

**PEMBUATAN IKLAN FOODIEST DENGAN
PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION TRACKING**

SKRIPSI



disusun oleh

Riko Wibowo

13.12.7155

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN FOODIEST DENGAN
PENGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION TRACKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Riko Wibowo

13.12.7155

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN FOODIEST DENGAN
PENGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION TRACKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riko Wibowo

13.12.7155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 September 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN FOODIEST DENGAN PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riko Wibowo

13.12.7155

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

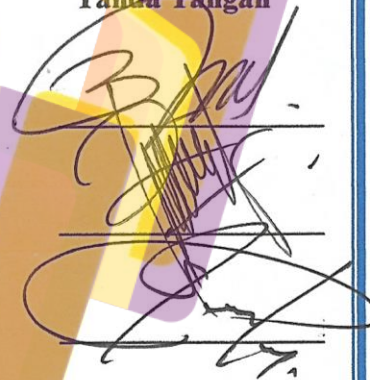
Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Robert Marco, M.T
NIK. 190302228

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda-Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2017



PERNYATAAN

Saya 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta , 29 Agustus 2017



Riko Wibowo
NIM. 13.12.7155

MOTTO

"Manusia dapat merubah nasibnya dengan cara merubah pola berfikirnya"

"Hidup dalam kecemasan hanya akan membuatmu takut untuk maju"

"Pekerjaan akan terasa mudah jika dilakukan dengan sepenuh hati tanpa rasa enggan"

"Percayalah, Allah tak pernah salah dalam memberi rezeki kepada seseorang"



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua, bapak Nasriben dan ibu Siti Kastumi yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya. Dan yang telah membiayai dan mendidik saya hingga sekarang ini.
2. Kepada kakak, Andika Yulianton yang selalu memberi motivasi dan membiayai kuliah saya hingga sekarang ini.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada wanita tercantik Emma Rohmawati Soleha yang sudah menemani dan menjadi motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
5. Terimakasih khususnya teman-teman kos Nasir dan kamar no 6, 16, 17 yang sudah membantu menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Foodiest yang telah bersedia menjadi objek dalam skripsi ini.
7. Kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) dan AFK Squad saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselaikanya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Iklan Foodiest Dengan Penggabungan Teknik Live Shoot dan Motion Tracking” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.

6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 30 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

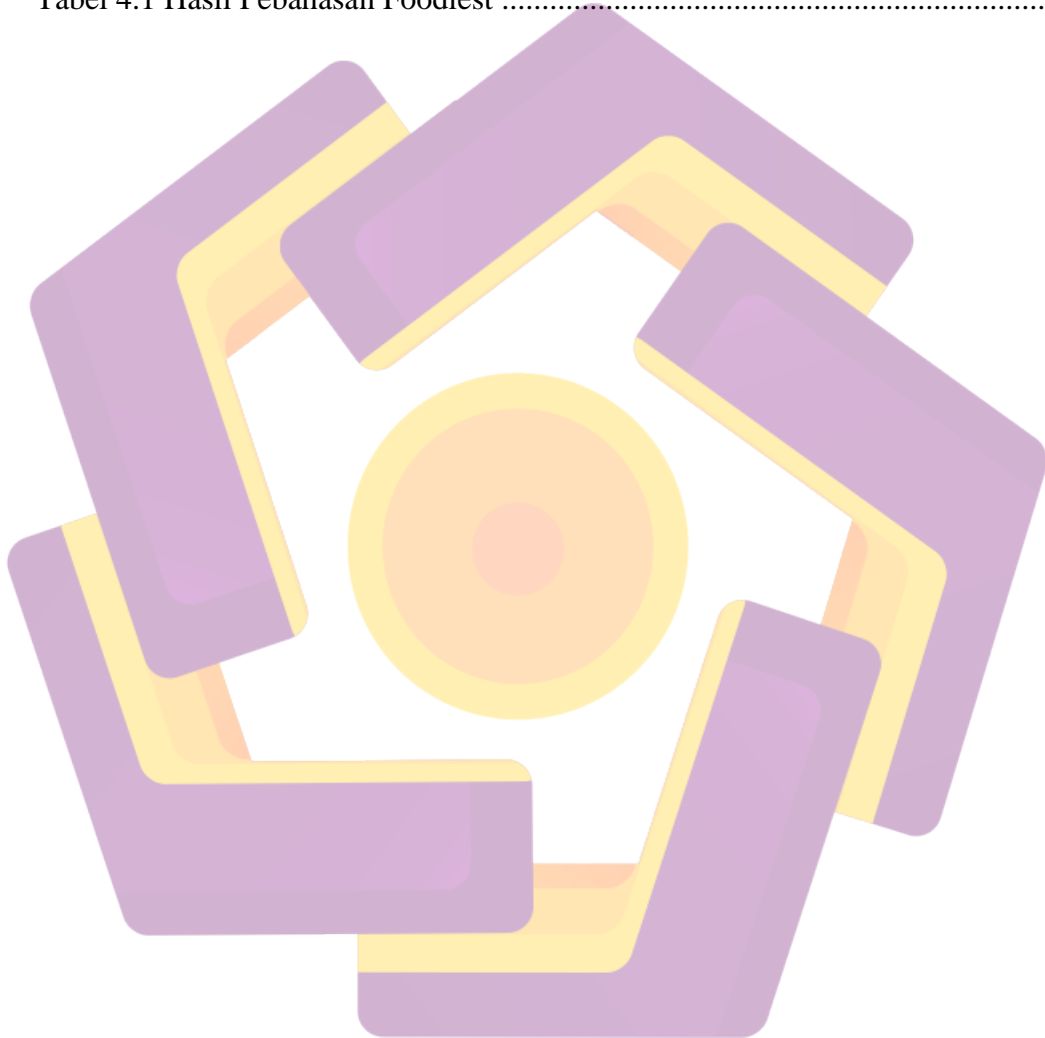
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.3 Metode Pengembangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Definisi Multimedia	8
2.2.1	Element Multimedia.....	8
2.2.2	Jenis Multimedia	10
2.2.3	Manfaat Multimedia.....	10
2.3	Definisi Iklan.....	11
2.3.1	Pengertian Iklan	11
2.3.2	Jenis-Jenis Iklan	11
2.3.3	Tujuan Periklanan	12
2.4	Konsep Dasar Video	14
2.4.1	Jenis-Jenis Video.....	15
2.5	Motion Tracking.....	17
2.6	Memproduksi Iklan	18
2.6.1	Tahap Praproduksi	18
2.6.2	Tahap Produksi	22
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	28
2.6.3.1	Syarat dan Ketentuan Upload Video di Instagram.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Gambaran Umum	32
3.1.1	Sejarah Foodiest.....	32
3.1.2	Profil Foodiest.....	33
3.1.3	Logo	34
3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	36
3.2.2.3	Kebutuhan SDM	36

3.3	Pra Produksi	37
3.3.1	Perancangan Konsep	37
3.3.2	Perancangan Naskah	38
3.3.3	Perancangan Storyboard.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Produksi	45
4.1.1	Pengambilan Gambar	47
4.2	Pasca Produksi	48
4.2.1	Editing	48
4.2.2	Compositing	52
4.2.3	Final Rendering.....	60
4.3	Pembahasan.....	62
4.4	Implementasi	63
4.4.1	Hasil Implementasi.....	64
4.5	Evaluasi.....	65
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.1	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

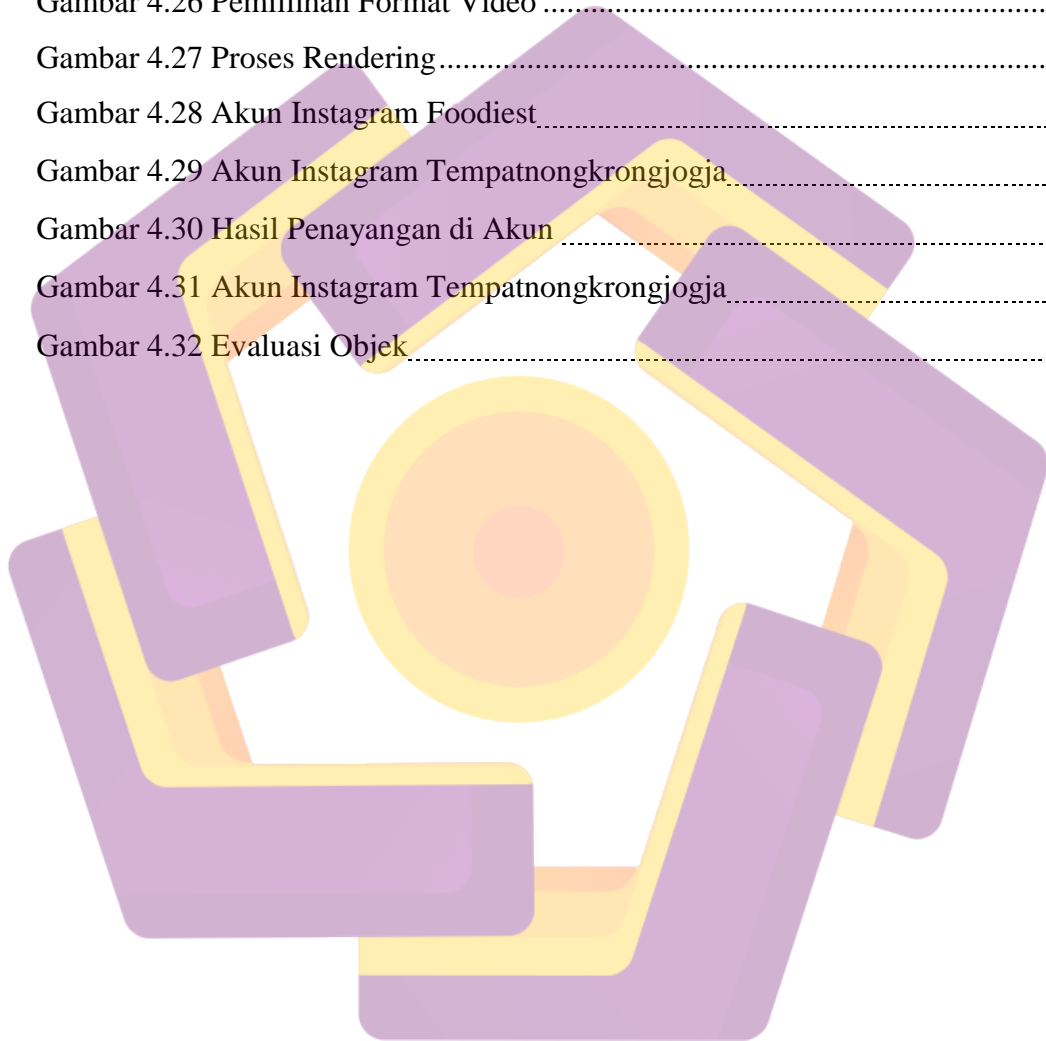
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	8
Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Hardware	35
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Software.....	36
Tabel 3.3 Tabel Storyboard.....	41
Tabel 4.1 Hasil Pembahasan Foodiest	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard	21
Gambar 2.2 Kamera High Angel	24
Gambar 2.3 Kamera Low Angel	24
Gambar 2.4 Contoh Extream Close Up	25
Gambar 2. 5 Contoh Close Up (CU).....	26
Gambar 2.6 Contoh Long Shoot (LS).....	27
Gambar 2.7 Contoh Two Shoot	27
Gambar 2.8 Contoh Group Shoot.....	28
Gambar 2.9 Contoh Efek-Efek Spesial	29
Gambar 2.10 Syarat dan Ketentuan Instagram	31
Gambar 4.1 Take Video Hari Pertama.....	46
Gambar 4.2 Take Video Hari Kedua.....	46
Gambar 4.3 Scene Angel Close Up.....	48
Gambar 4.4 Preset Adobe Premiere Pro	49
Gambar 4.5 Import File Adobe Premiere Pro CC.....	50
Gambar 4.6 Trim Video Adobe Premiere Pro CC	50
Gambar 4.7 Adobe Dynamic Link Adobe Premiere Pro CC	51
Gambar 4.8 Import Komposisi After Affect.....	51
Gambar 4.9 Composition Setting.....	52
Gambar 4.10 Marge Path	53
Gambar 4.11 Keyframe Assistant	53
Gambar 4.12 Solid Setting	54
Gambar 4.13 Tampilan Beam Effect	54
Gambar 4.14 Tampilan Effect Control.....	55
Gambar 4.15 Null Object	55
Gambar 4.16 Parent.....	56
Gambar 4.17 Tampilah Keyframe opacity dan time	56
Gambar 4.18 Shape Layer.....	57
Gambar 4.19 Alpha Mate.....	57
Gambar 4.20 Proses parent	57

Gambar 4.21 Menu Tracker	58
Gambar 4.22 Membuat Null Object.....	59
Gambar 4.23 Track Motion.....	59
Gambar 4.24 Meletakkan Animasi	59
Gambar 4.25 Proses Export Video.....	60
Gambar 4.26 Pemilihan Format Video	61
Gambar 4.27 Proses Rendering.....	61
Gambar 4.28 Akun Instagram Foodiest	60
Gambar 4.29 Akun Instagram Tempatnongkrongjogja.....	61
Gambar 4.30 Hasil Penayangan di Akun	65
Gambar 4.31 Akun Instagram Tempatnongkrongjogja	65
Gambar 4.32 Evaluasi Objek.....	66



INTISARI

Foodiest adalah salah satu Food Court yang ada di Yogyakarta yang di dalamnya terdiri dari beberapa gerai makanan yang menawarkan aneka menu variatif. Selain di dukung dengan adanya tempat yang luas, di sana juga terdapat banyaknya pilihan menu makanan yang tersedia. Hal tersebut membuat Foodiest menjadi salah satu Food Court terbesar di Yogyakarta.

Saat ini Foodiest sangat aktif dalam hal promosi melalui media sosial. Menyadari hal tersebut memunculkan pemikiran bagaimana cara memberikan informasi secara lebih jelas, praktis dan mudah dipahami melalui video iklan menggunakan teknik motion tracking dan live shoot.

Pembuatan video iklan ini menggunakan Adobe After Effect Pro CC, dan Adobe Premiere Pro CC. Tujuan pembuatan video iklan ini untuk memperkenalkan foodiest kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: *foodiest jogja, motion tracking, food court, adobe premiere pro cc, adobe after effects pro cc*

ABSTRACT

Foodiest is one Food Court in Yogyakarta which is composed of several food outlets offering a wide menu of varied. In addition to the supported by the existence of a vast place, there is also the large number of menu options the foods available. It makes the Foodiest became one of the largest Food Court in Yogyakarta.

Currently the Foodiest very active in terms of promotion via social media. Realize it conjures up thoughts of how to provide information in a more clear, practical and easily understood through video ads using motion tracking and live shoot.

The making of this video animation using the Adobe After Effect Pro CC, and Adobe Premiere Pro video-making Purpose cc. this ad to introduce foodiest to society at large.

Keywords: *foodiest jogja, motion tracking, food court, adobe premiere pro cc, adobe after effects pro cc*