

**PENERAPAN TEKNIK *LIVESHOOT*, *MOTION GRAPHIC*
DAN *TIMELAPSE* KEDALAM BENTUK SEBUAH
VIDEO PROFIL WARUNK NOSTALGILA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Aria Paturungi

14.02.8705

Ahmad Fauzi

14.02.8720

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PENERAPAN TEKNIK *LIVESHOOT, MOTION GRAPHIC*
DAN *TIMELAPSE* KEDALAM BENTUK SEBUAH
VIDEO PROFIL WARUNK NOSTALGILA**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Aria Paturungi

14.02.8705

Ahmad Fauzi

14.02.8720

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK *LIVESHOOT*, *MOTION GRAPHIC*,
DAN *TIMELAPSE* KEDALAM BENTUK SEBUAH
VIDEO PROFIL WARUNK NOSTALGILA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aria Paturungi

14.02.8705

Ahmad Fauzi

14.02.8720

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 1 Agustus 2017

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK *LIVESHOOT*, *MOTION GRAPHIC*,
DAN *TIMELAPSE* KEDALAM BENTUK SEBUAH
VIDEO PROFIL WARUNK NOSTALGILA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aria Paturungi

14.02.8705

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada 24 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052



Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 4 Desember 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK *LIVESHOOT*, *MOTION GRAPHIC*,
DAN *TIMELAPSE* KEDALAM BENTUK SEBUAH
VIDEO PROFIL WARUNK NOSTALGILA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Fauzi

14.02.8720

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada 24 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 4 Desember 2017

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 berdua (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 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 dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 9 Desember 2017



Aria Paturungi
NIM. 14.02.8705



Ahmad Fauzi
NIM. 14.02.8720

MOTTO

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh – sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap “

(Q.S Al Insyirah : 6 – 8)

“Berkarya sedikit lebih beda lebih baik daripada sedikit lebih baik”

(Panji Pragiwaksono)

“ Jadikan kelemahanmu sebagai kelebihanmu “

“ Apapun keadaannya ingat selalu orangtua “

“ Awali semuanya dengan Bismillah “

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin ya Allah atas berkat dan rahmatnya, sehingga diberikan kelancaran, kemudahan, dan kesehatannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

1. Bapak dan simbok serta keluarga yang telah memberikan doa, dukungan dan selalu ada membimbing anaknya hingga saat ini mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak dosen pembimbing Bapak Tonny Hidayat yang banyak memberikan masukan – masukan yang membangun.
3. Terimakasih untuk keluarga besar 14-D3MI-01 untuk kebersamaannya semoga terjalin sampai nanti tua.
4. Terima kasih untuk keluarga Tokokita atas dukungan semangatnya hingga mampu menyelesaikan misi ini.
5. Terima kasih untuk para pejuang wisuda Aria paturungi, Farhan attalah, David andika, Jordan saputra, Irfan nurhadi, Hesti wulan, Muhammad vidi, dan Tomy Yudiantara.
6. Terimakasih kepada teman teman dari Continental Production, Demanta ais, Sahdad Rodes, Rikha Rahmadani, Momon, Ucky, Surya, Harly, Dias dan Mas Amrul yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu proses produksi tugas akhir ini.
7. Terimakasih kepada pihak Objek yaitu WARUNK NOSTALGILA yang telah bersedia menjadi objek penelitian kami dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis

(Ahmad Fauzi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin ya Allah atas berkat dan rahmatnya, yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, dan kesehatan sehingga penulis diberikan dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

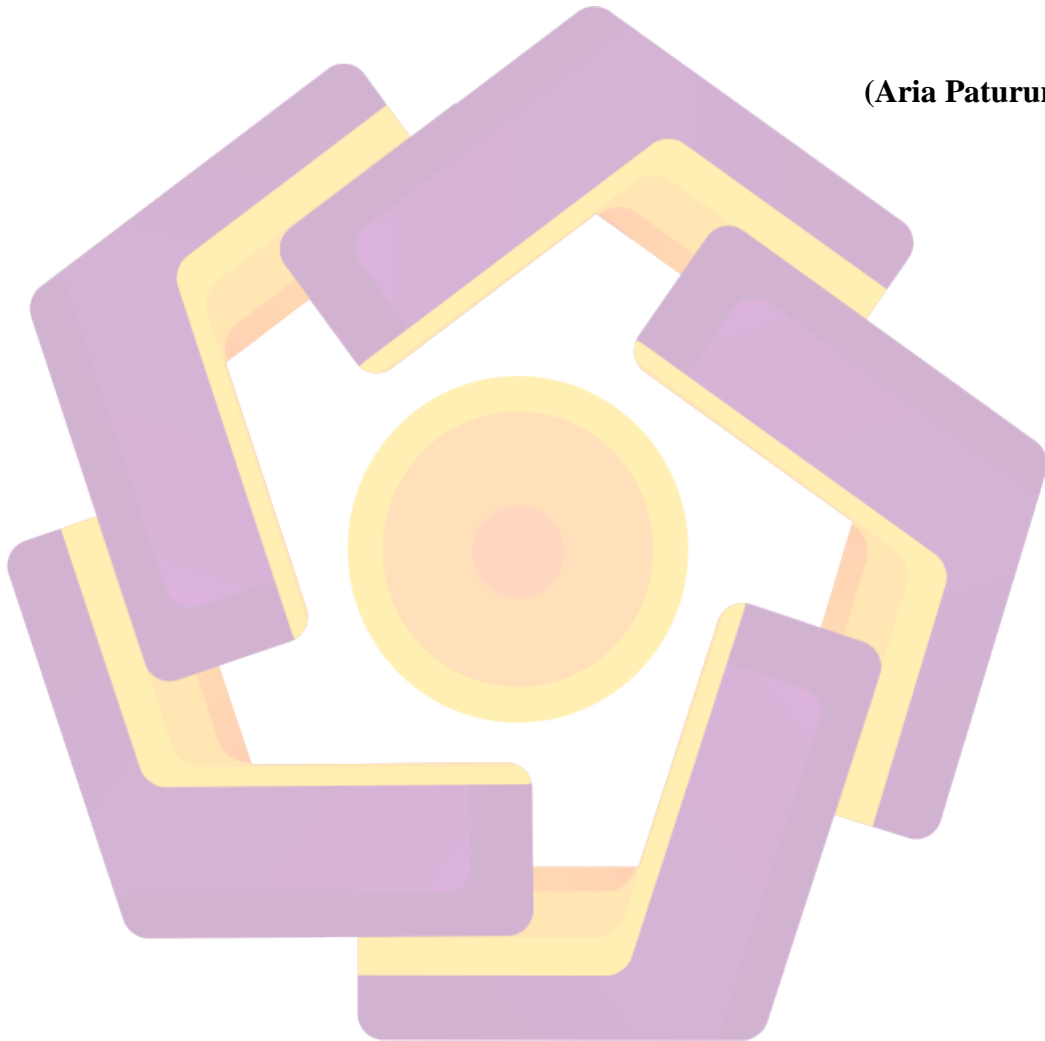
Ucapan terimakasih saya persembahkan kepada orang-orang yang sedikit banyak telah ikut andil dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

1. Kepada kedua orangtua saya Bapak Amirudin dan ibu Bungwati Serta Saudara dan saudariku Darius Amiri, Dwi Tya Merisa yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam pengerjaan tugas akhir ini
2. Bapak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbing yang telah mengajarkan banyak hal dan memberikan masukan yang memotivasi untuk tugas akhir ini
3. Terimakasih untuk keluarga besar 14.D3MI.01 untuk kebersamaannya dan atas support yang telah di berikan
4. Terimakasih kepada teman teman dari Continental Production, Rikha Rahmadani, Demanta ais, Sahdad Rodes, Momon, Ucky, Surya, Harly, Dias dan Mas Amrul yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu proses produksi tugas akhir ini.
5. Terimakasih kepada Primastya Ayu lestari, yang telah memberikan support dan semangat selama mengerjakan tugas akhir ini
6. Terima kasih untuk konco kentel para pejuang wisuda Ahmad Fauzi, Farhan attalah, David andika, Jordan saputra, Irfan nurhadi, Hesti wulan, Muhammad vidi, dan Tomy Yudiantara.

7. Terimakasih kepada pihak Objek yaitu WARUNK NOSTALGILA yang telah bersedia menjadi objek penelitian kami dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis

(Aria Paturungi)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kita hanturkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik tugas akhir yang berjudul “Penerapan Teknik Liveshoot, Motion Graphic, Dan Timelapse Kedalam Bentuk Sebuah Video Profil Warunk Nostalgila “.

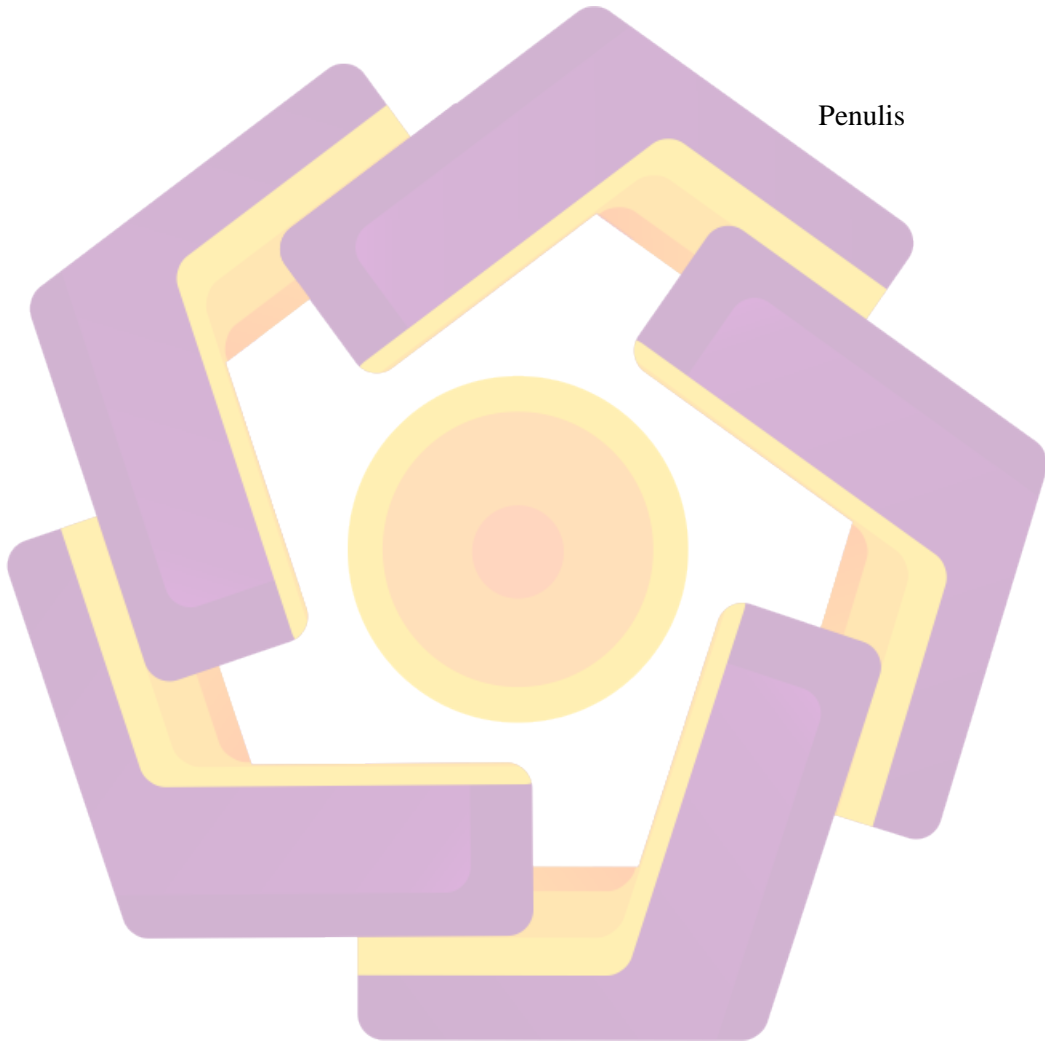
Selesainya tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing dari penulisan tugas akhir ini.
4. Segenap dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Yanuar selaku owner dari Warunk Nostalgila.
6. Teman – teman D3 Manajemen Informatika 01 angkatan 2014 Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Orang tua, keluarga dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu. Terimakasih untuk doa dan dukungannya.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan agar karya – karya dari penulis kedepannya semakin lebih baik.

Yogyakarta, 4 Desember 2017

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
SUB JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xixxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4

1.6.	Sistematika Penulisan	4
BAB II	LANDASAN TEORI	6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Multimedia [4]	7
2.2.1	Definisi Multimedia.....	7
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.2.3	Standar Video	13
2.2.4	Format Video.....	14
2.3	Media Promosi.....	16
2.4	Tekhnik Liveshot.....	17
2.4.1	Pengertian Tekhnik Livshot.....	17
2.4.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Live shoot. 17	
2.4.3	Unsur Teknis dalam Live Shoot	25
2.5	Motion Graphic	26
2.5.1	Pengertian Motion Graphic	26
2.5.2	Pertimbangan pada Motion Graphic.....	27
2.6	Timelapse	28
2.6.1	Sejarah Timelapse.....	28
2.6.2	Pengertian Timelapse.....	29
2.7	Tahapan Pengerjaan Video	31
2.7.1	Pra Produksi.....	31
2.7.2	Produksi	33
2.7.3	Pasca Produksi	33
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Sejarah Singkat Tekhnik Timelapse	36

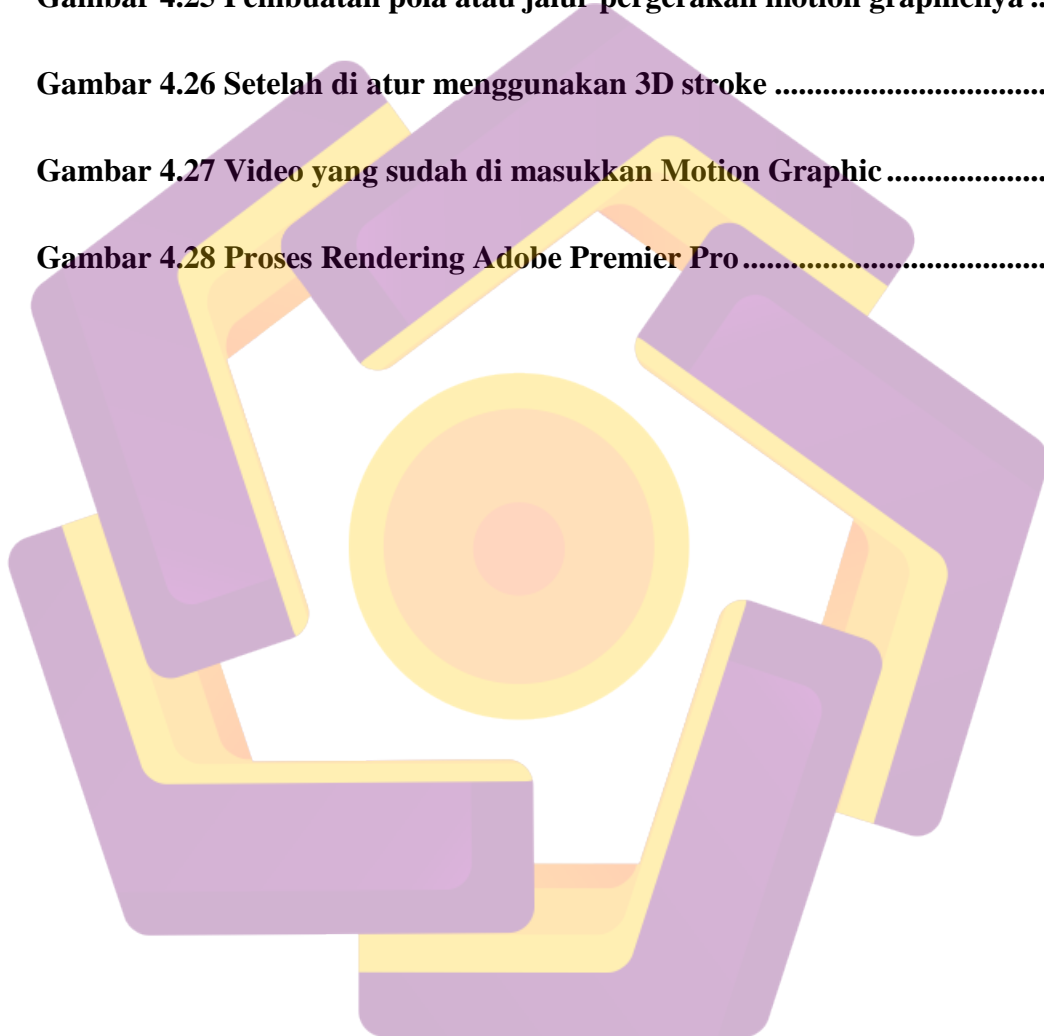
3.1.2	Sejarah Singkat Teknik Motion Graphic	37
3.1.3	Teknik Live Shoot	38
3.2	Analisis	39
3.2.1	Identifikas Masalah.....	39
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Informasi	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.2.3	Analisi Kebutuhan Non Fungsional	41
3.3	Perancangan.....	45
3.3.1	Pra Produksi	45
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1	Implementasi.....	65
4.2	Produksi	66
4.2.1	Pengambilan Gambar	66
4.2.2	Pembuatan Motion Graphic.....	68
4.3	Pasca Produksi.....	69
4.3.1	Composition	70
4.3.2	Editing	74
4.3.3	Motion Graphic	81
4.3.4	Rendering.....	85
BAB V	PENUTUP.....	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	87
	DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penggabungan Liveshoot dan Motion Tracking	7
Gambar 2.2 Contoh Extreme Close Up	18
Gambar 2.3 Contoh Close up	18
Gambar 2.4 Contoh Medium Close up	19
Gambar 2.5 Contoh Knee Shoot	19
Gambar 2.6 Extreme Long Shot	20
Gambar 2.7 Contoh Long Shoot	20
Gambar 2.8 Contoh Medium Long Shoot	21
Gambar 2.9 Zoom -in / Zoom -out	22
Gambar 2.10 Track -in / Track -out	22
Gambar 2.11 Scrabing	23
Gambar 2.12 Tilt up / down	23
Gambar 2.13 Panning	24
Gambar 2.14 Pedestal up / down	24
Gambar 2.15 Following	25
Gambar 2.16 Contoh Pengambilan Gambar Timelapse	31
Gambar 2.17 Contoh Storyboard	32
Gambar 3.1 Contoh Penggabungan Teknik <i>Timelapse</i> dan <i>Motion Graphic</i>	39
Gambar 3.2 Contoh Penggabungan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic	40

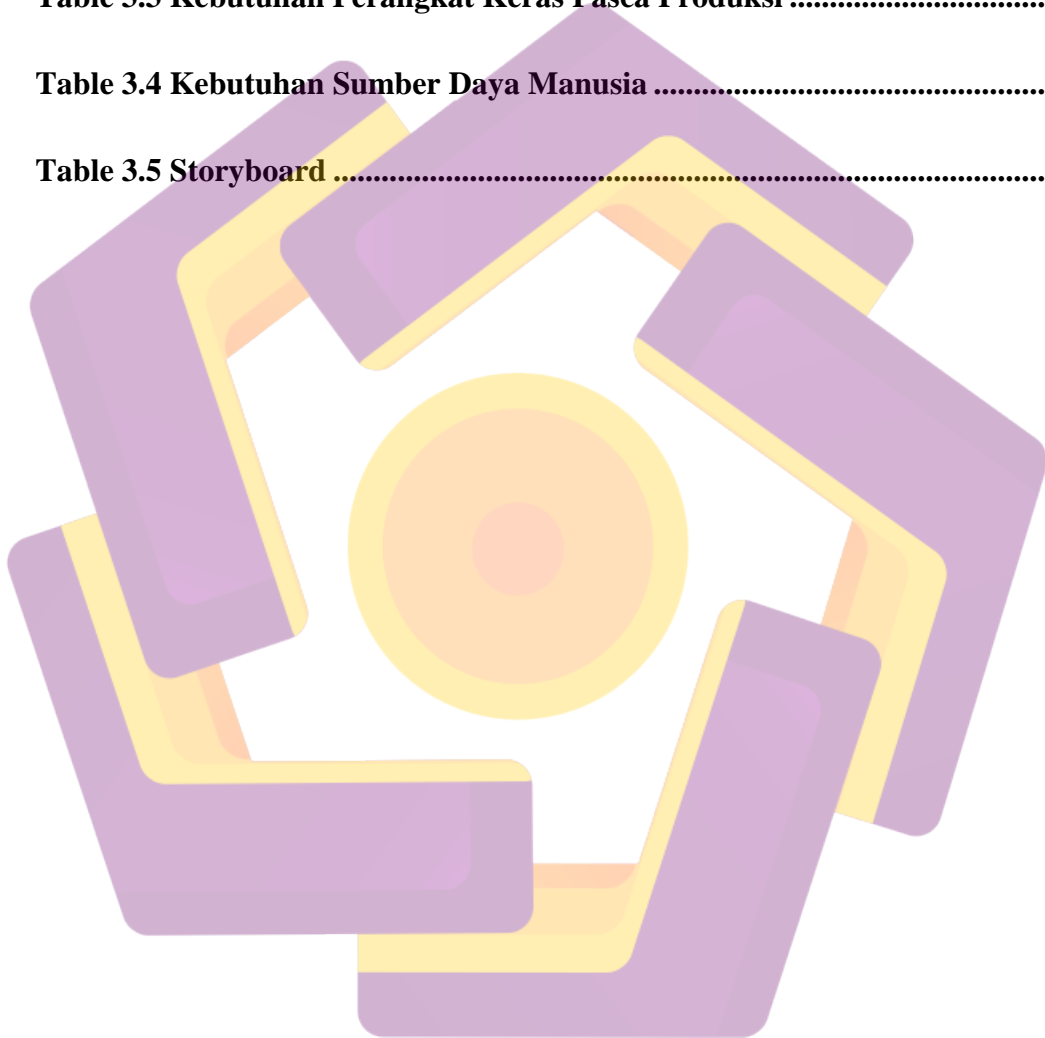
Gambar 3.3 Screenshoot bukti music bebas di gunakan.....	48
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	65
Gambar 4.2 Behin the scene pengambilan gambar timelapse	66
Gambar 4.3 Penataan lampu LED	67
Gambar 4.4 Hasil pengambilan gambar dengan tambahan lampu LED	67
Gambar 4.5 Hasil pengambilan gambar Timelapse	68
Gambar 4.6 Logo Warunk Nostalgila	69
Gambar 4.7 Proses Pemuatan ulang logo Warunk Nostalgila.....	69
Gambar 4.8 Menejemen File	70
Gambar 4.9 New Project	71
Gambar 4.10 Workspace Adobe Premiere Pro	72
Gambar 4.11 Bahan Video Seleksi	73
Gambar 4.12 Import Video pada Adobe Premier Pro	74
Gambar 4.13 Pembuatan sequence baru untuk membuat timelapse.....	75
Gambar 4.14 Footage Pembuatan Timelapse.....	75
Gambar 4.15File bahan setelah di import ke dalam Adobe Premiere.....	76
Gambar 4.16 Speed & Duration	76
Gambar 4.17 Video yang telah disusun	77
Gambar 4.18 Penggunaan Wrap Stabilizer.....	78
Gambar 4.19 List Effect transition di Adobe Premiere	79
Gambar 4.20 Lumetri Color	80

Gambar 4.21 Adjustment Layer baru.....	81
Gambar 4.22 Perbedaan setelah dilakukan pewarnaan.....	81
Gambar 4.23 Proses pembuatan motion graphic (Open 10.00 Wib)	82
Gambar 4.24 Video yang sudah ditambahkan Motion Graphic	83
Gambar 4.25 Pembuatan pola atau jalur pergerakan motion graphicnya ...	83
Gambar 4.26 Setelah di atur menggunakan 3D stroke	84
Gambar 4.27 Video yang sudah di masukkan Motion Graphic	85
Gambar 4.28 Proses Rendering Adobe Premier Pro	86



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Internal waktu pengambilan Timelapse.....	30
Table 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras Produksi	42
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Pasca Produksi	42
Table 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Pasca Produksi	43
Table 3.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	44
Table 3.5 Storyboard	48



INTISARI

Warunk Nostalgila merupakan sebuah kafe yang menyediakan minuman dan makanan yang mengikuti perkembangan zaman, serta menyuguhkan konsep anak muda dan keluarga. Penulis mencoba menganalisis masalah dari Warunk Nostalgila dan membantu untuk menyelesaikan dengan membuat Video Profil.

Video profil lebih efektif serta efisien untuk mempromosikan Warunk Nostalgila kepada konsumen, dengan Video Profil mampu memberikan kesan atau daya tarik tersendiri kepada pemirsa/ konsumen . dalam sebuah Video Profil tersebut Penulis dimungkinkan juga menggunakan teknik *Liveshoot, Motion Graphic, dan Timelapse*.

Peneliti akan menerapkan teknik *Liveshoot, Motion Graphic, dan Timelapse* kedalam sebuah video profil dari Warunk Nostalgila sebagai objek dalam sebuah penelitian yang berjudul “ Penerapan Teknik *Liveshoot, Motion Graphic, dan Timelapse* Kedalam Sebuah Video Profil Warunk Nostalgila”.

Kata kunci : *Multimedia, Motion graphic, liveshoot, timelapse, promotion, video profil*

ABSTRACT

Warunk Nostalgila is a cafe that provides variety of drink and foods that follow the times and presenting the concept of young people and enjoy families. The author tries to analyze the problems of Warunk Nostalgila and help to finish the boundary information by creating video profiles.

Video Profiles are more effective and efficient to promote warunk nostalgila to consumer, with video profile capable of giving the impression or apparel of its own to techniques Live shoot, motion graphic, and timelapse.

Researchers will apply Liveshoot, Motion Graphic and Timelapse techniques into a video profile of Warunk Nostalgila as objects in a study entitled "Application of Liveshoot Technique, Motion Graphic, and Timelapse to a Warunk Nostalgila Video Profile".

Keywords : *Multimedia, Motion graphic, liveshoot, timelapse, promotion, Video profil*