

**VIDEO GENIO MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS)**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Teknik Informatika*



diajukan oleh
HASBI ASY'ARI
19.01.4363

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**VIDEO GENIO MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS)**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Teknik Informatika*



diajukan oleh

HASBI ASY'ARI

19.01.4363

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

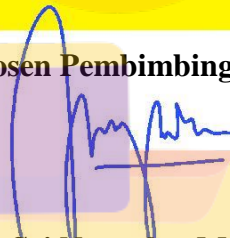
**VIDEO GENIO MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT SEBAGAI MEDIA
PROMOSI
PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

HASBI ASY'ARI
19.01.4363

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir pada
Tanggal 10 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**VIDEO GENIO MENGGUNAKAN TEKNIK LIVESHOOT SEBAGAI MEDIA
PROMOSI**

PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS)

yang disusun dan diajukan oleh

HASBI ASY'ARI

19.01.4363

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302231



Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 April 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : HASBI ASY'ARI
NIM : 19.01.5363

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Video Genio menggunakan Teknik Liveshoot sebagai Media Promosi PT Global Data Inspirasi (Datains)

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

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, 17 Maret 2023

Yang Menyatakan,



HASBI ASY'ARI

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala sang pemilik alam semesta yang telah menciptakan setiap makhluknya dengan sempurna. Berkat karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ Video GENIO menggunakan Teknik Liveshoot sebagai Media Promosi PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS)”

Penulis mendapat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu membantu dalam doa dan semangat.
2. Tim magang Fiqri Adib Pratama, Valdi Prabowo, dan Muhammad Asyrov Illahi yang sudah mau berjuang dan bekerja sama dalam setiap kegiatan magang.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku pembimbing magang dan pembimbing Tugas Akhir yang sudah memberikan banyak ilmu-ilmu baru.
4. Rekan-rekan Program Studi D3 Teknik Informatika 2019 yang sudah banyak memberikan masukan dan pengalaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-nya ,sehingga penulisan Tugas Akhir dengan judul “Video Genio menggunakan Teknik Liveshoot sebagai Media Promosi PT Global Data Inspirasi (Datains)” dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Tugas Akhir ini ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat ,baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dalam doa dan semangat dalam setiap waktu serta terimakasih untuk keluarga besar tercinta.
2. Kaprodi D3 Teknik Informatika, bapak Barka Satya M.Kom. atas masukan dan arahan selama magang yang telah diberikan.
3. Rekan magang atas ilmu dan *project* yang telah didapatkan selama magang berlangsung.
4. Dosen Pembimbing, bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan hingga penyelesaian Tugas Akhir.
5. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom dan ibu Erni Seniwati,S.Kom.,M.Cs. selaku dosen penguji yang memberikan banyak masukan dan untuk memperbaiki perancangan Tugas Akhir penulis.
6. Berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam perancangan ini.

Tugas akhir ini berjudul “ Video GENIO menggunakan Teknik Liveshoot sebagai Media Promosi PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS)” merupakan awal pembelajaran dan lebih memahami sarana penting bagi penulis.

Yogyakarta, 12 Februari 2023

Penulis

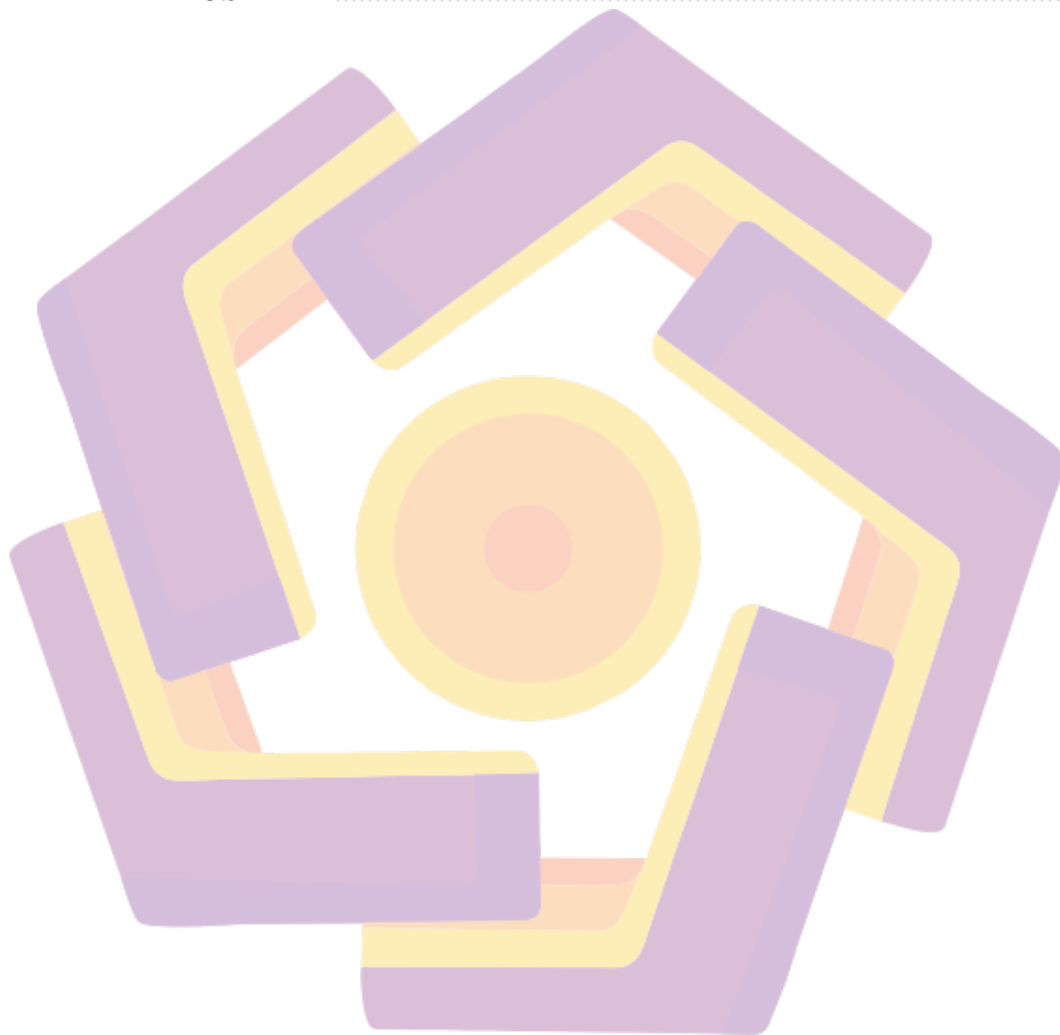
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI	xv
Abstract	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Literature Review</i>	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia	6
2.2.2 Elemen Multimedia	7
2.2.3 Standar Video	9
2.2.4 Teknik Liveshoot	11

2.2.4.1	Pengertian Liveshoot	11
2.2.4.2	Teknik Pengambilan Gambar	12
2.2.5	Media Promosi	12
2.2.5.1	Definisi Media	12
2.2.5.2	Definisi Promosi	13
2.2.5.3	Definisi Media Promosi	14
2.2.5.4	Jenis Media Promosi	14
2.2.6	Elemen Desain	15
2.2.6.1	Prinsip Desain	16
2.2.7	MDLC (Multimedia Development Live Cycle)	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Tinjauan umum	19
3.1.1	Deskripsi Singkat Objek	19
3.1.2	Masalah yang terdapat pada objek penelitian	19
3.1.3	Solusi yang diusulkan	20
3.1.4	Struktur Organisasi Perusahaan	20
3.2	Langkah Penelitian	21
3.2.1	Deskripsi Alur Penelitian	21
3.2.1.1	Pra -Produksi	21
a.	Pengumpulan Data	21
b.	Literatur Review	21
c.	Ide dan Konsep	22
d.	Naskah dan Storyboard	22
3.2.1.2	Produksi	24
a	Pengambilan Video Liveshoot	25

d	Alat yang dipakai	25
d	Pemilihan hasil video shooting	26
d	Dubbing Audio (<i>Voice Over</i>)	26
d	Compositing	26
3.2.1.3	Pasca Produksi	26
a	Editing	26
b	Rendering	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1	Tahap Produksi.....	28
4.1.1	Perencanaan produksi	28
4.1.2	Proses Pengambilan <i>Liveshoot</i>	28
4.1.3	Hasil pengambilan gambar	29
4.1.4	Pemilihan video dan gambar	32
4.1.5	Pengambilan Audio	32
4.1.6	COMPOSITING PREMIERE PRO	33
4.1.6.1	Memasukan file/asset ke premiere pro	33
4.1.6.2	Memotong video sesuai durasi yang diinginkan	34
4.1.6.3	Menambahkan teks subtitle ke premiere pro	36
4.2	Pasca Produksi.....	38
4.2.1	Editing	38
4.2.1.1	Menambahkan Asset dan Editing Audio	38
4.2.2	Editing Video	47
4.2.3	Colouring /Pewarnaan video	64
4.2.1	Rendering	87
4.2.2.1	Render Export	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93



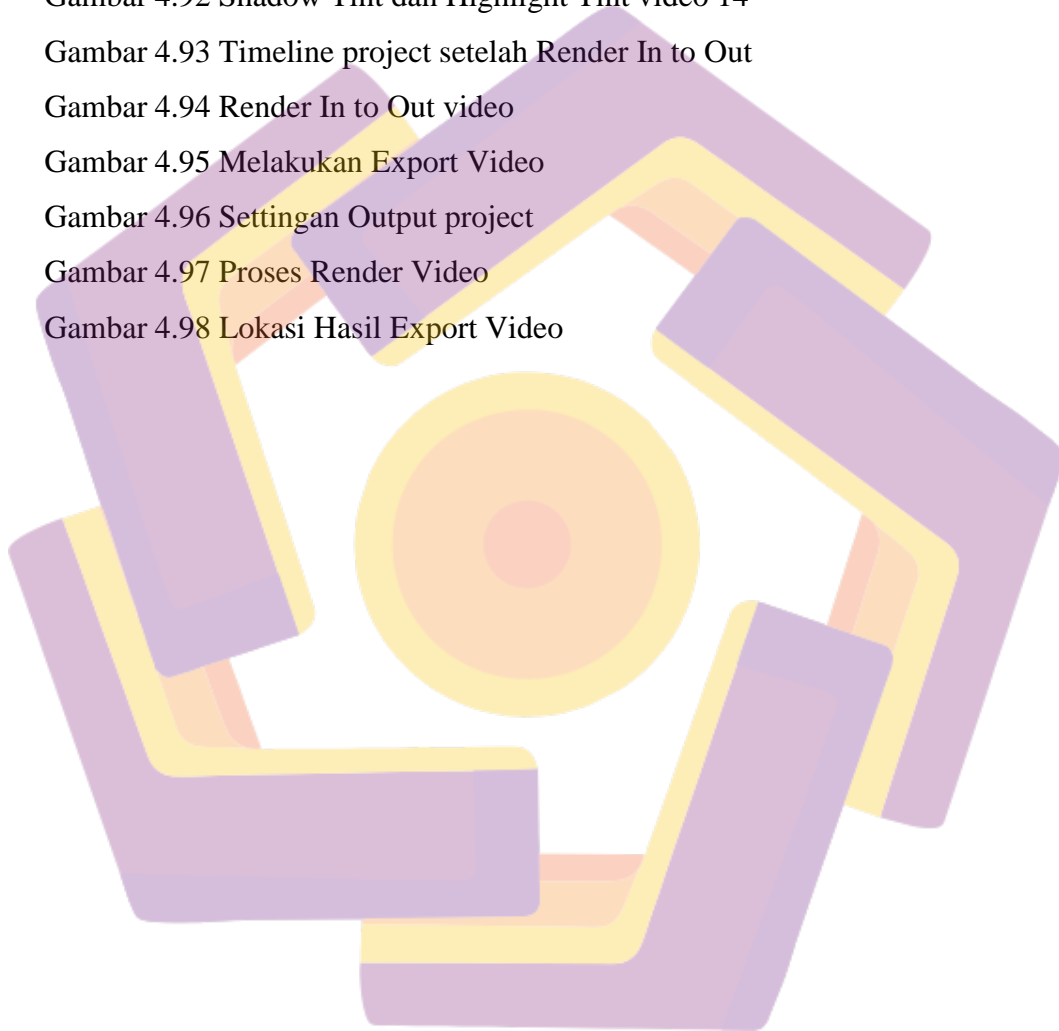
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen multimedia	8
Gambar 2. 2 Siklus MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	17
Gambar 3. 1 Struktur organisasi PT Global Data Inspirasi (Datains)	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	21
Gambar 4.1 Hasil Pengambilan Gambar 1	29
Gambar 4.2 Hasil Pengambilan Gambar 2	30
Gambar 4.3 Hasil Pengambilan Gambar 3	30
Gambar 4.4 Hasil Pengambilan Gambar 4	31
Gambar 4.5 Hasil Pengambilan Gambar 5	31
Gambar 4.6 Hasil Pemilihan Aset	32
Gambar 4.7 Pengambilan Audio	32
Gambar 4.8 Membuat Sequence Baru	33
Gambar 4.9 Setting Sequence	33
Gambar 4.10 Memasukan File ke Premiere Pro	34
Gambar 4.11 Memotong durasi video pada Premiere Pro	35
Gambar 4.12 Semua asset video di Premiere Pro	35
Gambar 4.12 Menambahkan subtitle teks	36
Gambar 4.13 Warna background teks subtitle	37
Gambar 4.14 Teks Subtitle pada V2 di Premiere Pro	37
Gambar 4.15 Pemberian Efek Warp Stabilizer Premier Pro	38
Gambar 4.16 Proses Render Effect In to Out	39
Gambar 4.17 Memasukan Audio ke Premiere Pro	39
Gambar 4.18 Audio Editing	40
Gambar 4.19 Penggunaan Efek Denoise	41
Gambar 4.20 Mengatur volume Audio	41
Gambar 4.21 Menambahkan Efek Parametric Equalizer	42
Gambar 4.22 Menambahkan Efek Hard Limiter	43
Gambar 4.23 Menambahkan Efek Multiband Compressor	43
Gambar 4.24 Menseleksi Efek pada Effects Controls	44

Gambar 4.25 lokasi tersimpan Preset Effects Audio	45
Gambar 4.26 Memotong Video dan menyesuaikan dengan Audio	46
Gambar 4.27 Penyesuaian Audio dan Video	46
Gambar 4.28 Create New Black Video	47
Gambar 4.29 Menambahkan Anamorphic dengan Black Video	48
Gambar 4.30 Setting Sequence Aset Genio	48
Gambar 4.31 Memasukan Logo.png dan Baground.png	49
Gambar 4.32 Essential Graphics Genio	49
Gambar 4.33 Video diberi transisi Film Dissolve	50
Gambar 4.34 Video setelah proses Analyze	51
Gambar 4.35 Efek transisi Cross Dissolve	51
Gambar 4.36 Video transisi Cross Zoom	52
Gambar 4.37 Menambahkan Efek Alpa Glow	53
Gambar 4.38 Menambahkan Efek Basic 3D	53
Gambar 4.39 Menambahkan Efek Mosaic	54
Gambar 4.40 Teks Notion “Universitas Gajah Mada”	55
Gambar 4.41 Teks Project PT Indosat Tbk	55
Gambar 4.42 Teks Project PT Dua Empat	56
Gambar 4.43 Teks Project PT Indosat Tbk	56
Gambar 4.44 Setting teks Computer Vision	57
Gambar 4.45 Cara Menambahkan Efek Glausal Blur (Initial blur)	58
Gambar 4.46 Pemberian efek Glausal Blur (horizontal Streaks)	58
Gambar 4.47 Menambahkan Efek Fast Colour Collector	59
Gambar 4.48 Membuat transisi masuk dan keluar layer 8	60
Gambar 4.49 Membuat transisi masuk dan keluar layer 9	60
Gambar 4.50 Membuat transisi masuk dan keluar layer 10	61
Gambar 4.51 Membuat transisi masuk dan keluar layer 11	62
Gambar 4.52 Membuat transisi masuk dan keluar layer 12	62
Gambar 4.53 Link Website Datains	63
Gambar 4.54 Screenshoot Hasil Pengerjaan	63
Gambar 4.55 Penutup Black Video	64

Gambar 4.56 Adjustment Layer	65
Gambar 4.57 Menambahkan Efek Lumetri color	66
Gambar 4.58 Video 1 sebelum diberi Color Grading	66
Gambar 4.59 Lumetri Color RGB curves video 1	67
Gambar 4.60 Colour grading Hue vs Hue dan Hue vs Sat video 1	68
Gambar 4.61 Video 2 sebelum diberi Color Grading	68
Gambar 4.62 RGB curves video 2	69
Gambar 4.63 Lumetri color Hue vs Sat video 2	70
Gambar 4.64 Lumetri color Hue vs luma dan Luma vs Sat	70
Gambar 4.65 RGB curve video 3	71
Gambar 4.66 Curve Hue vs Luma dan Luma vs Sat video 3	72
Gambar 4.67 Video 4 sebelum diberi Color Grading	72
Gambar 4.68 RGB curves video 4	73
Gambar 4.69 Hue vs Sat video 4	74
Gambar 4.70 Hue vs Luma video 4	74
Gambar 4.71 Video 5 sebelum diberi Color Grading	75
Gambar 4.72 RGB curves video 5	75
Gambar 4.73 Video 6 sebelum diberi Color Grading	76
Gambar 4.74 RGB curves video 6	76
Gambar 4.75 Hue saturation video 6	77
Gambar 4.76 Luma vs Sat dan Sat vs Sat	77
Gambar 4.77 Video 7 sebelum diberi Color Grading	78
Gambar 4.78 RGB curves video 7	78
Gambar 4.79 Hue Saturation Curves video 7	79
Gambar 4.80 RGB curves video 8	80
Gambar 4.81 RGB curves video 9	80
Gambar 4.82 Video 10 sebelum diberi Color Grading	81
Gambar 4.83 RGB curves video 10	81
Gambar 4.84 Video sebelum diberi Color Grading	82
Gambar 4.85 RGB curves video 11	82
Gambar 4.86 Video sebelum diberi Color Grading video 12	83

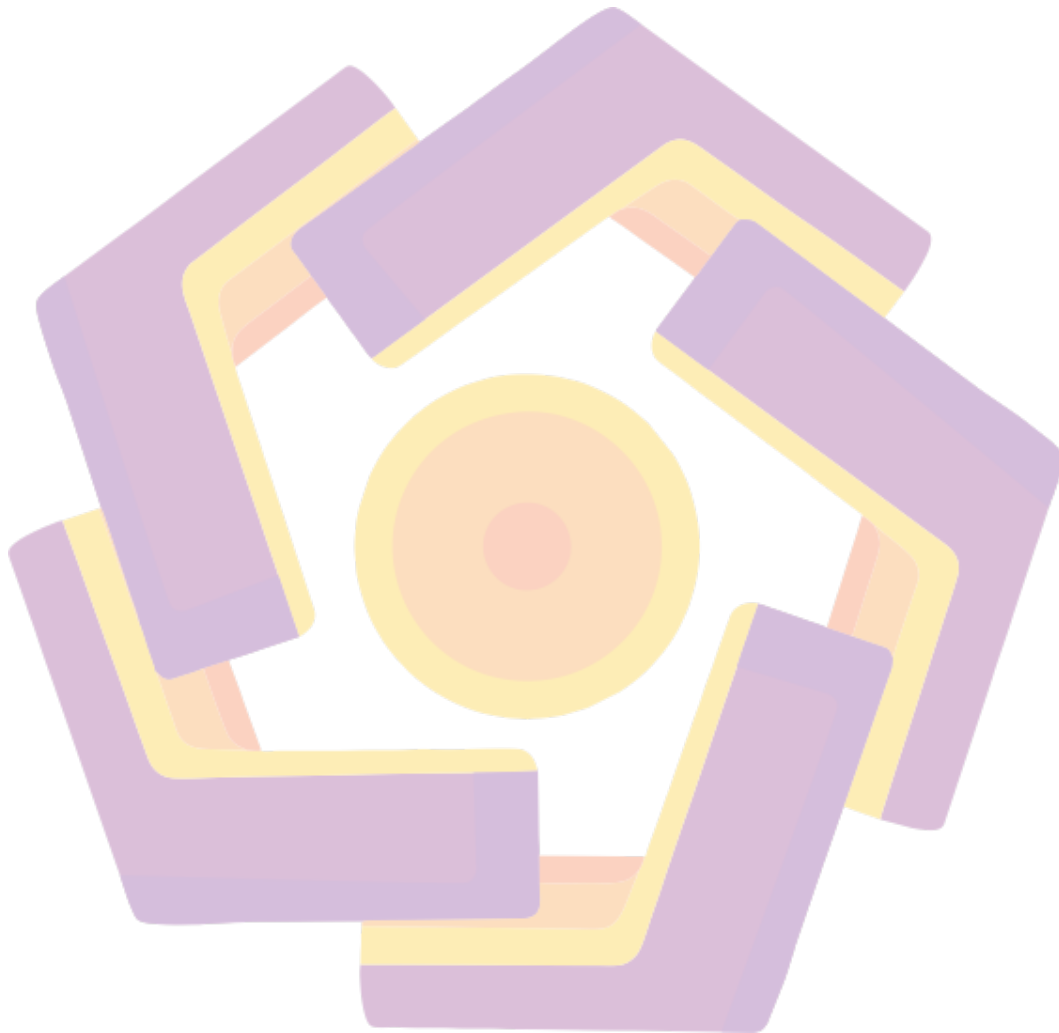
Gambar 4.87 RGB color dan Hue Saturation Curves video 12	83
Gambar 4.88 Video 13 sebelum diberi Color Grading	84
Gambar 4.89 RGB curve video 13	85
Gambar 4.90 Hue Saturation Curves video 13	85
Gambar 4.91 Video 14 sebelum diberi Color Grading	86
Gambar 4.92 Shadow Tint dan Highlight Tint video 14	86
Gambar 4.93 Timeline project setelah Render In to Out	87
Gambar 4.94 Render In to Out video	88
Gambar 4.95 Melakukan Export Video	89
Gambar 4.96 Settingan Output project	89
Gambar 4.97 Proses Render Video	90
Gambar 4.98 Lokasi Hasil Export Video	90



DAFTAR TABEL

Tabel 1 . 1 Storyboard 1
Tabel 1 . 2 Storyboard 2

23
24



INTISARI

Pada dasarnya untuk menjadi sebuah perusahaan penyedia jasa yang dikenal masyarakat luas maka diperlukan sarana promosi yang dapat menjangkau semua lapisan masyarakat. Salah satunya Produk dari PT Global Data Inspirasi (Datains) yaitu Genio, yang menerapkan teknologi *computer vision* ke berbagai kasus seperti Retail Analytics, Traffic Analytics, Tourism Analytics dari pihak pemilik data atau kasus yang akan dianalisa oleh *Genio Machine*. Oleh karena itu untuk mempermudah dalam mempromosikan produk perusahaan di media sosial diperlukan media promosi iklan berupa video promosi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode SDLC dan Interactive Multimedia Development Life Cycle. Penggunaan kedua metode ini dalam pembuatan media promosi ini dimulai dari tahap perencanaan, analisis, pengumpulan data, desain, implementasi, dan pengujian dilakukan secara bertahap dan berurutan yang meliputi tahap pra-produksi, tahap kedua produksi, dan yang terakhir ialah pasca produksi. Selain itu penelitian dengan melakukan pengumpulan data visual dan verbal diharapkan mampu memberikan perancangan video promosi dengan Teknik *Liveshoot* yang efektif dan dipahami oleh masyarakat luas.

Berdasarkan paparan pembuatan media promosi untuk PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS) menggunakan Teknik *Liveshoot* sebagai terobosan baru dari berbagai media promosi lainnya. Video promosi yang berdurasi 1 menit 20 detik dengan format mp4 yang memiliki kapasitas sebesar 149 Mb dan disajikan dalam format video 1080p (Full HD). Dari hasil penelitian yang dibuat yang melalui proses penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi salah satu sarana promosi alternative dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas.

Kata kunci: Teknik Liveshoot, Video, Media Promosi, Iklan

Abstract

Basically, to become a service provider company that is known by the wider community, promotion facilities are needed that can reach all levels of society. One of the products from PT Global Data Inspiration (Datains), namely Genio, which applies computer vision technology to various cases such as Retail Analytics, Traffic Analytics, Tourism Analytics from the owner of the data or cases that will be analyzed by Genio Machine. Therefore, to make it easier to promote company products, promotional media in the form of promotional videos are needed.

The research method used is the SDLC method and the Interactive Multimedia Development Life Cycle. The use of these two methods in making promotional media starts from the stages of planning, analysis, data collection, design, implementation, and testing carried out in stages and sequentially. In addition, research by collecting visual and verbal data is expected to be able to provide promotional video designs with Liveshoot Techniques that are effective and understood by the wider community.

Based on the explanation of making promotional media for PT GLOBAL DATA INSPIRASI (DATAINS) using the Liveshoot Technique as a new breakthrough from various other promotional media. The promotional video lasts 1 minute 20 seconds in mp4 format which has a capacity of 149 Mb and is presented in 1080p (Full HD) video format. From the results of the research made through the research process carried out, it is hoped that it can become an alternative means of promotion in conveying information to the wider community.

Keyword: *Liveshoot, Video, Promotion Media, Advertisement*