

**PEMBUATAN VIDEO ENTERTAINMENT BOIM 2021 BERJUDUL  
“KUKIRA KAU RUMAH” DENGAN TEKNIK  
PLANAR TRACKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ALI AMARUL AHSAN**

**17.11.1694**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO ENTERTAINMENT BOIM 2021 BERJUDUL  
“KUKIRA KAU RUMAH” DENGAN TEKNIK  
PLANAR TRACKING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ALI AMARUL AHSAN**

**17.11.1694**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ENTERTAINMENT BOIM 2021 BERJUDUL  
"KUKIRA KAU RUMAH" DENGAN TEKNIK  
PLANAR TRACKING

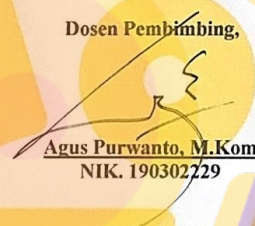
yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa

17.11.1694

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 April 2021

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ENTERTAINMENT BOIM 2021 BERJUDUL  
"KUKIRA KAU RUMAH" DENGAN TEKNIK  
PLANAR TRACKING

yang disusun dan diajukan oleh

**Ali Amarul Ahsan**

17.11.1694

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229



Ika Asti Astuti, M.Kom  
NIK. 190302391



Mulia Sulistiyono, M.Kom  
NIK. 190302248



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Agustus 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 : Ali Amarul Ahsan  
NIM : 17.11.1694

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Video Entertainment BOIM 2021 berjudul "Kukira Kau Rumah" Dengan Teknik Planar Tracking**

Dosen Pembimbing: Agus Purwanto, 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, 2 Agustus 2023

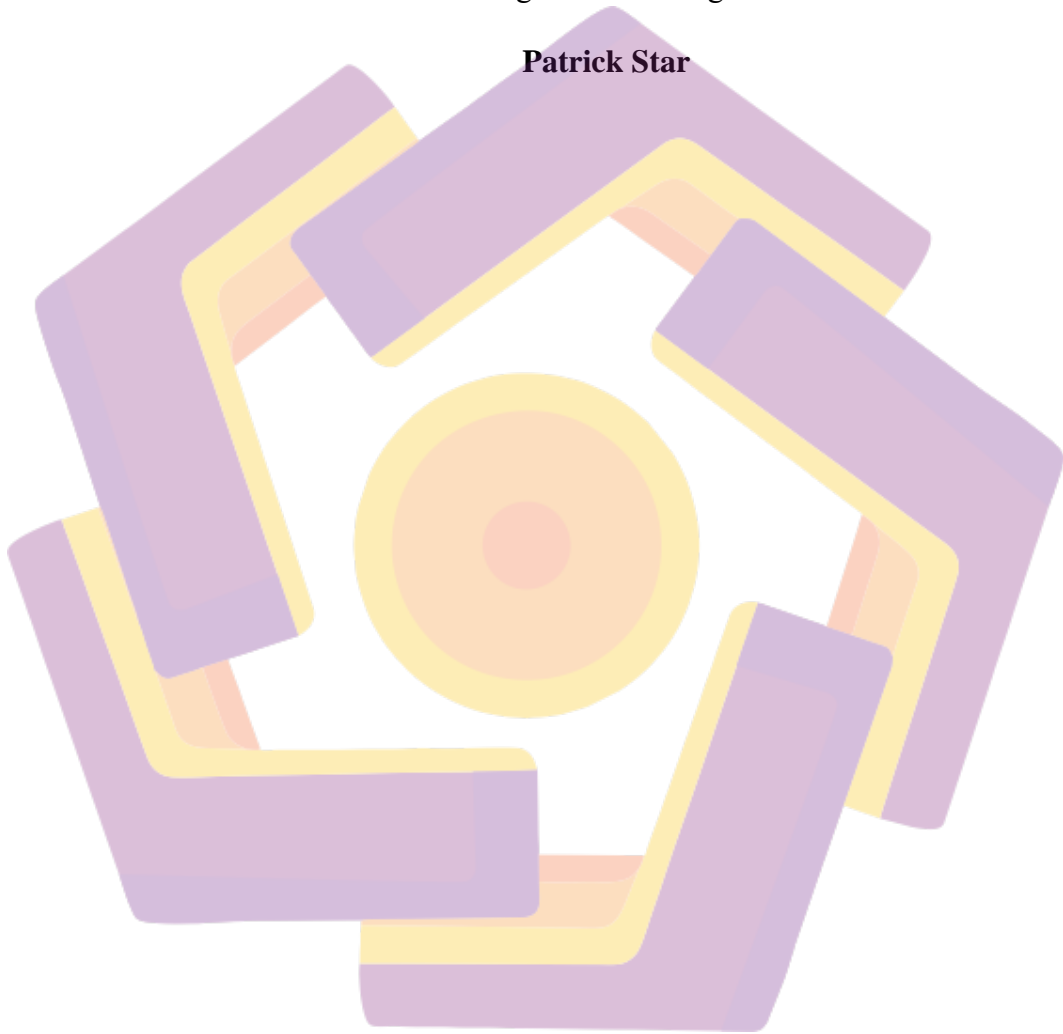
  
Ali Amarul Ahsan

## **MOTTO**

Awali apapun itu dengan berdoa.

“Bangun dan semangat”

**Patrick Star**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Yang telah membantu saya dan memudahkan saya dalam menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Video Entertainment BOIM 2021 berjudul “Kukira Kau Rumah” Dengan Teknik Planar Tracking”** dan dalam naskah ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai. Puji syukur terhadap-Nya telah mengabdikan do'a.
2. Kedua orang tua saya, Ibu Su'aminah dan Bapak Sudarsa yang banyak memberi dukungan serta do'anya setiap saat, terima kasih yang sebesar besarnya selama ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih banyak sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Sekali lagi terima kasih untuk selama ini.
4. Keluarga besar BOIM dan JALA, terima kasih banyak atas bantuannya dalam mengerjakan skripsi.
5. Keluarga terdekat pastinya yang sudah memberikan supportnya sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Warga “otak pasir”, sebuah perkumpulan random Gery Silalahi, Adib Ismawan, Putri Oktave, Regita Icha, Mas Fikri, Adit, Terima kasih telah menemani dan selalu jadi teman keluh kesah.
7. Tidak lupa M, terima kasih telah memberi supportnya dan menemani sampai saat ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap saat agar menjadi yang lebih baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Mulia Sulistiyono, M. Kom dan Ibu Ika Asti Astuti, M. Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

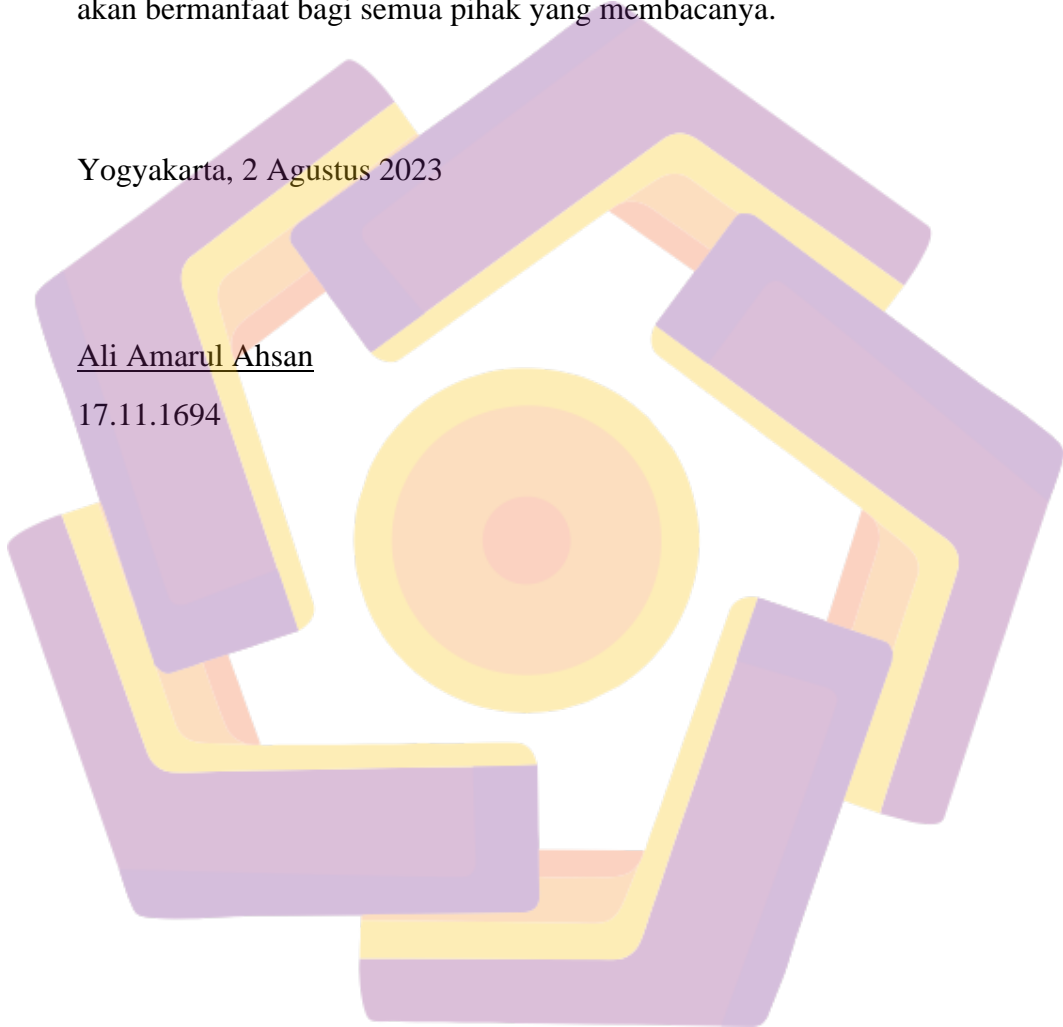


Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2023

Ali Amarul Ahsan

17.11.1694



## DAFTAR ISI

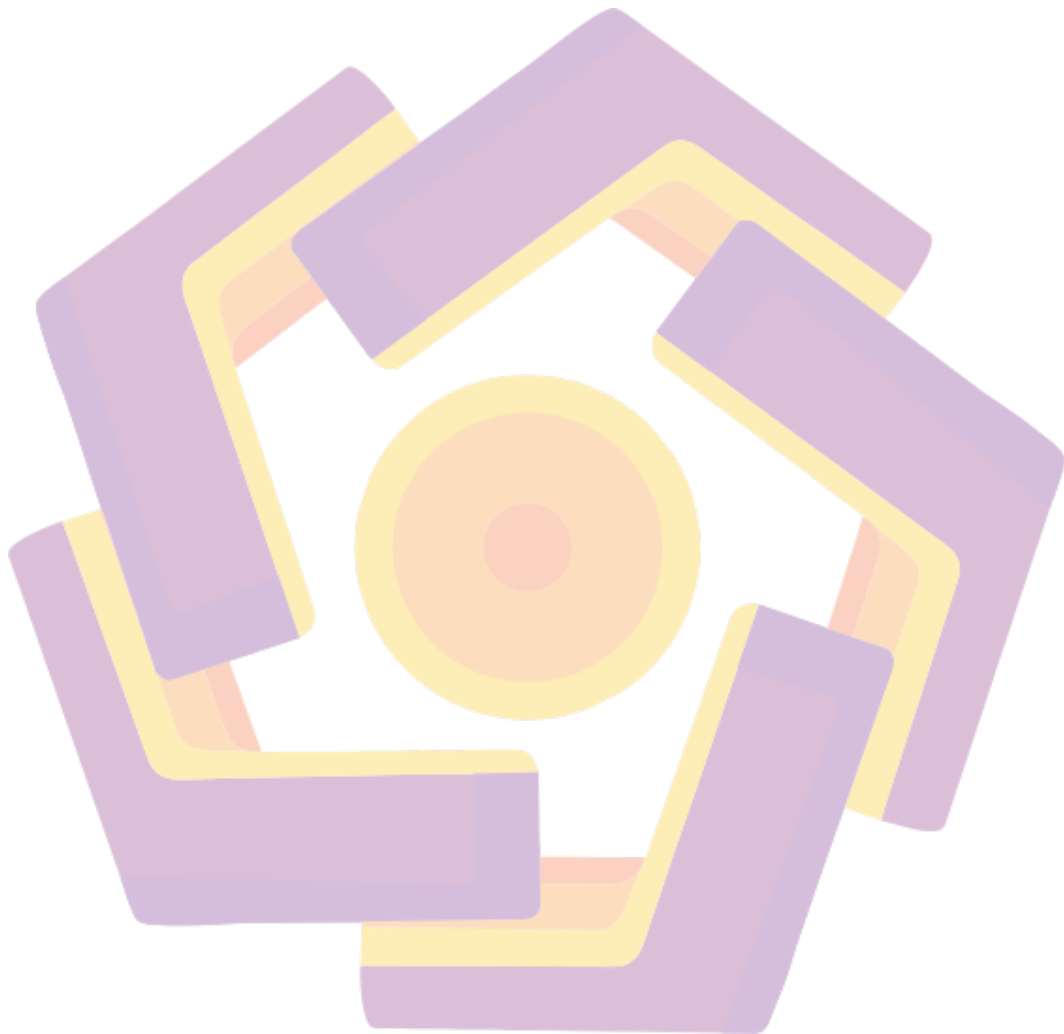
HALAMAN JUDUL .....	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	IV
MOTTO .....	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR .....	XVI
INTISARI .....	XVIII
ABSTRACT.....	XIX
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.....	2
1.5. MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.6. METODOLOGI PENELITIAN.....	3
1.6.1. METODE WAWANCARA.....	3
1.6.2. METODE OBSERVASI.....	3
1.6.3. METODE ANALISIS.....	3

1.6.4. METODE PRODUKSI.....	4
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
<b>BAB II</b>	
TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 STUDI LITERATUR.....	5
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	5
2.2.1 PENGERTIAN MULTIMEDIA .....	5
2.2.2 JENIS - JENIS MULTIMEDIA .....	6
2.2.3 ELEMEN-ELEMEN MULTIMEDIA .....	6
2.3 VIDEO .....	7
2.4 PENGERTIAN VIDEO KLIP .....	8
2.4.1 FUNGSI VIDEO KLIP .....	8
2.4.2 UNSUR PENDUKUNG VIDEO KLIP .....	9
2.4.2.1 BAHASA VIDEO KLIP .....	9
2.4.2.2 TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR .....	10
GAMBAR 2. 1 LONG SHOOT.....	10
GAMBAR 2. 2 MEDIUM SHOOT .....	11
GAMBAR 2. 3 MEDIUM CLOSE UP.....	11
GAMBAR 2. 4 CLOSE UP .....	12
GAMBAR 2. 5 BIG CLOSE UP .....	13
GAMBAR 2.6 MEDIUM SHOOT .....	13
GAMBAR 2. 7 OVER SHOULDER SHOOT .....	14
2.4.3 KARAKTERISTIK VIDEO KLIP.....	14
2.5 TRACKING.....	15
2.6 ANALISIS KEBUTUHAN .....	15

2.6.1	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	16
2.7	TAHAP DALAM MULTIMEDIA.....	17
2.7.1	TAHAP PRA-PRODUKSI .....	17
2.7.1.2	PENENTUAN NASKAH.....	17
2.7.1.3	PEMBUATAN STORYBOARD.....	17
2.7.2	TAHAP PRODUKSI.....	18
2.7.2.1	SHOOTING .....	18
1.	SHOOTING OUTDOOR.....	18
2.	SHOOTING INDOOR.....	18
2.7.3	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	19
2.7.3.1	COMPOSITING .....	19
2.7.3.2	EDITING .....	19
2.7.3.3	RENDERING .....	19
2.8	EVALUASI.....	19
2.8.1	SKALA LIKERT (ALPHA TESTING).....	19
2.8.2	RUMUS PERSENTASE SKALA LIKERT .....	20
<b>BAB II</b>		
	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1	GAMBARAN UMUM BOIM.....	22
3.1.1	LATAR BELAKANG .....	22
3.1.2	STRUKTUR PANITIA.....	22
3.2	PRA PRODUKSI.....	23
3.2.1	PENGUMPULAN DATA WAWANCARA .....	23
3.2.2	PENGUMPULAN DATA OBSERVASI .....	23
3.2.3	ANALISA KEBUTUHAN .....	25
3.2.3.1	ANALISA KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	25
3.2.3.2	ANALISA KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	26
3.2.3.3	KEBUTUHAN HARDWARE (PERANGKAT KERAS).....	26

3.2.3.4	KEBUTUHAN SOFTWARE (PERANGKAT LUNAK) .....	26
3.2.3.5	KEBUTUHAN BRAINWARE .....	26
3.2.4	IDE DAN KONSEP .....	27
3.2.5	PEMILIHAN WARDROBE.....	27
3.2.6	TIMELINE PRODUKSI.....	28
3.2.7	LIRIK LAGU KU KIRA KAU RUMAH.....	28
3.2.8	STORYBOARD .....	29
BAB IV	.....	34
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	PRODUKSI.....	34
4.1.1	PENGAMBILAN VIDEO DAN GAMBAR .....	34
4.1.1.1	PENGAMBILAN VIDEO DAN GAMBAR INTERIOR.....	34
4.1.1.2	PENGAMBILAN VIDEO DAN GAMBAR EKSTERIOR.....	36
4.2	PASCA PRODUKSI.....	37
4.2.1.	EDITING .....	37
4.2.1.1	PENGGABUNGAN ANTAR SCENE .....	37
4.2.1.2	PROSES PLANAR TRACKING.....	39
4.2.1.3	PENAMBAHAN TRANSISI.....	41
4.2.2.	RENDERING.....	41
4.3	EVALUASI.....	42
4.3.1	ALPHA TESTING.....	42
4.3.2	RESPONDEN .....	45
4.3.3	KUISIONER .....	46
4.3.4	HASIL KUISIONER .....	49
4.3.5	PERHITUNGAN KUISIONER.....	52
4.3.6	PUBLISHING.....	55
BAB V	.....	57
PENUTUP.....		57

5.1	KESIMPULAN.....	57
5.2	SARAN.....	57
	DAFTAR PUSTAKA .....	58



## DAFTAR TABEL

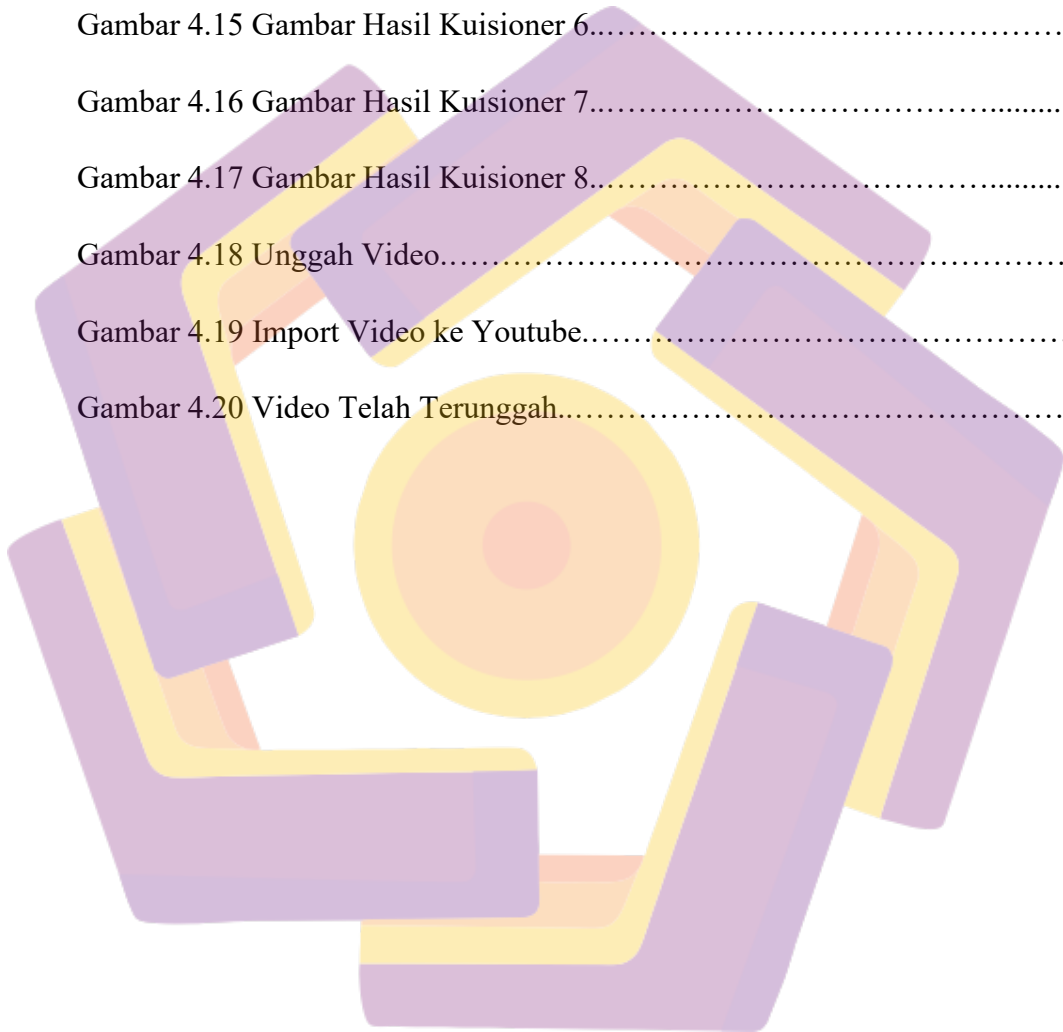
Tabel 2.1 Evaluasi Skala Likert.....	20
Tabel 2.2 Presentase Nilai.....	21
Tabel 3.1 Storyboard Kukira Kau Rumah.....	29
Tabel 4.1 Hasil Pengambilan Gambar Interior.....	34
Tabel 4.2 Hasil Pengambilan Gambar Eksterior.....	36
Tabel 4.3 Alpha Testing.....	42
Tabel 4.4 Kuisisioner Faktor Informasi.....	46
Tabel 4.5 Bobot Nilai.....	52
Tabel 4.6 Presentase Nilai.....	53
Tabel 4.7 Perhitungan Kuisisioner.....	53

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Long Shoot.....	10
Gambar 2.2 Medium Shoot.....	11
Gambar 2.3 Medium Close Up.....	11
Gambar 2.4 Close Up.....	12
Gambar 2.5 Big Close Up .....	13
Gambar 2.6 Medium Shoot.....	13
Gambar 2.7 Over Shoulder Shoot.....	14
Gambar 3.1 Struktur Panitia BOIM 2021.....	22
Gambar 3.2 Logo BOIM 2021.....	24
Gambar 3.3 Seivabel Jessica Tampil Bernyanyi.....	24
Gambar 3.4 Timeline Produksi Music Video Kukira Kau Rumah .....	28
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Project dan Sequence Baru.....	38
Gambar 4.2 Menyusun Komposisi Storyboard.....	38
Gambar 4.3 Membuat Composition di After Effect.....	38
Gambar 4.4 Proses Effect Mocha AE ke Footage.....	39
Gambar 4.5 X-Spline Me Tool Metode Planar Tracking.....	39
Gambar 4.6 Plannar Surface Buat Plane Object.....	40
Gambar 4.7 Tracking Otomatis dan Save Project.....	40
Gambar 4.8 Export Ganti Ke Objek Video.....	41
Gambar 4.9 Proses Export.....	42
Gambar 4.10 Gambar Hasil Kuisisioner 1.....	49



Gambar 4.11 Gambar Hasil Kuisisioner 2.....	49
Gambar 4.12 Gambar Hasil Kuisisioner 3.....	50
Gambar 4.13 Gambar Hasil Kuisisioner 4.....	50
Gambar 4.14 Gambar Hasil Kuisisioner 5.....	51
Gambar 4.15 Gambar Hasil Kuisisioner 6.....	51
Gambar 4.16 Gambar Hasil Kuisisioner 7.....	51
Gambar 4.17 Gambar Hasil Kuisisioner 8.....	52
Gambar 4.18 Unggah Video.....	55
Gambar 4.19 Import Video ke Youtube.....	56
Gambar 4.20 Video Telah Terunggah.....	56



## INTISARI

BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” adalah agenda tahunan yang diselenggarakan oleh asisten praktikum rumpun multimedia di Universitas Amikom Yogyakarta. Tujuan diadakannya acara ini adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang *multimedia* . Pada tahun 2021, BOIM mengusung tema “*Turn Obstacles Into Miracle*”. Berdasarkan tema tersebut, dibutuhkan sajian video konten pengantar yang harus menggambarkan bagaimana mengubah hambatan menjadi sebuah keajaiban, yang dimana pada acara ini diselengi dengan *Video Entertainment*.

Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta *testing* yang dilakukan dengan metode *alpha testing*.

Dari hasil uji kebutuhan visual dengan menggunakan Teknik planar tracking didapatkan bahwa semua poin kebutuhan visual telah terpenuhi.

**Kata Kunci :** *Planar Tracking, Video Entertainment, BOIM.*

## **ABSTRACT**

*BOIM "Battle Of Indie Multimedia" is an annual event organized by the multimedia practicum assistant at Amikom University Yogyakarta. The purpose of holding this event is as a forum to appreciate the works of Yogyakarta Amikom University students who are interested in multimedia. In 2021, BOIM carries the theme "Turn Obstacles Into Miracle". Based on this theme, an introductory video content is needed that **must** describe how to turn obstacles into miracles, which at this event was interspersed with Video Entertainment.*

*The method used for making this research is data collection using interviews and observations, analysis which includes functional and non-functional requirements, design which includes pre-production, production, and post-production, and testing which is carried out using the alpha testing method.*

*From the results of the visual needs test using the planar tracking technique, it was found that all points of visual needs had been met.*

**Keywords :** *Planar Tracking, Video Entertainment, BOIM*