

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
DINAMIS MAGETAN MENGGUNAKAN MOTION TRACKING
DAN TIME REMAPPING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat
Sarjana Informatika



disusun oleh

Reno Arifigiar

18.11.2168

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
DINAMIS MAGETAN MENGGUNAKAN MOTION TRACKING
DAN TIME REMAPPING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat
Sarjana Informatika



disusun oleh

Reno Arifigar

18.11.2168

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN KONTEN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
DINAMIS MAGETAN MENGGUNAKAN MOTION TRACKING
DAN TIME REMAPPING**

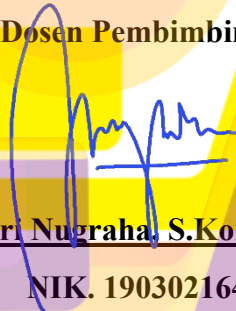
yang disusun dan diajukan oleh

Reno Arifigar

18.11.2168

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN KONTEN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK
DINAMIS MAGETAN MENGGUNAKAN MOTION TRACKING
DAN TIME REMAPPING

yang disusun dan diajukan oleh

Reno Arifigar

18.11.2168

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

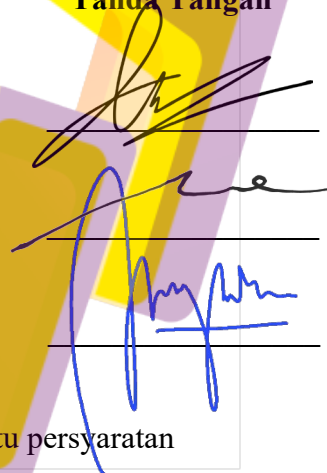
Nama Penguji

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Reno Arifigar**
NIM : **18.11.2168**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut :

Pembuatan Konten Video Sebagai Media Promosi Untuk Dinamis Magetan Menggunakan Motion Tracking dan Time Remapping

Dosen Pembimbing : **Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari **Dosen Pembimbing**.
3. Dalam karya tulis ini **tidak terdapat** karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Februari 2022



Reno Arifigar
NIM. 18.11.2168

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang turut mendukung dari awal perkuliahan hingga akhirnya mampu menyelesaikan studi untuk meraih gelar sarjana, yaitu :

1. Kedua orang tua penulis dan juga kedua adik saya tercinta, terima kasih atas do'a, saran dan dukungannya untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga besar, semoga gelar sarjana ini dapat mengangkat derajat keluarga besar.
3. Dosen pembimbing, Bapak Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom. yang telah membimbing dan membantu penulis dari awal hingga akhir pembuatan skripsi.
4. Teman-teman dekat sejak SD, SMP dan SMK yang sudah seperti keluarga sendiri yang terus membantu dan memotivasi penulis di situasi senang maupun sedih.
5. Teman-teman Informatika 05 yang telah membantu dan berjuang bersama dari semester 1 sampai tahap skripsi ini.
6. Teman-teman satu jurusan dan para kakak tingkat, terima kasih sudah membagi ilmunya kepada penulis.
7. Dan juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayat-Nya. Shalawat serta salam senantiasa penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul “Pembuatan Konten Video Sebagai Media Promosi Untuk Dinamis Magetan Menggunakan Motion Tracking dan Time Remapping” disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis dan juga kedua adik saya tercinta, terima kasih atas do'a, saran dan dukungannya untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran serta waktunya selama penyusunan naskah skripsi ini.
3. Bapak dosen penguji. Terima kasih atas saran yang diberikan sehingga penelitian ini menjadi lebih baik.

Penulis menyadari sepenuhnya penelitian ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun serta masukan dari berbagai pihak akan penulis terima dengan lapang dada untuk kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan khususnya bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 27 Februari 2023

Penulis

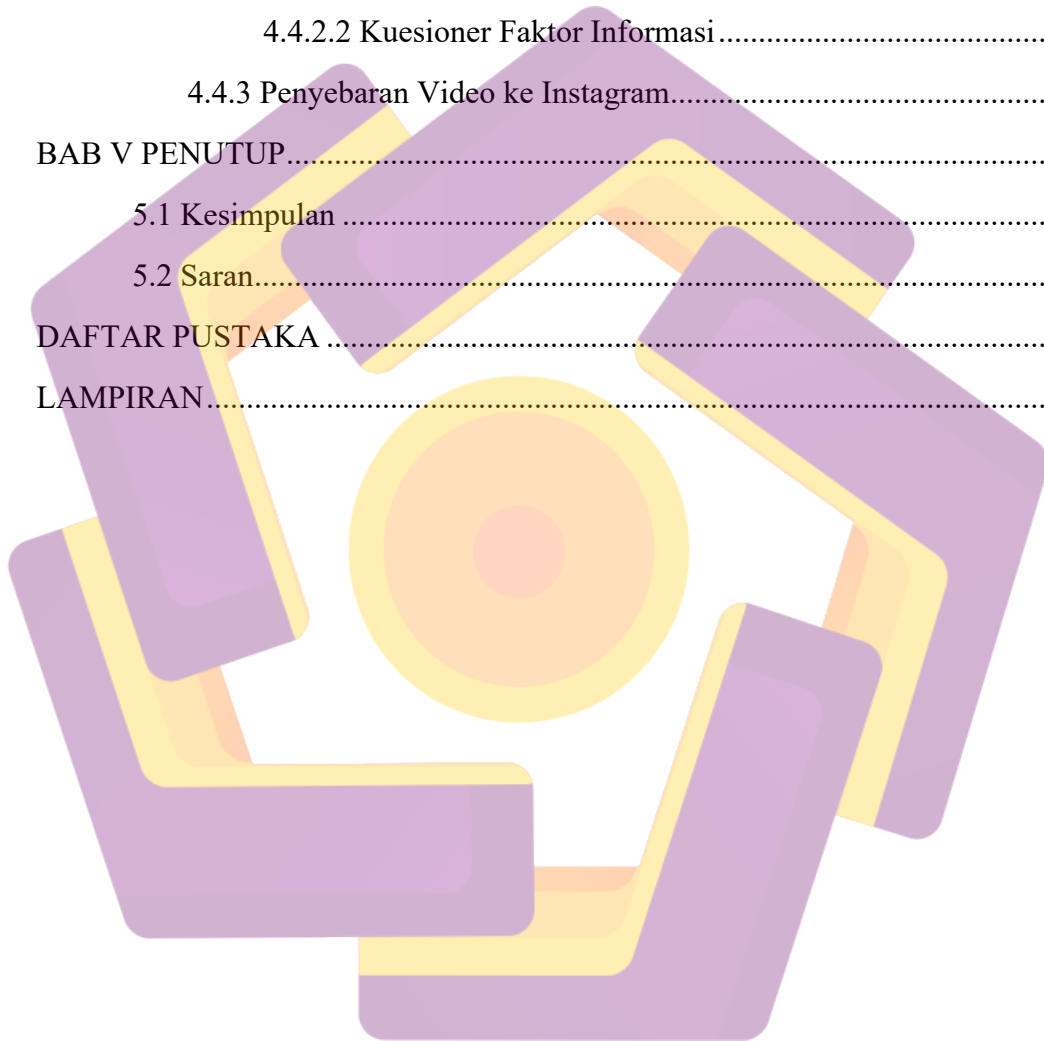
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
ABSTRAKSI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Sandal Kulit Nabati	5
2.2.1.1 Sandal Kulit Nabati Jepit.....	6

2.2.1.2 Sandal Kulit Nabati Ban 1	6
2.2.1.3 Sandal Kulit Nabati Ban 2	6
2.2.1.4 Sandal Kulit Nabati Ban 3	6
2.2.2 Video	6
2.2.3 Promosi	7
2.2.4 Motion Tracking.....	7
2.2.5 Time Remapping.....	7
2.2.6 Observasi.....	7
2.2.7 Wawancara	7
2.2.8 Analisis Fungsional.....	8
2.2.9 Analisis Non-Fungsional.....	8
2.2.10 Pra-Produksi.....	8
2.2.10.1 Konsep.....	8
2.2.10.2 Tema.....	8
2.2.10.3 Storyboard	8
2.2.11 Produksi.....	9
2.2.11.1 Video Recording	9
2.2.12 Pasca Produksi	9
2.2.12.1 Editing	9
2.2.12.2 Sound Recording / Dubbing.....	9
2.2.13.3 Rendering	9
2.2.13 Skala Likert	9
BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Tinjauan Umum	11
3.1.1 Sejarah Singkat Dinamis Magetan.....	11
3.1.2 Profil Dinamis Magetan	12
3.1.3 Visi dan Misi Dinamis Magetan	12
3.1.3.1 Visi.....	12

3.1.3.2 Misi	13
3.1.4 Kebijakan Mutu Dinamis Magetan	13
3.2 Pengumpulan Data	13
3.2.1 Observasi.....	13
3.2.2 Wawancara.....	15
3.3 Analisis Kebutuhan.....	17
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	17
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	17
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	17
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	18
3.3.2.3 Kebutuhan Manusia (Brainware).....	19
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	19
3.3.3.1 Kelayakan Teknis	19
3.3.3.2 Kelayakan Operasional.....	19
3.3.3.3 Kelayakan Hukum	19
3.3.3.4 Kelayakan Jadwal	20
3.4 Pra-Produksi.....	20
3.4.1 Perancangan Konsep	20
3.4.2 Tema.....	21
3.4.3 Storyboard.....	21
BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN.....	26
4.1 Implementasi.....	26
4.2 Produksi	26
4.2.1 Perekaman Video	26
4.3 Pascaproduksi.....	27
4.3.1 Compositing	27
4.3.2 Editing	33
4.3.3 Sound Recording (Dubbing)	38

4.3.4 Rendering	39
4.4 Pembahasan.....	39
4.4.1 Testing.....	39
4.4.2 Kuesioner	43
4.4.2.1 Kuesioner Faktor Multimedia.....	43
4.4.2.2 Kuesioner Faktor Informasi.....	45
4.4.3 Penyebaran Video ke Instagram.....	47
BAB V PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51



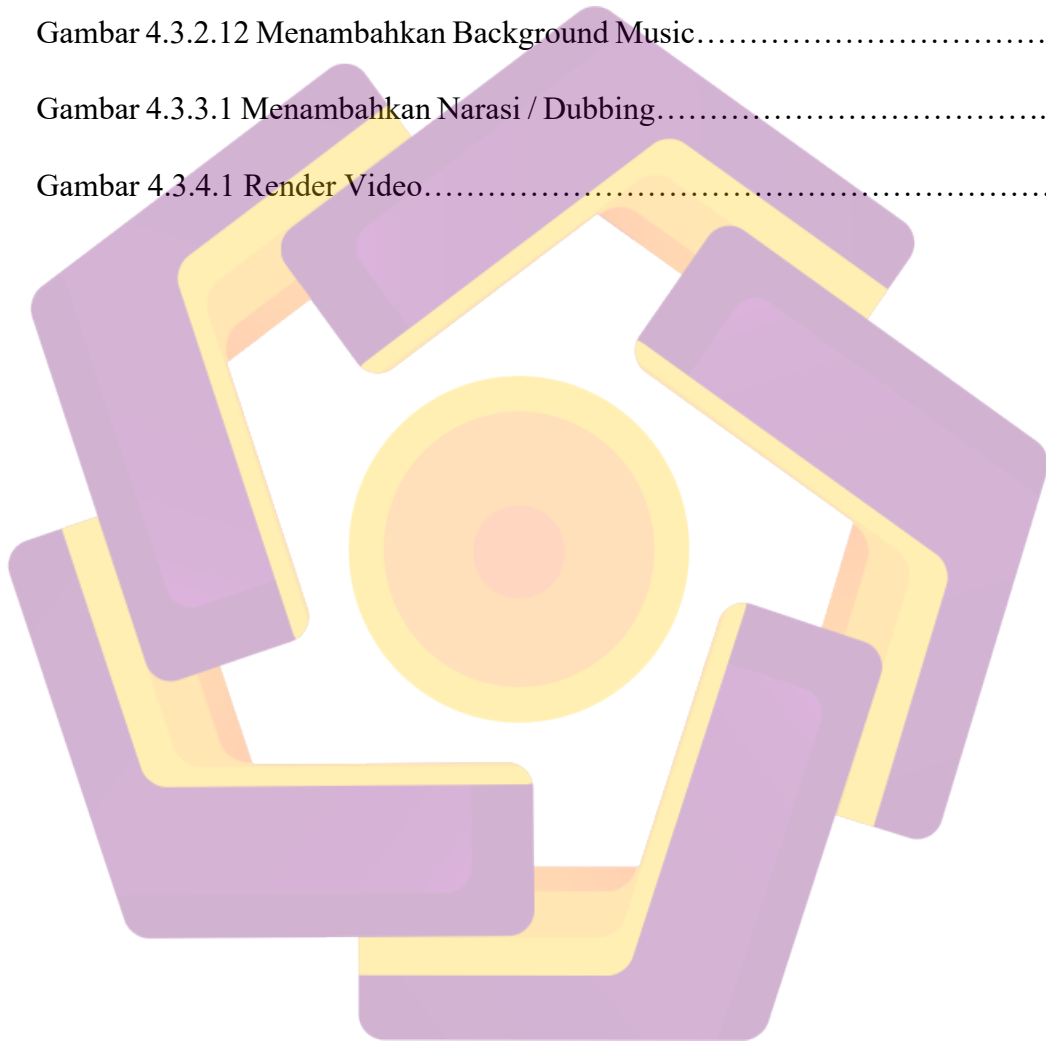
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Perbandingan Penelitian.....	4
Tabel 2.2.13.1 Skala Jawaban.....	10
Tabel 3.1.2.1 Profil Dinamis Magetan.....	12
Tabel 3.3.2.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	18
Tabel 3.3.2.2 Daftar Perangkat Lunak.....	18
Tabel 3.3.2.3 Daftar Sumber Daya Manusia.....	19
Tabel 3.4.3.1 Storyboard.....	21
Tabel 4.4.1.1 Testing Kebutuhan Fungsional.....	39
Tabel 4.4.2.1.1 Pengujian Kuesioner Faktor Multimedia.....	43
Tabel 4.4.2.1.2 Bobot Nilai.....	43
Tabel 4.4.2.1.3 Presentase Nilai.....	44
Tabel 4.4.2.1.4 Hasil Uji Aspek Multimedia.....	44
Tabel 4.4.2.2.1 Pengujian Kuesioner Faktor Informasi.....	45
Tabel 4.4.2.2.2 Hasil Uji Aspek Informasi.....	46

DAFTAR GAMBAR

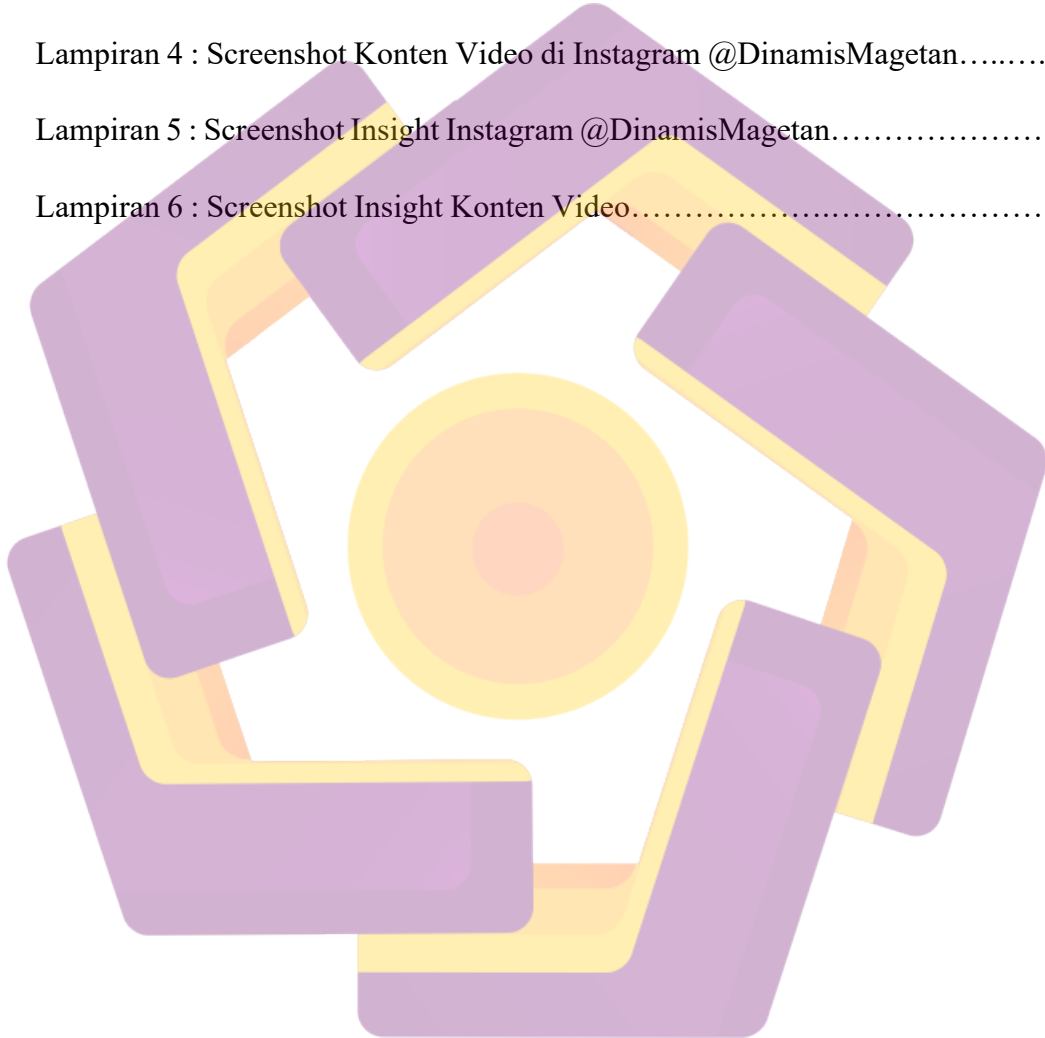
Gambar 3.1.1.1 Tampak Depan Workshop Dinamis Magetan.....	11
Gambar 4.1.1 Alur Kerja Proses Implementasi.....	26
Gambar 4.2.1.1 Seluruh File Footage untuk Konten Video.....	27
Gambar 4.3.1.1 Compositing Video di Adobe After Effects.....	27
Gambar 4.3.1.2 Pengaturan Komposisi After Effects.....	28
Gambar 4.3.1.3 Tambahkan Video ke Komposisi After Effects.....	29
Gambar 4.3.1.4 Menambahkan Null Object ke Komposisi After Effects.....	29
Gambar 4.3.1.5 Panel Tracker untuk Motion Tracking ke Footage Video.....	30
Gambar 4.3.1.6 Pembuatan Anotasi di After Effects.....	30
Gambar 4.3.1.7 Pengaturan Keyframe Efek Transformasi Objek.....	31
Gambar 4.3.1.8 Keyframe Wingman untuk Efek Ease In ke Keyframe.....	31
Gambar 4.3.1.9 Penambahan Komposisi Anotasi ke Komposisi Utama.....	31
Gambar 4.3.1.10 Melakukan Link Anotasi ke Null Object.....	32
Gambar 4.3.1.11 Menempatkan Anotasi ke Posisi yang Diinginkan.....	32
Gambar 4.3.2.1 Editing Video di Premiere Pro.....	33
Gambar 4.3.2.2 Pengaturan Sequence Premiere Pro.....	34
Gambar 4.3.2.3 Footage Video di Media Browse Premiere Pro.....	34
Gambar 4.3.2.4 Memasukkan Footage Video & Logo ke Timeline.....	35
Gambar 4.3.2.5 Menambahkan Efek Transisi ke Logo.....	35
Gambar 4.3.2.6 Menyusun Footage Video & Komposisi Sesuai Storyboard.....	35
Gambar 4.3.2.7 Stabilkan Video dengan Warp Stabilizer.....	36

Gambar 4.3.2.8 Koreksi Warna Agar Setiap Scene Selaras.....	36
Gambar 4.3.2.9 Time Remapping pada Footage Video.....	37
Gambar 4.3.2.10 Efek Transisi Logo & Ending Video.....	37
Gambar 4.3.2.11 Mengatur & Menurunkan Volume Suara di Video.....	38
Gambar 4.3.2.12 Menambahkan Background Music.....	38
Gambar 4.3.3.1 Menambahkan Narasi / Dubbing.....	38
Gambar 4.3.4.1 Render Video.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

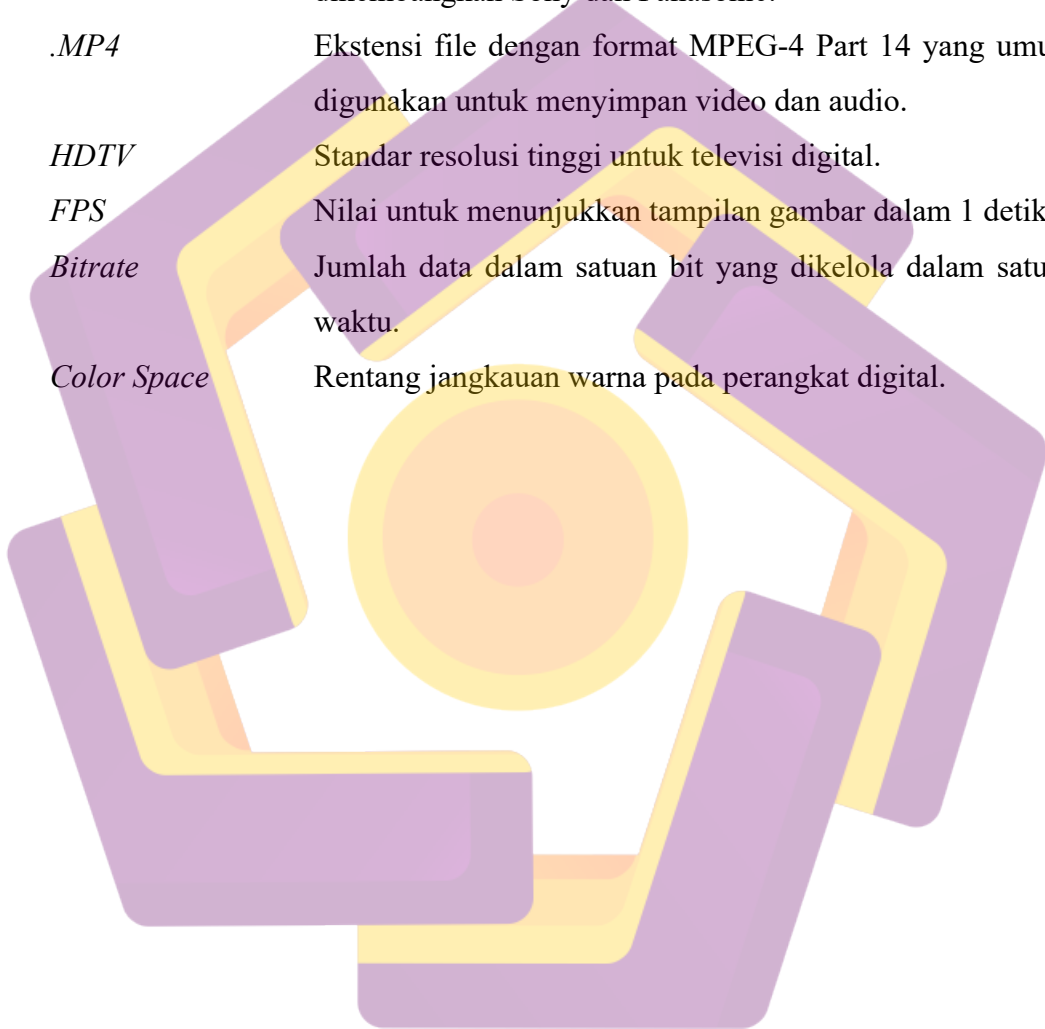
Lampiran 1 : Properties File Video Live Shot.....	51
Lampiran 2 : Screenshot Konten Video.....	51
Lampiran 3 : Hasil Kuesioner Google Form.....	60
Lampiran 4 : Screenshot Konten Video di Instagram @DinamisMagetan.....	66
Lampiran 5 : Screenshot Insight Instagram @DinamisMagetan.....	66
Lampiran 6 : Screenshot Insight Konten Video.....	67



DAFTAR ISTILAH

<i>Konten</i>	Informasi yang tersedia melalui media elektronik.
<i>Live Shot</i>	Teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung.
<i>Motion Tracking</i>	Teknik melacak titik dari pergerakan di video, animasi dan virtual reality.
<i>Time Remapping</i>	Teknik memperpanjang durasi video untuk menunjukkan detail dari video.
<i>Color Grading</i>	Proses mengubah nuansa visual dari foto atau video.
<i>IGTV</i>	Fitur Instagram untuk mengunggah video berdurasi panjang.
<i>Software</i>	Program yang berjalan di dalam sistem komputer.
<i>Hardware</i>	Perangkat keras dari sistem komputer.
<i>Brainware</i>	Manusia yang mengoperasikan komputer.
<i>Marketplace</i>	Platform perantara antara penjual dan pembeli di internet.
<i>Slip-on</i>	Jenis sepatu dan sandal yang dapat digunakan dengan menyelipkan kaki tanpa menggunakan tali jipit.
<i>Strap</i>	Pengikat pada sandal untuk menahan kaki.
<i>Upper</i>	Bagian atas sandal untuk menahan kaki.
<i>.GIF</i>	GIF adalah singkatan dari Graphics Interchange Format yang merupakan format gambar bitmap 8 bit yang dapat bergerak.
<i>Sweet Spot</i>	Titik irisan saat seseorang menemukan hal yang selaras dengan minat dan kesukaannya.
<i>Offline</i>	Diluar jaringan internet.
<i>Online</i>	Didalam jaringan internet.
<i>Pre-Order</i>	Sistem jual beli dimana pembeli memesan dan membayar produk di awal dan barang akan dikirim sesuai estimasi waktu yang sudah ditentukan.
<i>Free Copyright</i>	Suatu karya yang bebas untuk digunakan baik secara personal maupun untuk kepentingan komersil.
<i>Footage</i>	Potongan rekaman video mentah hasil rekaman.

<i>Dubbing</i>	Proses perekaman suara untuk mengisi narasi video.
<i>Scene</i>	Segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang terikat dengan ruang, waktu isi, tema, karakter atau motif.
<i>.MTS</i>	Ekstensi file kamera digital definisi tinggi yang dikembangkan Sony dan Panasonic.
<i>.MP4</i>	Ekstensi file dengan format MPEG-4 Part 14 yang umum digunakan untuk menyimpan video dan audio.
<i>HDTV</i>	Standar resolusi tinggi untuk televisi digital.
<i>FPS</i>	Nilai untuk menunjukkan tampilan gambar dalam 1 detik.
<i>Bitrate</i>	Jumlah data dalam satuan bit yang dikelola dalam satuan waktu.
<i>Color Space</i>	Rentang jangkauan warna pada perangkat digital.



INTISARI

Dinamis Magetan adalah produsen sandal kulit nabati di Kabupaten Magetan yang didirikan oleh bapak Suwarno sejak tahun 1996. Melihat perkembangan dunia digital yang semakin menjanjikan, Dinamis Magetan ingin mengembangkan pasarnya ke pasar digital, oleh karena itu Dinamis Magetan membutuhkan konten video sebagai media promosi. Saat ini, konten video sedang sangat diminati di Indonesia, selain dapat menyampaikan informasi dengan lebih lengkap dibandingkan media lain, konten video juga lebih atraktif dalam menyampaikan pesan. Tidak hanya itu, konten video juga sedang diprioritaskan oleh media sosial seperti Facebook, Instagram, TikTok, YouTube dengan algoritma yang menyesuaikan dengan minat pengguna. Oleh karena itu, ini adalah keputusan yang sangat baik.

Pada Skripsi ini, akan dilakukan analisa dalam permasalahan pembuatan konten video sebagai media promosi sebuah produk. Penelitian ini akan menggunakan Teknik pengambilan live shot yang digabungkan dengan teknik motion tracking dan time remapping untuk memberikan pengalaman menonton video yang informatif sehingga dapat menarik minat beli dari penonton.

Untuk metode yang digunakan, penulis menggunakan metode analisis observasi dan wawancara yang dilanjutkan dengan perancangan pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil penelitian ini adalah sebuah konten video yang mempromosikan Dinamis Magetan sebagai produsen sandal kulit nabati dengan kemasan visual yang informatif sehingga dapat menarik minat beli para penonton video.

Kata Kunci : *Konten, Video, Instagram, Motion Tracking, Time Remapping*

ABSTRACT

Dinamis Magetan is a manufacturer of vegetable leather sandals in Magetan Regency which was founded by Mr. Suwarno since the 1996. Seeing the increasingly promising development of the digital world, Dinamis Magetan wants to expand its market to the digital market, therefore Dinamis Magetan requires video content as a promotional medium. Video content is currently in great demand in Indonesia, besides being able to provide more complete information, video content is also more attractive in delivering messages. Not only that, video content is currently being promoted by social media such as Facebook, Instagram, TikTok and YouTube with algorithms that adjust to user interests. Therefore, this is a very good decision.

In this thesis, an analysis will be carried out on the problem of creating video content as a media for promoting a product. This study will use a live shot technique combined with motion tracking and keying editing techniques to provide a more informative video viewing experience so that it can attract buying interest from the audience.

For the method used, the author uses observation and interview analysis method followed by pre-production, production, and post-production design. The result of this research is a video content that promotes Dinamis Magetan as a manufacturer of vegetable leather sandals with informative visual packaging so that it can attract the buying interest of video viewers.

Keyword : *Content, Video, Instagram, Motion Tracking, Time Remapping*