

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS  
UNTUK VIDEO PROFIL GESCHOOL  
DI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Zaqi Raihan**

**17.11.1422**

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

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS  
UNTUK VIDEO PROFIL GESCHOOL  
DI YOGYAKARTA**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Zaqi Raihan**

**17.11.1422**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS UNTUK VIDEO IKLAN GESCHOOL BERBASIS HOLOGRAM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Zaqi Raihan**

**17.11.1422**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Agustus 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS**  
**UNTUK VIDEO IKLAN GESCHOOL**  
**BERBASIS HOLOGRAM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Zaqi Raihan**

**17.11.1422**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**M. Nuraminudin, M.Kom**  
**NIK. 190302408**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## 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, 29 Agustus 2021



Muhammad Zaqi Raihan  
NIM. 17.11.1422

## MOTTO

*“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu al-Kitab (al-Quran) dan dirikanlah shalat! Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allâh (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadath-ibadah yang lain). dan Allâh mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*

( QS. Al-Ankabût : 45 )

*"Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving."*

(Albert Einstein)

*Tugas Kita Hanya Melakukan Semaksimal Mungkin.*

*Hasilnya? Biar Tuhan yang Menentukan.*

(Kwartanti Fajriatin)

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* rabbi'l'alamin puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan ridho yang telah diberikan kepada.

Dengan segenap rasa cinta dan kasih, penulis persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang terkasih :

1. Umi saya Mistiyah yang telah membantu saya sekaligus banyak memberi semangat dari kejauhan untuk melawati semua keadaan saya termasuk masa sulit saat pengerjaan skripsi, serta Abi saya Dawamy yang senantiasa selalu mendukung, mereka selalu mendoakan, dan mendidik saya dengan caranya yang sangatlah unik.
2. Ketiga saudara saya Zaenab, Amar, dan Nizam yang memberikan semangat dari jauh.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.
4. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga tempat saya menempuh Pendidikan semasa perkuliahan.
5. Sahabat saya CAPUNG (Create A Precious & UNique somethinGs) Brillian, Pramuji dan sahabat Unfaedah Grub saya Ahmad, Surya, Lucky, dan Galih yang selalu memberikan banyak bentuk dukungan serta menjadi pengingat tentang sesuatu hal tanggung jawab banyak memberikan energi positif kepada saya selama proses studi dan teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

*Alhamdulillah*, segala puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk-Nya yang begitu besar, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa saya persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah memberikan syafaatnya di yaumul qiyamah.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 di Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Informatika yang berjudul “Penerapan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphics Untuk Video Profil Geschool di Yogyakarta”.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

6. Kedua orang tua, dan ke 3 adik saya, atas doa dan dukungan selama ini.
7. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
9. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.



10. Bapak Rizky, M.Kom, Pak Wajar Bimantoro Suminto, Sn., M.Des., dan Pak Ir. H.R. Henry Poerwanto, MM., M.Kom. selaku Dosen yang membantu sebagai Validator Ahli Desain dan Ahli Multimedia dalam penelitian skripsi saya.

11. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir dan juga terutaman Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom yang sering memberi dan mengingatkan skripsi.

12. Teman-teman seperjuangan kelas 17-S1IF-08 dan Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat tertuliskan satu persatu.

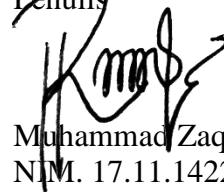
Harapan penulis semoga jasa dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Yogyakarta, 29 Agustus 2021

Penulis



Muhammad Zaqi Raihan  
NIM. 17.11.1422

## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Persetujuan .....	ii
Pengesahan .....	iii
Pernyataan .....	iv
Motto .....	v
Persembahan .....	vi
Kata pengantar .....	vii
Daftar isi .....	ix
Daftar tabel .....	xi
Daftar gambar .....	xii
Intisari .....	xiv
<i>Abstract</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Multimedia .....	11
2.3 Iklan .....	16
2.4 Visual Effect Hologram .....	18
2.5 Motion Graphics .....	20

2.6	Liveshoot.....	21
2.7	Analisis Masalah .....	27
2.8	Tahap Produksi Video Iklan.....	31
2.9	Software yang digunakan.....	35
2.10	Evaluasi.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>39</b>
3.1	Gambaran Umum Objek .....	39
3.2	Pengumpulan Data .....	40
3.3	Analisis Masalah .....	42
3.4	Analisis Kebutuhan .....	46
3.5	Pra Produksi .....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>71</b>
4.1	Tahap Produksi .....	71
4.2	Pasca Produksi .....	84
4.3	Evaluasi.....	93
4.4	Implementasi.....	100
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>101</b>
5.1	Kesimpulan .....	101
5.2	Saran.....	102
Daftar Pustaka .....		104
Lampiran .....		106

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka .....	10
Tabel 2. 2	Tabel Matriks SWOT.....	29
Tabel 2. 3	Tabel Evaluasi Skala Likert .....	37
Tabel 2. 4	Presentase Nilai.....	38
Tabel 3. 1	Tabel Matriks SWOT.....	43
Tabel 3. 2	Perangkat Keras (Hardware).....	47
Tabel 3. 3	Spesifikasi Minimum Hardware .....	47
Tabel 3. 4	Software .....	48
Tabel 3. 5	Crew Produksi.....	48
Tabel 3. 6	Storyboard.....	57
Tabel 4. 1	Tabel Kuesioner Faktor Informasi .....	94
Tabel 4. 2	Tabel Bobot Nilai.....	95
Tabel 4. 3	Tabel Presentasi Nilai .....	95
Tabel 4. 4	Hasil Uji Aspek Informasi .....	96
Tabel 4. 5	Tabel Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video .....	98
Tabel 4. 6	Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Lima Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2. 2	Text.....	13
Gambar 2. 3	Image.....	13
Gambar 2. 4	Audio.....	14
Gambar 2. 5	Animation.....	15
Gambar 2. 6	Video.....	15
Gambar 2. 7	Iklan.....	16
Gambar 2. 8	Visual Effect Hologram.....	18
Gambar 2. 9	Motion Graphics.....	20
Gambar 2. 10	Extreme Long Shot.....	22
Gambar 2. 11	Long Shot.....	23
Gambar 2. 12	Medium Long Shot.....	23
Gambar 2. 13	Medium Shot.....	24
Gambar 2. 14	Close Up.....	25
Gambar 2. 15	Middle Close Up.....	25
Gambar 2. 16	Big Close Up.....	26
Gambar 2. 17	Extreme Close Up.....	27
Gambar 2. 18	Contoh Naskah.....	32
Gambar 2. 19	Contoh Storyboard.....	33
Gambar 3. 1	Media Sosial Instagram Geschool.....	42
Gambar 3. 2	Kerangka Penelitian.....	49
Gambar 3. 3	Orang Tua Cerdas Mandiri.....	53
Gambar 3. 4	Ruang Kelas Privat dan Umum.....	53
Gambar 3. 5	Semua Data Tersedia.....	54
Gambar 3. 6	Menu Explore.....	54
Gambar 3. 7	Presensi.....	55
Gambar 3. 8	Raport.....	55
Gambar 3. 9	Kepala Sekolah.....	56
Gambar 3. 10	Sketch Background.....	56

Gambar 4. 1	Produksi Pengambilan Gambar (Long Shot) .....	71
Gambar 4. 2	Produksi Pengambilan Gambar (Medium Shot) .....	72
Gambar 4. 3	Noise Reduction .....	73
Gambar 4. 4	Voice Leveler .....	74
Gambar 4. 5	Multiband Compressor .....	74
Gambar 4. 6	Hard Limiter (optional) .....	75
Gambar 4. 7	Alur Produksi Mockup Geschool .....	75
Gambar 4. 8	Loading Page .....	76
Gambar 4. 9	Lading Page .....	76
Gambar 4. 10	Login and Registration Page .....	77
Gambar 4. 11	Private and Public Room page .....	77
Gambar 4. 12	Halaman Rekap Data .....	78
Gambar 4. 13	Menu Explore Page .....	78
Gambar 4. 14	Presensi Page .....	79
Gambar 4. 15	Report Page .....	79
Gambar 4. 16	Kelapa Sekolah Page .....	80
Gambar 4. 17	Orang Tua Page .....	80
Gambar 4. 18	Aset Hologram .....	81
Gambar 4. 19	Pembuatan Object 3D .....	82
Gambar 4. 20	Menambah Material .....	83
Gambar 4. 21	Preview Render .....	84
Gambar 4. 22	New Composition .....	85
Gambar 4. 23	Pembuatan Motion Graphics Mockup .....	86
Gambar 4. 24	Compositing Scene .....	87
Gambar 4. 25	Time Stretch .....	89
Gambar 4. 26	Speed and Duration .....	90
Gambar 4. 27	Menambahkan Transisi .....	91
Gambar 4. 28	Color Correction .....	92
Gambar 4. 29	Rendering .....	93

## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat iklan dalam bentuk grafis bergerak yang diharapkan menciptakan hasil produk yang baik dengan informasi singkat dan jelas. Iklan benar-benar mutlak sangat penting apalagi didampingi dengan data perkembangan grafik yang signifikan. Secara umum iklan memiliki fungsi dan manfaat sebagai *informing, persuasif, reminding, adding value dan assiting*. Tidak heran produsen banyak menghabiskan uang agar tercapainya tujuan perusahaan.

Menggunakan Teknik *Live Shoot* berkolaborasi dengan Teknik *Motion Graphics* menjadikan video Iklan akan lebih menarik, apalagi disajikan dengan model iklan dengan VFX Hologram. Hasil penelitian berupa Video Iklan pada perusahaan Geschool yang bergerak dibidang *Platform* Edukasi ini guna mendukung strategi perluasan pangsa pasar dengan cara memperbaiki masalah yang ada pada sektor periklanan.

Video company profile menjadi sebuah media deskripsi utama yang dapat menunjang promosi pada perusahaan apapun itu. dengan melibatkan unsur multimedia yang lain seperti audio, video, dan animasi. Unsur-unsur tersebut mampu memvisualisasi dan mengilustrasikan keunggulan-keunggulan yang ada di Aplikasi Geschool. Memberikan efek hologram menjadikan video lebih menarik sehingga memungkinkan konsumen menonton video hingga selesai, sehingga informasi dan tujuan utama tersampaikan.

**Kata Kunci:** Iklan, Video Profil, *Live Shoot*, *motion graphics*, Geschool.

## **ABSTRACT**

*This research is used to design and create advertisements in the form of moving graphics which are expected to produce good product results with short and clear information. Advertising is absolutely essential, especially when coupled with significant graphic development data. In general, advertising has functions and benefits as informing, persuasive, reminder, value added and helpful. No wonder the producers spend a lot of money to achieve company goals.*

*Using the Live Shoot Technique in collaboration with the Motion Graphics Technique makes the video advertisement more attractive, especially if it is presented with an ad model with VFX Hologram. The results of the research are Video Ads at the Geschool company which is engaged in the Educational Platform to support the market expansion strategy by fixing the problems that exist in the advertising field.*

*The company profile video becomes the main media picture that can support promotions for every company. by involving other multimedia elements such as audio, video, and animation. These elements are able to visualize and describe the advantages that exist in the Geschool Application. Giving the hologram effect makes the video more attractive, allowing consumers to watch the video until the end, so that the main information and purpose is conveyed.*

**Keyword:** Advertising, profile video, live shoot, motion graphics, Geschool.