

**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

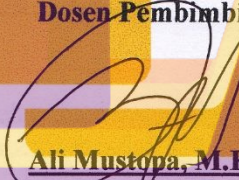
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI SUKA SUKA MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

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

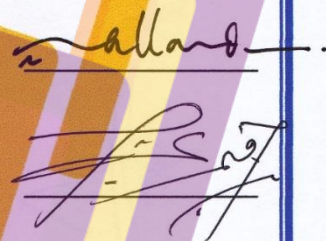
Susunan Dewan Penguji

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



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

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

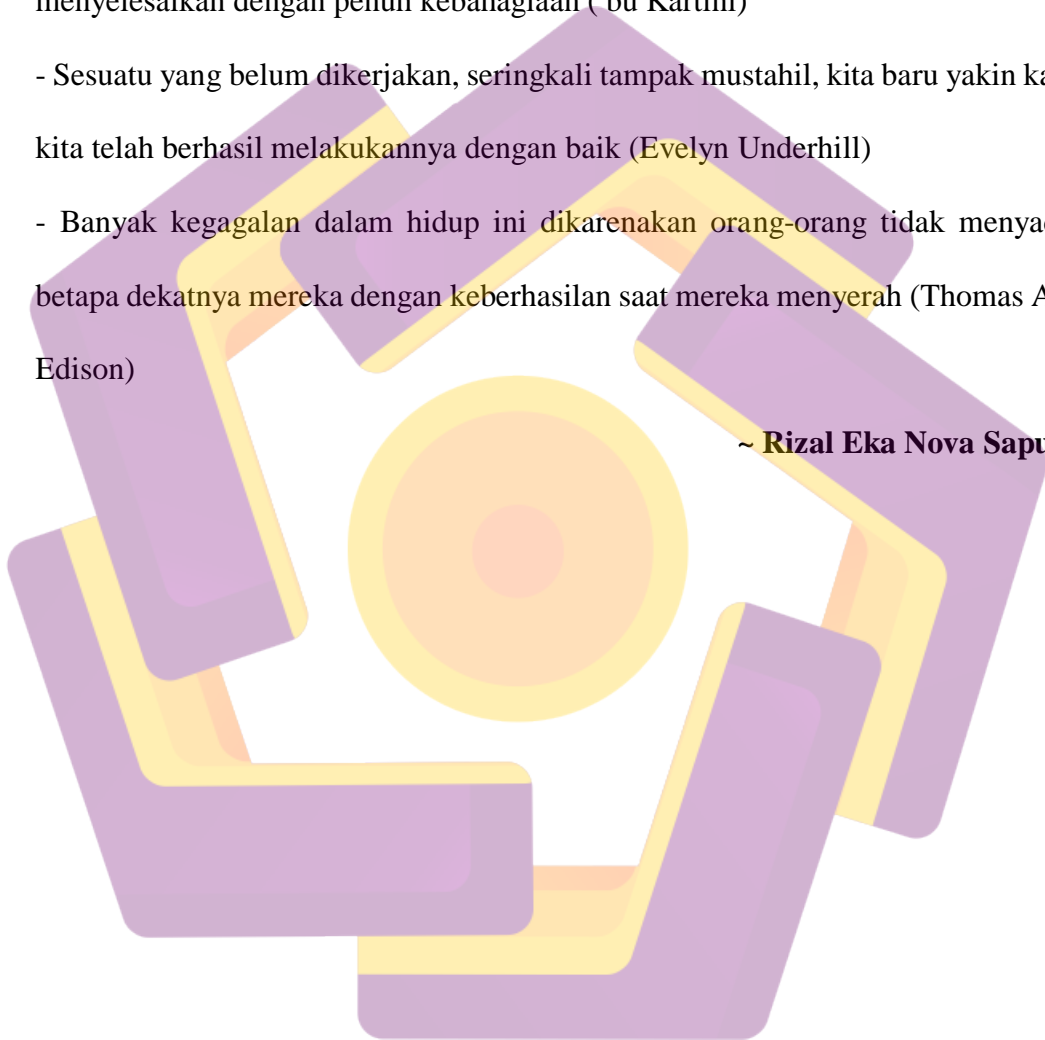

Pradita Christanti Bodrosari

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,

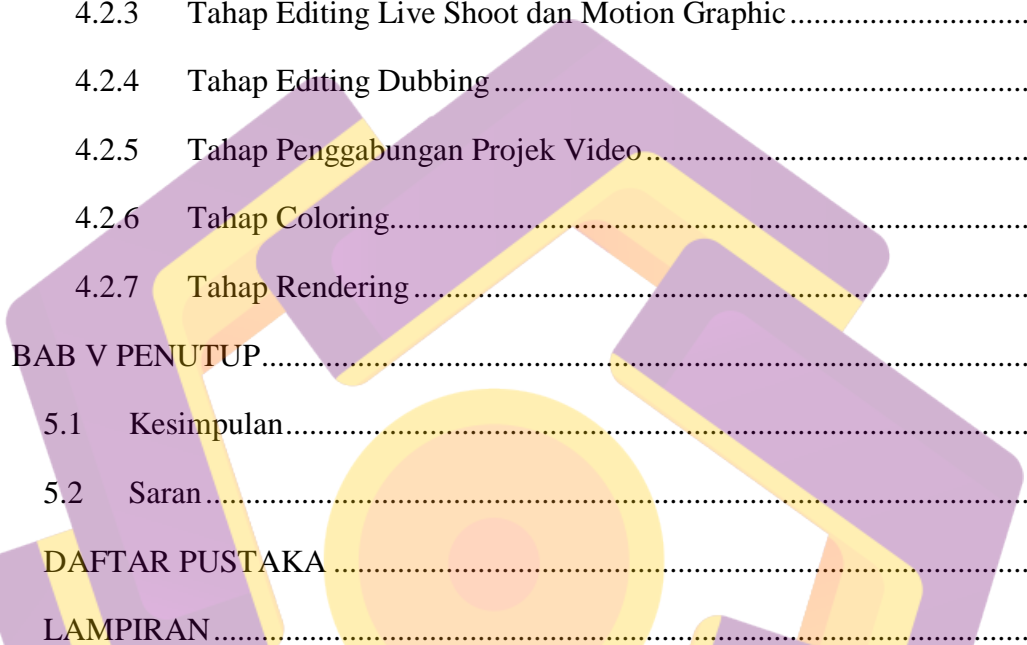
Penulis

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 |

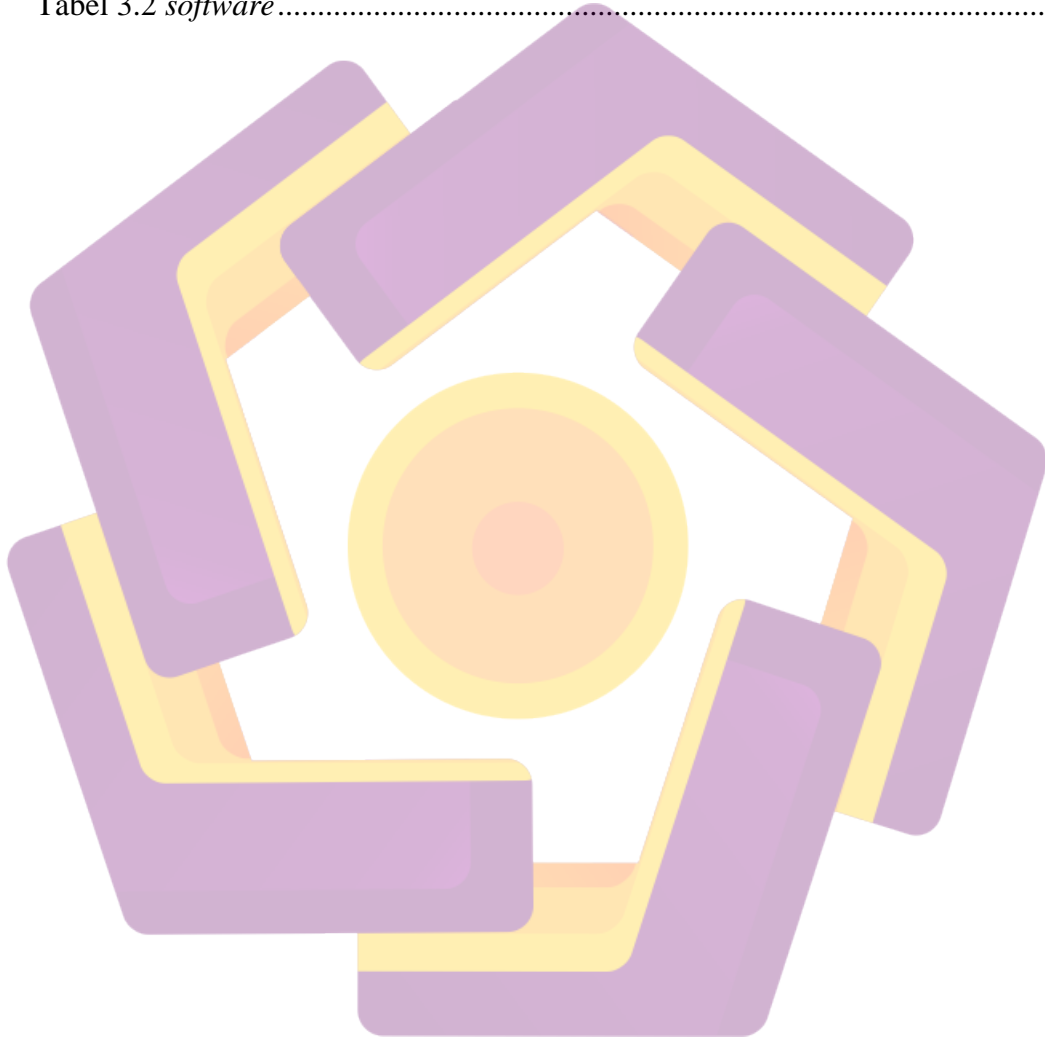
| | | |
|-----------------------------------|---|----|
| 2.7 | Memproduksi Iklan | 33 |
| 2.7.1 | Tahap Pra-Produksi..... | 33 |
| 2.7.2 | Tahap Produksi..... | 36 |
| 2.7.3 | Tahap Pasca Produksi | 36 |
| 2.8 | Instagram | 37 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | | 39 |
| 3.1 | Tinjauan umum Kedai Suka 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 |

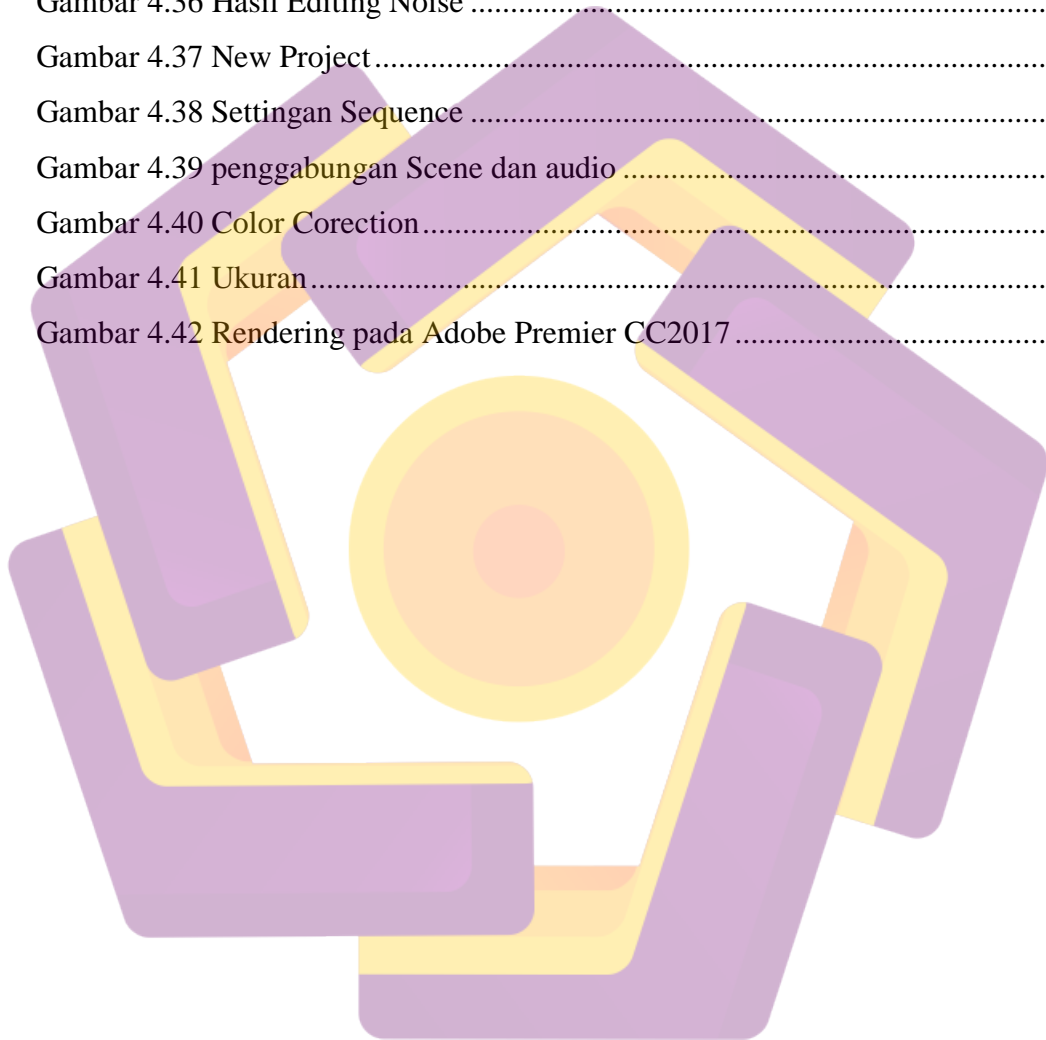


DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 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 Settingan 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*