

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Galih Mayangga	17.02.0007
Mahbub Ulit Tamam	17.02.0031
Andriani Puja Rahayu	17.02.0116
Rischa Andry S	17.02.0110

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Galih Mayangga	17.02.0007
Mahbub Ulit Tamam	17.02.0031
Andriani Puja Rahayu	17.02.0116
Rischa Andry S	17.02.0110

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rischa Andry Sulistyaningrum	17.02.0110
Galih Mayangga	17.02.0007
Mahbub Ulit Tamam	17.02.0031
Andriani Puja Rahayu	17.02.0116

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 4 Maret 2020

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rischa Andry Sulistyaningrum

17.02.0110

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andriani Puja Rahayu

17.02.0116

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Ibnu Hadi P, M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mahbub Ulit Tamam

17.02.0031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofvan, S.T. M.Kom
NIK. 190302047

Andriyan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Februari 2020



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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
UNTUK COMPANY PROFILE RRI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Mayangga

17.02.0007

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Ikma, M.Kom
NIK. 190302282

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 27 Februari 2020



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berempat (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 26 Maret 2020



Rischa Andry Sulistyningrum

NIM. 17.02.0110



Galih Mayangga

NIM. 17.02.0007



Mahbub Ulit Tamam

NIM. 17.02.0031



Andriani Puja Rahayu

NIM. 17.02.0116

HALAMAN MOTTO

“Semua akan berjaya pada waktunya, terus berjuang walaupun berada di titik terendah yakin cepat atau lama akan berjaya ”

-Galih Mayangga-

“Manusia memang sulit berubah, butuh waktu, butuh belajar, dan tidak ada yang bisa merubahmu, kecuali niat dan kesadaran dirimu **SENDIRI**”

-Andriani Puja Rahayu-

“Berani mencoba melakukan sesuatu yang baik walaupun itu sesulit apapun ,hindarkan sifat pesimis dan tanamkan dalam diri sifat optimis, karena kesuksesan diawali dengan keberanian untuk mencoba sesuatu hal yang baru yang bersifat membangun diri.”

-Mahbub Ulit Tamam-

“Mencoba, jalani, lakukan terlebih dahulu untuk hasil Allah SWT yang menentukan, manusia cukup berusaha.”

-Rischa Andry Sulistyaningrum-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini, dengan penuh rasa terimakasih saya juga mempersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua Bapak Sugeng Sulistiyanto dan Ibu Vivit Vidyawati yang ikhlas membiayain kuliah dan tanpa henti berdoa agar saya sukses
2. Teman – teman seperjuang Mahbub Ulit Tamam, Andriani Puja Rahayu, dan Rischa Andry S yang berjuang bersama – sama untuk menempuh tugas akhir sampai akhirnya lulus. Aku harap kesuksesan dan rejeki yang diberikan Allah S.W.T selalu mengalir kepada teman - teman amin

Galih Mayangga

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini, dengan penuh rasa terimakasih saya juga mempersembahkan kepada :

1. Terimakasih terutama kepada orang tua Saya yang tak pernah berhenti untuk mensupport saya hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tetap waktu.
2. Terimakasih kepada teman-teman saya terutama teman satu kelompok magang dan TA yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Project dan Laporan TA, yang telah sabar memaklumi semua kekurangan Saya. *Pokoknya love banget.*
3. Terimakasih untuk orang yang pernah menyakiti karena telah membuat Saya menjadi semangat dan bangkit dari keterpurukan untuk menjadi seseorang yang lebih kuat dan lebih baik dari masalah.
4. Terimakasih atas segala pengalaman baik yang pernah Saya terima selama Saya menyusun TA ini, semoga dihari-hari berikutnya akan banyak pengalaman baik lainnya yang hadir.
5. Terimakasih atas segala pengalaman buruk yang bisa mengajarkan Saya agar bisa menerima dengan sabar, memaklumi bahwa manusia juga tak luput dari kesalahan dan belajar untuk memperbaikinya dikemudian hari.

Andriani Puja Rahayu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir ini, dengan ini saya juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Surahman dan juga Ibu Muti'ah yang selalu membiayai saya sekolah dari SD sampai sekarang ini dengan ikhlas, dan juga selalu mensupport saya dengan kalimat-kalimat motivasi dan juga dengan doa kedua orang tua saya.
2. Kedua kakak saya yang selalu mensupport saya dalam hal materi ataupun dalam hal sebuah kalimat-kalimat yang bersifat membangun melalui media WhatsApp.
3. Semua keluarga saya dari bu lek , pak lek, dll yang telah memberikan saya sebuah wejangan untuk selalu bersemangat dalam kuliah.
4. Teman sekelompok saya Andriani Puja Rahayu, Galih Mayangga, Rischa Andry yang selalu saling support dan selalu mengerjakan tugas secara bareng-bareng dengan disertai canda tawa biar tetap santuy.
5. Semua teman-teman anak kelas D3 MI 01 dan seluruh angkatan 17 D3 MI yang selalu saling support dan tidak saling menjatuhkan, walaupun ada pergesekan-pergesekan itu adalah hal yang wajar dalam sebuah pertemanan, intinya semoga sukses semua. Aamiin

Mahbub Ulit Tamam

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir ini, dengan ini saya juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Alm. Bapak Hendriyanto dan ibu jumi, yang selalu senantiasa mendukung, mendoakan, dan mendorong saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Teruntuk kakak perempuan saya Nella Indry Martyaningrum yang selalu memberi dukungan dan keyakinan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman KOMA (Komunitas Multimedia Amikom) yang sempat membantu dan selalu memberi dorongan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman D3MI 02 yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman 1 kelompok terimakasih kerja samanya selama 1 semester dan selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan doa sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Rischa Andry Sulityaningrum

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, dan karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Implementasi Teknik Live Shoot dan Motion Graphic untuk Company Profile RRI Yogyakarta”. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih atas bimbingan, saran dan nasihat yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian hingga penyusunan tugas akhir ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua program studi D3 Manajemen Informatika.
3. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Supriatin, M.Kom selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan guna penyempurnaan hasil akhir produksi dari skripsi ini.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Jurusan Sistem Informasi yang mengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman penulis, bila ada benarnya itu atas kehendak Allah, dipersilahkan untuk mengambil manfaatnya, bila ada salahnya itu karena kesalahan dari penulis sendiri oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan

dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kepada saya dan juga kepada orang lain.

Yogyakarta, 04 Maret 2020



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
HALAMAN PERSEMBAHAN	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
INTISARI.....	xxiii
<i>ABSTRACT</i>	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan Penelitian	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4

1.6.3 Metode Pembuatan	4
1.6.4 Metode Testing dan Implementasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Dasar Teori.....	7
2.2 Multimedia.....	9
2.3 Motion Graphic.....	10
2.4 Teknik <i>Live Shoot</i>	10
2.4.1 <i>Type of Shoot</i>	10
2.5 Elemen Multimedia.....	15
2.6 Standar Video.....	18
2.7 Tahap Pengerjaan Video.....	20
2.7.1 Pra Produksi.....	20
2.7.2 Produksi	22
2.7.3 Pasca Produksi.....	24
2.8 Evaluasi.....	26
2.8.1 Sejarah Skala Likert	26
2.8.2 Skala Likert	26
2.8.3 Rumus Presentase Skala Likert	27
BAB III TINJAUAN UMUM.....	29
3.1 Deskripsi Singkat Obyek	29
3.1.1 Visi & Misi	29

3.1.1.1	Visi	29
3.1.1.2	Misi	30
3.1.2	Logo Radio Republik Indonesia (RRI)	31
3.1.3	struktur organisasi di LPP RRI Yogyakarta	32
3.2	Hasil Pengumpulan Data.....	32
3.3	Solusi Yang Diusulkan	33
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
4.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
4.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34
4.1.2.1	Aspek Perangkat Keras (Hardware)	34
4.1.2.2	Aspek Perangkat Lunak (Software).....	35
4.1.2.3	Aspek Sumber Daya Manusia	36
4.2	Tahap Pra-Produksi	36
4.2.1	Perancangan Ide Cerita	36
4.2.2	Perancangan Synopsis.....	36
4.2.3	Perancangan Naskah.....	37
4.2.4	Perancangan Storyboard	38
4.3	Produksi.....	41
4.3.1	Dekripsi Proyek.....	42
4.3.1.1	Pengambilan Gambar (Shooting).....	42
4.3.1.2	Detail Video	42
4.3.1.3	Dubbing.....	42
4.4	Pasca Produksi.....	43

4.4.1 Proses Pengeditan Suara	43
4.4.2 Proses <i>Compositing Motion Graphic</i>	44
4.4.3 Proses <i>Compositing & Editing Video</i>	49
4.5 Implementasi.....	53
4.5.1 Menghitung Hasil Kuesioner	54
4.5.2 Publishing Media Online	59
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN A	1
RESPONDEN	1
LAMPIRAN	4
SURAT IZIN PENELITIAN	4

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert	27
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	28
Tabel 3.2. Daftar Solusi	33
Table 4.1 perangkat keras (Hardware).....	34
Tabel 4.2 Perangkat Live Shoot.....	35
Table 4.3 Perangkat lunak (Software).....	35
Tabel 4.4 Tugas SDM	36
Tabel 4.5 Tabel Perancangan Naskah	37
Table 4.6 Storyboard.....	38
Tabel 4.7 Daftar Software	41
Tabel 4.8 Hasil Review	53
Tabel 4.9 Variabel Penelitian.....	54
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Long Shoot</i>	11
Gambar 2.2 <i>Wide Shoot</i>	12
Gambar 2.3 <i>Medium Long Shoot</i>	12
Gambar 2.4 <i>Rough Cut</i>	13
Gambar 2.5 <i>Medium Close Up</i>	13
Gambar 2.6 <i>Close Up</i>	14
Gambar 2.7 <i>Extreme Close Up</i>	14
Gambar 2.8 <i>Contoh Teks</i>	15
Gambar 2.9 <i>Contoh Image</i>	16
Gambar 2.10 <i>Contoh Animasi</i>	16
Gambar 2.11 <i>Contoh Spectrum Audio</i>	17
Gambar 2.12 <i>Contoh Pengambilan Video</i>	18
Gambar 2.13 <i>Contoh Naskah</i>	21
Gambar 2.14 <i>Contoh Storyboard</i>	22
Gambar 2.15 <i>Contoh Gerakan Kamera</i>	23
Gambar 3.1 <i>Logo Baru RRI</i>	31
Gambar 3.2 <i>Struktur Organisasi LPP RRI Yogyakarta</i>	32
Gambar 4.1 <i>Bahan Video</i>	42
Gambar 4.2 <i>Proses Dubbing</i>	42
Gambar 4.3 <i>Import file</i>	43
Gambar 4.4 <i>Menghilangkan Noise</i>	44
Gambar 4.5 <i>Apply Noise Reduction</i> pada Adobe Audition CC 2017	44
Gambar 4.6 <i>Loading screen after effect</i>	45
Gambar 4.7 <i>Membuat composition baru</i>	45
Gambar 4.8 <i>Membuat Hologram dan tambah sound effect</i>	46
Gambar 4.9 <i>Menambahkan Effect Winggle</i>	46
Gambar 4.10 <i>Membuat titik panah dan animasikan</i>	47

Gambar 4.11 Pilih composition.....	47
Gambar 4.12 Animasi dua garis.....	48
Gambar 4.13 Membuat dasar teks.....	48
Gambar 4.14 Tampilan hasil akhir.....	49
Gambar 4.15 Membuat sequence baru.....	49
Gambar 4.16 Tampilan memilih kualitas video.....	50
Gambar 4.17 Proses <i>import</i> file.....	50
Gambar 4.18 Editing company profile.....	51
Gambar 4.19 Pemberian Effect Transisi.....	51
Gambar 4.20 Posisi letak transisi.....	52
Gambar 4.21 Rendering video.....	52
Gambar 4.23 Informasi yang disampaikan.....	55
Gambar 4.24 Layak ditayangkan pada media Youtube.....	56
Gambar 4.25 visualisasi.....	57
Gambar 4.26 kepuasan dengan konten.....	58
Gambar 4.27 Publishing video.....	59

INTISARI

Media promosi merupakan sarana mengkomunikasikan suatu produk / jasa / *brand* / perusahaan dan lainnya agar dapat dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi yang paling tua adalah dari mulut ke mulut. Dalam membuat media promosi di era digital sekarang ini dibutuhkan kemampuan menciptakan kreasi baru, unik, dan inovatif agar lebih banyak masyarakat yang tertarik salah satunya adalah media promosi dalam bentuk video company profile.

LPP RRI Yogyakarta yang beralamat di Jl Ahmad Jazuli 4, Kotabaru, Gondokusuman YOGYAKARTA. RRI sebagai Lembaga Penyiaran Publik yang independen, netral dan tidak komersial yang berfungsi memberikan pelayanan siaran informasi, pendidikan, hiburan yang sehat, kontrol sosial, serta menjaga citra positif bangsa di dunia internasional. Namun di RRI Yogyakarta kekurangan SDM dalam pembuatan media promosi berbentuk video company profile.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis akan membuat media promosi dalam bentuk video company profile dengan teknik live shoot dan motion graphic. Teknik ini menarik sehingga mempunyai daya Tarik tersendiri bagi yang melihatnya.

Kata kunci: Motion Graphic, Live Shoot, Company Profile

ABSTRACT

Media promotion is a means of communicating a product / service / brand / company and others so that it can be known to the wider community. The oldest promotional media is word by mouth. Making promotional media in the digital era now requires the ability to create new, unique, and innovative creations so that more people are interested, one of which is promotional media in the form of a company profile video.

LPP RRI Yogyakarta have an address at Jl Ahmad Jazuli 4, Kotabaru, Gondokusuman YOGYAKARTA. RRI as an independent, neutral and non-commercial Public Broadcasting Institution that functions to provide information broadcast services, education, healthy entertainment, social control, and maintain the positive image of the nation in the international world. However, in RRI Yogyakarta, there is a lack of human resources in making promotional media in the form of company profile videos.

To overcome these problems, the writer will create a promotional media in the form of a company profile video with live shoot and motion graphic techniques. This technique is interesting so that it has own attraction for those who see it

Keyword: motion graphic, live shoot, company profile