

**VIDEO PROFILE GERBANGMAS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT, MOTION GRAPHIC, 3D CAMERA DAN TRACKING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

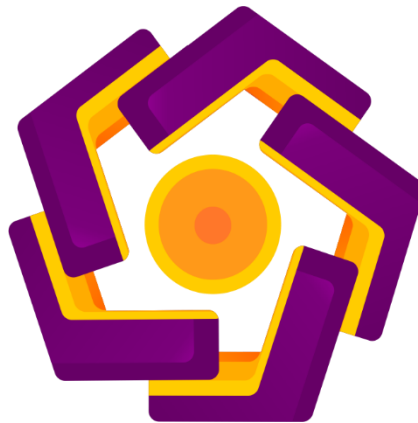
Nama : Aprilian Rizaldi
NIM : 17.02.0090

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

**VIDEO PROFILE GERBANGMAS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT, MOTION GRAPHIC, 3D CAMERA DAN TRACKING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

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:

Nama : Aprilian Rizaldi
NIM : 17.02.0090

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

VIDEO PROFILE GERBANGMAS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT, MOTION GRAPHIC, 3D CAMERA DAN TRACKING SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aprilian Rizaldi

17.02.0090

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

VIDEO PROFILE GERBANGMAS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT, MOTION GRAPHIC, 3D CAMERA DAN TRACKING SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aprilian Rizaldi

17.02.0090

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

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 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 : Aprilian Rizaldi
NIM : 17.02.0090

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Video Profile Gerbangmas dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot, Motion Graphic, 3D Camera dan Tracking* sebagai Media Promosi

Dosen Pembimbing : Yuli Astuti 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, 22 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Aprilian Rizaldi

HALAMAN MOTTO

“I tend to think of black or white. Everything’s all or nothing”

“Terlalu berharap dan bergantung pada orang lain hanya akan berakhir kekecewaan. Pada akhirnya, yang paling mengerti dan peduli hanyalah diri sendiri”

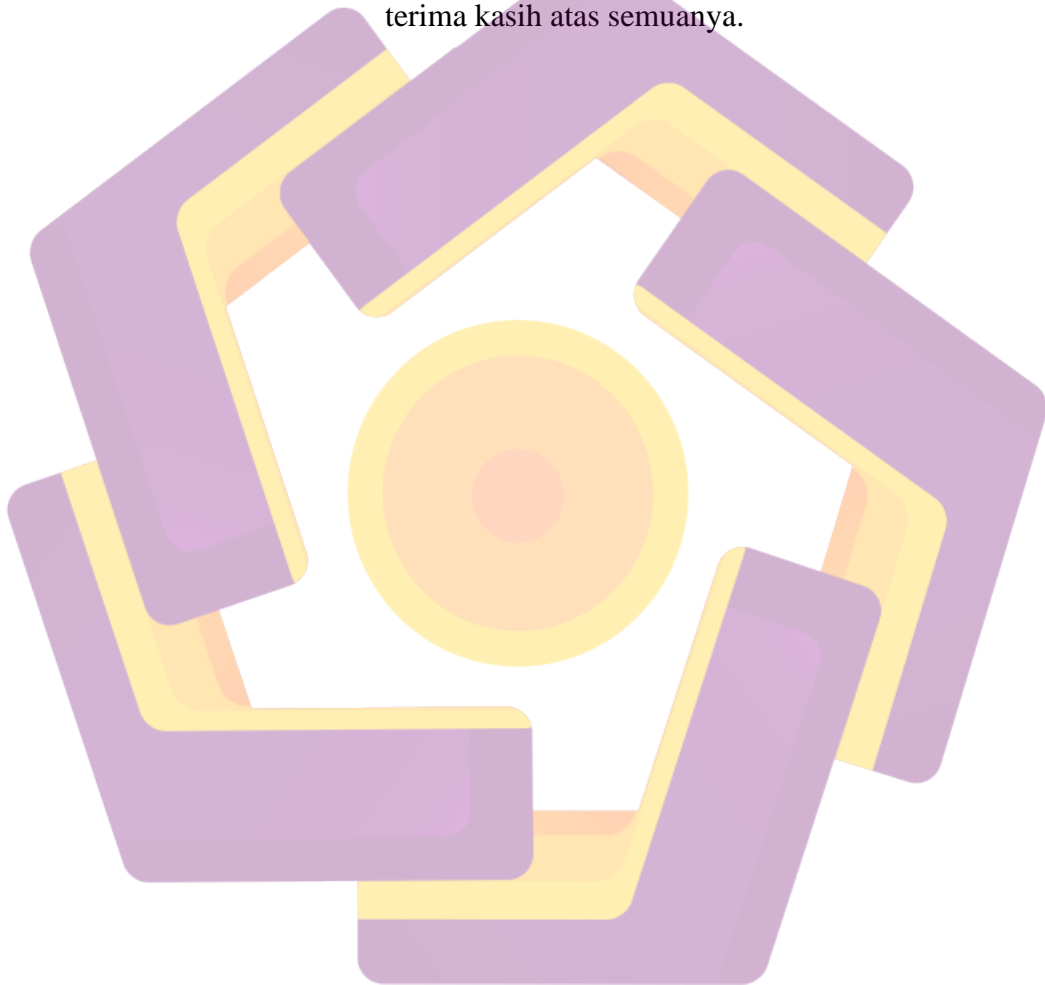


HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah SWT, karena kepadaNya kami menyembah dan kepadaNya kami mohon pertolongan.

Sekaligus sebagai ungkapan terima kasihku kepada :

Bapak dan Ibu yang selalu memberikan motivasi dalam hidupku serta teman teman D3 Manajemen Informatika 02 yang selalu memberikan inspirasi, terima kasih atas semuanya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SAW, atas rahmat, barokah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Diploma III pada Jurusan Manajemen Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penulis juga dapat mencoba menerapkan dan membandingkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

Dalam penyusunan Laporan ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun atas laporan ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

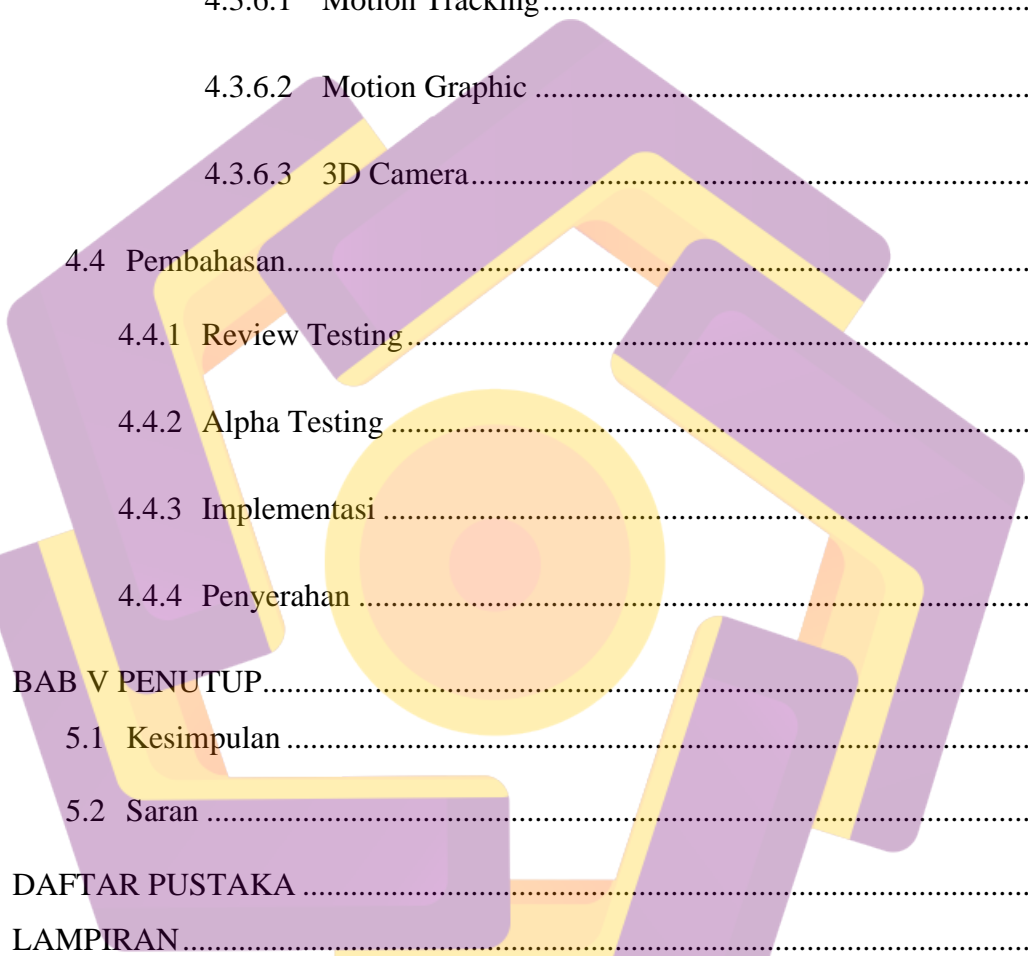
Aprilian Rizaldi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	20
1.1 Latar Belakang Masalah.....	20
1.2 Tujuan Penelitian.....	21
1.3 Rumusan Masalah.....	21
1.4 Batasan Masalah.....	21
1.5 Manfaat Penelitian.....	21
1.6 Metode penelitian.....	22
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	22
1.6.2 Metode Perancangan.....	22
1.7 Sistematika Penulisan.....	23
BAB II LANDASAN TEORI.....	24
2.1 Tinjauan pustaka.....	24

2.2	<i>Animasi</i>	25
2.2.1	Pengertian Animasi	25
2.2.2	Prinsip Animasi	25
2.2.3	Jenis – Jenis Animasi.....	32
2.3	Multimedia.....	34
2.4	Color Correction	35
2.5	Liveshoot.....	35
2.6	Promosi	35
2.6.1	Pengertian Promosi.....	35
2.6.2	Jenis – Jenis Promosi.....	35
2.7	3D Camera	36
2.8	Tracking	36
2.9	Tahapan Pembuatan Video	36
2.9.1	Tahapan Pra Produksi.....	36
2.9.2	Tahapan Produksi	37
2.9.3	Tahapan Pasca Produksi.....	37
BAB III	tinjauan umum	38
3.1	Tinjauan Umum	38
3.1.1	Organisasi Gerbangmas.....	38
3.1.2	Struktur Organisasi.....	38
3.2	Pengumpulan Data	39
3.2.1	Metode Observasi.....	39

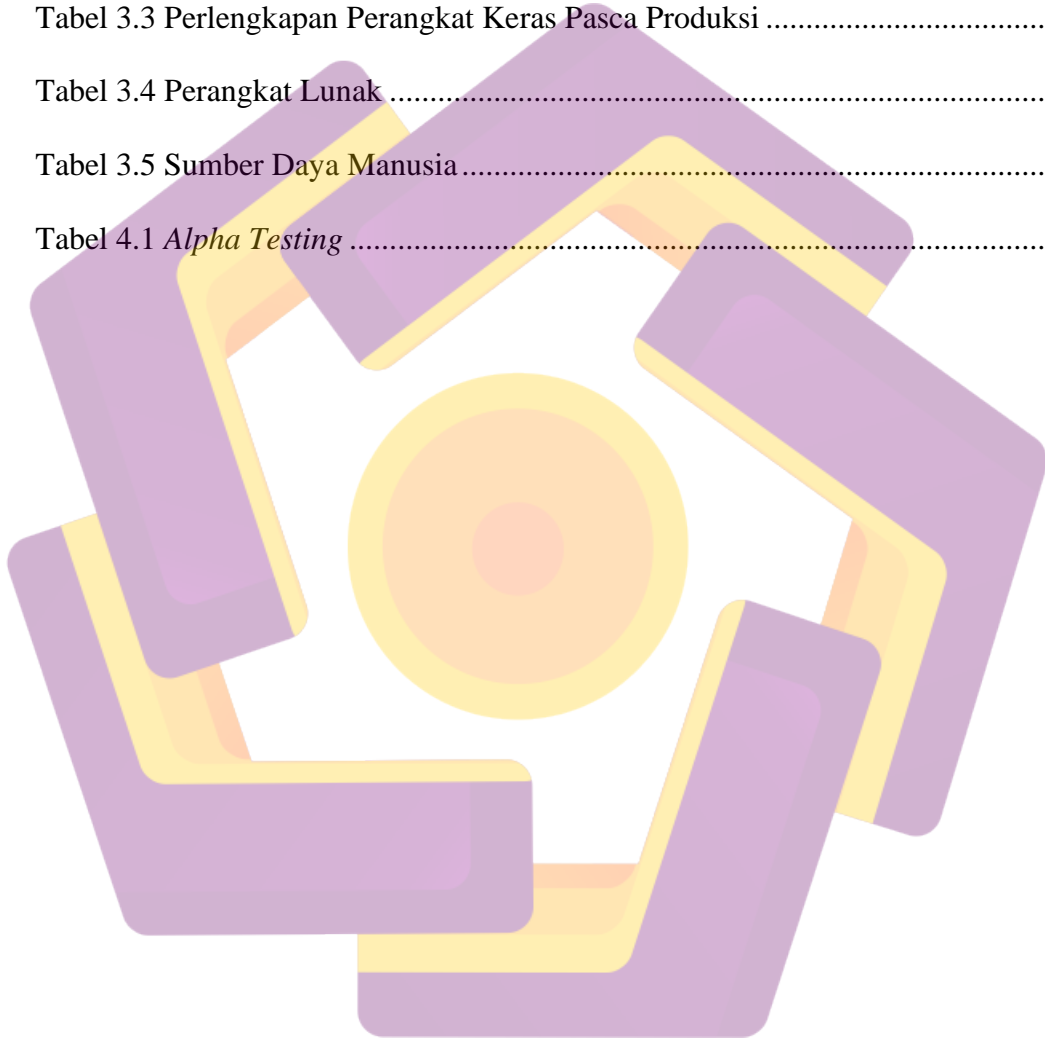
3.2.2	Kepustakaan	40
3.3	Hasil Pengumpulan Data.....	40
3.4	Solusi Dapat Ditawarkan	40
3.4.1	Solusi Yang Dipilih	40
3.5	Kebutuhan Fungsional	41
3.6	Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.6.1	Kebutuhan Perangkat Keras	41
3.6.2	Kebutuhan <i>Software</i>	42
3.6.3	Kebutuhan SDM	42
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Pra Produksi	43
4.1.1	Perancangan Konsep	43
4.1.2	Scripting	43
4.1.3	<i>Storyboard</i>	44
4.2	Produksi	45
4.2.1	Proses Pengambilan Gambar	45
4.2.2	Proses Pembuatan Bahan Animasi	46
4.3	Pasca Produksi	48
4.3.1	Import Video	49
4.3.2	Editing	49
4.3.3	Color Correction	50



4.3.4	Transisi	51
4.3.5	Import Audio	52
4.3.6	Compositing	53
4.3.6.1	Motion Tracking.....	53
4.3.6.2	Motion Graphic	56
4.3.6.3	3D Camera.....	59
4.4	Pembahasan.....	61
4.4.1	Review Testing.....	61
4.4.2	Alpha Testing	62
4.4.3	Implementasi	63
4.4.4	Penyerahan	64
BAB V	PENUTUP.....	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Perlengkapan Perangkat Keras Produksi	41
Tabel 3.3 Perlengkapan Perangkat Keras Pasca Produksi	41
Tabel 3.4 Perangkat Lunak	42
Tabel 3.5 Sumber Daya Manusia	42
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	63

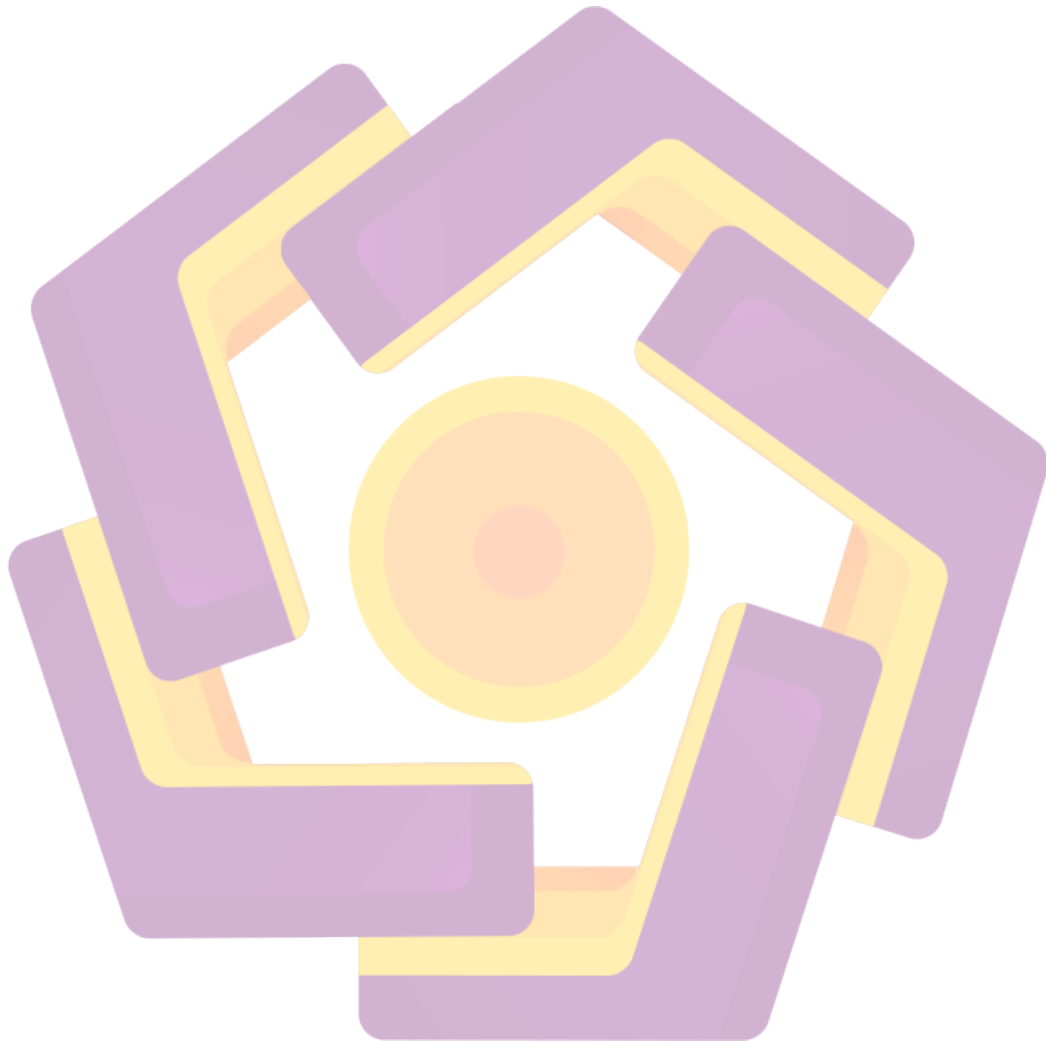


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Ilustrasi <i>Timing and Spacing</i>	26
Gambar 2.2 Ilustrasi <i>Anticipation</i>	27
Gambar 2.3: Ilustrasi <i>Slow In & Slow Out</i>	27
Gambar 2.4: Ilustrasi <i>Staging</i>	28
Gambar 2.5: Ilustrasi <i>Exaggeration</i>	29
Gambar 2.6: Ilustrasi <i>Secondary action</i>	29
Gambar 2.7: Ilustrasi <i>Arcs</i>	30
Gambar 2.8: Ilustrasi <i>Squash & Stretch</i>	30
Gambar 2.9: Ilustrasi <i>Follow Through & Overlapping</i>	31
Gambar 2.10: Ilustrasi <i>Straight Ahead & Pose to pose</i>	32
Gambar 3.1: Logo NaZMa.....	38
Gambar 3.2: Struktur Organisasi.....	39
Gambar 4.1: Naskah Cerita.....	44
Gambar 4.2: <i>Storyboard</i>	44
Gambar 4.3: Pos Serbaguna RT 17 RW 5 Kecamatan Tegalrejo	45
Gambar 4.4: Depan Pos Serbaguna RT 17 RW 5 Kecamatan Tegalrejo.....	46
Gambar 4.5: Ruang tamu di ruang dosen UIN Sunan Kalijaga YK	46
Gambar 4.6: Pembuatan bahan animasi di Corel Draw X7	47
Gambar 4.7 Pembuatan bahan animasi di Adobe Illustrator 2019.....	47
Gambar 4.8 Pembuatan bahan animasi di Corel Draw X7	48

Gambar 4.9 Pembuatan karakter animasi di Adobe Photoshop	48
Gambar 4.10 Import Video	49
Gambar 4.11 Proses Penggabungan Video di Adobe Premiere 2019	50
Gambar 4.12 Proses Pengeditan Video di Adobe After Effect 2019	50
Gambar 4.13 Pemberian warna pada video.....	51
Gambar 4.14 Sebelum dan Sesudah <i>Coloring</i>	51
Gambar 4.15 Pemberian Effect Transisi	52
Gambar 4.16 Setelah Pemberian Effect Transisi	52
Gambar 4.17 Menambahkan Audio Sebagai Backsound.....	53
Gambar 4.18 Setting basic composition After Effect	54
Gambar 4.19 Import file di After Effect	54
Gambar 4.20 Proses editing tracking	55
Gambar 4.21 Menentukan gerakan saat tracking.....	55
Gambar 4.22 Hasil setelah di Analyze	56
Gambar 4.23 Setting basic composition After Effect	56
Gambar 4.24 Import file di After Effect	57
Gambar 4.25 Tampilan Timeline After Effect	57
Gambar 4.26 Proses penganimasian objek di After effect.....	58
Gambar 4.27 Tampilan sesudah di animasikan.....	58
Gambar 4.28 Proses rendering motion graphic.....	59
Gambar 4.29 Tampilan basic setting composition after effect	59
Gambar 4.30 Memasukan bahan ke timeline	60
Gambar 4.31 Proses editing 3D camera.....	60

Gambar 4.32 Pengaplikasian teknik 3D Camera	61
Gambar 4.33 Proses rendering 3D Camera.....	61
Gambar 4.34 Unggahan video profil di platform youtube.....	63
Gambar 4.35 Unggahan video profil di platform Instagram.....	64



DAFTAR ISTILAH

keyframe : dalam pembuatan animasi atau film adalah sebuah gambar yang mendefinisikan titik permulaan dan akhir dari transisi apapun.

exposure : adalah istilah dalam fotografi yang mengacu kepada banyaknya cahaya yang jatuh ke medium, yang akan mempengaruhi seberapa terang dan gelapnya foto yang dihasilkan oleh kamera.

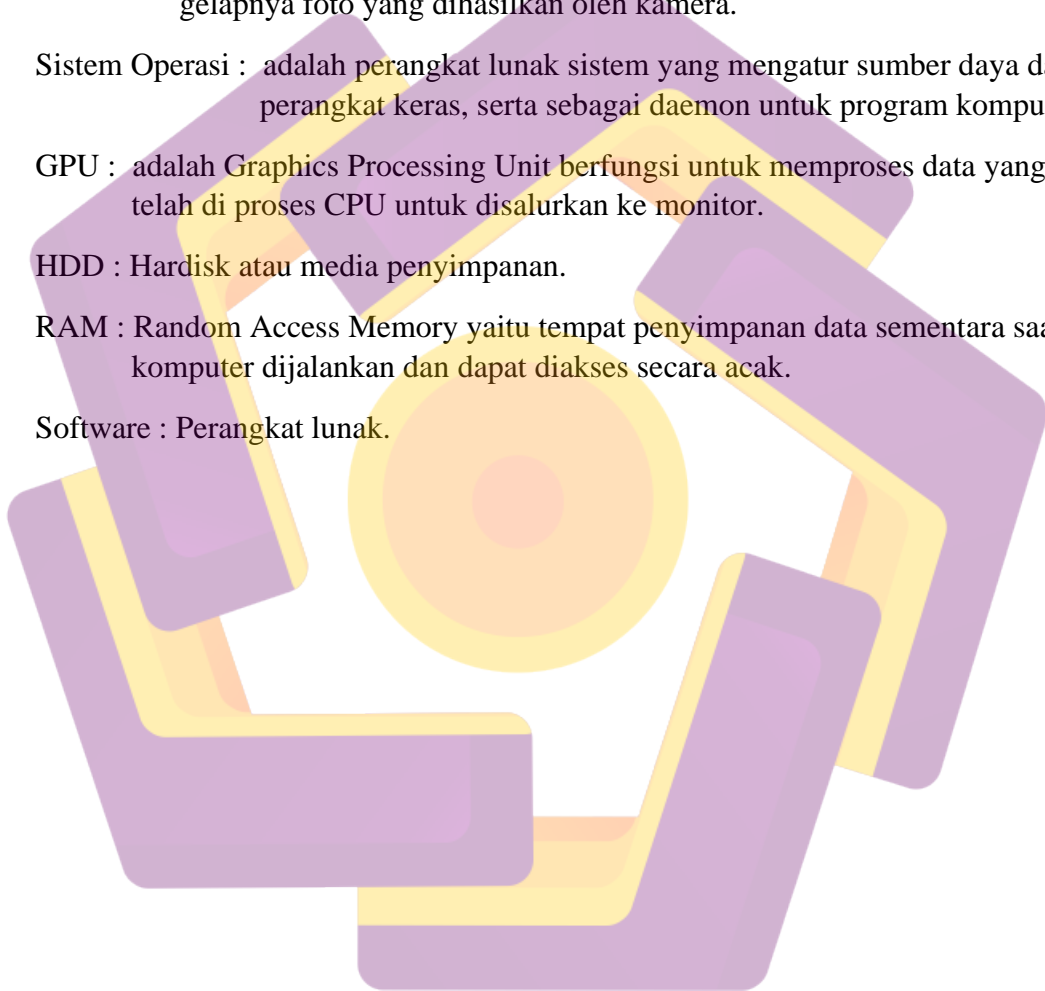
Sistem Operasi : adalah perangkat lunak sistem yang mengatur sumber daya dari perangkat keras, serta sebagai daemon untuk program komputer.

GPU : adalah Graphics Processing Unit berfungsi untuk memproses data yang telah di proses CPU untuk disalurkan ke monitor.

HDD : Hardisk atau media penyimpanan.

RAM : Random Access Memory yaitu tempat penyimpanan data sementara saat komputer dijalankan dan dapat diakses secara acak.

Software : Perangkat lunak.



INTISARI

CV Nabila Zafira Mahalia atau bisa disebut CV Nazma adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang Pengadaan Barang dan Jasa (Konsultan). CV Nazma beralamat di Pogung Dalangan No.16, RT 11/RW 50, Sinduadi, Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284. Berdiri sejak 2007 yang pada awalnya perusahaan ini hanya bergerak dibidang IT dan Management Consulting dan sejak 2017, CV Nazma mulai merambah ke bidang design grafis dan video.

Dalam promosi perusahaan, CV Nazma masih menggunakan masih sebatas menggunakan kartu nama dan proposal untuk menyampaikan informasi perusahaan tersebut ke publik, dan belum menerapkan teknologi yang ada saat ini.

Video profile ini merupakan media promosi perusahaan yang dapat dimanfaatkan untuk memasarkan perusahaan agar lebih dikenal luas oleh public. Dalam pembuatan video profile ini menggunakan teknik live shoot dan motion graphic sebagai dasarnya dengan ditambahi 3D camera dan tracking. Video profile ini akan dipublikasikan pada platform media sosial YouTube.

Kata kunci : CV Nazma, video profile, media promosi



ABSTRACT

CV Nabila Zafira Mahalia or can be called CV Nazma is one of the companies engaged in the Procurement of Goods and Services (Consultant). CV Nazma is located in Pogung Dalangan No.16, RT 11 / RW 50, Sinduadi, Mlati, Sleman, Special Region of Yogyakarta 55284. Founded in 2007 which at first the company was only engaged in IT and Management Consulting and since 2017, CV Nazma began to expand graphic and video design.

In the promotion of the company, CV Nazma still uses limited business cards and proposals to enter the company's information to the public, and has not used the current technology.

This video profile is a company promotion media that can be used to market the company to be more widely known by the public. In making this profile video, using Live shoot techniques and motion graphics as a basis with added 3D camera and tracking. This video profile will be uploaded on the social media platforms YouTube and Instagram.

Keyword: CV Nazma, video profile, media promosi

