

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN HAMZAH BATIK
MENGUNAKAN METODE *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

TUGAS AKHIR



disusun oleh

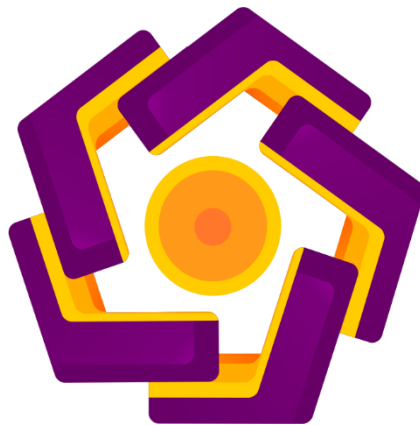
Ryo Rizki Kurniawan	16.02.9236
Dwi Andika Putra Baskara	16.02.9249
Ginanjjar Dwicahyo	16.02.9275

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN HAMZAH BATIK
MENGUNAKAN METODE *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Ryo Rizki Kurniawan	16.02.9236
Dwi Andika Putra Baskara	16.02.9249
Ginanjat Dwicahyo	16.02.9275

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN HAMZAH BATIK MENGUNAKAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryo Rizki Kurniawan	16.02.9236
Dwi Andika Putra Baskara	16.02.9249
Ginanjjar Dwicahyo	16.02.9275

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 November 2018

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN HAMZAH BATIK MENGUNAKAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryo Rizki Kurniawan

16.02.9236

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Agustus 2019

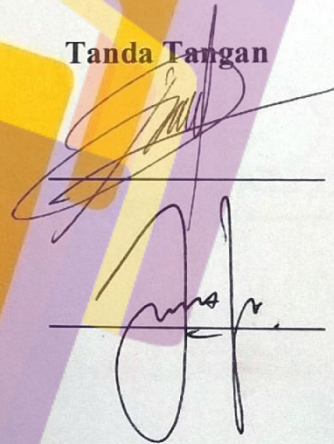
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN HAMZAH BATIK
MENGGUNAKAN METODE *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Andika Putra Baskara

16.02.9249

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302256

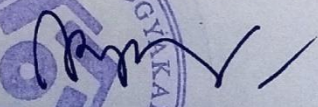
Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 15 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN HAMZAH BATIK MENGUNAKAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginanjar Dwicahyo

16.02.9275

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2019

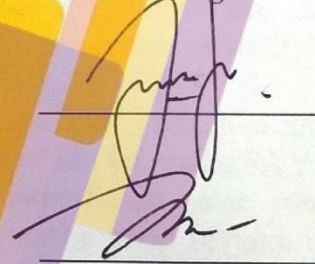
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ryo Rizki Kurniawan
NIM : 16.02.9236

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Perancangan dan Pembuatan Iklan Hamzah Batik Menggunakan Metode
Live Shoot dan *Motion graphic***

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 Agustus 2019
Yang Menyatakan,



Ryo Rizki Kurniawan

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dwi Andika Putra Baskara
NIM : 16.02.9249

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Perancangan dan Pembuatan Iklan Hamzah Batik Menggunakan Metode Live Shoot dan Motion graphic

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 Agustus 2019
Yang Menyatakan,



Dwi Andika Putra Baskara

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ginanjar Dwicahyo
NIM : 16.02.9275

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Perancangan dan Pembuatan Iklan Hamzah Batik Menggunakan Metode
*Live Shoot dan Motion graphic***

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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 Agustus 2019
Yang Menyatakan,

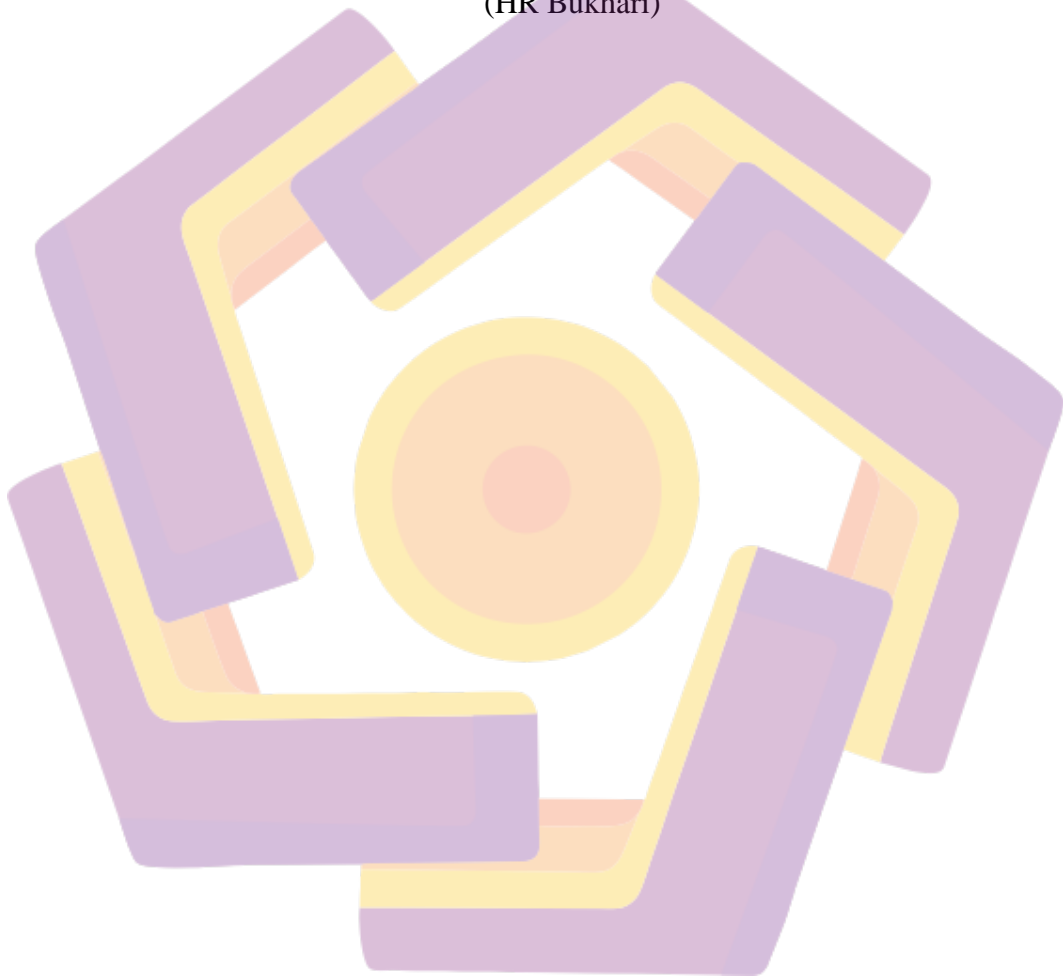


Ginanjar Dwicahyo

MOTTO

“Lebih baik duduk sendirian daripada ditemani dengan keburukan; dan lebih baik duduk dengan baik daripada sendirian. Lebih baik berbicara dengan seorang pencari pengetahuan daripada tetap diam; tapi lebih baik berdiam diri daripada mengucapkan kata-kata kurang sopan.”

(HR Bukhari)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga tugas akhir kami ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk karya yang sederhana ini, maka kami persembahkan untuk ...

Ayahanda dan Ibunda tercinta, Apa yang kami dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi kami. Terima kasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril.

Seluruh staff dan pegawai Hamzah Batik yang telah rela untuk meluangkan waktu guna membantu selesainya tugas akhir ini, terutama kepada staff Divisi Umum, Mbak Rennita Arie yang telah sabar dan konsisten membimbing hingga tugas akhir ini diselesaikan.

Dosen Pembimbing, Kepada Bapak Bernadhed selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana, terima kasih karena sudah menjadi orang tua kedua saya di Kampus. Terima kasih atas bantuannya, nasehatnya, dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.

Sahabat dan seluruh teman di kampus tercinta

Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah kita akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah dengan maaf yang tak terucap. Terima kasih untuk support dan luar biasa, sampai kami bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas terselesaikannya tugas akhir dengan judul: "Perancangan dan Pembuatan Iklan Hamzah Batik Menggunakan Metode *Live Shoot* dan *Motion graphic*". Yang merupakan salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika.

Selama penyusunan tugas akhir penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran, serta fasilitas yang membantu hingga akhir dari penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian penyusunan tugas akhir ini. Ibu Retama Yeni, selaku Divisi Umum Hamzah Batik. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang tiada henti-hentinya menyemangati penulis, selama penyusunan tugas akhir ini.

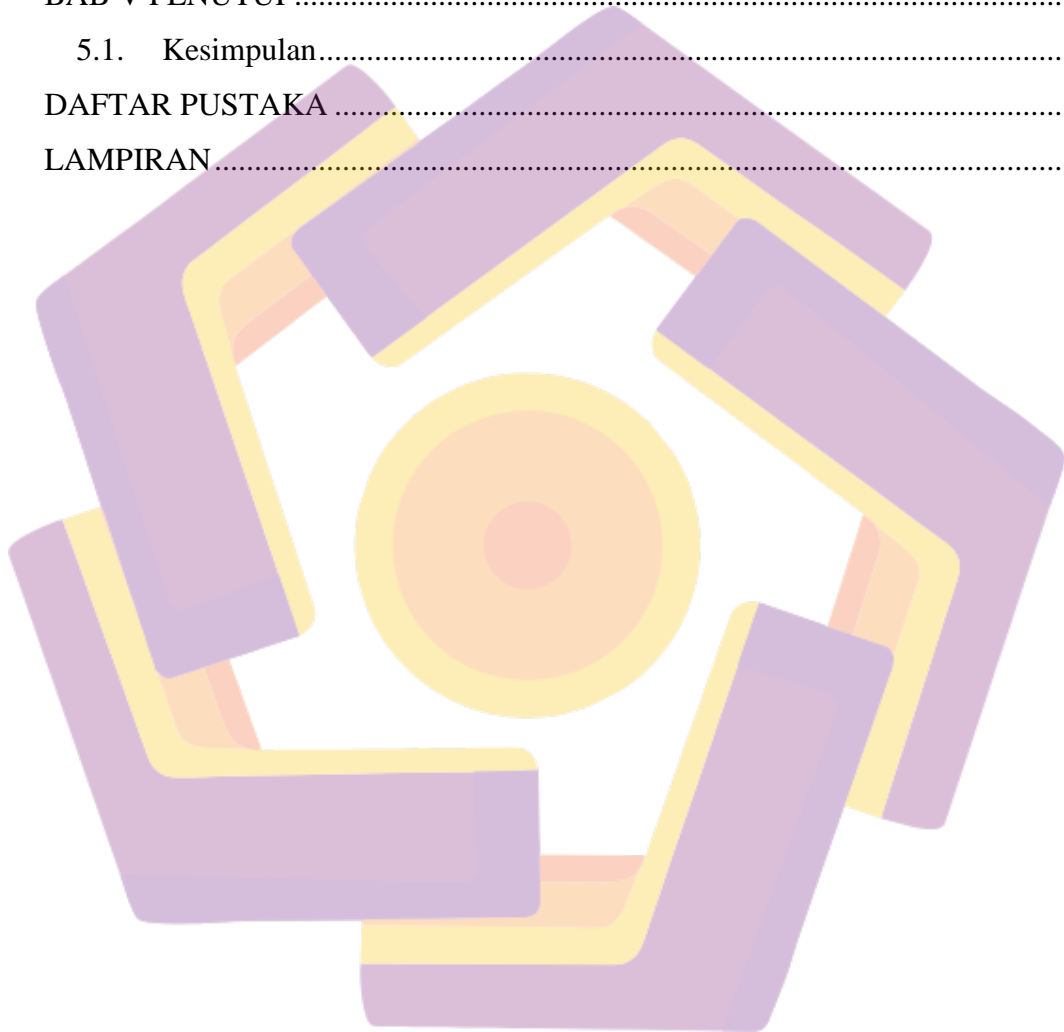
Akhirya penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membantu, meskipun dalam tugas akhir ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun tetap penulis harapkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	xxi
1.1. Latar Belakang	xxi
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Bagi Penulis	3
1.5.2. Bagi Hamzah Batik Yogyakarta.....	4
1.6. Metode Penulisan	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Referensi.....	9

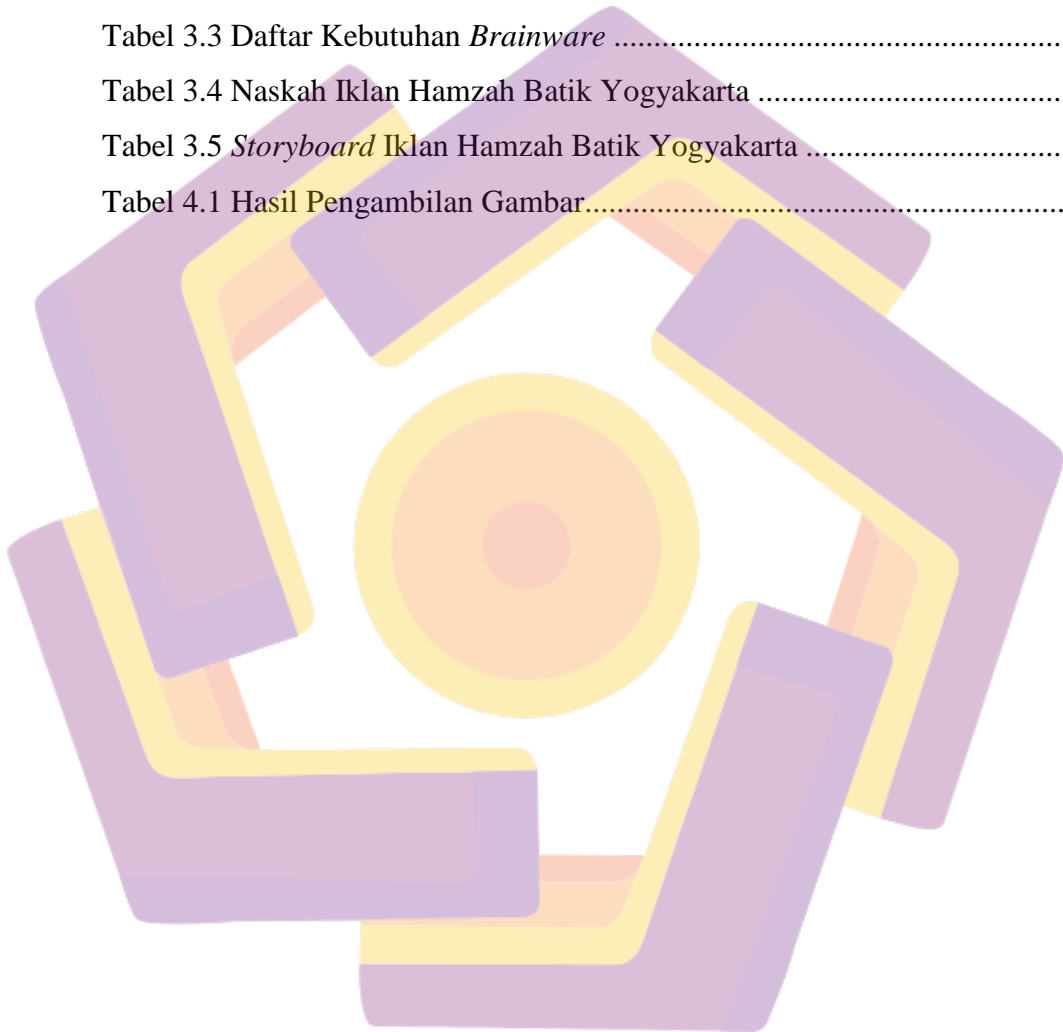
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	20
2.3	Iklan.....	22
2.3.1	Pengertian Iklan	22
2.3.2	Jenis Iklan	22
2.3.3	Fungsi Iklan.....	28
2.4	<i>Live Shoot</i>	29
2.5	<i>Motion graphic</i>	30
2.6	Tahap Produksi.....	32
2.6.1	Tahap pra-produksi	32
2.6.2	Produksi	32
2.6.3	Pasca Produksi	36
BAB III TINJAUAN UMUM.....		38
3.1.	Tinjauan Umum.....	38
3.1.1.	Deskripsi Objek Penelitian.....	38
3.1.2.	Identitas Objek Penelitian	40
3.1.3.	Falsafah Hamzah Batik	41
3.1.4.	Logo	41
3.2.	Hasil Pengumpulan Data	42
3.3.	Solusi Yang Diusulkan.....	42
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	42
3.3.2.	Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.4.	Tahap Pra-Produksi	46
3.4.1	Konsep	46
3.4.2	Ide Cerita.....	46
3.4.3	Rancangan Naskah.....	47
3.4.4	Rancangan <i>Storyboard</i>	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1.	Tahap Produksi.....	54
4.1.1.	Perlengkapan <i>Shooting</i>	54

4.1.2. Pengambilan Gambar	54
4.2. Tahapan Pasca Produksi	59
4.2.1. Manajemen <i>File</i>	59
4.2.2. Pembuatan Video	60
4.3. Implementasi <i>Publish</i>	75
BAB V PENUTUP.....	79
5.1. Kesimpulan.....	79
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Dalam Bentuk Tabel.....	8
Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	43
Tabel 3.2 Daftar Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	44
Tabel 3.3 Daftar Kebutuhan <i>Brainware</i>	45
Tabel 3.4 Naskah Iklan Hamzah Batik Yogyakarta	47
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> Iklan Hamzah Batik Yogyakarta	50
Tabel 4.1 Hasil Pengambilan Gambar.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Akun Instagram Hamzah Batik	xxi
Gambar 2.1 Elemen-Elemen Dalam Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Contoh Teks dan Tipe Pengukuran Teks	12
Gambar 2.3 Ilustrasi Kedalaman warna <i>Bitmaps</i> dengan kubus	13
Gambar 2.4 Perbedaan Antara Bitmap dan <i>Vector</i>	14
Gambar 2.5 Gambaran Amplitude Pada Aplikasi Analisis Suara	15
Gambar 2.6 Contoh Gambar bergerak di Video Bisu Charlie Chaplin	16
Gambar 2.7 Contoh Alat Pemutar Video Analog, VCR dan VHS	17
Gambar 2.8 Tempat Penyimpanan <i>file</i> Digital Video, <i>Harddisc</i>	17
Gambar 2.9 Penerapan Animation cels Looney Tunes oleh Warner Bro.....	18
Gambar 2.10 Penerapan gambar digital film Zathura.....	19
Gambar 2.11 Contoh Multimedia Interaktif Video Pembelajaran.....	20
Gambar 2.12 Contoh Multimedia Hiperaktif Mobile Banking BCA	21
Gambar 2.13 Contoh Multimedia Linear Film The Mist.....	21
Gambar 2.14 Contoh Iklan Bermerek, Spotify	23
Gambar 2.15 Contoh Iklan Ritel atau Lokasi, Houseworks	24
Gambar 2.16 Contoh Iklan Politik Presiden Kennedy.....	24
Gambar 2.17 Contoh Iklan Direktori Pada Yellow Pages	25
Gambar 2.18 Contoh Iklan Langsung Respon pada Youtube	26
Gambar 2.19 Contoh Iklan Bisnis Oleh WPEngine	26
Gambar 2.20 Contoh Iklan Instutional McKESSON Pharmacy.....	27

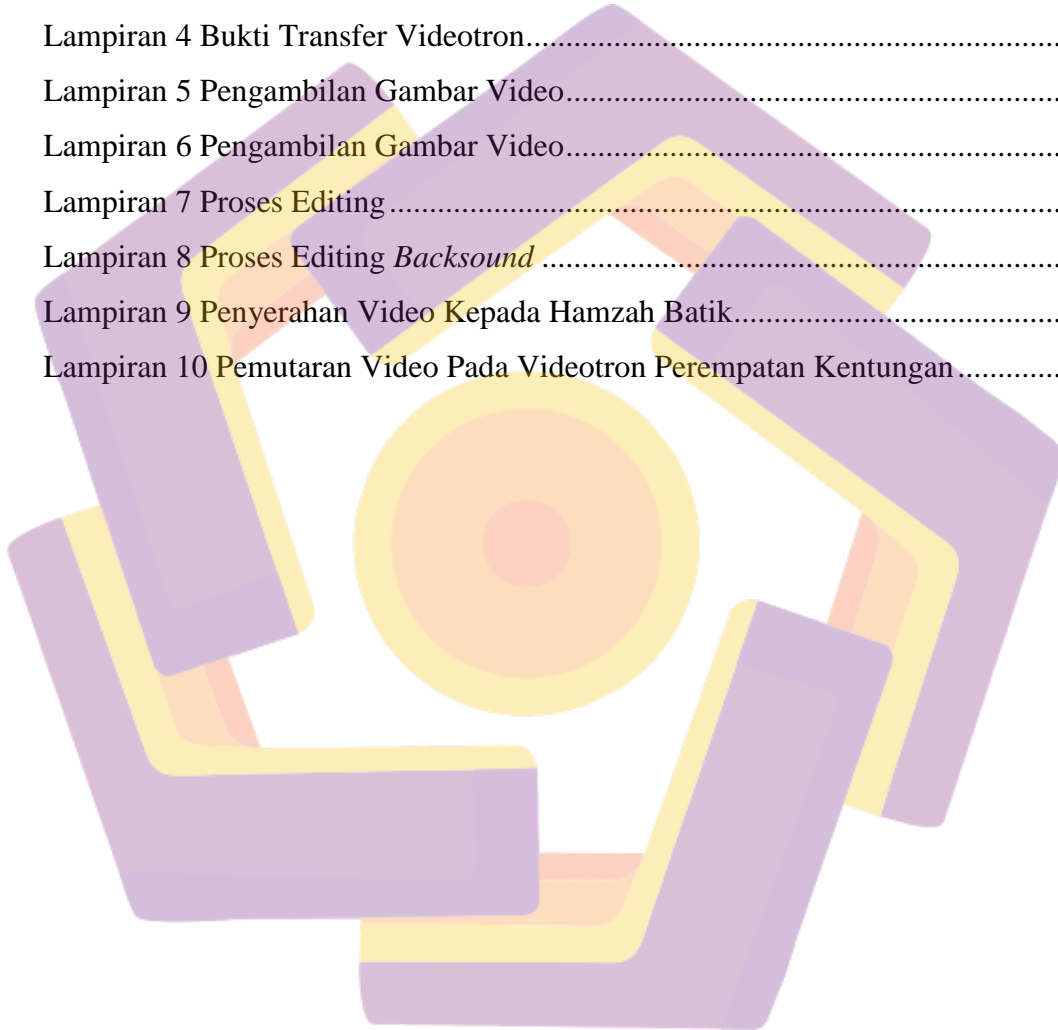
Gambar 2.21 Contoh Iklan Layanan Masyarakat Ecovia.....	28
Gambar 2.22 Contoh Pengambilan <i>Live Shoot</i> Iraq War.....	30
Gambar 2.23 Contoh <i>Motion graphic Live Score</i> Pertandingan Basket.....	31
Gambar 2.24 Contoh Storyboard Dalam Film Lion King	32
Gambar 2.25 Contoh Kamera Yang Dapat dipilih Nikon D3100.....	33
Gambar 2.26 Hasil Pengambilan Gambar <i>Close up</i>	34
Gambar 2.27 Hasil Pengambilan Gambar <i>Medium Shoot</i>	34
Gambar 2.28 Hasil Pengambilan Gambar <i>Long Shoot</i>	35
Gambar 2.29 Hasil Pengambilan Gambar <i>Medium Long Shoot</i>	35
Gambar 2.30 Hasil Pengambilan Gambar secara <i>Panning</i>	36
Gambar 2.31 Contoh Tampilan Proses <i>Editing Video</i>	37
Gambar 2.32 Contoh Tampilan Proses <i>Rendering Video</i>	37
Gambar 3.1 Salah Satu Hal Unik di Hamzah Batik.....	38
Gambar 3.2 Gedung Hamzah Batik Pada Tahun 2009.....	39
Gambar 3.3 Logo Hamzah Batik Yogyakarta	41
Gambar 4.1 Manajemen Folder Untuk kegiatan.....	59
Gambar 4.2 Manajemen File Yang Telah Disortir	60
Gambar 4.3 Tampilan Awal Membuat Project Baru	60
Gambar 4.4 Melakukan <i>Import file</i>	61
Gambar 4.5 Penambahan <i>Effect Overlay Green Screen</i>	61
Gambar 4.6 Menambahkan <i>Effect Mirror</i>	62
Gambar 4.7 Menambahkan <i>Text</i> dan <i>Titles</i> Pada <i>Project</i>	62
Gambar 4.8 Pemilihan <i>Render As</i>	63

Gambar 4.9 Tampilan pengaturan <i>Render As</i>	63
Gambar 4.10 Berjalannya Proses <i>Rendering</i>	63
Gambar 4.11 Tampilan Awal Sony Vegas Pro 15	64
Gambar 4.12 Proses Compositing Project Baru	64
Gambar 4.13 <i>Importing File Opening</i>	64
Gambar 4.14 Tampilan saat <i>Import file</i>	65
Gambar 4.15 Memasukkan <i>file</i> ke dalam <i>timeline track</i>	65
Gambar 4.16 Memberikan <i>effect Slowmotion</i>	66
Gambar 4.17 Tampilan saat <i>Pan/Crop</i>	66
Gambar 4.18 Mengatur Posisi Gambar Untuk Efek <i>Rotation</i>	66
Gambar 4.19 <i>Smoothing</i> untuk efek <i>rotation</i>	67
Gambar 4.20 Penambahan Efek Transisi Antar Video.....	67
Gambar 4.21 Memilih <i>Seamless Transition PZoom</i> Awal	68
Gambar 4.22 Memilih <i>Seamless Transition PZoom</i> Akhir	68
Gambar 4.23 Memilih <i>Tools Stabilizer</i> Pada <i>Menu Bar</i>	68
Gambar 4.24 Pilih <i>Plug-In</i> Yang Diinginkan	69
Gambar 4.25 Mengatur Vegas <i>Stabilizer</i> Pada <i>Media Fx</i>	69
Gambar 4.26 Tampilan Loading Proses <i>Stabilizing</i>	69
Gambar 4.27 Memilih <i>Menu Render As</i> Untuk Menyimpan <i>File</i>	70
Gambar 4.28 Memilih <i>Format Video</i> Saat <i>Setting Render</i>	70
Gambar 4.29 Tampilan <i>Loading</i> Proses <i>Rendering</i>	70
Gambar 4.30 Tampilan Awal Aplikasi Filmora 9	71
Gambar 4.31 Tampilan <i>Workplace</i> Filmora 9	71

Gambar 4.32 Pemilihan <i>Tittles</i> Dalam <i>Track Editing</i>	72
Gambar 4.33 Tampilan <i>Advance Edit</i> Untuk <i>Editing Text</i>	72
Gambar 4.34 Tampilan <i>Setting</i> Untuk Proses <i>Text Editing</i>	72
Gambar 4.35 Tampilan <i>Button Export</i> Untuk <i>Rendering</i>	73
Gambar 4.36 Tampilan <i>Setting Render</i> Video Filmora 9	73
Gambar 4.37 Tampilan <i>Exporting</i> Pada Filmora 9.....	73
Gambar 4.38 Tampilan <i>Loading Rendering Prosesing</i>	74
Gambar 4.39 Memberikan <i>Color Balancing</i>	74
Gambar 4.40 Tampilan <i>Setting Color Balancing</i>	75
Gambar 4.41 Tampilan <i>Sign In Button</i> pada Youtube.....	76
Gambar 4.42 Tampilan <i>Create a video or post Button</i>	76
Gambar 4.43 Tampilan Tombol Pilihan <i>Action Video</i>	76
Gambar 4.44 Mengisikan <i>Form Title, description, dan tag</i>	56
Gambar 4.45 Tampilan Video telah berhasil di Upload	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan	83
Lampiran 2 Tanda Tangan Pengesahan	86
Lampiran 3 Surat Keterangan Penyerahan Video	87
Lampiran 4 Bukti Transfer Videotron.....	88
Lampiran 5 Pengambilan Gambar Video.....	88
Lampiran 6 Pengambilan Gambar Video.....	89
Lampiran 7 Proses Editing	89
Lampiran 8 Proses Editing <i>Backsound</i>	89
Lampiran 9 Penyerahan Video Kepada Hamzah Batik.....	90
Lampiran 10 Pemutaran Video Pada Videotron Perempatan Kentungan.....	90



INTISARI

Hamzah Batik Yogyakarta merupakan salah satu lokasi wisata belanja dunia batik dan cindramata yang berada tepat di bahu barat jalan Malioboro. Bangunan 3 lantai ini terdiri dari *counter* batik, oleh-oleh makanan dan jamu herbal pada lantai 1, lantai 2 untuk counter kerajinan dan cindramata dan lantai 3 untuk *resto cafe* yang bersebelahan dengan kantor Hamzah batik. Dengan nuansa kearifan lokal, Hamzah Batik tumbuh menjadi lokasi representasi yang dapat meningkatkan pariwisata Yogyakarta.

Kebutuhan untuk mendapatkan informasi yang cepat, akurat dan akurat telah terbukti sangat penting bagi semua lapisan masyarakat. Ini dibuktikan dengan semakin banyaknya promosi dan informasi media seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Iklan visual berbasis video adalah pilihan untuk mengirimkan informasi dengan cepat dan saat ini sangat diminati oleh banyak orang.

Oleh karena itu, penulis mengangkat masalah ini sebagai topik tugas akhir yang berjudul "Merancang dan Membuat Iklan Hamzah Batik Menggunakan Metode *Live Shoot* dan *Motion graphics*". Sehingga Iklan yang dibuat dapat dimanfaatkan sebagai keperluan promosi.

Kata Kunci : Iklan, *Live Shoot*, *Motion graphic*, Video, Promosi.

ABSTRACT

Hamzah Batik Yogyakarta is one of the world shopping locations of batik and souvenirs which is located right on the western shoulder of Malioboro street. This 3-storey building consists of a batik counter, souvenirs and herbal medicine on the 1st floor, the 2nd floor for a handicraft and souvenir counter and the 3rd floor for a cafe restaurant adjacent to the Hamzah batik office. With the nuances of local wisdom, Hamzah Batik grows into a representation location that can enhance Yogyakarta tourism.

The necessity to get fast, accurate and accurate information has proven to be very important for all levels of society. This is evidenced by the increasing number of promotions and media information along with the rapid development of technology. Video-based visual advertising is an option for delivering information quickly and is currently in high demand by many people.

Therefore, the writer raises this problem as the topic of the final project entitled "Designing and Making Ads Using Live Shoot and Motion graphics Methods". So that the ads created can be used as promotional purposes.

Keywords : *Advertisement, Live Shoot, Motion graphic, Video, Promotion*