

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI CASHIER CLOUD DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC*
(Studi Kasus: UNISOFT.ID)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Achmad Rizqon Fauzy 17.02.0119

Zidane Satriantoro 17.02.0126

Fajar Prama Putra H. 17.02.0134

Ludira Tisan Satya S. 17.02.0153

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

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI CASHIER CLOUD DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
(Studi Kasus: UNISOFT.ID)**

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:

Achmad Rizqon Fauzy	17.02.0119
Zidane Satriantoro	17.02.0126
Fajar Prama Putra H.	17.02.0134
Ludira Tisan Satya S.	17.02.0153

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

**HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PERSETUJUAN**

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI CASHIER CLOUD DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Rizqon Fauzy 17.02.0119

Zidane Satriantoro 17.02.0126

Fajar Prama Putra H. 17.02.0134

Ludira Tisan Satya S. 17.02.0153

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 8 April 2020

Dosen Pembimbing,

Jaeni, S.KOM, M.ENG
NIK. 190302068

**HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI CASHIER CLOUD DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zidane Satriantoro

17.02.0126

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Fatkhurohman, M. Kom
NIK. 190302249

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Zidane Satriantoro**
NIM : **17.02.0126**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI CASHIER CLOUD DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

Dosen Pembimbing : Jaeni, S.Kom, M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 22 April 2020

Yang Menyatakan,



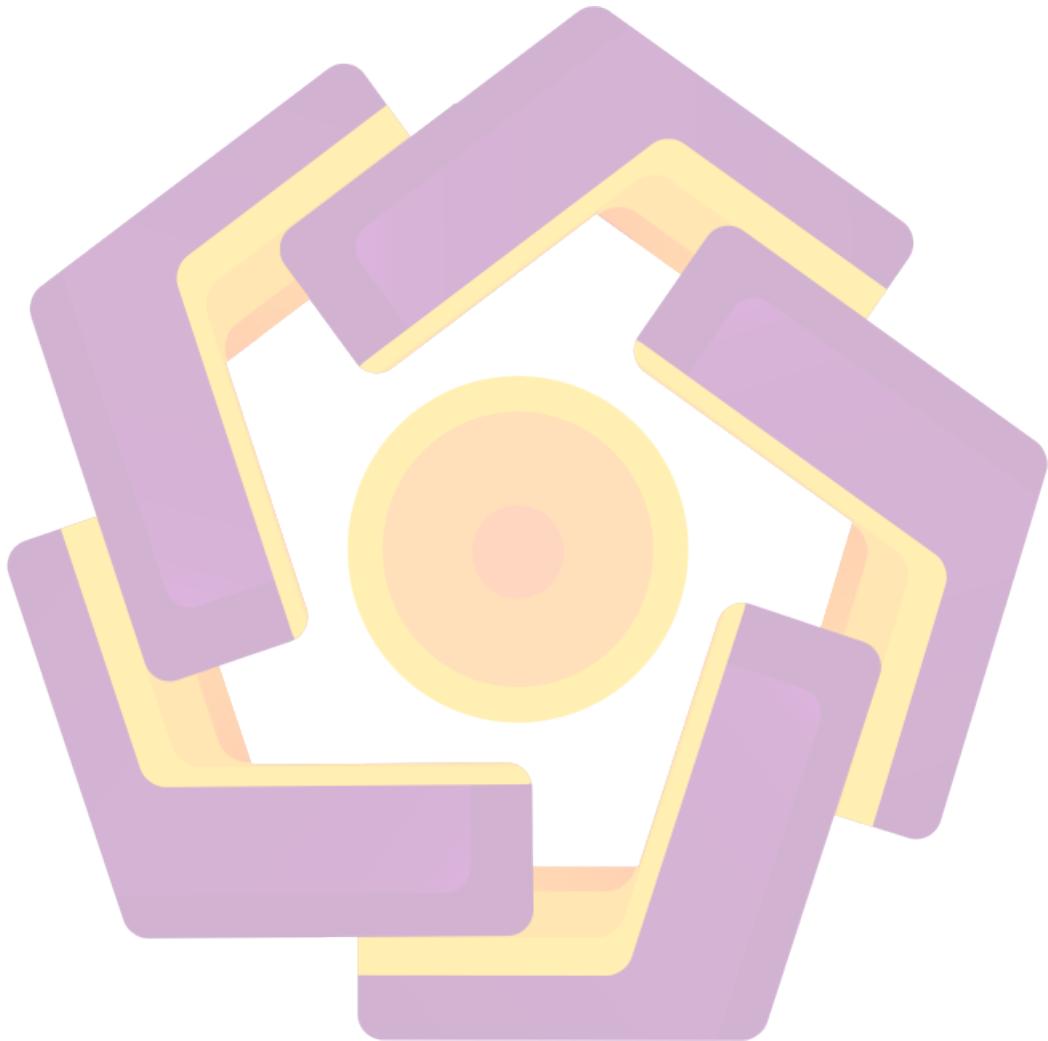
Zidane Satriantoro

17.02.0126

HALAMAN MOTTO

"Be the light you want to be"

"Jadilah cahaya dari apa yang kamu inginkan"



HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, Puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran saat saya mengerjakan Tugas Akhir ini. Begitu banyak masukan, dorongan serta semangat agar saya terus maju dan tidak menyerah.

Oleh karena itu saya ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Rikanti dan Bapak Roedi Soepriyanto, Gian Chaka Antara, Pudak Nayati serta seluruh keluarga yang tak henti-hentinya memberi semangat serta doa, dan menjadikan saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaikbaiknya.
2. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T, M.Kom terima kasih telah memberi arahan serta bimbingan sehingga saya mengerjakan tugas akhir ini dengan baik.
3. Bapak Jaeni, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing, terima kasih telah memberi arahan serta bimbingan sehingga saya dapat mengerjakan tugas akhir ini dengan baik.
4. Seluruh Teman-teman Konco Ulo yang selalu mendengar keluh kesah saya dan selalu memberi doa, motivasi serta semangat, sehingga saya lancar mengerjakan tugas akhir ini.
5. Partner TA saya Ludir, Fauzy & Prama terima kasih banyak.
6. Teman-teman D3MI03 terima kasih telah menjadi teman-teman yang baik dan luar biasa.
7. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta terima kasih sudah mau membimbing, berbagi ilmu dan pengalaman yang sangat luar biasa.

Demikian persembahan ini disampaikan dan saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung pada tugas akhir kami.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

(Zidane Satriantoro)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rizki berkah melimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **PEMBUATAN MEDIA PROMOSI CASHIER CLOUD DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

- 1 Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 3 Jaeni, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang, Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 17 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	Error! Bookmark not defined.
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang Masalah.....	17
1.2 Tujuan Penelitian.....	18
1.3 Rumusan Masalah.....	18
1.4 Batasan Masalah.....	18
1.5 Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
2.1 Referensi.....	20
2.2 Tinjauan pustaka.....	22
2.3 Definisi Video.....	23
2.4 Definisi Media Promosi.....	24

2.4.1	Macam – macam Media Promosi	24
2.5	Definisi Multimedia	25
2.6	Definisi Animasi	25
2.7	Motion Graphic	25
2.7.1	Pengertian Motion Graphic	25
2.7.2	Metode Pembuatan Motion Graphic	26
2.8	Pengertian <i>Live Shoot</i>	26
2.9	Tahapan Pengerjaan Video Media Promosi	27
2.9.1	Tahapan Pra Produksi	27
2.9.2	Tahapan produksi	28
2.9.3	Tahapan Pasca Produksi	28
BAB III TINJAUAN UMUM		29
3.1	Deskripsi Singkat Obyek	29
3.3.1	Unisoft.id	29
3.3.2	Visi Misi	29
3.2	Hasil Pengumpulan Data	29
3.3	Solusi Yang Diusulkan	30
3.4	Alur Perancangan	30
3.5	Alur Penelitian	31
BAB IV PEMBAHASAN		33
4.1	Pra Produksi	33
4.1.1	Ide	33

4.1.2 <i>Storyline</i>	33
4.1.3 <i>Storyboard</i>	35
4.2 Produksi	37
4.2.1 Proses Pengambilan Gambar.....	37
4.2.2 Pembuatan Asset	37
4.3 Pasca Produksi	49
4.3.1 <i>Compositting</i>	49
4.3.2 <i>Editing</i>	49
4.3.3 <i>Rendering</i>	52
4.4 <i>Testing</i>	53
4.4.1 Pengujian Alpa (<i>Alpha Test</i>)	53
4.4.2 Pengujian Beta (<i>Beta Test</i>).....	55
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63

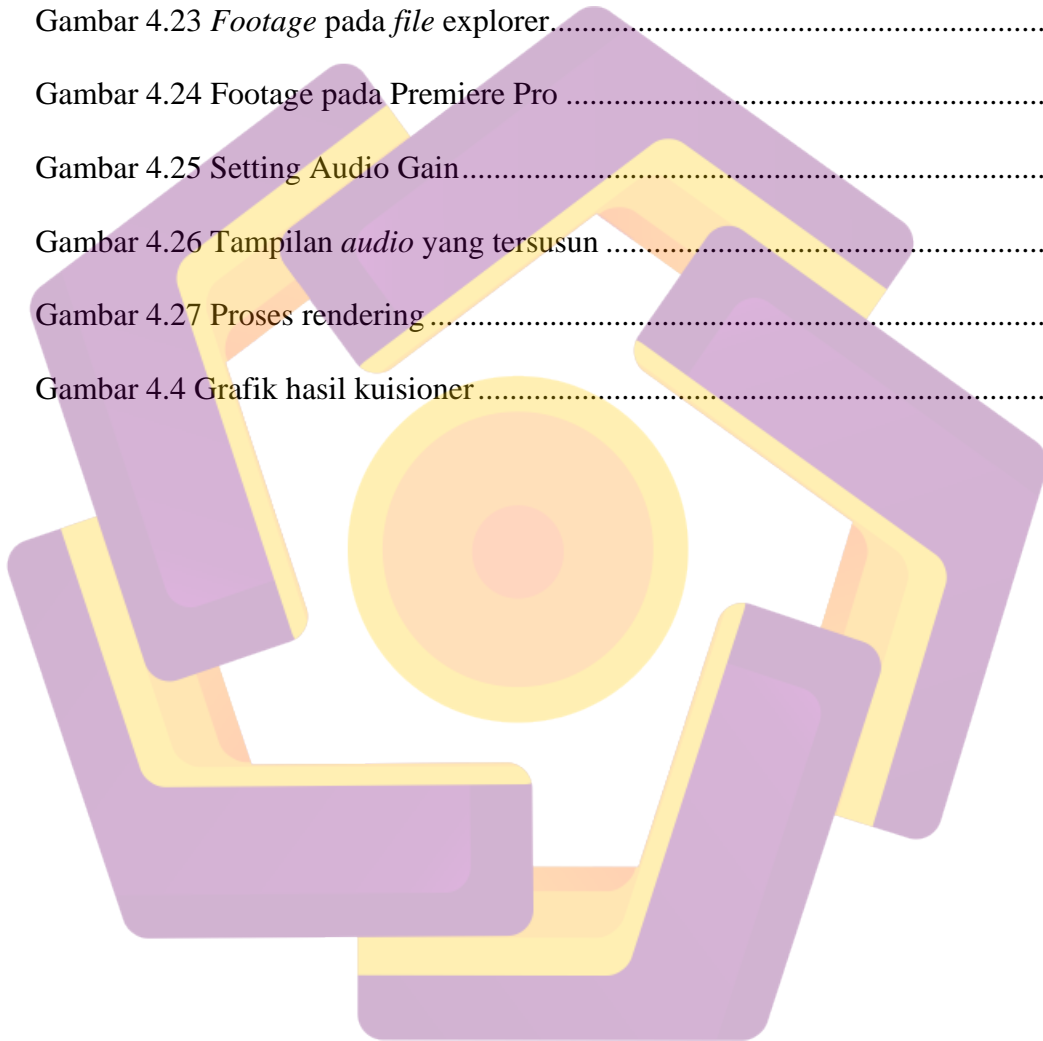
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi	20
Tabel 2.1 Lanjutan	21
Tabel 2.1 Lanjutan	22
Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	30
Tabel 3.2. Daftar Solusi	30
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	33
Tabel 4.1 Lanjutan	34
Tabel 4.2 Storyboard.....	35
Tabel 4.2 Lanjutan	36
Tabel 4.2 Lanjutan	37
Tabel 4.3 Pengujian Alpa.....	53
Tabel 4.3 Lanjutan	54
Tabel 4.3 Lanjutan	55
Tabel 4.4 Bobot Nilai Dalam Angka	56
Tabel 4.5 Presentase Nilai.....	56
Tabel 4.6 Hasil Kuisiner dan Hasil Pengalian	57
Tabel 4.6 Lanjutan	57
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Presentase Kuisiner	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Perancangan	31
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	32
Gambar 4.1 Logo Cashier Cloud	38
Gambar 4.2 <i>Icon</i> Fitur	39
Gambar 4.3 <i>Icon</i> Paket Penjualan	39
Gambar 4.4 <i>Scene</i> 1	40
Gambar 4.5 <i>Scene</i> 1 Lanjutan	40
Gambar 4.6 <i>Scene</i> 2.....	41
Gambar 4.7 <i>Scene</i> 2 Lanjutan	41
Gambar 4.8 Efek <i>Turbulent Displacement</i>	42
Gambar 4.9 Tampilan pengaturan <i>Turbulent Displacement</i>	42
Gambar 4.10 Tampilan <i>Liquid Transition</i>	43
Gambar 4.11 Tampilan <i>scene</i> dengan <i>plugin</i> dan efek <i>turbulent displacement</i> ...	43
Gambar 4.12 Tampilan <i>Repeater</i>	44
Gambar 4.13 Tampilan Akhir	44
Gambar 4.14 tampilan <i>import file</i>	45
Gambar 4.15 tampilan create a new composition	45
Gambar 4.16 tampilan layer video	46
Gambar 4.17 tampilan pengaturan brush dan paint	46
Gambar 4.18 tampilan <i>scribble effect</i>	47

Gambar 4.19 tampilan efek <i>glow</i>	47
Gambar 4.20 tampilan pengaturan efek <i>glow</i>	48
Gambar 4.21 tampilan setelah diberi efek <i>glow</i>	48
Gambar 4.22 tampilan <i>compositing</i>	49
Gambar 4.23 <i>Footage</i> pada <i>file explorer</i>	50
Gambar 4.24 <i>Footage</i> pada <i>Premiere Pro</i>	50
Gambar 4.25 Setting <i>Audio Gain</i>	51
Gambar 4.26 Tampilan <i>audio</i> yang tersusun	52
Gambar 4.27 Proses <i>rendering</i>	53
Gambar 4.4 Grafik hasil kuisisioner	61



INTISARI

Media promosi adalah sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa yang tujuannya adalah agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini penulis akan mempromosikan sebuah produk dari suatu perusahaan *software house*, yaitu Unisoft.id yang memiliki sebuah aplikasi bernama Cashier Cloud.

Media promosi ini dibuat untuk membantu mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan aplikasi Cashier Cloud. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai Cashier Cloud seperti deskripsi, cara penggunaan dan *link* untuk mengunduh aplikasi Cashier Cloud. Pemasaran aplikasi ini kami membuat sebuah media promosi dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* yang berdurasi singkat, serta agar tampilan media promosi terlihat tidak monoton dan menarik.

Tahapan pembuatan dilakukan dimulai dari pengambilan gambar secara langsung (*live shoot*), proses editing, pembuatan asset-asset sebuah animasi hingga rendering. Berdasarkan proses perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan media promosi untuk memperkenalkan aplikasi Cashier Cloud ke masyarakat luas melalui media promosi yang dibuat dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

Kata kunci: media promosi, *live shoot*, *motion graphic*

ABSTRACT

Promotional media means to communicate a product or service whose purpose is that the product can be known by the wider community. In this case the author will promote a product from a software house company, named Unisoft.id which has an application called Cashier Cloud.

This promotional media was created to help advertise, introduce and promote Cashier Cloud applications. In this promotional media, there is information about the Cashier Cloud such as a description, how to use and a link to download the Cashier Cloud application. To promote this application, we create a promotional media by using live shot and motion graphic techniques with short duration, and the appearance of the promotional media looks not monotonous and attractive.

The stages of making are started from direct shooting (live shoot), editing process, making assets of an animation to rendering. Based on the process of design, implementation, testing and discussion, it can be concluded that this research has been able to produce promotional media to introduce Cashier Cloud applications to the wider community through promotional media created with live shoot techniques and motion graphics.

Keyword: promotional media, live shoot, motion graphic