

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL CANDI SAMBISARI SEBAGAI SARANA
PROMOSI DINAS CAGAR BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Restu Putra

15.22.1692

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL CANDI SAMBISARI SEBAGAI SARANA
PROMOSI DINAS CAGAR BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fajar Restu Putra

15.22.1692

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL CANDI SAMBISARI SEBAGAI SARANA
PROMOSI DINAS CAGAR BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Restu Putra

15.22.1692

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 November 2016

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL CANDI SAMBISARI SEBAGAI SARANA
PROMOSI DINAS CAGAR BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Restu Putra

15.22.1692

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

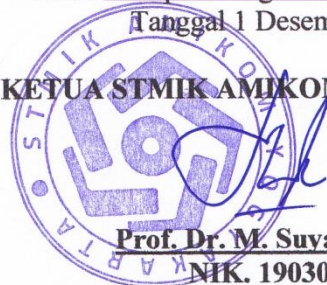
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 1 Desember 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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 atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah diuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 28 November 2016



NIM.15.22.1692

MOTTO

“Bertindak walau tidak berani, adalah keberanian yang sesungguhnya”

(Mario Teguh)

“Power isn't determined by your size, but the size of your heart and dreams!”

(Monkey D. Luffy)

“Hidup adalah pilihan , saat kau tak memilih itu adalah pilihanmu”

(Monkey D. Luffy)

“Kita tidak boleh menyerah demi masa depan dimana kau akan hidup “

(Nico Robin)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
 2. Kedua orang tua yang tidak lelah mendukung dan mendoakan saya.
 3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing dalam pengerjaan skripsi ini.
 4. Septiana , yang selalu menemani di setiap moment dan menyemangati ketika sedang down , Bersyukur bisa mengenalmu ☺
 5. Anak Kontrakan , yang telah selalu membantu dalam pengambilan gambar maupun menemani ketika dalam pengerjaan walaupun kadang khilaf mengajak main DOTA
 6. Bangun budiarto , yang selalu bersabar mengajari dalam pengerjaan skripsi serta peminjaman computer buat edit
 7. Teman-teman dari kelas S1 Sistem Informasi Transfer angkatan 2015.
- Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu dan selalu mendukung saya ucapkan terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Skripsi dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO PROFIL CANDI SAMBISARI SEBAGAI SARAN PROMOSI DINAS CAGAR BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT”** sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Skripsi ini.
5. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat penulis, yaitu sahabat-sahabat 15-S1TS-01 yang penulis sayangi, tanpa mereka Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik.

7. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.



Yogyakarta, 27 November 2016

Penulis

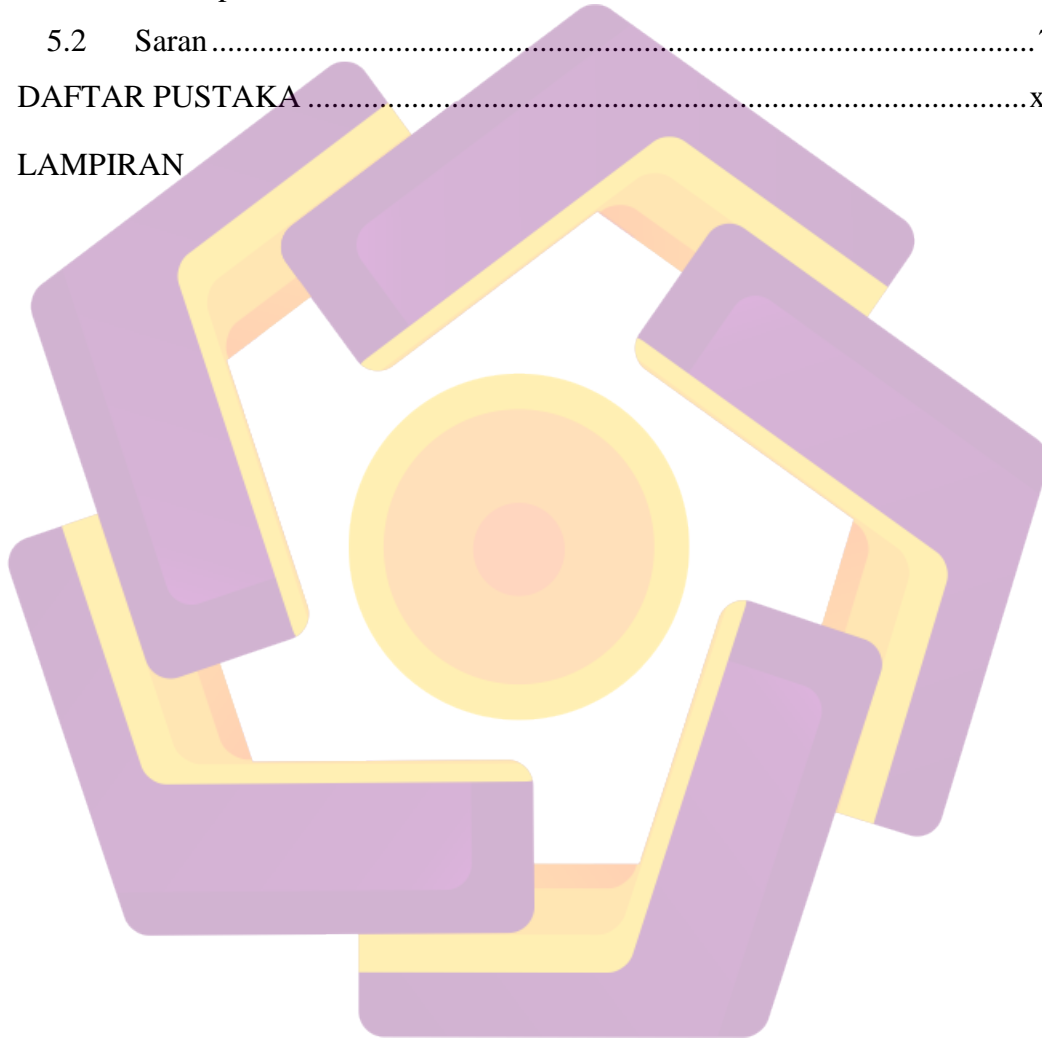
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTARCT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
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	6

1.6.3	Metode Perancangan.....	6
1.6.4	Uji Coba	6
1.7	Sistematika Penelitian	7
BAB II	LANDASAN TEORI.....	9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Multimedia	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Element Multimedia.....	11
2.3	Definisi Hyperlapse	15
2.3.1	Sejarah Hyperlapse.....	15
2.3.2	Pemilihan subjek Hyperlapse	15
2.3.3	Teknik dan Prosedur pada Hyperlapse.....	16
2.3.4	Tahapan Dalam Pembuatan Hyperlapse	16
2.4	Media Promosi	18
2.5	Animasi	18
2.5.1	Jenis Animasi	19
2.6	Analisis Sistem.....	22
2.6.1	Analisis SWOT	22
2.6.2	Analisis Kebutuhan sistem.....	23
2.7	Tahapan Produksi.....	25
2.7.1	Tahapan Pra Produksi	25
2.7.2	Tahapan Produksi.....	27
2.7.3	Tahapan Pasca Produksi.....	28
2.8	Pengolahan Data Kuisisioner	29
2.8.1	Skala Likert.....	29
2.8.2	Menentukan Interval	30
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Profil Candi Sambisari	32

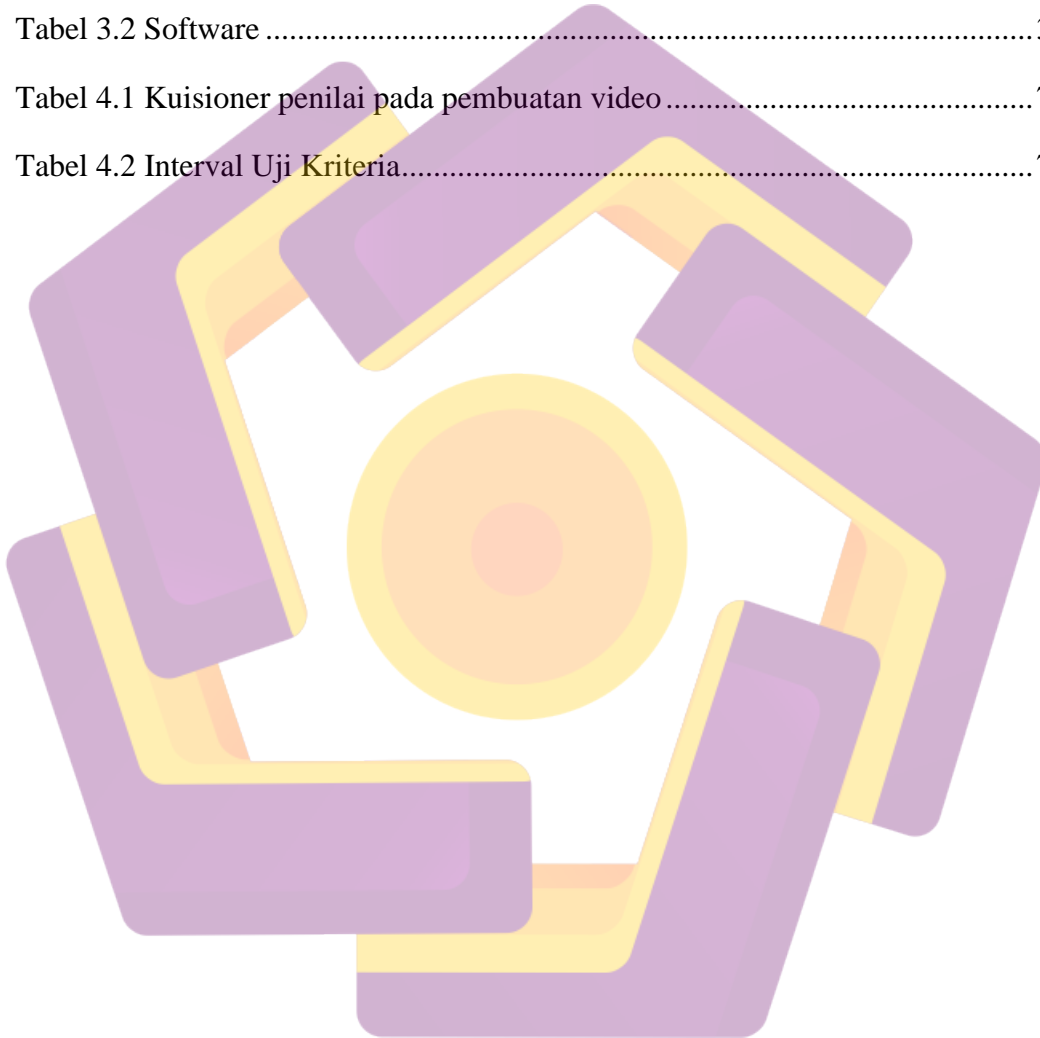
3.1.2	Logo Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Yogyakarta	33
3.2	Pengumpulan Data	34
3.2.1	Wawancara.....	34
3.2.2	Observasi.....	34
3.3	Analisis Masalah	35
3.3.1	Kelemahan.....	37
3.3.2	Solusi Yang di Tawarkan	38
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.5.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	39
3.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	40
3.5.3	Analisis Kebutuhan Brainware	40
3.6	Rancangan Pra-Produksi	41
3.6.1	Pencarian Ide.....	41
3.6.2	Penulisan Naskah	41
3.6.4	Storyboard	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Produksi.....	47
4.1.1	Perancangan	48
4.1.2	Pemilihan Lokasi Pengambilan gambar.....	48
4.1.3	Pengambilan Gambar	49
4.1.4	Pembuatan Animasi	52
4.1.5	Dubbing.....	53
4.1.6	Manajemen File.....	56
4.2	Pasca Produksi.....	57
4.2.1	Editing.....	57
4.2.2	Editing Video Menggunakan Adobe premier CS6	63
4.2.3	Colore Correction.....	65
4.2.4	Rendering	66

4.3	Pembahasan	69
4.3.1	Testing.....	69
4.3.2	Hasil Review tentang kuisioner	71
BAB V_PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		xix
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik SWOT	22
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	31
Tabel 3.1 Matrik SWOT	36
Tabel 3.2 Software	39
Tabel 4.1 Kuisisioner penilai pada pembuatan video	70
Tabel 4.2 Interval Uji Kriteria.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	26
Gambar 3.1 Bangunan Candi Sambisari	33
Gambar 3.2 Logo Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Yogyakarta	33
Gambar 3.3 Buku Candi Sambisari.....	35
Gambar 3.4 Storyboard	46
Gambar 4.1 Bagan alur produksi	48
Gambar 4.2 Salah 1 lokasi pengambilan gambar.....	49
Gambar 4.3 Low Angle view(hasil kamera DSLR canon 600D)	50
Gambar 4.4 Komposisi Framing	51
Gambar 4.5 Tampilan After Effect	52
Gambar 4.6 Pembuatan animasi.....	52
Gambar 4.7 Proses simpan file.....	53
Gambar 4.8 Handphone Samsung Galaxy J5.....	54
Gambar 4.9 Record Dubbing	54
Gambar 4.10 Tampilan Awal Adobe Audition CS6.....	54
Gambar 4.11 Import File ke Adobe Audition CS6	55
Gambar 4.12 Effect Noise.....	55
Gambar 4.13 Save file.....	56
Gambar 4.14 Manajemen File.....	56
Gambar 4.15 file *.jpg yang telah di sortir	57
Gambar 4.16 Tampilan <i>New Project</i>	58

Gambar 4.17 Tampilan New Compositing	58
Gambar 4.18 import file untuk hyperlapse	59
Gambar 4.19 Warp Stabilizer.....	60
Gambar 4.20 Proses Stabilizer	60
Gambar 4.21 New Copositing.....	61
Gambar 4.22 Tampilan proses import.....	61
Gamba4.23 Tampilan penyusunan layer.....	62
Gambar 4.24 Tranformasi Utama	63
Gambar 4.25 New project Adobe Premier CS6.....	63
Gambar 4.26 New Sequence dan Source	64
Gambar 4.27 Proses Penggabungan video dan audio	64
Gambar 4.28 Tampilan Brightness and Contrast	65
Gambar 4.29 Color Correction dengan Three-Way Color Correction.....	66
Gambar 4.30 Final Coloring	66
Gambar 4.31Proses Export Video.....	67
Gambar 4.32 Pemilihan format video	67
Gambar 4.33 Pemilihan Codec Video.....	68
Gambar 4.34 Proses Rendering.....	68

INTISARI

Perkembangan teknologi dalam pemuatan video kini semakin beragam, berbagai cara pembuatan sebuah video mejadi ciri khas tersendiri bagi sang pembuat. Video dengan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan teknik *hyperlapse* kini semakin di kenal oleh masyarakat nantinya akan di kombinasikan dengan vidual effect yang telah di rencanakan sebelumnya. Sebuah tempat bersejarah dan wisata tentu harus memiliki daya tarik tersendiri sehingga selain mampu menarik para wisatawan untuk berkunjung tetapi juga memberikan dampak positif pada lingkungan sekitar

Teknik *hyperlapse* ini diterapkan untuk menampilkan bangunan-bangunan candi sambisari yang beradadi Yogyakarta dan di visualisasikan berupa video profil, Video profil merupakan sebuah media berbasis multimedia yang sangat membantu perusahaan untuk mengenalkan atau memasarkan sebuah jasa dan produk. *Hyperlapse* sendiri adalah hasil dari fotografi berupa *frame-frame* yang kemudian diolah sedimikian rupa sehingga menghasilkan sebuah video singkat . Dengan teknik *hyperlapse* ini mampu merangkum dan mempersingkat periode yang lama menjadi singkat.

Teknik *hyperlapse* pada candi ijo yang nantinya akan di gabungkan dengan *live shoot* da menjadi sebuah video, yang dapat mmeberikan gambaran-gambaran cara pembuatan sebuah video dengan teknik *hyperlapse* dan tentang candi sambisari itu sendiri . Sehingga selain mampu memberikan pengetahuan tentang cara pembuatan video *hyperlapse* tetapi juga mampu memperkenalkan dan menarik para wisatawan untuk dating ke candi sambisari

Kata-kunci : Multimedia, hyperlapse, live shoot

ABSTARCT

There have been a variety of technology developments in making video; the technology employed by a video maker itself becomes his or her characteristic. Nowadays, live shoot technique combined with hyperlapse is well known by society. This technique will later be put together with visual effects which are provided before. A historical tourism object should be able to attract the tourist so it can also give a good influence to its environment.

The technique hyperlapse is applied to present the Sambisari temples located in Yogyakarta; it is visualized in the form of profile video. A profile video is a helpful multimedia for companies to introduce or advertise a service or product. Hyperlapse itself is the result of photography in the form of frames which are arranged to produce a short video. This technique helps shorten the length of a video.

The technique of hyperlapse applied to Candi Ijo is combined with live shoot to create a video which give the description of making a video with hyperlapse technique and give information about Sambisari temple itself. This serve as a mean of giving the knowledge of video making using hyperlapse technique and also introduce and attract the tourists to visit Sambisari temple.

Keywords: *Mulitmedia, hyperlapse, live shoot*