

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE MUSEUM PERJUANGAN YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIMELAPSE**

SKRIPSI



disusun oleh:

Renanda Aprekasena Putra

13.11.6834

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE MUSEUM PERJUANGAN YOGYAKARTA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIMELAPSE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Informatika



disusun oleh:

Renanda Aprekasena Putra

13.11.6834

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE MUSEUM PERJUANGAN
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN TIMELAPSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Renanda Aprekasena Putra

13.11.6834

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2016

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFILE MUSEUM PERJUANGAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIMELAPSE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Renanda Aprekasena Putra

13.11.6834

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mei ParwantoKurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, semua tulisan yang ada pada skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan semua isi yang ada didalam skripsi ini benar benar tidak terdapat hasil karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisnya 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.

Saya pribadi akan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah saya buat ini.

Yogyakarta, 28 Agustus 2017

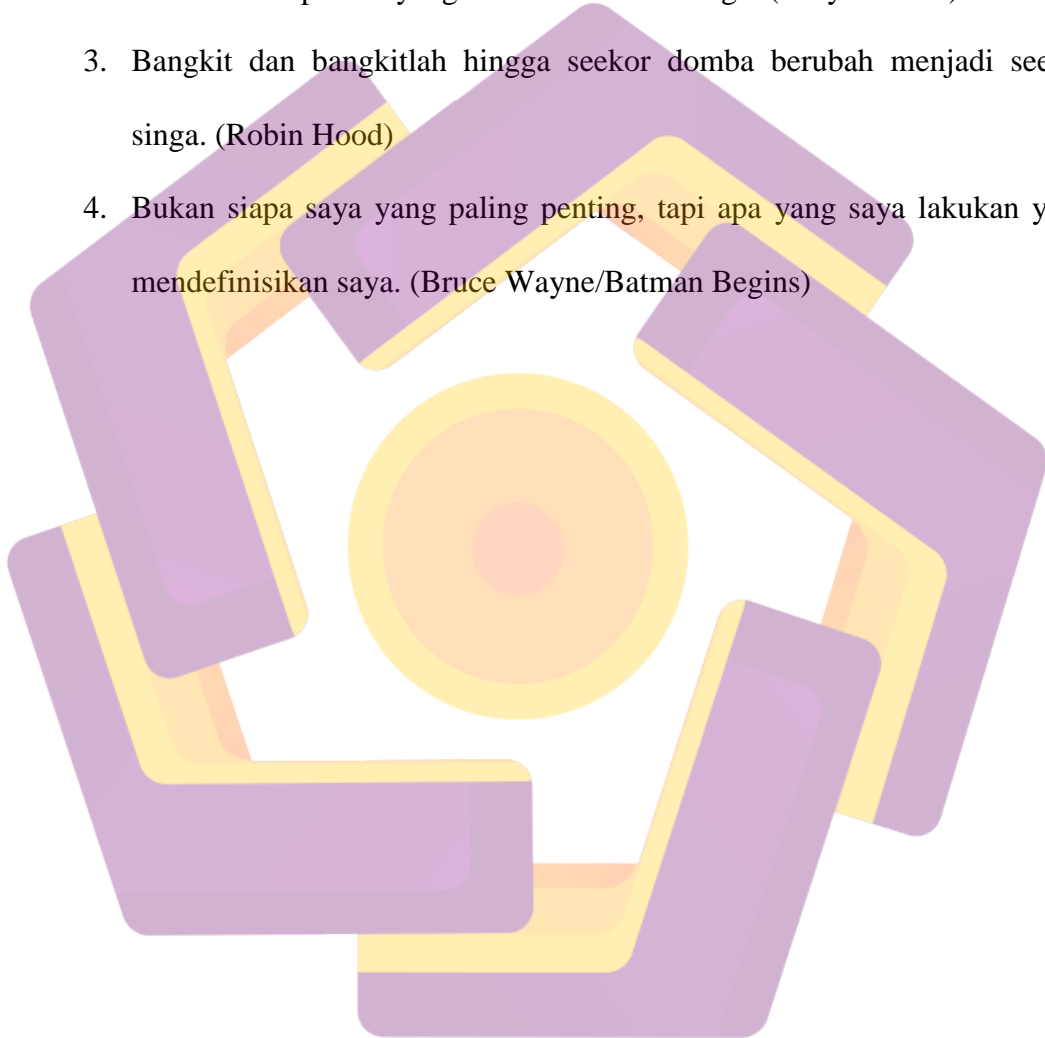


Renanda Aprekasena Putra

13.11.6834

MOTTO

1. Aku belajar bahwa banyak sekali hal yang menakjubkan ketika kamu bekerja keras. (Rory Kramer)
2. Jalani kehidupanmu yang akan selalu kamu ingat (Rory Kramer)
3. Bangkit dan bangkitlah hingga seekor domba berubah menjadi seekor singa. (Robin Hood)
4. Bukan siapa saya yang paling penting, tapi apa yang saya lakukan yang mendefinisikan saya. (Bruce Wayne/Batman Begins)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur atas kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Segala puji syukur penulis ucapkan kepada-Mu karena telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalani proses pembuatan skripsi ini. Dengan segala hormat, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak dan Ibu yang selama ini mendo'akanku, selalu mengajarkan apa arti sebuah kesabaran, mengajarkanku untuk menjadi pria yang kuat dan mandiri.
2. Keluargaku yang selama ini selalu mendoakanku dan memberikan semangat, serta mengingatkan apa arti dari sebuah tanggung jawab.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran, masukan dan dengan penuh sabar membimbing sampai tahap ini.
4. Kontrakan Haji Sholeh dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih sudah memberikan semangat, inspirasi dan saran disaat senang maupun susah dimana bantuan kalian akan sangat berarti dimasa depan.
5. Keluarga besar 13 S1 TI 02 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, sukses buat kita semua.

Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik disengaja maupun tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua semoga dilancarkan segala urusannya, dan semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, Amin...

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penyusun skripsi yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO PROFILE MUSEUM PERJUANGAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIMELAPSE” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat dibatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan masalah ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T selaku Ketua Jurusan Strata 1 Teknik Informatika.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan masukan terhadap penelitian ini.

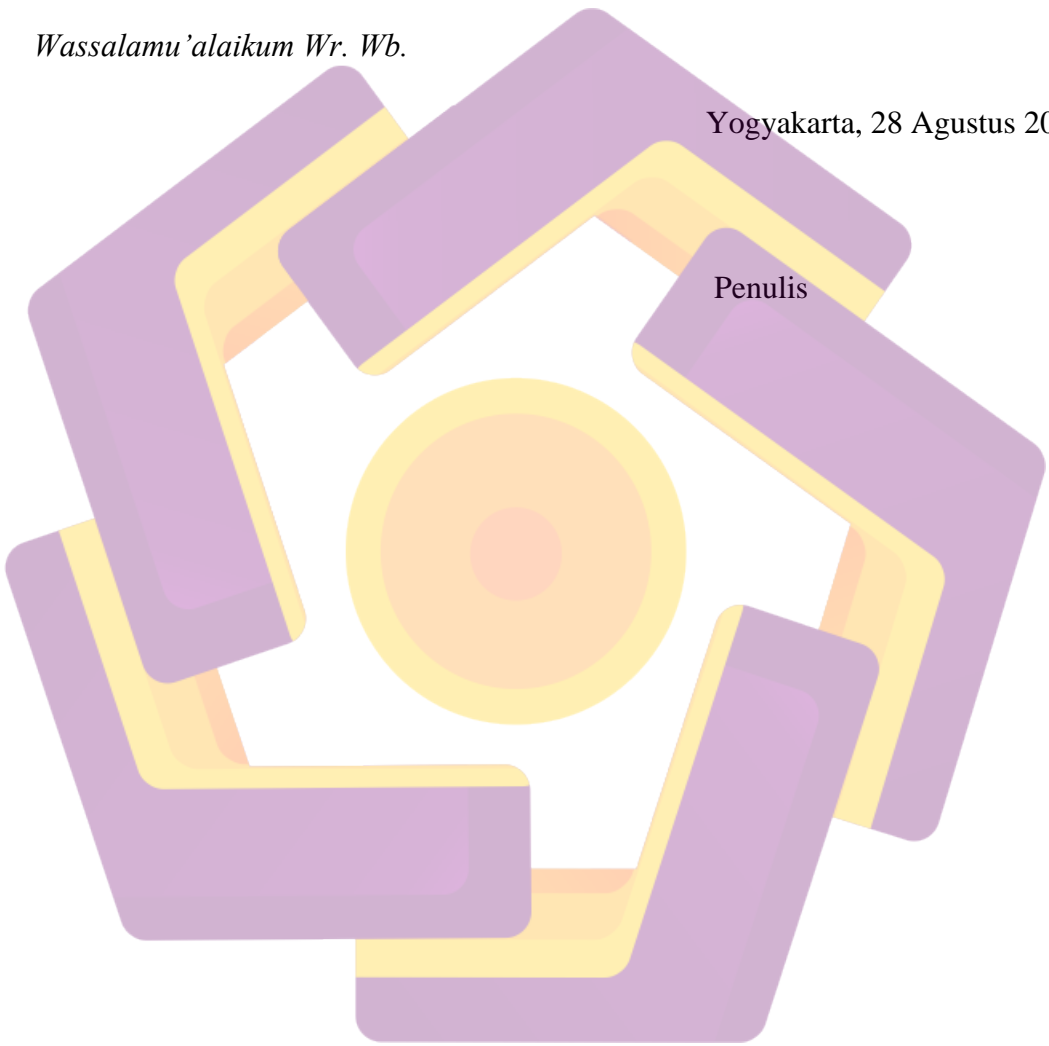
6. Dan keluarga besar 13 S1 TI 02 yang selalu memberikan motivasi dan semangat.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Agustus 2017

Penulis



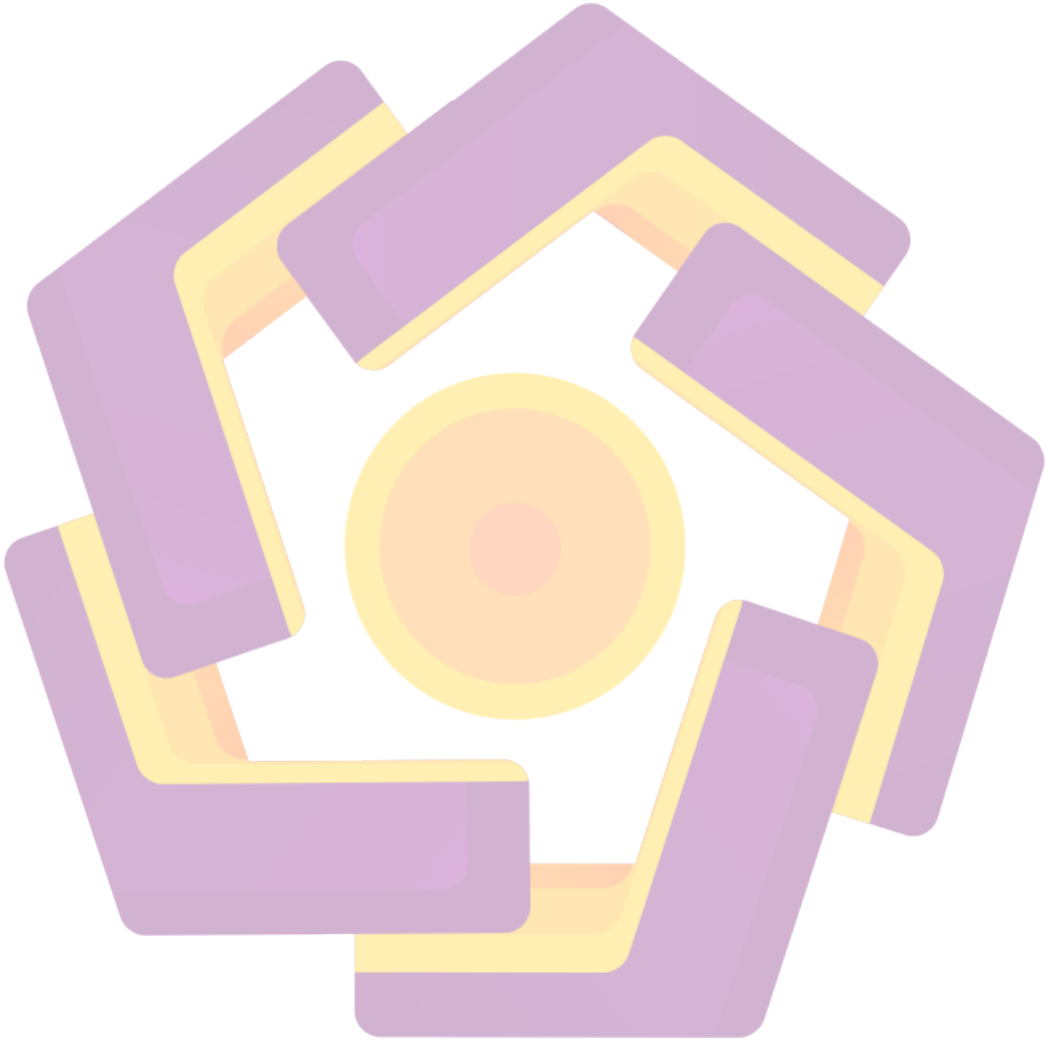
DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Hasil Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.2 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Pengertian Multimedia [3]	8
2.2.2	Pengertian Video [4]	10
2.3	Konsep Dasar Video.....	10
2.3.1	<i>Frame Rate</i> [5]	10
2.3.2	Resolusi Dan <i>Frame Size</i> [4].....	11
2.3.3	Format <i>File Video</i> [4] [6].....	12
2.4	Konsep Dasar <i>Company Profile</i>	13
2.4.1	Pengertian <i>Company Profile</i> [7].....	13
2.5	Pengertian Teknik <i>Live Shoot</i> [8].....	14
2.6	Konsep Dasar Teknik <i>Timelapse</i>	15
2.6.1	Sejarah <i>Timelapse</i> [9].....	15
2.6.2	Pengertian <i>Timelapse</i> [10].....	16
2.7	Analisis Kelayakan [11]	19
2.8	Tahapan Pembuatan Video Profil [12]	20
2.8.1	Pra-Produksi.....	20
2.8.2	Produksi	20
2.8.3	Pasca Produksi	21
2.9	Teknik Pengambilan Gambar [13]	21
2.9.1	Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>)	21
2.10	Merekam Suara [14]	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Sejarah Museum Perjuangan Yogyakarta	26
3.1.2	Visi dan Misi Museum Perjuangan Yogyakarta	30
3.1.3	Jam Buka Museum.....	30
3.1.4	Fasilitas Museum Perjuangan Yogyakarta.....	31
3.2	Analisis Kebutuhan Video Profil	34
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	38

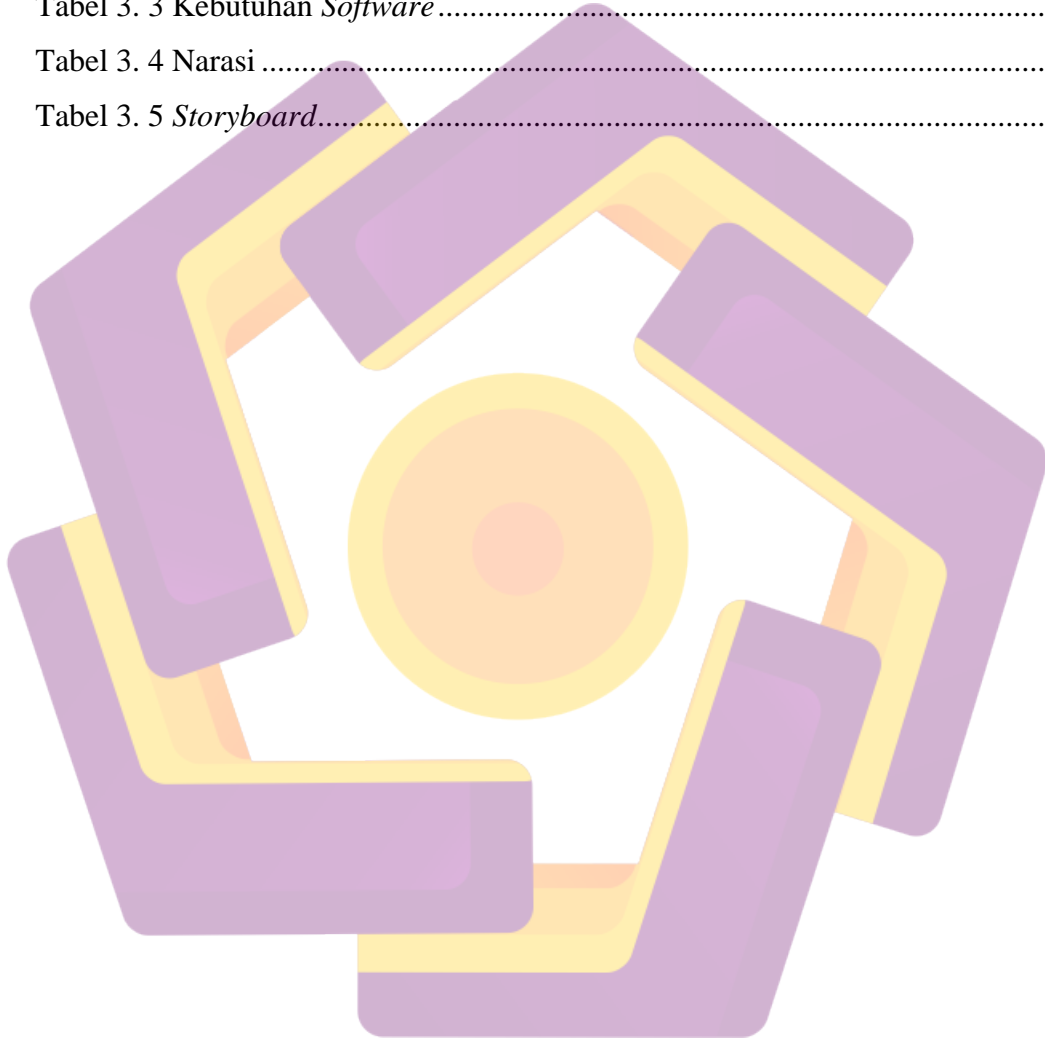
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	38
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	39
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia	40
3.3	Analisis Kelayakan	41
3.3.1	Kelayakan Teknis	41
3.3.2	Kelayakan Ekonomi	42
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	42
3.3.4	Kelayakan Operasional	42
3.3.5	Kelayakan Jadwal.....	42
3.4	Tahap Pra Produksi	43
3.4.1	Ide Pembuatan Video	43
3.4.2	Tema Pembuatan Video	43
3.4.3	Narasi Video.....	43
3.4.4	<i>Storyboard</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Pembahasan	56
4.1.1	Alur Produksi	56
4.1.2	Tahap Produksi	56
4.1.2.1	Menentukan Alat Yang Akan Digunakan.....	57
4.1.2.2	<i>Live Shoot</i>	59
4.1.2.3	<i>Timelapse</i>	68
4.1.3	Pasca Produksi	77
4.1.3.1	Pengolahan <i>Timelapse (Adobe Photoshop)</i>	77
4.1.3.2	Pengolahan Video (<i>Adobe Premiere</i>)	81
4.2	Implementasi	92
4.2.1	<i>Testing</i> (Pengujian)	92
4.2.2	Evaluasi	93
BAB V PENUTUP.....		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		96

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Faktor-faktor mempengaruhi kelayakan	19
Tabel 3. 1 Kebutuhan Peralatan <i>Shooting</i>	38
Tabel 3. 2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	39
Tabel 3. 3 Kebutuhan <i>Software</i>	39
Tabel 3. 4 Narasi	44
Tabel 3. 5 <i>Storyboard</i>	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh potongan <i>frame timelapse</i>	18
Gambar 2. 2 <i>Bird eye view</i>	22
Gambar 2. 3 <i>High angle</i>	23
Gambar 2. 4 <i>Low angle</i>	24
Gambar 2. 5 <i>Eye level</i>	25
Gambar 3. 1 Museum Perjuangan Yogyakarta	28
Gambar 3. 2 Tempat parkir motor.....	31
Gambar 3. 3 Tempat parkir mobil.....	32
Gambar 3. 4 Taman.....	32
Gambar 3. 5 Lantai atas museum.....	33
Gambar 3. 6 Lantai bawah museum.....	33
Gambar 3. 7 Toilet	34
Gambar 3. 8 <i>Museum Goes To Campus</i>	35
Gambar 3. 9 Museum Masuk Sekolah	36
Gambar 4. 1 Alur produksi.....	56
Gambar 4. 2 Mode <i>Movie</i>	59
Gambar 4. 3 <i>Movie Exposure Manual</i>	60
Gambar 4. 4 Contoh pengaturan <i>Shutter Speed</i>	61
Gambar 4. 5 Contoh pengaturan Diafragma	62
Gambar 4. 6 Contoh pengaturan ISO	63
Gambar 4. 7 Contoh pengaturan kondisi luar museum.....	64
Gambar 4. 8 Contoh pengaturan kondisi dalam museum	65
Gambar 4. 9 <i>Movie Rec. Size</i>	66
Gambar 4. 10 <i>Picture Style</i>	67
Gambar 4. 11 <i>White Balance</i>	68
Gambar 4. 12 <i>Magic Lantern</i>	69
Gambar 4. 13 Tombol “ <i>Delete</i> ”	70
Gambar 4. 14 <i>Intervalometer</i>	71
Gambar 4. 15 Pengaturan <i>Intervalometer</i>	72

Gambar 4. 16 Menghentikan proses <i>Timelapse</i>	73
Gambar 4. 17 <i>Rule of Thirds</i>	74
Gambar 4. 18 <i>Negative Space</i>	74
Gambar 4. 19 Simetri 1	75
Gambar 4. 20 Simetri 2	75
Gambar 4. 21 <i>Frame within a Frame</i>	76
Gambar 4. 22 <i>Leading Lines</i> 1	76
Gambar 4. 23 <i>Leading Lines</i> 2	77
Gambar 4. 24 Manajemen <i>file</i> foto	78
Gambar 4. 25 Lembar kerja <i>Adobe Photoshop CC 2015</i>	79
Gambar 4. 26 <i>Import file</i> foto	79
Gambar 4. 27 <i>Render video Timelapse</i>	80
Gambar 4. 28 Pengaturan <i>render video Timelapse</i>	81
Gambar 4. 29 Manajemen <i>file</i> video	82
Gambar 4. 30 Tampilan pengaturan lembar kerja.....	82
Gambar 4. 31 Lokasi <i>file</i> penyimpanan <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	83
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Sequence Preset</i>	84
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Main Sequence</i>	84
Gambar 4. 34 Menaruh <i>file</i> video dan <i>timelapse</i>	85
Gambar 4. 35 Memberikan <i>background</i> musik.....	86
Gambar 4. 36 Memotong video	86
Gambar 4. 37 <i>File</i> ekstensi rekaman <i>Iphone 5</i>	87
Gambar 4. 38 <i>File</i> rekaman dimasukkan dalam lembar kerja	88
Gambar 4. 39 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	89
Gambar 4. 40 <i>Color Grading</i>	90
Gambar 4. 41 <i>Rendering</i> video	90
Gambar 4. 42 Direktori semua <i>file editing</i>	92
Gambar 4. 43 Penyerahan video profil Museum Perjuangan Yogyakarta.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara	1
Lampiran B Observasi.....	2
Lampiran C Kuesioner 1	3
Lampiran D Kuesioner 2	4
Lampiran E Kuesioner 3	5
Lampiran F Kuesioner 4.....	6
Lampiran G Kuesioner 5.....	7
Lampiran H Kuesioner 6.....	8
Lampiran I Kuesioner 7	9
Lampiran J Kuesioner 8	10
Lampiran K Kuesioner 9.....	11
Lampiran L Kuesioner 10.....	12
Lampiran M Kuesioner 11	13
Lampiran N Kuesioner 12.....	14
Lampiran O Kuesioner 13.....	15
Lampiran P Kuesioner 14.....	16
Lampiran Q Kuesioner 15.....	17
Lampiran R Kuesioner 16.....	18
Lampiran S Kuesioner 17.....	19
Lampiran T Kuesioner 18	20
Lampiran U Kuesioner 19.....	21
Lampiran V Kuesioner 20.....	22

INTISARI

Museum Perjuangan Yogyakarta merupakan tempat pariwisata yang dibangun dalam rangka peringatan Hari Kebangkitan Nasional yang diprakarsai oleh Dr. Sutomo pada tanggal 20 Mei 1908, kemudian diresmikan paska perang kemerdekaan pada tanggal 29 Juni 1961 dengan peletakan batu pertama oleh Sri Paku Alam VIII. Museum Perjuangan Yogyakarta masih dalam satu manajemen dengan Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta. Sejak tanggal 5 September 1997 Museum Perjuangan disahkan menjadi unit II dari Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.

Tujuan dari penulis membuat sebuah media informasi untuk Museum Perjuangan Yogyakarta dalam bentuk video profil menggunakan teknik *live shoot* dan *timelapse* dikarenakan pada keikutsertaan Museum Perjuangan Yogyakarta dalam acara seperti Museum Goes To School, Museum Goes To Campus, Museum Exhibition, dll belum adanya video profil yang ditampilkan. Hal itu membuat pihak Museum Perjuangan kesulitan dalam mempresentasikan profil museum kepada pengunjung karena kurang lengkapnya materi.

Dengan dibuatnya video profil ini, para pengunjung dapat mengetahui informasi yang lebih lengkap tentang profil dari Museum Perjuangan Yogyakarta. Video profil ini nantinya akan menampilkan deskripsi Museum Perjuangan Yogyakarta tentang sejarah benda-benda apa saja yang terdapat diluar maupun didalam Museum Perjuangan Yogyakarta.

Kata-kunci : video profil, Museum Perjuangan Yogyakarta, *live shoot*, *timelapse*.

ABSTRACT

Perjuangan Museum of Yogyakarta is a place of tourism was built in order to National Resurgence Day initiated by Dr. Sutomo on May 20, 1908, then inaugurated after the war of independence on June 29, 1961 with the laying of the first stone by Sri Paku Alam VIII. Perjuangan Museum of Yogyakarta still in one management with Vredeburg Museum of Yogyakarta. Since September 5, 1997 Perjuangan Museum was passed into unit II of Vredeburg Museum of Yogyakarta.

The purpose of the authors to create an information media for Perjuangan Museum of Yogyakarta in the form of video profile using live shoot and timelapse techniques because the profile of Perjuangan Museum of Yogyakarta participation in events such as the Museum Goes To School, Museum Goes To Campus, Museum Exhibition, etc. is none of video profiles that are displayed. This makes the Perjuangan Museum difficult in presenting the museum's profile to visitors because is not of complete material.

With the creation of this video profile, visitors can find out more information about the profile of the Perjuangan Museum of Yogyakarta. This video profile will later display a description of the Perjuangan Museum of Yogyakarta about the history of any objects contained outside or inside the Perjuangan Museum of Yogyakarta.

***Keywords** : video profile, Perjuangan Museum of Yogyakarta, live shoot, timelapse.*

