejauhan
13. Lisa, Mudita, Dewi, Iwat dan lain-lain
14. Erwin, Risna, April dan teman-teman bimbingan Pak Agus
15. Teman-teman 13 S1SI 08 yang tidak bisa disebutkan satu persatu
16. Dan yang tercinta Istriku kelak



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia Nya telah selesailah skripsi dengan judul ***“Pembuatan Video Profil Museum Batik Yogyakarta Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”***.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini penulis banyak menerima dukungan dari berbagai pihak sehingga terselesaikan skripsi ini sesuai dengan harapan.

Penulis sadar bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, meskipun demikian penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca dan penulis bersenang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap mudah-mudahan hasil karya ini dapat berguna bagi perkembangan teknologi informasi serta kajian bagi penelitian berikutnya.

Wassalamu”alaikum wr.wb

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
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	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Penelitian bagi Objek.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian bagi Masyarakat	4
1.5.3 Manfaat Penelitian bagi Penulis	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5

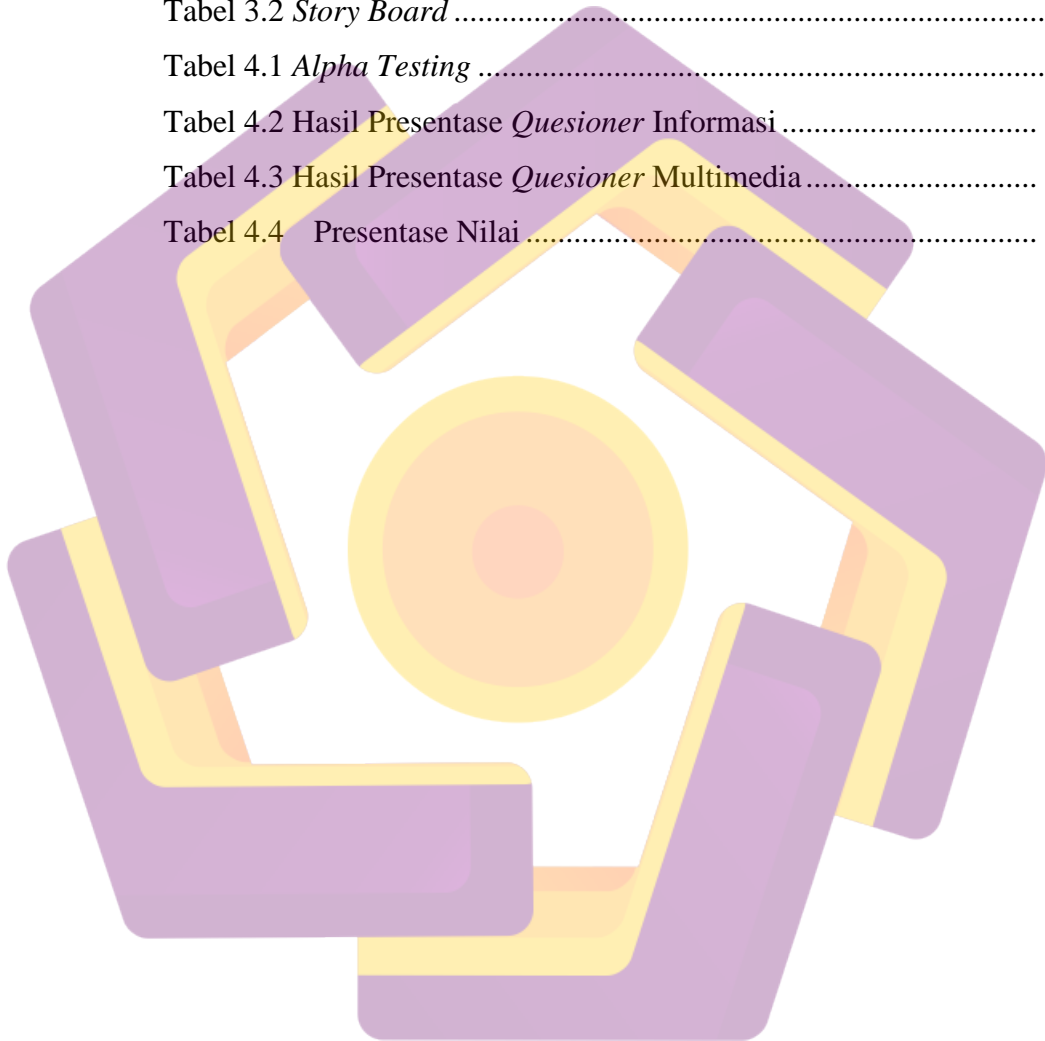
1.6.2	Analisis	6
1.6.3	Produksi.....	6
1.6.4	Pengujian	7
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Pengertian Multimedia.....	10
2.2.1	<i>Element</i> Multimedia	11
2.2.2	Video Profil	12
2.2.3	<i>Live Shoot</i>	14
2.2.4	<i>Motion Graphic</i>	14
2.3	Analisis SWOT	15
2.3.1	Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	15
2.3.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	15
2.3.3	Peluang (<i>Opportunities</i>)	15
2.3.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	15
2.4	Analisa Kebutuhan Sistem.....	17
2.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	17
2.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	17
2.5	Proses Produksi Video	17
2.5.1	Pra-produksi	17
2.5.2	Produksi.....	19
2.5.3	Pasca Produksi.....	25
2.4	Evaluasi.....	26
2.4.1	Kuesioner.....	26

2.4.2	Skala <i>Likert</i>	26
2.4.3	Rumus Presentase Skala <i>Likert</i>	27
BAB III ANALISIS DAN PRODUKSI.....		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Sejarah Museum Batik Yogyakarta.....	29
3.1.2	Visi dan Misi	29
3.2	Pengumpulan Data.....	30
3.2.1	Wawancara	30
3.2.2	Observasi	33
3.3	Analisis Masalah.....	40
3.3.1	Analisis <i>SWOT</i>	40
3.3.2	Kelemahan Media Lama	46
3.3.3	Solusi yang Diusulkan.....	48
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	49
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	50
3.5	Pra Produksi.....	52
3.5.1	Ide.....	52
3.5.2	Naskah	52
3.5.3	<i>Story Board</i>	53
BAB IV Implementasi dan Evaluasi		64
4.1	Produksi	64
4.1.1	Pengambilan Gambar	64
4.1.2	<i>Time Lapse</i>	67
4.1.3	<i>Masking</i>	70

4.1.4	<i>Motion Graphic</i>	73
4.1.5	Pembuatan Suara	78
4.1	Pasca Produksi	82
4.2.1	<i>Compositing</i>	82
4.2.2	<i>Editing</i>	85
4.2.3	<i>Warp Stabilizer</i>	90
4.2.4	<i>Color Correction</i>	91
4.2.5	<i>Rendering</i>	92
4.2	Implementasi.....	95
4.3	Pembahasan	95
4.4.1	<i>Alpha Testing</i>	95
4.4.2	Skala <i>Likert</i>	99
4.4.3	Perhitungan Skala <i>Likert</i> Aspek Infomasi.....	103
4.4.4	Perhitungan Skala <i>Likert</i> Aspek Multimedia	105
4.4	Penerapan Teknis Video	107
BAB V PENUTUP.....		109
5.1	Kesimpulan	109
5.2	Saran	109
Daftar Pustaka		111
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penilaian SWOT	16
Tabel 2.2 Pengkategorian skor jawaban.....	28
Tabel 3.1 Strategi SWOT.....	44
Tabel 3.2 <i>Story Board</i>	54
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	96
Tabel 4.2 Hasil Presentase <i>Quesioner</i> Informasi.....	100
Tabel 4.3 Hasil Presentase <i>Quesioner</i> Multimedia.....	101
Tabel 4.4 Presentase Nilai	103

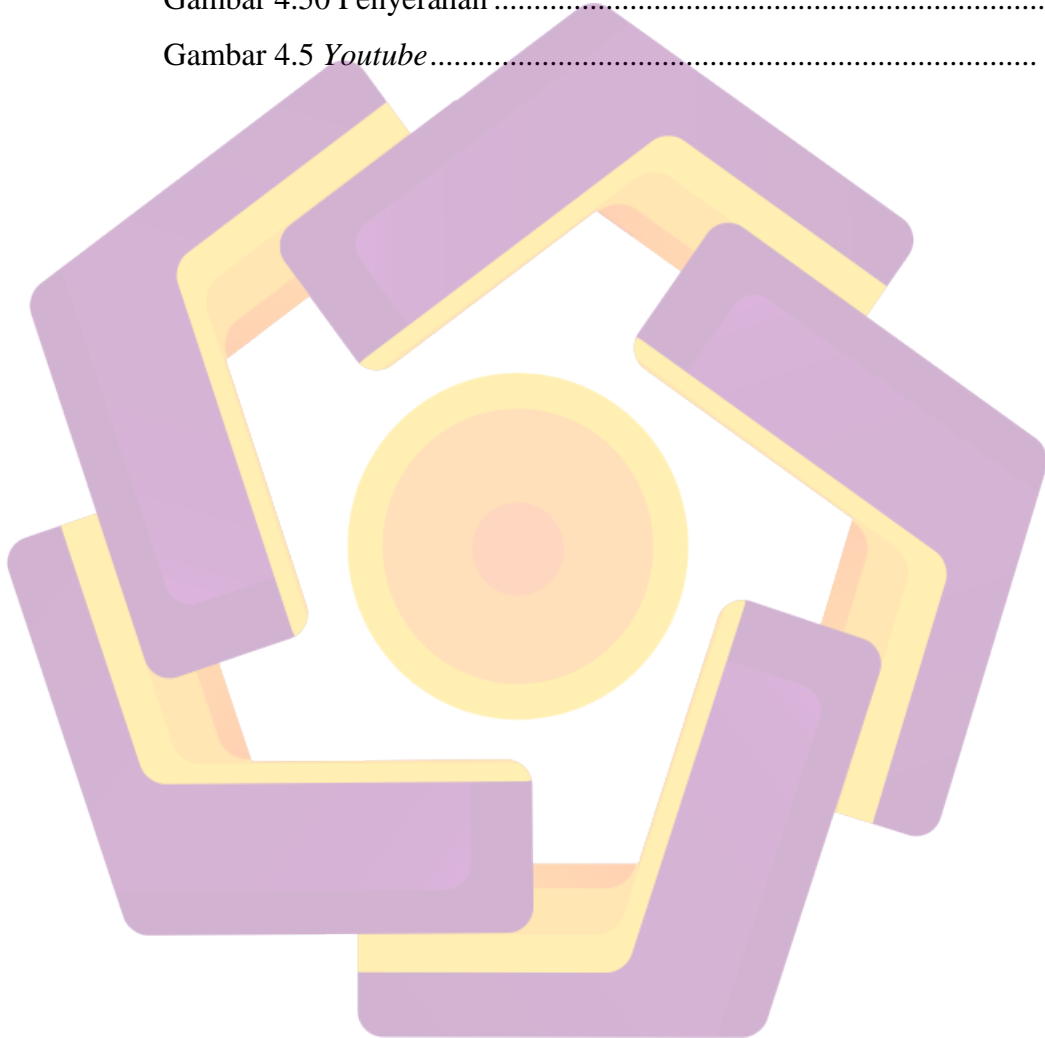


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Story Board</i>	19
Gambar 2.2 <i>Frog Eye</i>	20
Gambar 2.3 <i>Low Angle</i>	21
Gambar 2.4 <i>Eye Level</i>	21
Gambar 2.5 <i>High Eye</i>	22
Gambar 2.6 <i>Extreme Close Up</i>	22
Gambar 2.7 <i>Group Shoot</i>	23
Gambar 2.8 <i>Long Shoot</i>	23
Gambar 2.9 <i>Two Shoot</i>	24
Gambar 3.1 <i>Booklet</i>	34
Gambar 3.2 <i>Brosur Museum Batik Yogyakarta</i>	35
Gambar 3.3 <i>Web Site Musuem Batik Yogyakarta</i>	36
Gambar 3.4 <i>Facebook Museum Batik Yogyakarta</i>	37
Gambar 3.5 <i>Instagram Museum Batik Yogyakarta</i>	38
Gambar 3.3 <i>Ruangan Museum</i>	39
Gambar 4.1 <i>Benteng (Plengkung Gading)</i>	64
Gambar 4.2 <i>Benteng (Plengkung Gading)</i>	65
Gambar 4.3 <i>Hamzah Batik</i>	65
Gambar 4.4 <i>Jl. Dr. Sutomo</i>	66
Gambar 4.5 <i>Front Office Museum</i>	66
Gambar 4.6 <i>Tugu Jogja</i>	67
Gambar 4.7 <i>Jendela New Project</i>	68
Gambar 4.8 <i>Open project</i>	68
Gambar 4.9 <i>scene 1</i>	69
Gambar 4.10 <i>speed duration</i>	69
Gambar 4.11 <i>Export Settings</i>	70
Gambar 4.12 <i>Jendela Projek</i>	71

Gambar 4.13 <i>Composition Setting</i>	71
Gambar 4.14 Layar.....	72
Gambar 4.15 <i>Timeline</i>	72
Gambar 4.16 Tampilan Adobe After Effect CS6.....	73
Gambar 4.17 <i>Composition Setting</i>	74
Gambar 4.18 Jendela Projek	74
Gambar 4.19 <i>Timeline</i>	75
Gambar 4.20 Pembuatan 3D objek	75
Gambar 4.21 <i>Timeline</i>	76
Gambar 4.22 Proses Pergerakan Kamera.....	76
Gambar 4.23 <i>Shape Layer</i>	77
Gambar 4.24 Pembuatan Teks	77
Gambar 4.25 Jendela <i>File</i>	78
Gambar 4.26 Layar.....	79
Gambar 4.27 <i>New Audio File</i>	79
Gambar 4.28 Layar pada <i>Opening 1</i>	80
Gambar 4.29 <i>Nois Reduction</i>	81
Gambar 4.30 Jendela <i>Save As</i>	81
Gambar 4.31 <i>Form Composition Settings</i>	82
Gambar 4.32 Jendela Projek.....	83
Gambar 4.34 <i>Timeline</i>	84
Gambar 4.35 <i>Time Maker</i>	84
Gambar 4.36 Layar.....	84
Gambar 4.37 Tampilan setelah di <i>opacity</i>	85
Gambar 4.38 Jendela <i>New Project</i>	86
Gambar 4.39 Jendela <i>New Sequence</i>	87
Gambar 4.40 Jendela Projek	88
Gambar 4.41 <i>Timeline</i>	89
Gambar 4.42 Jendela Projek	89
Gambar 4.43 <i>Timeline</i>	90
Gambar 4.44 Jendela <i>Effect</i>	91

Gambar 4.45 Tampilan saat melakukan <i>warp stabilizer</i>	91
Gambar 4.46 <i>Brightness</i> dan <i>contras</i>	92
Gambar 4.47 <i>Export Setting</i>	93
Gambar 4.48 <i>Export Setting</i>	94
Gambar 4.49 <i>Encoding</i>	94
Gambar 4.50 Penyerahan	95
Gambar 4.5 <i>Youtube</i>	108



INTISARI

Berawal dari sebuah gagasan mengenai batik printing yang sekarang semakin meluas. Gelisah melihat perubahan batik, pada tahun 1960an, terutama setelah gempuran teknik printing dalam industri tekstil yang memangkas banyak kaidah dalam seni membatik. Sehingga menghilangkan teknik sebenarnya membatik. Oleh karena itu Bapak Hadi Nugroho dan istrinya, Dewi Sukaningsih, didukung oleh para sahabat dan keluarga besar berinisiatif membangun Museum Batik Yogyakarta.

Museum Batik Yogyakarta merupakan salah satu museum yang menyajikan informasi tentang batik yang berkembang di Indonesia. Museum Batik Yogyakarta, sejak diberdirikannya mempunyai visi dan misi untuk melestarikan teknik dan pengetahuan tentang batik, serta mendokumentasikan motif-motif batik yang ada. Oleh karena itu, perlu dikembangkan satu profil Museum Batik Yogyakarta dalam bentuk video dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan memperkaya ilmu pengetahuan masyarakat kota Yogyakarta dan sekitarnya untuk berkunjung dan belajar di Museum Batik Yogyakarta. Dalam proyek tersebut, dihasilkan profil museum dalam bentuk video sebagai media informasi.

Informasi ini di mungkin dapat membantu masyarakat memperoleh informasi melalui web yang tersedia. Video ini diharapkan bisa menjadi media yang membantu masyarakat menentukan destinasi wisata yang akan dikunjungi sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat mengenai Museum Batik Yogyakarta.

Kata kunci : Video Profil, *Motion Graphic*, *Live Shoot*, Informasi

ABSTRACT

Starting from the idea of a batik printing is now more widespread. Anxious to see the changes batik, in the 1960s, especially after the onslaught of printing techniques in the textile industry to cut a lot of rules in the art of batik. Thus eliminating the actual technique of batik. Therefore Mr Nugroho and his wife, the goddess Sukaningsih, supported by the friends and family of the initiative to build a Museum Batik Yogyakarta.

Museum Batik Yogyakarta is one museum that presents information about batik in Indonesia. Museum Batik Yogyakarta, since diberdirikannya vision and mission to preserve the techniques and knowledge about batik, as well as documenting the motives of batik. Therefore, we need to develop a profile of Yogyakarta Batik Museum in the form of video with the aim of increasing interest in learning and enriching science community of Yogyakarta and surrounding areas to visit and study in Yogyakarta Batik Museum. In the project, resulting profile museum in the form of video as a medium of information.

This information can help in the possible public information obtained through the website provided. The video is expected to be medium to help people determine the tourist destinations to be visited in order to increase public interest in the Museum Batik Yogyakarta.

Keyword: *Video Profile, Motion Graphic, Live Shoot*