

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CANDI SEWU DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Galih Dwi Wicaksono Putra**

**16.12.9586**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CANDI SEWU DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Galih Dwi Wicaksono Putra**

**16.12.9586**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CANDI SEWU  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
HYPERLAPSE LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Galih Dwi Wicaksono Putra**

**16.12.9586**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 November 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, S.Kom.,M.Kom**  
**NIK : 190302243**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI CANDI SEWU**  
**DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK**  
**HYPERLAPSE LIVE SHOOT DAN**  
**MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Galih Dwi Wicaksono Putra**

**16.12.9586**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Tonny Hidayat, M.kom**  
**NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Desember 2021

**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, 18 Februari 2020



Galih Dwi Wicaksono Putra  
NIM. 16.12.9586

## **MOTTO**

“Never Stop Learning”

“Work hard in silence, let success be your noise”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, solusi, dan kesabarannya kepada saya.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan positif dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya, yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Pihak Candi Sewu yang telah mengizinkan dan membantu saya dan tim saya melakukan penelitian.
4. Teman – teman 16-S1SI-10, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan di tempat lain.
5. Teman-teman baik saya Pranisa A.F ,R.Anisa I ,Nia A ,Endah P ,Azmi A yang selalu mengingatkan dan memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Dengan disusun nya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Pihak Candi Sewu yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 Februari 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.5.2 Manfaat Akademik.....	4
1.5.3 Manfaat Pengembang.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Pengumpulan Data.....	5

1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Uji Coba.....	6
1.7 Sistematika Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASANTEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 <i>Motion Graphic</i> .....	10
2.3 Video.....	14
2.3.1 Pengertian Video.....	14
2.3.2 Standar Video.....	14
2.3.3 Jenis Video.....	15
2.4 Video Promosi.....	16
2.4.1 Video Promosi.....	16
2.5 Media Informasi.....	17
2.5.1 Pengertian Media Informasi.....	17
2.5.2 Jenis – jenis Media Informasi.....	17
2.6 <i>Liveshoot</i> .....	18
2.6.1 Pengertian <i>Liveshoot</i> .....	18
2.7 Hyperlapse.....	24
2.7.1 Pengertian Hyperlapse.....	24
2.8 Multimedia.....	24
2.8.1 Pengertian Multimedia.....	24
2.8.2 Jenis –jenis Multimedia.....	25
2.8.3 Elemen Multimedia.....	26
2.9 Analisis Masalah.....	27
2.9.1 Analisis SWOT.....	27

2.9.2	Strategi SWOT.....	28
2.9.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
2.10	Produksi.....	30
2.10.1	Pra Produksi.....	30
2.10.2	Produksi.....	31
2.10.3	Pasca Produksi.....	33
2.11	Evaluasi.....	34
2.11.1	Sejarah Skala Likert.....	34
2.11.2	Skala Likert.....	34
2.11.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	35
2.12	Implementasi.....	36
2.12.1	Publish <i>YouTube</i> .....	36
2.12.2	Penayangan Offline.....	39
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>40</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.1.1	Profil Candi Sewu.....	40
3.1.2	Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah.....	41
3.2	Pengumpulan Data.....	42
3.2.1	Wawancara.....	42
3.2.2	Observasi.....	42
3.3	Analisis SWOT.....	42
3.3.1	Strenght(Kekuatan).....	43
3.3.2	Weakness(Kelemahan).....	43
3.3.3	Opportunities(Peluang).....	43
3.3.4	Threaths(Ancaman).....	43
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46

3.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	46
3.5.1	Kebutuhan Hardware(Perangkat Keras).....	47
3.5.2	Kebutuhan Software(Perangkat Lunak).....	47
3.5.3	Kebutuhan Brainware.....	48
3.6	Rancangan Pra Produksi.....	48
3.6.1	Pencarian Ide dan Konsep.....	48
3.6.2	TeksNaskah.....	49
3.6.3	Naskah.....	50
3.6.4	StoryBoard.....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>53</b>
4.1	Produksi.....	54
4.1.1	Pengambilan Gambar.....	54
4.1.2	Backsound Musik.....	54
4.2	Pasca Produksi.....	55
4.3	Evaluasi.....	62
4.3.1	Kuisisioner Faktor Informasi.....	62
4.3.2	Perhitungan Skala Likert.....	65
4.4	Implementasi.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>71</b>

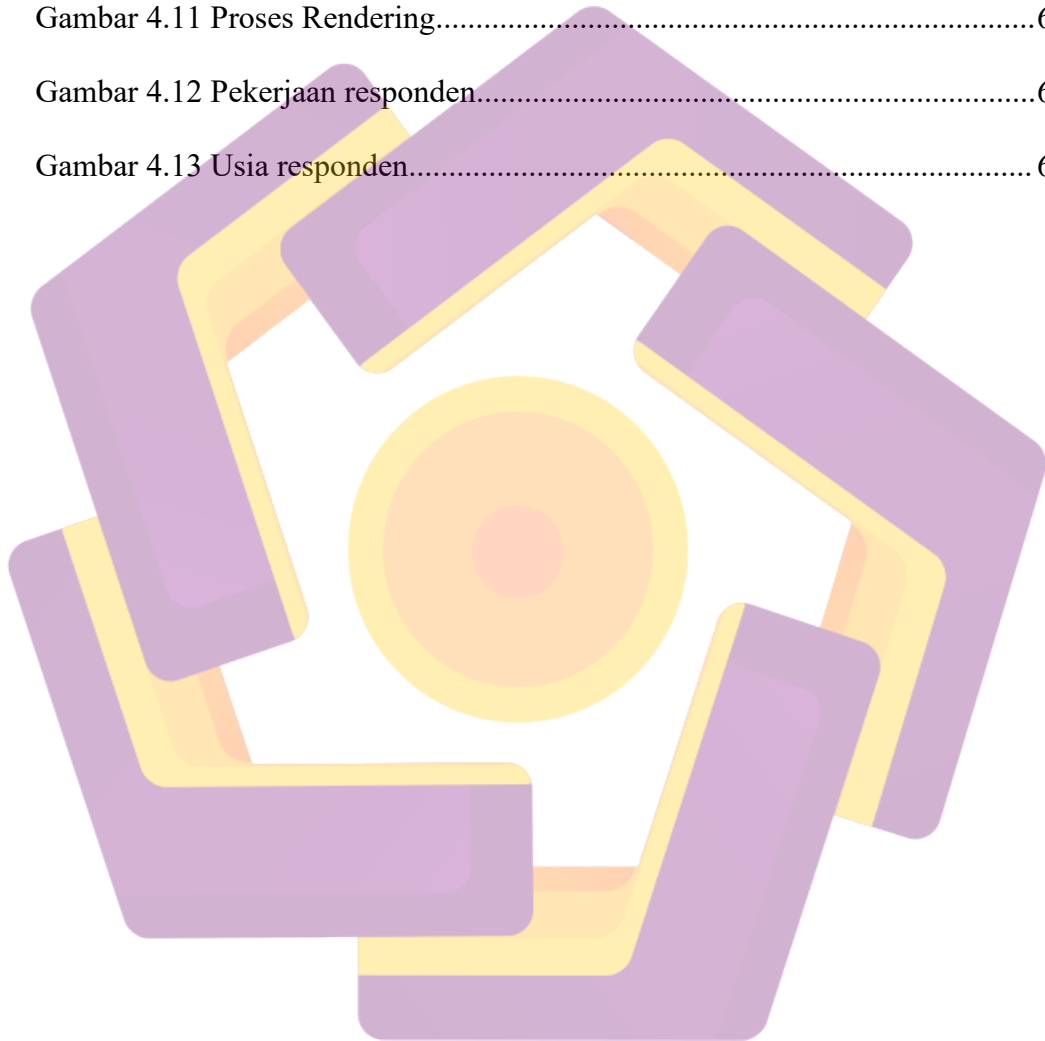
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 2.2 Strategi Analisis SWOT.....	29
Tabel 2.3 Evaluasi Skala Likert.....	35
Tabel 2.4 Presentase Skala Likert.....	36
Tabel 2.5 Video Bitrates.....	38
Tabel 2.6 Audio Bitrates.....	39
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	44
Tabel 3.2 Kebutuhan Brainware.....	48
Tabel 3.3 Tabel Naskah.....	50
Tabel 3.4 Tabel Storyboard.....	51
Tabel 4.1 Kuesioner Faktor Informasi.....	63
Tabel 4.2 Indikator Skala Likert.....	63
Tabel 4.3 Kategori Skor Jawaban.....	64
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 MediaPromosi.....	2
Gambar 2.1 Motiongrafis.....	10
Gambar 2.2 Timing.....	12
Gambar 2.3 Pergerakan.....	13
Gambar 2.4 Atraksi.....	13
Gambar 2.5 Video.....	14
Gambar 2.6 ExtremeLongShoot.....	19
Gambar 2.7 LongShoot.....	20
Gambar 2.8 Medium LongShoot.....	20
Gambar 2.9 Medium Shoot.....	21
Gambar 2.10 CloseUp.....	22
Gambar 2.11 Big Close Up.....	22
Gambar 2.12 Extreme Close Up.....	23
Gambar 2.13 Hyperlapse.....	24
Gambar 2.14 Editing.....	33
Gambar 2.15 Aspek Ratio Youtube.....	37
Gambar 3.1 Candi Sewu.....	41
Gambar 4.1 Backsound Musik.....	55
Gambar 4.2 Pembuatan Squence.....	56
Gambar 4.3 Pembuatan Hyperlapse.....	57
Gambar 4.3 Hasil pembuatanHyperlapse.....	57
Gambar 4.4 Pembuatan Squencebaru.....	58
Gambar 4.5 Filter Video.....	58

Gambar 4.6 Penyusunan Video.....	59
Gambar 4.7 Sequence 30,00 FPS (FramesperSecond).....	59
Gambar 4.8 Mengimport Peta.....	60
Gambar 4.9 Editing Backsound.....	60
Gambar 4.10 Format Rendering.....	61
Gambar 4.11 Proses Rendering.....	62
Gambar 4.12 Pekerjaan responden.....	65
Gambar 4.13 Usia responden.....	65



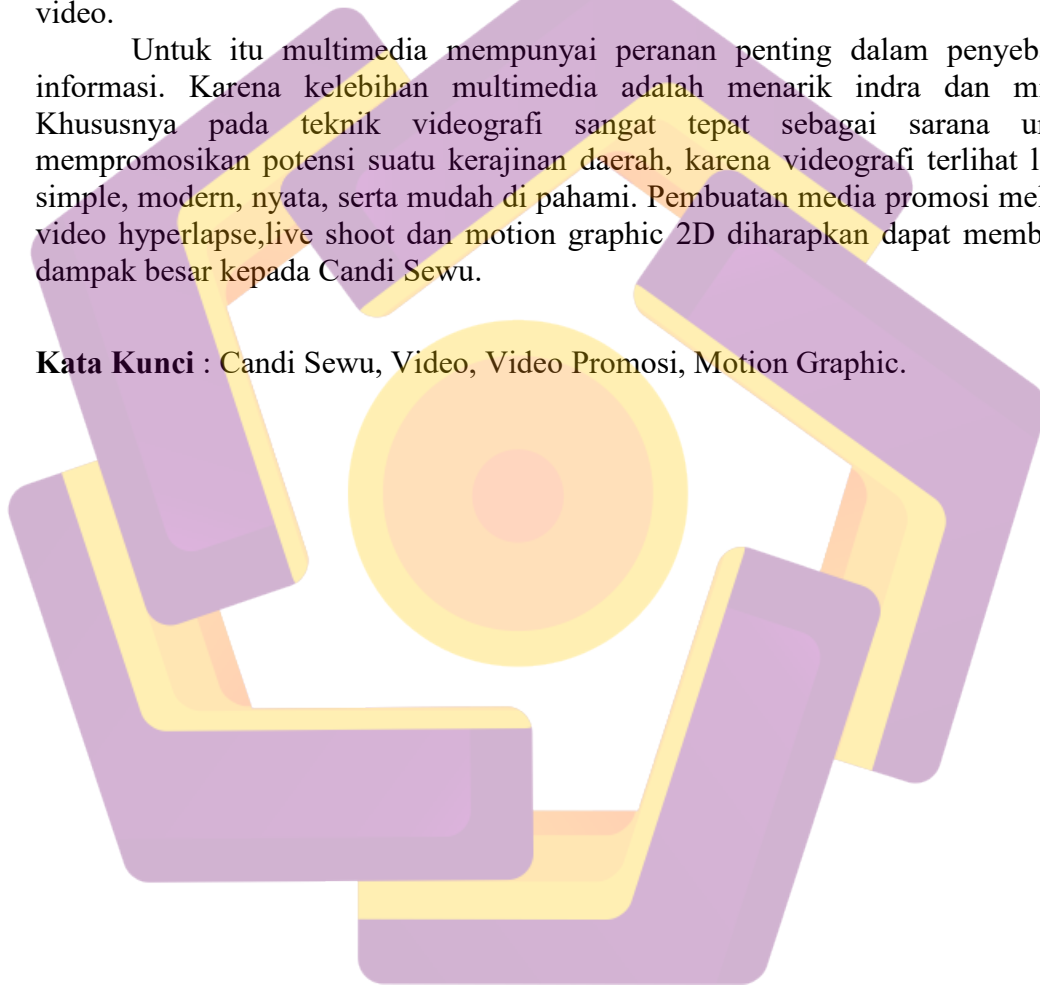
## INTISARI

Candi Sewu merupakan salah satu candi yang berada di Jawa Tengah. Dalam upaya meningkatkan daya saing terhadap objek wisata lain dan menarik minat masyarakat khususnya para wisatawan yang berasal dari luar daerah.

Media yang ada saat ini dirasa belum cukup untuk menampilkan beberapa keunggulan-keunggulan objek wisata ini yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti, suasana candi sewu, setiap bagian-bagian candi dan juga fasilitas yang ada. Dari hal diatas, penulis mengusulkan membuat sebuah video promosi yang dapat dijadikan sebagai penunjang menyebarkan informasi saat ini dengan melibatkan unsur multimedia yang lain seperti teks, gambar, suara, dan video.

Untuk itu multimedia mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi. Karena kelebihan multimedia adalah menarik indra dan minat. Khususnya pada teknik videografi sangat tepat sebagai sarana untuk mempromosikan potensi suatu kerajinan daerah, karena videografi terlihat lebih simple, modern, nyata, serta mudah di pahami. Pembuatan media promosi melalui video hyperlapse, live shoot dan motion graphic 2D diharapkan dapat membawa dampak besar kepada Candi Sewu.

**Kata Kunci :** Candi Sewu, Video, Video Promosi, Motion Graphic.





## **ABSTRACT**

*Sewu Temple is one of the temples in Central Java. In an effort to improve competitiveness of other attractions and attract public interest, especially tourists who.*

*The current media is not enough to show some of the advantages of this tourist attraction that can not be displayed through print media such as, the atmosphere of the sewu temple, every part of the temple and also the existing facilities. From the above, the authors propose to make a promotional video that can be used as a support for spreading information at this time by involving other multimedia elements such as text, images, sound, and video.*

*For this reason multimedia has an important role in spreading information. Because multimedia excitement is interesting to the senses and interests. Especially the videography technique is very appropriate as a means to promote the potential of a regional craft, because videography looks more simple, modern, real, and easy to understand. Making promotional media through hyperlapse video, live shoot and 2D motion graphics is expected to have a big impact on Sewu Temple.*

**Keywords:** *Sewu Temple, Video, Promotional Video, Motion Graphic.*

