

**PEMBUATAN IKLAN LEMBAH ASRI DI PURBALINGGA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPICS & LIVE SHOOT*
(Studi Kasus : DESA SERANG)**

Skripsi



Disusun oleh

Adityas Yuli Prasetyo

13.11.0257

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

**PEMBUATAN IKLAN LEMBAH ASRI DI PURBALINGGA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPICS & LIVE SHOOT*
(Studi Kasus : DESA SERANG)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada Program
Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Adityas Yuli Prasetyo

13.11.0257

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2020

PERSETUJUAN

Skripsi

**PEMBUATAN IKLAN LEMBAH ASRI DI PURBALINGGA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPICS & LIVE SHOOT*
(Studi Kasus : DESA SERANG)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adityas Yuli Prasetyo

13.11.0257

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 Januari 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Purwati, M.Kom.

NIDN. 0617078701

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 23 Januari 2020

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Kompuer
Dekan,**

Kaprodi Informatika

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Fandy Setyo Utomo, S.Kom, M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**PEMBUATAN IKLAN LEMBAH ASRI DI PURBALINGGA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPICS & LIVE SHOOT*
(Studi Kasus : DESA SERANG)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adityas Yuli Prasetyo
13.11.0257

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 23 Januari 2020

Dr. Taqwa Hariguna, ST, M.Kom.
NIDN. 0618098301

Akto Hariawan, S.Kom, M. Si.
NIDN. 0617108501

Yuli Purwati, M.Kom.
NIDN. 0617078701

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Tanggal 23 Januari 2020

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Adityas Yuli Prasetyo
NIM : 13.11.0257
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pembuatan Iklan Lembah Asri Di Purbalinga
Menggunakan Teknik *Motion Grapics & Live Shoot*
Dosen Pembimbing 1 : Yuli Purwati, M.Kom.
Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto 10 Januari 2020

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

Adityas Yuli Prasetyo
NIM. 13.11.0257

MOTTO

“Jangan Takut Jika Usiamu Bertambah Tua, Tapi Takutlah Jika Masa Mudamu Tak Berguna”.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran untuk ku dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini di persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua ku Bapak Suyatno, Ibu Sri Atmawati, Kakaku mas Alfian May Purbany yang telah menjadi motivasi dan inspirasi yang tiada henti memberikan dukungan dan doa yang menyertaiku selama ini.
2. Terimakasih yang tak terhingga untuk dosen–dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, dan motivasi. Serta dosen pembimbing yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahannya.
3. Untuk yang selalu ada, membantu, menemani, dan selalu menyemangatiku, Alfian May Purbany, Rineka Cahya, Arkan Danendra Adiyatsa terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul "PEMBUATAN IKLAN LEMBAH ASRI DI PURBALINGGA MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPICS & LIVE SHOOT*" ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

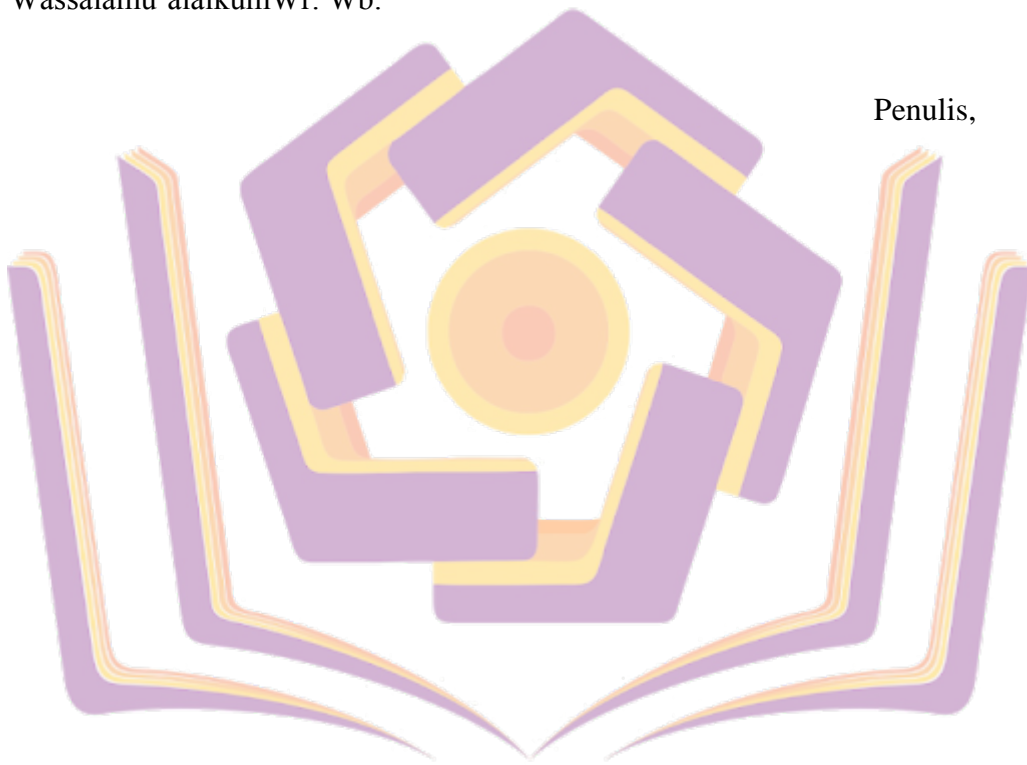
1. Dr. Berlilana, M.Kom, M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberi motivasi kepada mahasiswanya.
2. Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Fandy Setyo Utomo, S.Kom, M.Cs, selaku ketua program studi informatika yang telah menjadi panutan mahasiswa informatika.
4. Yuli Purwati, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya sendiri yang telah memberi motivasi, petunjuk dan bimbingan dalam penyusunan laporan skripsi ini.
5. Semua dosen Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
6. Orang tua dan semua keluargaku yang selama ini telah mendoakan dan selalu mendukung.
7. Terima kasih banyak untuk sahabat-sahabatku Deni Yunanto, Widya Abdurrozaq, Ridwan Siaga Bella, Asep Saefulloh, Miftahudin Al'Ulya, Ibnu Pramono, Eka Adhy Kuncoro, Ade, Tabah Budiaji, Rika Setiawan, Dena Wijaya, Galih Waiz Al-Qorni, Vendi Sulisty, Tyas Devita Pramesti kalian terbaik, terimakasih telah memberikan sejuta warna di hidup ku.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini, Terima Kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati guna perbaikan dimasa yang akan datang. Jika ada hal-hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Penulis,



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
RINGKASAN	xvii
ABSTRACTS	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Multimedia	8
2. Video	14
3. <i>Motion Grapics</i>	15
4. <i>Live Shoot</i>	15
5. <i>Editing</i>	17

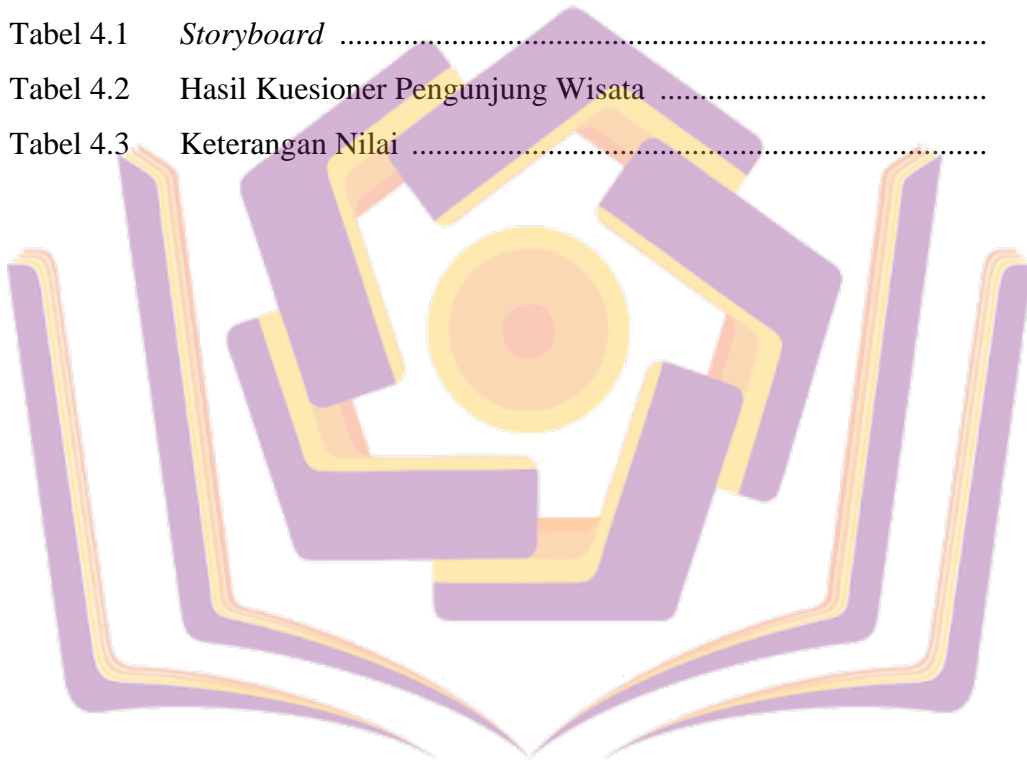
6. <i>Style Shotting</i>	17
7. <i>Software</i>	22
8. Promosi	27
9. Iklan	32
B. Penelitian Sebelumnya	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Metode Pengumpulan Data	37
1. Studi <i>Literatur</i>	37
2. Studi Lapangan	37
a. Metode Observasi	38
b. Metode Kuesioner	38
c. Metode Dokumentasi	38
C. Alat dan Bahan Penelitian	39
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	39
D. Metode Pengembangan Sistem	40
E. Tahap Pengujian	43
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN	
A. Pra Produksi	45
1. Analisis	45
2. Naskah	46
3. <i>Storyboard</i>	46
4. <i>Shooting</i>	49
B. Produksi	54
1. <i>Editing</i>	54
2. <i>Back Sound</i>	61
C. Pasca Produksi	62
1. <i>Rendering</i>	62
2. <i>Burning</i>	62

3. <i>Testing</i>	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian Sebelumnya	36
Tabel 3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	39
Tabel 3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	40
Tabel 3.3	Kuesioner pengunjung wisata	44
Tabel 3.4	Keterangan Nilai	44
Tabel 4.1	<i>Storyboard</i>	46
Tabel 4.2	Hasil Kuesioner Pengunjung Wisata	59
Tabel 4.3	Keterangan Nilai	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Lokasi Lembah Asri	3
Gambar 1.2	Loket Pintu Masuk Lembah Asri	3
Gambar 1.3	<i>Barcode</i> Lokasi Lembah Asri	4
Gambar 2.1	Definisi <i>Multimedia</i>	10
Gambar 2.2	Area Kerja <i>Adobe After Effect CS6</i>	23
Gambar 2.3	Area Kerja <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	25
Gambar 2.4	Area Kerja <i>Adobe Audition CS6</i>	26
Gambar 3.1	Metode <i>Waterfall</i>	40
Gambar 4.1	Loket Lembah Asri	50
Gambar 4.2	Tempat Parkir	50
Gambar 4.3	Tulisan Ikon Logo Lembah Asri	51
Gambar 4.4	Kolam Bebek	51
Gambar 4.5	Penyewaan Kuda	52
Gambar 4.6	Hutan Pinus	52
Gambar 4.7	Kebun Bunga	53
Gambar 4.8	Labirin	54
Gambar 4.9	Pintu Keluar	54
Gambar 4.10	<i>Editing</i> logo Universitas Amiko Purwokerto	55
Gambar 4.11	<i>Editing Intro</i> Video	56
Gambar 4.12	<i>Editing</i> Loket	56
Gambar 4.13	<i>Editing</i> Tempat Parkir	57
Gambar 4.14	<i>Editing</i> Tulisan Logo Lembah Asri	57
Gambar 4.15	<i>Editing</i> Kolam Bebek	58
Gambar 4.16	<i>Editing</i> Penyewaan Kuda	58
Gambar 4.17	<i>Editing</i> Hutan Pinus	59
Gambar 4.18	<i>Editing</i> Taman Bunga	59
Gambar 4.19	<i>Editing</i> Labirin	60

Gambar 4.20 <i>Editing Pintu Keluar</i>	60
Gambar 4.21 Penggabungan video menjadi 1 file	61
Gambar 4.22 Proses <i>Back Sound</i>	61
Gambar 4.23 <i>Rendering</i>	62
Gambar 4.24 <i>Burning</i>	63



DAFTAR LAMPRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingsan

Lampiran 2. Kuesioner

Lampiran 3. Foto Dokumentasi



RINGKASAN

Pariwisata merupakan salah satu posisi yang diandalkan pemerintah untuk memperoleh devisa. Untuk meningkatkan jumlah pengunjung wisatawan harus didasari dengan salah satu cara promosi melalui media berupa video. Video promosi wisata merupakan instrument penting yang ikut berperan penting dalam mempromosikan keberadaan potensi wisata kepada publik. Salah satu tempat pariwisata yang melakukan promosi adalah wisata Lembah Asri yang terletak di Desa Serang, Kecamatan Karangreja, Kabupaten Purbalingga. Tujuan dari pembuatan video promosi wisata adalah mendokumentasikan sekaligus media informasi untuk mempromosikan potensi wisata. Promosi yang dilakukan oleh pihak pengelola Wisata Lembah Asri selama ini masih dengan cara konvensional seperti promosi tatap muka, media cetak, brosur, dan spanduk namun dari promosi tersebut dirasa masih kurang efektif untuk menarik wisatawan untuk berkunjung. Dalam perancangan dan pembuatan video promosi wisata Lembah Asri menggunakan metode pengumpulan data berupa studi literatur dan studi lapangan. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Perancangan dan pembuatan video menggunakan software *Adobe After Effects CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6*, dan *Adobe Audition CS6* dengan dipadukan menggunakan teknik *Motion Graphics* dan *Live Shoot*. Hasil dari penelitian adalah video promosi Wisata Lembah Asri.

Kata Kunci : Wisata, Video Promosi, *Motion Graphics*, *Live Shoot*.

ABSTRACTS

Tourism is one of the positions that the government relies on to earn foreign exchange. To increase the number of tourist visitors must be based on one way of promotion through the media in the form of videos. Tourism promotion videos are important instruments that play an important role in promoting the existence of tourism potential to the public. One of the tourism sites that carry out promotions is the Lembah Asri tourism located in Serang Village, Karangreja District, Purbalingga Regency. The purpose of making a tourist promotion video is to document as well as information media to promote tourism potential. Promotion carried out by the manager of Lembah Asri Tourism has so far been conventional using face-to-face promotions, print media, brochures, and banners, but the promotion is still considered ineffective in attracting tourists to visit. In the design and manufacture of promotional videos for Lembah Asri tourism using data collection methods in the form of literature studies and field studies. System development methods used are Pre-Production, Production, and Post-Production. Designing and making videos using Adobe After Effects CS6 software, Adobe Premiere Pro CS6, and Adobe Audition CS6 combined with Motion Graphics and Live Shoot techniques. The results of the study were promotional videos for Lembah Asri Tourism.

Keywords: *Travel, Promotional Video, Motion Graphics, Live Shoot.*