

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH DONGENG MENTARI  
YOGYAKARTA**



**disusun oleh**

<b>Mahisa Salam</b>	<b>16.02.9256</b>
<b>Pitri Eko Roman Jasumah</b>	<b>16.02.9273</b>

**PROGRAM STUDI D3MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2019**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH DONGENG MENTARI  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

**Mahisa Salam** **16.02.9256**

**Pitri Eko Roman Jasumah** **16.02.9273**

**PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH DONGENG MENTARI  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pitri Eko Roman Jasumah**

**16.02.9273**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 24 Juli 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bernadhed, M. Kom**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH DONGENG MENTARI**

**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pitri Eko Roman Jasumah**

**16.02.9273**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2019  
Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**

**Acihmah Sidauruk, M.Kom**  
**NIK. 190302238**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya  
Tanggal 30 Juli 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI) dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dalam naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami pribadi.

Yogyakarta, 16 Agustus 2019



Mahisa Salam

NIM. 16.02.9256



Pitri Eko Roman Jasumah

NIM. 16.02.9273

## **MOTTO**

Jangan membandingkan dirimu dengan siapa pun di dunia ini. Kalau kau melakukannya, sama saja dengan menghina dirimu sendiri. (Bill Gates)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta karuniaNya kepada saya dan rekan – rekan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan target dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang selama ini senantiasa mendukung dan memberi doa sehingga dapat terselesaikanya Tugas Akhir ini dengan lancar.
2. Terima kasih kepada dosen pembimbing Bernadhed, M.Kom yang telah membimbing, sehingga dapat terselesaikanya Tugas Akhir ini dengan lancar.
3. Terima kasih kepada teman – teman kelas 16 D3 Manajemen Informatika 01 yang selalu memberikan semangat serta doanya.
4. Terima kasih kepada pihak RUMAH DONGENG MENTARI YOGYAKARTA yang telah mengizinkan untuk dijadikan sebagai objek penelitian dalam Tugas Akhir.

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ **Pembuatan Video Motion Graphic dan Live Shoot Sebagai Media Promosi Rumah Dongeng Mentari Yogyakarta**” ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadar ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.



3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Bernadhed, M.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikannya dalam pembuatan laporan ini.
8. Semua teman-teman dan berbagai pihak yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 15 Agustus 2019

Penulis

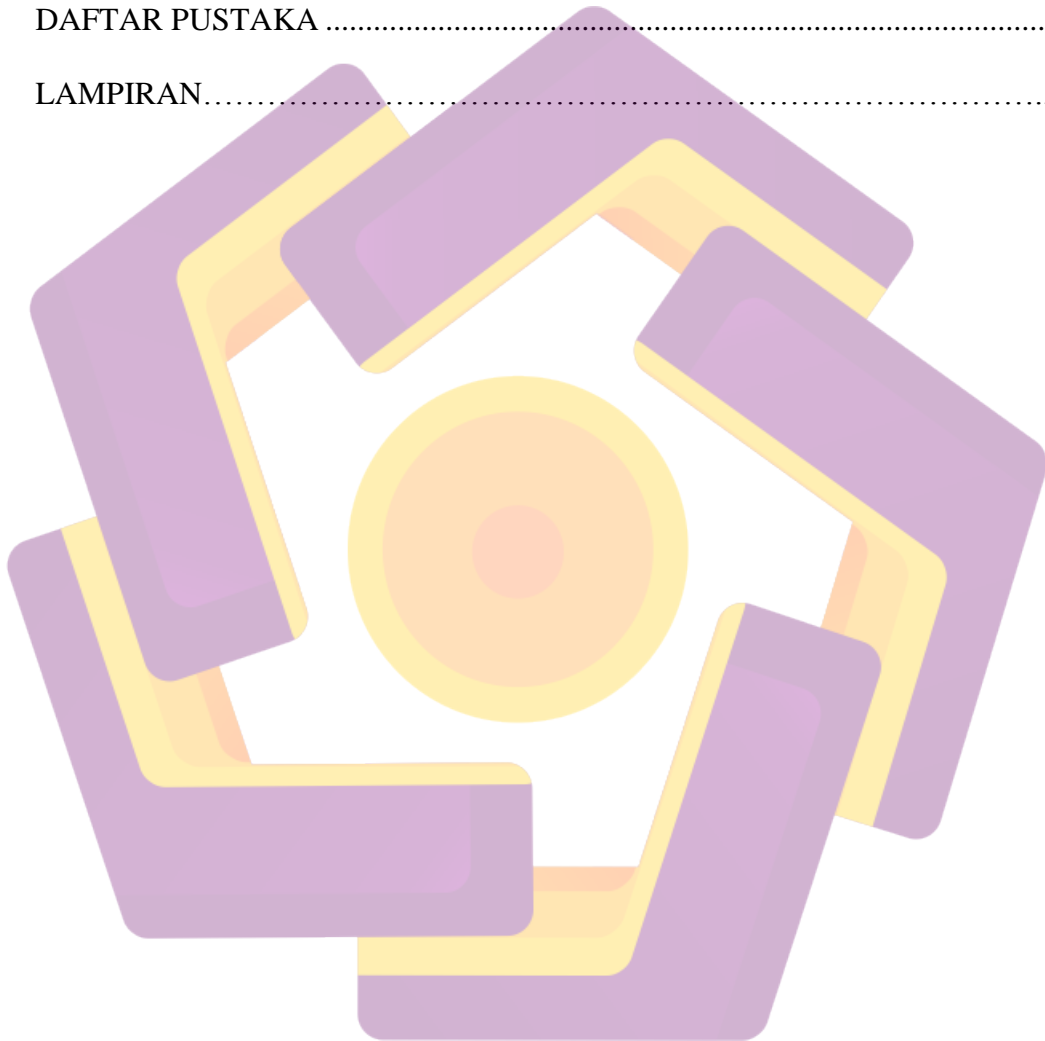
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	7

BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Referensi .....	11
2.2.1 Definisi Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen-Elemen Multimedia.....	11
2.2.3 Jenis-Jenis Multimedia .....	21
2.3 Iklan .....	23
2.3.1 Pengertian Iklan.....	23
2.3.2 Tujuan Iklan.....	23
2.3.2 Strategi Pembuatan Iklan.....	23
2.4 Pengertian <i>Live Shoot</i> .....	24
2.5 <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.6 Tahap Pengerjaan Video .....	27
2.6.1 Tahap pra-produksi.....	27
2.6.2 Produksi.....	28
2.6.3 Pasca Produksi.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	33
3.1 Tinjauan Umum .....	33
3.1.1 Deskripsi Objek Penelitian .....	33
3.1.2 Identitas Objek Penelitian.....	33

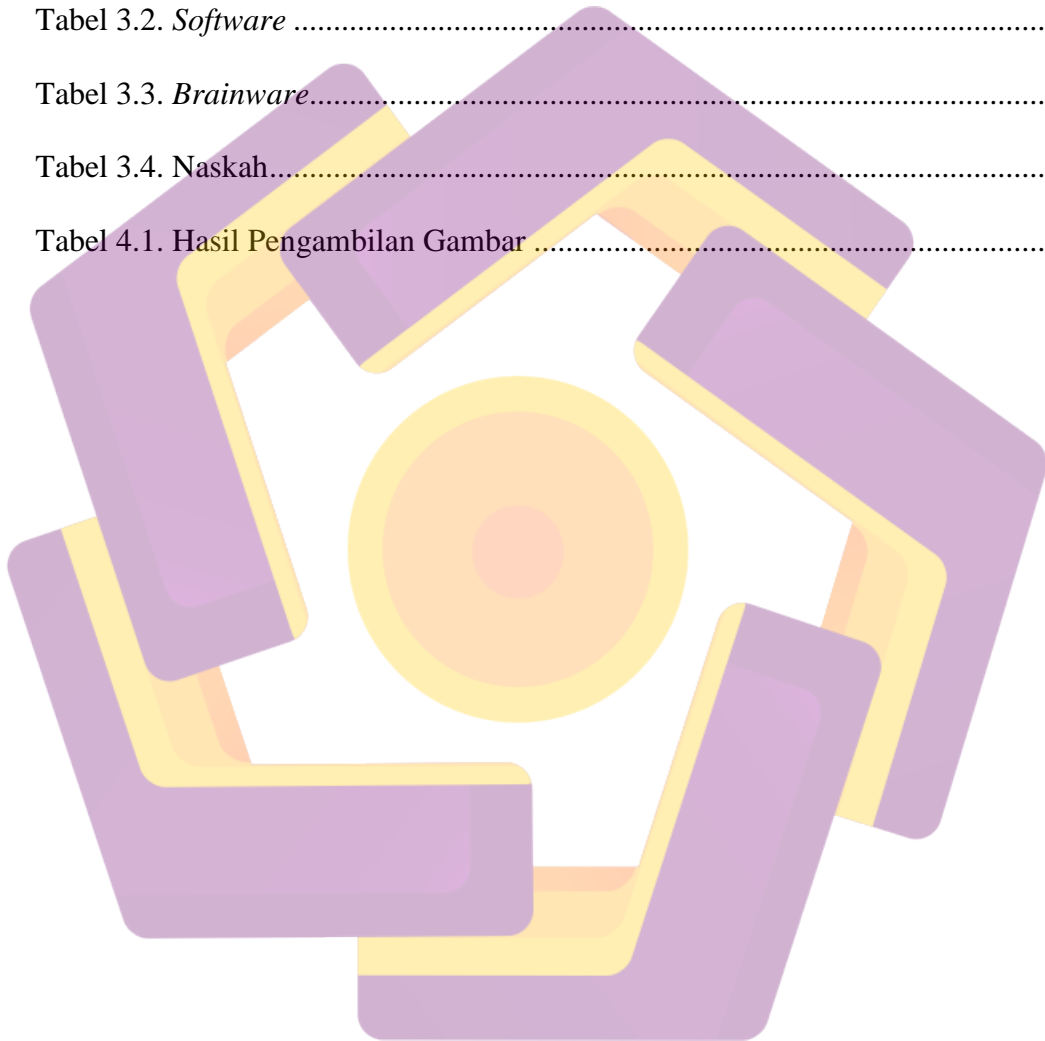
3.1.3 Logo.....	34
3.1.4 Visi dan Misi .....	35
3.2 Hasil Pengumpulan Data.....	35
3.3 Analisis Masalah.....	36
3.3.1 Solusi Yang Diusulkan .....	36
3.4 Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional .....	36
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	36
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	37
3.5 Tahap Pra-Produksi.....	39
3.5.1 Ide Cerita .....	39
3.5.2 Rancangan Naskah .....	39
3.5.3 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Tahap Produksi .....	47
4.1.1 Pengambilan Gambar .....	47
4.1.2 Pembuatan motion graphic .....	57
4.1.3 Pengambilan Video .....	60
4.1.4 Rendering .....	63

BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	66
LAMPIRAN.....	69



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 3.1. <i>Hardware</i> .....	37
Tabel 3.2. <i>Software</i> .....	38
Tabel 3.3. <i>Brainware</i> .....	38
Tabel 3.4. Naskah.....	39
Tabel 4.1. Hasil Pengambilan Gambar .....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Akun Instagram Rumah Dongeng Mentari .....	1
Gambar 2.1. Contoh Teks dalam Multimedia .....	12
Gambar 2.2. Gambar Vector .....	13
Gambar 2.3. Gambar Bitmap .....	13
Gambar 2.4. Contoh Digitized Picture .....	14
Gambar 2.5. Contoh Gambar Clip Art .....	14
Gambar 2.6. <i>Sound Analysis Amplitude</i> .....	16
Gambar 2.7. Film di Saluran Netflix .....	16
Gambar 2.8. Videotape VHS .....	17
Gambar 2.9. Videodisc .....	17
Gambar 2.10. Frame Animation .....	19
Gambar 2.11. Vector Animation .....	19
Gambar 2.12. Computational Animation .....	20
Gambar 2.13. Morphing Animation .....	20
Gambar 2.14. Video Pembelajaran .....	21
Gambar 2.15. Mobile Banking BCA .....	22
Gambar 2.16. Film Avengers .....	22
Gambar 2.17. Ilustrasi Live Shoot .....	25
Gambar 2.18. Ilustrasi Motion Graphic .....	26
Gambar 2.19. Contoh Storyboard .....	27
Gambar 2.20. Hasil Pengambilan Close Up .....	28

Gambar 2.21. Hasil Pengambilan Medium Shoot.....	29
Gambar 2.22. Hasil Pengambilan Long Shoot.....	30
Gambar 2.23. Hasil Pengambilan Full Shoot.....	30
Gambar 2.24. Hasil Pengambilan Group Shoot.....	31
Gambar 2.25. Proses Rendering.....	32
Gambar 3.1. Rumah Dongeng Mentari Tampak Depan .....	35
Gambar 3.2. Ruang Utama Rumah Dongeng Mentari.....	35
Gambar 3.3. Logo Rumah Dongeng Mentari.....	35
Gambar 4.1. Scene 1 .....	58
Gambar 4.2. Masking.....	58
Gambar 4.3. Pemberian efek drop shadow .....	59
Gambar 4.4. Animation Composer .....	59
Gambar 4.5. Penggabungan video .....	60
Gambar 4.6. Memberi informasi pada video .....	61
Gambar 4.7.Import audio .....	61
Gambar 4.8. Transisi audio .....	62
Gambar 4.9. Transisi video .....	62
Gambar 4.10. Proses Rendering.....	63



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi begitu pesat dan dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan dalam berbagai bidang salah satunya adalah dibidang periklanan, khususnya periklanan dalam bentuk video [1].

Bagi sebuah perusahaan itu sangat diperlukan untuk memasarkan dan mempromosikan apa yang mereka punya dengan video iklan yang lebih komunikatif dalam mempromosikan sebuah produk dan jasa layanan [2].

Salah satu bentuk video atau teknik yang digunakan adalah *motion graphic* dan *live shoot*. *Motion graphic* dalam sebuah video berupa garis, kotak, bayangan, warna dan sebagainya dalam menggunakan *software* pengolah gambar. Dengan adanya grafis pada video maka penyampaian informasi akan lebih menarik dan efektif [3] sedangkan *Live shoot* dalam pengambilan sebuah video bertujuan untuk menyuguhkan suasana dan kesan sebenarnya yang ingin disampaikan melalui obyek-obyek nyata di dalam video [4].

**Kata kunci :** Motion Graphic, Live Shoot, Multimedia

## **ABSTRACT**

*The development of information technology is so rapid and can be used to gain profits in various fields, one of which is in the field of advertising, especially advertising in the form of video [1].*

*For a company it is very necessary to market and promote what they have with more communicative video ads in promoting a product and service [2].*

*One form of video or technique used is motion graphic and live shoot. Motion graphics in a video in the form of lines, boxes, shadows, colors and so on in using image processing software. With the graphics on the video, the delivery of information will be more interesting and effective [3] while the Live shoot in taking a video aims to present the atmosphere and the actual impression that is conveyed through real objects in the video [4].*

**Keywords :***Motion Graphic, Live Shoot, Multimedia*

