

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING  
PADA TOKO JALAN THRIFT**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Ilmu Komputer



disusun oleh

**ABDI MUHAMMAD NUR**

**18.11.2182**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING  
PADA TOKO JALAN THRIFT**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Ilmu Komputer



disusun oleh

**ABDI MUHAMMAD NUR**

**18.11.2182**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING PADA TOKO JALAN THRIFT**  
yang disusun dan diajukan oleh

**Abdi Muhammad Nur**

**18.11.2182**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Desember 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Rizal Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

#### SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING PADA TOKO JALAN THRIFT**  
yang disusun dan diajukan oleh

**Abdi Muhammad Nur**

**18.112182**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Desember 2023

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.kom**  
**NIK. 190302215**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**Melany Mustika Dewi, M.Kom**  
**NIK. 190302455**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Desember 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Abdi Muhammad Nur  
NIM : 18.11.2182

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING PADA TOKO JALAN THRIFT**

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, 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, 19 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Abdi Muhammad Nur

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikann segala nikmat, kesehatan dan kekuatan dalam menuntut ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Dengan Teknik Live Shoot Dan Motion Tracking Pada Toko Jalan Thrift” dengan tepat waktu. Dengabegitu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik materi maupun non materi.
2. Bapak dosen pembimbing Rizqi Sukma Kharisma, M.kom. yang telah memberikan bimbingan dan bantuan demi kelancaran penelitian.
3. Bapak Tamsaka Fachrul selaku pemilik Toko Jalan Thrift yang telah membantu memberi izin untuk melakukan penelitian.
4. Teman-temannku dari kelas 18 Informatika 06 dan seluruh sahabat seperjuangan yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.
5. ”Semua pihak” yang telah memberikan semangat dan dorongan agar segera menyelesaikan penelitian.

Last but not least, terimakasih untuk saya yang telah bertahan sampai titik ini,banyak cerita dan perjuangan yang telah dilewati.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, taufiq serta nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian akhir sebagai syarat kelulusan dengan tepat waktu, Sholawat serta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW. Yang telah menuntun kita menuju jalan kebaikan.

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan jenjang perkuliahan strata satu dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Bersamaan dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung diantaranya:

1. Ayah dan ibu yang selalu memberikan semangat, motivasi dan nasihat tiada henti.
2. Bapak Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.kom selaku Dosen pembimbing. Terimakasih atas semua arahan dan masukannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tepat waktu.
4. Teman-teman kelas Informatika 06, anak kontrakan AL Ghafur dan diri sendiri yang telah banyak memberikan sumbangsih pemikiran, pengetahuan dan masih banyak lagi.

Akhir kata semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikankhususnya dalam bidang teknologi dan informasi.

Yogyakarta, 15 Mei 2024



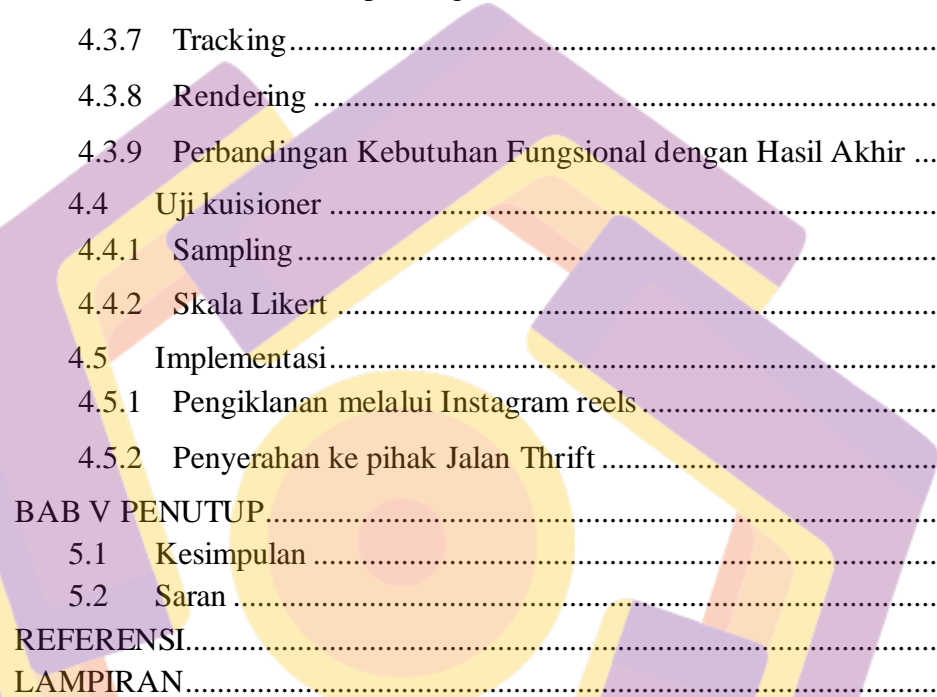
Abdi Muhammad Nur

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Metode Perancangan .....	4
1.6.3 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia .....	9
2.3 Konsep Dasar Informasi .....	11
2.3.1 Defisini Wawancara .....	12
2.3.2 Langkah – Langkah Wawancara .....	12
2.4 Promosi .....	13
2.5 Video.....	14
2.6 Iklan .....	14
2.6.1 Pengertian Iklan.....	14
2.6.2 Fungsi Periklanan .....	15
2.6.3 Tujuan Periklanan.....	16



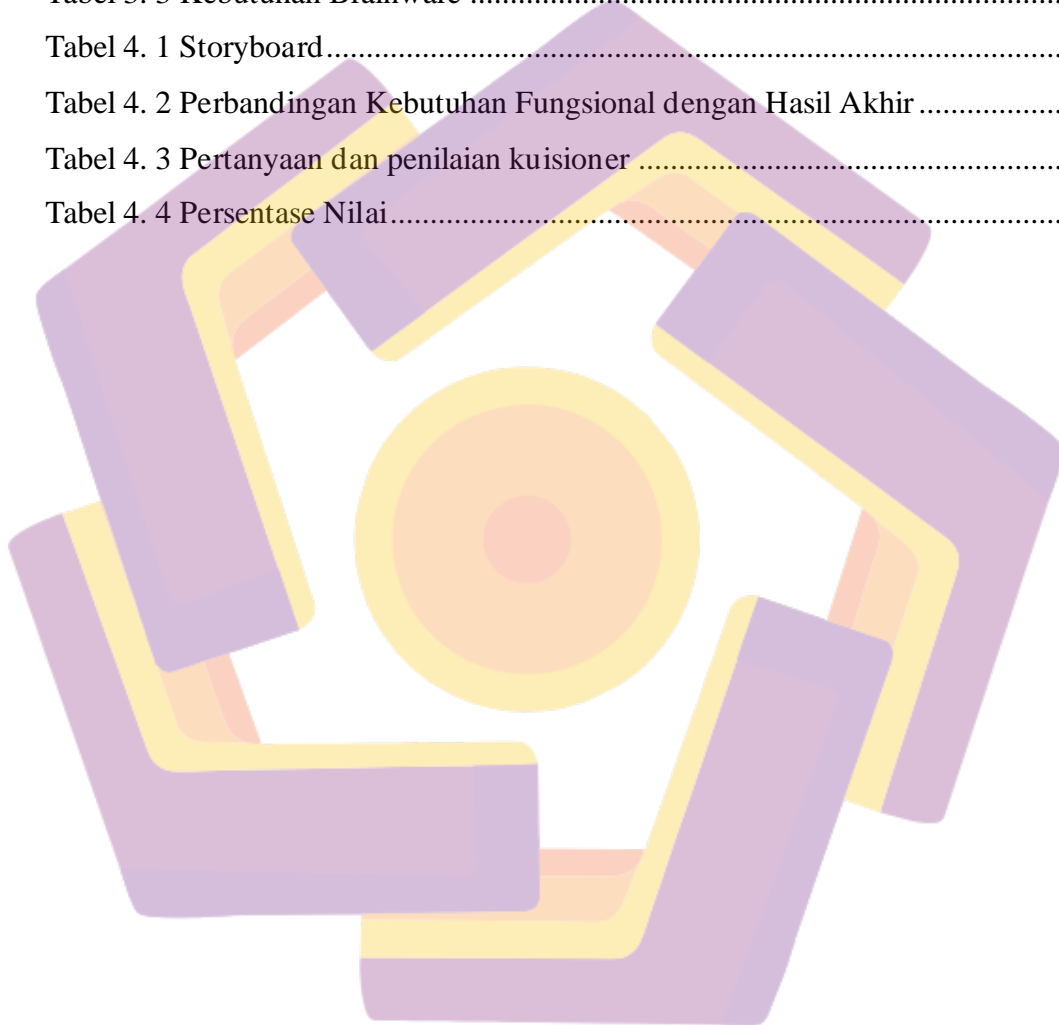
2.7	Teknik Live Shoot .....	16
2.8	Motion Tracking .....	16
2.9	Animasi .....	17
2.9.1	Pengertian Animasi .....	17
2.9.2	Teknik Animasi .....	17
2.10	Produksi .....	18
2.10.1	Pra Produksi .....	18
2.10.2	Produksi .....	18
2.10.3	Pasca Produksi .....	19
2.11	Evaluasi .....	19
2.11.1	Sampling .....	19
2.11.2	Rumus Slovin .....	19
2.11.3	Skala Likert .....	20
2.11.4	Rumus Persentase Skala Likert .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Gambaran Umum Perusahaan .....	22
3.1.1	Sejarah Jalan Thrift .....	22
3.1.2	Profil Jalan Thrift .....	23
3.1.3	Logo Jalan Thrift .....	23
3.2	Alur Penelitian .....	23
3.3	Pengumpulan Data dan Kebutuhan .....	24
3.3.1	Wawancara .....	24
3.3.2	Observasi .....	25
3.3.3	Kebutuhan Informasi .....	26
3.3.4	Kebutuhan Shooting .....	26
3.3.5	Kebutuhan Non Fungsional .....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>29</b>
4.1	Pra Produksi .....	29
4.1.1	Konsep .....	29
4.1.2	Storyboard .....	29
4.2	Produksi .....	31
4.2.1	Pengambilan Gambar .....	31
4.2.2	Perekaman Suara .....	32
4.3	Pasca Produksi .....	34



4.3.1	Editing .....	34
4.3.2	Membuat Project Baru .....	35
4.3.3	Pemotongan dan Pengaturan Klip .....	35
4.3.4	Color Correction dan Color Grading .....	36
4.3.5	Compositing .....	37
4.3.6	Membuat Compositing Baru .....	37
4.3.7	Tracking .....	38
4.3.8	Rendering .....	39
4.3.9	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir ....	40
4.4	Uji kuisisioner .....	41
4.4.1	Sampling .....	41
4.4.2	Skala Likert .....	42
4.5	Implementasi .....	44
4.5.1	Pengiklanan melalui Instagram reels .....	44
4.5.2	Penyerahan ke pihak Jalan Thrift .....	45
BAB V PENUTUP .....		47
5.1	Kesimpulan .....	47
5.2	Saran .....	48
REFERENSI .....		49
LAMPIRAN .....		51

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Evaluasi Skala Likert .....	20
Tabel 2. 2 Persentase Skala Likert .....	21
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware .....	27
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software.....	27
Tabel 3. 3 Kebutuhan Brainware .....	28
Tabel 4. 1 Storyboard.....	30
Tabel 4. 2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	40
Tabel 4. 3 Pertanyaan dan penilaian kuisisioner .....	42
Tabel 4. 4 Persentase Nilai.....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia .....	9
Gambar 3. 1 Logo Jalan Thrift.....	23
Gambar 3. 2 Alur Penelitian .....	24
Gambar 3. 3 Instagram Jalan Thrift .....	25
Gambar 3. 4 Tiktok Jalan Thrift.....	25
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Indoor .....	31
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Outdoor.....	32
Gambar 4. 3 Behind the Scene Voice Over .....	33
Gambar 4. 4 Menambahkan Efek Denoise .....	33
Gambar 4. 5 Menambahkan Efek Multiband Compressor .....	34
Gambar 4. 6 Membuat Project Baru .....	35
Gambar 4. 7 Proses Cutting vidio .....	36
Gambar 4. 8 Proses Pewarnaan.....	36
Gambar 4. 9 Proses Membuat Compositing Baru .....	37
Gambar 4. 10 Tracking Point .....	38
Gambar 4. 11 Null Object .....	39
Gambar 4. 12 Tampilan Konfigurasi Rendering.....	40
Gambar 4. 13 insight iklan .....	45
Gambar 4. 14 Surat penyerahan video.....	46

## INTISARI

Pada masa saat ini, perkembangan teknologi informasi yang pesat menciptakan tantangan baru bagi pelaku bisnis, termasuk Toko Jalan Thrift di Yogyakarta. Meskipun media promosi seperti Instagram telah digunakan untuk memperkenalkan pakaian thrift mereka, namun upaya ini belum mencapai hasil maksimal. Terdapat kendala dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik minat konsumen secara efektif. Dalam dunia bisnis yang kompetitif, kebutuhan akan strategi promosi yang lebih inovatif menjadi semakin mendesak.

Untuk mengatasi masalah tersebut, Toko Jalan Thrift merencanakan penggunaan teknologi modern dalam pembuatan iklan. Langkah-langkah penyelesaian masalah ini mencakup penerapan teknik Live Shoot dan Motion Tracking dalam video promosi mereka. Melalui pemanfaatan teknologi ini, diharapkan Toko Jalan Thrift dapat memberikan ilustrasi visual yang lebih menarik, interaktif, dan informatif kepada calon konsumen. Dengan demikian, langkah-langkah inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik toko tersebut, memberikan pengalaman berbelanja yang lebih unik, dan pada gilirannya, meningkatkan penjualan mereka.

Penerapan teknologi ini membantu Toko Jalan Thrift dalam menghadirkan visualisasi yang lebih atraktif, mengatasi kekurangan informasi sebelumnya, dan meningkatkan pemahaman konsumen terhadap produk yang ditawarkan. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi dalam strategi promosi, khususnya melalui teknologi visual, dapat menjadi kunci sukses dalam mengatasi kendala promosi dan meningkatkan daya saing usaha di era teknologi informasi yang terus berkembang.

**Kata kunci:** Informasi, Promosi, Iklan, Live shoot, Motion Tracking

## ABSTRACT

Nowadays, the rapid development of information technology creates new challenges for businesses, including Jalan Thrift Store in Yogyakarta. Although promotional media such as Instagram has been used to introduce their thrift clothing, these efforts have not achieved maximum results. There are obstacles in conveying information clearly and attracting consumer interest effectively. In a competitive business world, the need for more innovative promotional strategies is becoming increasingly urgent.

To solve the problem, Store Jalan Thrift planned to use modern technology in the creation of advertisements. These problem-solving steps include the application of Live Shoot and Motion Tracking techniques in their promotional videos. Through the utilization of this technology, it is hoped that Store Jalan Thrift can provide more interesting, interactive, and informative visual illustrations to potential customers. As such, these innovative measures are expected to increase the store's appeal, provide a more unique shopping experience, and in turn, increase their sales

The application of this technology helps Store Jalan Thrift in presenting more attractive visualizations, overcoming previous information deficiencies, and increasing consumer understanding of the products offered. Thus, the research results show that innovation in promotional strategies, especially through visual technology, can be the key to success in overcoming promotional obstacles and increasing business competitiveness in the era of evolving information technology.

**Keyword:** Information, Promotion, Advertising, Live shoot, Motion Tracking