

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA "DIAN GRAFIKA" DENGAN
TEKNIK MOTION TRACKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Taufik Haryo Hernadi

19.22.2260

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA "DIAN GRAFIKA" DENGAN
TEKNIK MOTION TRACKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Taufik Haryo Hernadi

19.22.2260

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA "DIAN GRAFIKA" DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufik Haryo Hernadi

19.22.2260

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA "DIAN GRAFIKA" DENGAN
TEKNIK MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufik Haryo Hernadi

19.22.2260

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Februari 2022



Taufik Haryo Hernadi

19.22.2260

MOTTO

Jangan membandingkan dirimu dengan siapa pun di dunia ini. Kalau kau melakukannya, sama saja dengan menghina dirimu sendiri.

(Bill Gates)



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karunianya penulis dan rekan-rekan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini sesuai dengan target dan hasil yang terbaik.

Tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua saya Herdiprono dan Haryanti dan keluarga saya yang selama ini sudah mendukung dan memberi doa tiada henti sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan lancar.
2. Terimakasih kepada dosen pembimbing saya bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom. yang telah membimbing dengan baik sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom yang telah memberikan pertanyaan yang sesuai dengan skripsi saya dan memberikan nilai terbaik.
4. Terimakasih kepada Bapak Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu baru dan dengan sabar memberikan ilmunya.
5. Aroma partner setia yang selalu membantu, menemani, menyemangati, dan memberi dukungan untuk saya agar melakukan yang terbaik.
6. Keluarga S1 Sistem Informasi Transfer 01 & 02 dan juga terimakasih juga kepada semua sahabat saya dimanapun yang selalu mendukung dan membantu dalam pengerjaan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “ pembuatan video iklan pada "dian grafika" dengan teknik motion tracking “ dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.kom) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Yogyakarta, 10 Februari 2022

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
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
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
1.5.1 Bagi Peneliti	3
1.5.2 Bagi Dian Grafika	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Observasi	4
1.6.1.2 Wawancara	4
1.6.1.3 Studi Kepustakaan	4
1.6.1.4 Metode Analisis	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Landasan Teori	9
2.2.1	Software yang Digunakan	9
2.2.2	Iklan	10
2.2.2.1	Jenis Iklan	10
2.2.3	Multimedia	10
2.2.3.1	Definisi Multimedia	10
2.2.3.2	Elemen Multimedia	11
2.2.3.3	Motion Tracking	12
2.2.3.4	Standar Video	13
2.2.5	Tahapan Pengerjaan Iklan	15
2.2.5.1	Pra Produksi	15
2.2.5.2	Produksi	16
2.2.5.3	Pasca Produksi	17
2.2.5.4	Skala Likert	19
BAB III	21
ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.1.1	Deskripsi Objek	21
3.1.2	Identitas Dian Grafika	21
3.1.2	Visi dan Misi	22
3.1.2.1	Visi	22
3.1.2.2	Misi	22
3.1.3	Logo	22
3.1.4	Struktur Organisasi	23
3.2	Identifikasi Masalah	23
3.3	Pengumpulan Data	23
3.4	Analisis Masalah	24
3.4.1	Langkah Menganalisis Masalah	24
3.4.2	Analisis SWOT	24
3.4.3	Analisis Kebutuhan	26
3.4.4	Kebutuhan Fungsional	26
3.4.5	Kebutuhan Pengguna	27
3.5	Kebutuhan Non-Fungsional	27

3.3.1	Kebutuhan Hardware	27
3.3.2	Kebutuhan Software	28
3.4	Tahap Pra-Produksi	28
3.4.1	Perancangan Ide Cerita	28
3.4.2	Storyboard	29
BAB IV	34
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Tahap Produksi	34
4.1.1	Pengambilan Gambar (Shooting)	34
4.1.2	Editing Video	35
4.2	Pasca Produksi	53
4.2.1	Compositing	53
4.2.2	Rendering	53
4.3	Evaluasi	54
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	54
4.4	Penyerahan hasil penelitian ke Pihak Dian Grafika	57
4.5	Implementasi	58
BAB V	59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	62

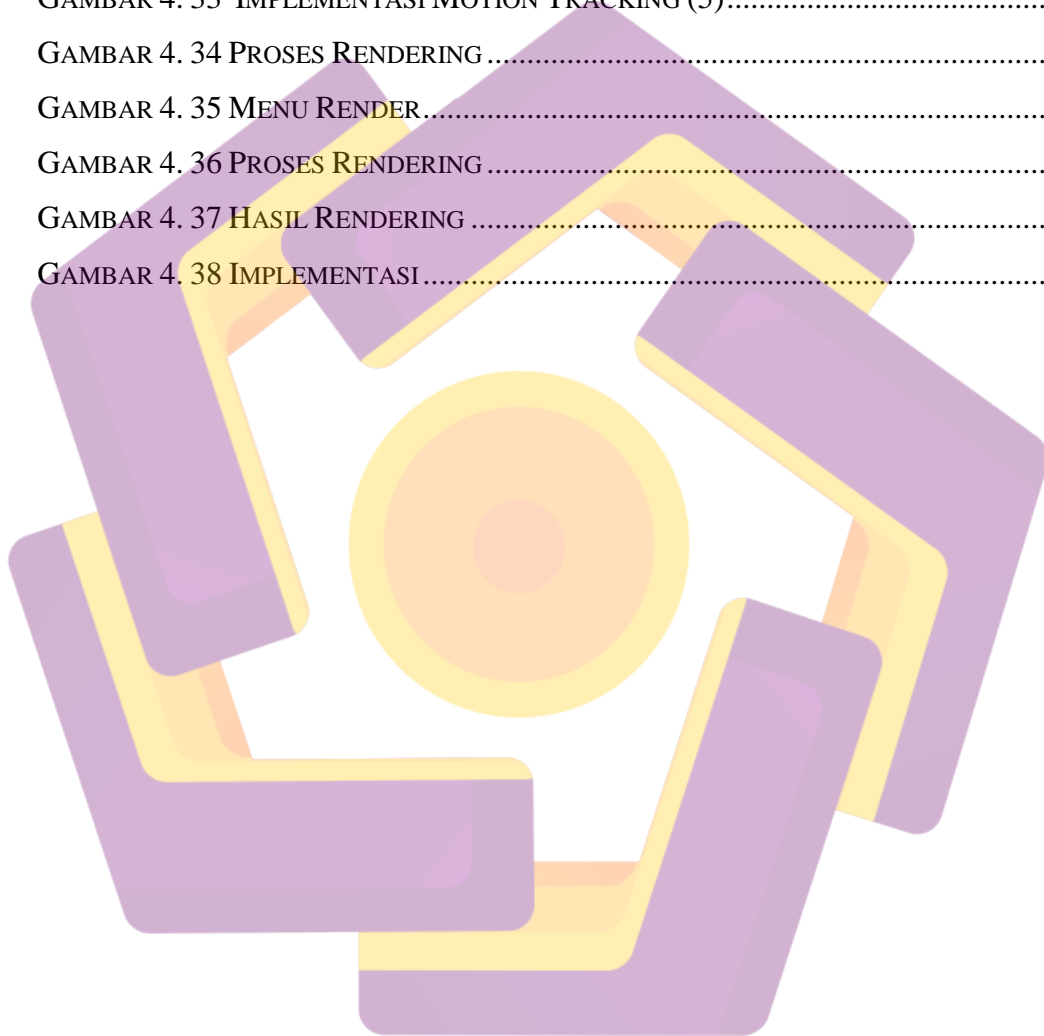
DAFTAR TABEL

TABEL 2. 1 TINJAUAN PUSTAKA	7
TABEL 3.1 ANALISIS SWOT.....	24
TABEL 3.2 SPESIFIKASI KOMPUTER	27
TABEL 3.3 PERLENGKAPAN EDITING	28
TABEL 3.4 SOFTWARE PRODUKSI	28
TABEL 3.5 STORYBOARD	29
TABEL 4. 1 DAFTAR SOFTWARE DAN HARDWARE.....	34
TABEL 4. 2 KUISONER VIDEO DIAN GRAFIKA	54
TABEL 4. 3 TABEL BOBOT NILAI.....	55
TABEL 4. 4 TABEL PRESENTASE NILAI.....	55
TABEL 4. 5 HASIL UJI ASPEK INFORMASI	56

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3. 1 LOGO DIAN GRAFIKA.....	22
GAMBAR 3. 2 STRUKTUR ORGANISASI DIAN GRAFIKA	23
GAMBAR 4. 1 HASIL PENGAMBILAN VIDEO	35
GAMBAR 4. 2 NEW PROJECT	35
GAMBAR 4. 3 IMPORT FILE.....	36
GAMBAR 4. 4 PILIH FOOTAGE	36
GAMBAR 4. 5 TAMPILAN PROJECT MEDIA	37
GAMBAR 4. 6 TAMPILAN TIMELINE.....	37
GAMBAR 4. 7 MEMINDAHKAN FILE PROJECT MEDIA KE TIMELINE.....	38
GAMBAR 4. 8 CARA MEMATIKAN AUDIO.....	38
GAMBAR 4. 9 MENYUSUN FOOTAGE SESUAI KONSEP	39
GAMBAR 4. 10 CARA MEMBERIKAN EFEK SLOWMOTION	39
GAMBAR 4. 11 CONFORM TO PROJECT FRAME RATE	40
GAMBAR 4. 12 CARA MEMBUAT EFEK HITAM PUTIH.....	40
GAMBAR 4. 13 CARA MENGATUR SATURATION	41
GAMBAR 4. 14 TAMPILAN PREVIEW.....	41
GAMBAR 4. 15 MENAMBAHKAN TEXT PADA VIDEO (1)	42
GAMBAR 4. 16 MENAMBAHKAN TEXT PADA VIDEO (2)	42
GAMBAR 4. 17 MENAMBAHKAN TEXT PADA VIDEO (3)	43
GAMBAR 4. 18 MEMBERI WARNA PADA TEXT	43
GAMBAR 4. 19 HASIL TEXT PADA VIDEO	44
GAMBAR 4. 20 MENAMBAHKAN EFEK PADA VIDEO	44
GAMBAR 4. 21 TAMPILAN PILIHAN ANIMASI TEXT PADA VEGAS PRO 18.....	45
GAMBAR 4. 22 PEMBERIAN TRACKING PADA TEXT	45
GAMBAR 4. 23 MOTION TRACKING.....	46
GAMBAR 4. 24 MENU MOTION TRACKING.....	46
GAMBAR 4. 25 PEMBERIAN TITIK TRACKING SESUAI KONTRAS WARNA	47
GAMBAR 4. 26 HASIL PEMBERIAN TITIK TRACKING	47
GAMBAR 4. 27 TRACK ONE FRAME FORWARD	48

GAMBAR 4. 28 PILIH TEXT YANG AKAN DI TRACKING	48
GAMBAR 4. 29 IMPLEMENTASI MOTION TRACKING (1).....	49
GAMBAR 4. 30 IMPLEMENTASI MOTION TRACKING (2).....	49
GAMBAR 4. 31 IMPLEMENTASI MOTION TRACKING (3).....	50
GAMBAR 4. 32 IMPLEMENTASI MOTION TRACKING (4).....	50
GAMBAR 4. 33 IMPLEMENTASI MOTION TRACKING (5).....	51
GAMBAR 4. 34 PROSES RENDERING	51
GAMBAR 4. 35 MENU RENDER.....	52
GAMBAR 4. 36 PROSES RENDERING	52
GAMBAR 4. 37 HASIL RENDERING	53
GAMBAR 4. 38 IMPLEMENTASI.....	58



Intisari

Iklan merupakan suatu komunikasi yang bertujuan untuk menawarkan sebuah produk atau jasa ke masyarakat luas dengan melalui suatu media. Dalam dunia promosi maupun bisnis sangat dibutuhkan sebuah media promosi sebagai alat untuk mengembangkan perusahaan dan mempromosikan suatu usaha. Layanan informasi dan promosi di setiap perusahaan menjadi peranan yang penting untuk menarik minat konsumen terhadap usaha tersebut.

Dengan menjadikan iklan sebagai media promosi, suatu usaha dapat memperkenalkan produk ke masyarakat luas. Teknik Motion Tracking yang diterapkan dalam pembuatan iklan adalah salah satu contohnya. Media promosi ini berisikan video tentang sablon di sebuah usaha Dian Grafika. Metode Analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT.

Hasil dari dibuatnya video iklan tersebut diharapkan dapat membantu Dian Grafika menyebarluaskan inovasi sablon yang ditawarkan. Sehingga dapat meningkatkan penggunaan jasa dan penjualan. Berdasarkan skala Likert menunjukkan ketertarikan masyarakat pada video iklan dengan skor 89,5%.

Keywords: *Motion Tracking*, Iklan, Promosi

Abstract

Advertising is communication that aims to offer a product or service to the wider audience through a media. In the business, a media campaign is needed as a tool to develop the company and promote a business. Information and promotion services in each company become an important role to attract consumers' interest.

By using advertising video it can give more information and insight for society. Motion Tracking techniques that are applied in the making of advertisements is one example. This promotional media contains videos about printed product in Dian Grafika. The methods used to analyze the data is SWOT analysis.

The results of the video advertisement are expected to help Dian Grafika spread the innovations offered, which will result in increased sales. Therefore, that the information conveyed can be understood by the audience. Based on the Likert scale, it shows public interest with a score of 89,5% in this advertising video.

Keywords: Motion Tracking, Advertisement, Promotion