

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE WISATA RELIGI SUNAN
PANDANARAN BAYAT SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING**

SKRIPSI



disusun oleh

Deka Alvian Reksa

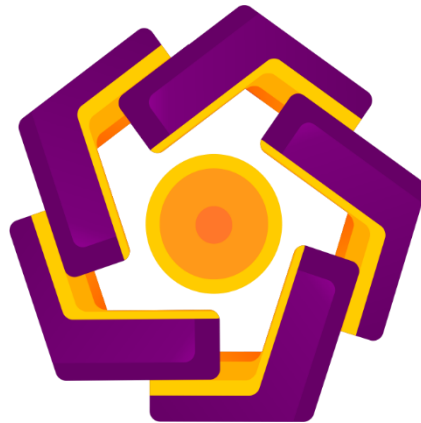
16.12.9045

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

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE WISATA RELIGI SUNAN
PANDANARAN BAYAT SEBAGAI MEDIA INFORMASI
DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Deka Alvian Reksa

16.12.9045

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFILE WISATA RELIGI SUNAN PANDANARAN BAYAT SEBGAI MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deka Alvian Reksa

16.12.9045

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFILE WISATA RELIGI SUNAN PANDANARAN BAYAT SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deka Alvian Reksa

16.12.9045

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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, 19 Agustus 2021



Deka Alvian Rekza

NIM. 16.12.9045

MOTTO

“Mereka menertawakanku karena aku berbeda, aku menertawakan mereka karena mereka semua sama”

(Kurt Cobain)

“Selagi masih muda, beranikan mencoba hal baru”

(Deka Alvian Reksa)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terima kasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terima kasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terima kasih ku juga kepada:

1. Keluarga yang selalu menanyakan perkembangan skripsi dan memotivasi agar cepat lulus, serta memberi semangat ketika mulai putus asa. Kepada ibu dan bapak, terima kasih telah mendidik dan membesarkan Deka hingga ketitik pencapaian ini.
2. Instansi BPH Makam Sunan Pandanaran dan instansi Kelurahan Paseban Bayat yang bersedia menjadi objek penelitian dan mensupport seluruh proses penelitian.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
4. Keluarga besar Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) khususnya KOMA 17 yang telah memberi pengalaman yang luar biasa dan mengajarkan banyak hal baru.
5. Teman-teman WYK Setara Production yang telah memberikan kebahagiaan selama saya kuliah. Kalian semua saudara saya.
6. Teman kelas 16-SI-01 sudah menorehkan banyak kenangan selama kuliah, serta mau membantu dalam perkuliahan selagi saya masih sibuk berorganisasi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh. Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S. Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak lekang oleh waktu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

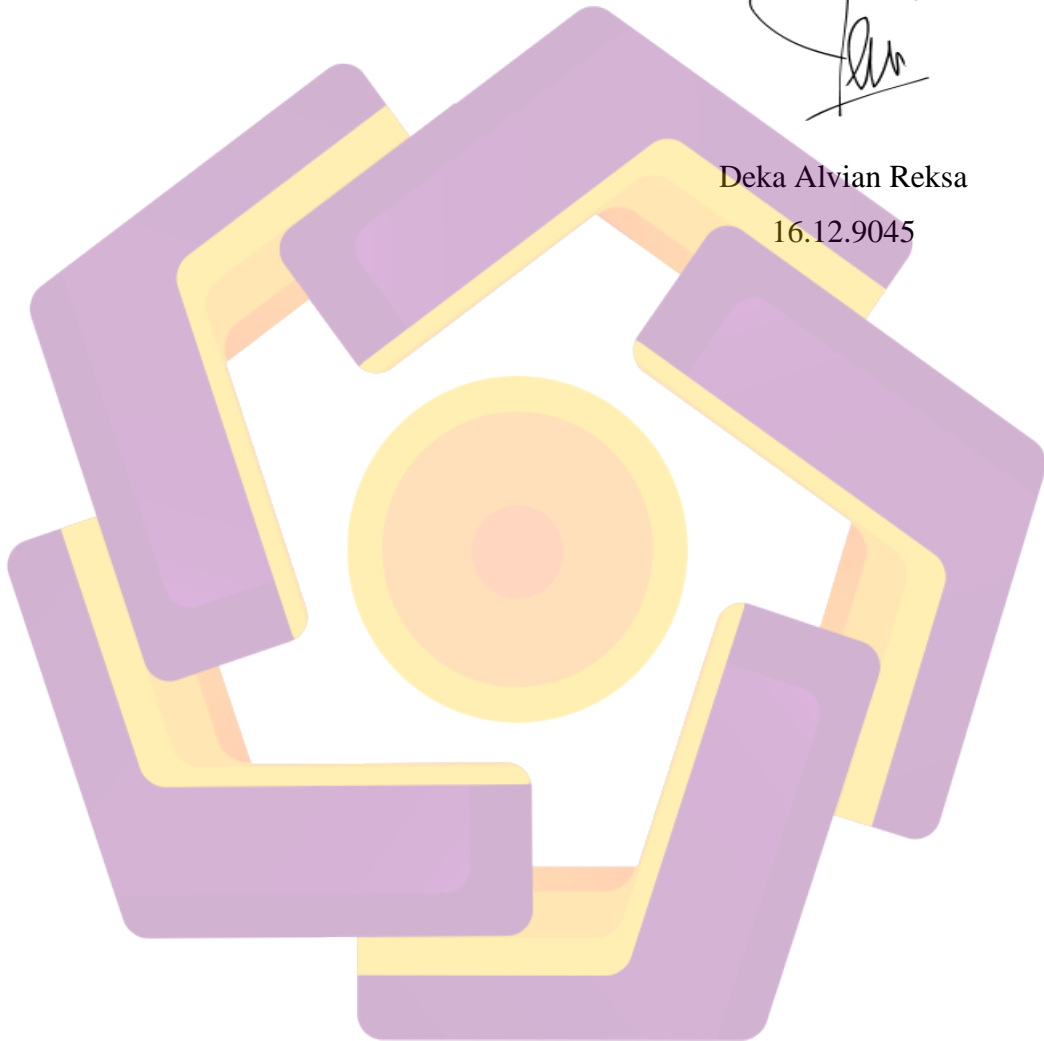
Yogyakarta, 19 Agustus 2021

Penulis,



Deka Alvian Reksa

16.12.9045



DAFTAR ISI

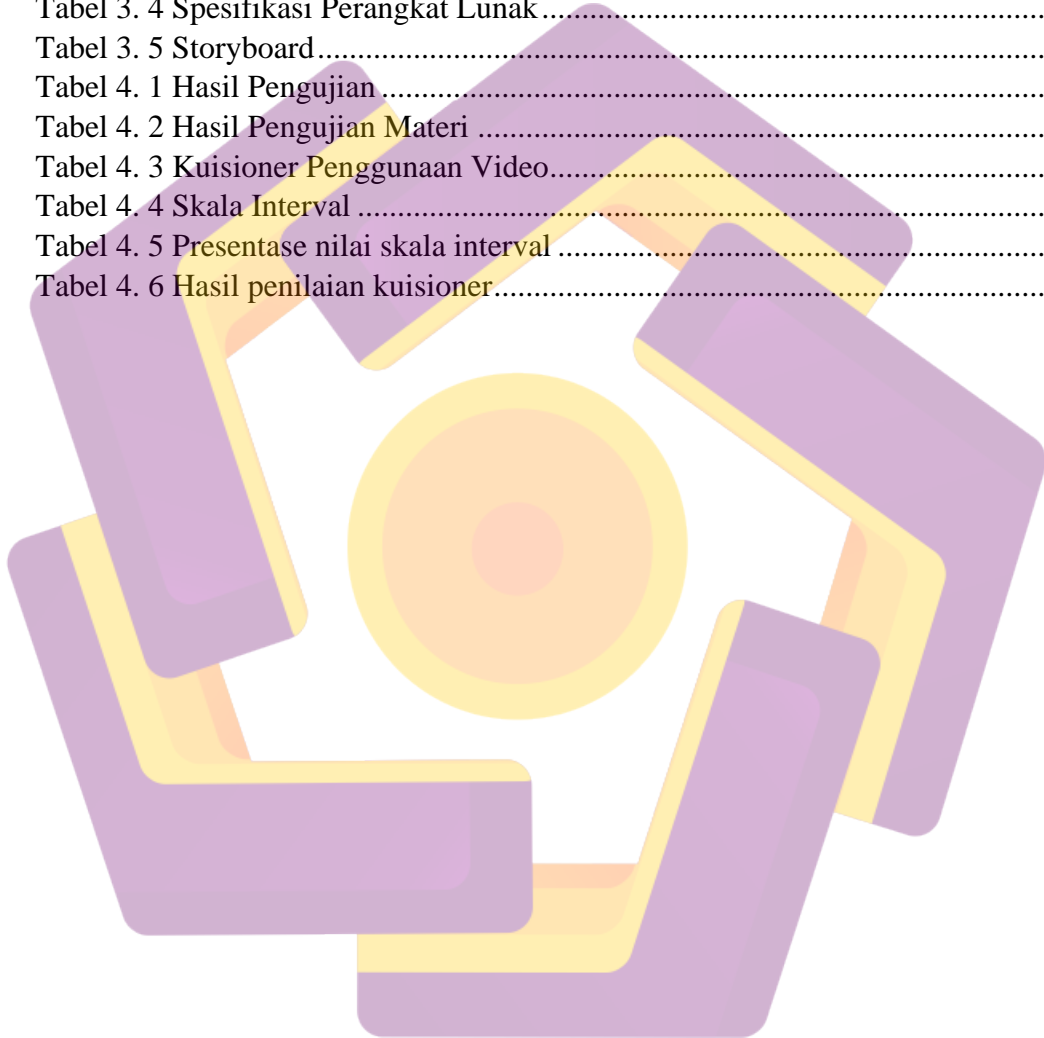
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Objek.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori Multimedia.....	9
2.2.1 Definisi Multimedia.....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	9
2.2.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.3 Dasar Teori Video.....	14

2.3.1	Definisi Video	14
2.3.2	Jenis video.....	14
2.3.3	Standar Video.....	15
2.3.4	Format Video	17
2.4	Dasar Teori Motion Tracking.....	19
2.4.1	Definisi Motion Tracking.....	19
2.5	Tahapan Produksi	20
2.5.1	Tahap pra produksi.....	20
2.5.2	Tahap produksi.....	20
2.5.3	Tahap pasca produksi.....	20
2.6	Teknik Pengambilan Video	21
2.6.1	Extreme long shot	21
2.6.2	Very long shot.....	21
2.6.3	Long shot/ wide shot.....	22
2.6.4	Medium long shot	22
2.6.5	Medium shot	23
2.6.6	Medium close-up.....	23
2.6.7	Close-up	24
2.6.8	Big close-up	24
2.6.9	Extreme close-up.....	25
2.6.10	Camera angle.....	25
2.7	Dasar Teori Promosi.....	27
2.7.1	Pengertian Promosi	27
2.7.2	Tujuan Promosi	28
2.7.3	Strategi Promosi.....	29
2.7.4	Jenis Promosi	30
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		34
3.1	Tujuan Umum.....	34
3.1.1	Struktur Organisasi	35
3.1.2	Denah Lokasi Wisata Religi Sunan Pandanaran Bayat	36
3.2	Metode Pengumpulan Data	36
3.2.1	Metode Observasi.....	36

3.2.2	Wawancara.....	37
3.2.3	Analisis Masalah.....	38
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.4	Pra Produksi.....	43
3.4.1	Perancangan Ide dan Konsep.....	43
3.4.2	Perancangan <i>Storyboard</i>	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Rancangan Sistem.....	53
4.1.1	Pengambilan Gambar.....	53
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	70
4.2.1	Compositing.....	70
4.2.2	Editing.....	70
4.2.3	Rendering.....	75
4.3	Evaluasi.....	76
4.3.1	Alpha Testing.....	76
4.3.2	Beta Testing.....	78
4.4	Metode Implementasi.....	82
BAB V PENUTUP.....		82
5.1.	Kesimpulan.....	82
5.2.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN.....		86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2. 2 Tabel Format Video	14
Tabel 3. 1 Wawancara dengan Penanggung Jawab BPH Sunan Pandanaran	39
Tabel 3. 2 Minimum Hardware.....	41
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan	41
Tabel 3. 4 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	42
Tabel 3. 5 Storyboard.....	43
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian	77
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Materi	78
Tabel 4. 3 Kuisisioner Penggunaan Video.....	79
Tabel 4. 4 Skala Interval	80
Tabel 4. 5 Presentase nilai skala interval	80
Tabel 4. 6 Hasil penilaian kuisisioner.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sans Serif dan Serif	11
Gambar 2. 2 Perbedaan Vektor dan Bitmap	12
Gambar 2. 3 Extreme Long Shot.....	21
Gambar 2. 4 Very Long Shot	22
Gambar 2. 5 Long Shot	22
Gambar 2. 6 Medium Long Shot.....	23
Gambar 2. 7 Medium Shot.....	23
Gambar 2. 8 Medium Close-Up	24
Gambar 2. 9 Close-Up.....	24
Gambar 2. 10 Big Close-Up.....	25
Gambar 2. 11 Extreme Close-Up.....	25
Gambar 2. 12 High Angle	26
Gambar 2. 13 Low Angle.....	27
Gambar 2. 14 Eye Angle.....	27
Gambar 2. 15 Struktur Organisasi BPH Sunan Pandanaran	35
Gambar 2. 16 Struktur Organisasi BPH Sunan Pandanaran	36
Gambar 2. 17 Makam Sunan Pandanaran	37
Gambar 2. 18 Wawancara dengan Penanggung Jawab BPH Sunan Pandanaran .	38
Gambar 4. 1 Shoot 1	54
Gambar 4. 2 Shoot 2	54
Gambar 4. 3 Shoot 3	55
Gambar 4. 4 Shoot 4	55
Gambar 4. 5 Shoot 5	56
Gambar 4. 6 Shoot 6	56
Gambar 4. 7 Shoot 7	57
Gambar 4. 8 Shoot 8	57
Gambar 4. 9 Shoot 9	57
Gambar 4. 10 Shoot 10	58
Gambar 4. 11 Shoot 11	58
Gambar 4. 12 Shoot 12	59
Gambar 4. 13 Shoot 13	59
Gambar 4. 14 Shoot 14	60
Gambar 4. 15 Shoot 15	60
Gambar 4. 16 Shoot 16	60
Gambar 4. 17 Shoot 16	61
Gambar 4. 18 Shoot 18	61
Gambar 4. 19 Shoot 19	62
Gambar 4. 20 Shoot 20	62
Gambar 4. 21 Shoot 21	63
Gambar 4. 22 Shoot 22	63

Gambar 4. 23 Shoot 23	64
Gambar 4. 24 Shoot 24	64
Gambar 4. 25 Shoot 25	65
Gambar 4. 26 Shoot 26	65
Gambar 4. 27 Shoot 27	65
Gambar 4. 28 Shoot 28	66
Gambar 4. 29 Shoot 29	66
Gambar 4. 30 Shoot 30	67
Gambar 4. 31 Shoot 31	67
Gambar 4. 32 Shoot 32	68
Gambar 4. 33 Shoot 33	68
Gambar 4. 34 Shoot 34	68
Gambar 4. 35 Shoot 35	69
Gambar 4. 36 Shoot 36	69
Gambar 4. 37 Composition After effect.....	70
Gambar 4. 38 Replace After effect	71
Gambar 4. 39 Save Project.....	72
Gambar 4. 40 Motion Tracking.....	72
Gambar 4. 41 Track Point.....	73
Gambar 4. 42 Analyze.....	73
Gambar 4. 43 Hasil Tracking	73
Gambar 4. 44 Membuat Null Object.....	73
Gambar 4. 45 Edit Target.....	74
Gambar 4. 46 Null Object.....	74
Gambar 4. 47 Motion Applay	74
Gambar 4. 48 Tulisan Tracking	75
Gambar 4. 49 Penggabungan Motion ke Video.....	75
Gambar 4. 50 Link Motion ke Null Objek.....	75
Gambar 4. 51 Export Video Yang Sudah di Edit.....	76
Gambar 4. 52 Export Setting.....	76

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi, yaitu teknologi informasi yang menggabungkan gambar, tulisan teks, suara, video, animasi menjadi sistem informasi yang interaktif. Multimedia juga dapat digunakan untuk pemasaran, yaitu untuk mempromosikan atau mengiklankan produk atau layanan. Media promosi untuk mempengaruhi konsumen.

Wisata Religi Sunan Pandanaran Bayat merupakan salah satu objek wisata yang berada di wilayah Kabupaten Klaten. Dalam usaha promosi objek wisata tersebut yang sudah ada penulis masih mendapati beberapa hal yang perlu diberikan penjelasan lebih lanjut, seperti informasi detail bangunan, maupun aset didalamnya.

Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis mengangkat sebuah judul “Penerapan MotionTracking Pada Pembuatan Video PromosiWisata Religi Sunan Pandanaran Bayat”Dengan adanya pembuatan media promosi inidiharapkan mendukung penyajian promosi wisata yang informatif kepada objek yang dituju

Kata kunci: promosi, teknologi informasi, multimedia



ABSTRACT

Multimedia is one form of information technology, namely information technology that combines images, writing, text, sound, video, animation into an interactive information system. Multimedia can also be used for marketing, i.e. to promote or advertise products or services. Promotional media to influence consumers.

Sunan Pandanaran Bayat Religious Tourism is one of the attractions in the Klaten Regency area. In an effort to promote the existing tourist attraction, the author still finds several things that need further explanation, such as detailed information on the building, as well as the assets in it.

Based on these problems, the authors raised a title "Application of Motion Tracking in Making Religious Tourism Promotion Videos Sunan Pandanaran Bayat".

Keyword: *promotion, Information technology, multimedia*