

**PENERAPAN EFEK TRAPCODE PARTICULAR PADA VIDEO PROFIL
PESULAP REEFBREW**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Arif Darmawan

13.22.1450

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PENERAPAN EFEK TRAPCODE PARTICULAR PADA VIDEO PROFIL
PESULAP REEFBREW**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Arif Darmawan

13.22.1450

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN EFEK TRAPCODE PARTICULAR PADA VIDEO
PROFIL PESULAP REEFBREW**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arif Darmawan

13.22.1450

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2015

Dosen Pembimbing



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN EFEK TRAPCODE PARTICULAR PADA VIDEO
PROFIL PESULAP REEFBREW**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arif Darmawan

13.22.1450

telah dipertahankan didepan dewan penguji
pada tanggal 21 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 11 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

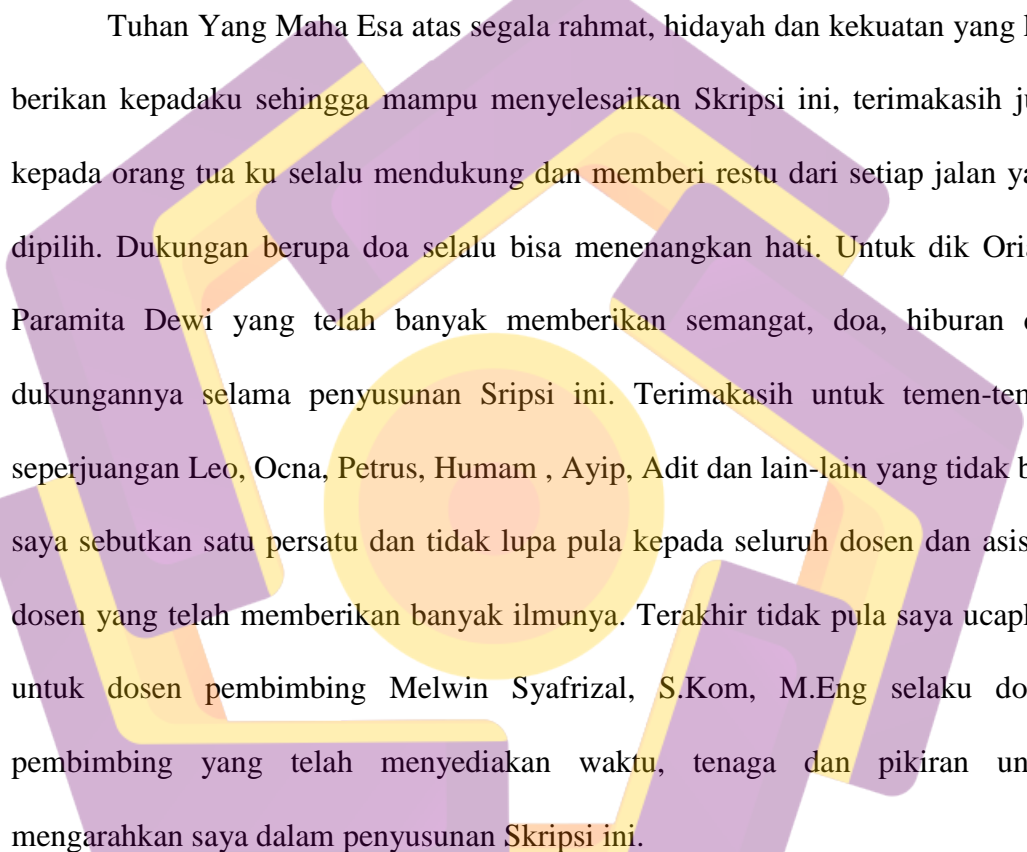
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Februari 2015

Muhammad Arif Darmawan

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Hidup ini tidak bisa diukur dengan ilmu pasti. Life is magic..



Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah dan kekuatan yang kau berikan kepadaku sehingga mampu menyelesaikan Skripsi ini, terimakasih juga kepada orang tua ku selalu mendukung dan memberi restu dari setiap jalan yang dipilih. Dukungan berupa doa selalu bisa menenangkan hati. Untuk dik Oriana Paramita Dewi yang telah banyak memberikan semangat, doa, hiburan dan dukungannya selama penyusunan Sripsi ini. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan Leo, Ocna, Petrus, Humam , Ayip, Adit dan lain-lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan tidak lupa pula kepada seluruh dosen dan asisten dosen yang telah memberikan banyak ilmunya. Terakhir tidak pula saya ucapkan untuk dosen pembimbing Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr .wb

Puji Syukur Alhamdulillah, Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia –Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul: **Penerapan Efek Trapcode Particular Pada Video Profil Pesulap Reefbrew** (*The Application of Trapcode Particular Effect on The Video of a Magician Reefbrew Profile*).

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana komputer bagi mahasiswa program S1 pada Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta.

Skripsi ini dapat kami selesaikan atas bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang kami hormati:

1. Bapak Profesor Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta;

2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta;

3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan koreksi dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini;

4. Bapak/Ibu dosen dan staff di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta, khususnya Jurusan Sistem Informasi yang telah banyak membantu kami untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini;

5. Terima kasih juga kepada seluruh teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga Skripsi ini berguna bagi penulis khususnya dan dapat memperkaya koleksi skripsi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Yogyakarta, 21 Februari 2015

Muhammad Arif Darmawan

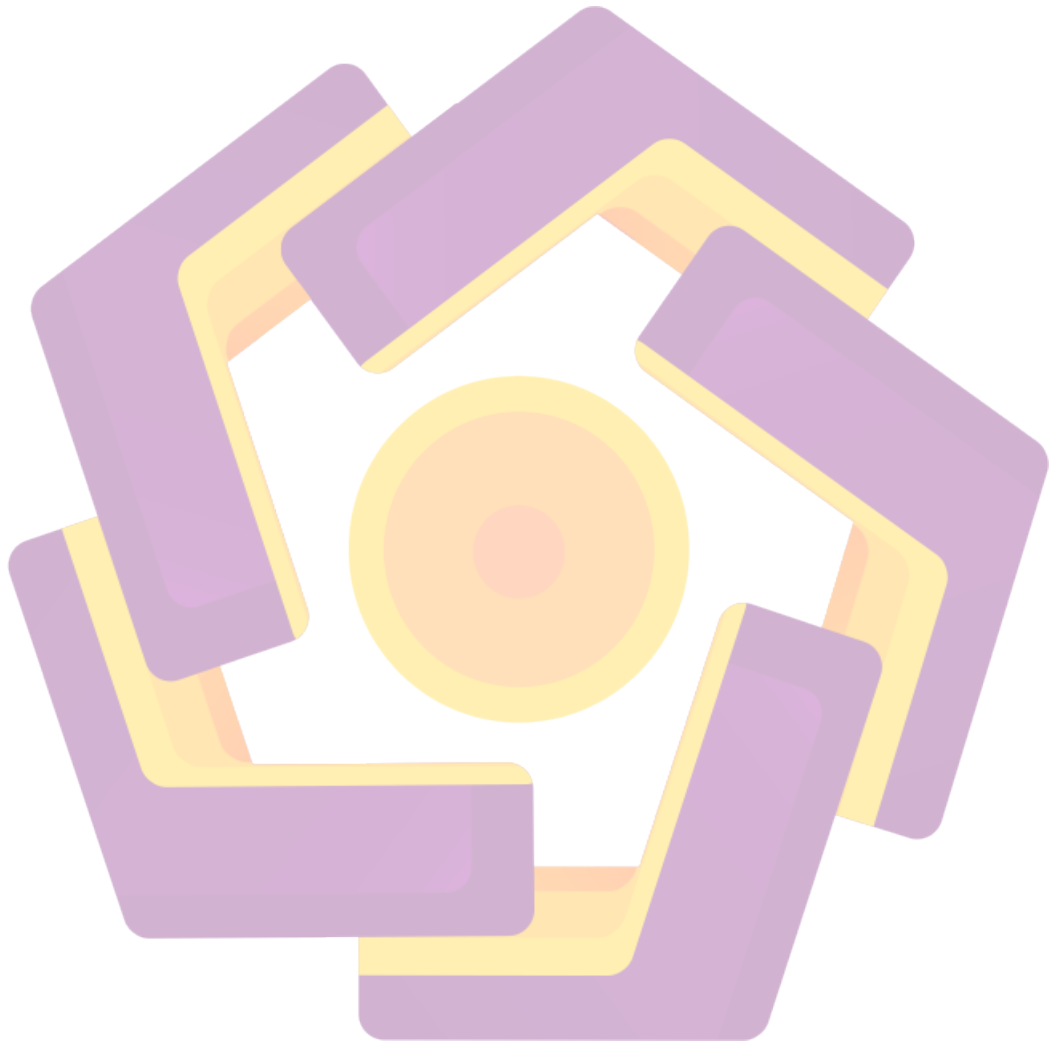
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
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 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisi.....	4
1.5.3 Metode Perancangan hingga Produksi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Efek Trap code Particular.....	6
2.2.2 Pengertian Iklan.....	9
2.2.3 Konsep Dasar dalam Periklanan.....	9
2.2.4 Manajemen Periklanan.....	10
2.2.5 Jenis-Jenis Iklan.....	10
2.2.6 Penetapan Tujuan Periklanan.....	10
2.2.7 Strategi Menetapkan Audience Sasaran.....	10
2.2.8 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.9 Definisi Multimedia.....	11
2.2.10 Pentingnya Multimedia.....	11
2.2.11 Fitur-Fitur Efek Trap code Particular.....	11
2.3 Pengertian Analisis SWOT.....	12
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	 15
3.1 Deskripsi Singkat Perusahaan.....	15
3.2 Analisi Masalah.....	16
3.3 Solusi-Solusi yang dapat diterapkan.....	18

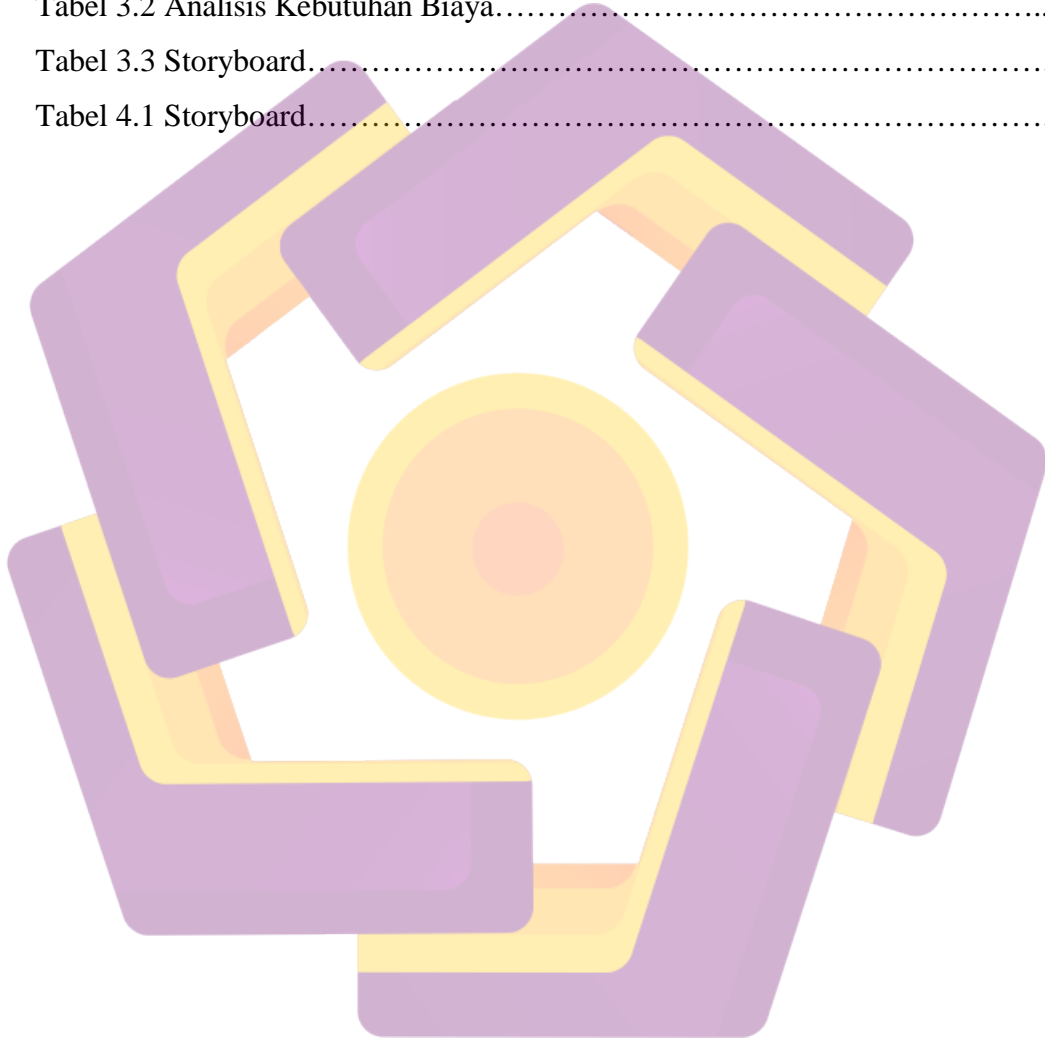
3.4 Solusi yang dipilih.....	19
3.5 Analisi Kebutuhan.....	19
3.5.1 Analisis Kebutuhan Hardware.....	19
3.5.2 Analisis Kebutuhan Software.....	19
3.5.3 Analisis Kebutuhan Biaya.....	20
4.1 Tahap Pra Produksi.....	20
4.1.1 Merancang Konsep.....	20
4.1.2 Rancangan Storyboard.....	20
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
4.1 Alur Produksi.....	23
4.2 Pembuatan Produk.....	25
4.2.1 Pemilihan Video Terbaik saat Tak.....	25
4.2.2 Penggabungan Video-Video Terbaik yang Telah Dipilih.....	27
4.2.3 Memberi Efek Trapcode Particular.....	30
4.2.5 Menggabungkan Video dengan Musik.....	35
4.3 Sinkronisasi Antara Storyboard dengan Real Shot.....	36
BAB V PENUTUP.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA.....40



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penempatan <i>Emitter key</i>	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	17
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Biaya.....	20
Tabel 3.3 Storyboard.....	21
Tabel 4.1 Storyboard.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>a motion graphic element was applied to each target that leaves an animated graphic trail</i>	7
Gambar 2.2 <i>The Trap code Particular 2 Plugin was loaded and the following settings were added to each assigned null object</i>	8
Gambar 2.3 Contoh SWOT matriks.....	13
Gambar 4.1 Alur produksi pembuatan video Reefbrew.....	23
Gambar 4.2 Take studio saat pengambilan scene.....	24
Gambar 4.3 Semua hasil take video (part 1).....	25
Gambar 4.4 Semua hasil take video (part 2).....	26
Gambar 4.5 Tampilan untuk memilih tempat menyimpan project.....	27
Gambar 4.6 Urutan video yang akan di gabungkan pada <i>timeline</i>	28
Gambar 4.7 Tampilan menu apabila akan melakukan render video.....	29
Gambar 4.8 pilih standar tampilan tv.....	30
Gambar 4.9 Membuat layer baru.....	31
Gambar 4.10 Memposisikan trapcode particular dengan gerakan obyek.....	31
Gambar 4.11 Mengubah bentuk trapcode particular.....	32
Gambar 4.12 Memberi warna pada efek trapcode particular.....	32
Gambar 4.13 Mengatur bentuk ekor dari efek trapcode particular.....	33
Gambar 4.14 Langkah akan menggabungkan video dengan efek trapcode particular.....	34

Gambar 4.15 Proses rendering.....34

Gambar 4.16 Timeline penggabungan antara video dengan music.....35



INTISARI

Sulap merupakan suatu seni pertunjukkan yang diminati sebagian besar masyarakat di dunia. Sulap adalah gabungan dari berbagai seni yang ada, misalnya seni tari, seni musik, seni rupa. Sulap semata-mata hanyalah permainan "kelihaihan" tangan, manipulasi, hasil kerja dari suatu perlengkapan/ peralatan ataupun efek yang timbul dari suatu reaksi kimia dan yang telah dilatih sebaik mungkin oleh seorang pesulap sebelum dipertunjukkan kepada orang lain.

Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Dalam hal ini, Multimedia yang diterapkan adalah efek Trapcode particular. Proses pembuatan efek trapcode particular dapat dibagi ke dalam tiga fase, yaitu efek trapcode particular modeling yang membuat bentuk trapcode yang sesuai dengan obyek yang akan diberi efek tersebut, layout dan animation yang mendeskripsikan gerakan dan tata letak efek trapcode particular, dan rendering yang menggabungkan efek dengan obyek.

Efek trapcode particular yang di terapkan pada video profil pesulap Reefbrew. Dalam pembuatan video profil ini, efek trapcode particular ini memberikan efek yang lebih menarik pada perancangan video profil. Jadi yang melihat seolah-olah merasakan efek sulap yang dikemas dengan trapcode particular tersebut. Dengan memfokuskan efek trapcode particular dan adanya kemasan baru sehingga memberikan kesan yang lebih menarik pada video profil yang dapat meningkatkan daya tarik pesulap tersebut. Dalam hal ini pesulap Reefbrew yang dimaksud adalah penulis itu sendiri.

Kata kunci : Sulap, Multimedia, Efek trapcode particular.

ABSTRACT

Magic is a performing art that are of interest to the majority of people in the world. Magic is a composite of various arts, such as dance, music, Visual Arts. The sheer magic is merely a game of ' Shrewdness ' hand, the manipulation, the work of a gear/equipment or effects arising from a chemical reaction and who have been trained as best we can by a magician before presented to others.

Multimedia is often used in the entertainment world. In this case, the Multimedia that is applied is the trapcode particular effect. The process of creating trapcode particular computer graphics can be divided into three phases, namely trapcode particular modeling that describes the shape of an object, layout and animation that describes the movement and the layout of an object, and trapcode particular effect rendering.

This trapcode particular effect I apply on a video profile of the magician Reefbrew. In making this profile video, trapcode particular effect gives a more interesting effect on designing video profile. So that seeing as though the magic feel the effects packaged with trapcode particular effect. With a focus on trapcode particular effects and the presence of new packaging so as to give the impression of a more interesting on a video profile which can enhance the attractiveness of the magician. In this case as a magician Reefbrew what is meant is the author of itself.

Keyword : *Magic, Multimedia, Trapcode particular effect.*