

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

**(Studi Kasus: Tempat Penelitian Tugas Akhir -- jika ada, optional, hapus
baris ini apabila judul tugas akhir tidak memuat studi kasus)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Indra Kurniawan
NIM : 17.02.0111

**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 : Indra Kurniawan
NIM : 17.02.0111

**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

Nama Mahasiswa

NIM

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal <tanggal persetujuan>

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

Indra Kurniawan

17.02.0111

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agit Amrullah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302xxx

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302xxx

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 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 : Indra Kurniawan
NIM : 17.02.0111

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, 23 Maret 2020

Yang Menyatakan,

Meterai Asli
Rp 6.000

Indra kurniawan

HALAMAN MOTTO

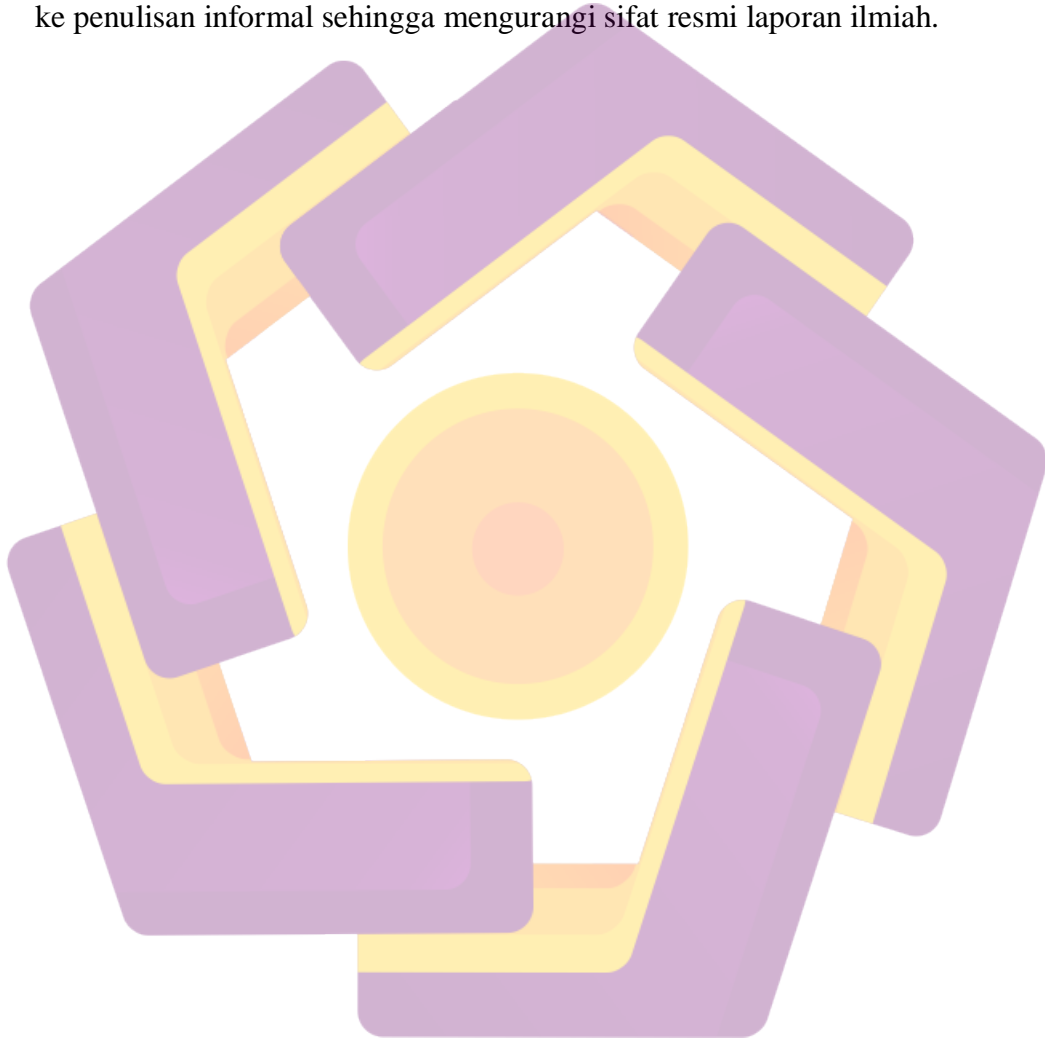
“I tend to think of black or white. Everything’s all or nothing”

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



HALAMAN PERSEMBAHAN

(Bila ada) Halaman ini berisi kepada siapa tugas akhir dipersembahkan. Ditulis dengan singkat, resmi, sederhana, tidak terlalu banyak, serta tidak menjerus ke penulisan informal sehingga mengurangi sifat resmi laporan ilmiah.



KATA PENGANTAR

Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian tugas akhir termasuk orang tua dan penyanggah dana.

Nama harus ditulis secara lengkap termasuk gelar akademik dan harus dihindari ucapan terima kasih kepada pihak yang tidak terkait. Bahasa yang digunakan harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Bagian ini tidak perlu dituliskan hal-hal yang bersifat ilmiah. Kata Pengantar diakhiri dengan mencantumkan kota dan tanggal penulisan diikuti di bawahnya dengan **kata “Penulis” tanpa perlu menyebutkan nama dan tanda tangan.**

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

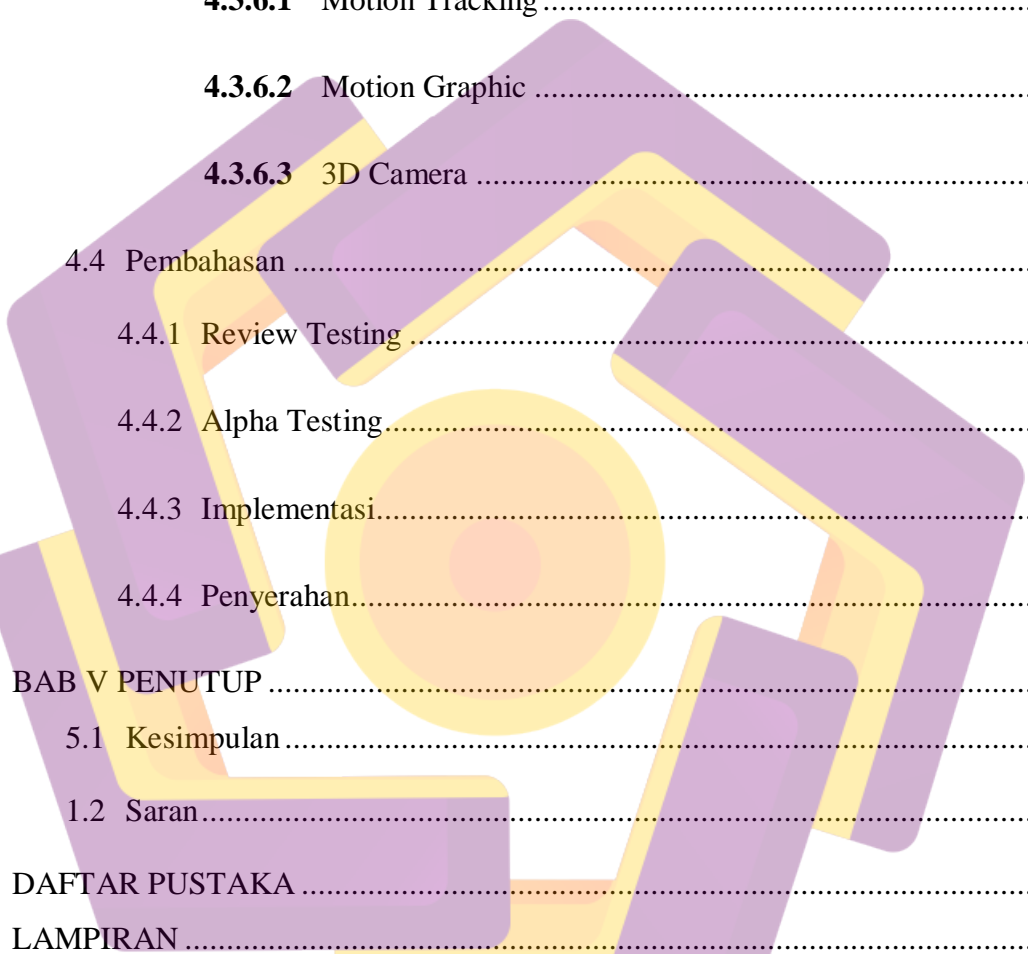
Penulis

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 |
| INTISARI | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 19 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 19 |
| 1.2 Tujuan Penelitian | 20 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 20 |
| 1.4 Batasan Masalah | 20 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 20 |
| 1.6 Metode penelitian | 21 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 21 |
| 1.6.2 Metode Perancangan | 21 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 21 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 23 |
| 2.1 Tinjauan pustaka | 23 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 2.2 Animasi..... | 24 |
| 2.2.1 Pengertian Animasi..... | 24 |
| 2.2.2 Prinsip Animasi..... | 24 |
| 2.2.3 Jenis – Jenis Animasi | 30 |
| 2.3 Multimedia..... | 32 |
| 2.4 Color Correction | 32 |
| 2.5 Liveshoot | 33 |
| 2.6 Promosi..... | 33 |
| 2.6.1 Pengertian Promosi | 33 |
| 2.6.2 Jenis – Jenis Promosi..... | 33 |
| 2.7 3D Camera..... | 34 |
| 2.8 Tracking..... | 34 |
| 2.9 Tahapan Pembuatan Video | 34 |
| 2.9.1 Tahapan Pra Produksi..... | 34 |
| 2.9.2 Tahapan Produksi..... | 35 |
| 2.9.3 Tahapan Pasca Produksi..... | 35 |
| BAB III tinjauan umum | 36 |
| 3.1 Tinjauan Umum | 36 |
| 3.1.1 CV. NaZMa | 36 |
| 3.1.2 Struktur Organisasi..... | 37 |
| 3.2 Pengumpulan Data | 37 |
| 3.2.1 Metode Observasi | 37 |

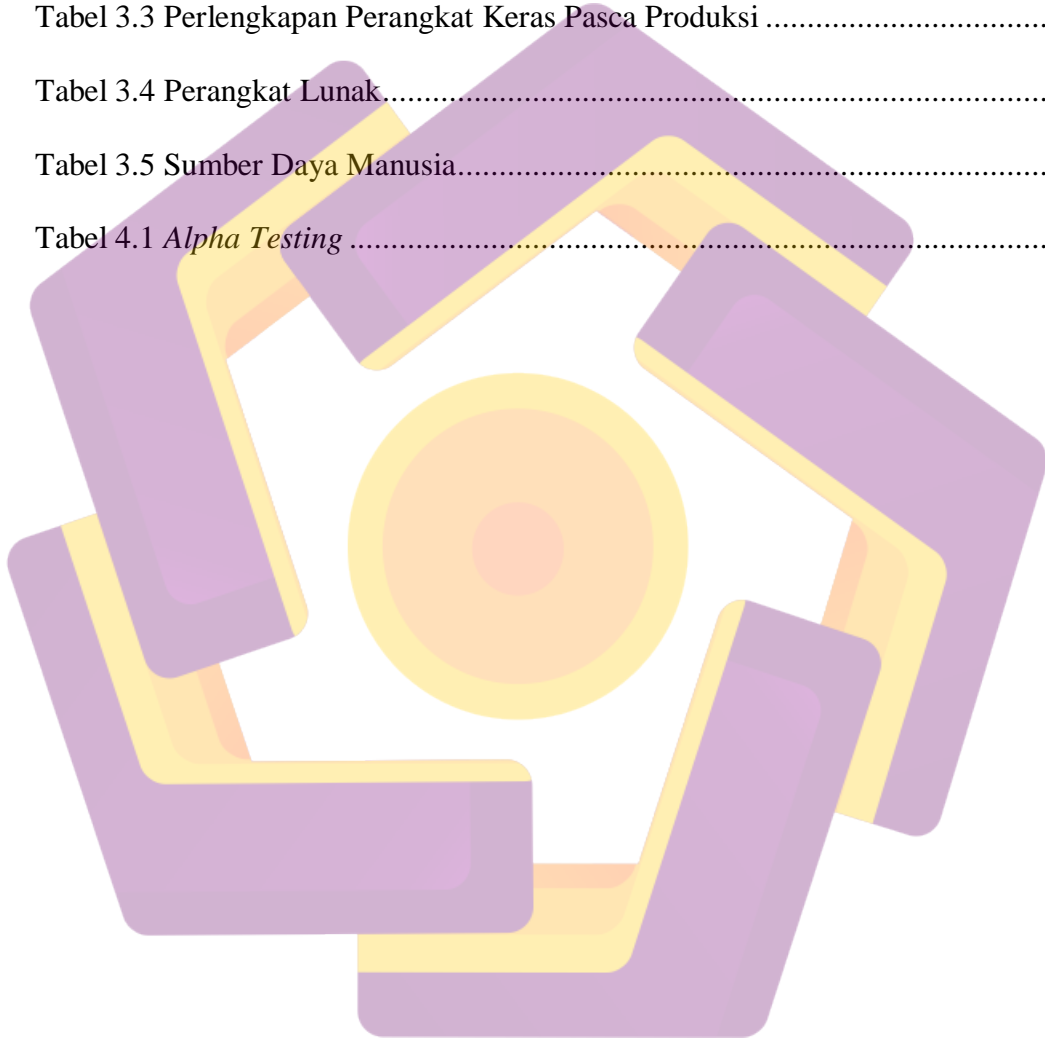
| | | |
|---|-------------------------------------|-----------|
| 3.2.2 | Kepustakaan..... | 37 |
| 3.3 | Hasil Pengumpulan Data | 38 |
| 3.4 | Solusi Dapat Ditawarkan..... | 38 |
| 3.4.1 | Solusi Yang Dipilih..... | 38 |
| 3.5 | Kebutuhan Fungsional..... | 38 |
| 3.6 | Kebutuhan Non-Fungsional..... | 39 |
| 3.6.1 | Kebutuhan Perangkat Keras | 39 |
| 3.6.2 | Kebutuhan <i>Software</i> | 39 |
| 3.6.3 | Kebutuhan SDM | 40 |
| BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN..... | | 41 |
| 4.1 | Pra Produksi..... | 41 |
| 4.1.1 | Perancangan Konsep | 41 |
| 4.1.2 | Scripting | 41 |
| 4.1.3 | <i>Storyboard</i> | 42 |
| 4.2 | Produksi..... | 42 |
| 4.2.1 | Proses Pengambilan Gambar | 43 |
| 4.2.2 | Proses Pembuatan Bahan Animasi..... | 44 |
| 4.3 | Pasca Produksi | 46 |
| 4.3.1 | Import Video..... | 46 |
| 4.3.2 | Editing | 47 |
| 4.3.3 | Color Correction | 48 |



| | | |
|-----------------------|------------------------------|-----------|
| 4.3.4 | Transisi | 49 |
| 4.3.5 | Import Audio | 50 |
| 4.3.6 | Compositing..... | 51 |
| 4.3.6.1 | Motion Tracking | 51 |
| 4.3.6.2 | Motion Graphic | 53 |
| 4.3.6.3 | 3D Camera | 56 |
| 4.4 | Pembahasan | 59 |
| 4.4.1 | Review Testing | 59 |
| 4.4.2 | Alpha Testing..... | 59 |
| 4.4.3 | Implementasi..... | 60 |
| 4.4.4 | Penyerahan..... | 61 |
| BAB V | PENUTUP | 62 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 62 |
| 1.2 | Saran..... | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 63 |
| LAMPIRAN | | 64 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian..... | 38 |
| Tabel 3.2 Perlengkapan Perangkat Keras Produksi..... | 39 |
| Tabel 3.3 Perlengkapan Perangkat Keras Pasca Produksi | 39 |
| Tabel 3.4 Perangkat Lunak..... | 40 |
| Tabel 3.5 Sumber Daya Manusia..... | 40 |
| Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i> | 60 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1: Ilustrasi <i>Timing and Spacing</i> | 25 |
| Gambar 2.2 Ilustrasi <i>Anticipation</i> | 25 |
| Gambar 2.3: Ilustrasi <i>Slow In & Slow Out</i> | 26 |
| Gambar 2.4: Ilustrasi <i>Staging</i> | 26 |
| Gambar 2.5: Ilustrasi <i>Exaggeration</i> | 27 |
| Gambar 2.6: Ilustrasi <i>Secondary action</i> | 28 |
| Gambar 2.7: Ilustrasi <i>Arcs</i> | 28 |
| Gambar 2.8: Ilustrasi <i>Squash & Stretch</i> | 29 |
| Gambar 2.9: Ilustrasi <i>Follow Through & Overlapping</i> | 29 |
| Gambar 2.10: Ilustrasi <i>Straight Ahead & Pose to pose</i> | 30 |
| Gambar 3.1: Logo NaZMa..... | 36 |
| Gambar 3.2: Struktur Organisasi..... | 37 |
| Gambar 4.1: Naskah Cerita..... | 41 |
| Gambar 4.2: <i>Storyboard</i> | 42 |
| Gambar 4.3: Pos Serbaguna RT 17 RW 5 Kecamatan Tegalrejo..... | 43 |
| Gambar 4.4: Depan Pos Serbaguna RT 17 RW 5 Kecamatan Tegalrejo..... | 43 |
| Gambar 4.5: Ruang tamu di ruang dosen UIN Sunan Kalijaga YK..... | 44 |
| Gambar 4.6: Pembuatan bahan animasi di Corel Draw X7..... | 44 |
| Gambar 4.7 Pembuatan bahan animasi di Adobe Illustrator 2019..... | 45 |
| Gambar 4.8 Pembuatan bahan animasi di Corel Draw X7..... | 45 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.9 Pembuatan karakter animasi di Adobe Photoshop | 46 |
| Gambar 4.10 Import Video | 47 |
| Gambar 4.11 Proses Penggabungan Video di Adobe Premiere 2019 | 47 |
| Gambar 4.12 Proses Pengeditan Video di Adobe After Effect 2019..... | 48 |
| Gambar 4.13 Pemberian warna pada video..... | 48 |
| Gambar 4.14 Sebelum dan Sesudah <i>Coloring</i> | 49 |
| Gambar 4.15 Pemberian Effect Transisi..... | 49 |
| Gambar 4.16 Setelah Pemberian Effect Transisi..... | 50 |
| Gambar 4.17 Menambahkan Audio Sebagai Backsound..... | 50 |
| Gambar 4.18 Setting basic composition After Effect..... | 51 |
| Gambar 4.19 Import file di After Effect | 52 |
| Gambar 4.20 Proses editing tracking | 52 |
| Gambar 4.21 Menentukan gerakan saat tracking | 53 |
| Gambar 4.22 Hasil setelah di Analyze..... | 53 |
| Gambar 4.23 Setting basic composition After Effect..... | 54 |
| Gambar 4.24 Import file di After Effect | 54 |
| Gambar 4.25 Tampilan Timeline After Effect | 55 |
| Gambar 4.26 Proses penganimasian objek di After effect..... | 55 |
| Gambar 4.27 Tampilan sesudah di animasikan | 56 |
| Gambar 4.28 Proses rendering motion graphic | 56 |
| Gambar 4.29 Tampilan basic setting composition after effect..... | 57 |
| Gambar 4.30 Memasukan bahan ke timeline | 57 |
| Gambar 4.31 Proses editing 3D camera..... | 58 |

Gambar 4.32 Pengaplikasian teknik 3D Camera..... 58

Gambar 4.33 Proses rendering 3D Camera..... 59

Gambar 4.34 Unggahan video profil di platform youtube..... 61

Gambar 4.35 Unggahan video profil di platform Instagram..... 61



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

