

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Rizal Nova Eka Saputra	16.02.9242
Muhammad Arief Sidiq	16.02.9266
Pradita Christanti Bodrosari	16.02.9267

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA – SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK 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

Rizal Nova Eka Saputra 16.02.9242

Muhammad Arief Sidiq 16.02.9266

Pradita Christanti Bodrosari 16.02.9267

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

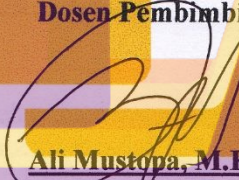
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizal Nova Eka Saputra	16.02.9242
Muhammad Arief Sidiq	16.02.9266
Pradita Christanti Bodrosari	16.02.9267

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 4 Mei 2019

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizal Nova Eka Saputra
16.02.9242

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2019

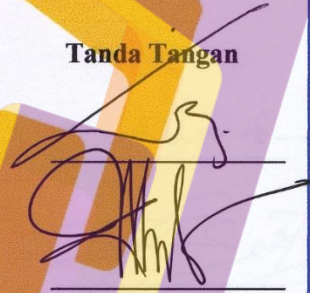
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arief Sidiq
16.02.9266

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2019

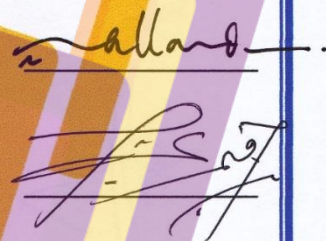
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Ferry Wahyu Wibowo, M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pradita Christanti Bodrosari

16.02.9267

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ahlihi Masruro, M.kom
NIK. 190302148

Bernadhed, M.kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya kami bertiga (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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 dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 2 Mei 2019


Rizal Nova Eka Saputra

16.02.9242


Muhammad Arief Sidiq

16.02.9266

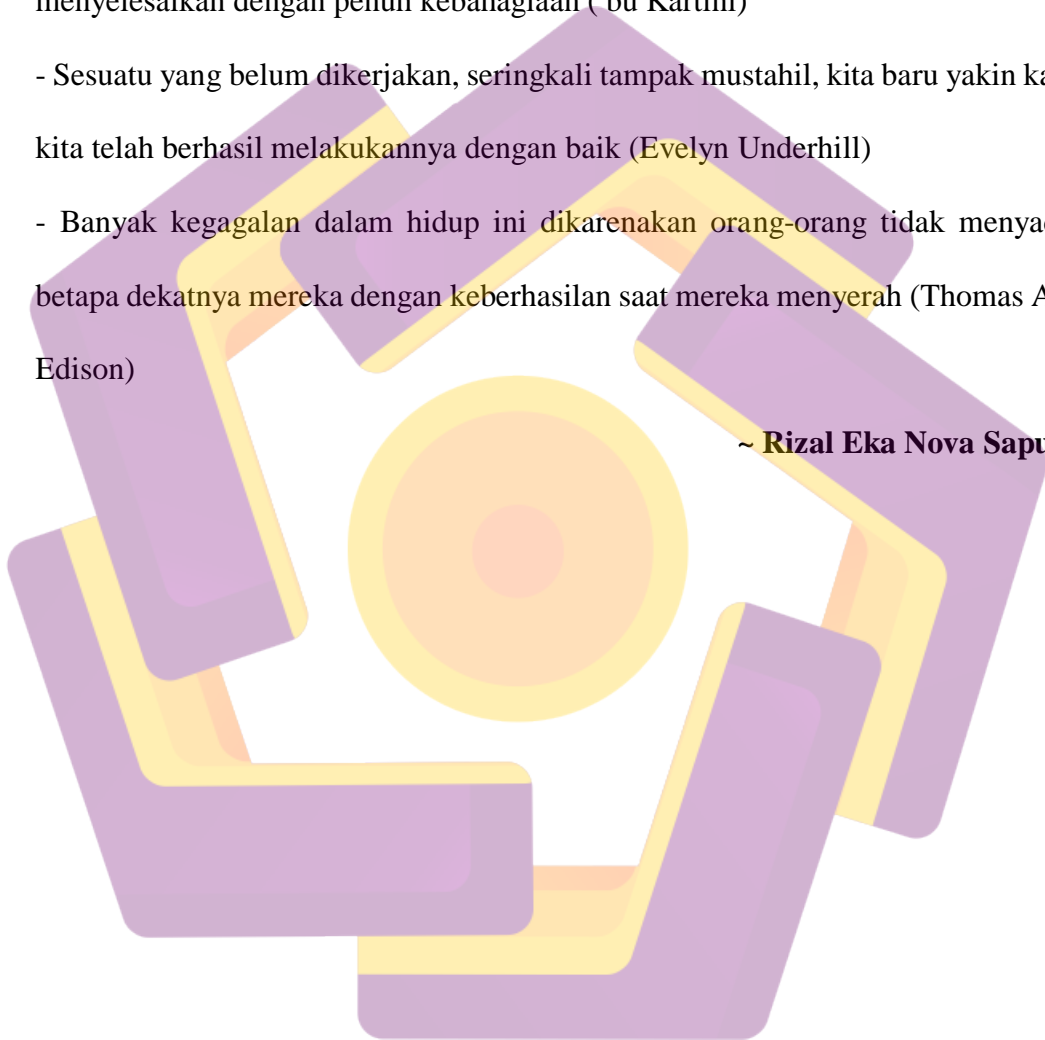

Pradita Christanti Bodrosari

16.02.9267

MOTTO

- Kerjakan apa yang bisa dikerjakan jangan menunda-nunda hingga waktunya habis
- Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan (bu Kartini)
- Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik (Evelyn Underhill)
- Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison)

~ Rizal Eka Nova Saputra



MOTTO

- Hanya orang takut yang bisa jadi berani, karena keberanian adalah melakukan sesuatu yang ditakuti. Maka bila merasa takut, anda akan punya kesempatan untuk bersikap berani. (HAMKA)
- Jangan ixatakana besok saya kerjakan, besok saya kerjakan! Hari ini pun adalah besok dari kemarin. Apa yang sudah dapat kau kerjakan? (Maulana Jalaludin Rumi)
- Belajar tanpa berpikir itu tidaklah berguna, tapi berpikir tanpa belajar itu sangatlah berbahaya! (Soekarno)

~ **Muhammad Arief sidiq**

MOTTO

- ~ Maksimalkanlah apa yang sedang kalian kerjakan, karena sesuatu jika dengan kerja keras maka akan menghasilkan sesuatu yang menghargai kalian
- ~ Biarkan angin tertiuap kencang, jangan pernah goyah tetaplah berpegang erat pada pendirian
- ~ Jika anda mengalami kegagalan dalam hidup, maka tutuplah kegagalan itu dengan lembar yang baru
- ~ Bersyukurlah dengan segala sesuatu yang anda miliki, karena belum tentu orang lain memilikinya.
- ~ Tujuan hidup masing-masing orang tentu saja berbeda-beda, tetapi jangan pernah samakan tujuan hidup anda dengan mereka.
- ~ Yang patah tumbuh yang hilang berganti (Banda Niera)

~ Pradita Christanti Bodrosari

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kehadiran **Tuhan Yang Maha Esa** karena atas anugraha-nya, tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Tugas akhir ini kami persembahkan untuk :

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka tugas akhir ini dapat dibuat. Puji syukur yang tak terhingga pada tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabul segala do'a.
2. **Bapak** dan **Ibu** tersayang, terima kasih atas nasehat, petunjuk, dan doa restunya.
3. (Hidayati)Pacar tercinta yang sudah mendukung aku untuk menyelesaikan tugas akhir ini
4. Keluarga besar **di Yogyakarta**, makasih untuk Doa dan Support nya.
5. Keluarga besar **di Surakarta**, makasih untuk Doa dan Support nya.
6. Teman-teman kelompok Ta : Muhammad Arief Sidiq dan Pradita, makasih atas sewaktunya
7. Teman-teman MI 01 (2016), makasih semuanya atas dukungan dan suka dukanya.
8. Teraan-teman Geng ABBS, makasih semunya atas dukunganya dan suka duka saya tidak akan melupakan kalian.
9. Terimakasih untuk “ UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA” dan segenap crew yang mendukung pengambilan data tugas akhir ini.

By : Rizal Nova Eka Saputra

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kehadiran **Tuhan Yang Maha Esa** karena atas anugraha-nya, tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Tugas akhir ini kami persembahkan untuk :

1. **ALLAH SWT**, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka tugas akhir ini dapat dibuat. Puji syukur yang tak terhingga pada tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabul segala do'a.
2. **Bapak dan Ibu** tersayang, terima kasih atas nasehat, petunjuk, dan doa restunya.
3. **Dosen pembimbing, Bapak Ali Mustopa, M.kom**
4. Keluarga besar **di Jambi**, makasih untuk Doa dan Support nya..
5. Teman-teman kelompok Ta : Muhammad Arief Sidiq dan Pradita, makasih atas sewaktunya
6. Teman-teman MI 01 (2016), makasih semuanya atas dukungannya dan suka dukanya.
7. Teman-teman Geng ABBS, makasih semuanya atas dukungannya dan suka duka saya tidak akan melupakan kalian.
8. **NONA SEPATU KACA TEAM** trimakasih dukungannya dan suka dukanya
9. Terimakasih untuk “ **UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**” dan segenap crew yang mendukung pengambilan data tugas akhir ini.

By : Muhammad Arief Sidiq

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur saya ucapkan kepada dzat yang maha terpuji Allah.SWT yang dengan segala kebesaran dan kasih sayangnya memberikan nikmat berupa kesehatan, kebahagiaan, iman, kemudahan dan akal sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Selain itu banyak faktor yang mendorong semangat penulis agar terus maju dan tidak pernah lelah memberi masukan kepada penulis. Tugas Akhir ini penulis mempersembahkan untuk :

1. "Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka Tugas Akhir ini sapat di buat. Puji syukur tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a serta selalu memberi kemudahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini."
2. "Bapak, ibu tercinta dan tersayang terimakasih atas semua dukungan, kasih sayang dan doa yang tidak pernah putus tanpa henti untuk membimbing saya. Sehingga penulis bisa lulus di waktu yang tepat."
3. "Seluruh keluarga besar saya, terutama kepada : nenek, bulik, bunda, om, yang telah memberikan dukungan dan do'a untuk saya."
4. "Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus menuntun dan mengarahkan saya, memberi bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik."

5. "Rekan Tugas Akhir saya yang selalu bersemangat menyelesaikan Tugas Akhir ini. "
6. "Tidak lupa untuk teman-teman yang selalu membantu dan mensupport saya."

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi.

Dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiin.

Wassalamuallaikum.wr.wb

By : Pradita Christanti Bodrosari

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir kami yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Kedai Suka Suka menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatannya tidak lepas dari peranan dan bantuan dari pihak lain.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada kami sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku kepala jurusan D3 Manajemen Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah medidik dan membantu dalam proses pembelajaran.
6. Teman-teman seperjuangan dan semua teman-teman kelas D3MI01 angkatan 2016 UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

7. Adepra Widya Utama selaku pemilik Kedai Suka Suka yang telah mempercayai dan mendukung penulisan dalam pembuatan Video Iklan ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Demikian penyusunan Tugas Akhir Ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kami juga mengharap kritik dan saran dari pihak lain demi perbaikan yang bersifat membangun akan Tugas Akhir ini.

Akhir dengan segala kemudahan hati penulis, kami mengucapkan terima kasih dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Aamiin.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
INTISARI.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Kedai Suka Suka.....	3
1.5.2 Bagi Masyarakat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Tahap Perancangan	5

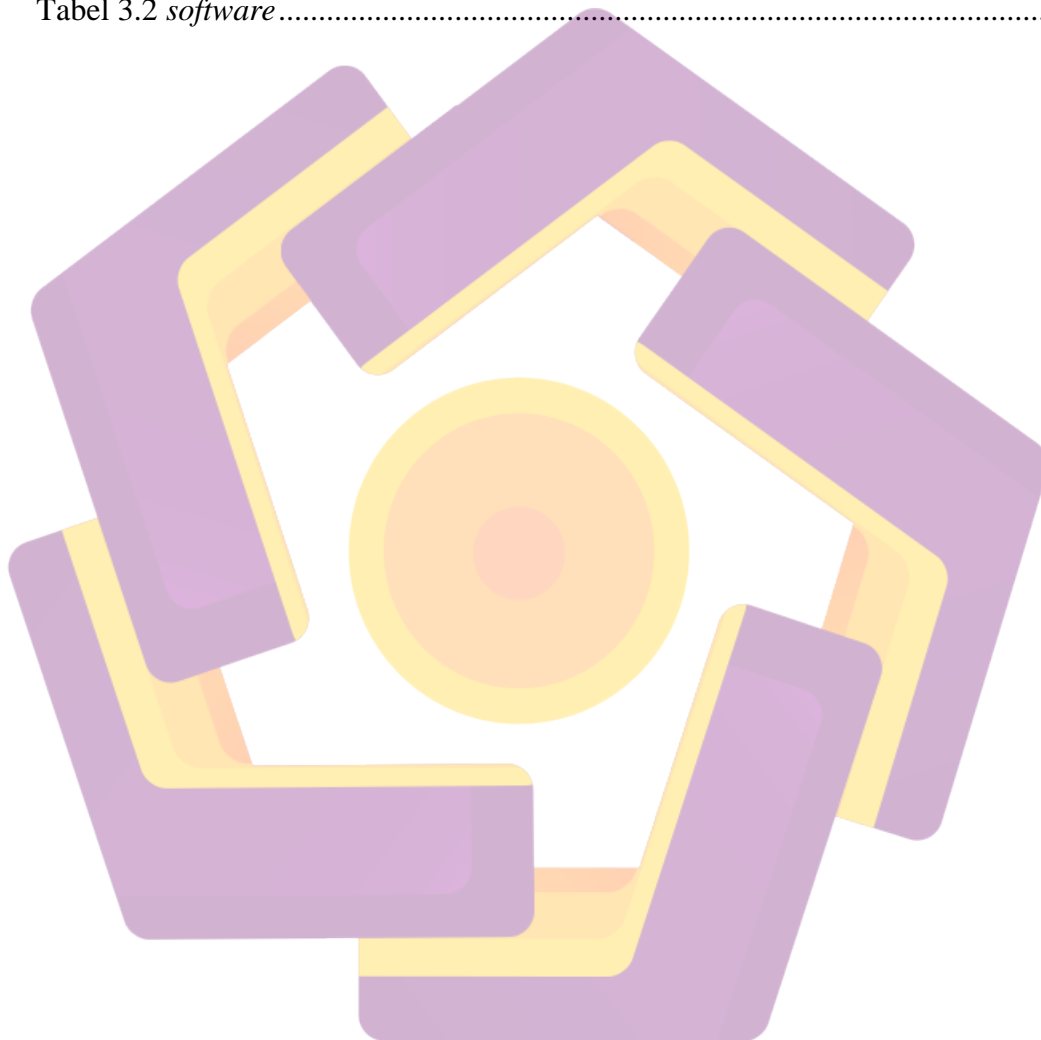
1.6.3	Evaluasi	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1	Sejarah Multimedia	9
2.2.2	Pengertian Multimedia	9
2.2.3	Elemen Multimedia	10
2.3	Konsep Dasar Iklan	12
2.3.1	Pengertian Iklan	12
2.3.2	Jenis Iklan	12
2.3.3	Fungsi Iklan	13
2.3.4	Tujuan Periklanan	13
2.4	Liveshoot	14
2.4.1	Pengertian <i>Liveshoot</i>	14
2.4.2	Teknik Pengambilan Gambar dengan Teknik <i>Live shoot</i>	14
2.4.3	Sudut Pengambilan Gambar	19
2.4.4	Teknik Pergerakan Kamera yaitu:	21
2.4.5	Unsur Teknik dalam <i>Liveshoot</i>	22
2.5	Video	24
2.5.1	Kategori Video	24
2.5.2	Sejarah <i>Motion Graphics</i>	26
2.5.3	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	27
2.6	Animasi	28
2.6.1	Jenis Animasi	28

2.7	Memproduksi Iklan	33
2.7.1	Tahap Pra-Produksi.....	33
2.7.2	Tahap Produksi.....	36
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	36
2.8	Instagram	37
BAB III METODE PENELITIAN.....		39
3.1	Tinjauan umum Kedai Suka Suka	39
3.1.1	Sejarah Singkat.....	39
3.1.2	Visi dan Misi	39
3.1.3	Struktur Organisasi.....	40
3.1.4	Logo	41
3.2	Hasil Analisa	41
3.2.1	Observasi.....	41
3.2.2	Wawancara.....	46
3.3	Kebutuhan Informasi	49
3.4	Analisa Kebutuhan	49
3.4.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	50
3.4.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	50
3.5	Tahap Pra-Produksi	51
3.5.1	Konsep.....	51
3.5.2	Naskah.....	52
3.5.3	Storyboard.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Tahapan Produksi.....	60
4.1.1	Pengambilan Gambar (<i>shooting</i>).....	61

4.1.2	Tahap Drawing.....	62
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	64
4.2.1	Tahap Editing Live Shoot	64
4.2.2	Tahap Editing <i>Motion Graphic</i>	72
4.2.3	Tahap Editing Live Shoot dan Motion Graphic.....	79
4.2.4	Tahap Editing Dubbing	81
4.2.5	Tahap Penggabungan Projek Video	84
4.2.6	Tahap Coloring.....	87
4.2.7	Tahap Rendering	87
BAB V PENUTUP.....		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN.....		93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Naskah.....	34
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	55
Tabel 3.2 <i>software</i>	60

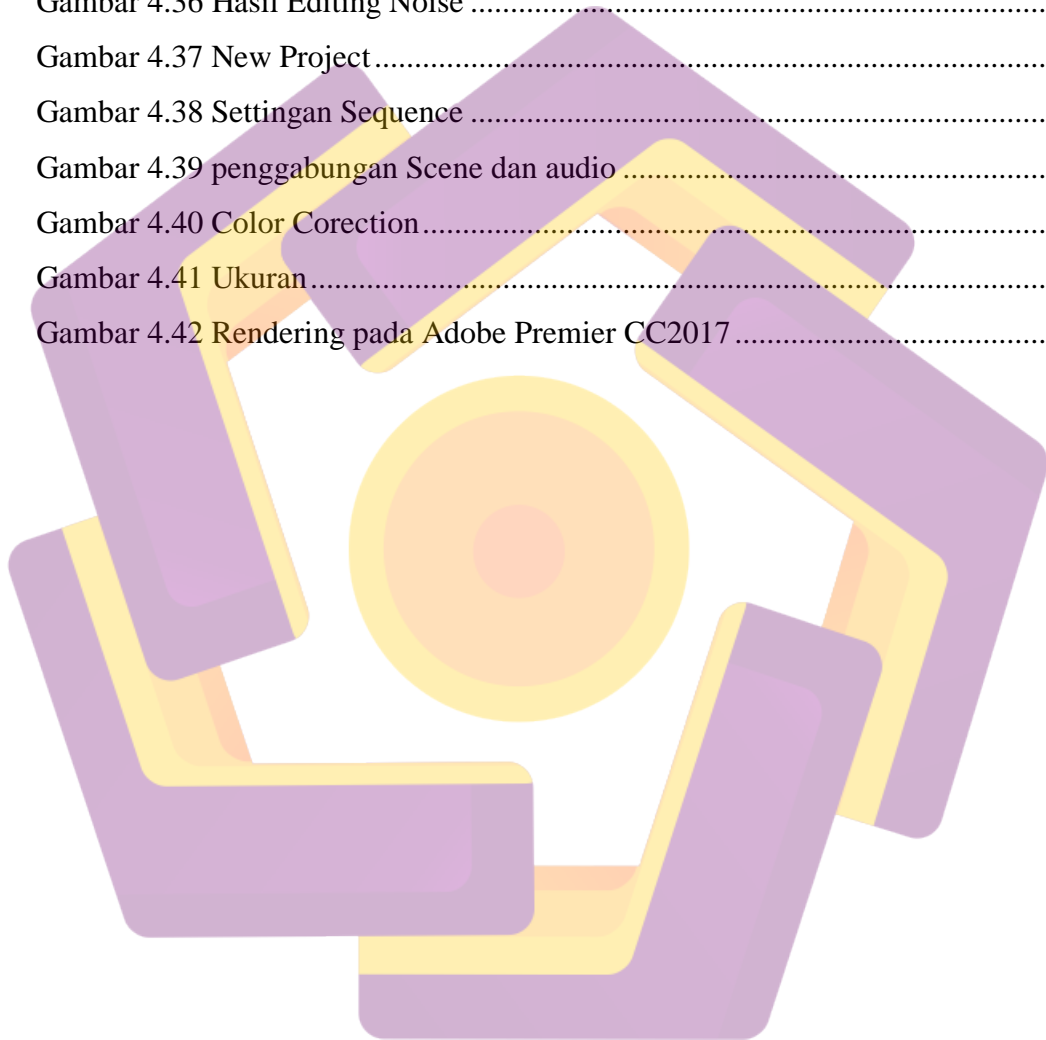


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Close Up</i>	15
Gambar 2.2 <i>Medium Close Up</i>	16
Gambar 2.3 <i>Medium Shot</i>	17
Gambar 2.4 <i>Knee Shot</i>	17
Gambar 2.5 <i>Long Shot</i>	18
Gambar 2.6 <i>Extreme Close up</i>	19
Gambar 2.7 <i>High Angle</i>	19
Gambar 2.8 <i>Normal Angle</i>	20
Gambar 2.9 <i>Low Angle</i>	20
Gambar 2.10 Kamera	22
Gambar 2.11 Pencahayaan	23
Gambar 2.12 Animasi Sel	29
Gambar 2.0.13 Animasi Bingkai.....	29
Gambar 2.14 Animasi Sprite.....	30
Gambar 2.15 Animasi Lintasan.....	30
Gambar 2.16 <i>Animasi Spline</i>	31
Gambar 2.17 <i>Animasi Vektor</i>	31
Gambar 2.18 Animasi Karakter	32
Gambar 2.19 <i>Animation computational</i>	32
Gambar 2.20 Morphing.....	33
Gambar 2.21 Contoh <i>Storyboard</i>	35
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kedai Suka Suka	40
Gambar 3.2 <i>Logo Kedai Suka Suka</i>	41
Gambar 3.3 <i>Lokasi strategik Kedai Suka Suka</i>	42
Gambar 3.4 <i>Situasi Kedai Suka Suka</i>	42
Gambar 3.5 <i>Gambar Situasi Kedai Suka Suka</i>	43
Gambar 3.6 <i>Challenge Kedai Suka Suka</i>	43
Gambar 3.7 <i>Fasilitas Wifi Kedai Suka Suka</i>	45

Gambar 3.8 <i>Fasilitas Kamar Mandi Kedai Suka Suka</i>	46
Gambar 4.1 Tampilan membuat halaman kerja	63
Gambar 4.2 Objek piring.....	63
Gambar 4.3 Objek motor.....	64
Gambar 4.4 Tampilan setting membuat Project baru.....	65
Gambar 4.5 Tampilan setting membuat Sequence baru.....	65
Gambar 4.6 Tampilan setting membuat sequence baru	66
Gambar 4.7 Pilih File Video	66
Gambar 4.8 Editing Video Scene 1	68
Gambar 4.9 Kondisi di dalam Kedai Suka Suka.....	69
Gambar 4.10 <i>Razor Tool</i>	70
Gambar 4.11 <i>Proses Cutting</i>	70
Gambar 4.12 <i>Menu Video Transition</i>	71
Gambar 4.13 <i>Penerapan Effect Transition</i>	71
Gambar 4.14 Composition Setting.....	72
Gambar 4.15 <i>Background motion graphic</i>	73
Gambar 4.16 <i>Motion graphic</i> peta	73
Gambar 4.17 Motion graphic peta dan motor	74
Gambar 4.18 Penggabungan Motor dan Peta.....	74
Gambar 4.19 Editing fasilitas.....	75
Gambar 4.20 Transisi scene fasilitas.....	75
Gambar 4.21 Proses Menampilkan Objek Fasilitas	76
Gambar 4.22 Proses Pembuatan jam.....	77
Gambar 4.23 Motion Graphic Jam.....	77
Gambar 4.24 Motion graphic Proses berputarnya Jarum Jam	78
Gambar 4.25 Motion Graphic Scene 11.....	78
Gambar 4.26 Proses menampilkan Motion Graphic instagram	79
Gambar 4.27 Liveshoot mie suh rebus.....	79
Gambar 4.28 penggabungan liveshoot dan motion graphic mie suh rebus.....	80
Gambar 4.29 Penggabungan Live Shoot dan Motion Graphic mie suh rebus	80
Gambar 4.30 Mengatur Sample Rate	81

Gambar 4.31 Import File Rekaman.....	82
Gambar 4.32 Memilih File Rekaman.....	82
Gambar 4.33 Proses Menghilangkan Noise	83
Gambar 4.34 Proses Menghilangkan Noise	83
Gambar 4.35 Proses Noise Reduction.....	84
Gambar 4.36 Hasil Editing Noise	84
Gambar 4.37 New Project.....	85
Gambar 4.38 Setingan Sequence	85
Gambar 4.39 penggabungan Scene dan audio	86
Gambar 4.40 Color Corection.....	87
Gambar 4.41 Ukuran.....	88
Gambar 4.42 Rendering pada Adobe Premier CC2017	88



INTISARI

Kedai Suka Suka yaitu tempat makan anak muda yang memiliki keunikan rasa makanan dan banyaknya aneka makanan dan minuman dengan harga yang terjangkau. Kedai Suka Suka ini beralamat di Jl Stasiun Prambanan Kios Tegalharjo, Kb. Dalem Kidul, Kec. Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57454.

Pengumpulan sumber dan jenis data yang digunakan diperoleh melalui studi lapangan dan studi keperpustakaan. Diantaranya dengan melakukan observasi dan interview langsung pada objek penelitian serta ditunjang dengan literatur-literatur yang sesuai.

Dari kendala penelitian ditemukan kendala yaitu permasalahan bagaimana cara untuk lebih meyakinkan customer terhadap Kedai Suka Suka. Video Iklan merupakan sebuah “media promosi” yang digunakan untuk mendorong dan membujuk khalayak ramai agar tertarik pada objek “Kedai Suka Suka”. Media lama yang digunakan objek yaitu media gambar atau foto yang di promosikan melalui media sosial. Media lama tersebut sudah banyak digunakan dan media tersebut hanya menampilkan secara gambar saja. Solusi untuk menangani permasalahan diatas perlu adanya media video promosi menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Tujuan adanya video promosi menggunakan teknik live shoot dan motion graphic ini dapat menyajikan iklan secara video, teks, audio, animasi. Tujuan pembuatan media promosi video iklan “Kedai Suka Suka” sebagai upaya meningkat nilai penjualan objek tersebut.

Kata Kunci: Motion Graphic, Live Shoot, video promosi

ABSTRACT

Kedai Suka Suka is a place to eat young people who have a unique taste of food and a variety of food and drinks at affordable prices. Kedai Suka Suka is located at Jl Prambanan Station Kios Tegalharjo, Kb. Dalem Kidul, Kec. Prambanan, Klaten Regency, Central Java 57454.

Collection of sources and types of data used is obtained through field studies and library studies. Among them by conducting observations and interviews directly on the object of research and supported by appropriate literature.

From the constraints of the study, there were obstacles, namely the problem of how to convince customers more about Kedai Suka Suka. Video Advertising is a "promotional media" that is used to encourage and persuade the public to be interested in the object "Kedai Suka Suka". Old media used by objects are media images or photos that are promoted through social media. The old media has been widely used and the media only shows in pictures. The solution to deal with the above problems is the need for promotional video media using live shoot and motion graphic techniques. The purpose of a promotional video using live shoot and motion graphic techniques can present advertisements in video, text, audio, animation. The purpose of creating a media campaign for advertising videos "Kedai Suka Suka" as an effort to increase the sale value of the object.

Keyword: *Motion graphic, live shoot, advertisement video*