

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE *MOTION*  
*TRACKING* BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT.  
BINTANG JAYA MOTOR**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh :

**Yoga Adi A'Fattah**

**NIM : 16.11.0739**

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

**2022**

**PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE *MOTION***  
***TRACKING* BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT.**  
**BINTANG JAYA MOTOR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Yoga Adi A'Fattah**  
**16.11.0739**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 11 Maret 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.**

**NIK. 190302419**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE *MOTION TRACKING* BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT. BINTANG JAYA MOTOR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Yoga Adi A'Fattah**  
**16.11.0739**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 22 April 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

1. **Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302356**

2. **Agus Fathkurohman, M.Kom.**  
**NIK. 190302249**

3. **Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.**  
**NIK. 190302419**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelas Sarjana Komputer  
Tanggal 22 April 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta**  
**NIK.190302096**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Maret 2022

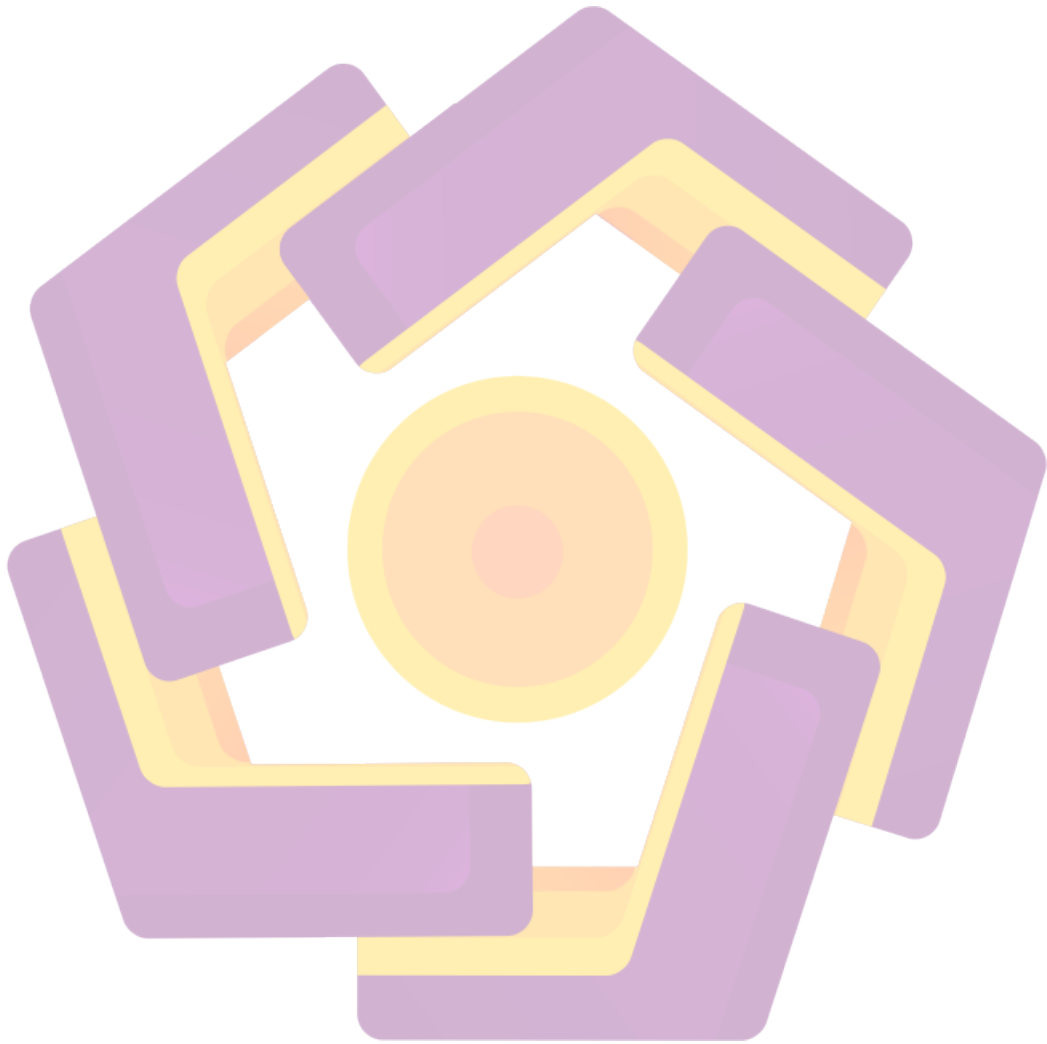


Yoga Adi A' Fatah

16.11.0739

## MOTTO

*“Narimo ing Pandum”*



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa hidayah, kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kedua Orang Tua (Bapak Sito, dan Ibu Sri Rahayu) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan emosional, penghargaan, instrumental, serta informasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
3. Bapak Muchamad Kamal selaku pemilik PT. Bintang Jaya Motor yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Teman-teman kelas Informatika 12 angkatan 2016 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
7. Vioditha Dhea Nugraha yang senantiasa membantu dan mengarahkan dalam pengerjaan skripsi.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus serta semangat sehingga tugas akhir skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan Program Studi Strata 1 Informatika serta memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE *MOTION TRACKING* BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PROMOSI PT. BINTANG JAYA MOTOR”** dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir skripsi ini berhasil terselesaikan karena bantuan dan kerjasama seluruh pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, karena bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Muchamad Kamal selaku pemilik PT. Bintang Jaya Motor yang telah memberikan izin penelitian.
6. Orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dan ikut membantu selama proses pengerjaan hingga skripsi ini selesai.

Penulis telah memberikan segala yang terbaik dalam pengerjaan skripsi ini, namun penulis juga menyadari sebagai manusia biasa, skripsi ini masih terdapat

kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada seluruh pihak untuk memberikan kritik, dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 11 Maret 2022

Yoga Adi A'Fattah

16.11.0739





## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3. BATASAN MASALAH</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>4</b>
<b>1.6. SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
<b>2.2. DASAR TEORI</b> .....	<b>10</b>
<b>2.3. Iklan</b> .....	<b>14</b>
<b>2.4. Live Shoot</b> .....	<b>16</b>
<b>2.5. Motion Tracking</b> .....	<b>19</b>
<b>2.6. METODE ANALISIS</b> .....	<b>20</b>
<b>2.7. Analisis Perancangan</b> .....	<b>23</b>
<b>2.8. Metode Testing</b> .....	<b>26</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>28</b>
<b>3.1. GAMBARAN UMUM PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>

3.2. PENGUMPULAN DATA .....	30
3.3. ANALISIS .....	31
3.4. PRA-PRODUKSI .....	34
<b>BAB IV .....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Alur Produksi .....</b>	<b>40</b>
<b>4.2 Produksi.....</b>	<b>41</b>
<b>4.3 Pasca Produksi.....</b>	<b>49</b>
<b>4.4 Evaluasi.....</b>	<b>60</b>
<b>4.5 Implementasi.....</b>	<b>69</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>71</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>71</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>75</b>
<b>Lampiran 1. Hasil Wawancara .....</b>	<b>76</b>
<b>Lampiran 2. Surat Penyerahan Hasil Produk .....</b>	<b>77</b>
<b>Lampiran 3. Kuesioner Aspek Multimedia .....</b>	<b>78</b>
<b>Lampiran 4. Kuesioner Aspek Informasi.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Analisis SWOT .....	20
Gambar 3. 1. Alur Penelitian .....	28
Gambar 3. 2. Logo Bintang jaya Motor .....	29
Gambar 4. 1. Alur Produksi .....	40
Gambar 4. 2. SONY A7 MARK 2 .....	41
Gambar 4. 3. Lensa Kit SONY 16-50mm.....	42
Gambar 4. 4. Lensa Fix SONY 50mm.....	42
Gambar 4. 5. Stabilizer DJI RONIN RSC 2.....	43
Gambar 4. 6. Drone DJI Mavic Pro .....	43
Gambar 4. 7. Iphone Xs .....	44
Gambar 4. 8. Mengimport hasil live-shoot ke dalam timeline (tahap 1) .....	49
Gambar 4. 9. Mengimport hasil live-shoot ke dalam timeline (tahap 2) .....	50
Gambar 4. 10. Melakukan cutting pada video yang telah diimport .....	50
Gambar 4. 11. Memasukkan video untuk musik kedalam timeline .....	51
Gambar 4. 12. Mengatur volume music yang digunakan menggunakan keyframe .....	51
Gambar 4. 13. Melakukan copy dan paste preset ke luts. (Tahap 1) .....	52
Gambar 4. 14. Melakukan copy dan paste preset ke luts. (Tahap 2) .....	52
Gambar 4. 15. Membuat Adjustment Layer.....	53
Gambar 4. 16. Memilih dan memasukkan preset ke Adjustment Layer .....	53
Gambar 4. 17. Membuat New composition di Adobe After Effect .....	54
Gambar 4. 18. Elipse Tool .....	54
Gambar 4. 19. Pen Tool .....	55
Gambar 4. 20. Menambahkan nama produk. ....	55
Gambar 4. 21. Object Tracking.....	56
Gambar 4. 22. Memilih posisi tracking pada objek .....	56
Gambar 4. 23. Play Analyze Fordward.....	57
Gambar 4. 24. Pembuatan Nul (Tahap 1) .....	57
Gambar 4. 25. Pembuatan Nul. (Tahap 2) .....	58
Gambar 4. 26. Pembuatan Nul. (Tahap 3) .....	58
Gambar 4. 27. Memasukkan Nama Produk ke dalam Motion Tracking .....	59
Gambar 4. 28. Proses Rendering.....	60
Gambar 4. 29. Penyimpanan Video Hasil Rendering .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 3. 1. Analisis SWOT	31
Tabel 3. 2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
Tabel 3. 3. Kebutuhan Brainware .....	34
Tabel 3. 4. Storyboard.....	35
Tabel 4. 1. Hasil Script Breakdown	44
Tabel 4. 2. Tabel Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	61
Tabel 4. 3. Hasil Penilaian dari Aspek Multimedia .....	62
Tabel 4. 4. Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Multimedia.....	63
Tabel 4. 5. Kuisisioner Aspek Informasi .....	65
Tabel 4. 6. Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi.....	66
Tabel 4. 7. Pengkategorian Skor Kuesioner.....	68
Tabel 4. 8. Persentase Skor Jawaban Kuesioner .....	69

## ABSTRAK

Hasil observasi yang dilakukan di PT. Bintang Jaya Motor menunjukkan bahwa penggunaan media promosi foto dan brosur kurang efektif untuk meningkatkan pemasaran sehingga peningkatan pelanggan dari tahun ke tahun masih kurang signifikan. Penggunaan media promosi berupa video iklan dapat menampilkan produk dan fasilitas dengan lebih detail sehingga kegiatan promosi dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat video iklan untuk digunakan sebagai media promosi PT. Bintang Jaya Motor dengan metode *motion tracking*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan / *Research and Development (R & D)*. tahap penelitian meliputi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain produk dan perbaikan desain produk. Validasi produk melibatkan 20 responden, yaitu 10 responden pada aspek multimedia dan 10 responden pada aspek informasi. Teknik pengumpulan data validasi menggunakan kuesioner.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video iklan menggunakan metode *motion tracking* berbasis multimedia sebagai media promosi PT. Bintang Jaya Motor yang didesain menggunakan Adobe Premiere Pro 2019 dan Adobe After Effects 2019. Video iklan ini berdurasi 1 menit 11 detik. Hasil validasi menunjukkan pencapaian skor 88,33% (Sangat Baik) pada aspek multimedia dan 87,33% (Kategori Sangat Baik) pada aspek informasi.

Kata Kunci : Video Iklan, *Motion Tracking*, *R & D*, Multimedia

## **ABSTRACT**

*The results of observations made at PT. Bintang Jaya Motor shows that the use of promotional media for photos and brochures is less effective to increase marketing so to increase the customers from year to year is still not significant. Using a video advertisements can display products and facilities in more detail so that promotional activities can be presented in a more attractive form. The purpose of this study was to design and create a video advertisement to be used as a promotional media for PT. Bintang Jaya Motor with motion tracking method.*

*This type of research is Research and Development (R & D). The research phase includes potential and problems, information gathering, product design, product design validation and product design improvement. Product validation involved 20 respondents, 10 respondents on the multimedia aspect and 10 respondents on the information aspect. The validation data collection technique used a questionnaire.*

*The product developed in this research is a video advertisement using a multimedia-based motion tracking method as a promotional media of PT. Bintang Jaya Motor designed using Adobe Premiere Pro 2019 and Adobe After Effects 2019. This ad video is 1 minute 11 seconds long. The validation results show the achievement of a score is 88.33% (Very Good Category) in the multimedia aspect and 87.33% (Very Good Category) in the information aspect.*

**Keywords:** *Video Advertising, Motion Tracking, R & D, Multimedia*