

**PEMBUATAN VIDEO KOMERSIAL PADA HOME INDUSTRI
BAGUS LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
Fajar Nugroho
14.22.1614

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

**PEMBUATAN VIDEO KOMERSIAL PADA HOME INDUSTRI
BAGUS LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Skripsi

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Diajukan oleh
Fajar Nugroho
14.22.1614

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KOMERSIAL PADA HOME INDUSTRI
BAGUS LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**


yang disusun oleh

Fajar Nugroho

14.22.1614

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 September 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KOMERSIAL PADA HOME INDUSTRI
BAGUS LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

Fajar Nugroho

14.22.1614

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

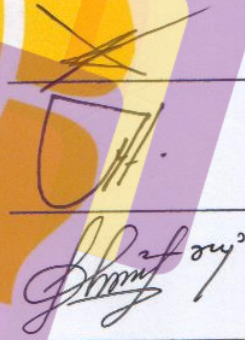
Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Maret 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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



Fajar nugroho

NIM. 14.22.1614

MOTTO

- ❖ Barang siapa yang suka berbuat kebaikan maka nantinya akan dibangkitkan juga dengan kebajikannya di hari akhir kelak. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)
- ❖ Kebaikan seseorang bukan karena orang itu sendiri yang baik, tetapi yang baik justru orang yang menganggap orang itu baik.
- ❖ Jangan menjelek-jelekkkan orang yang jelek karena belum tentu orang yang menjelek-jelekkkan lebih baik daripada orang yang jelek.
- ❖ Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan & takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa(QS Al-Ma'idah:2).
- ❖ Bersyukurlah apa yang telah anda dapat selama ini entah itu nikmat yang kecil maupun besar. Karena, “sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu (QS Ibrahim:7)”.
- ❖ Berlomba-lombalah dalam (berbuat) kebaikan." (QS. Al-Maidah: 48).
- ❖ Jadilah orang yang ketiadaanya di cari, kehadirannya di nanti, kepergiannya di rindui, kematiannya di tangisi, jangan menjadi sebaliknya.
- ❖ Dalam melakukan kebaikan kadang-kadang hal yang buruk turut menyertai, Namun saat melakukan keburukan, tidak ada kebaikan bersamanya.
- ❖ Kita harus selalu berkhushudon kepada Takdir Allah. Iklas dan berfikir positif dalam menjalani kehidupan. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf) .
- ❖ Berikan musuhmu seribu kesempatan untuk menjadi temanmu tetapi jangan berikan satu kesempatanpun temammu untuk menjadi musuhmu. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf) .
- ❖ Jangan merasa sedih manakala kamu tidak dihargai, tetapi merasa sedihlah ketika kamu tidak berharga. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf)
- ❖ Ambilah ikan di sungai sebanyak mungkin asal tidak membuat air keruh, ambilah manfaat di dunia sebanyak mungkin ini asal tidak merugikan orang lain. (Habib Syech Bin Abdul Qodir Assegaf).

PERSEMBAHAN

- ❖ Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridhonya dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
- ❖ Terima kasih kepada kedua bapak, ibu, kakak, adik saya yang tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung demi kelancaran saya dalam mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang sudah memberi masukan dan saran dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih terhadap teman-teman Front Liner OMUSTORE yang telah memberi semangat mengerjakan dalam bekerja.
- ❖ Teman-teman Asisten Rumpun Multimedia yang telah membantu supportnya selama mengerjakan.
- ❖ Teman-teman 14S1 TS SI 02 angkatan 2014 yang banyak memberikan suasana suka, duka, ceria, bangga, haru ketika belajar bersama di Kampus Ungu.
- ❖ Dan masih banyak teman-teman dari Kampus lain dan pihak-pihak lain yang terkait, yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur dan segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan Penulisan Skripsi ini dengan judul PEMBUATAN VIDEO KOMERSIAL PADA HOME INDUSTRI BAGUS LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

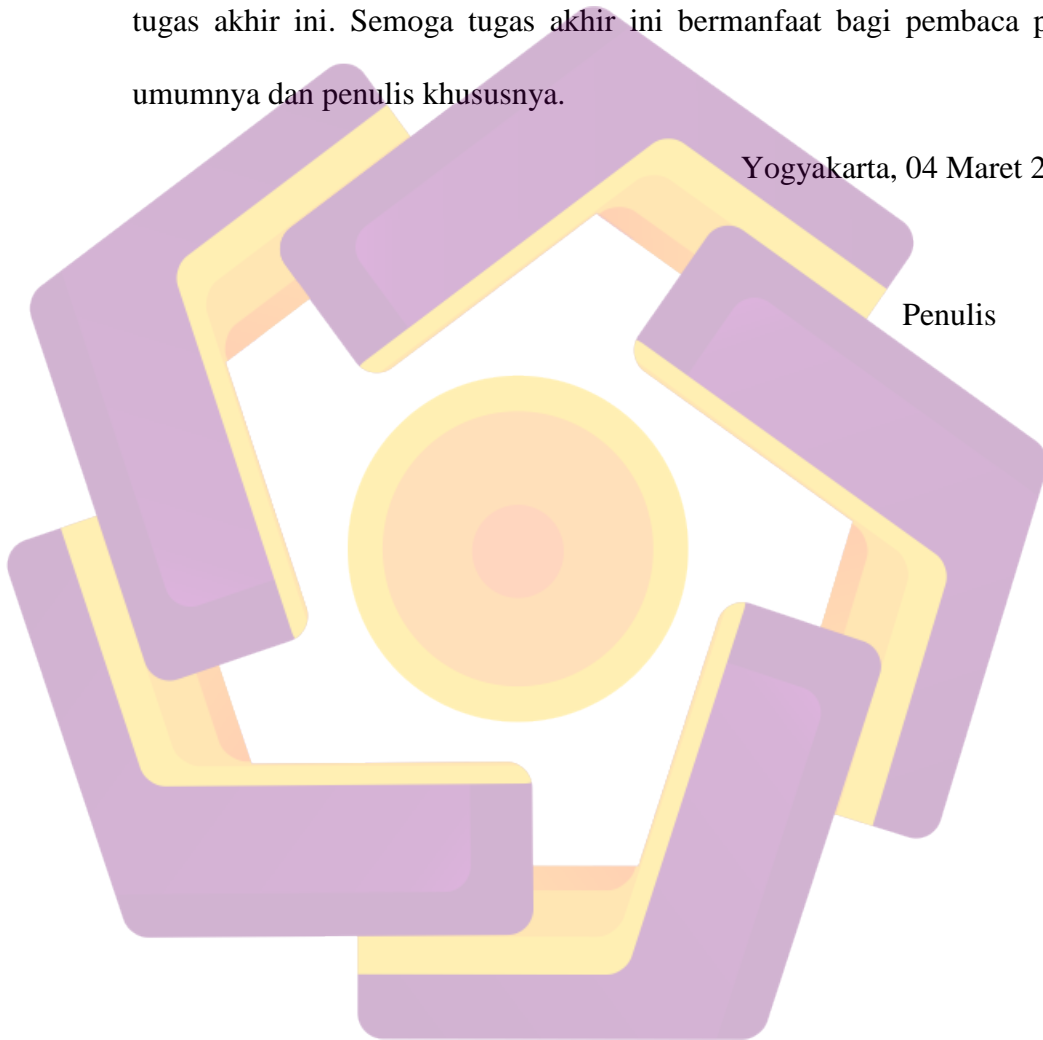
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak akan terselesaikan. Atas tersusunnya tugas akhir ini, dengan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Strata I Sistem Informatika.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak, Ibu, Kakak, Adik dan segenap orang tercinta yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Sahabat front liner yang senantiasa berbagi inspirasi dan ilmu pengetahuanya..
6. Sahat asisten rumpun multimedia yang selalu memberikan arah – arah serta bantuan kreatifitasnya.
7. Sahabat, teman, dan semua saudara serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terselesaikannya Skripsi ini.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekuarangan dalam menyusun skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 04 Maret 2016

Penulis



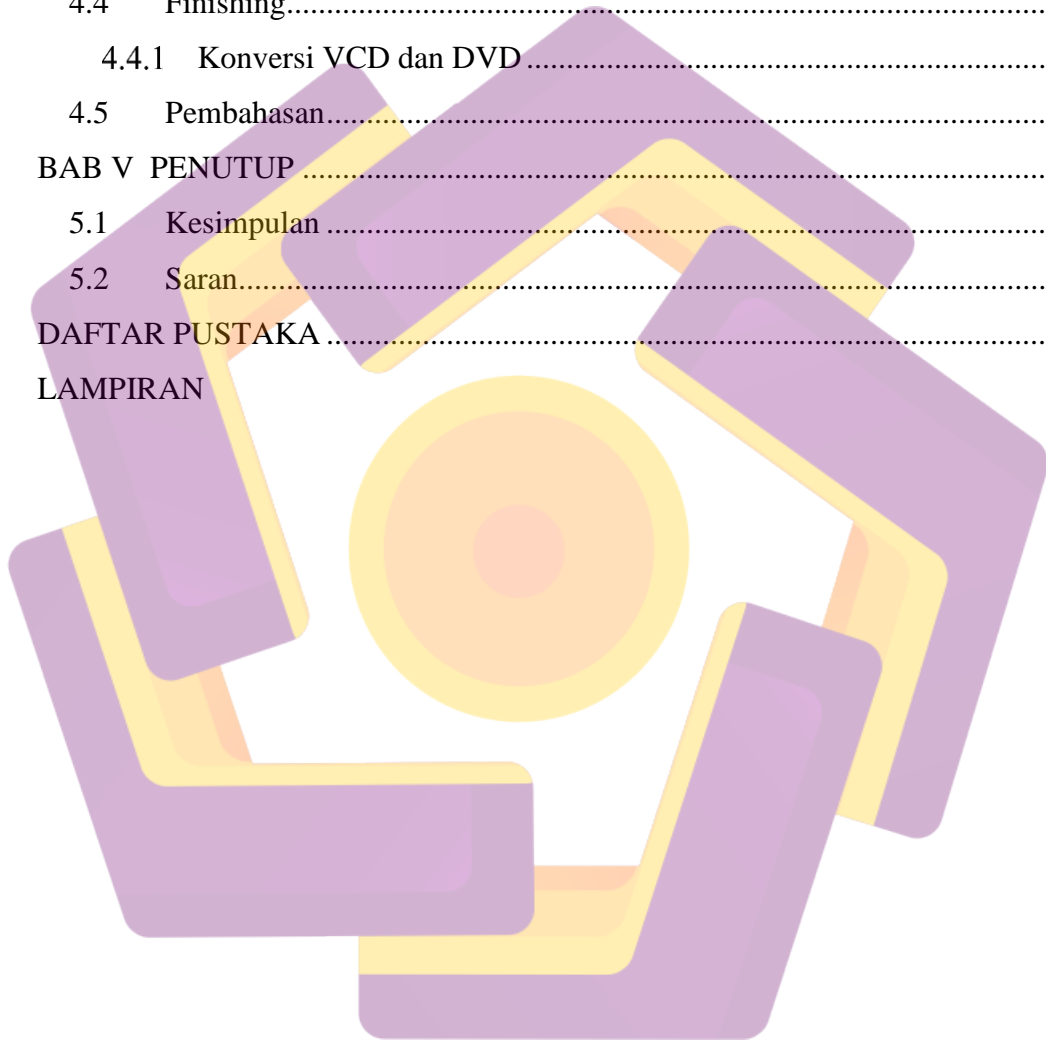
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	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 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Evaluasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Promosi.....	9
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.3.1 Dasar multimedia.....	10

2.3.2	Elemen Multimedia.....	11
2.4	Pengertian Dasar Video	13
2.4.1	Definisi Video	14
2.4.2	Jenis-Jenis Video	14
2.4.2.1	Video Analog.....	14
2.4.2.2	Video Digital	15
2.5	<i>Motion Tracking</i>	17
2.5.1	Bagaimana <i>Tracker</i> Bekerja.....	22
2.5.2	<i>Motion Tracking Behaviours</i>	23
2.6	Pra Produksi	25
2.7	Produksi	32
2.7.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	33
2.8	Pasca Produksi	41
2.8.1	Editing.....	41
2.8.2	<i>Visual Effect</i>	42
2.8.3	<i>Rendering</i>	43
2.9	Metode Analisis	43
2.9.1	Analisis SWOT	43
2.10	Software yang Digunakan.....	45
2.10.1	Adobe Photoshop CS6	45
2.10.1.1	Fitur Adobe Photoshop CS6.....	46
2.10.1.2	Workspace Adobe Photoshop CS6.....	47
2.10.2	Adobe After Effect CS 6.....	48
2.10.2.1	Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6.....	48
2.10.3	Adobe Premiere Pro CS6	50
2.10.3.1	Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro CS6.....	51
2.10.4	Adobe Audition CS6.....	52
2.10.5	Corel Draw X5	53
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		54
3.1	Gambaran Umum.....	54
3.1.1	Sejarah Bagus Leather	54

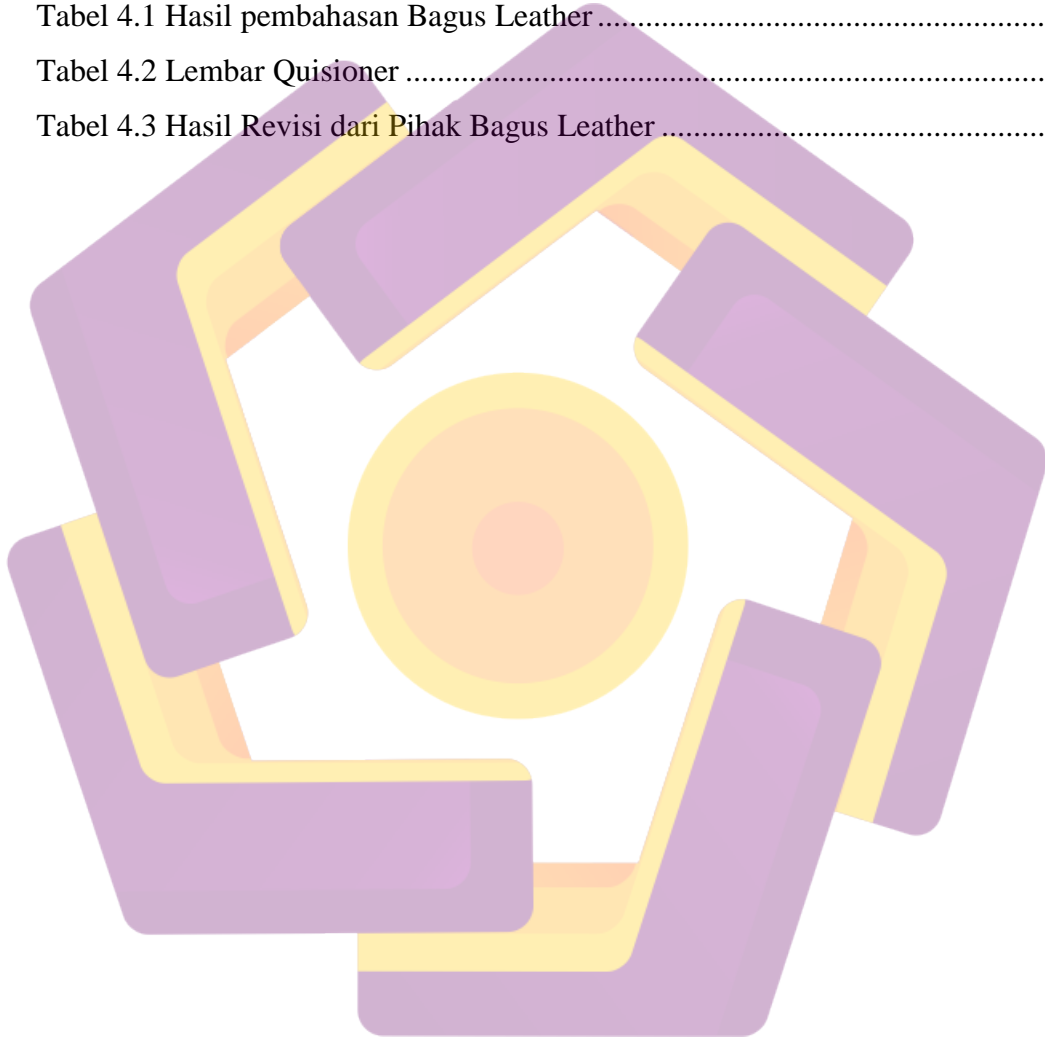
3.1.2	Profil Bagus Leather	54
3.1.3	Segmentasi pasar.....	56
3.1.4	Produk Bagus Leather	56
3.2	Analisis Sistem.....	56
3.2.1	Analisis SWOT	56
3.2.1.1	Kekuatan (Strength).....	57
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	57
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>)	58
3.2.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threat</i>).....	58
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	62
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	62
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	63
3.3.2.1	Kebutuhan Brainware	63
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	64
3.3.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras	65
3.4	Tahap Pra Produksi	65
3.4.1	Perancangan Konsep.....	66
3.4.2	Perancangan Naskah	66
3.4.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Produksi	69
4.1.1	Penataan Lokasi	70
4.1.2	Penataan cahaya	70
4.1.3	Pemilihan Angle Kamera	71
4.1.4	Pengambilan Gambar	72
4.1.5	Pembuatan Desain Grafis.....	72
4.2	Pasca produksi.....	74
4.2.1	<i>Compositing</i>	75
4.2.2	Animasi untuk <i>Motion Tracking</i>	75
4.2.3	Penggabungan Video dengan <i>Tracker</i>	79
4.2.4	Penggabungan <i>Video Tracking</i> dengan <i>Track Motion</i>	81

4.3	Editing.....	82
4.3.1	Editing Trim.....	82
4.3.2	Import Menggunakan Adobe Dynamic Link.....	83
4.3.3	Color Corection.....	85
4.3.4	Final <i>Rendering</i>	87
4.4	Finishing.....	89
4.4.1	Konversi VCD dan DVD.....	89
4.5	Pembahasan.....	90
BAB V PENUTUP.....		95
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	59
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	64
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	65
Tabel 4.1 Hasil pembahasan Bagus Leather	91
Tabel 4.2 Lembar Quisioner	93
Tabel 4.3 Hasil Revisi dari Pihak Bagus Leather	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Motion Tracking</i>	20
Gambar 2.2 Window Kanvas Menunjukkan <i>Tracker</i>	22
Gambar 2.3 Tracking Ditambahkan pada <i>Green Screen</i>	24
Gambar 2.4 Contoh <i>Storyboard</i>	32
Gambar 2.5 Kamera <i>High Angle</i>	35
Gambar 2.6 Kamera <i>Low Angle</i>	36
Gambar 2.7 Kamera <i>Low Angle</i>	36
Gambar 2.8 Contoh <i>Extreme Close Up (ECU)</i>	38
Gambar 2.9 Contoh <i>Close Up (CU)</i>	39
Gambar 2.10 Cotoh <i>Long Shoot (LS)</i>	40
Gambar 2.11 Contoh <i>Two Shot</i>	41
Gambar 2.12 Contoh <i>Goup Shoot</i>	41
Gambar 2.13 Model Analisis SWOT	45
Gambar 2.14 Logo Adobe Photoshop CS6	46
Gambar 2.15 Tampilan Jendela Utama Adobe Photoshop CS	47
Gambar 2.16 Logo Adobe After Effect CS6	48
Gambar 2.17 Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6	49
Gambar 2.18 Logo Adobe Premiere Pro CS6	51
Gambar 2.19 Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro	51
Gambar 2.20 Tampilan Adobe Audition CS6	52
Gambar 2.21 Tampilan Corel Draw X5	53
Gambar 3.1 Tampilan <i>Website Bagus Leather</i>	55
Gambar 3.2 Contoh Produk Tas	56
Gambar 3.3 Naskah Bagus Leather	67
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i>	68
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi	70
Gambar 4.2 Hasil Pencahayaan	71
Gambar 4.3 <i>Angle Camera Close Up</i>	72
Gambar 4.4 Membuat Dokumen Baru	73
Gambar 4.5 Membuat Object dengan <i>Shape Tool</i>	73

Gambar 4.6 Memberi Warna pada object	74
Gambar 4.7 Menyimpan Object.....	74
Gambar 4.8 Setting After Effect CS6	76
Gambar 4.9 Import File After Effect CS6	76
Gambar 4.10 Tampilan kerja After Effect CS6	77
Gambar 4.11 <i>Effect Write-on</i>	77
Gambar 4.12 Tampilan <i>Effect Control</i>	77
Gambar 4.13 <i>Brush Position</i>	78
Gambar 4.14 Proses Animasi.....	78
Gambar 4.15 <i>Control Effect Write-on</i>	79
Gambar 4.16 Animasi <i>Write-on</i>	79
Gambar 4.17 Menu <i>Track Camera</i>	80
Gambar 4.18 Proses Analisis <i>Background</i>	80
Gambar 4.19 Titik – titik <i>Tracker</i>	81
Gambar 4.20 Tampilan <i>Create Null</i>	81
Gambar 4.21 Tampilan <i>Timeline</i> setelah <i>Create Null</i>	82
Gambar 4.22 Tampilan <i>Tracking</i>	82
Gambar 4.23 Hasil <i>Trimming</i> dan <i>Razor Tool</i>	83
Gambar 4.24 <i>Adobe Dynamic Link</i>	84
Gambar 4.25 Proses <i>Import After Effect Composition</i>	85
Gambar 4.26 Meletakkan After Effect <i>Composition</i> di Premiere.....	85
Gambar 4.27 Tampilan <i>Brightness and Contrast</i>	86
Gambar 4.28 <i>Color Correction dengan Three-Way Color Correction</i>	86
Gambar 4.29 Proses <i>Export Video</i>	87
Gambar 4.30 Pemilihan Format Video	88
Gambar 4.31 Proses <i>Rendering</i>	88
Gambar 4.32 Tampilan Windows DVD Maker	89
Gambar 4.33 Tampilan Ready to Burn DVD	90

INTISARI

Kata Kunci: Animasi, *Tracking*, *Motion*, *Motion Tracking*, Video Promosi, Bagus Leather, *Leather*, *Craft*

Dewasa ini perkembangan teknologi bidang multimedia semakin pesat. Beralihnya dunia menuju era digital menambah variasi dalam memvisualisasi sebuah karya. Pengembangan dan penerapan audio visual di era ini juga semakin variatif. Bagus Leather sebuah home industry yang bergerak dalam pembuatan segala pernik kerajinan berbahan kulit dengan kualitas terbaik, namun promosi yang dilakukan saat ini masih menggunakan media cetak yakni pamflet dan brosur.

Agar promosi dari Bagus leather lebih maksimal maka perlu dilengkapi dengan media promosi digital yang mampu memvisualisasikan semua produk. Salah satunya dengan penerapan teknik *live shoot* yang digabungkan dengan *visual effect* menjadi gaya tersendiri dalam pembuatan media promosi. Salah satunya dengan menerapkan teknik *motion tracking*. Iklan menggunakan teknik *motion tracking* ini diterapkan untuk dapat memberikan penjelasan tentang produk di Bagus leather yang masih terhitung baru dalam memasuki kerajinan kulit.

Iklan ini bertujuan untuk mempromosikan dan memperkenalkan Bagus Leather kepada masyarakat luas. Disamping itu, iklan ini dapat menarik minat, karena merupakan gabungan dari banyak media seperti gambar, suara, teks, animasi, dan video sehingga dengan multimedia perusahaan dapat mempromosikan usahanya dengan luas.

ABSTRACT

Keyword: Animasi, Tracking, Motion, Motion Tracking, Video Promosi, Bagus Leather, Leather, Craft

Nowadays, the development of multimedia technology field more rapidly. The change of the world into the digital age add variety in visualizing a work. Development and application of audio-visual in this era are also increasingly varied. Bagus Leather is a home industry engaged in manufacturing all many kinds leather craft with the best quality, but the promotion is done today still use the print media pamphlets and brochures.

In order for the promotion of Bagus Leather more leverage it needs to be equipped with a digital media campaign that is able to visualize all products. One of them with the application of a live shoot technique combined with visual effects into their own style in making a media campaign. One of them by applying the techniques of motion tracking. Advertising using motion tracking technique is applied in order to provide an explanation of the product in Bagus Leather that is still relatively new in entering the leather.

This advertising is to promote and introduce Bagus Leather to the public. In addition, these ads can be interesting, because it is a combination of many media such as images, sounds, text, animation, and live video, so that the multimedia company can promote their business with an huge area.