

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AR GROUP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rizky Amanullah**

**17.11.0987**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AR GROUP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rizky Amanullah**

**17.11.0987**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AR GROUP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Amanullah**

**17.11.0987**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Januari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA AR GROUP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Amanullah**

**17.11.0987**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 September 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302412**

**Bernadhed, M.Kom.**  
**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 September 2021

**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, 16 September 2021



Rizky Amanullah

NIM. 17.11.0987

## MOTTO

"Suatu hari aku ingin menjadi sesuatu yang berharga bagi orang lain".

*(Gaara)*

“Semua ini hanya masalah waktu, setiap orang memiliki dosis waktunya sendiri”

*(Unknown)*

“Terkadang kata-kata jalanan lebih motivasional dari pada seorang motivator”

*(Unknown)*

“Jangan pedulikan kata orang, angkat kepalamu tingi-tinggi dan terus maju”

*(Midoriya Izuku)*

“Life goes on, you make a choice and don't look back”

*(Unknown)*

## PERSEMBAHAN

Pertama dan yang paling utama, saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua yaitu Bapak dan Ibu yang senantiasa memberikan semangat serta doa, semoga mereka selalu dalam lindungan-Nya.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom, yang telah memberikan bimbingan selama pelaksanaan penelitian, semoga selalu mendapatkan banyak keberkahan dan dilancarkan segala urusannya.
3. AR GROUP Temanggung yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih kepada Mas Ari Wibowo selaku owner karena sudah membantu saya, lapang dada menerima pendapat saya serta sudah memberi masukan untuk video company profile ini dengan baik.
4. Teman-teman panitia Produksi Multimedia PPM 2020 yang selalu mendorong dan memberikan semangat, motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman dari kelas Informatika IF01 2017 yang telah berjuang Bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan khususnya Teman-teman dari Uwuhnisty Squad yang sudah selalu membantu saya disaat saya kesusahan dan kebingungan serta banyak memberikan semangat.
6. Dan yang terakhir saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri saya sendiri.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh perkuliahan di Universitas AMIKOM YOGYAKARTA.



5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar mampu menyampaikan kritik serta saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 28 September 2020

Penulis,

Rizky Amanullah

17.11.0987

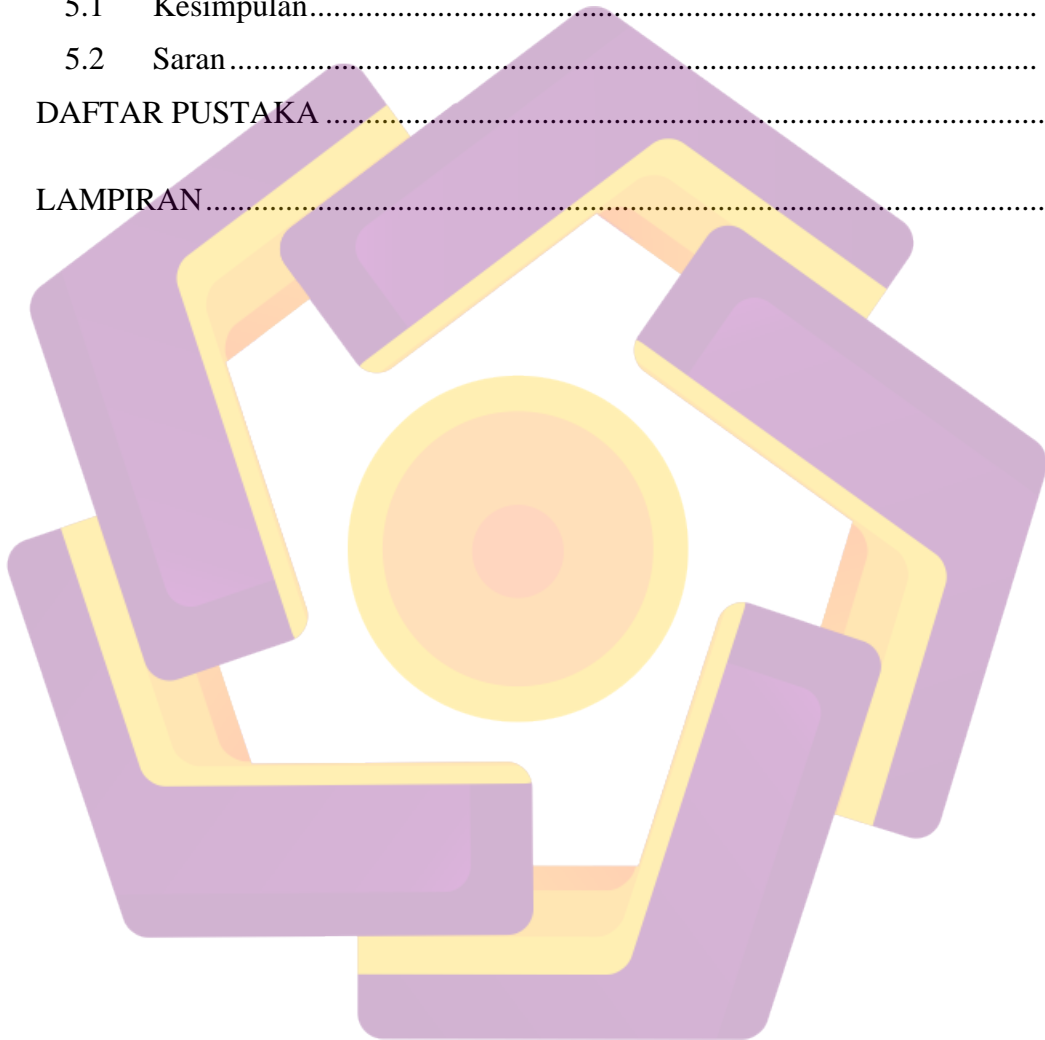
## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| JUDUL .....                            | I     |
| PERSETUJUAN .....                      | II    |
| PENGESAHAN .....                       | III   |
| PERNYATAAN.....                        | IV    |
| MOTTO .....                            | V     |
| PERSEMBAHAN.....                       | VI    |
| KATA PENGANTAR .....                   | VII   |
| DAFTAR ISI.....                        | IX    |
| DAFTAR TABEL.....                      | XIII  |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | XIV   |
| INTISARI.....                          | XVIII |
| ABSTRACT.....                          | XIX   |
| BAB I .....                            | 1     |
| PENDAHULUAN .....                      | 1     |
| 1.1 Latar Belakang.....                | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah .....              | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah.....               | 3     |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian ..... | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....            | 4     |
| 1.6 Metode Penelitian.....             | 4     |

|                |                                     |    |
|----------------|-------------------------------------|----|
| 1.6.1          | Metode Pengumpulan Data .....       | 5  |
| 1.6.2          | Metode Analisis .....               | 5  |
| 1.6.3          | Metode Perancangan .....            | 5  |
| 1.7            | Sistematika Penulisan .....         | 6  |
| BAB II         | .....                               | 8  |
| LANDASAN TEORI | .....                               | 8  |
| 2.1            | Tinjauan Pustaka .....              | 8  |
| 2.2            | Konsep Dasar Multimedia .....       | 11 |
| 2.2.1          | Definisi Multimedia .....           | 11 |
| 2.2.2          | Elemen Multimedia .....             | 11 |
| 2.3            | Konsep Dasar Video .....            | 15 |
| 2.3.1          | Pengertian Video .....              | 15 |
| 2.3.2          | Standar Video .....                 | 15 |
| 2.3.3          | Jenis Video .....                   | 18 |
| 2.4            | Media Promosi .....                 | 19 |
| 2.4.1          | Pengertian Promosi .....            | 19 |
| 2.4.2          | Definisi Iklan .....                | 20 |
| 2.5            | Teknik Live Shoot .....             | 20 |
| 2.5.1          | Tipe shoot dalam Live Shoot .....   | 20 |
| 2.6            | Motion Graphic .....                | 26 |
| 2.6.1          | Konsep Teknik Motion Graphic .....  | 26 |
| 2.7            | Analisis Masalah .....              | 26 |
| 2.7.1          | Analisis SWOT .....                 | 26 |
| 2.8            | Metode Perancangan .....            | 28 |
| 2.8.1          | Tahapan Pra Produksi .....          | 28 |
| 2.8.2          | Tahap Produksi .....                | 29 |
| 2.8.3          | Tahap Pasca Produksi .....          | 29 |
| 2.9            | Evaluasi .....                      | 29 |
| 2.9.1          | Skala Likert .....                  | 30 |
| 2.9.2          | Rumus Presentase Skala Likert ..... | 30 |
| BAB III        | .....                               | 32 |

|  |     |
|--|-----|
| ANALISIS DAN PERANCANGAN.....                                      | 32  |
| 3.1    Tinjauan Umum.....  | 32  |
| 3.1.1    Latar Belakang Perusahaan.....                            | 32  |
| 3.1.2    Visi dan Misi Perusahaan.....                             | 33  |
| 3.1.3    Logo Perusahaan.....                                      | 33  |
| 3.2    Pengumpulan Data.....                                       | 34  |
| 3.2.1    Wawancara.....  | 34  |
| 3.2.2    Observasi.....  | 35  |
| 3.3    Analisis Masalah.....                                       | 39  |
| 3.3.1    Analisis SWOT.....  | 39  |
| 3.4    Analisis Kebutuhan Sistem.....                              | 42  |
| 3.4.1    Kebutuhan fungsional.....                                 | 42  |
| 3.4.2    Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....                    | 43  |
| 3.5    Perancangan.....  | 46  |
| 3.5.1    Perancangan Konsep.....                                   | 46  |
| 3.5.2    Naskah.....   | 47  |
| BAB IV.....  | 60  |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....                                   | 60  |
| 4.1    Produksi.....   | 60  |
| 4.1.1    Pembuatan Aset.....                                       | 60  |
| 4.1.2    Produksi Video.....                                       | 69  |
| 4.1.3    Produksi Suara.....                                       | 74  |
| 4.2    Pasca Produksi.....   | 79  |
| 4.2.1    Compositing.....  | 79  |
| 4.2.2    Editing.....  | 97  |
| 4.2.3    Rendering.....  | 100 |
| 4.3    Evaluasi.....   | 100 |
| 4.3.1    Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir..... | 100 |
| 4.3.2    Kuisisioner.....  | 105 |
| 4.4    Implementasi.....   | 110 |

|                      |                                 |     |
|----------------------|---------------------------------|-----|
| 4.4.1                | Penyerahan Video .....          | 110 |
| 4.4.2                | Mengunggah ke Media Sosial..... | 111 |
| BAB V.....           |                                 | 112 |
| PENUTUP.....         |                                 | 112 |
| 5.1                  | Kesimpulan.....                 | 112 |
| 5.2                  | Saran.....                      | 113 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |                                 | 114 |
| LAMPIRAN.....        |                                 | 116 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert .....          | 30 |
| Tabel 2. 3 Rumus Presentase .....               | 31 |
| Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....                | 31 |
| Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....                    | 40 |
| Tabel 3. 2 Peralatan Produksi.....              | 43 |
| Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi.....     | 43 |
| Tabel 3. 4 Perangkat Lunak yang Digunakan ..... | 44 |
| Tabel 3. 5 Personil Produksi .....              | 45 |
| Tabel 3. 6 Tabel Naskah Cerita.....             | 47 |
| Tabel 3. 7 StoryBoard .....                     | 51 |
| Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....                    | 40 |
| Tabel 3. 2 Peralatan Produksi.....              | 43 |
| Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi.....     | 43 |
| Tabel 3. 4 Perangkat Lunak yang Digunakan ..... | 44 |
| Tabel 3. 5 Personil Produksi .....              | 45 |
| Tabel 3. 6 Tabel Naskah Cerita.....             | 47 |
| Tabel 3. 7 StoryBoard .....                     | 51 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia.....                     | 12 |
| Gambar 2. 2 Text.....                                       | 12 |
| Gambar 2. 3 Image.....                                      | 13 |
| Gambar 2. 4 Audio.....                                      | 13 |
| Gambar 2. 5 Video .....                                     | 14 |
| Gambar 2. 6 Animasi .....                                   | 14 |
| Gambar 2. 7 Standart Video NTSC.....                        | 16 |
| Gambar 2. 8 Standart video PAL .....                        | 16 |
| Gambar 2. 9 Standart video SECAM.....                       | 17 |
| Gambar 2. 10 Standart video HDTV .....                      | 18 |
| Gambar 2. 11 Extreme Long Shoot.....                        | 21 |
| Gambar 2. 12 Long Shoot .....                               | 22 |
| Gambar 2. 13 Medium Long Shoot.....                         | 23 |
| Gambar 2. 14 Medium Shoot .....                             | 23 |
| Gambar 2. 15 Close Up.....                                  | 24 |
| Gambar 2. 16 Big Close Up .....                             | 25 |
| Gambar 2. 17 Extreme Close Up .....                         | 25 |
| Gambar 3. 1 Logo AR GROUP .....                             | 33 |
| Gambar 3. 2 Tampilan google bisnis .....                    | 35 |
| Gambar 3. 3 Sosial Media Instagram AR COMP & CELL.....      | 36 |
| Gambar 3. 4 Sosial Media Instagram AR KAMERA SUMOWONO ..... | 37 |
| Gambar 3. 5 Sosial Media Instagram AR KAMERA JAMBU .....    | 37 |
| Gambar 3. 6 Sosial Media Instagram AR KAMERA GRABAG .....   | 38 |
| Gambar 3. 7 Sosial Media Instagram AR PHOTO & VIDEO .....   | 39 |
| Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....                    | 61 |
| Gambar 4. 2 Menu Tools .....                                | 61 |
| Gambar 4. 3 Pen Tool .....                                  | 62 |
| Gambar 4. 4 Direct Selection Tool .....                     | 62 |
| Gambar 4. 5 Move Tool.....                                  | 63 |
| Gambar 4. 6 Gambar Maps .....                               | 63 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 7 Gambar Maps .....   | 64 |
| Gambar 4. 8 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Gambar .....                     | 64 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Lembar Kerja .....   | 65 |
| Gambar 4. 10 Shape Tools .....  | 65 |
| Gambar 4. 11 Perintah warp.....   | 66 |
| Gambar 4. 12 Ilustrasi aset.....  | 66 |
| Gambar 4. 13 Ilustrasi Divisi Penyewaan Kamera .....                                | 67 |
| Gambar 4. 14 Ilustrasi Divisi Dokumentasi .....                                     | 68 |
| Gambar 4. 15 Ilustrasi Divisi Counter Penjualan .....                               | 68 |
| Gambar 4. 16 Ilustrasi Divisi Reparasi .....  | 69 |
| Gambar 4. 17 Pengambilan gambar kegiatan pelayanan kostumer (1) (Medium shoot)..... | 70 |
| Gambar 4. 18 Pengambilan gambar kegiatan pelayanan kostumer (2) (Medium shoot)..... | 70 |
| Gambar 4. 19 Pengambilan gambar kegiatan penyewaan kamera.....                      | 70 |
| Gambar 4. 20 Pengambilan gambar reparasi smartphone (Close-up).....                 | 71 |
| Gambar 4. 21 Pengambilan gambar reparasi kamera (Close-up) .....                    | 71 |
| Gambar 4. 22 Pengambilan gambar reparasi software (Close-up) .....                  | 71 |
| Gambar 4. 23 Pengambilan gambar reparasi laptop (Close-up) .....                    | 72 |
| Gambar 4. 24 Pengambilan Gambar sesi foto (Medium shoot).....                       | 72 |
| Gambar 4. 25 Pengambilan gambar sesi video (Medium shoot) .....                     | 72 |
| Gambar 4. 26 Pengambilan gambar pembukuan (medium shoot).....                       | 73 |
| Gambar 4. 27 Pengambilan gambar pembukuan (Close-up) .....                          | 73 |
| Gambar 4. 28 Pengambilan gambar proses editing (medium shoot) .....                 | 74 |
| Gambar 4. 29 Rekaman suara narasi.....  | 74 |
| Gambar 4. 30 Tampilan import file.....  | 75 |
| Gambar 4. 31 Tampilan capture noise print.....                                      | 76 |
| Gambar 4. 32 Tampilan blok keseluruhan audio .....                                  | 76 |
| Gambar 4. 33 Tampilan Noise reduction .....   | 76 |
| Gambar 4. 34 Tampilan lembar kerja noise reduction.....                             | 77 |
| Gambar 4. 35 Tampilan Effect Rack.....  | 77 |



|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 36 Tampilan Lembar kerja Multiband Compressor .....         | 78 |
| Gambar 4. 37 Tampilan proses penyimpanan.....                         | 78 |
| Gambar 4. 38 Tampilan menu Composition .....                          | 80 |
| Gambar 4. 39 Tampilan lembar kerja composition.....                   | 80 |
| Gambar 4. 40 Tampilan Pemilihan Edit layer.....                       | 81 |
| Gambar 4. 41 Tampilan bahan gambar grafis.....                        | 81 |
| Gambar 4. 42 Tampilan Gambar grafis pada timeline.....                | 82 |
| Gambar 4. 43 Tampilan pengaturan parent.....                          | 82 |
| Gambar 4. 44 Tampilan pengaturan waktu dan scale .....                | 82 |
| Gambar 4. 45 Tampilan pengaturan position.....                        | 82 |
| Gambar 4. 46 Tampilan Pemilihan Edit layer.....                       | 83 |
| Gambar 4. 47 Tampilan bahan ilustrasi divisi .....                    | 83 |
| Gambar 4. 48 Tampilan gambar ilustrasi divisi pada timeline .....     | 84 |
| Gambar 4. 49 Tampilan pengaturan scale.....                           | 84 |
| Gambar 4. 50 Tampilan posisi persegi panjang diatas text.....         | 85 |
| Gambar 4. 51 Tampilan Shape layer.....                                | 85 |
| Gambar 4. 52 Tampilan effect set matte .....                          | 85 |
| Gambar 4. 53 Tampilan effect controls.....                            | 86 |
| Gambar 4. 54 Tampilan layer text setelah diberi effect set matte..... | 86 |
| Gambar 4. 55 Tampilan Tab project .....                               | 87 |
| Gambar 4. 56 Tampilan Tab tracker .....                               | 87 |
| Gambar 4. 57 Tampilan proses Analyze tracking point.....              | 88 |
| Gambar 4. 58 Tampilan Marker.....                                     | 88 |
| Gambar 4. 59 Tampilan proses parenting .....                          | 88 |
| Gambar 4. 60 Tampilan proses penyesuaian.....                         | 89 |
| Gambar 4. 61 Tampilan pembuatan bentuk menggunakan pen tools .....    | 90 |
| Gambar 4. 62 Tampilan perintah trim paths .....                       | 90 |
| Gambar 4. 63 Tampilan trim paths .....                                | 90 |
| Gambar 4. 64 Tampilan layer text.....                                 | 91 |
| Gambar 4. 65 Tampilan layer persegi Panjang .....                     | 91 |
| Gambar 4. 66 Tampilan layer persegi Panjang setelah transparan .....  | 92 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4. 67 Tampilan tab effect.....                                   | 92  |
| Gambar 4. 68 Tampilan effect controls.....                              | 93  |
| Gambar 4. 69 Tampilan pengaturan position pada layer text .....         | 93  |
| Gambar 4. 70 Tampilan track motion .....                                | 93  |
| Gambar 4. 71 Tampilan Analyze forward.....                              | 94  |
| Gambar 4. 72 Tampilan motion tracker .....                              | 95  |
| Gambar 4. 73 Tampilan edit target motion .....                          | 95  |
| Gambar 4. 74 Tampilan proses parenting .....                            | 95  |
| Gambar 4. 75 Tampilan effect CC Light Sweep.....                        | 96  |
| Gambar 4. 76 Tampilan effect control CC light sweep .....               | 96  |
| Gambar 4. 77 Tampilan layer effect cc light sweep.....                  | 97  |
| Gambar 4. 78 Tampilan layer effect cc light sweep dengan keyframe ..... | 97  |
| Gambar 4. 79 Tampilan lembar kerja baru .....                           | 98  |
| Gambar 4. 80 Tampilan Tab Project.....                                  | 98  |
| Gambar 4. 81 Tampilan perintah adobe dynamic link.....                  | 99  |
| Gambar 4. 82 Tampilan Lembar kerja adobe dynamic link.....              | 99  |
| Gambar 4. 83 Tampilan timeline video.....                               | 100 |
| Gambar 4. 84 Foto dengan owner.....                                     | 111 |
| Gambar 4. 85 Youtube Channel AR GROUP.....                              | 111 |

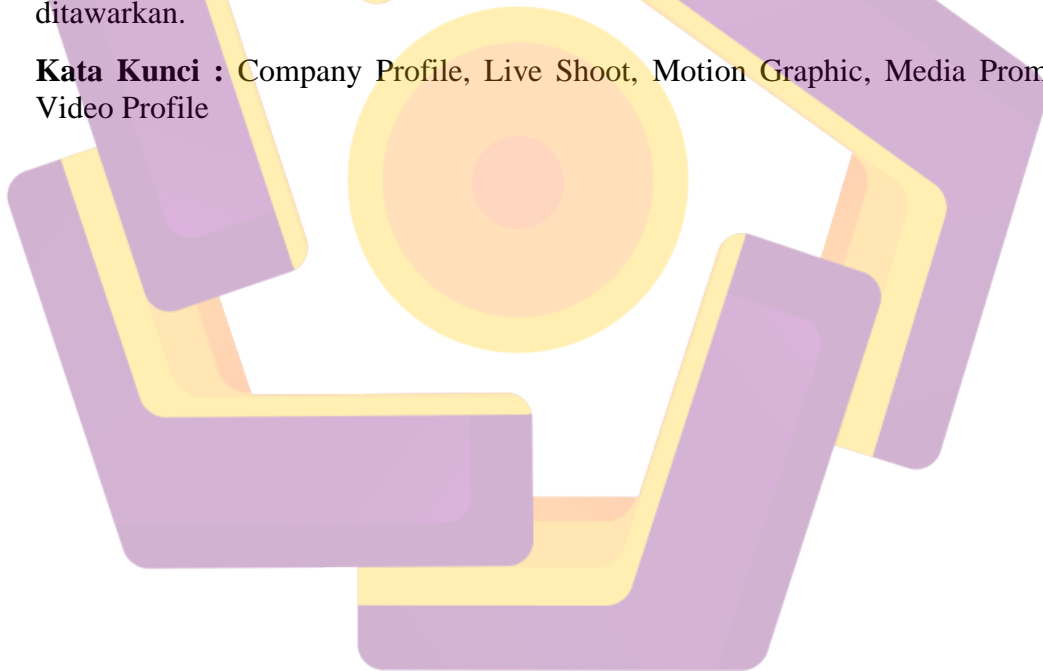
## INTISARI

AR GROUP merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang barang dan jasa yang berlokasi di Sekicir RT 06/RW 07, Klepu, Pringsurat Temanggung, Jawa Tengah. Dalam mempromosikan produk jasanya AR GROUP masih menggunakan cara konvensional dari mulut ke mulut.

Seiring dengan perkembangan media sosial saat ini yang sangatlah pesat, penggunaan iklan sebagai media promosi memiliki dampak yang sangat signifikan dalam mempromosikan suatu barang ataupun jasa. Tujuannya yaitu agar kostumer atau client mampu mendapatkan informasi melalui iklan yang disampaikan. Maka dari itu perusahaan dituntut harus kreatif mempromosi melalui media dalam bentuk iklan yang mempunyai karakteristik seperti kombinasi dari Gambar, Suara, dan Gerakan.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “Implementasi Penggabungan Teknik *Liveshoot* Dan *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi Pada AR GROUP”. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang AR GROUP beserta produk jasa yang ditawarkan.

**Kata Kunci :** Company Profile, Live Shoot, Motion Graphic, Media Promosi, Video Profile



## **ABSTRACT**

*AR GROUP is a business engaged in goods and services located in Sekicir RT 06/RW 07, Klepu, Pringsurat Temanggung, Central Java. In promoting its service products, AR GROUP still uses the conventional method of word of mouth.*

*Along with the current rapid development of social media, the use of advertising as a promotional medium has a very significant impact in promoting a product or service. The goal is that the customer or client is able to get information through the advertisements submitted. Therefore, companies are required to be creative in promotion through media in the form of advertisements that have characteristics such as a combination of Image, Sound, and Movement.*

*From the description above, the author makes a study with the title "Implementation of Merging Liveshoot and Motion Graphic Techniques as Promotional Media in AR GROUP". This research is expected to be a solution to convey information about AR GROUP along with the products and services offered.*

**Keywords** : *Company Profile, Live Shoot, Motion Graphic, Promotional Media, Video Profile*

