

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT “ANTI HOAX” PADA
KARANG TARUNA BAKTI ABDI PERTIWI
YOGYAKARTA DENGAN METODE
MOTION TRACKING DAN
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

BAGUS WIBISANA (15.01.3512)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT “ANTI HOAX” PADA
KARANG TARUNA BAKTI ABDI PERTIWI
YOGYAKARTA DENGAN METODE
MOTION TRACKING DAN
MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh :

BAGUS WIBISANA (15.01.3512)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT “ANTI HOAX” PADA
KARANG TARUNA BAKTI ABDI PERTIWI
YOGYAKARTA DENGAN METODE
MOTION TRACKING DAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Wibisana 15.01.3512

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 26 Oktober 2017

Dosen Pembimbing



JOKO DWI SANTOSO, M.Kom

NIK. 190302181

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “ANTI HOAX” PADA KARANG TARUNA BAKTI ABDI PERTIWI YOGYAKARTA DENGAN METODE MOTION TRACKING DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Wibisana 15.01.3512

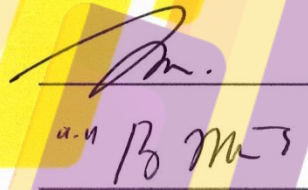
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri, dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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.

Yogvakarta, 6 Februari 2018




Bagus Wibisana

15.01.3512

MOTTO

“Man Jadda Wajada”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya , sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Dalam kesempatan ini, penulis juga sangat berterimakasih kepada orang-orang yang membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan dan kemudahan .
2. Keluarga, terutama kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Orang yang telah banyak memberikan pelajaran hidup dan inspirasi kepada saya.
4. Teman-teman yang sudah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Dan juga teman-teman 15-D3TI yang banyak memberikan inspirasi dan dukungan kepada saya, sejak pertama masuk bangku perkuliahan hingga sekarang yang sangat berkesan dan bermakna dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT , karena atas ridho dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Diploma III pada Jurusan Teknik Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis merasa bahwa menyusun tugas akhir ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

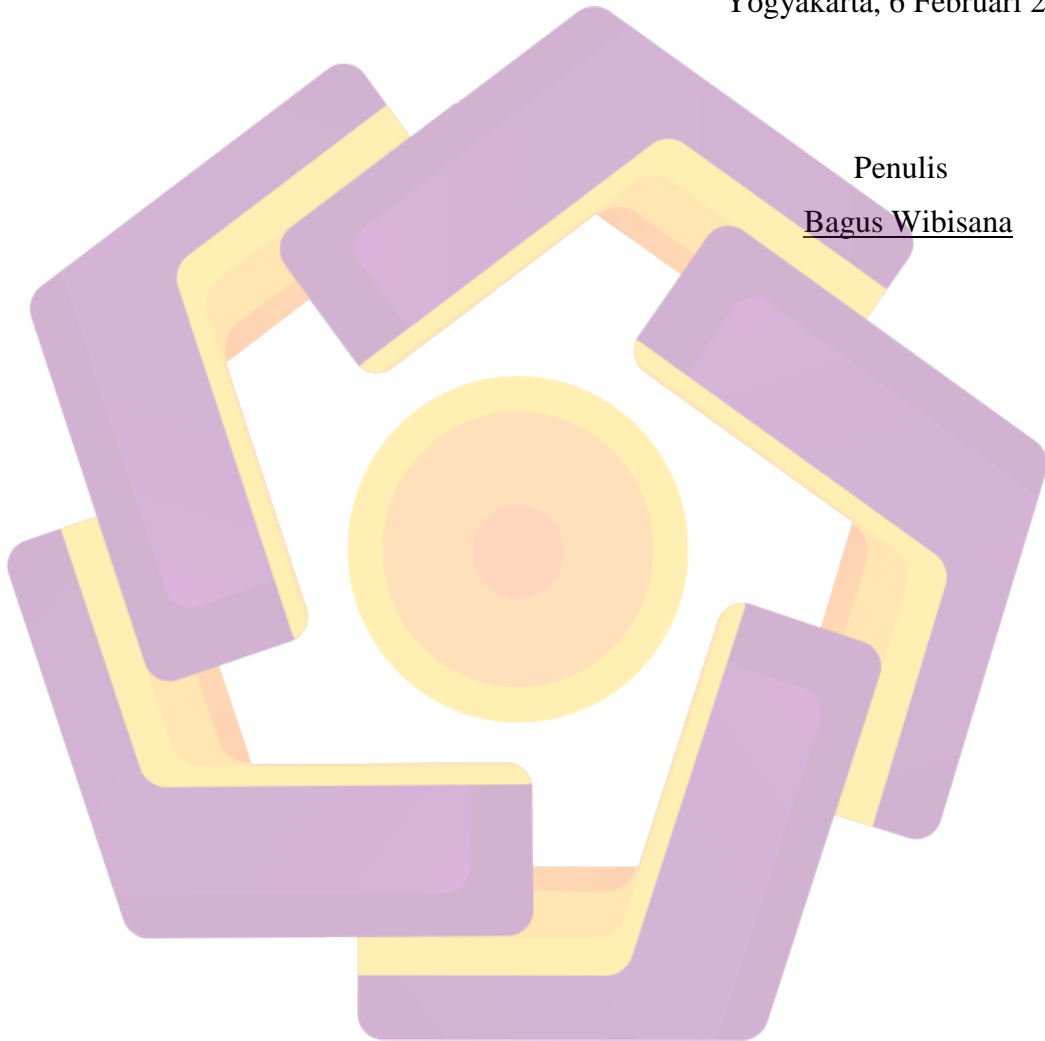
1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai sesuai rencana.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng sebagai ketua Jurusan Teknik Informatika. Yang bersedia memberikan masukan kepada kami demi kelancaran Tugas Akhir ini.
4. Bapak Joko Dwi Santoso M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.

Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak

kekurangan yang harus dibenahi. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Namun penulis berharap Tugas Akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 Februari 2018

Penulis
Bagus Wibisana



DAFTAR ISI

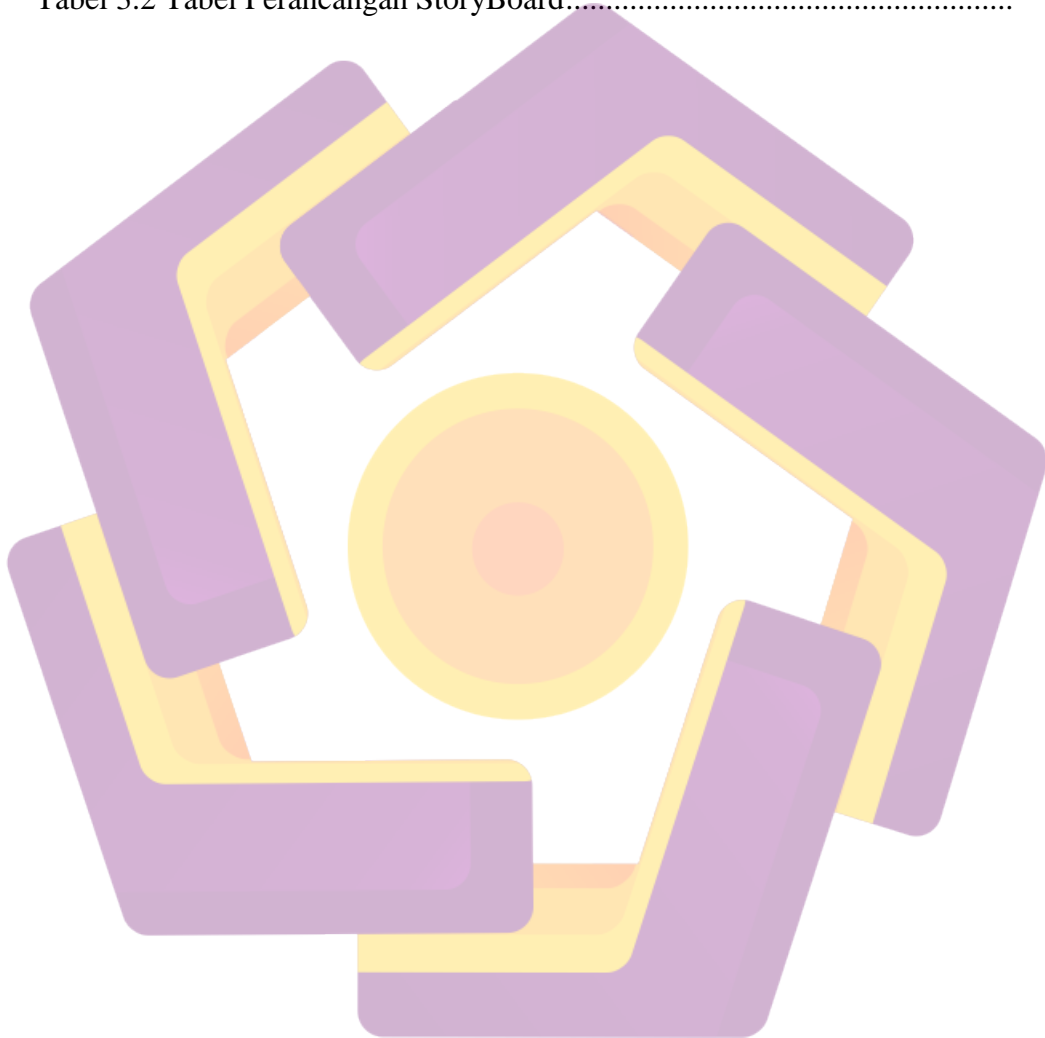
COVER	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Metode Perancangan.....	3
1.6 Struktur Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Tabel Perbandingan Penelitian	6
2.3 Landasan Teori	7
2.3.1 Pengertian Periklanan	7
2.3.2 Sejarah Periklanan Televisi	7
2.3.3 Jenis Iklan	8
2.3.4 Tujuan Periklanan Televisi.....	8

2.3.5 Fungsi Media Periklanan	8
2.4 Definisi Iklan Layanan Masyarakat.....	10
2.4.1 Iklan Layanan Masyarakat Menurut Agus Madjadikara	10
2.4.2 Iklan Layanan Masyarakat Menurut Rhenald Kasali	11
2.5 Pengertian Hoax.....	11
2.5.1 Fenomena Hoax	11
2.5.2 Informasi Hoax	11
2.5.3 Sanksi Bagi Pelaku Penyebar Hoax	12
2.6 Multimedia.....	12
2.6.1 Pengertian Multimedia	12
2.6.2 Sejarah Multimedia	13
2.6.3 Definisi Multimedia.....	13
2.6.4 Pentingnya Multimedia	14
2.6.5 Definisi Desain Grafis	14
2.6.6 Kategori Multimedia.....	15
2.6.7 Elemen Multimedia	16
2.7 Tahap Produksi	17
2.7.1 Pra Produksi.....	17
2.7.2 Produksi.....	18
2.7.3 Pasca Produksi.....	18
2.8 Software Yang Digunakan.....	18
2.8.1 Adobe After Effect CS6	18
2.8.2 Adobe Photoshop CS6.....	19
2.8.3 Adobe Premiere Pro CS6.....	20
2.9 Pengertian Motion Graphic dan Motion Tracking.....	21
2.9.1 Motion Grafik	21
2.9.2 Motion Tracking	22
2.9.3 Karakteristik Motion Graphic.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Pengertian Organisasi	24
3.1.1 Karang Taruna Bakti Abdi Pertiwi.....	24

3.1.2 Sejarah Terbentuknya Karang Taruna.....	24
3.1.3 Visi dan Misi Karang Taruna	25
3.1.4 Struktur Organisasi Karang Taruna Bakti Abdi Pertiwi.....	27
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	29
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.3 Rancangan Umum	30
3.3.1 Menentukan Tema Iklan.....	30
3.3.2 Menentukan Software.....	30
3.4 Perancangan Iklan.....	31
3.4.1 Brainstroming Iklan.....	31
3.4.2 Konsep Iklan.....	31
3.4.3 Naskah Video Iklan	32
3.4.4 Perancangan StoryBoard	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Produksi	37
4.1.1 Pengambilan Video	38
4.1.2 Pembuatan Objek Desain Grafis	38
4.1.3 Penerapan Teknik Motion Tracking	40
4.1.4 Penerapan Teknik Motion Graphic.....	44
4.1.5 Pembuatan Narasi.....	50
4.2 Pasca Produksi	53
4.2.1 Compositing	53
4.2.2 Rendering	55
4.3 Hasil Akhir Produksi	55
4.4 Implementasi.....	56
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

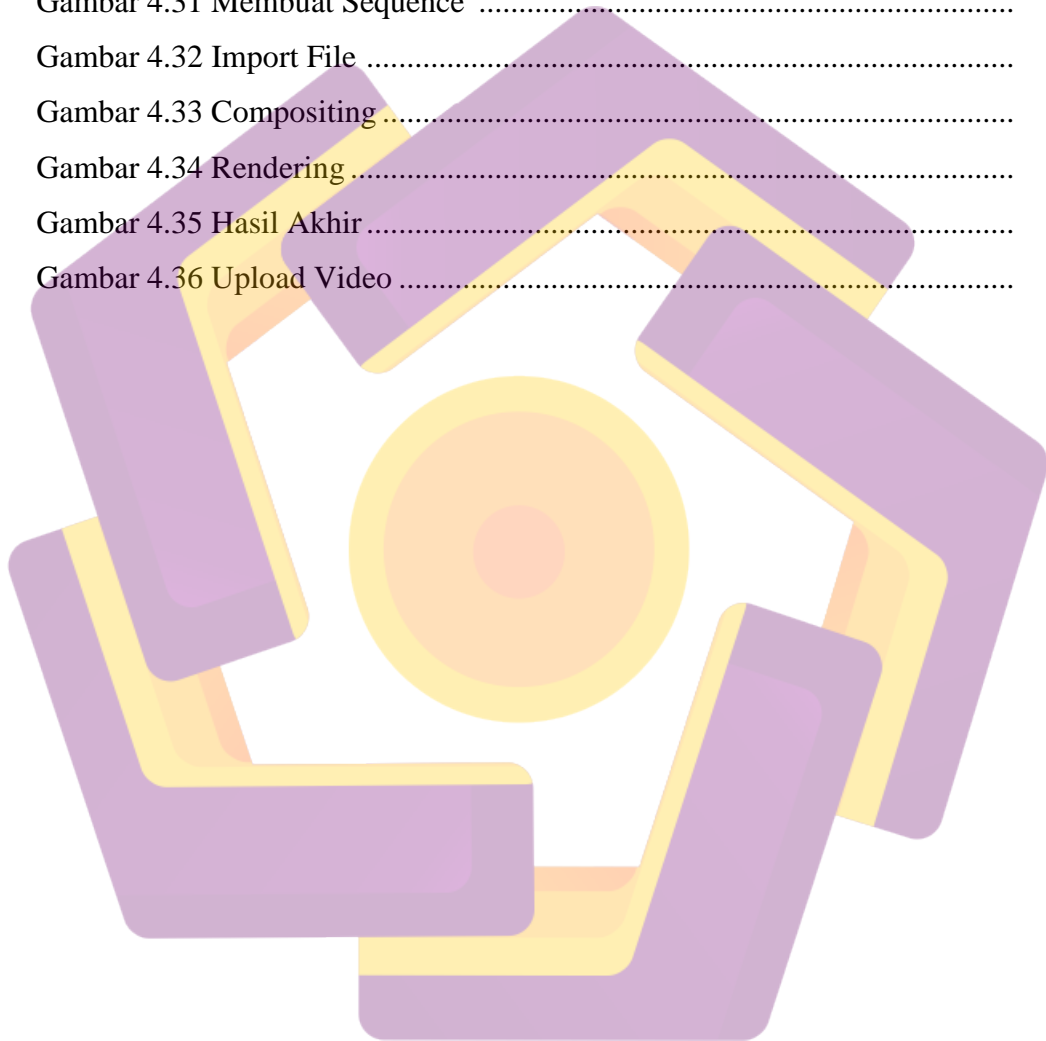
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	6
Tabel 3.1 Tabel Naskah Iklan	34
Tabel 3.2 Tabel Perancangan StoryBoard.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe After Effect CS6	19
Gambar 2.2 Adobe Photoshop CS6	20
Gambar 2.3 Adobe Premiere Pro CS6	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.1 Penggunaan Software dan Hardware	37
Gambar 4.2 Pembuatan Dokumen Baru.....	38
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Objek.....	39
Gambar 4.4 Proses Penyimpanan Proyek	39
Gambar 4.5 Import File Video	40
Gambar 4.6 Import File Vector	41
Gambar 4.7 Pre-Compose Layer.....	41
Gambar 4.8 Null Object	42
Gambar 4.9 Presets Tracker	42
Gambar 4.10 Track Point	43
Gambar 4.11 Titik Tracking.....	43
Gambar 4.12 Pemilihan Parent	44
Gambar 4.13 Membuat Proyek Baru	45
Gambar 4.14 Motion Graphic Scene 2.....	45
Gambar 4.15 Motion Graphic Scene 3.....	46
Gambar 4.16 Motion Graphic Scene 4.....	46
Gambar 4.17 Motion Graphic Scene 5.....	47
Gambar 4.18 Typewriter Presets.....	47
Gambar 4.19 Motion Graphic Scene 6.....	48
Gambar 4.20 Motion Graphic Scene 7.....	48
Gambar 4.21 Motion Graphic Scene 8.....	49
Gambar 4.22 Motion Graphic Scene 9.....	49
Gambar 4.23 Motion Graphic Scene 10.....	50
Gambar 4.24 Motion Graphic Scene 11.....	50
Gambar 4.25 Membuka File Rekaman	51

Gambar 4.26 Menyeleksi Suara Bising.....	51
Gambar 4.27 Menghilangkan Noise	52
Gambar 4.28 Noise Reduction Proses.....	52
Gambar 4.29 Noise Reduction	52
Gambar 4.30 Simpan File Audio	53
Gambar 4.31 Membuat Sequence	53
Gambar 4.32 Import File	54
Gambar 4.33 Compositing	54
Gambar 4.34 Rendering	55
Gambar 4.35 Hasil Akhir	56
Gambar 4.36 Upload Video	56



INTISARI

Di zaman perkembangan era digital saat ini, media sosial seakan menjadi bagian hidup yang tak terlepas bagi setiap orang. Media sosial seakan berubah menjadi kebutuhan pokok sehari-hari bagi manusia. Kapan dan kemana pun kita pergi, dengan mudahnya kita akan menjumpai orang-orang sedang mengakses sosial media.

Namun pada belakangan ini tepatnya pada kasus pemilihan gubernur DKI Jakarta pada tahun 2017 lalu muncul kejadian yang sangat luar biasa yang dapat meresahkan warga yaitu munculnya berita hoax. Pada saat itu berita hoax digunakan untuk menjatuhkan lawan yang berisi konten yang tidak sesuai fakta yang terjadi. Berita hoax kerap beredar melalui pesan singkat, *click bait*, video dan yang paling banyak ada di media sosial seperti twitter, facebook dan WhatsApp.

Oleh sebab itu Karang Taruna Bakti Abdi pertiwi sebagai lembaga pemuda penerus bangsa ingin membuat Iklan layanan Masyarakat untuk melawan hoax berbasis Animasi Motion Tracking dan Motion Graphic. Diharapkan dengan adanya iklan ini masyarakat bisa terhindar dari berita hoax dan menciptakan masyarakat indonesia Anti Hoax

Kata Kunci: *hoax, Motion Graphic, Motion Tracking*

ABSTRACT

In the era of the development of the digital age today, social media seems to be an unattended part of life for everyone. Social media seemed to be transformed into a daily basic need for humans. When and where we go, we will easily find people accessing social media.

But in recent years precisely in the case of the election of Jakarta governor in 2017 and then appears a very extraordinary event that can be troubling the citizen that is the emergence of hoax news. At that time the hoax news was used to bring down an opponent that contained content that did not match the facts that occurred. News hoaxes are often circulated through short messages, click bait, videos and the most in social media like twitter, facebook and WhatsApp.

Therefore Karang Taruna Bakti Abdi pertiwi as the nation's next youth institution wants to make Public Service Ads to fight hoax based Motion Tracking and Motion Graphic Animation. It is expected that with this ad people can avoid hoax news and create Indonesian society Anti Hoax

Keywords : *hoax, Motion Graphic, Motion Tracking*

