

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE POTENSI WISATA DESA SOOKA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DINAS PARIWISATA  
KABUPATEN PACITAN**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Ageng Wicaksono**

**13.11.7306**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE POTENSI WISATA DESA SOOKA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DINAS PARIWISATA  
KABUPATEN PACITAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
**Ageng Wicaksono**  
**13.11.7306**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFOMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE POTENSI WISATA DESA SOOKA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DINAS PARIWISATA  
KABUPATEN PACITAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ageng Wicaksono**

**13.11.7306**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 September 2016

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE POTENSI WISATA DESA SOOKA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA DINAS PARIWISATA  
KABUPATEN PACITAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Ageng Wicaksono**

**13.11.7306**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Desember 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190302229



**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
NIK. 190302197



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 Januari 2017

**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 Januari 2018



Ageng Wicaksono

NIM. 13.11.7306

## **MOTTO**

“Untuk mencapai tujuan akhirmu, kamu harus bersabar”

(Tobi)



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa, skripsi merupakan bentuk syukur atas ilmu yang dikaruniakan kepada saya.
2. Kedua orang tua ayah dan ibu yang telah mendidik, mengajarkan saya agar dapat menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat serta selalu memberi doa dan dukungan terhadap saya.
3. Kakak dan adik saya yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dinas Pemuda Olahraga Pariwisata Seni dan Budaya Kabupaten Pacitan yang telah menjadi obyek penelitian.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan atas nikmat Tuhan Yang Maha Esa (YME). Di mana Tuhan YME telah memberikan anugerah dan karunia-Nya. Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Profile Potensi Wisata Desa Sooka Sebagai Media Promosi Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan”.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Kelancaran penulisan skripsi ini selain atas kehendak Tuhan, juga berkat dukungan pembimbing, orang tua dan kawan-kawan. Untuk itulah saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Krisnawati, S.SI, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.

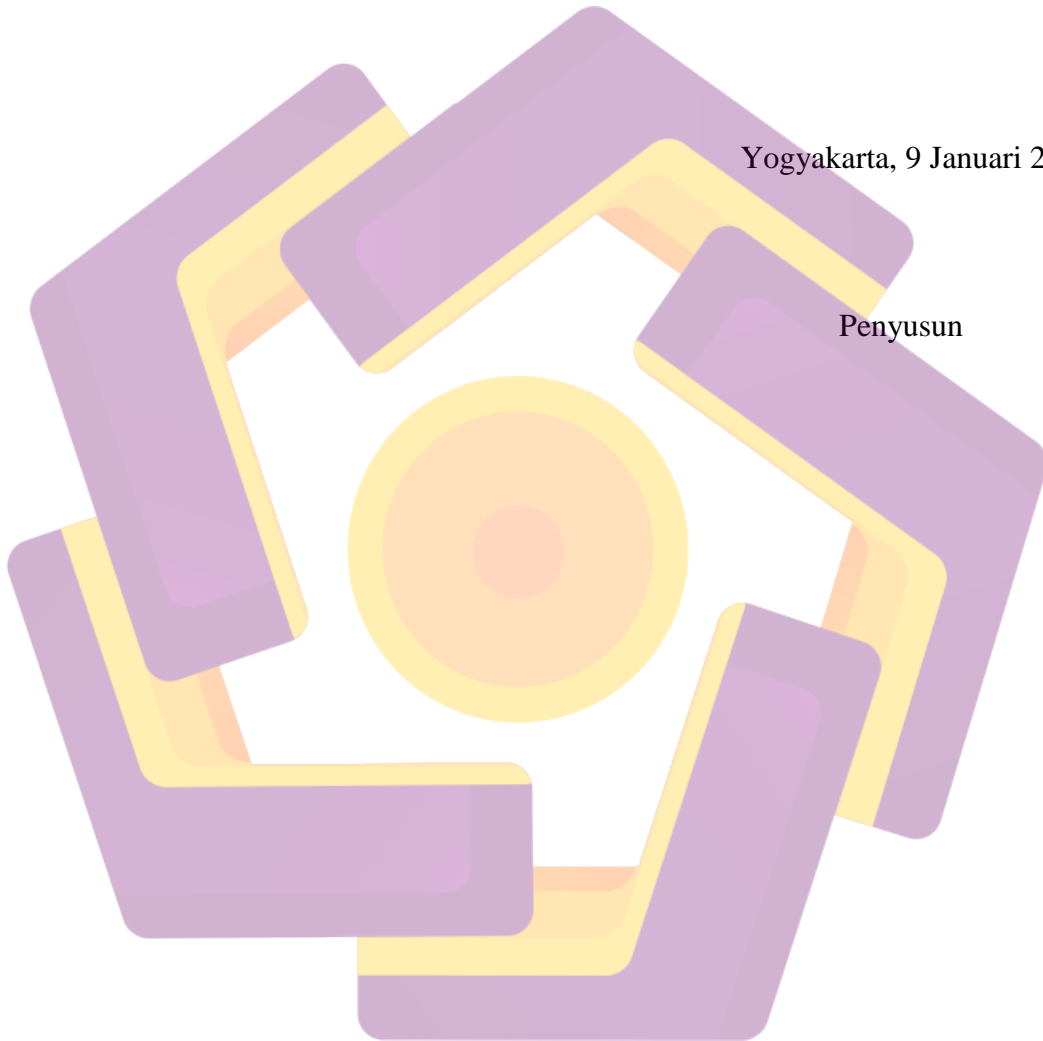


6. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Demikianlah ucapan terima kasih saya ucapkan. Mohon maaf apabila skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Yogyakarta, 9 Januari 2018

Penyusun

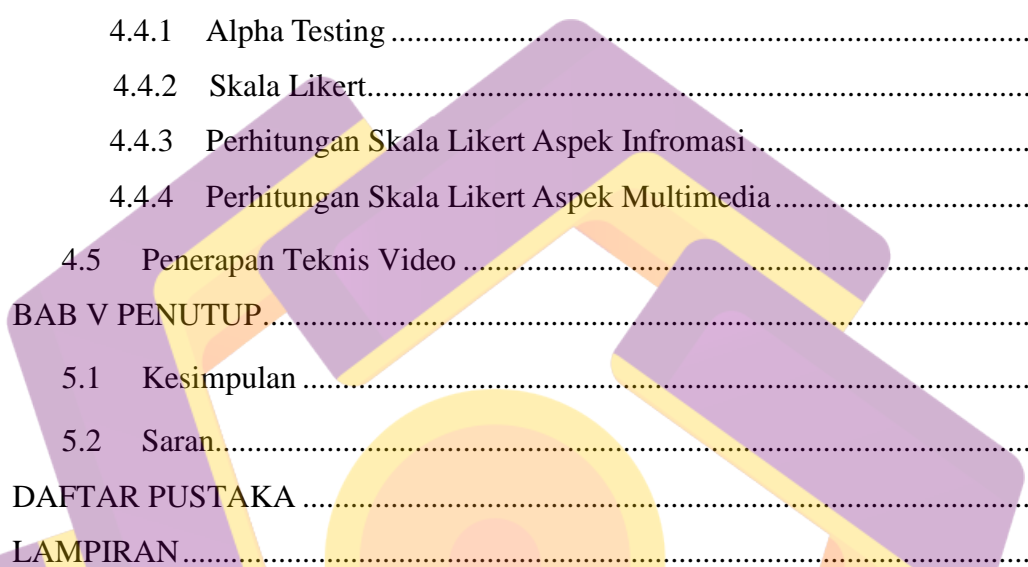


## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi penulis.....	3
1.5.2 Bagi pembaca.....	3
1.5.3 Bagi STMIK Amikom Yogyakarta.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data :.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Produksi.....	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1	Sejarah Multimedia .....	9
2.2.2	Pengertian Multimedia .....	9
2.2.3	Elemen Multimedia .....	10
2.2.4	Video Profil .....	11
2.3	Video .....	13
2.3.1	<i>Shot</i> .....	14
2.3.2	Camera Shot .....	15
2.4	Analisis SWOT .....	21
2.4.1	Manfaat Analisis SWOT .....	22
2.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
2.5.1	Kebutuhan Fungsional .....	23
2.5.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	23
2.6	Analisis Kelayakan .....	23
2.6.1	Analisis Kelayakan Operasional .....	24
2.6.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	24
2.7	Memproduksi Video Profile .....	24
2.7.1	Pra Produksi .....	24
2.7.2	Tahap Produksi .....	26
2.7.3	Pasca Produksi .....	27
2.8	Evaluasi .....	28
2.8.1	Sejarah Skala Likert .....	28
2.8.2	Skala Likert .....	29
2.8.3	Rumus Presentase Skala Likert .....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		31
3.1	Tinjauan Umum .....	31
3.1.1	Gambaran Umum Desa Sooka .....	31
3.1.2	Visi dan Misi .....	31
3.1.3	Lambang Daerah .....	32
3.1.4	Struktur Organisasi .....	33

3.1.5	Potensi wisata di Desa Sooka .....	34
3.2	Pengumpulan Data .....	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi.....	37
3.3	Analisis Masalah .....	38
3.3.1	Analisis SWOT .....	38
3.3.1.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	39
3.3.1.2	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	39
3.3.1.3	Analisis Peluang ( <i>Oportunity</i> ) .....	39
3.3.1.4	Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ) .....	40
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	42
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan .....	42
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	43
3.4.1	Analisa Kebutuhan Fungsional .....	43
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	44
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	44
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	45
3.4.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	46
3.5	Pra Produksi .....	46
3.5.1	Perancangan Ide dan Konsep .....	46
3.5.2	<i>Script</i> atau Naskah .....	46
3.5.3	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI .....</b>		<b>52</b>
4.1	Produksi.....	52
4.1.1	Pengambilan Gambar .....	52
4.1.2	Pembuatan Animasi Motion Graphic .....	56
4.1.3	Pembuatan Motion Tracking .....	58
4.1.4	Pembuatan Suara.....	61
4.2	Pasca Produksi .....	63
4.2.1	Compositing.....	63



4.2.2	Editing.....	66
4.2.3	Color Grading .....	69
4.2.4	Rendering.....	70
4.3	Implementasi.....	73
4.4	Pembahasan.....	73
4.4.1	Alpha Testing .....	73
4.4.2	Skala Likert.....	76
4.4.3	Perhitungan Skala Likert Aspek Infomasi .....	80
4.4.4	Perhitungan Skala Likert Aspek Multimedia.....	81
4.5	Penerapan Teknis Video .....	83
BAB V PENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....		87
LAMPIRAN.....		89

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks SWOT.....	22
Tabel 2. 2 Pengkategorian Skor Jawaban .....	30
Tabel 3. 1 Data kelemahan media lama .....	38
Tabel 3. 2 Analisis SWOT .....	40
Tabel 3. 3 Peralatan Produksi .....	44
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	45
Tabel 3. 5 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3. 6 Kebutuhan Brainware .....	46
Tabel 3. 7 Naskah Video Profil.....	47
Tabel 3. 8 Story Board .....	51
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	73
Tabel 4. 2 Hasil Presentase Quesioner Informasi .....	76
Tabel 4. 3 Hasil Presentase Quesioner Multimedia .....	77
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia .....	10
Gambar 2. 2 Extreme Close Up .....	16
Gambar 2. 3 Close Up .....	16
Gambar 2. 4 Medium Close Up .....	17
Gambar 2. 5 Medium Shot .....	18
Gambar 2. 6 Long Shot .....	18
Gambar 2. 7 Extreme Long Shot.....	19
Gambar 2. 8 Over The Shoulder Shot.....	20
Gambar 2. 9 Contoh Naskah .....	25
Gambar 2. 10 Contoh Strory Board .....	26
Gambar 2. 11 Rumus Presentase Skala Likert.....	29
Gambar 3. 1 Lambang Daerah Kabupaten Pacitan .....	32
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Desa Sooka.....	33
Gambar 3. 3 Situs Batu Rijang.....	34
Gambar 3. 4 Telaga Mbeji .....	34
Gambar 3. 5 Goa Semedi .....	35
Gambar 3. 6 Situs Kali Bak Sooka.....	35
Gambar 3. 7 Foto Wawancara dengan Kepala Desa Sooka.....	37
Gambar 4. 1 0 KM Pacitan.....	52
Gambar 4. 2 Goa Tabuhan .....	53
Gambar 4. 3 Goa Gong .....	53
Gambar 4. 4 Pantai Kasap.....	54
Gambar 4. 5 Telaga Beji .....	54
Gambar 4. 6 Sungai Bak Sooka .....	55
Gambar 4. 7 Situs Batu Rijang.....	55
Gambar 4. 8 Goa Semedi .....	56
Gambar 4. 9 Membuat New Project.....	56
Gambar 4. 10 Gambar objek yang akan digerakkan .....	57
Gambar 4. 11 Timeline .....	57

Gambar 4. 12 Menggerakkan objek dengan teknik Puppet .....	58
Gambar 4. 13 Penambahan Background.....	58
Gambar 4. 14 Jendela New Composition.....	59
Gambar 4. 15 Tampilan setelah import video.....	59
Gambar 4. 16 Tracking Point .....	60
Gambar 4. 17 Motion Tracking.....	60
Gambar 4. 18 Microphone Sony SD 1000 .....	61
Gambar 4. 19 Seleksi narasi di Adobe Audition CC 2015 .....	62
Gambar 4. 20 Capture Noise Print .....	62
Gambar 4. 21 Pengaturan Noise Reduction .....	63
Gambar 4. 22 Form Composition Settings.....	64
Gambar 4. 23 Jendela Projek .....	64
Gambar 4. 24 Timeline .....	65
Gambar 4. 25 Time Maker .....	65
Gambar 4. 26 Layar.....	66
Gambar 4. 27 Jendela New Project Sony Vegas Pro 13 .....	67
Gambar 4. 28 Jendela Import Project Sony Vegas Pro 13.....	67
Gambar 4. 29 Timeline Sony Vegas Pro 13.....	68
Gambar 4. 30 Import Narasi.....	68
Gambar 4. 31 Timeline Sony Vegas Pro 13.....	69
Gambar 4. 32 Color Corrector .....	69
Gambar 4. 33 Pengaturan Color Corrector .....	70
Gambar 4. 34 Jendela Render .....	71
Gambar 4. 35 Render Setting .....	72
Gambar 4. 36 Proses Rendering.....	72
Gambar 4. 37 Youtube .....	84

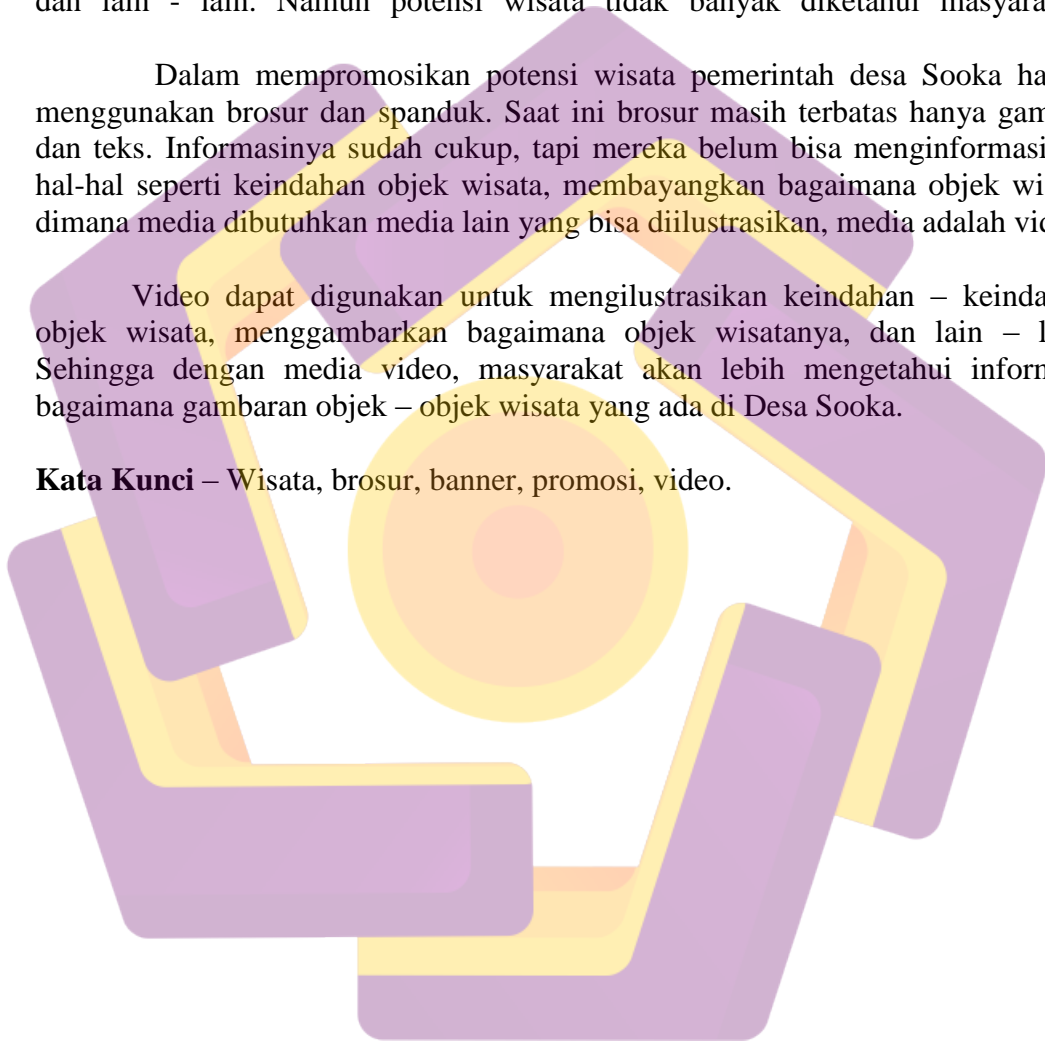
## INTISARI

Desa Sooka adalah sebuah desa yang terletak di sebelah barat Kabupaten Pacitan, tepatnya di Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Desa ini memiliki banyak potensi wisata seperti gua, situs peninggalan prasejarah, danau dan lain - lain. Namun potensi wisata tidak banyak diketahui masyarakat.

Dalam mempromosikan potensi wisata pemerintah desa Sooka hanya menggunakan brosur dan spanduk. Saat ini brosur masih terbatas hanya gambar dan teks. Informasinya sudah cukup, tapi mereka belum bisa menginformasikan hal-hal seperti keindahan objek wisata, membayangkan bagaimana objek wisata dimana media dibutuhkan media lain yang bisa diilustrasikan, media adalah video.

Video dapat digunakan untuk mengilustrasikan keindahan – keindahan objek wisata, menggambarkan bagaimana objek wisatanya, dan lain – lain. Sehingga dengan media video, masyarakat akan lebih mengetahui informasi bagaimana gambaran objek – objek wisata yang ada di Desa Sooka.

**Kata Kunci** – Wisata, brosur, banner, promosi, video.



## ABSTRACT

*Sooka Village is a village located west of Pacitan regency, precisely in District Punung, Pacitan regency, East Java. This village has a lot of tourism potential such as caves, prehistoric relics sites, lakes and others - others. But the potential of tourism is not widely known by the public.*

*In promoting the tourism potential of the village government Sooka uses only brochures and banners. Currently brochures are still only limited images and text. The information is enough, but they have not been able to inform things like the beauty of a tourist attraction, picture how the tourist object where the media is needed other media that can illustrate, the media is video.*

*Video can be used to illustrate the beauty of a tourist attraction, describes how the object of the tour, and others. So with the video media, the public will be more aware of information how to image the attractions in the village of Sooka.*

**Keywords** – *tourism, brochures, banner, promotion, video.*

