

**IMPLEMENTASI *MOTION TRACKING* PADA *VIDEO PROFILE***

**ATUN CEMPAKA SASIRANGAN SEBAGAI MEDIA**

**PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Raesita Audyna Saraswati**

**17.11.1778**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**IMPLEMETASI *MOTION TRACKING* PADA *VIDEO PROFILE*  
ATUN CEMPAKA SASIRANGAN SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Raesita Audyna Saraswati**

**17.11.1778**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI *MOTION TRACKING* PADA *VIDEO PROFILE***

**ATUN CEMPAKA SASIRANGAN SEBAGAI MEDIA**

**PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Raesita Audyna Saraswati**

**17.11.1778**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 03 November 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI *MOTION TRACIKING* PADA *VIDEO PROFILE***  
**ATUN CEMPAKA SASIRANGAN SEBAGAI MEDIA**  
**PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Raesita Audyna Saraswati**

**17.11.1778**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**M. Nuraminudin, M.Kom**  
**NIK. 190302408**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Peneliti 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, 29 Juli 2021



**Raesita Audyna Saraswati**

**NIM. 17.11.1736**

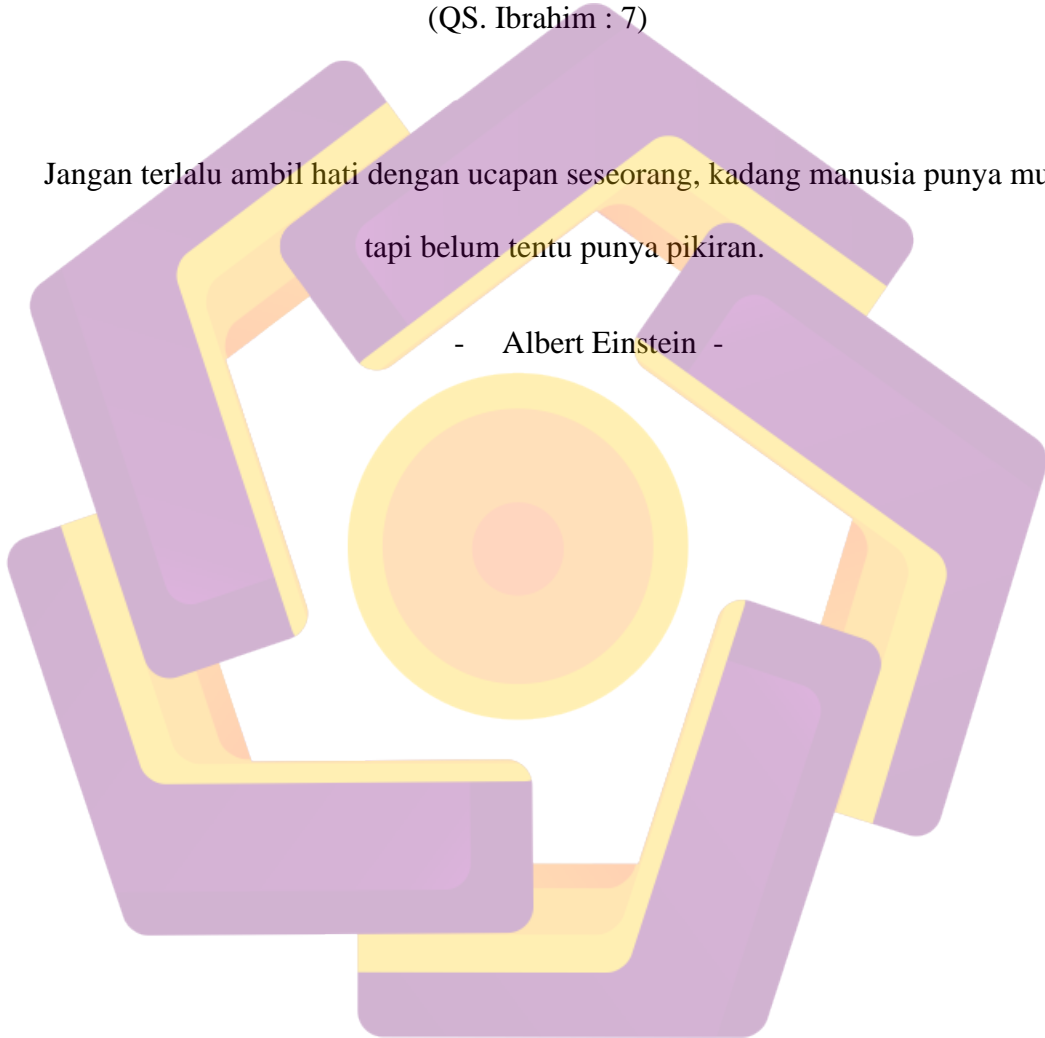
## MOTTO

*"Sesungguhnya jika kalian bersyukur (atas nikmat-Ku), pasti Kami akan menambah (nikmat) kepada kalian; dan jika kalian mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangatlah pedih."*

(QS. Ibrahim : 7)

Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran.

- Albert Einstein -



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT. Yang selalu menemani dalam kalbu dan memberi pertolongan ketika peneliti sedang kesusahan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah dari-Nya. Terimakasih atas segala pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik yang selalu memberi peneliti semangat dan doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu ucapan rasa terimakasih dari peneliti kepada:

1. Orang Tua dan Keluarga Besar yang telah berjasa sangat besar, terutama dalam memberi support dan motivasi kepada peneliti selama ini..
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing peneliti yang tulus dan ikhlas dalam membimbing dan mengarahkan peneliti untuk mengerjakan skripsi peneliti.
3. Ibu Niswatun Huda yang telah mengizinkan melakukan penelitian di Atun Cempaka Sasirangan.
4. Seluruh teman Informatika 13 angkatan 17 yang telah memberikan warna dan juga banyak memberikan pelajaran hidup.
5. Semua pengurus HMIF yang telah banyak memberikan pengalaman dan kesan yang sangat berharga kepada saya.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah berjasa dalam membantu dan mendukung penulis.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Rasa terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing dan mendukung, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Orangtua, wali dan keluarga besar dari peneliti.
5. Seluruh teman-teman Mahasiswa/i Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan di dalamnya. Untuk itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberi manfaat dan wawasan kepada pembaca.

Yogyakarta, 29 Juli 2021

Raesita Audyna Saraswati

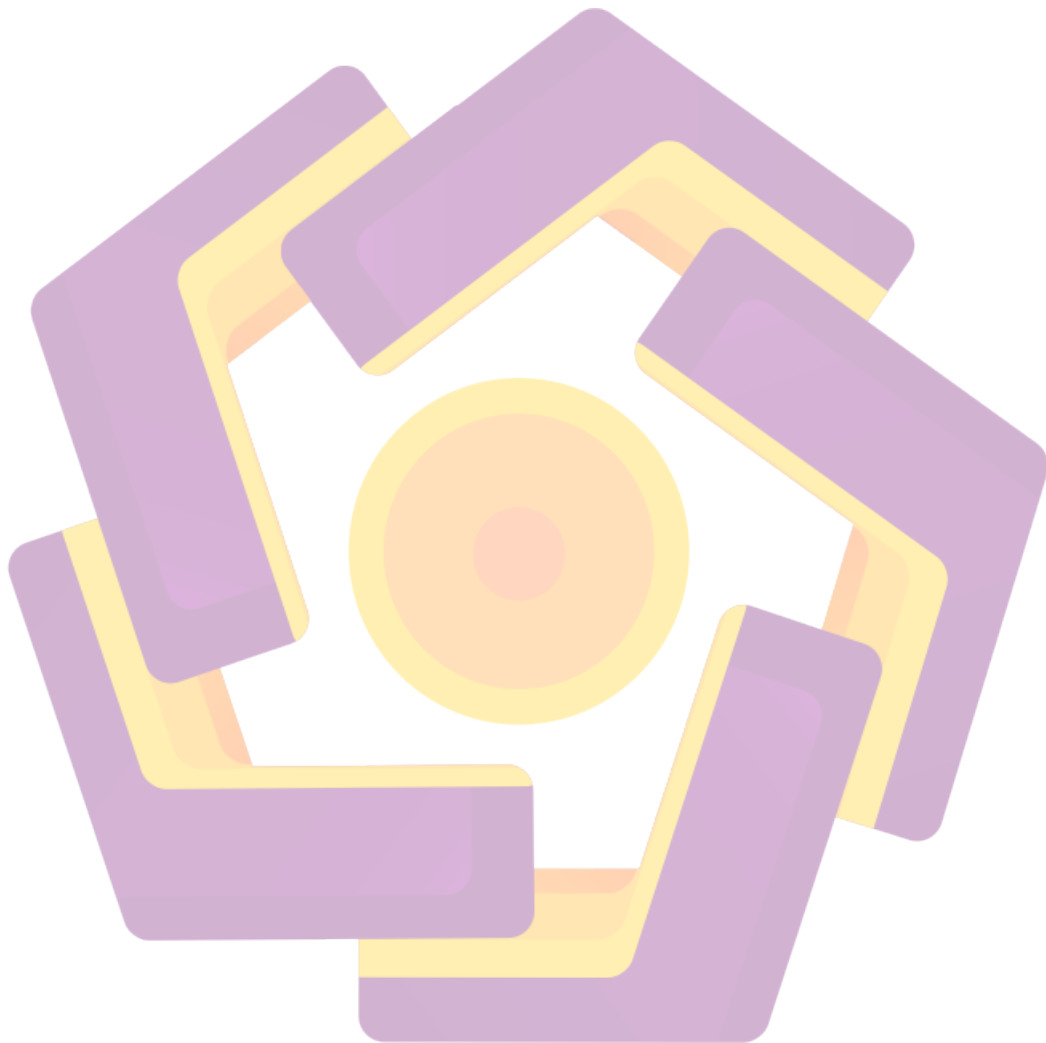


## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.2 Metode MDLC.....	6
1.6.3 Metode Analisis.....	6
1.7 Sistematika Penelitian.....	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.2.3 Company Profile.....	12
2.2.4 Video.....	12
2.2.5 Video Profile.....	12
2.2.6 Promosi.....	13
2.2.7 Informasi.....	14

2.2.8 Motion tracking .....	16
2.2.9 Tahap Produksi .....	16
2.2.10 Produksi .....	18
2.2.11 Pasca Produksi .....	18
2.2.12 Evaluasi .....	19
<b>BAB III</b> .....	<b>22</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	22
3.1.1 Profile Singkat Atun Cempaka Sasirangan.....	22
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	23
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	23
3.3 Analisis SWOT .....	26
3.3.1 Kekuatan (Strength) .....	29
<b>3.4.2 Kelemahan (Weakness)</b> .....	29
<b>3.4.3 Peluang (Opportunities)</b> .....	29
<b>3.4.4 Ancaman (Threats)</b> .....	30
3.4 Perancangan .....	30
3.4.1 Pra Produksi.....	31
3.4.2 Storyboard .....	31
3.4.3 Jadwal Syuting.....	49
<b>BAB IV</b> .....	<b>50</b>
4.1 Implementasi.....	50
4.1.1 Spesifikasi Hardware .....	50
4.1.2 Spesifikasi Software .....	51
4.1.3 Produksi .....	51
4.1.4 Pasca Produksi.....	56
4.2 Evaluasi.....	67
4.2.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	67
4.2.2 Kuesioner Faktor Informasi .....	69
4.3 Tahap Implementasi .....	73
4.3.1 Uji Coba Publish.....	74
4.3.2 Penyerahan Video ke Pihak Atun Sasirangan.....	79
<b>PENUTUP</b> .....	<b>80</b>
5.1 Kesimpulan .....	80

5.2 Saran .....	81
Daftar Pustaka.....	83
LAMPIRAN.....	87



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 - Tabel Perbandingan .....	9
Tabel 2.2 - Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i> .....	20
Tabel 2.3 - Tabel Perentase Nilai .....	21
Table 3.1 - Peralatan <i>Hardware</i> untuk Produksi .....	24
Table 3.2 - Peralatan <i>Hardware</i> untuk Pasca Produksi .....	24
Table 3.3 - Kebutuhan <i>Software</i> .....	25
Table 3.4 - Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	25
Table 3.5 - Jadwal Syuting .....	49
Table 3.6 - Tabel Analisis SWOT Kekuatan & Kelemahan .....	26
Table 3.7 - Tabel Analisis SWOT (O, SO & WO) .....	27
Table 3.8 - Tabel Analisis SWOT (T, ST & WT) .....	27
Table 4.1 - Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk Produksi .....	50
Table 4.2 - Spesifikasi <i>Hardware</i> untuk Pasca Produksi .....	50
Table 4.3 - Spesifikasi <i>Software</i> .....	51
Tabel 4.4 - Rata-rata kinerja komputer pada saat proses <i>track camera</i> .....	59
Tabel 4.5 - Rata-rata kinerja komputer saat proses <i>track motion</i> .....	62
Table 4.6 – Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	68
Table 4.7 - Tabel Kuesioner Faktor Informasi .....	70
Table 4.8 - Tabel Bobot Nilai .....	71
Table 4.9 - Tabel Persentase Nilai .....	72
Table 4.10 - Tabel Presentase Nilai .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 - Logo Atun Cempaka Sasirangan .....	22
Gambar 4.1 - Pengambilan Gambar <i>Interior</i> .....	52
Gambar 4.2 - Pengambilan Gambar <i>Eksterior</i> .....	53
Gambar 4.4 - Proses pengambilan sampel <i>noise</i> .....	54
Gambar 4.5 - Proses menghilangkan <i>noise</i> rekaman suara .....	54
Gambar 4.6 - Sinkronisasi rekaman suara .....	55
Gambar 4.7 - Proses <i>Editing</i> .....	55
Gambar 4.8 - Elemen 2D Peta Pengiriman dan Denah Lokasi .....	56
Gambar 4.9 - <i>Loading Screen Software</i> Adobe After Effects Pro CC 2018 .....	57
Gambar 4.10 - <i>Setting New Compositing</i> .....	57
Gambar 4.11 - Tab <i>Tracker</i> .....	58
Gambar 4.12 - Proses <i>Track Camera</i> .....	58
Gambar 4.13 - Hasil <i>Track Camera</i> .....	59
Gambar 4.14 - <i>Track Camera</i> gagal .....	60
Gambar 4.15 - <i>Me-Reset Transform</i> pada <i>Layer Footage</i> .....	60
Gambar 4.16 - <i>Track Motion</i> .....	61
Gambar 4.17 - <i>Null Object</i> .....	61
Gambar 4.18 - Proses <i>Track Motion</i> .....	62
Gambar 4.19 - Rangkaian <i>Footage</i> dan Audio .....	63
Gambar 4.20 - Membuat <i>Text and Camera</i> .....	64
Gambar 4.21 - Animasi 2D <i>Text Layer</i> .....	64
Gambar 4.22 - Menambahkan <i>Geometry Options</i> dan <i>Light</i> .....	65
Gambar 4.23 - Teknik <i>compositing</i> dengan <i>track motion</i> .....	65
Gambar 4.24 - Teknik <i>compositing</i> dengan <i>track camera</i> .....	66
Gambar 4.25 - <i>Coloring</i> .....	66
Gambar 4.26 - Resolusi & Aspek Rasio pada YouTube .....	76
Gambar 4.27 - Video di YouTube .....	77
Gambar 4.28 - Video di Instagram .....	78
Gambar 4.29 - Aspek Rasio pada Instagram .....	79

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat. Untuk memanfaatkan perkembangan yang terjadi diperlukan suatu media yang dapat berguna sebagai daya tarik masyarakat. Media tersebut dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi yang menarik.

Atun Cempaka Sasirangan ialah sebuah butik yang hadir dengan mengangkat dan melestarikan budaya banjar melalui kain tradisional khususnya di Kalimantan Selatan dengan meng-kombinasikan kain warna yang terang dan motif beragam. Elemen-elemen tersebut lalu dikolaborasikan dalam sebuah karya sasirangan dengan motif yang unik. Atun Cempaka Sasirangan masih menggunakan penyampaian informasi dan promosi yang sederhana yaitu melalui media cetak, media elektronik dan media sosial (Instagram). Atun Cempaka Sasirangan merupakan salah satu butik yang menghasilkan pakaian dengan motif sasirangan yang unik di Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Oleh karena itu, perlu adanya media untuk memperluas pangsa pasar produk pada Atun Cempaka Sasirangan.

Penyampaian informasi mengenai produk Atun Cempaka Sasirangan dinilai kurang efektif dan masih memiliki kelemahan, dengan adanya *video profile* yang mempunyai unsur *multimedia* seperti teks, gambar, video, *audio* dan animasi dimungkinkan untuk informasi dapat disajikan secara optimal dan diharapkan dapat melengkapi kelemahan sebelumnya. Unsur – unsur tersebut mampu memvisualisasikan dan mengilustrasikan keunggulan yang dimiliki oleh Atun Cempaka Sasirangan. Dari uraian diatas, penulis mencoba membuat penelitian dengan judul “Penggunaan Teknik *Motion tracking* Pada *Video Profile* Atun Cempaka Sasirangan Sebagai Media Promosi”.

**Kata Kunci** : Atun Cempaka Sasirangan, *Motion tracking*, Promosi, *Video Profile*

## **ABSTRACT**

*The development of information technology is currently growing rapidly. To take advantage of the developments that occur, we need a media that can be useful as an attraction for the community. These media can be used as promotional media and interesting information.*

*Atun Cempaka Sasirangan is a boutique that exists to promote and preserve banjar culture through traditional fabrics, especially in South Borneo by combining bright color fabrics and various motifs. These elements are then collaborated in a sasirangan work with a unique motif. Atun Cempaka Sasirangan still uses simple information delivery and promotions, namely through print media, electronic media and social media (Instagram). Atun Cempaka Sasirangan is a boutique that produces clothes with unique Sasirangan motifs. Therefore, there is a need for media to expand the product market share at Atun Cempaka Sasirangan.*

*Submission of information about the product of Atun Cempaka Sasirangan is considered less effective and still has weaknesses, with the existence of a video profile that has multimedia elements such as text, picture, video, audio and animation, it is possible for information to be presented optimally and is expected to complement the previous weaknesses. These elements are able to visualize and illustrate the advantages possessed by Atun Cempaka Sasirangan. From the description above, the author tries to make a study with the title "Use of Motion tracking Techniques in Atun Cempaka Sasirangan Video Profile as a Promotional Media".*

**Keywords:** *Atun Cempaka Sasirangan, Motion tracking, Promotion, Video Profile*