

**PERANCANGAN PROFIL PARIWISATA KABUPATEN KULON PROGO
MENGUNAKAN AFTER EFFECT DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Herwin Ardichayo

12.11.6126

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN PROFIL PARIWISATA KABUPATEN KULON PROGO
MENGUNAKAN AFTER EFFECT DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Herwin Ardichayo

12.11.6126

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL PARIWISATA KABUPATEN KULON
PROGO MENGGUNAKAN AFTER EFFECT DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**


yang disusun oleh

Herwin ArdicaHYo

12.11.6126

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 November 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL PARIWISATA KABUPATEN KULON
PROGO MENGGUNAKAN AFTER EFFECT DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

Herwin Ardicahyo

12.11.6126

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Maret 2016

KEPALA 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 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, 04 Maret 2016



Herwin Ardichahyo

NIM. 12.11.6126

MOTTO

”Selalu ada hikmah dibalik semua kejadian”

”Prioritaskan satu hal yang penting untuk saat ini, dan lakukan hal lain sebagai pelengkap”

”Masalah yang sedang dihadapi harus tetap diselesaikan dengan cara apapun”

”Kerjakan tugasmu dengan hati yang senang, maka pekerjaan yang berat akan terasa ringan”

”Teman yang baik adalah yang mengajak kepada kebaikan”

”Kedua orang tuaku adalah motivasiku untuk mejadi sukses”

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmatNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tua yang telah merawat, mendidik, mendoakan dan banyak hal yang telah dilakukan kepada penulis.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi yang telah memberikan bimbinganya selama ini.
4. Dinas BUDPARPORA Kabupaten Kulon Progo dan Badan Penanaman Modal Dan Perizinan Terpadu, yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
5. Teman-teman kontrakan, Adit, Anggi, Bron, Epi, Gali, Hanif, Isna, Junot, Sugi, Suryo, yang telah memberikan semangat, bantuan, serta hal lain yang tidak bisa ditulis satu persatu.
6. Sahabat Samigaluh, Aziz, Imam, Isna, Risa, yang telah memberikan bantuannya kepada penulis.
7. Sahabat dan teman-teman kelas 12-S1TI-06 yang telah berjuang berbagi ilmu dan banyak hal.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Profil Pariwisata Kabupaten Kulon Progo Menggunakan After Effect Dengan Menerapkan Teknik Motion Graphic”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom Selaku Dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, waktu, dan arahan sampai bisa terselesaikannya skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih banyak.
3. Dinas BUDPARPORA Kabupaten Kulon Progo, yang telah memberikan ijin untuk penelitian ini.

4. Ayahanda Lahirjo & Ibunda Wiwin Widyastuti, yang selalu memberikan doa, suport dan semangat.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, juga tidak lupa teman-teman yang mebantu baik dukungan materil, pikiran, dan tenaga dalam kelancaran penulisan laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat menjadi lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 4 Maret 2016

Herwin ArdicaHYO
NIM. 12.11.6126

Daftar Isi

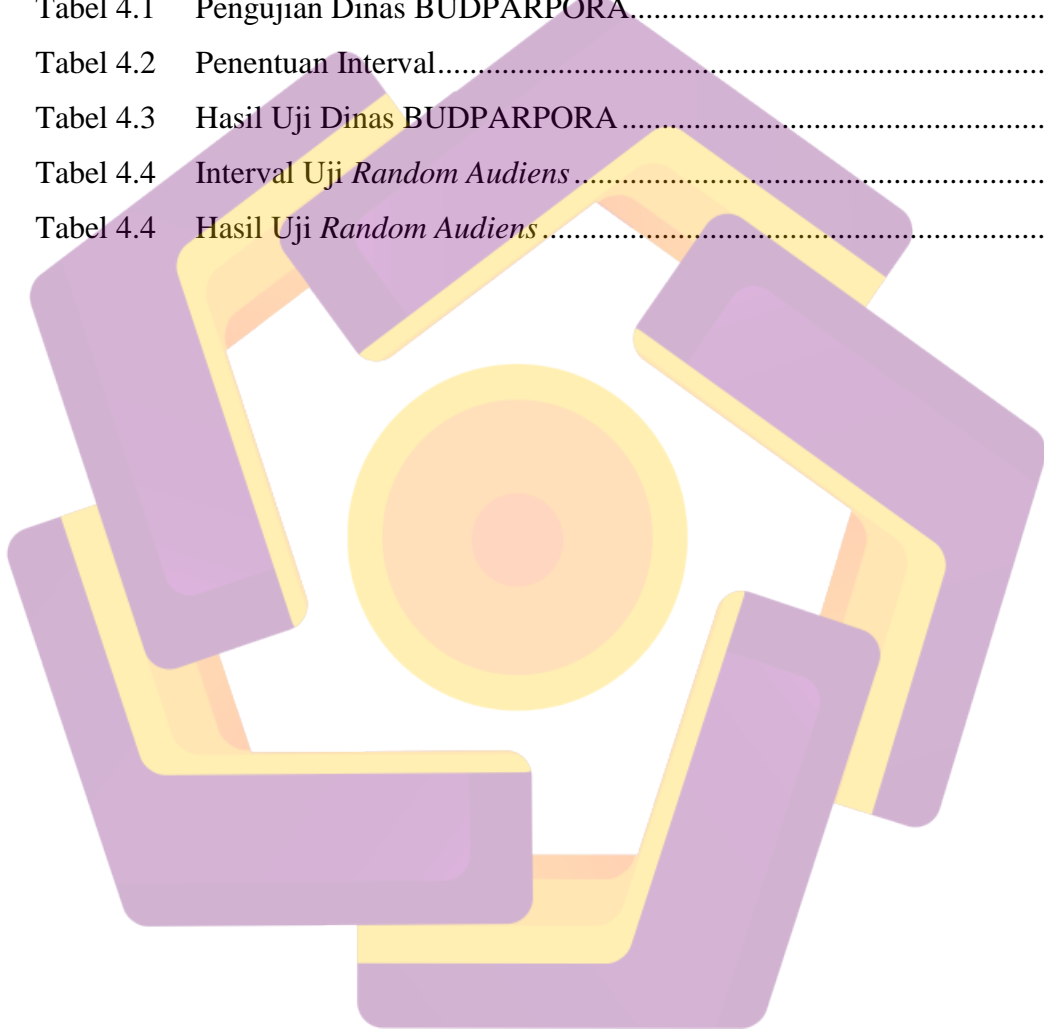
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.1 Element Multimedia.....	8
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia	9
2.2.3 Manfaat Multimedia.....	10
2.2.4 Langkah-Langkah Pembuatan Aplikasi Multimedia	10
2.3 Definisi <i>Motion Graphic</i>	12
2.3.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	13

2.3.2	Elemen-Elemen <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.3	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	15
2.3.4	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> 16	
2.4	Pengolahan Data Kuisisioner	18
2.5.1	Skala <i>Likert</i>	18
2.5.2	Menentukan Interfal	19
2.5.3	Rumus Presentase	19
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	20
2.5.1	Adobe Illustrator CS6	20
2.5.2	Adobe After Effect CS6.....	21
2.5.3	Adobe Audition CS6.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Tinjauan Umum	23
3.1.1	Gambaran Umum Dinas BUDPARPORA Kab.Kulon Progo.....	23
3.1.2	Visi dan Misi	24
3.2	Analisis	24
3.2.1	Definisi Analisi Sistem.....	24
3.2.2	Analisi <i>PIECES</i>	25
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.4.1	<i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	27
3.4.2	<i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	28
3.4.3	<i>Brainware</i> (Sumber Daya Manusia)	28
3.5	Studi Kelayakan Sistem.....	29
3.5.1	Studi Kelayakan Teknis	29
3.5.2	Studi Kelayakan Organisasi/Operasi.....	29
3.5.3	Kelayakan Hukum.....	29
3.5.4	Kelayakan Ekonomi	30
3.6	Konsep (<i>Concept</i>).....	30
3.7	Desain (<i>Design</i>)	30
3.7.1	Rancangan Naskah.....	30

3.7.2	Rancangan <i>Storyboard</i>	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	40
4.1.1	Pengambilan Audio Narasi	40
4.1.2	Pemilihan Backsound.....	41
4.1.3	Pembuatan Objek 2D	41
4.2	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	43
4.2.1	Mengedit Audio	44
4.2.2	Proses Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	47
4.2.2.1	Mempersiapkan Lembar Kerja.....	47
4.2.2.2	Pengolahan File.....	48
4.2.2.3	<i>Rendering Composition</i>	50
4.2.2.4	<i>Compositing</i>	52
4.2.2.5	<i>Final Rendering</i>	52
4.3	Pengujian (<i>Testing</i>).....	54
4.3.1	Pengujian Dinas BUDPARPORA.....	54
4.3.1	Uji <i>Random Audiens</i>	56
4.4	<i>Distribution</i>	58
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis <i>PIECES</i>	25
Tabel 3.2	Rancangan Naskah	30
Tabel 3.2	Rancangan <i>Storyboard</i>	35
Tabel 4.1	Pengujian Dinas BUDPARPORA	54
Tabel 4.2	Penentuan Interval	55
Tabel 4.3	Hasil Uji Dinas BUDPARPORA	56
Tabel 4.4	Interval Uji <i>Random Audiens</i>	57
Tabel 4.4	Hasil Uji <i>Random Audiens</i>	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Multimedia Sutopo	10
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Illustrator CS6	21
Gambar 2.3	Tampilan Adobe After Effect CS6.....	22
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Audition CS6.....	22
Gambar 4.1	Alat recording H1	40
Gambar 4.2	<i>Tool Box</i> Adobe Illustrator CS6.....	41
Gambar 4.3	Pembuatan Objek 2D	42
Gambar 4.4	Hasil objek setelah pewarnaan	42
Gambar 4.5	Objek berdasarkan layer.....	43
Gambar 4.6	<i>Import File</i> audio.....	44
Gambar 4.7	Hasil setting pada <i>Mastering</i>	45
Gambar 4.8	Hasil setting pada <i>Stretch and Pitch</i>	45
Gambar 4.9	Hasil proses <i>Slicing</i>	46
Gambar 4.10	Setting pada menu <i>Export</i>	46
Gambar 4.11	<i>Composition Setting</i>	47
Gambar 4.12	<i>Export</i> file menjadi <i>composition</i>	48
Gambar 4.13	<i>Layer</i> dalam satu <i>composition</i>	48
Gambar 4.14	Penerapan <i>Basic Animation</i>	49
Gambar 4.15	Penerapan <i>Teknik Masking</i>	50
Gambar 4.16	Panel <i>Render Queue</i>	50
Gambar 4.17	<i>Output Module Settings</i>	49
Gambar 4.18	Proses <i>compositing video dan audio</i>	52
Gambar 4.19	<i>Menu Export</i>	53
Gambar 4.20	<i>Export Setting</i>	53
Gambar 4.21	Desain <i>Cover Box DVD</i>	58

INTISARI

Peran teknologi informasi semakin meningkat seiring dengan berjalannya waktu, khususnya di bidang multimedia. Dalam hal ini multimedia berperan sebagai alat dalam melakukan promosi untuk mengenalkan kepada publik tentang apa saja potensi pariwisata yang ada di salah satu Kabupaten di Yogyakarta, yaitu Kabupaten Kulon Progo. Dengan tujuan untuk membuat sebuah media promosi yang memiliki kesan menarik dan efektif.

Dalam pembuatan profil pariwisata sebagai media promosi ini pastinya memerlukan software untuk pembuatannya yaitu menggunakan Adobe After Effect dan beberapa software pendukung lainnya. Dengan menerapkan teknik *motion graphic* bertujuan untuk membuat suatu media promosi yang berbeda yaitu dalam bentuk animasi.

Kata Kunci : Profil Pariwisata, After Effect, *Motion Graphic*

ABSTRACT

The role information technology has increased over time, particularly in the field of multimedia. In this multimedia plays a role as a tool in doing promotion to introduce to the public about what are the existing tourism potential in a Regency in Yogyakarta, namely Kulon Progo Regency. With the aim to create a media campaign that has the effect of compelling and effective.

In profiling tourism as it would require the promotion of media software for manufacturing namely using Adobe After Effects and some other supporting software. By applying the techniques of motion graphic aimed to create a different promotion media, namely in the form of animation.

Keyword: *Tourism Profile, After Effects, Motion Graphic*