

**VIDEO PROFILE GERBANGMAS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT, MOTION GRAPHIC, 3D CAMERA DAN TRACKING  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
(Studi Kasus: CV. Nazma)**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Nama : Gigih Prayogo**  
**NIM : 17.02.0084**

**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 : Gigih Prayogo**  
**NIM : 17.02.0084**

**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

**Gigih Prayogo**

**17.02.0084**

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

**Dosen Pembimbing,**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302xxx**

**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

**Gigih Prayogo**

**17.02.0084**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Maret 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 24 Maret 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Gigih Prayogo**  
**NIM : 17.02.0084**

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, 24 Maret 2020  
Yang Menyatakan,

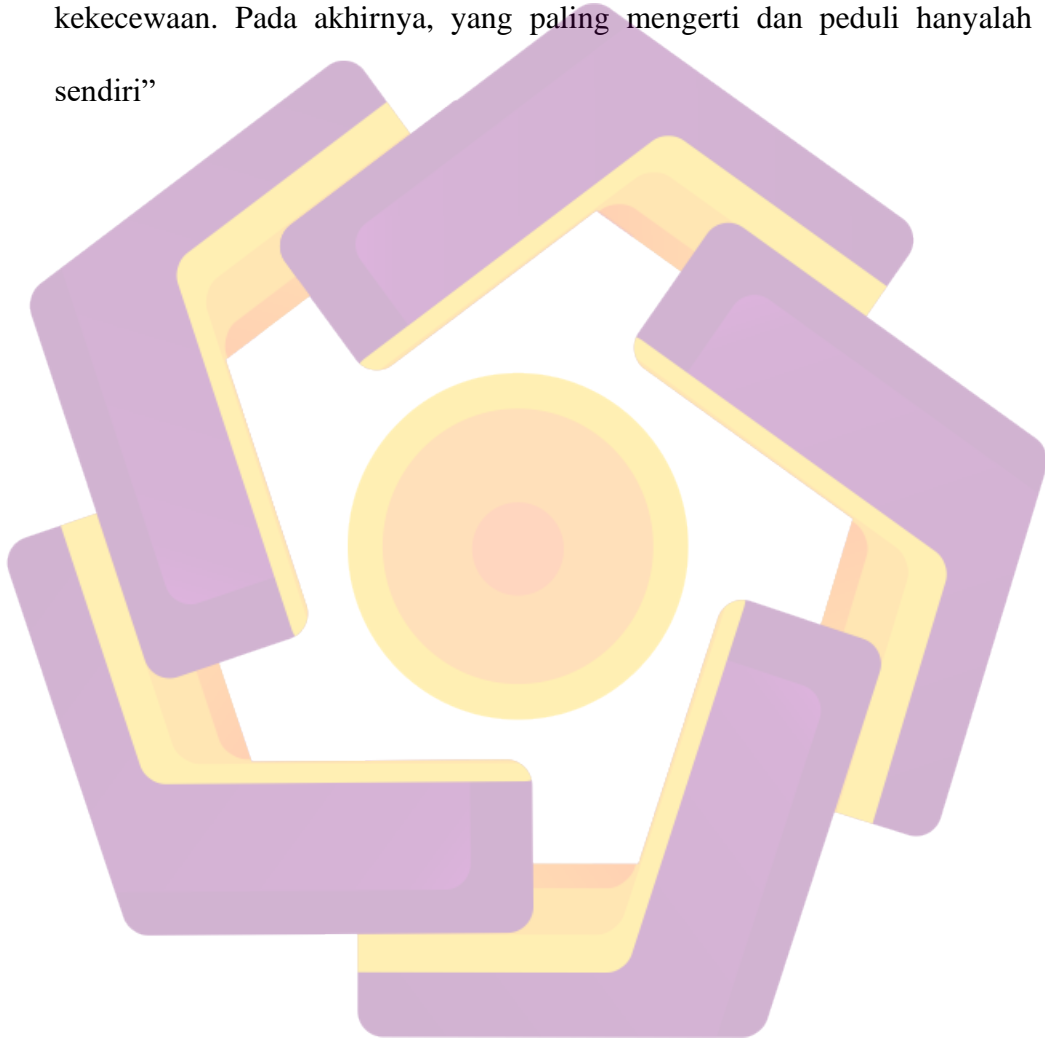
*Meterai Asli*  
*Rp 6.000*

Gigih Prayogo

## 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”

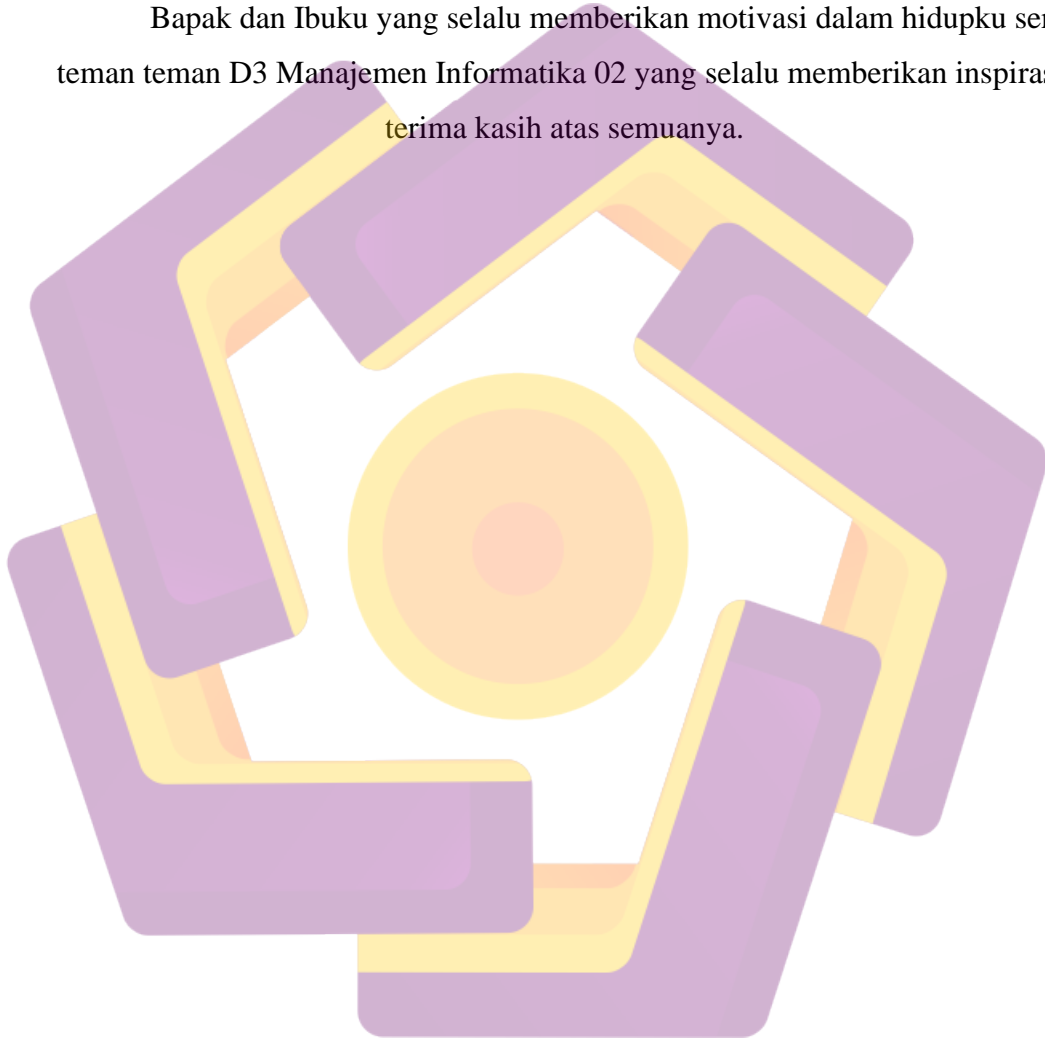


## HALAMAN PERSEMBAHAN

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 Ibuku 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.

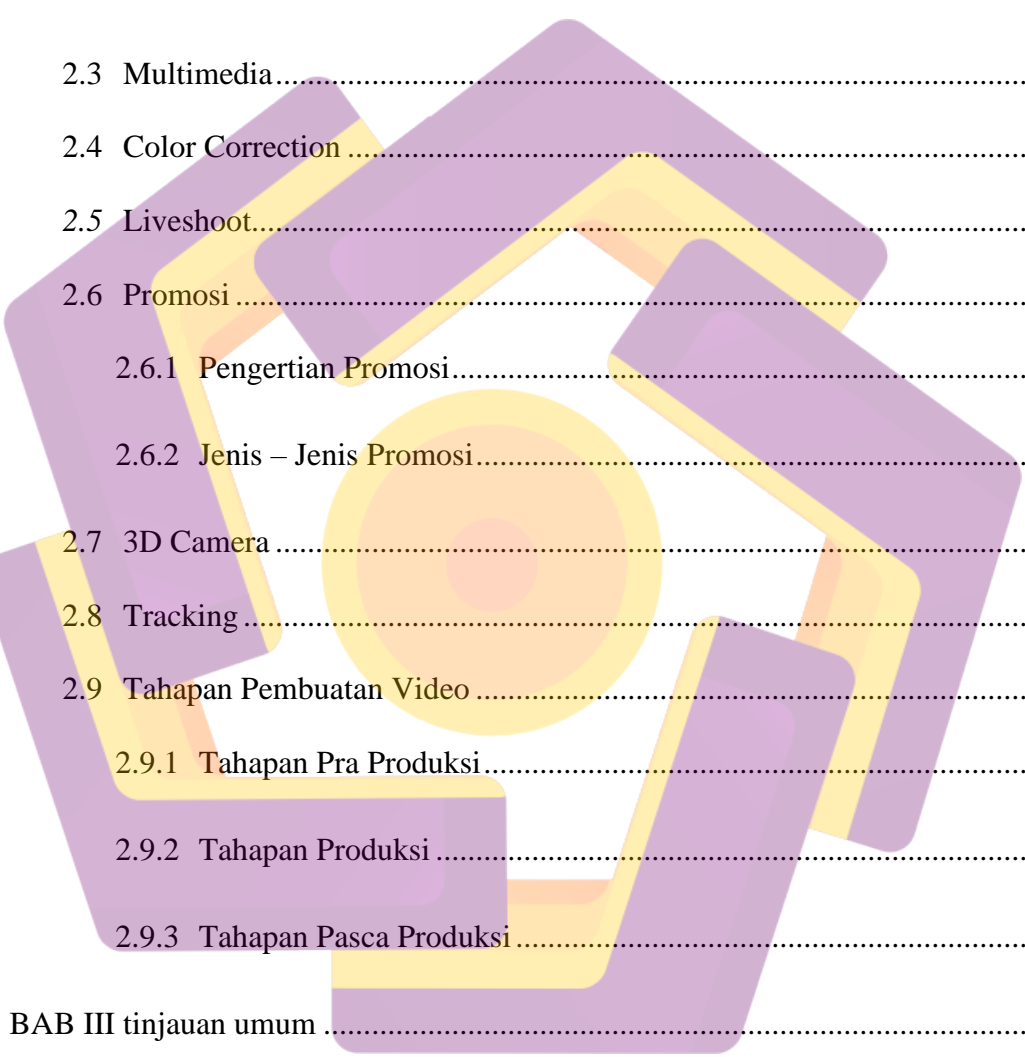
Yogyakarta, 24 Maret 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

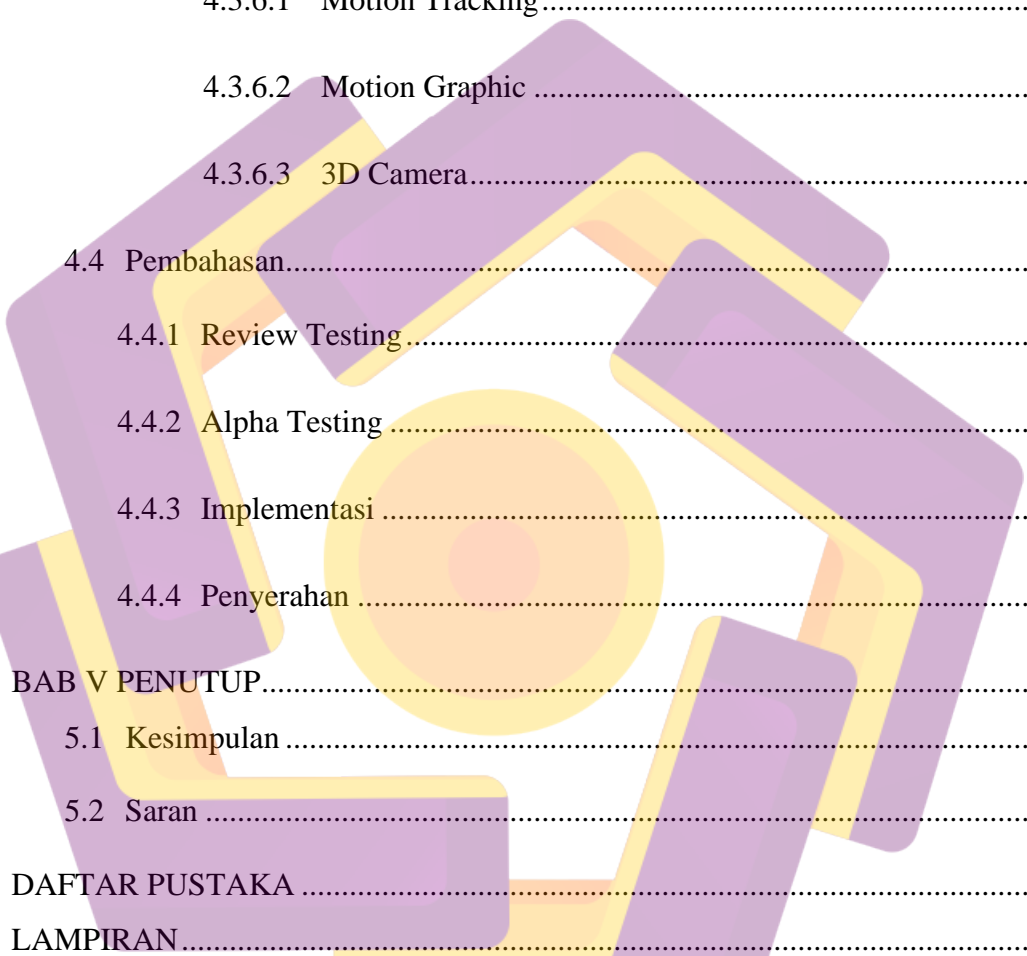
HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI.....	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 Animasi .....	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 CV. NaZMa.....	38
3.1.2 Struktur Organisasi.....	39
3.2 Pengumpulan Data .....	39
3.2.1 Metode Observasi.....	39



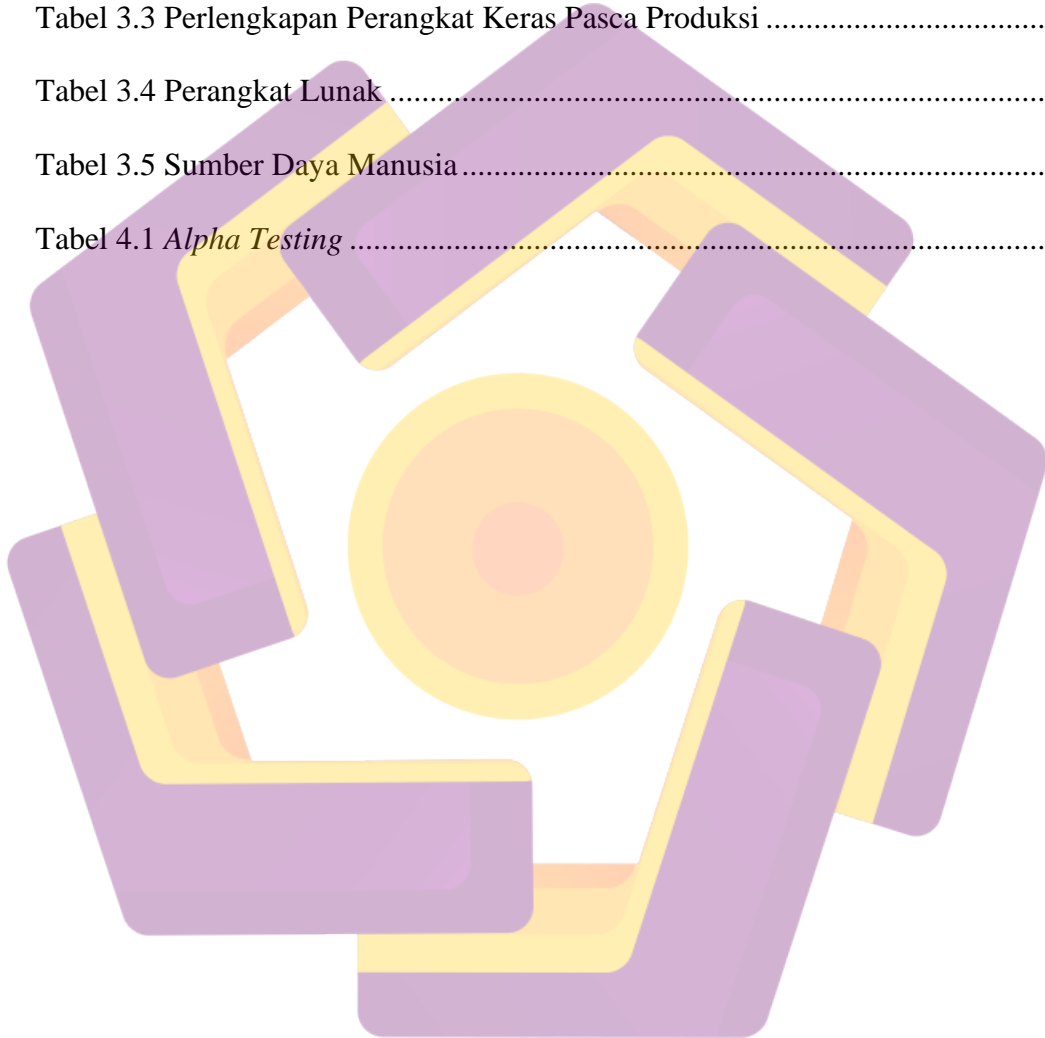
3.2.2	Kepustakaan .....	39
3.3	Hasil Pengumpulan Data.....	40
3.4	Solusi Dapat Ditawarkan .....	40
3.4.1	Solusi Yang Dipilih .....	40
3.5	Kebutuhan Fungsional .....	41
3.6	Kebutuhan Non-Fungsional .....	41
3.6.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	41
3.6.2	Kebutuhan <i>Software</i> .....	42
3.6.3	Kebutuhan SDM .....	42
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
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 .....	44
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
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>67</b>

## 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

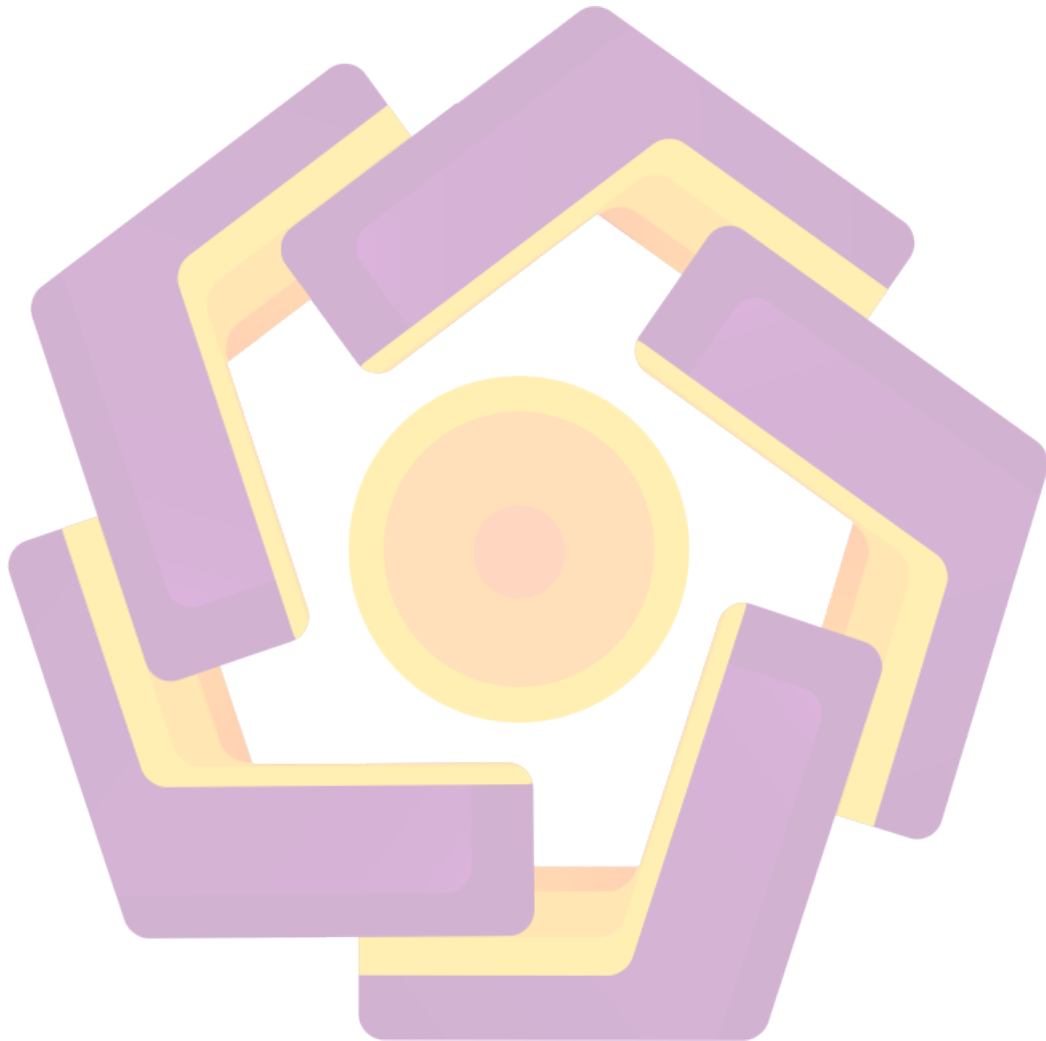


## DAFTAR GAMBAR

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 &amp; 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 &amp; Stretch</i> .....	30
Gambar 2.9: Ilustrasi <i>Follow Through &amp; Overlapping</i> .....	31
Gambar 2.10: Ilustrasi <i>Straight Ahead &amp; Pose to pose</i> .....	32
Gambar 3.1: Logo NaZMa.....	38
Gambar 3.2: Struktur Organisasi.....	39
Gambar 4.1: Naskah Cerita.....	43
Gambar 4.2: <i>Storyboard</i> .....	44
Gambar 4.3: Pos Serbaguna RT 17 RW 5 Kecamatan Tegalorejo .....	45
Gambar 4.4: Depan Pos Serbaguna RT 17 RW 5 Kecamatan Tegalorejo.....	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.

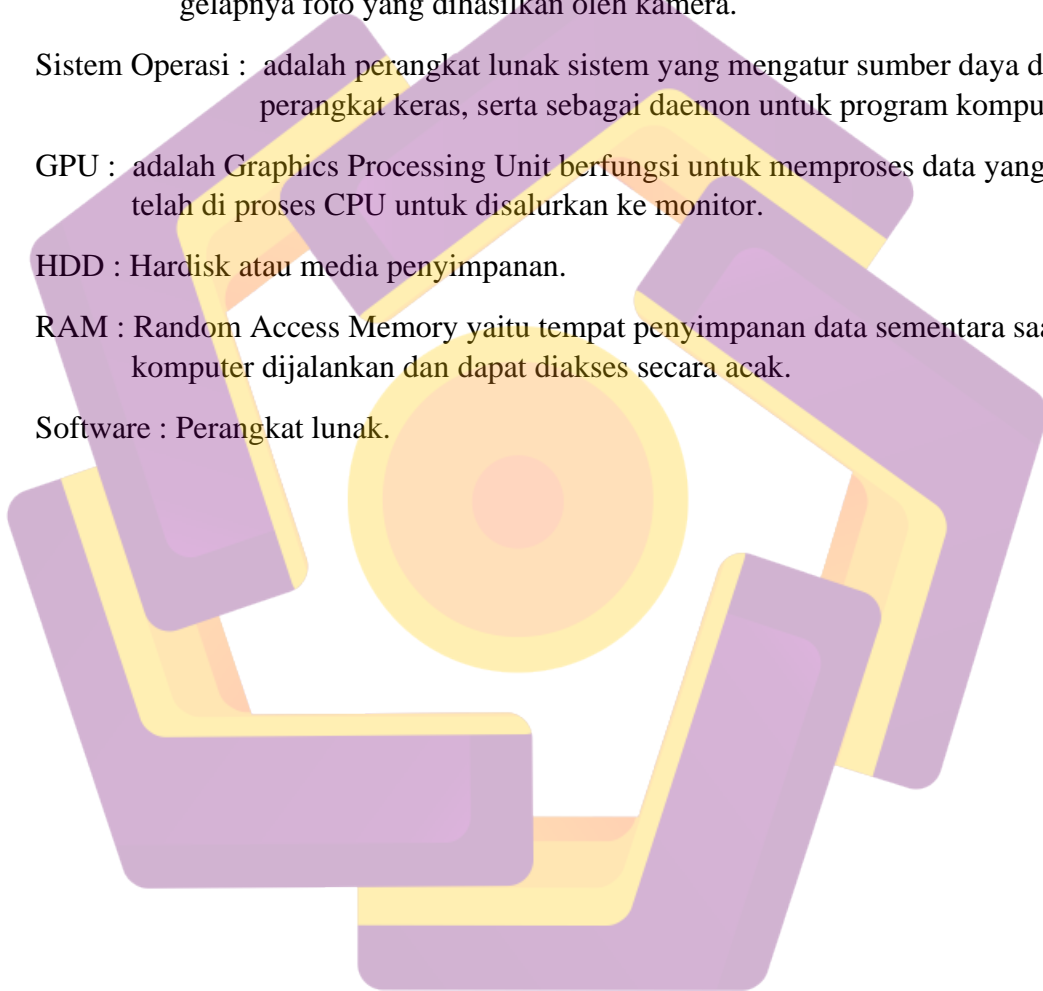
Sistem Operasi : adalah perangkat lunak sistem yang mengatur sumber daya dari perangkat keras, serta sebagai daemon untuk program komputer.

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*

