

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “ALONSPHERE”
DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING**

SKRIPSI



disusun oleh

Jovan Agustian Dewantoro

19.22.2264

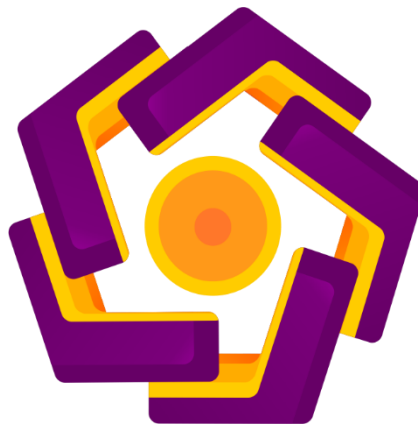
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “ALONSPHERE”
DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Jovan Agustian Dewantoro

19.22.2264

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN “ALONSPHERE” DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jovan Agustian Dewantoro

19.22.2264

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN “ALONSPHERE” DENGAN TEKNIK MOTION TRACKING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jovan Agustian Dewantoro

19.22.2264

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 17 Februari 2022



Jovan Agustian Dewantoro
19.22.2264

MOTTO

Kadang ego sangat dibutuhkan untuk menjadi sukses, tetapi menjadi sukses tidak selamanya membutuhkan ego.

(Jovan Agustian)



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 Agus Setiyo dan Sri Yanti 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 Bhana Sri Nugraha, M.Kom. yang telah membimbing dengan baik sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs dan bapak Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng. 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. Laila partner setia yang selalu membantu, menemani, menyemangati, dan mengingatkan saya agar selalu menyelesaikan skripsi dengan baik serta Adyatna jamiat yang telah membantu saya, memberi dukungan untuk saya agar cepat menyelesaikan skripsi.
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

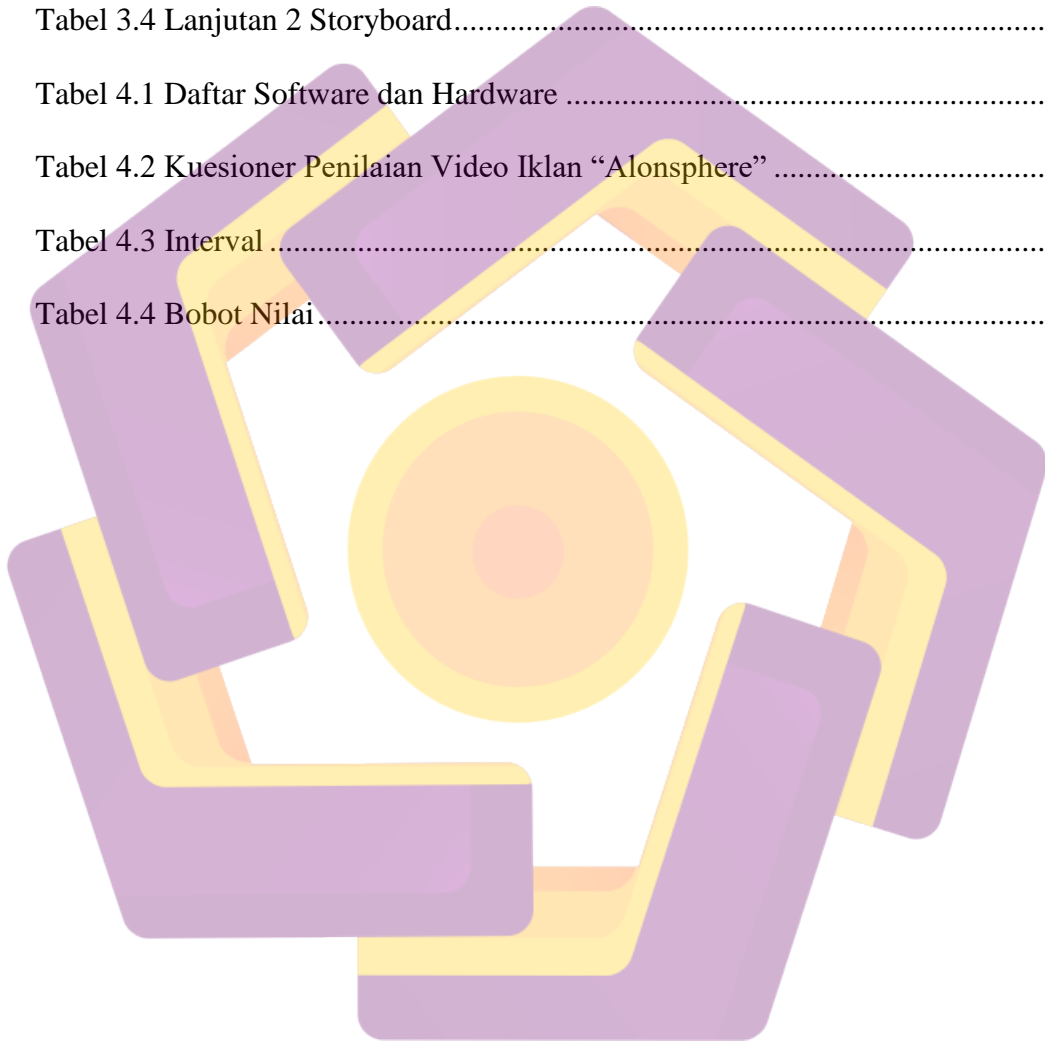
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan 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 Brand Alonsphere.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
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.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

2.2	Landasan Teori :.....	10
2.2.1	Software yang digunakan :.....	10
2.2.1.1	Magix Vegas Pro 18.....	10
2.2.1.2	Photoshop CS6.....	10
2.2.2	Iklan.....	10
2.2.2.1	Jenis Iklan	10
2.2.3	Multimedia	11
2.2.3.1	Definisi Multimedia	11
2.2.3.2	Elemen Multimedia.....	12
2.2.4	Tahapan Pengerjaan Iklan.....	13
2.2.4.1	Pra Produksi	13
2.2.4.2	Produksi	14
2.2.4.3	Pasca Produksi	16
2.2.5	Skala Likert	18
BAB III	20
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Brand Clothing Alonsphere.....	20
3.1.2	Visi dan Misi.....	21
3.1.2.1	Visi.....	21
3.1.2.2	Misi	21
3.1.3	Tujuan	22
3.1.4	Profil.....	22
3.1.5	Struktur Organisasi Perusahaan.....	22
3.1.6	Jenis Pelayanan.....	23
3.1.7	Produksi dan Penjualan.....	24
3.1.8	Perencanaan Promosi	24
3.1.9	Konten Promosi.....	24
3.1.10	Logo Usaha	25
3.2	Analisis Masalah	25
3.2.1	Identifikasi Masalah	25
3.2.2	Wawancara.....	26

3.2.3	Observasi.....	26
3.2.4	Hasil Analisa Masalah.....	26
3.3	Analisis Kelayakan.....	27
3.4	Analisis Kebutuhan	28
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	28
3.4.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	29
3.5	Tahap Pra-Produksi.....	30
3.5.1	Ide Cerita.....	31
3.5.2	Storyboard.....	31
BAB IV	35
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Tahap Produksi	35
4.1.1	Pengambilan Gambar (Shooting).....	35
4.1.2	Editing Video	36
4.2	Pasca Produksi	57
4.2.1	Compositing	57
4.2.2	Rendering.....	57
4.3.2	Hasil Penilaian Responden.....	60
BAB V	67
PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		1
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 3.2 Storyboard.....	32
Tabel 3.3 Lanjutan 1 Storyboard.....	33
Tabel 3.4 Lanjutan 2 Storyboard.....	34
Tabel 4.1 Daftar Software dan Hardware	35
Tabel 4.2 Kuesioner Penilaian Video Iklan “Alonsphere”	62
Tabel 4.3 Interval	63
Tabel 4.4 Bobot Nilai.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan	22
Gambar 3.2 Logo Usaha	25
Gambar 4.1 New Project.....	36
Gambar 4.2 Import File.....	37
Gambar 4.3 Pilih Footage	38
Gambar 4.4 File Project	39
Gambar 4.5 Memasukan Audio	39
Gambar 4.6 Gambar Audio.....	39
Gambar 4.7 Memindahkan File Project ke Timeline.....	40
Gambar 4.8 Cara Mematikan Audio	40
Gambar 4.9 Menyusun Footage Sesuai Dengan Konsep.....	41
Gambar 4.10 Cara Memberikan Efek Slowmotion.....	42
Gambar 4.11 Conform To Project Frame Rate	42
Gambar 4.12 Menambahkan Text Pada Video	43
Gambar 4.13 Menambahkan Text Pada Video	43
Gambar 4.14 Menambahkan Text Sesuai Konsep.....	44
Gambar 4.15 Tulis Text Sesuai Konsep.....	45
Gambar 4.16 Meletakkan Text Sesuai Konsep.....	45
Gambar 4.17 Menambahkan Efek Pada Video	45
Gambar 4.18 Pemberian Tracking Pada Text	46
Gambar 4.19 Menulis Text Yang Akan di Tracking.....	46
Gambar 4.20 Motion Tracking.....	47

Gambar 4.21 Jendela Motion Tracking.....	48
Gambar 4.22 Pemberian Titik Tracking Sesuai Kontras Warna.....	49
Gambar 4.23 Track Both Direction.....	50
Gambar 4.24 Proses Tracking	50
Gambar 4.25 Pilih Text Yang Akan di Motion Tracking	51
Gambar 4.26 Implementasi Motion Tracking Pertama.....	51
Gambar 4.27 Implementasi Motion Tracking Kedua	52
Gambar 4.28 Implementasi Motion Tracking Ketiga	52
Gambar 4.29 Implementasi Motion Tracking Keempat	53
Gambar 2.30 Implementasi Motion Tracking Kelima	53
Gambar 4.31 Render As	54
Gambar 4.32 Tombol Render As	54
Gambar 4.33 Menu Render	55
Gambar 4.34 Rendering	56
Gambar 4.35 File Video.....	56
Gambar 4.36 Video Jadi.....	56
Gambar 4.37 Kuisisioner Penilaian Video Iklan “Alonsphere”	58
Gambar 4.38 Lanjutan Pengisian Kuisisioner	59
Gambar 4.39 Hasil Pernyataan 1	60
Gambar 4.40 Hasil Pernyataan 2.....	60
Gambar 4.41 Hasil Pernyataan 3	61
Gambar 4.42 Hasil Pernyataan 4	61
Gambar 4.43 Hasil Pernyataan 5	62

INTISARI

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang ini memiliki pengaruh besar dalam pengenalan suatu produk dan penyebaran informasi. Dengan adanya pengaruh dari teknologi maka penyebaran informasi mengenai suatu barang atau jasa semakin lebih mudah dan tersampaikan secara efektif.

Media video motion tracking merupakan beberapa solusi yang bagus dalam pengenalan suatu produk dalam bentuk visual. Dengan media video motion tracking tersebut menghasilkan media gambar, teks, suara (audio). Hasil dari video info grafis dengan teknik motion tracking ini diharapkan dapat membantu Alonsphere untuk menyebarkan informasi dari produk Kaos yang dihasilkan. Dari pembahasan diatas penulis tertarik untuk menyajikan judul : Pembuatan Video Iklan Alonsphere Dengan Teknik Motion Tracking.

Teknik Motion Tracking yang diterapkan dalam pembuatan iklan menggunakan Software Vegas Pro19. Media iklan ini berisikan video tentang produk kaos Alonsphere dengan harapan media ini dapat memberikan informasi mengenai berbagai macam produk yang ada di Alonsphere kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: Media iklan dan Motion Tracking

ABSTRACT

The influence of information and communication technology in this day and age has a major influence in the introduction of a product and the dissemination of information. With the influence of technology, the dissemination of information about an item or service is getting easier and conveyed effectively.

Video motion tracking media are some good solutions in introducing a product in a visual form. With the motion tracking video media, it produces image, text, sound (audio) media. The results of this infographic video with motion tracking techniques are expected to help Alonsphere to disseminate information about the resulting T-shirt products. From the discussion above, the author is interested in presenting the title: Making Alonsphere Advertising Video With Motion Tracking Techniques.

Motion Tracking technique that is applied in making advertisements using Vegas Pro19 Software. This advertising media contains videos about Alonsphere t-shirt products with the hope that this media can provide information about various kinds of products in Alonsphere to the wider community.

Keywords: Advertising media and Motion Tracking.

