

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MASKING TRANSITION*, *TIME REMAPPING*
DAN *TIMELAPSE* PADA IKLAN WISATA GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI



disusun oleh

Hendrikus K Duli Lr

17.12.0126

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

2022

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MASKING TRANSITION*, *TIME REMAPPING* DAN *TIMELAPSE*
PADA IKLAN WISATA GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Hendrikus K Duli Lr

17.12.0122

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *MASKING TRANSITION*, *TIME REMAPPING* DAN *TIMELAPSE* PADA IKLAN WISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendrikus K Duli Lr

17.12.0126

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2021

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawam, M.Kom

NIK.190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK *MASKING TRANSITION*, *TIME REMAPPING* DAN *TIMELAPSE* PADA IKLAN WISATA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendrikus K Duli Lr

17.12.0126

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawam, M.Kom

NIK. 190302057

Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.

NIK. 190302197

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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, 1 Agustus 2022



Hendrikus Kopong Duli Lr

NIM. 17.12.0126

MOTTO

"Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan-pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampauai kekuatanmu. Pada waktu kamu dicobai Ia akan memberikan kepadamu jalan ke luar, sehingga kamu dapat

menanggungnya."

(1 Korintus 10:13)

Last but not least, I wanna thank me

I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for... for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times...



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas anugerahnya dan nikmat yang tak terkira, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua, bapak saya Kwaran Duli Petrus, ibu saya Petronela Sili Keredok, serta keluarga besar yang sudah mau memberikan dukungan moril dan materi serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Mei P. Kurniawam, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
3. Afif Prastyo, yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi.
4. Semua teman-teman dari kelas 17-S1SI-02 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, kalian telah banyak memberikan pelajaran dan pengalaman hidup yang luar biasa. Sukses selalu buat kalian semua.
5. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang juga turut membantu proses penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI TEKNIK *MASKING TRANSITION*, *TIME REMAPPING* DAN *TIMELAPSE* PADA PROMOSI WISATA GUNUNGKIDUL” dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada:

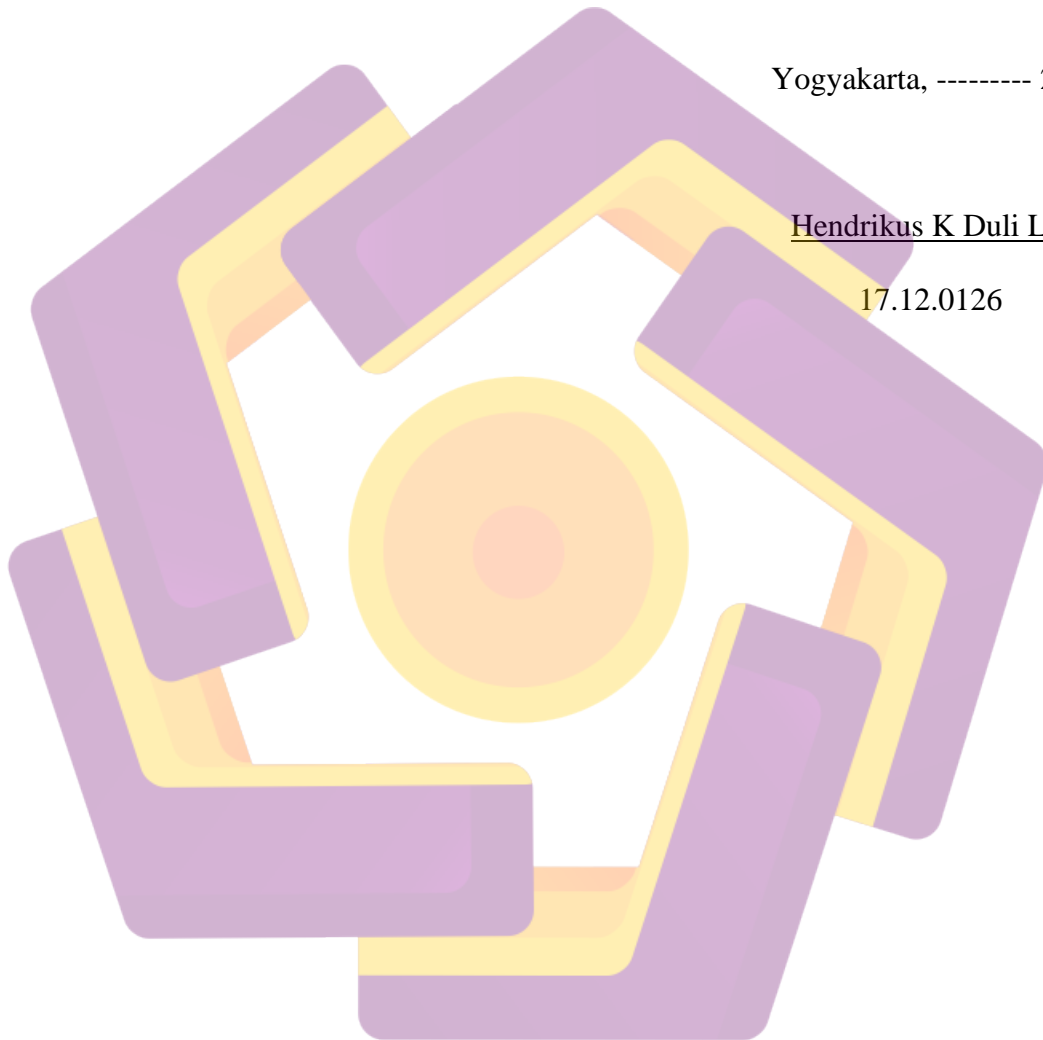
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawam, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya dan keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita-cita.
5. Teman-teman dari kelas 17-S1SI-02 yang telah berbagi ilmu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, ----- 2022

Hendrikus K Duli Lr

17.12.0126

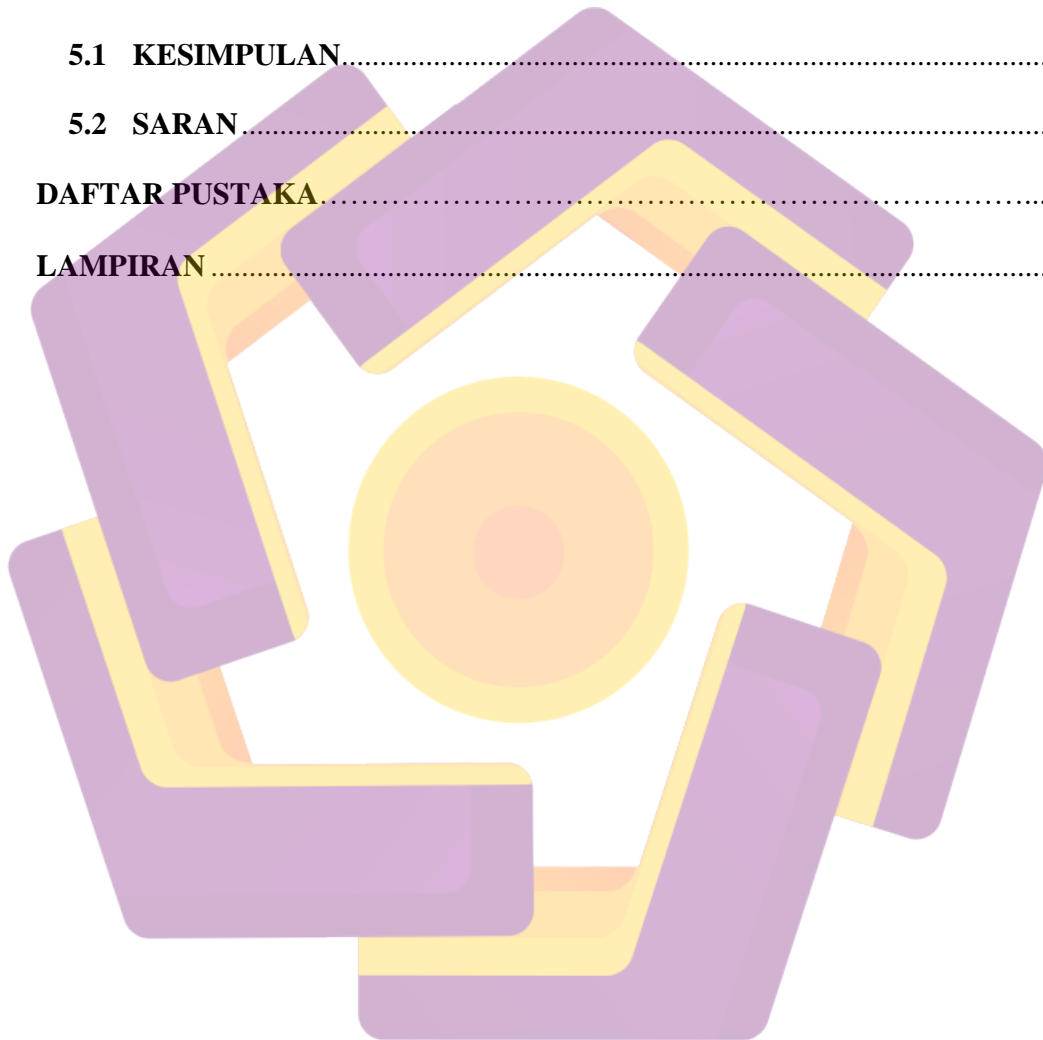


Daftar Isi

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
INTISARI	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA.....	5
1.6.1.1 METODE OBSERVASI.....	5
1.6.1.2 METODE ANALISIS.....	5
1.6.2 METODE PERANGANGAN.....	6
1.6.3 METODE IMPLEMENTASI.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	11
2.2.1 PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	11
2.2.2 KOMPONEN MULTIMEDIA.....	12
2.3 KONSEP DASAR VIDEO	13
2.3.1 PENGERTIAN VIDEO.....	13
2.4 KONSEP DASAR PENUNJANG VIDEO.....	14
2.4.1 ADOBE PREMIERE PRO.....	14
2.4.2 SYSTEM REQUIREMENTS ADOBE PREMIERE PRO.....	14
2.5 SINEMATOGRAFI.....	15
2.5.1 PRA PRODUKSI.....	15

2.5.2	PRODUKSI	15
2.5.3	PASCA PRODUKSI.....	15
2.6	<i>MASKING TRANSITION</i>	16
2.7	<i>TIME REMAPPING</i>	16
2.8	<i>TIMELAPSE</i>	16
2.9	MEDIA SOSIAL	16
2.10	KONSEP DASAR PERIKLANAN.....	17
2.10.1	FUNGSI DAN PERAN PERIKLANAN.....	17
2.10.2	TUJUAN PERIKLANAN.....	17
2.10.3	EFEKTIFITAS IKLAN.....	18
2.10.4	DAMPAK IKLAN.....	19
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1	TINJAUAN UMUM.....	20
3.1.1	DESKRIPSI KABUPATEN GUNUNGKIDUL.....	20
3.1.2	SEJARAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL.....	20
3.1.3	VISI DAN MISI dKABUPATEN GUNUNGKIDUL	22
3.1.4	LOGO KABUPATEN GUNUNGKIDUL	24
3.1.5	WISATA KABUPATEN GUNUNGKIDUL	24
3.2	ANALISIS.....	26
3.2.1	ANALISIS DESKRIPTIF KUALITATIF.....	26
3.2.2	PERBANDINGAN FILM PENDEK LAMA DAN VIDEO BARU	29
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN	32
3.3.1	KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	32
3.3.2	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	32
3.4	TAHAP PRA PRODUKSI	33
3.4.1	PERANCANGAN IDE DAN KONSEP	33
3.4.2	TEMA	34
3.4.3	PERANCANGAN SCHEDULING	34
3.4.4	PERANCANGAN STORYBOARD.....	35
3.4.5	PERANCANGAN NASKAH.....	39
3.4.6	PRODUKSI TEAM CREW DAN TALENT.....	40
BAB IV	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1	PEMBAHASAN	42
4.2	TAHAPAN PRODUKSI.....	42

4.3 TAHAPAN PASCA PRODUKSI.....	44
4.4 EVALUASI.....	51
4.5 MEDIA PLACEMENT.....	60
4.6 PENGIKLANAN DI MEDIA SOSIAL.....	61
4.7 PENYERAHAN HASIL PENELITIAN.....	63
BAB V PENUTUP	64
5.1 KESIMPULAN.....	64
5.2 SARAN.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70



Tabel

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	30
Tabel 3. 2 Perancangan Penjadwalan	34
Tabel 3. 3 Perancangan Storyboard	35
Tabel 3. 3 Perancangan Naskah	39
Tabel 3. 4 Produksi Team	41
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Operasional dengan Hasil Akhir	52
Tabel 4. 2 Sample Hasil Pengujian Kusioner	55
Tabel 4. 3 Bobot Penilaian	56
Tabel 4. 4 Presentase Nilai Skala Likert	56
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Pertanyaan Pertama	57
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Pertanyaan Kedua	57
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Pertanyaan Ketiga	58
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Pertanyaan Keempat	58
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Pertanyaan Kelima	59
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Pertanyaan Keenam	59
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Pertanyaan Ketujuh	59
Tabel Responden	70

Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Logo Gunungkidul	24
Gambar 3. 2 Referensi Video 1.....	27
Gambar 3. 3 Referensi Video 2.....	28
Gambar 3. 4 Referensi Video 3.....	29
Gambar 4. 1 Proses Pengambilan Gambar 1.....	43
Gambar 4. 2 Proses Pengambilan Gambar 2.....	44
Gambar 4. 3 Membuat New Project dan Mengatur Sequence.....	45
Gambar 4. 4 Mengimport Video.....	45
Gambar 4. 5 Menyusun Video ke Timeline.....	46
Gambar 4. 6 Menambahkan Musik Background.....	46
Gambar 4. 7 Memberikan Efek Suara.....	47
Gambar 4. 8 Color Correction.....	48
Gambar 4. 9 Masking Transition.....	49
Gambar 4. 10 Time Remapping.....	49
Gambar 4. 11 Timelapse.....	50
Gambar 4. 12 Proses Rendering.....	51
Gambar 4. 13 Video Hasil Penelitian.....	61
Gambar 4. 14 Gambar pengiklanan video melalui Instagram ads.....	62
Gambar 4. 15 Penyerahan hasil penelitian via Chat Whatsapp.....	63

INTISARI

Pariwisata menjadi salah satu bidang usaha yang memiliki peran yang besar dalam membangun perekonomian di lingkungan sekitar. Dengan adanya bantuan media promosi yang tepat, sektor pariwisata diharapkan mampu menjangkau pasar yang lebih luas sehingga dapat menarik minat dari para pelancong untuk berkunjung dan turut meramaikan objek wisata khususnya Gunungkidul. Namun untuk menarik minat tempat wisata di Gunungkidul dirasa masih kurang.

Dalam rangka membantu promosi dalam peningkatan jumlah pengunjung maka penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik masking transition, time remapping, dan timelapse pada video iklan wisata sebagai media promosi di Kabupaten Gunungkidul. Selain itu, metode perancangan yang digunakan antara lain Perancangan Penjadwalan, Storyboard, dan Naskah Skenario.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis ingin membuat sebuah media berbasis video untuk membantu promosi tempat wisata di wilayah kabupaten Gunungkidul sekaligus melakukan implementasi teknik editing yang dimaksud sehingga harapannya mampu menambah nilai keindahan yang akan berdampak meningkatnya minat pengunjung untuk berwisata di kawasan Gunungkidul.

Kata Kunci: Masking Transition, Timelapse, Time Remapping, Multimedia.



ABSTRACT

Tourism is a business sector that has a big role in building the economy in the surrounding environment. With the help of the right promotional media, the tourism sector is expected to be able to reach a wider market so that it can attract visitors to visit and participate in enlivening tourist attractions, especially Gunungkidul. However, to attract tourist attractions in Gunungkidul is still lacking.

In order to help promotion in increasing the number of visitors, this research aims to implement masking transition, time remapping, and timelapse techniques in tourism advertising videos as promotional media in Gunungkidul Regency. In addition, the design methods used include Scheduling Design, Storyboard, and Scenario Script.

Based on the problems above, the author wants a video-based media to help tourism in the district as well as implement the intended editing technique so that it is hoped to be able to increase the value of beauty which will have an impact on the interest of visitors to travel in Gunungkidul.

Keyword: *Masking Transition, Timelapse, Time Remapping, Multimedia.*

