

**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

Fajar Prama Putra H.

17.02.0134

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

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 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 : Fajar Prama Putra H.
NIM : 17.02.0134

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, <tanggal ujian tugas akhir>

Yang Menyatakan,



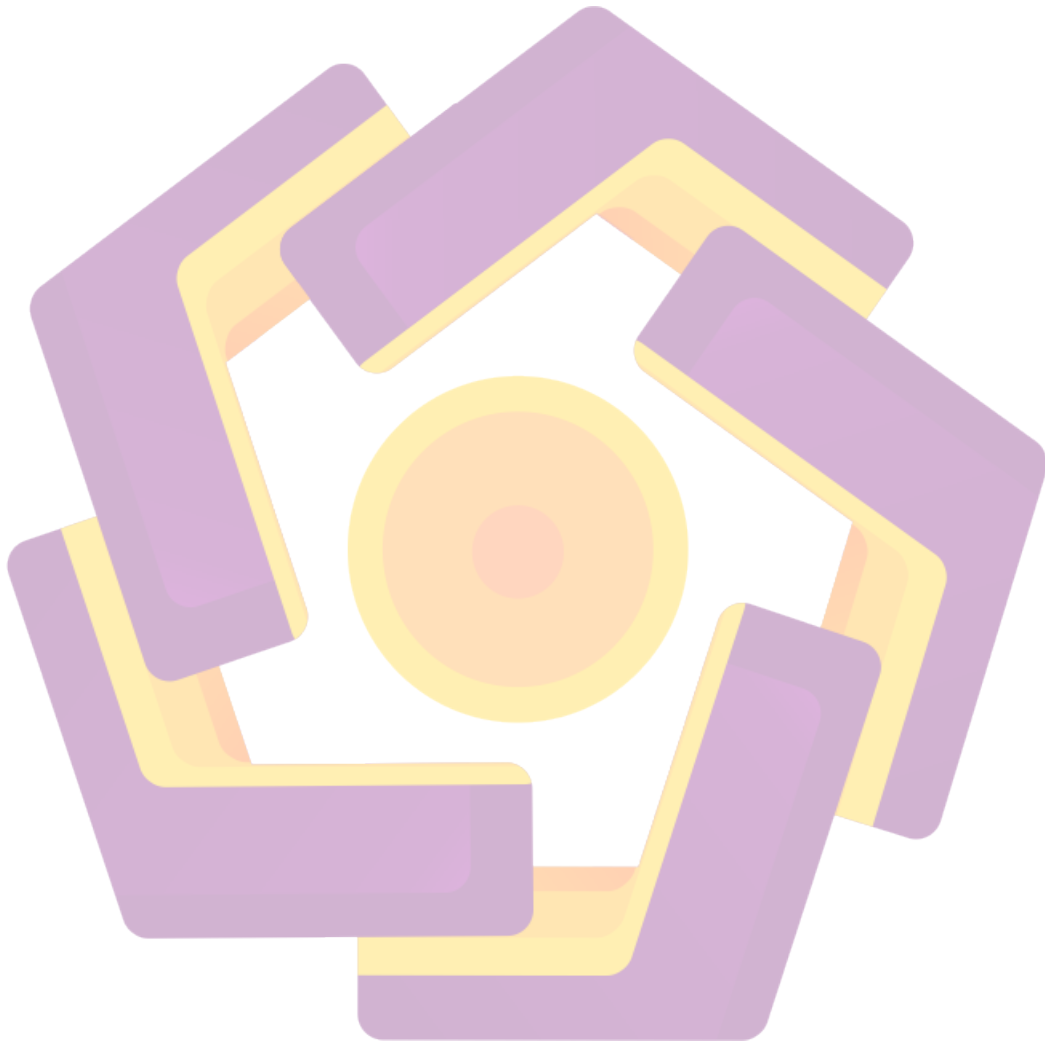
Fajar Prama Putra H.

17.02.0134

HALAMAN MOTTO

“Tetap Berusaha Walaupun Hasilnya Tidak Seberapa.”

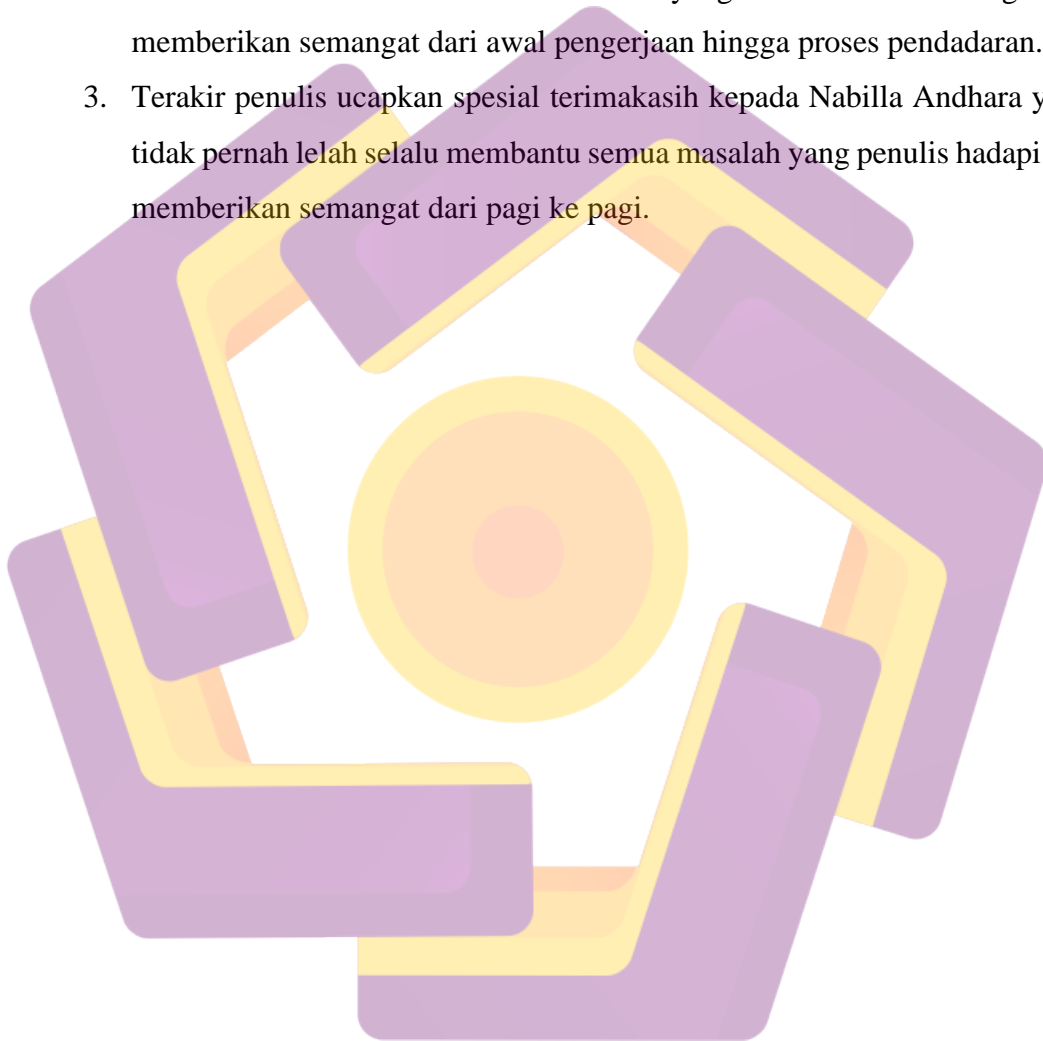
“Jika dipikirkan, semua yang ada dihidupmu adalah keajaiban, jadi bersyukurlah”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Orangtua yang selalu mendoakan dan memberikan arahan dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Sahabat-sahabat dari “*Konco Ulo*” yang selalu mendukung dan memberikan semangat dari awal pengerjaan hingga proses pendadaran.
3. Terakhir penulis ucapkan spesial terimakasih kepada Nabilla Andhara yang tidak pernah lelah selalu membantu semua masalah yang penulis hadapi dan memberikan semangat dari pagi ke pagi.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya karena telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Pembuatan Media Promosi Cashier Cloud dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic*”.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Selanjutnya dalam penulisan tugas akhir ini penulis banyak di beri bantuan oleh berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Pak Jaeni, S.Kom, M.Eng sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis.
2. Pihak Unisoft.id karena telah mengijinkan penulis untuk membuat penelitian terkait dengan Cashier Cloud.
3. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Di dalam penulisan laporan ini penulis menyadari banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan laporan selanjutnya. Akhir kata, penulis mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Yogyakarta, 07 Mei 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
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
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	38
4.3 Pasca Produksi	49
4.3.1 <i>Compositting</i>	49
4.3.2 <i>Editing</i>	50
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

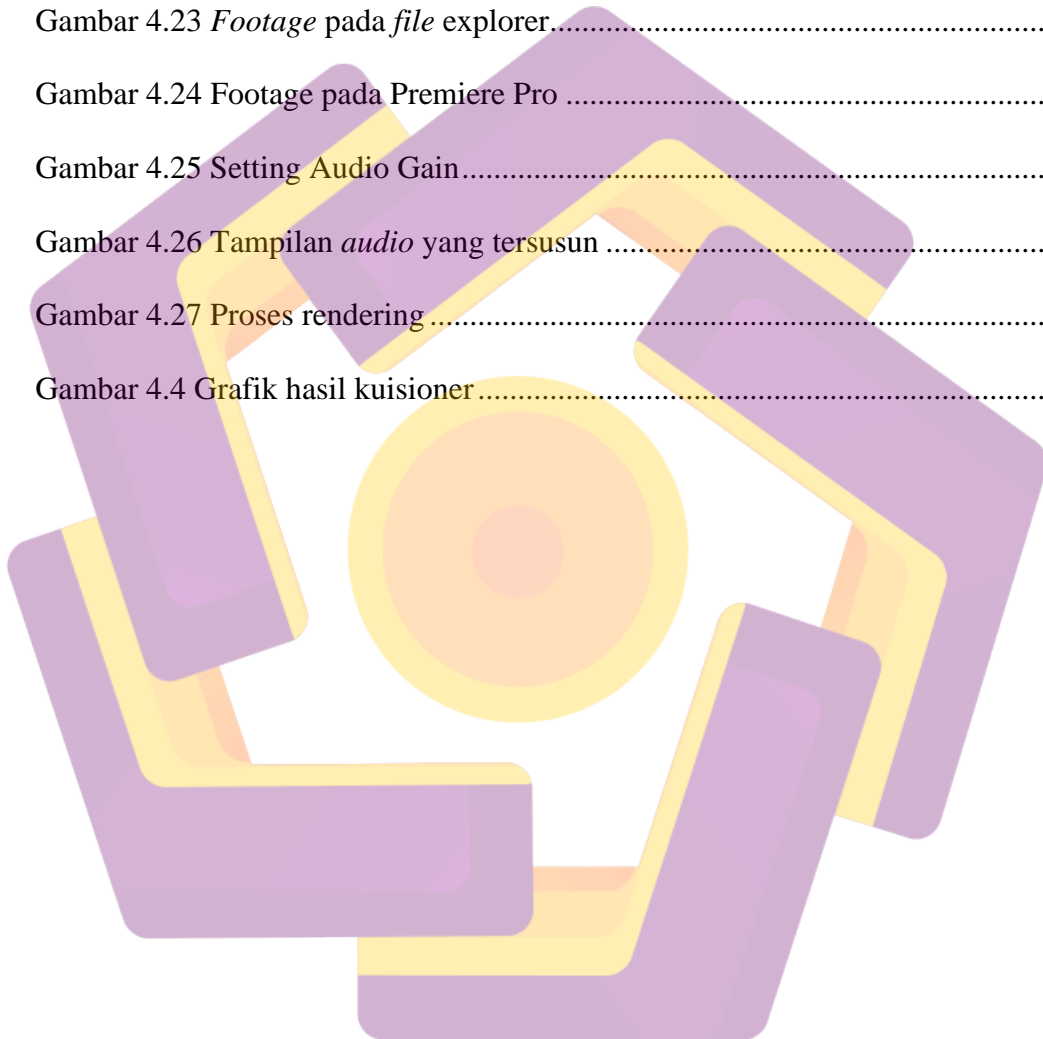
DAFTAR TABEL

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	58
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	41
Gambar 4.6 <i>Scene</i> 2.....	41
Gambar 4.7 <i>Scene</i> 2 Lanjutan	42
Gambar 4.8 Efek <i>Turbulent Displacement</i>	42
Gambar 4.9 Tampilan pengaturan <i>Turbulent Displacement</i>	43
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> ...	44
Gambar 4.12 Tampilan <i>Repeater</i>	44
Gambar 4.13 Tampilan Akhir	45
Gambar 4.14 tampilan <i>import file</i>	45
Gambar 4.15 tampilan create a new composition	46
Gambar 4.16 tampilan layer video	46
Gambar 4.17 tampilan pengaturan brush dan paint	47
Gambar 4.18 tampilan <i>scribble effect</i>	47

Gambar 4.19 tampilan efek <i>glow</i>	48
Gambar 4.20 tampilan pengaturan efek <i>glow</i>	48
Gambar 4.21 tampilan setelah diberi efek <i>glow</i>	49
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