

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
(Studi Kasus Pada PT. AFEDIGI Yogyakarta)**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Oktavian Adisaputra                      17.02.0162**

**Wellyanto                                      17.02.0167**

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

**HALAMAN JUDUL**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**(Studi Kasus Pada PT. AFEDIGI 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:

**Oktavian Adisaputra                      17.02.0162**

**Wellyanto                                      17.02.0167**

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

**2020**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oktavian Adisaputra** 17.02.0162

**Wellyanto** 17.02.0167

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 21 Juli 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Hartatik, S.T.,M.Cs.**  
**NIK. 190302x**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oktavian Adisaputra**

**17.02.0162**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juli 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**

**NIK. 190302281**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 21 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wellyanto**

**17.02.0167**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juli 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ainul Yaqin, M.Kom**  
**NIK. 190302255**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 21 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Oktavian Adisaputra  
NIM : 17.02.0162

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

Dosen Pembimbing : Hartatik, S.T, M.Cs.

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, 21 Juli 2020  
Yang Menyatakan,



Oktavian Adisaputra

17.02.0162

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Wellyanto**  
**NIM : 17.02.0167**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUKSI TAS KLEON**

**MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

Dosen Pembimbing : Hartatik, S.T, M.Cs.

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, 21 Juli 2020

Yang Menyatakan,

*Meterai Asli*  
*Rp 6.000*

Wellyanto

17.02.0167

## HALAMAN MOTTO

*“Smile is a simple way of enjoying life.”*

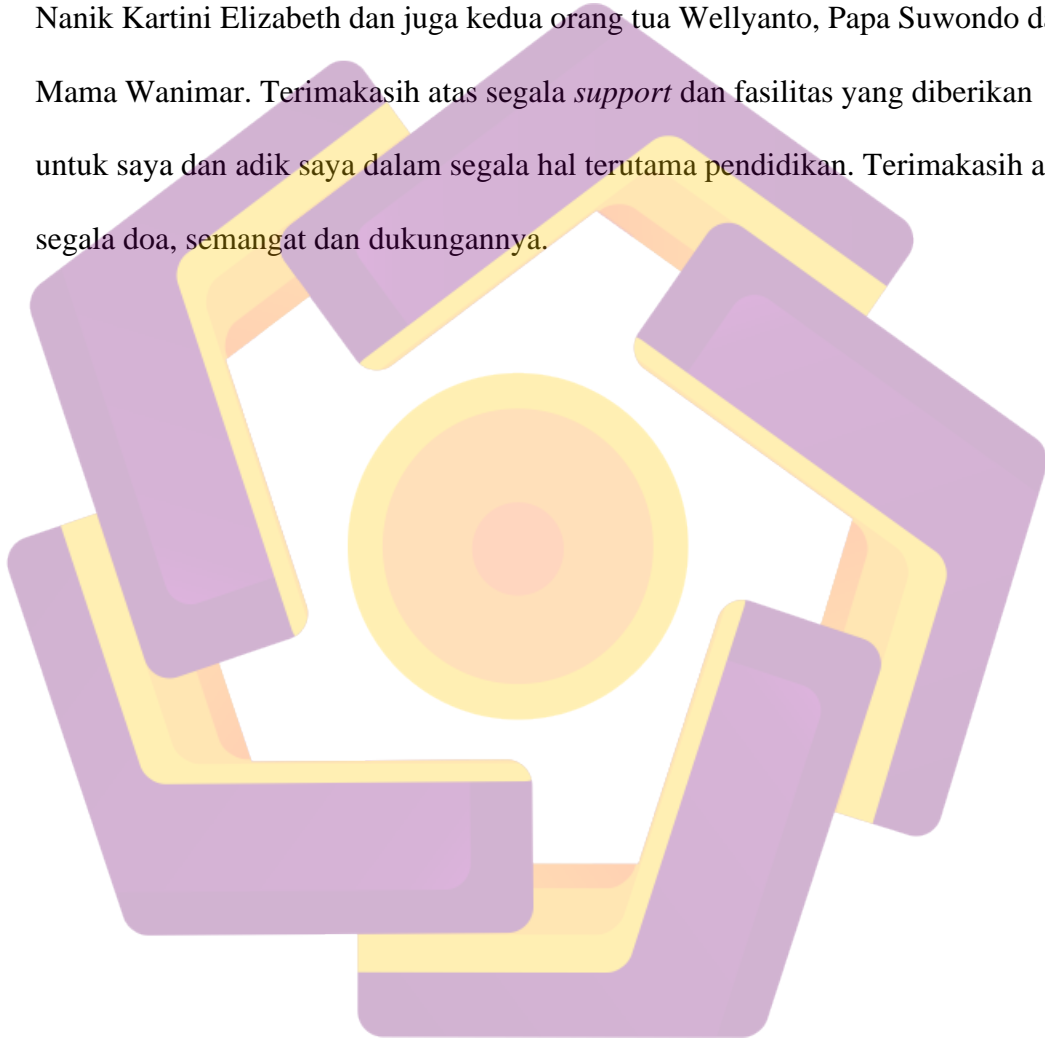




## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua Oktavian Adisputra, Papa Edy Dwi Santoso dan Mama Nanik Kartini Elizabeth dan juga kedua orang tua Wellyanto, Papa Suwondo dan Mama Wanimar. Terimakasih atas segala *support* dan fasilitas yang diberikan untuk saya dan adik saya dalam segala hal terutama pendidikan. Terimakasih atas segala doa, semangat dan dukungannya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan anugerah dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Video Iklan Produksi Tas Kleon Menggunakan Teknik *Live shoot* Dan *Motion graphic* (Studi Kasus Pada PT. AFEDIGI Yogyakarta)”**. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta. Kelancaran proses penulisan Tugas Akhir ini berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Hartatik S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah sabar serta tulus memberikan pengarahan, bimbingan dan bersedia mengoreksi dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom, bapak Ainul Yaqin, M.Kom dan bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku dosen penguji yang telah sabar serta tulus memberikan pengarahan, melakukan pengujian pada tugas akhir saya dan bersedia mengoreksi dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Semoga segala pengorbanan dan bantuan yang diberikan selama penelitian hingga selesainya penyusunan Tugas Akhir ini mendapatkan imbalan serta menjadi amalan dan diterima oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih belum sempurna, namun semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan menjadi satu karya yang bermanfaat.

Yogyakarta, 15 Juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

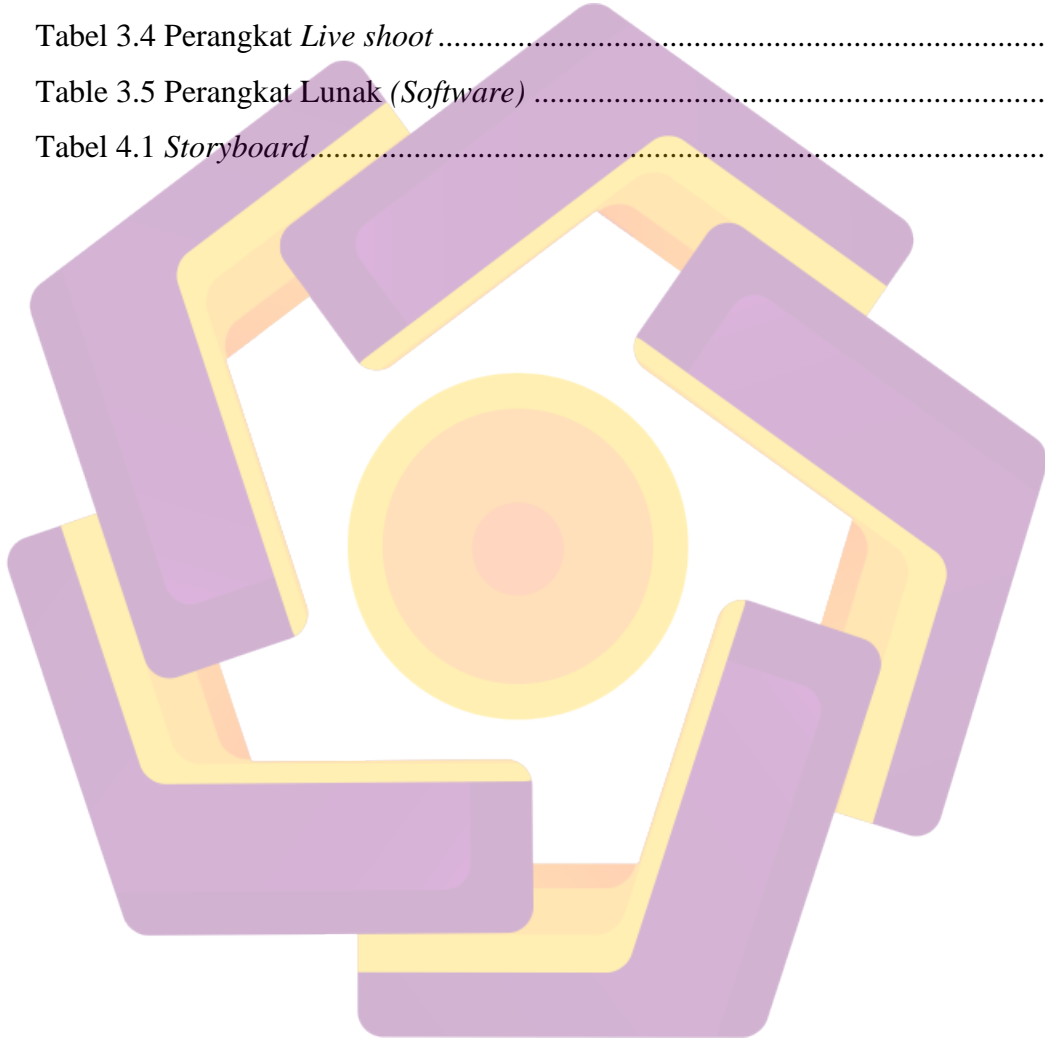
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.1 Multimedia .....	6
2.1.1.1 Pengertian Multimedia .....	6
2.1.1.2 Sejarah Multimedia.....	7

2.1.1.3 <i>Element Multimedia</i> .....	7
2.2.2 <i>Iklan</i> .....	8
2.2.2.1 <i>Pengertian Iklan</i> .....	8
2.2.2.2 <i>Pengertian Periklan</i> .....	8
2.2.2.3 <i>Jenis Iklan</i> .....	9
2.2.3 <i>Live shoot</i> .....	11
2.2.3.1 <i>Unsur Teknis dalam Live shoot</i> .....	12
2.3.4 <i>Motion graphic</i> .....	14
2.2 <i>Tahap Produksi</i> .....	15
2.2.1 <i>Tahap Pra-produksi</i> .....	15
2.2.2 <i>Produksi</i> .....	15
2.2.3 <i>Pasca Produksi</i> .....	19
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b> .....	20
3.1 <i>Deskripsi Singkat Obyek</i> .....	20
3.2 <i>Hasil Pengumpulan Data</i> .....	20
3.3 <i>Solusi Yang Diusulkan</i> .....	21
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	24
4.1 <i>Pra Produksi</i> .....	24
4.1.1 <i>Ide</i> .....	24
4.1.2 <i>Storyboard</i> .....	24
4.2 <i>Produksi</i> .....	26
4.2.1 <i>Proses Pengambilan Gambar</i> .....	26
4.2.2 <i>Pembuatan Asset</i> .....	26

4.2.2.1	Membuat Asset Map .....	26
4.2.3	Pembuatan Animasi.....	28
4.3	<i>Pasca Produksi</i> .....	29
4.3.1	<i>Compositting</i> .....	29
4.3.2	<i>Editing</i> .....	30
4.3.2.1	Penggabungan Footage dan Animasi .....	30
4.3.3	<i>Rendering</i> .....	31
BAB V	PENUTUP.....	32
5.1	<i>Kesimpulan</i> .....	32
5.2	<i>Saran</i> .....	32
DAFTAR PUSTAKA	.....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Dalam Bentuk Tabel .....	5
Tabel 3.2 Daftar Solusi .....	21
Tabel 3.3 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	22
Tabel 3.4 Perangkat <i>Live shoot</i> .....	22
Table 3.5 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	24



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Pengambilan <i>Live shoot</i> .....	12
Gambar 2.2 Contoh Kamera .....	13
Gambar 2.3 Contoh Kamera .....	16
Gambar 2.4 Hasil Foto <i>Close Up</i> .....	16
Gambar 2.5 Hasil Foto <i>Medium Shoot</i> .....	17
Gambar 2.6 Hasil Foto <i>Long Shoot</i> .....	17
Gambar 2.7 Hasil Foto <i>Medium Long Shoot</i> .....	18
Gambar 2.8 Hasil <i>Panning</i> .....	18
Gambar 2.9 Contoh <i>Rendering</i> .....	19
Gambar 4.1 <i>Screen Shot Maps</i> .....	26
Gambar 4.2 Pembuatan Titik Pin Lokasi .....	27
Gambar 4.3 Pembuatan Ikon Mobil .....	27
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Masking</i> .....	28
Gambar 4.5 <i>Trim Path</i> .....	28
Gambar 4.6 Pembuatan Jalur Pada Maps.....	29
Gambar 4.7 Tampilan Compositing.....	30
Gambar 4.8 <i>penggabungan footage dan Animasi</i> .....	30
Gambar 4.9 <i>Proses rendering</i> .....	31

## 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 AFEDIGI yang memiliki sebuah tas brand bernama tas Kleon.

Media promosi ini dibuat untuk membantu mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan tas kleon. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai tas Kleon seperti deTugas Akhir, Pemasaran tas Kleon 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 tas kleon 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.*