

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “DELAPAN CREATIVE”
PRODUCTION DENGAN METODE LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh :

Anis Hanifah 15.01.3475

Yohana Kristabela 15.01.3478

**JURUSAN D3 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017/2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “DELAPAN CREATIVE”
PRODUCTION DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Anis Hanifah 15.01.3475

Yohana Kristabela 15.01.3478

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “DELAPAN CREATIVE”
PRODUCTION DENGAN METODE LIVE SHOT DAN MOTION
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Hanifah

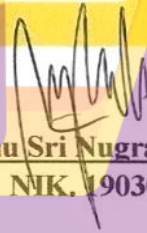
15.01.3475

Yohana kristabela

15.01.3478

telah disetujui oleh Dosen pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Februari 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “DELAPAN CREATIVE” PRODUCTION DENGAN METODE LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Hanifah 15.01.3475

Yohana kristabela 15.01.3478

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji,
pada tanggal 27 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Ahlihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 2 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN “DELAPAN CREATIVE” PRODUCTION DENGAN METODE LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anis Hanifah 15.01.3475

Yohana kristabela 15.01.3478

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

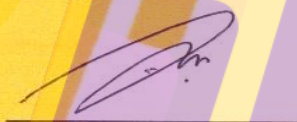
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302225



Ahlihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 2 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (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 saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2018



Anis Hanifah

NIM. 15.01.3475

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (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 saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2018



Yohana Kristabela

NIM. 15.01.3478

MOTTO

“Yang terburuk kelak bisa jadi yang TERBAIK”

(Anis Hanifah-2018)

“Tidak ada masalah yang tidak bisa di selesaikan selama ada komitmen bersama
untuk menyelesaikannya”

(Yohana Kristabela-2018)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, dan adik yang selalu mendukung serta do'a restu dan memberi semangat dimanapun saya berada.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir ini.
4. Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas do'a, ilmu dan bimbingannya selama ini.
5. Roi Toni Yainudin yang selalu menemani dan menjadi tempat keluh kesah.
6. Saudara Jandi yang telah membantu dan selalu memotivasi dan Teman – Teman seperjuangan yang selalu menemani dalam proses pembuatan tugas akhir.
7. Saudara Danang dan Julitha terimakasih atas do'a dan dukungannya serta selalu memberi semangat.
8. Saudara Hana, Meigi, Reynaldi yang selalu otomatis menjadi kelompok selama masa perkuliahan.
9. Teman – teman 15 D3 TI 01 yang menemani proses kuliah selama ini.

TERIMA KASIH

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, dan adik yang selalu mendukung dan memberi semangat agar tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir ini.
4. Teman – Teman seperjuangan yang selalu menemani dalam proses pembuatan tugas akhir.
5. Teman – teman 15 D3 TI 01 yang menemani proses kuliah selama ini.

TERIMA KASIH

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan tugas akhir dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Iklan Delapan Creative Production dengan Metode *Live Shot* dan *Motion Graphic*“ dapat terselesaikan dengan baik.

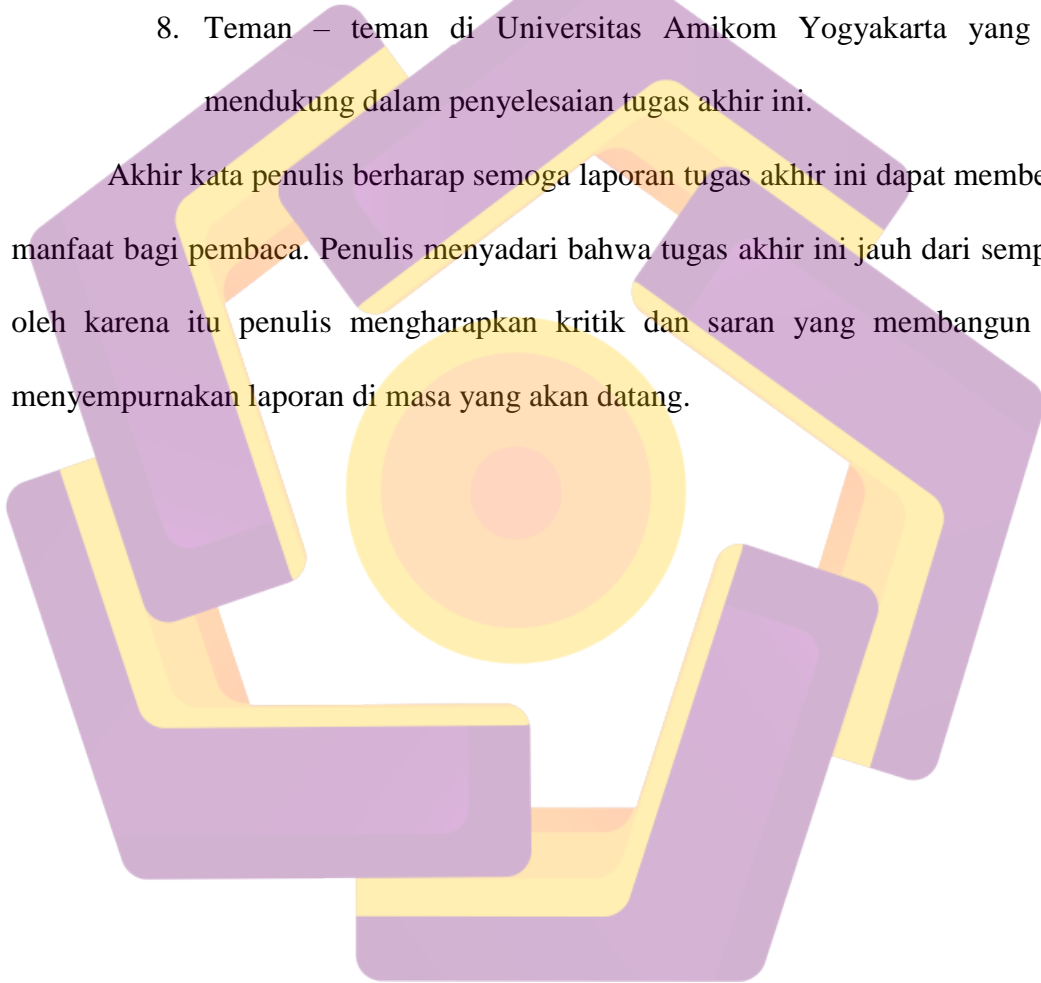
Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan program studi Diploma-3 jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Jurusan Diploma 3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bahnu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh dosen, staff, maupun karyawan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu bimbingan, arahan dan masukan yang sangat bermanfaat.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
7. Sahabat, teman dekat yang telah mendoakan, mendukung, serta membantu selama pengerjaan tugas akhir.
8. Teman – teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi menyempurnakan laporan di masa yang akan datang.



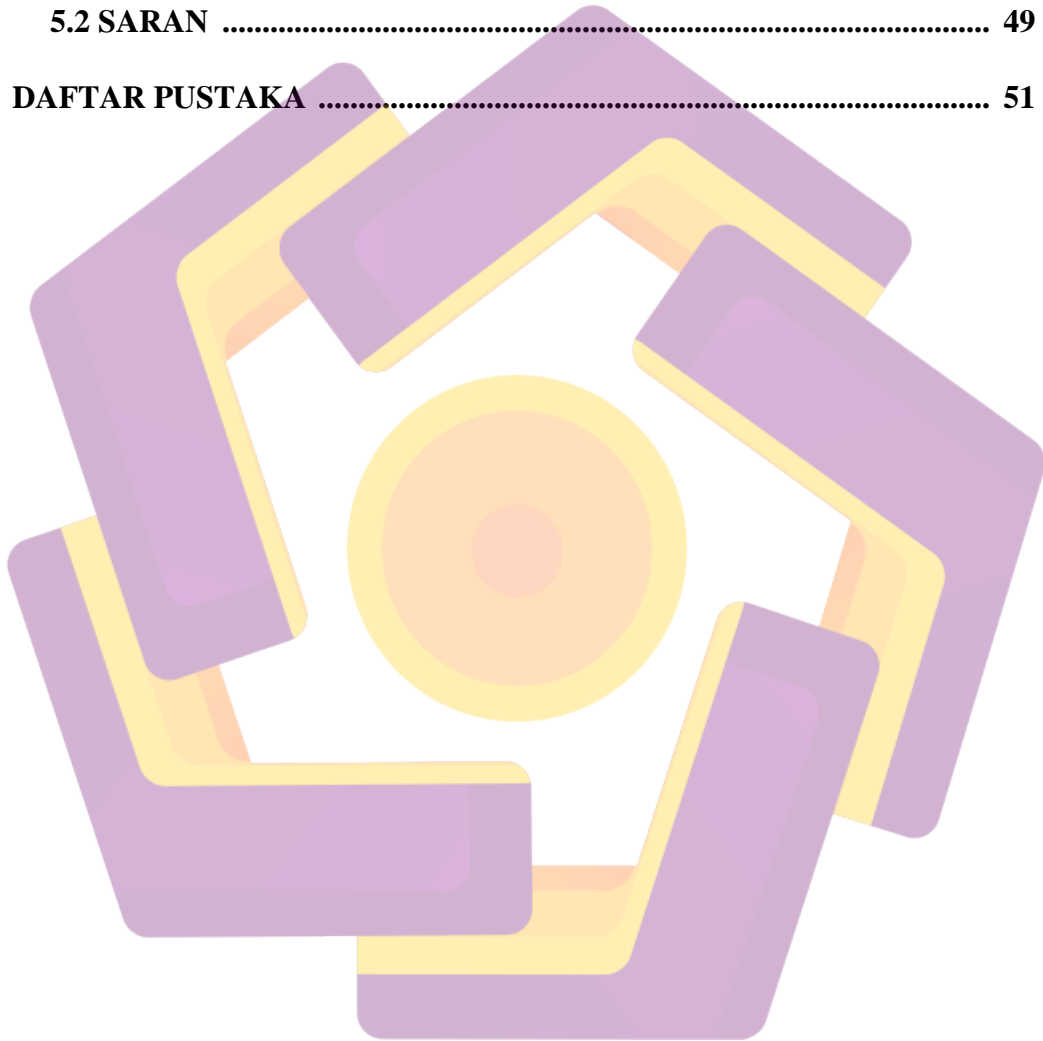
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN 1.....	iii
PENGESAHAN 2	iv
PERNYATAAN 1	v
PERNYATAAN 2	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN 1.....	viii
PERSEMBAHAN 2	ix
KATA PENGANGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xix
ABSTRAK	xx
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	5

1.6 METODE PENGUMPULAN DATA	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.2 OBJEK MULTIMEDIA	12
2.2.1 TEKS	12
2.2.2 AUDIO	12
2.2.3 VIDEO	12
2.2.4 ANIMASI	13
2.2.5 GAMBAR	13
2.3 PENGERTIAN ANIMASI	13
2.4 PENERTIAN ANIMASI <i>MOTION GRAPHIC</i>	14
2.5 KARAKTERISTIK <i>MOTION GRAPHIC</i>	14
2.6 PENGERTIAN MEDIA PROMOSI	15
2.7 PENGERTIAN PERIKLANAN	15
2.8 TUJUAN PERIKLANAN	15
2.8.1 IKLAN INFORMATIF	15
2.8.2 IKLAN PERSUASIF	16
2.8.3 IKLAN PENGINGAT	16
2.8.4 IKLAN PENAMBAH NILAI	16
2.8.5 IKLAN BANTUAN AKTIVASI LAIN	17

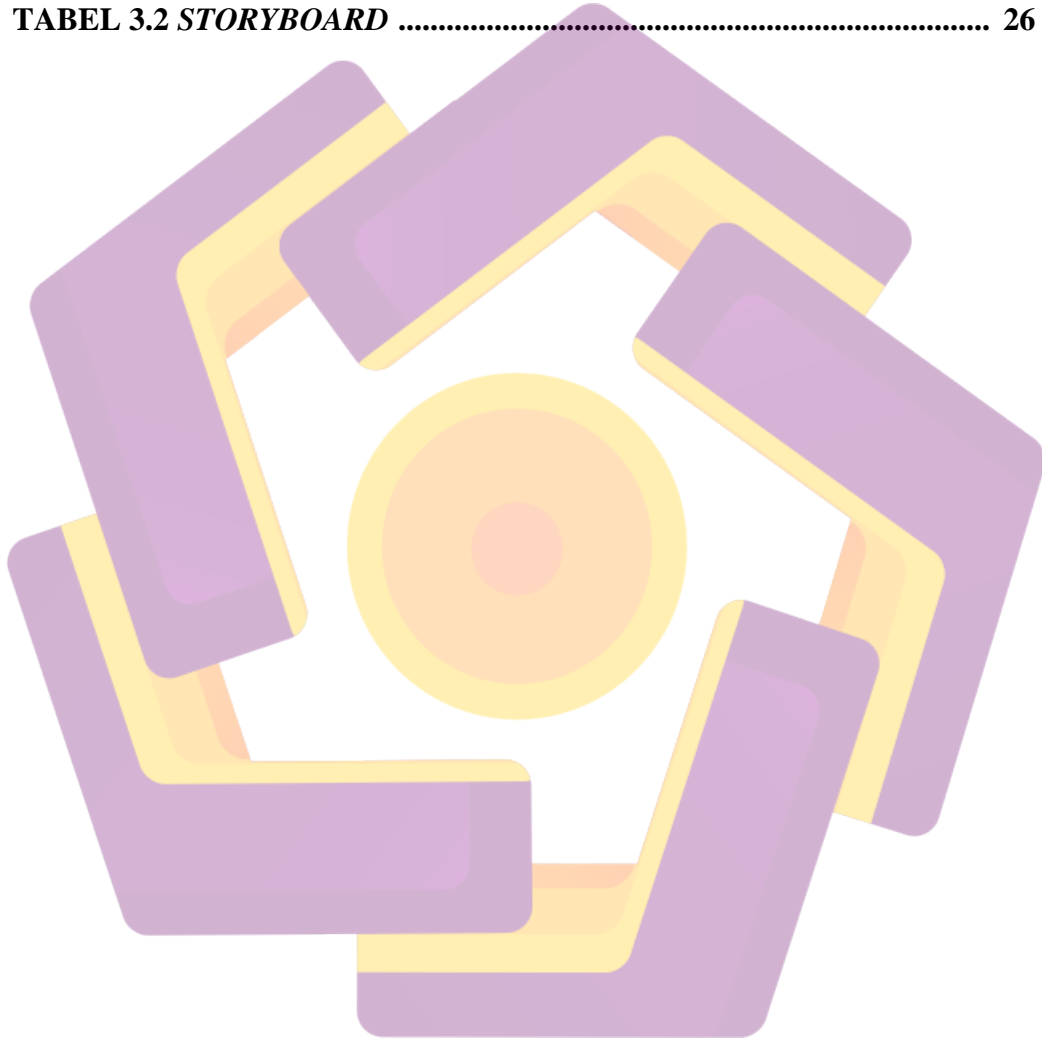
2.9 TAHAPAN PRODUKSI	17
2.10 PENGERTIAN <i>LIVE SHOT</i>	18
2.11 STANDAR VIDEO	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 TINJAUAN UMUM	20
3.2 ANALISIS SWOT	21
3.3 PERANCANGAN	22
3.3.1 FASE PRA PRODUKSI	23
3.3.2 SINOPSIS	24
3.3.3 <i>STORYBOARD</i>	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	28
4.1 PRODUKSI	28
4.2 <i>COMPOSITING</i> DAN <i>EDITING</i>	29
4.2.1 PEMBUATAN DESAIN GRAFIS	29
4.2.2 PEMBUATAN ANIMASI	31
4.2.3 PEMBUATAN NARASI	41
4.2.4 IMPORT FILE	44
4.2.5 <i>CUTING VIDEO</i>	44
4.2.6 RENDERING	45
4.3 HASIL AKHIR PRODUKSI	46
4.4 PEMBAHASAN	47

4.5 IMPLEMENTASI	47
BAB V PENUTUP	49
5.1 KESIMPULAN	49
5.2 SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA	51



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 PERBANDINGAN	13
TABEL 3.1 PERANCANGAN PRODUKSI	23
TABEL 3.2 <i>STORYBOARD</i>	26



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 BAGAN PROSES PRODUKSI	28
GAMBAR 4.2 MEMBUAT DOKUMEN BARU	30
GAMBAR 4.3 MEMBUAT OBJEK LINGKARAN	30
GAMBAR 4.4 PENAMBAHAN ANGKA DAN JARUM	31
GAMBAR 4.5 PROSES PENYIMPANAN FILE	31
GAMBAR 4.6 MEMBUAT DOKUMEN BARU	32
GAMBAR 4.7 SCENE 1	33
GAMBAR 4.8 SCENE 2	34
GAMBAR 4.9 SCENE 3	35
GAMBAR 4.10 SCENE 4	35
GAMBAR 4.11 SCENE 5	35
GAMBAR 4.12 SCENE 6	36
GAMBAR 4.13 SCENE 7	36
GAMBAR 4.14 SCENE 8	37
GAMBAR 4.15 SCENE 9	37
GAMBAR 4.16 SCENE 10	38
GAMBAR 4.17 SCENE 11	38
GAMBAR 4.18 SCENE 12	39
GAMBAR 4.19 SCENE 13	39
GAMBAR 4.20 SCENE 14	40

GAMBAR 4.21 SCENE 15	40
GAMBAR 4.22 GLITS	41
GAMBAR 4.23 <i>COLORING LIVE SHOT</i>	41
GAMBAR 4.24 PROSES MENGHILANGKAN NOISE	42
GAMBAR 4.25 PROSES MENGHILANGKAN NOISE	43
GAMBAR 4.26 DENGAN HIGH QUALITY MODE (SLOWER)	43
GAMBAR 4.27 REDUCE NOISE	44
GAMBAR 4.28 LANGKAH IMPORT FILE	45
GAMBAR 4.29 LANGKAH RENDER	46
GAMBAR 4.30 FORMAT RENDER	47
GAMBAR 4.31 HASIL AKHIR PRODUKSI	47
GAMBAR 4.32 UPLOAD VIDEO	48

INTISARI

Delapan creative merupakan firma yang bergerak di bidang fotografi, videografi dan desain grafis. Meningkatnya tingkat persaingan di lapangan adalah dorongan yang sama dengan “Delapan Creative” agar lebih mengenalkan diri melalui presentasi media digital yang lebih banyak serta keinginan untuk memperbaiki citra perusahaan menjadi landasan profil perusahaan desain.

Disamping itu, untuk memperbaiki penyajian identitas perusahaan sebelumnya masih menggunakan media manual. Dalam bentuk spanduk, kartu nama, yang memiliki hubungan administrasi yang lemah, pemborosan usaha, biaya, dan layanan yang kurang optimal.

Dengan profil perusahaan yang lebih baik dan interaktif diharapkan dapat memperbaiki kekurangan pada pelayanan Delapan Creative sebelumnya, dan meningkatkan kekuatan sehingga hasil desain semaksimal mungkin mendekati keadaan ideal yang diharapkan berdasarkan pada keinginan dan kebutuhan perusahaan.

Kata Kunci : Fotografi, Media Iklan, Delapan Creative

ABSTRACT

Delapan creative is a passionate firm in the field of photography, videography and graphic design. Increasing the level of competition in the same field make "Delapan Creative" want to be introduced more through the presentation of digital media and the Eiger to improve the image of the company which can become the role models of the design company.

In addition, to improve the promotion, of the corporate identity, they are still using the manual media. In the form of banners, business cards, which have weak administrative relationships, waste of money, expenses, and less good services.

With a better and interactive corporate promoting we expecte to improve the deficiencies in previous Delapan Creative services, and increase the strength of the company image so that it can work as it was expected based on the wants and needs of the company.

Keywords : Photography, Advertising Media, Delapan Creative