

**PENERAPAN MOTION TRACKING PADA MEDIA PROMOSI
INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMASARAN PT ASELI DAGADU DJOKDJA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Tomi Saputra

11.02.8054

Singgih Wimbadi Putra

11.02.8101

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PENERAPAN MOTION TRACKING PADA MEDIA PROMOSI
INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMASARAN PT ASELI DAGADU DJOKDJA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Tomi Saputra

11.02.8054

Singgih Wimbadi Putra

11.02.8101

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN MOTION TRACKING PADA MEDIA PROMOSI
INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMASARAN PT ASELI DAGADU DJOKDJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tomi saputra 11.02.8054

Singgih Wimbadi Putra 11.02.8101

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 26 November 2013

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN MOTION TRACKING PADA MEDIA PROMOSI
INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA
PEMASARAN PT ASELI DAGADU DJOKDJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tomi Saputra

11.02.8054

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, S.Kom

NIK. 190302192

Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PROMOSI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA

SEBAGAI SARANA PEMASARAN

PT ASELI DAGADU DJOKDJA

yang *dipersiapkan dan disusun* oleh

Singgih Wimbadi Putra

11.02.8101

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190000001

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 28 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 11 Maret 2014

Nama

Tomi Saputra

Singgih Wimbadi Putra

NIM

11.02.8054

11.02.8101

Tanda Tangan

MOTTO

*“Kecerdasan tanpa ambisi bagaikan seekor burung tak bersayap”
_(Salvador Dali)*

*“Pikirkan sesuatu yang anda inginkan, maka alam akan mendukung
anda”_(The Secret)*

*“Anda hanya hidup sekali, tetapi jika anda melakukannya dengan benar,
sekali saja sudah cukup”_(Mac West)*

“karena waktu adalah penentu, maka hiduplah dihari ini bukan di mimpi..”

“Selalu ada keberuntungan di setiap kerja keras”

“TEKAD mengalahkan BAKAT!”

TOMI SAPUTRA.

MOTTO

“Waktu itu bukan untuk dibagi, tapi dimanfaatkan” _ (Mei P Kurniawan)

“Selalu ada harapan bagi mereka yang mau berdoa, dan selalu ada jalan bagi mereka yang mau berusaha”

“Manusia diciptakan untuk terus berusaha dan pantang menyerah, Tuhanlah yang mengurus hasilnya”

“There is a will, there is a way” _ (Anonymous)



SINGGIH WIMBADI PUTRA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT dan para Rasulnya, yang telah mengabulkan doa-doa kami, menemani di kala susah kami, memberikan hasil yang terbaik atas kerja keras kami, dan atas rahmat serta karunia-NYA pula sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Terima kasih untuk orang – orang yang selalu dihati :

- Untuk kedua orangtuaku, bagiku ayah adalah pahlawanku yang mengajarkanku banyak hal bahwa hidup harus dijalani dengan kemandirian, bukan dengan berpangku tangan kepada orang lain. Dan buat ibuku yang telah melahirkanku ke dunia ini, yang telah mengajarkanku bagaimana caranya bangkit dari keterpurukan dan tidak pernah takut untuk berusaha memulainya dari awal kembali. Ibu aku bangga terlahir dari rahimmu.
- Untuk saudara, Mas Haris, sedikit nasihatmu mengingatkanku untuk tetap menginjak Bumi, dan terkhususkan kepada adik-adikku, Windy dan Dwi. Saat tiba waktunya kalian akan menjadi tanggung jawabku.
- Untuk Alfian Rasyidi, yang meminta namanya dituliskan paling atas pada lembar ini setelah menyebutkan nama-NYA dan Keluarga terdekat. Tapi dibalik rambut keribomu terselip kebaikan hatimu yang memperbolehkan aku menyabotase kamarmu selama penggarapan Tugas Akhir ini hingga akhirnya terselesaikan.
- Untuk kontrakan “*After-Morning*” , Bayu, Santo, Cennedy, Tomo.
- Untuk kedua sahabatku, Angga Wahyu Rudianto, Wildan Reiza Fanani (ucup).

- Untuk Singgih partner sekelompok, terimakasih atas segala kerjasamanya.
- Untuk Via yang masih menemani, sejak masanya PSU hingga sekarang. 😊
- Untuk teman-teman kelas seperjuangan 11 D3MI 03.
- Untuk teman-teman dari LPM Journal, atas segala pengertiannya.
- Yang terspesial **GARDEP 47**, terkhususkan kepada Rahma yang telah memberikan dukungan moril.
- Keluarga besar PT Aseli Dagadu Djokdja, atas izin penelitian dan segala kemudahan birokrasinya.
- Kepada dosen-dosen yang telah mentransferkan ilmunya, terkhususkan kepada Pak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen Pembimbing.
- Pihak kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, atas segala fasilitas dan sarana prasarana perkuliahannya.
- Dan untuk semua yang membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terimakasih...

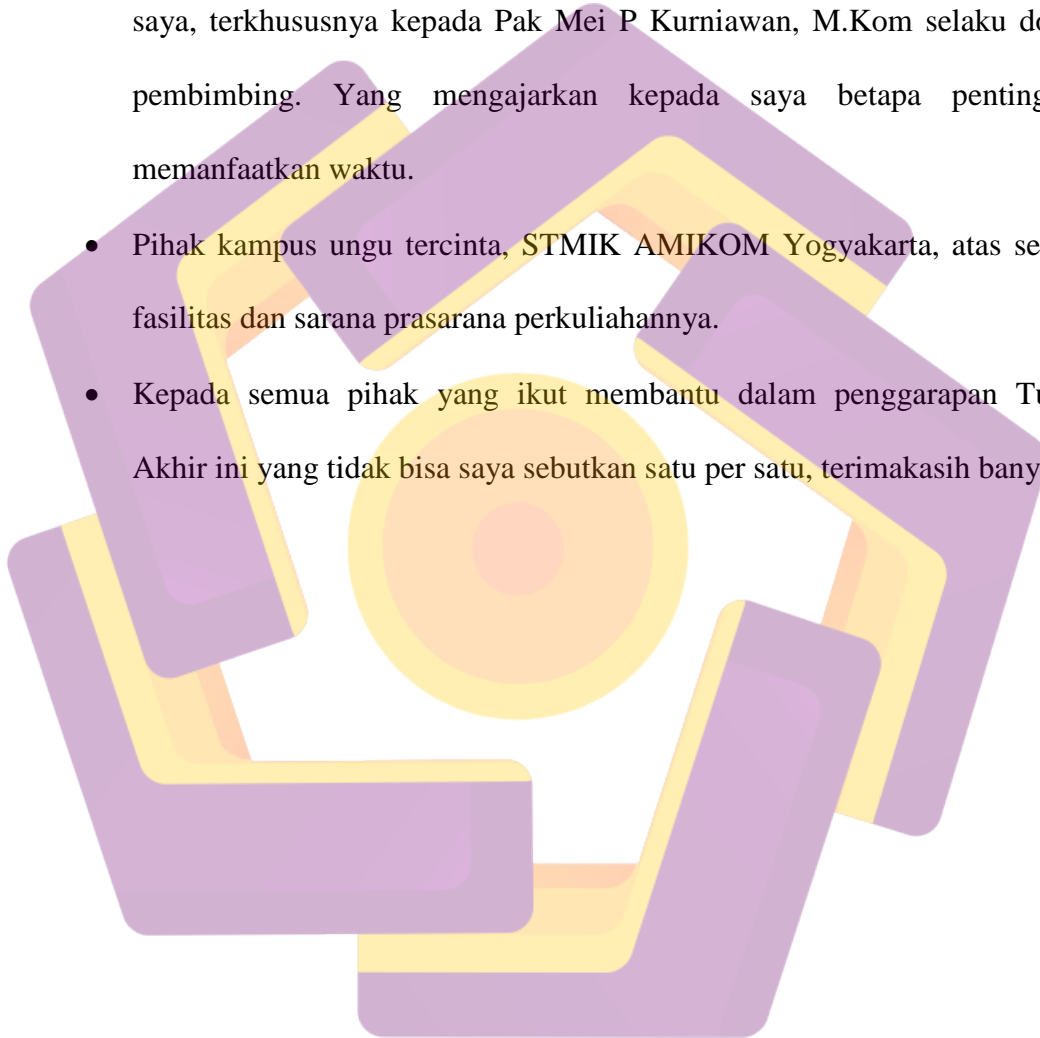
TOMI SAPUTRA.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Yang telah memberikan rahmatNya, dari dulu hingga sekarang. Menemani ketika kami dalam kesulitan, hingga kami menemui sebuah keberhasilan. Tugas Akhir ini telah kami selesaikan, dan kami terutama saya sangat bersyukur dan berterima kasih untuk orang yang senantiasa dihati saya :

- Untuk Kedua orang tua saya, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya, baik ketika saya dalam keadaan yang senang maupun susah. Selalu percaya kepada saya. Walaupun kadang saya mengecewakan mereka, Terimakasih banyak. Saya pasti akan membanggakan kalian secepat mungkin.
- Untuk Tomi, sepenanggungan TA saya. Yang selalu membantu saya banyak hal. Mengerti kesibukan saya diluar dari perkuliahan. Dan yang mengajarkan saya arti dari sebuah TEKAD. TEKAD yang dapat mengalahkan siapapun, dengan diiringi KERJA KERAS yang luar biasa.
- Untuk Keluarga F48ULOUDS, **GARDEP48**. Selalu mensupport saya, dari mulai penggarapan hingga pendadaran. Terimakasih banyakk... teruntuk Ridwan dan Indra yang sudah datang ketika sidang. Susan, Febi, Cik Au, Lina, Rico, Ike, Intan, dan yang lainnya.
- Untuk Samy, yang telah memberikan ijin untuk memakai laptopnya.
- Untuk segenap crew di kontrakan Tomo, yang sudah menerima saya bertamu malam-malam untuk penggarapan TA kami.
- Untuk Geis, perhatian lebihmu yang membuat daku tetap mengingatmu.

- Untuk “*Serpihan Karang*” yang selalu mendukung saya, berbagi canda tawa dari dulu hingga sekarang.
- Kepada keluarga PT Aseli Dagadu Djokdja, atas izin penelitian dan kemudahan birokrasinya.
- Kepada Dosen-dosen yang telah banyak memberikan ilmunya kepada saya, terkhususnya kepada Pak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing. Yang mengajarkan kepada saya betapa pentingnya memanfaatkan waktu.
- Pihak kampus ungu tercinta, STMIK AMIKOM Yogyakarta, atas segala fasilitas dan sarana prasarana perkuliahannya.
- Kepada semua pihak yang ikut membantu dalam penggarapan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih banyak.



SINGGIH WIMBADI PUTRA

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala berkat, rahmat, taufik, serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Penerapan Motion Tracking Pada Media Promosi Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Pemasaran PT ASELI DAGADU DJOKDJA”.

Laporan tugas akhir ini kami susun sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta Jurusan Manajemen Informatika. Pembuatan Laporan ini juga dimaksudkan untuk memberikan referensi, media belajar dan tentunya memberikan tambahan ilmu serta pemahaman dalam menjalani bidang studi sesuai dengan pembahasan yang ada dalam laporan ini. Dengan selesainya laporan ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto,MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT. Selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Pak Mei P Kurniawan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Orangtua tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta memberikan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.

5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Pihak perusahaan PT ASELI DAGADU DJOKDJA yang telah memberikan banyak informasi dan mengizinkan kami melakukan penelitian.
7. Teman-teman D3 Manajemen Informatika 03 angkatan 2011. Terima kasih buat dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar kedepannya tugas akhir ini dapat lebih baik lagi bila dimungkinkan adanya pengembangan. Akhir kata penulis berharap kerangka acuan tugas akhir ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 11 Maret 2014

Penyusun,

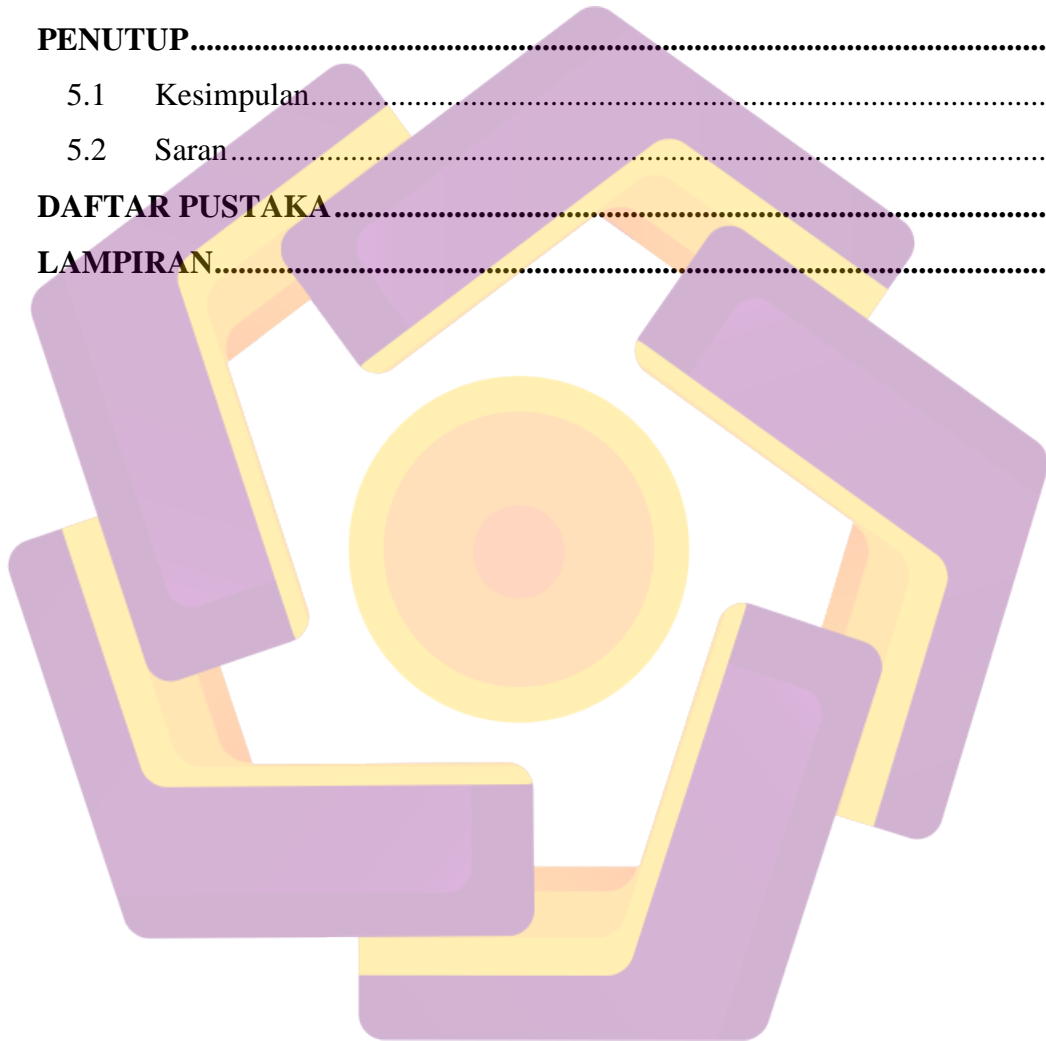
DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| HALAMAN COVER..... | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | vi |
| HALAMAN MOTTO..... | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | ix |
| KATA PENGANTAR..... | xiii |
| DAFTAR ISI..... | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xx |
| INTISARI..... | xxii |
| ABSTRACT..... | xxiii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penulisan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penulisan..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| 1.8 Jadwal Kegiatan..... | 9 |
| BAB II..... | 10 |
| DASAR TEORI..... | 10 |
| 2.1 Sejarah Multimedia..... | 10 |
| 2.2 Definisi Multimedia..... | 10 |
| 2.3 Unsur-unsur Multimedia..... | 11 |
| 2.4 Sejarah Animasi..... | 12 |

| | | |
|----------|---|----|
| 2.5 | Definisi dan Konsep Dasar Animasi | 13 |
| 2.5.1 | Cara Kerja Animasi..... | 13 |
| 2.5.2 | Kelebihan Animasi Dibanding Bentuk Multimedia yang Lain | 14 |
| 2.5.3 | Pengkategorian Animasi | 16 |
| 2.5.3.1 | Stop-motion animation | 16 |
| 2.5.3.2 | Animasi Tradisional..... | 16 |
| 2.5.3.3 | Animasi Komputer..... | 17 |
| 2.6 | 12 Prinsip Dasar Animasi..... | 17 |
| 2.6.1 | Squash & Stretch..... | 18 |
| 2.6.2 | Anticipation..... | 19 |
| 2.6.3 | Staging | 19 |
| 2.6.4 | Straight Ahead Action and Pose to Pose..... | 20 |
| 2.6.5 | Follow Through and Overlapping Action..... | 21 |
| 2.6.6 | Slow In and Slow Out | 22 |
| 2.6.7 | Arcs | 22 |
| 2.6.8 | Secondary Action..... | 23 |
| 2.6.9 | Timing & Spacing..... | 23 |
| 2.6.10 | Exaggeration | 24 |
| 2.6.11 | Solid Drawing | 25 |
| 2.6.12 | Appeal | 25 |
| 2.7 | Penggunaan Motion-Tracking Pada Video | 26 |
| 2.8 | Aplikasi Sebagai Sarana Promosi | 27 |
| 2.8.1 | Definisi Aplikasi | 28 |
| 2.8.2 | Definisi Promosi | 29 |
| 2.8.3 | Tujuan Promosi..... | 30 |
| 2.8.4 | Jenis Kegiatan Promosi..... | 30 |
| 2.9 | Media Sebagai Sarana Promosi..... | 32 |
| 2.10 | Definisi Software..... | 34 |
| 2.10.1 | Adobe Flash CS6 | 34 |
| 2.10.1.1 | Tampilan jendela utama Adobe Flash CS6 | 36 |
| 2.10.2 | Adobe Photoshop CS6 | 38 |
| 2.10.2.1 | Tampilan Jendela Utama Adobe Photoshop CS6 | 39 |

| | | |
|----------------------|---|-----------|
| 2.10.3 | Adobe Audition..... | 39 |
| 2.10.3.1 | Tampilan Jendela Utama Adobe Audition CS6..... | 40 |
| 2.10.4 | Adobe After Effect..... | 41 |
| 2.10.4.1 | Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6..... | 42 |
| 2.10.5 | Adobe Premiere Pro | 43 |
| 2.10.5.1 | Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro CS6 | 44 |
| BAB III | | 45 |
| TINJAUAN UMUM | | 45 |
| 3.1 | Sejarah..... | 45 |
| 3.2 | Visi | 47 |
| 3.3 | Misi..... | 47 |
| 3.4 | Tujuan..... | 48 |
| 3.5 | Struktur Organisasi..... | 48 |
| 3.6 | Susunan Manajemen PT Aseli Dagadu Djokdja | 48 |
| 3.7 | Lokasi Gerai Penjualan | 49 |
| 3.8 | Pengelolaan Usaha | 49 |
| 3.8.1 | Proses Produksi..... | 49 |
| 3.8.2 | Macam Produk Dagadu dan Sister Brandnya | 51 |
| 3.9 | Tenaga kerja | 51 |
| 3.9.1 | Job Desk Gardep | 52 |
| 3.10 | Pemasaran Usaha | 54 |
| 3.10.1 | Media Promosi yang Berjalan | 55 |
| BAB IV | | 57 |
| PEMBAHASAN | | 57 |
| 4.1 | Pembuatan Desain Gambar | 57 |
| 4.1.1 | Membuat Button Dengan Seleksi objek | 57 |
| 4.1.2 | Merubah Image Size Gambar | 58 |
| 4.2 | Mengolah Suara..... | 59 |
| 4.2.1 | Menghilangkan Noise | 59 |
| 4.3 | Menambahkan Tracking Pada Video | 60 |
| 4.3.1 | 3D Camera Tracking..... | 60 |
| 4.4 | Pengolahan Movie..... | 64 |

| | | |
|-----------------------|---------------------------------------|-----------|
| 4.4.1 | Penggabungan Video | 64 |
| 4.5 | Membuat Aplikasi Flash | 68 |
| 4.5.1 | Desain Interface | 68 |
| 4.5.2 | Membuat Animasi Tween..... | 73 |
| 4.5.3 | Membuat Navigasi button..... | 74 |
| 4.5.4 | Membuat Image Gallery dengan XML..... | 79 |
| BAB V | | 88 |
| PENUTUP | | 88 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 88 |
| 5.2 | Saran..... | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 89 |
| LAMPIRAN | | 90 |



DAFTAR TABEL

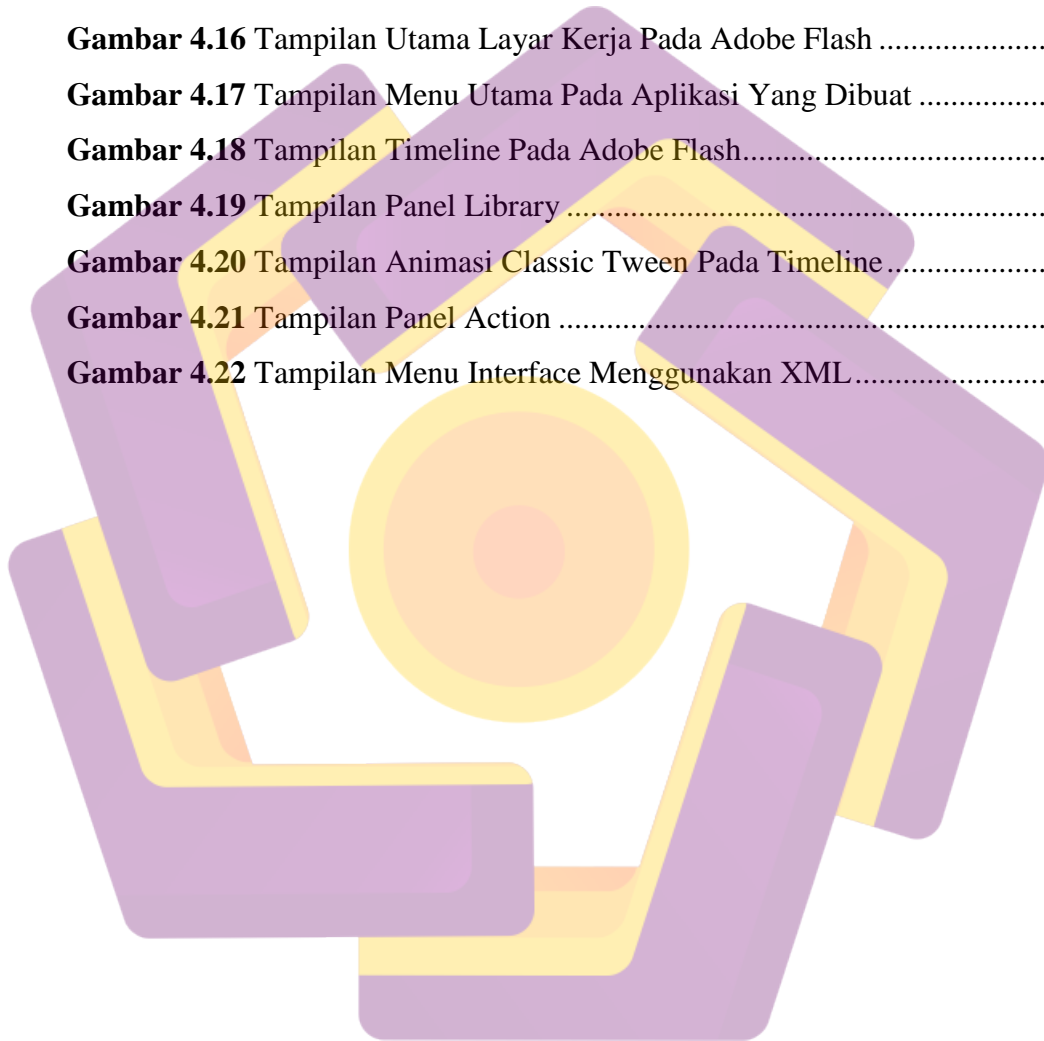
| | |
|---|---|
| Tabel 1.1 Timeline Pengerjaan Tugas Akhir..... | 9 |
|---|---|



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Contoh Ilustrasi <i>Squash & Stretch</i> | 18 |
| Gambar 2.2 Contoh Ilustrasi <i>Anticipation</i> | 19 |
| Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi <i>Staging</i> | 20 |
| Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> | 21 |
| Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi <i>Follow Through and Overlapping Action</i> | 21 |
| Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi <i>Slow In and Slow Out</i> | 22 |
| Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi <i>Arcs</i> | 22 |
| Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi <i>Secondary Action</i> | 23 |
| Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi <i>Exaggeration</i> | 24 |
| Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi <i>Solid Drawing</i> | 25 |
| Gambar 2.12 Logo Adobe Flash CS6..... | 34 |
| Gambar 2.13 Tampilan Jendela Utama Adobe Flash CS6 | 37 |
| Gambar 2.14 Logo Adobe Photoshop CS6..... | 38 |
| Gambar 2.15 Tampilan Jendela Utama Adobe Photoshop CS6..... | 39 |
| Gambar 2.16 Logo Adobe Audition CS6 | 39 |
| Gambar 2.17 Tampilan Jendela Utama Adobe Audition CS6..... | 40 |
| Gambar 2.18 Logo Adobe After Effect CS6 | 41 |
| Gambar 2.19 Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6..... | 42 |
| Gambar 2.20 Logo Adobe Premiere CS6 | 43 |
| Gambar 2.21 Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro CS6..... | 44 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi di PT. Aseli Dagadu Djokdja..... | 48 |
| Gambar 4.1 Proses Membuat Button Menggunakan Photoshop | 58 |
| Gambar 4.2 Proses Merubah Ukuran Gambar Menggunakan Photoshop | 59 |
| Gambar 4.3 Proses Menghaluskan Suara Menggunakan Adobe Audition..... | 60 |
| Gambar 4.4 Tampilan Jendela Utama After Effect | 61 |
| Gambar 4.5 Proses Memberikan Tracking Menggunakan After Effect | 62 |
| Gambar 4.6 Tampilan Menambahkan 3D Text | 63 |
| Gambar 4.7 Tampilan Merubah Size Text..... | 63 |
| Gambar 4.8 Tampilan Jendela Render Movie | 64 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.9 Tampilan Jendela Awal Setting Sequence..... | 65 |
| Gambar 4.10 Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere CS6..... | 66 |
| Gambar 4.11 Tampilan Timeline..... | 67 |
| Gambar 4.12 Tampilan Setting Title | 67 |
| Gambar 4.13 Tampilan Jendela Render Movie | 68 |
| Gambar 4.14 Tampilan Stage Adobe Flash CS6 | 69 |
| Gambar 4.15 Tampilan Proses Desain Interface | 70 |
| Gambar 4.16 Tampilan Utama Layar Kerja Pada Adobe Flash | 71 |
| Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama Pada Aplikasi Yang Dibuat | 72 |
| Gambar 4.18 Tampilan Timeline Pada Adobe Flash..... | 72 |
| Gambar 4.19 Tampilan Panel Library | 73 |
| Gambar 4.20 Tampilan Animasi Classic Tween Pada Timeline..... | 74 |
| Gambar 4.21 Tampilan Panel Action | 74 |
| Gambar 4.22 Tampilan Menu Interface Menggunakan XML..... | 83 |



INTISARI

Sebagai bagian dari masyarakat global, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi yang berkembang semakin cepat. Banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui dan memperbaharui perkembangan informasi. Salah satunya adalah dengan menggunakan media digital. sebagai sarana pengolahan data dan informasi. Dalam penyebarluasan sebuah informasi sebuah produk jual dibutuhkan suatu ciri khas yang menjadi keunggulan tersendiri dibanding competitor lainnya.

Dalam hal ini penulis mengambil judul "Penerapan Motion Tracking pada Media Promosi Interaktif Berbasis Multimedia sebagai Sarana Pemasaran "PT ASELI DAGADU DJOKDJA", dimaksudkan agar pengelolaan, pembaharuan, dan penyebarluasan informasi seputar produk dapat berjalan selaras dengan kebutuhan konsumen.

Permasalahan diatas coba diselesaikan oleh penulis dengan membangun sebuah media presentasi digital dengan tambahan konten video motion tracking sebagai bumbu penyedap mata dan kerangka wadah informasinya yang dibuat menggunakan aplikasi berbasis flash.

Kata kunci : Flash, Motion Tracking, Media Presentasi Digital

ABSTRACT

As part of a global community , we certainly do not want to miss the faster growing technology . Many ways can be taken to determine and update the progress information . One way is to use digital media . as a means of data processing and information . In an information dissemination selling a product needed a characteristic that became distinct advantage over other competitors .

In this case I took the title "The Implementation of Motion Tracking in Media Promotion Interactive Based Multimedia as a Tool for Marketing PT ASELI DAGADU DJOKDJA" PT Aseli Dagadu Djokdja " , intended to managing , updating , and disseminating information about the product can be run in harmony with the needs of consumers .

Try the above problems solved by the authors to build a digital media presentation with additional content as the video motion tracking eye seasonings and container frame information that is created using a flash -based application .

Keywords : *Flash , Motion Tracking , Digital Media Presentations*