

**PENERAPAN TEKNIK TIMELAPSE DAN MOTION GRAPHIC DALAM  
PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERJUDUL**

**WECOME TO BANTUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dimas Wahyu Nugroho**

**14.11.8233**

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

**2018**

**PENERAPAN TEKNIK TIMELAPSE DAN MOTION GRAPHIC DALAM  
PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERJUDUL  
WELCOME TO BANTUL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Informatika



disusun oleh

**Dimas Wahyu Nugroho**

**14.11.8233**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK TIMELAPSE DAN MOTION GRAPHIC DALAM  
PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERJUDUL  
WECOME TO BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dimas Wahyu Nugroho**

**14.11.8233**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 Juni 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Barka Satya, M. Kom**

**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK TIMELAPSE DAN MOTION GRAPHIC  
DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI BERJUDUL  
WECOME TO BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dimas Wahyu Nugroho**

**14.11.8233**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M. Kom**

**NIK. 190302126**

**Eli Pujastuti, M.Kom**

**NIK. 190302227**

**Hartatik, S.T., M.Cs**

**NIK. 190302232**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S. Si, M. T.**

**NIK. 190302038**

## PERYATAAN

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, 26 Februari 2018



Dimas Wahyu Nugroho

NIM : 14.11.8233

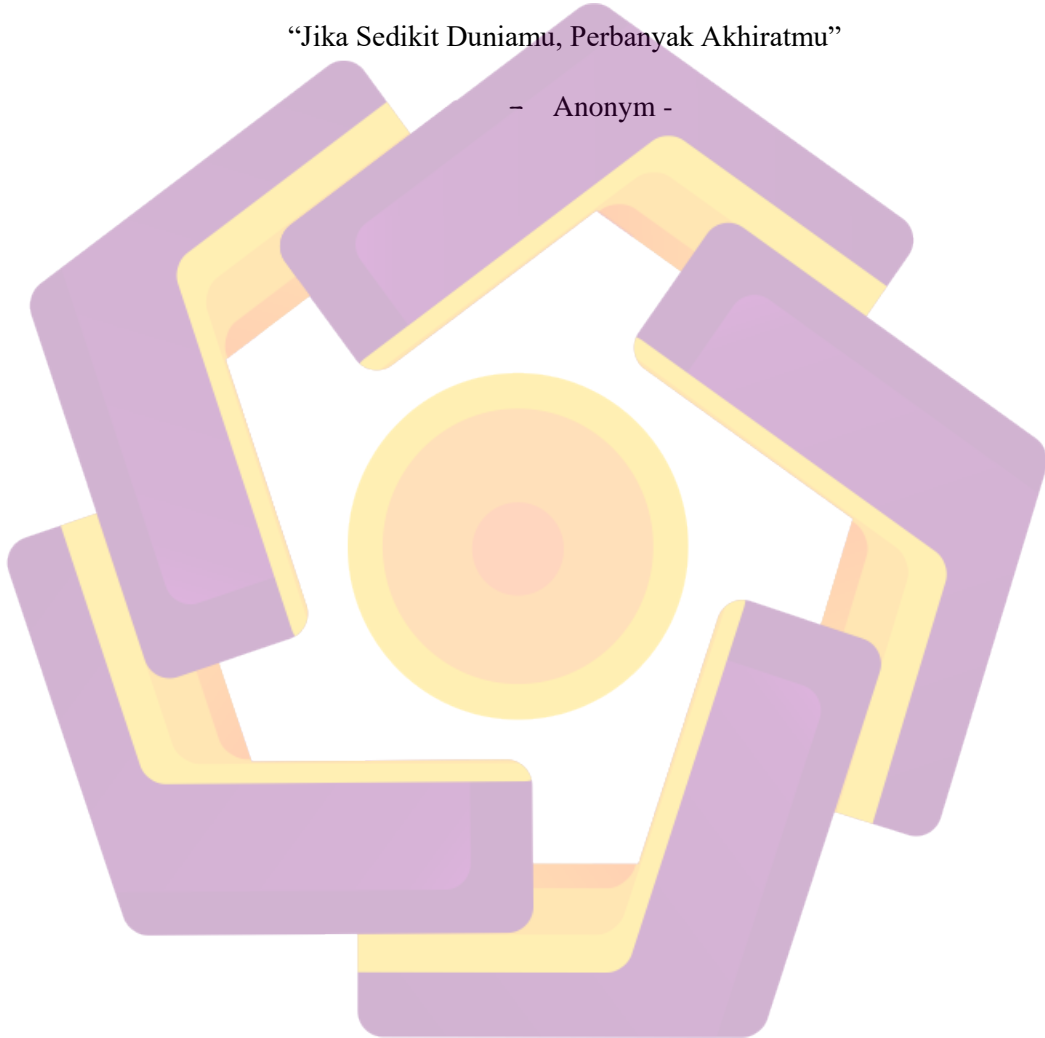
## **MOTTO**

“Sedikit Lebih BEDA Lebih Baik Daripada Sedikit Lebih BAIK”

– Panji Pragiwaksono -

“Jika Sedikit Duniamu, Perbanyak Akhiratmu”

– Anonym -



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamiin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Setulus hati saya, skripsi saya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua tercinta serta kakak saya yang selalu menjadi motivasi saya untuk terus maju dan tidak pernah lelah memberikan kasih sayang, semangat, do'a, dukungan baik moral ataupun materil selama ini.
2. Fita Arum Kusumaningrum, partner terbaik saya yang selalu menemani saya dari awal hingga saya dapat menyelesaikan studi ini.
3. Anak-anak Pinarakfoto dan semua sahabat-sahabat saya yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doa kepada saya.
4. Kelas 14 SITI 10 dan semua teman-teman saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu terima kasih telah menjadi bagian dalam menuntut ilmu selama ini.
5. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku pembimbing yang dengan senang hati telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.
6. Semua Pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Teknik Timelapse dan Motion Graphic dalam Pembuatan Video Promosi Berjudul Welcome to Bantul”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi jenjang program strata satu (S1) Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Prodi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
5. Kedua orang tua saya yang telah membimbing, mendidik, dan menjaga saya agar dapat menjadi pribadi yang baik sesuai dengan harapan serta dan memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.



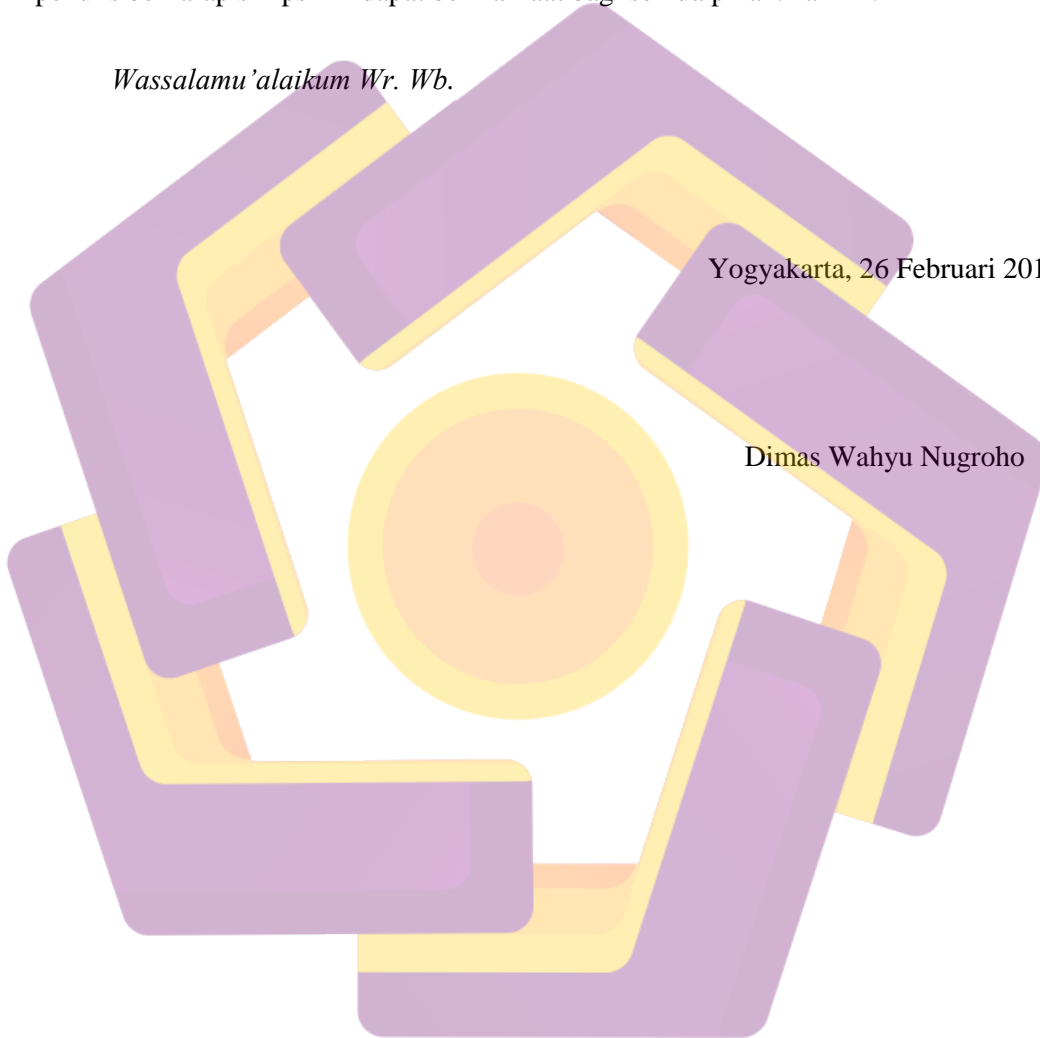
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai macam kekurangan, oleh karna itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.Aamiin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 26 Februari 2018

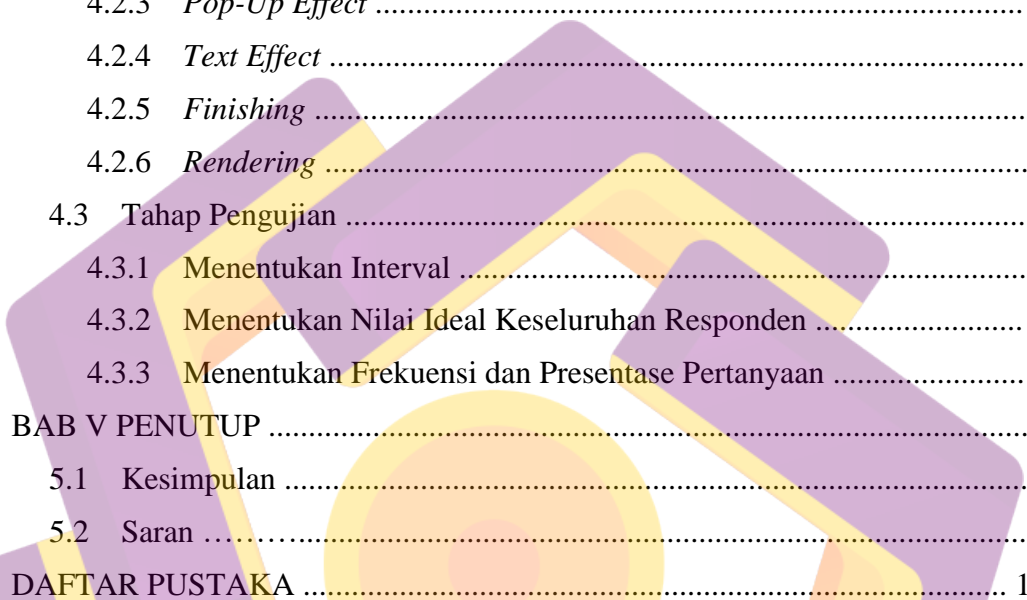
Dimas Wahyu Nugroho



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.2.2 Komponen Multimedia .....	10
2.3 Fotografi .....	16
2.3.1 Definisi Fotografi .....	16
2.3.2 Segitiga Eksposure .....	17
2.3.3 Sudut Pandang .....	21
2.3.4 Pergerakan Kamera .....	24

2.3.5	Tata Cahaya .....	25
2.4	Timelapse .....	27
2.4.1	Cara Kerja Teknik <i>Timelapse</i> .....	28
2.4.2	Long Exposure <i>Timelapse</i> .....	29
2.5	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	30
2.5.1	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	32
2.6	Analisis SWOT .....	33
2.6.1	Tabel Matriks SWOT .....	33
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
2.7.1	Kebutuhan Fungsional .....	36
2.7.2	KebutuhanNon- Fungsional .....	36
2.8	Metode Kuesioner .....	37
2.8.1	Skala Likert .....	37
2.8.2	Skor Perhitungan Skala Likert .....	39
2.8.2	Sasaran Pemasaran .....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>41</b>
3.1	Tinjauan Umum Kabupaten Bantul .....	41
3.1.1	Visi .....	44
3.1.2	Misi .....	44
3.2	Analisis .....	45
3.2.1	Definisi Analisis Sistem .....	45
3.2.2	Analisis SWOT .....	45
3.2.3	Kelemahan Sistem Lama .....	47
3.2.4	Solusi .....	48
3.2.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	49
3.3	Tahap Pra Produksi .....	51
3.3.1	Merancang Ide .....	51
3.3.2	Merancang Konsep .....	52
3.3.3	Naskah .....	52
3.3.4	<i>Storyboard</i> .....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>66</b>
4.1	Tahapan Produksi .....	66



4.1.1	Pembuatan Video <i>Timelapse</i> .....	66
4.1.2	Pembuatan <i>Graphic</i> .....	68
4.2	Tahapan Pasca Produksi .....	74
4.2.1	Proses <i>Compositing</i> .....	74
4.2.2	Pembuatan Narasi dan <i>Background Musik</i> .....	76
4.2.3	<i>Pop-Up Effect</i> .....	79
4.2.4	<i>Text Effect</i> .....	83
4.2.5	<i>Finishing</i> .....	85
4.2.6	<i>Rendering</i> .....	87
4.3	Tahap Pengujian .....	88
4.3.1	Menentukan Interval .....	88
4.3.2	Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden .....	89
4.3.3	Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan .....	89
BAB V PENUTUP .....		98
5.1	Kesimpulan .....	98
5.2	Saran .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....		100

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Unsur Sebuah <i>Font</i> .....	11
<b>Gambar 2.2</b> Ilustrasi <i>Bitmap</i> dan Vektor .....	12
<b>Gambar 2.3</b> Segitiga <i>Exposure</i> .....	18
<b>Gambar 2.4</b> Perbandingan Buka-an Lensa ( <i>Aperture</i> ) .....	19
<b>Gambar 2.5</b> Posisi <i>Lighting</i> .....	26
<b>Gambar 2.6</b> <i>Capturing</i> dan <i>Editing</i> Dalam <i>Timelapse</i> .....	29
<b>Gambar 2.7</b> Interval dan Durasi <i>Shutter</i> .....	30
<b>Gambar 4.1</b> File <i>Timelapse</i> .....	67
<b>Gambar 4.2</b> Membuat <i>Project</i> Baru .....	67
<b>Gambar 4.3</b> <i>Import</i> Gambar As <i>Sequence</i> .....	68
<b>Gambar 4.4</b> Hasil Video <i>Timelapse</i> .....	68
<b>Gambar 4.5</b> <i>New Document</i> .....	69
<b>Gambar 4.6</b> Detail Objek 1 .....	70
<b>Gambar 4.7</b> Detail Objek 2 .....	71
<b>Gambar 4.8</b> Detail Objek 3 .....	71
<b>Gambar 4.9</b> Detail Objek 4 .....	72
<b>Gambar 4.10</b> Penggabungan Objek .....	72
<b>Gambar 4.11</b> Pewarnaan Logo .....	73
<b>Gambar 4.12</b> Komposisi Warna .....	73
<b>Gambar 4.13</b> Penghilangan <i>Outline</i> .....	74
<b>Gambar 4.14</b> Hasil Akhir Pembuatan Logo .....	74
<b>Gambar 4.15</b> Membuat <i>Sequence</i> .....	75
<b>Gambar 4.16</b> <i>Clip Mismatch Warning</i> .....	75
<b>Gambar 4.17</b> <i>Compositing</i> Akhir .....	76
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan <i>New Audio File</i> .....	76
<b>Gambar 4.19</b> <i>Icon</i> Tombol <i>Record</i> dan <i>Stop</i> .....	77
<b>Gambar 4.20</b> Menghilangkan <i>Noise</i> .....	77
<b>Gambar 4.21</b> Menyimpan Rekaman Narasi .....	78
<b>Gambar 4.22</b> Memotong <i>Audio</i> .....	78
<b>Gambar 4.23</b> Hasil Penggabungan <i>Audio</i> .....	79

<b>Gambar 4.24</b> <i>Composition Setting</i> .....	79
<b>Gambar 4.25</b> Pembuatan <i>Shape Layer</i> .....	80
<b>Gambar 4.26</b> Pembuatan <i>Ellipse Path</i> .....	80
<b>Gambar 4.27</b> Pembuatan <i>Stroke</i> .....	80
<b>Gambar 4.28</b> Pembuatan <i>Trims Path</i> .....	81
<b>Gambar 4.29</b> <i>Duplicate Shape Layer</i> .....	81
<b>Gambar 4.30</b> <i>Fill Color</i> pada <i>Ellipse Path</i> .....	82
<b>Gambar 4.31</b> Penambahan <i>Text</i> dan <i>Dropshadow</i> .....	82
<b>Gambar 4.32</b> <i>Output Module Setting</i> .....	83
<b>Gambar 4.33</b> Pembuatan <i>Shape Layer</i> dan <i>Rectangle</i> .....	83
<b>Gambar 4.34</b> Membuat Sebuah <i>Text</i> .....	84
<b>Gambar 4.35</b> <i>Text Layer</i> .....	84
<b>Gambar 4.36</b> Hasil Akhir <i>Text Effect</i> .....	85
<b>Gambar 4.37</b> Tampilan <i>Timeline</i> Setelah Pemberian <i>Effect</i> .....	85
<b>Gambar 4.38</b> Hasil Akhir Pada <i>Timeline</i> .....	86
<b>Gambar 4.39</b> <i>Daftar Effect</i> Untuk <i>Color Grading</i> .....	86
<b>Gambar 4.40</b> Perbedaan Sebelum dan Sesudah <i>Color Grading</i> .....	87
<b>Gambar 4.41</b> <i>Menu Export</i> .....	87
<b>Gambar 4.42</b> Proses <i>Rendering</i> .....	88

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Matriks SWOT .....	34
<b>Table 2.1</b> Presentase Nilai.....	40
<b>Tabel 3.1</b> Matriks SWOT Sistem Lama .....	45
<b>Tabel 3.2</b> Matriks SWOT Sistem Baru .....	46
<b>Tabel 3.3</b> <i>Storyboard</i> .....	54
<b>Tabel 4.1</b> Kategori Skor Jawaban .....	89
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 1 .....	90
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 2 .....	91
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 3 .....	91
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 4 .....	92
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 5 .....	92
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 6 .....	93
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 7 .....	93
<b>Tabel 4.9</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 8 .....	94
<b>Tabel 4.10</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 9 .....	94
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Kuesioner Pertanyaan 10 .....	95
<b>Tabel 4.11</b> Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner .....	96

## INTISARI

Bantul terkenal sebagai kota wisata. Banyak wisatawan domestik maupun mancanegara yang datang berkunjung ke kabupaten Bantul untuk berlibur. Bantul mempunyai banyak tempat wisata mulai dari wisata alam, wisata sejarah, hingga pertunjukan seni dan budaya. Semakin bertambahnya wisatawan yang berkunjung maka akan menambah pengembangan perekonomian masyarakat lokal.

Salah satu cara untuk mempertahankan atau bahkan menambah jumlah wisatawan yang datang ke kabupaten Bantul dibutuhkan sebuah media promosi yang optimal. Salah satunya dengan pembuatan sebuah video tentang potensi-potensi wisata kabupaten Bantul. Timelapse photography dan di dukung dengan motion graphic mampu menyajikan sebuah tayangan yang berbeda, sebuah tayangan yang dramatis tentang suatu tempat atau kejadian. Pada dasarnya Timelapse Photography menyingkat suatu kejadian yang berdurasi lama menjadi sajian yang berdurasi lebih pendek.

Motion graphic digunakan untuk memperkelas dan memperindah video agar mudah di pahami. Teknik ini memberikan kesan yang sangat artistik dan dinamis untuk menggambarkan pergerakan objek. Hal itu menciptakan suatu perasaan yang berbeda dalam mengagumi suatu tempat atau kejadian. Perasaan inilah yang ingin diciptakan oleh penulis, yaitu membuat penonton untuk selalu ingin mengunjungi kota Bantul, karena Bantul memang menyimpan potensi wisata yang tak pernah habis untuk dinikmati.

**Kata Kunci:** Timelapse, Motion Graphic, Videografi, TV Commercial



## **ABSTRACT**

*Bantul is known as a tourist city. Many domestic and foreign tourists visit the district of Bantul for a vacation. Bantul offers many tourist attractions such as nature tourism, historical tours, to arts and cultural performances. The increasing number of tourists visiting will effect the economic development of local communities.*

*One of ways to maintain or even raising the popularity of district of Bantul destination places is to use an optimal media campaign. Making a tourism potentials video district of Bantul will be the strategic way . Timelapse photography and motion graphics are able to present a different look, a dramatic view of a place or event. Principally, Timelapse Photography abbreviate an event that long duration to be a shorter duration.*

*Timelapse and motion graphic techniques are used to enhance and beautify the video for an apprehensible content. This technique provides an artistic and dynamic impression to describe the movement of objects. It creates a diverse feeling in admiring a place or event. The feeling that the writer aims to be created, which is to make the viewer always want to visit the district of Bantul, because Bantul treasures an inexhaustible tourism potentials to be enjoyed.*

**Keywords:** *Timelapse, Motion Graphic, Videography, Commercial TV*