

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION TRACKING  
MENJADI SEBUAH IKLAN TELEVISI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hesti Andriani Rahayu**

**11.12.6067**

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION TRACKING  
MENJADI SEBUAH IKLAN TELEVISI**

**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

**Hesti Andriani Rahayu**

**11.12.6067**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION  
TRACKING MENJADI SEBUAH IKLAN TELEVISI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hesti Andriani Rahayu**

**11.12.6067**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION  
TRACKING MENJADI SEBUAH IKLAN TELEVISI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hesti Andriani Rahayu**

**11.12.6067**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 23 Februari 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 26 Februari 2015

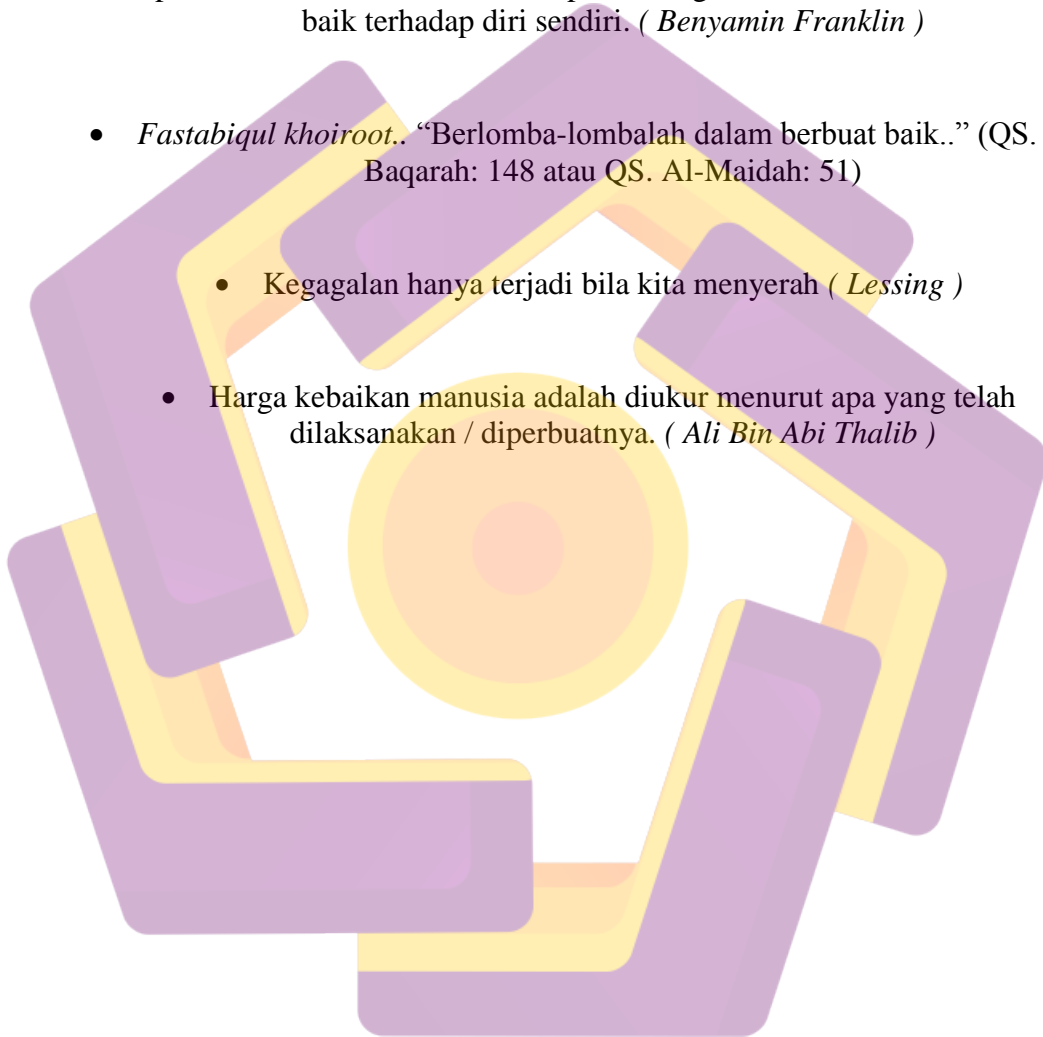


Hesti Andriani Rahayu

11.12.6067

## MOTTO

- Big expectation needs bigger effort. (*Hesti Andriani*)
- Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (*Benyamin Franklin*)
- *Fastabiqul khoiroot..* “Berlomba-lombalah dalam berbuat baik..” (QS. Al-Baqarah: 148 atau QS. Al-Maidah: 51)
  - Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (*Lessing*)
  - Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (*Ali Bin Abi Thalib*)



## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Ucapan terimakasih untuk keluarga tercinta, Ibunda, dan adik ku tersayang yang telah memeberiku motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

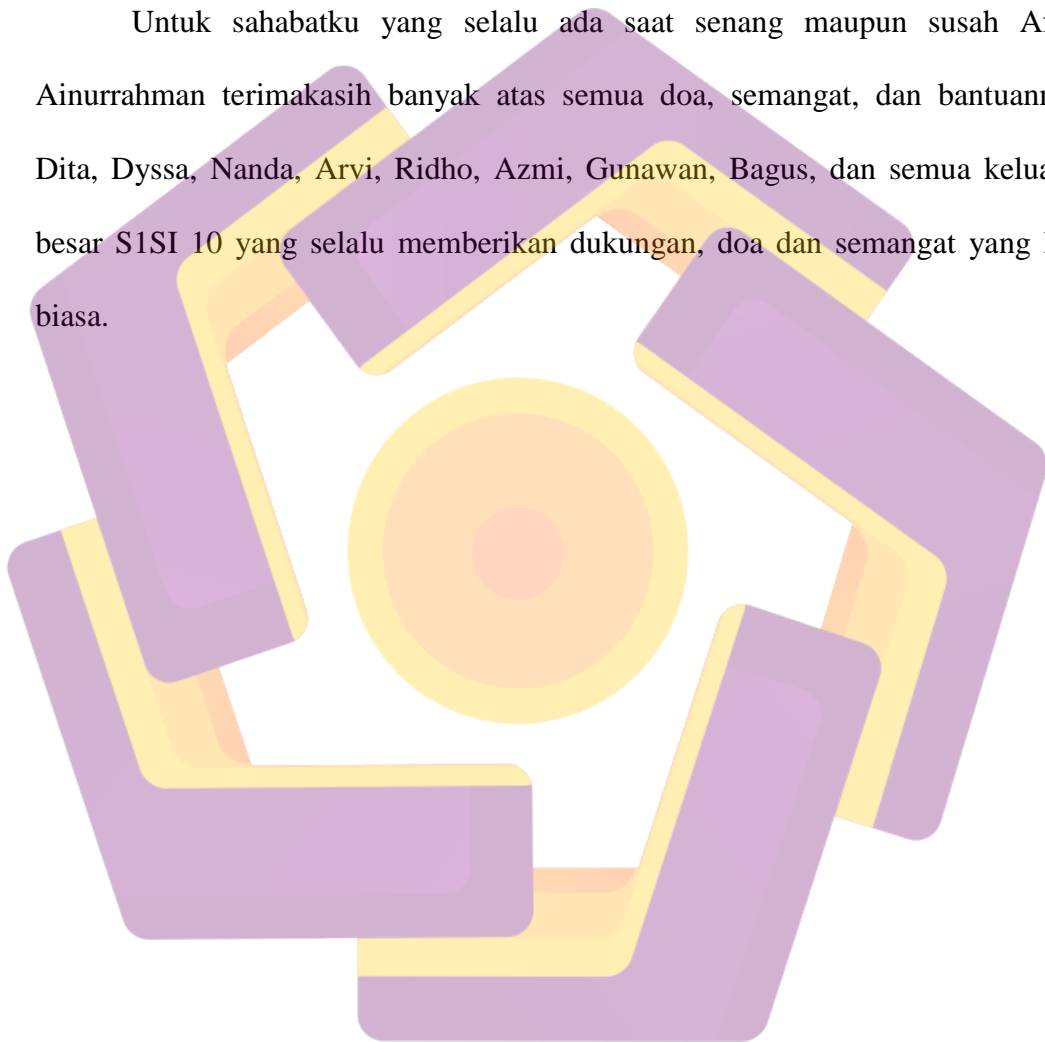
Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibunda tercinta dan Alm. Ayah, dan juga teman-teman ku Mas Oka, Affan, Mas Adam, Syam, Ivan, Fajar, makasih sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Buat teman-teman asisten rumpun multimedia Mas Anam, Mas Bangun, Mas Samuel, Syam, Ivan, Fajar, Madhy, Ovin, Dhimas, dan kakak-kakak alumninya terimakasih banyak. Kalian telah menjadi tempat berbagi ilmu yang luar biasa. Buat Mas Anam yang memberikan banyak saran dalam iklan projek skripsiku, dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Untuk Bapak Tonny Hidayat M.Kom selaku dosen pembimbing yang sangat luar biasa. Terimakasih pak atas bimbingannya sehingga skripsi ini bisa selesai dengan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk Bapak Agus Purwanto M.Kom selaku dosen penguji sekaligus dosen yang sangat istimewa, luar biasa, dan paling gokil. Terimakasih yang tak terhingga atas semua saran, bantuan, serta bimbingannya selama ini. Selalu memberikan pelajaran yang terbaik untuk anak-anaknya agar selalu bisa menjadi yang terbaik.

Untuk Mas Oka Satria Pamungkas terimakasih telah membantu dari awal hingga akhir, memberi semangat yang luar biasa sehingga skripsiku ini bisa selesai dengan tepat waktu. Terimakasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan semangatnya.

Untuk sahabatku yang selalu ada saat senang maupun susah Affan Ainurrahman terimakasih banyak atas semua doa, semangat, dan bantuannya. Dita, Dyssa, Nanda, Arvi, Ridho, Azmi, Gunawan, Bagus, dan semua keluarga besar SISI 10 yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat yang luar biasa.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "*Perancangan dan Implementasi Teknik Motion Tracking Menjadi Sebuah Iklan Televisi*" dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibunda dan Alm. Ayah tercinta, adikku tersayang dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.

5. Dosen praktikum dan teman-teman asisten rumpun Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
6. Sahabat dan teman-teman kelas 11-S1SI-10 yang telah berjuang bersama selama 6 semester.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 24 Februari 2015

Penulis,

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Penulis .....	3
1.5.2 Bagi Bank Sleman .....	3
1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II .....	7
LANDASAN TEORI .....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	8
2.2.1 Dasar multimedia .....	8
2.2.2 Elemen Multimedia .....	9

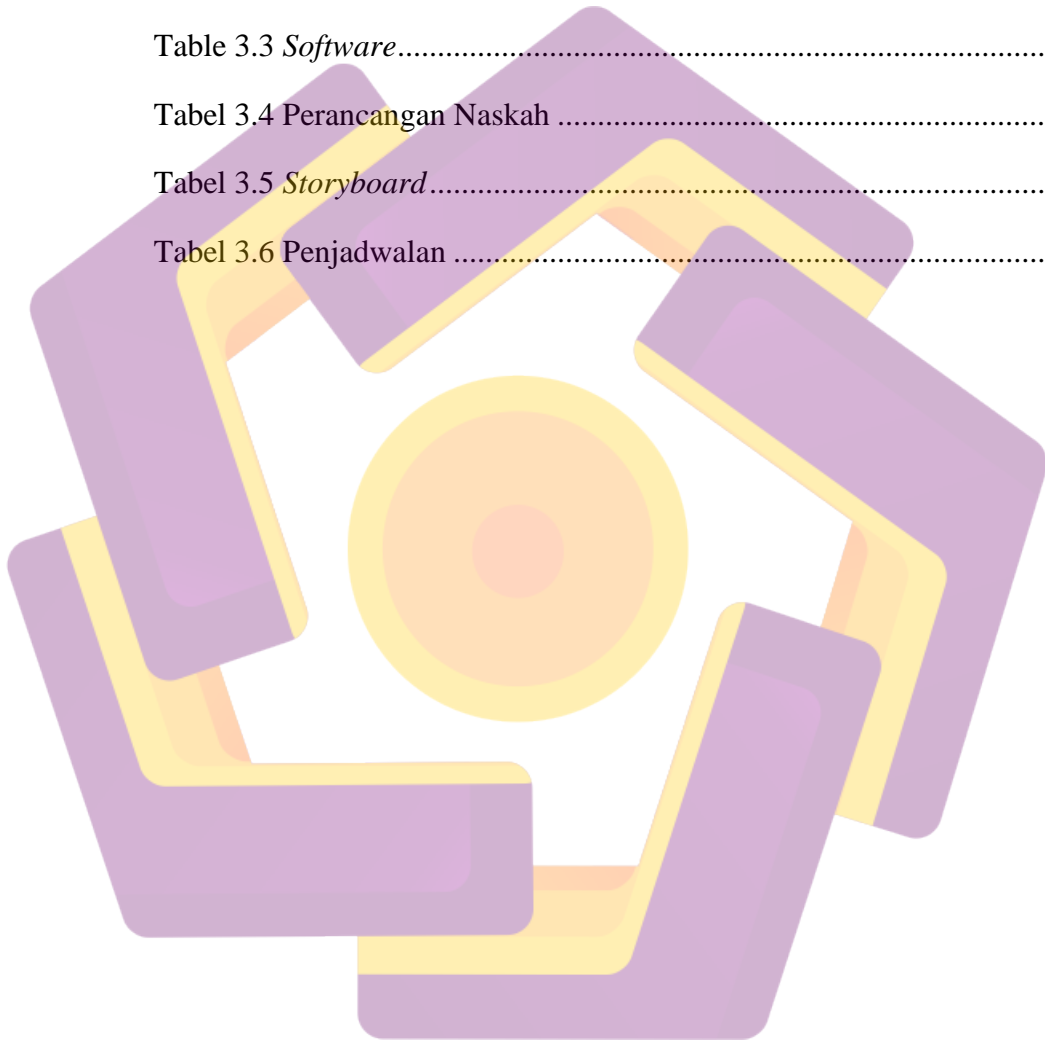
2.3.1	Pengertian Periklanan .....	12
2.3.2	Tujuan Periklanan .....	13
2.3.3	Iklan Informatif .....	13
2.3.4	Iklan Persuasif .....	13
2.3.5	Iklan Peningat .....	13
2.4.1	Langkah–Langkah dalam Strategi Merancang Iklan Televisi .....	15
2.4.1.1	Strategi Menetapkan Audien Sasaran .....	15
2.4.1.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi .....	15
2.4.1.3	Strategi Mencari Keunggulan Produk yang dipasarkan .....	16
2.4.1.4	Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi .....	16
2.4.1.5	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi .....	16
2.4.1.6	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan .....	17
2.4.1.7	Strategi Merancang Gaya Mengeksekusi Pesan Iklan .....	17
2.4.1.8	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard .....	17
2.4.1.9	Strategi Memproduksi Iklan Televisi .....	17
2.5	Format Video Digital .....	19
2.6	Motion Tracking .....	21
2.7.1	Bagaimana Tracker Bekerja .....	25
2.8.1	Pra produksi .....	29
2.8.1.1	Script Breakdown .....	29
2.8.1.2	Jadwal shooting .....	30
2.8.1.3	Call Sheet .....	30
2.8.1.4	Pemilihan style .....	30
2.8.1.5	Menentukan Anggaran Dana .....	30
2.8.1.6	Menyeleksi Kru .....	31
2.8.1.7	Anggaran ( <i>Budgeting</i> ) .....	34
2.8.1.8	Storyboard .....	34
2.8.2	Produksi .....	35
2.8.2.1	Teknik Pengambilan Gambar .....	35
2.8.3	Pasca Produksi .....	46

2.8.3.1 Editing.....	46
2.8.3.2 Visual Effect .....	47
2.8.3.3 Rendering.....	48
2.9.1 Perangkat pendukung produksi .....	49
<b>BAB III .....</b>	<b>52</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>52</b>
3.1.1 PD BPR Bank Sleman .....	52
3.1.2 Profil .....	52
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	54
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	54
3.2.2.1 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras .....	54
3.2.2.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak .....	56
3.2.2.3 Analisa Kebutuhan Pengguna (Brainware) .....	57
3.3.1 Perancangan Ide dan Konsep .....	58
3.3.2 Tema .....	59
3.3.3 Perancangan Naskah .....	59
3.3.4 Perancangan Storyboard .....	61
3.3.5 Perancangan Visual Effect ( Motion Tracking ) .....	62
3.3.6 Perancangan Kostum .....	63
3.3.7 Perancangan Set .....	63
3.3.8 Penjadwalan .....	64
<b>BAB IV .....</b>	<b>66</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
4.1.1 Penataan Lokasi .....	67
4.1.2 Penataan Cahaya .....	68
4.1.3 Pemilihan Angel Kamera .....	68
4.1.4 Pengambilan gambar.....	69
4.2.1 Compositing .....	70
4.2.1.1 Animasi untuk Adegan Motion Tracking .....	71
Gambar 4.7.....	72

4.2.2	Penggabungan Objek dengan Tracker .....	73
4.2.2.1	Penggabungan Objek Tracking dengan Track Motion.....	73
4.2.2.2	Penggabungan Objek Tracking dengan Track Camera .....	76
4.2.2.3	Penggabungan Visual Efek dengan Track Motion .....	83
4.3.1	Editing Trim.....	86
4.3.2	Import Menggunakan Adobe Dinamic Link.....	87
4.3.3	Color Correction .....	89
4.3.4	Final Rendering.....	90
4.4	Pembahasan.....	93
4.4.1	Requirements .....	93
4.4.2	Final Compositing.....	95
BAB V	.....	97
PENUTUP	.....	97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	.....	xx

## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Perlengkapan Produksi.....	55
Table 3.2 <i>Hardware</i> .....	55
Table 3.3 <i>Software</i> .....	56
Tabel 3.4 Perancangan Naskah .....	59
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	61
Tabel 3.6 Penjadwalan .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Motion Tracking</i> .....	23
Gambar 2.2 Window Kanvas Menunjukkan <i>Tracker</i> .....	25
Gambar 2.3 <i>Tracking</i> Ditambahkan pada <i>Green Screen</i> .....	28
Gambar 2.4 Script breakdown sheet .....	29
Gambar 2.5 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 2.6 Kamera <i>High Angel</i> .....	39
Gambar 2.7 Kamera <i>Low Angle</i> .....	40
Gambar 2.8 Kamera <i>Low Angle</i> .....	40
Gambar 2.9 Contoh <i>Extreme Close Up</i> (ECU) .....	42
Gambar 2.10 Contoh <i>Close Up</i> (CU) .....	43
Gambar 2.11 Contoh <i>Long Shoot</i> ( LS ).....	44
Gambar 2.12 Contoh <i>Two Shoot</i> .....	45
Gambar 2.13 Contoh <i>Group Shoot</i> .....	46
Gambar 2.14 Contoh <i>Visual Effect</i> .....	48
Gambar 2.15 Canon EOS 60D .....	49
Gambar 2.16 Video <i>Lighting</i> .....	50
Gambar 2.17 Takara Tripod .....	51
Gambar 2.18 Simbadda CST 5000.....	51
Gambar 2.19 Kamera slider .....	51
Gambar 3.1 Logo PD BPR Bank Sleman .....	52
Gambar 3.2 Perancangan Ide .....	59
Gambar 3.3 Rancangan <i>Motion Tracking</i> .....	62
Gambar 3.4 Perancangan set luar ruangan ( <i>Indoor</i> ).....	63



Gambar 3.5 Perancangan set dalam ruangan ( <i>Outdoor</i> ) .....	64
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi .....	67
Gambar 4.2 Hasil Pencahayaan.....	68
Gambar 4.3 <i>Angel</i> Kamera Objektif.....	69
Gambar 4.4 Hasil Lensa Canon 50mm f/1.4 USM .....	70
Gambar 4.5 <i>Import</i> Per Layer .....	71
Gambar 4.6 Hasil <i>Import</i> Per Layer .....	72
Gambar 4.7 Membuat Animasi Objek 2D .....	72
Gambar 4.8 Menentukan Titik <i>Tracking</i> .....	74
Gambar 4.9 Menentukan <i>Motion Target</i> .....	74
Gambar 4.10 <i>Analyze Tracking</i> .....	75
Gambar 4.11 Proses Pemindahan Hasil <i>Tracking</i> .....	76
Gambar 4.12 Proses <i>Parent</i> .....	76
Gambar 4.13 Pilih <i>Warp Stabilizer</i> .....	77
Gambar 4.14 <i>Analyze Warp Stabilizer</i> .....	77
Gambar 4.15 Pilih <i>Track Camera</i> .....	78
Gambar 4.16 <i>Analyze 3D Camera Tracker</i> .....	78
Gambar 4.17 Titik <i>Tracking</i> .....	79
Gambar 4.18 Membuat <i>Solid and Camera</i> .....	80
Gambar 4.19 <i>Pre-compose</i> pada <i>Track Null</i> .....	80
Gambar 4.20 <i>Background Pre-Compose 3D Layer</i> .....	81
Gambar 4.21 <i>Rotoscoping Talent</i> .....	81
Gambar 4.22 <i>Keying</i> .....	82
Gambar 4.23 Efek Transisi pada <i>Background</i> .....	82

Gambar 4.24 Pemilihan Titik <i>Tracking</i> .....	83
Gambar 4.25 <i>Analyze Tracking</i> .....	84
Gambar 4.26 <i>Motion Target</i> .....	84
Gambar 4.27 Layer Solid .....	85
Gambar 4.28 <i>Optical Flare</i> .....	85
Gambar 4.29 <i>Parent</i> .....	86
Gambar 4.30 <i>Rotoscoping Buku</i> .....	86
Gambar 4.31 Hasil <i>Trimming</i> dan <i>Razor Tool</i> .....	87
Gambar 4.32 <i>Adobe Dynamic Link</i> .....	88
Gambar 4.33 Proses <i>Import After Effect Composition</i> .....	88
Gambar 4.34 Meletakkan <i>After Effect Composition</i> di <i>Premiere</i> .....	89
Gambar 4.35 Tampilan <i>Brightness and Contrast</i> .....	89
Gambar 4.36 <i>Color Correction</i> dengan <i>Three-Way Color Correction</i> ...90	
Gambar 4.37 <i>Final Coloring</i> .....	90
Gambar 4.38 Proses <i>Export Video</i> .....	91
Gambar 4.39 Pemilihan format video .....	91
Gambar 4.40 Pemilihan <i>Codec Video</i> .....	92
Gambar 4.41 Proses <i>Rendering</i> .....	92
Gambar 4.42 Animasi .....	93
Gambar 4.43 Animasi dan <i>Motion Tracking</i> .....	94
Gambar 4.44 <i>Tracking 2D</i> .....	94
Gambar 4.45 <i>Rotoscoping</i> .....	95
Gambar 4.46 Hasil Penggabungan Akhir.....	96

## INTISARI

Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang, terutama di lapangann iklan. Iklan penekanan pada inovasi-inovasi baru untuk membantu orang dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah . Sebuah perusahaan harus dapat membuat layanan informasi dan promosi untuk menarik konsumen. PD BPR BANK SLEMAN yang bergerak dalam bidang jasa perbankan, memiliki masalah dalam memberikan informasi dan mempromosikan tempat dan produknya. Masih banyak orang yang tidak tahu tentang keberadaan PD BPR BANK SLEMAN.

Dengan mempromosikan melalui iklan televisi PD BPR BANK SLEMAN akan menjadi lebih efektif dalam memperkenalkan kepada prusahaanya publik Yogyakarta khususnya daerah Sleman. Industri iklan televisi pada PD BPR BANK SLEMAN sebagai media promosi menggunakan teknik motion tracking akan membuat lebih mudah bagi konsumen untuk melihat informasi dan produk ditawarkan PD BPR BANK SLEMAN, sehingga lebih efisien dan efektif dalam pemasaran produk mereka.

Kata Kunci: Multimedia, Periklanan, Pemasaran.

## **ABSTRACT**

Currently, the development of information technology is growing, especially in lapangann ad . Ads emphasis on new innovations to assist people in getting information quickly and easily. A company should be able to make information services and promotions to attract consumers . PD BPR BANK SLEMAN engaged in banking services, has a problem in providing information and promoting places and products. There are still many people who do not know about the existence of PD BPR BANK SLEMAN.

By promoting through television advertising BANK SLEMAN PD BPR will be more effective in introducing to the public, especially Yogyakarta Sleman district. Television advertising industry in PD BPR BANK SLEMAN as a media campaign using motion tracking techniques will make it easier for consumers to see information and products offered PD BPR BANK SLEMAN, making it more efficient and effective in marketing their products.

**Keywords:** Multimedia, Advertising, Marketing.

3