

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA D'PEACE SANG  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
(Studi Kasus : D'PEACE SANG)**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Fransisko Savrio Taneo      16.02.9509**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA D'PEACE SANG  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
(Studi Kasus : D'PEACE SANG)**

**TUGAS AKHIR**

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



Disusun oleh:

**Fransisko Savrio Taneo      16.02.9509**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA D'PEACE SANG  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOT* DAN *MOTION GRAPHIC*


(Studi Kasus : D'PEACE SANG)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fansisko Saverio  
Taneo**

Telah disetujui oleh Dosen pembimbing Tugas  
Akhir

**Dosen**



**Tony Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA D'PEACE  
SANG MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

(Studi Kasus : D'PEACE SANG)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fansisko Saverio Taneo**

**16.02.9509**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2021

Susunan Dewan Penguii

Nama Penguji

**Robert Marco. M.T**

**NIK. 190302228**

**Akhmad Dahlan. M.Kom**

**NIK. 190302174**

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 24 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Hanif Al Fatta. M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fransisko Saverio Taneo

NIM : 16.02.9509

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Pada D'peace Sang Menggunakan Teknik Live Shot dan Motion Graphic (Studi Kasus : D'peace Sang)**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, 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

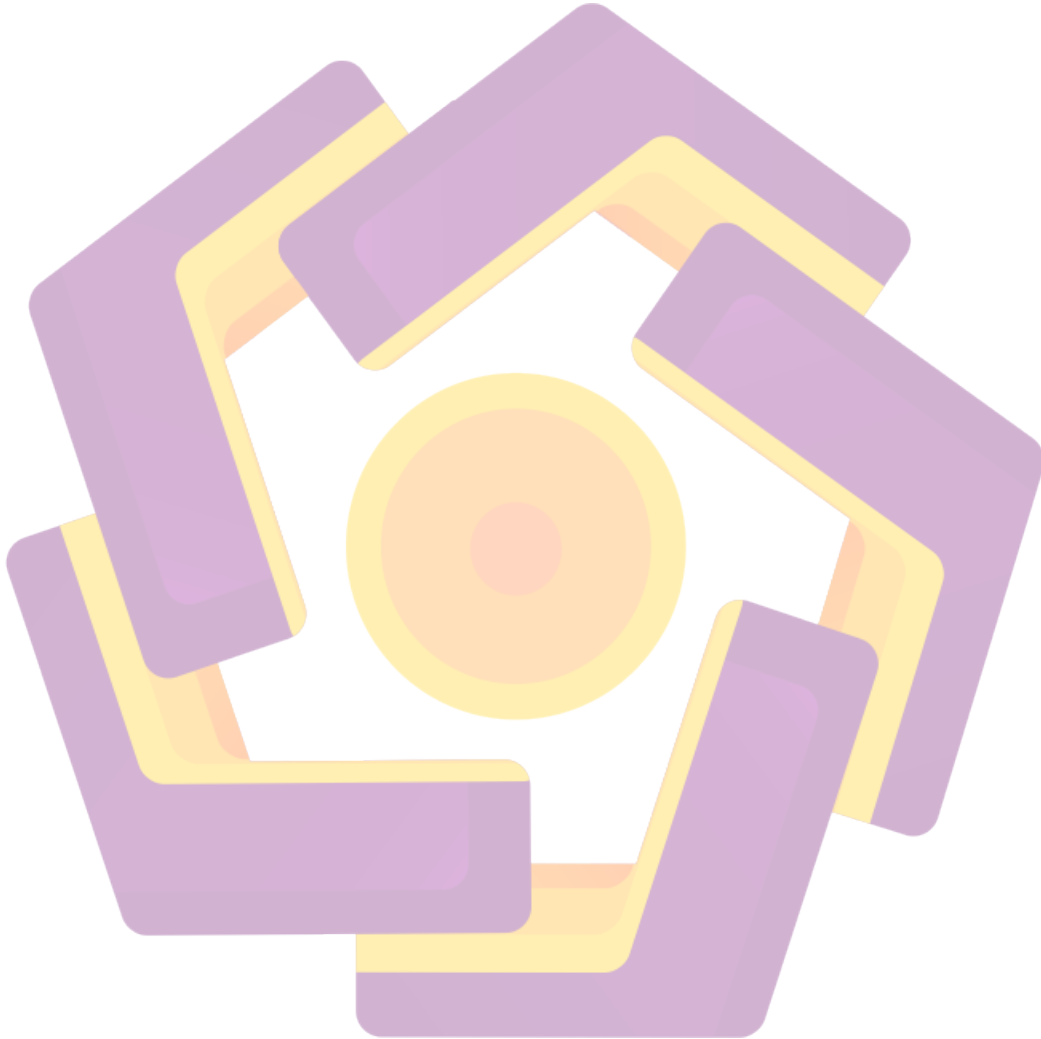
Yogyakarta, 24 juli 2021  
Yang Menyatakan,



Fransisko Saverio Taneo

## HALAMAN MOTTO

“Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam doa! (Roma 12:12)”



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karna atas berkat dan rahmat nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, dengan penuh rasa syukur Tugas Akhir ini merupakan persembahan terbaik yang ditujukan kepada :

1. Kedua orang tua Paulus Taneo dan Ibu Maria Neonbeni, Tugas Akhir ini mungkin belum dapat membalas perjuangan yang telah mereka berikan. Semoga Tugas Akhir ini merupakan langkah awal dari munculnya kesempatan-kesempatan untuk membahagiakan mereka dimasa depan.
2. Untuk kakak dan adik-adikku, Tugas Akhir merupakan bukti kesungguhan penulis dalam membantu dan menjadi panutan yang baik dimasa depan.
3. Untuk Ola Kialian, terimakasih sudah membantu, mendukung dan menemani dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
4. Teman-teman Seperjuangan (Teman-Teman Kontrakan, Tugas Akhir ini merupakan bukti kebersamaan kita selama menempuh masa-masa perjuangan di Universitas Amikom Yogyakarta. Doa dan sukses selalu menyertai kalian dan kuharap tetap ada istilah keluarga dalam persahabatan kita.

**Fransisko Saverio Taneo**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, dan karunia dan hidayah- Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Pada D’peace Sang Menggunakan Teknik Live Shot dan Motion Graphic”. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih atas bimbingan, saran dan nasihat yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian hingga penyusunan tugas akhir ini kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk meinimba ilmu kampus ini.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan nasihatnya dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika, terimakasih karna sudah membantu dalam menyelesaikan proses studi saya dan kelancaran Tugas Akhir.
4. Kakak Reza Selaku pemilik D’peace Sang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian demi kelancaran Tugas Akhir saya.
5. Bapak, Ibu dosen serta staff dan pegawai Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagi ilmunya kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua

Yogyakarta, 24 Juli 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

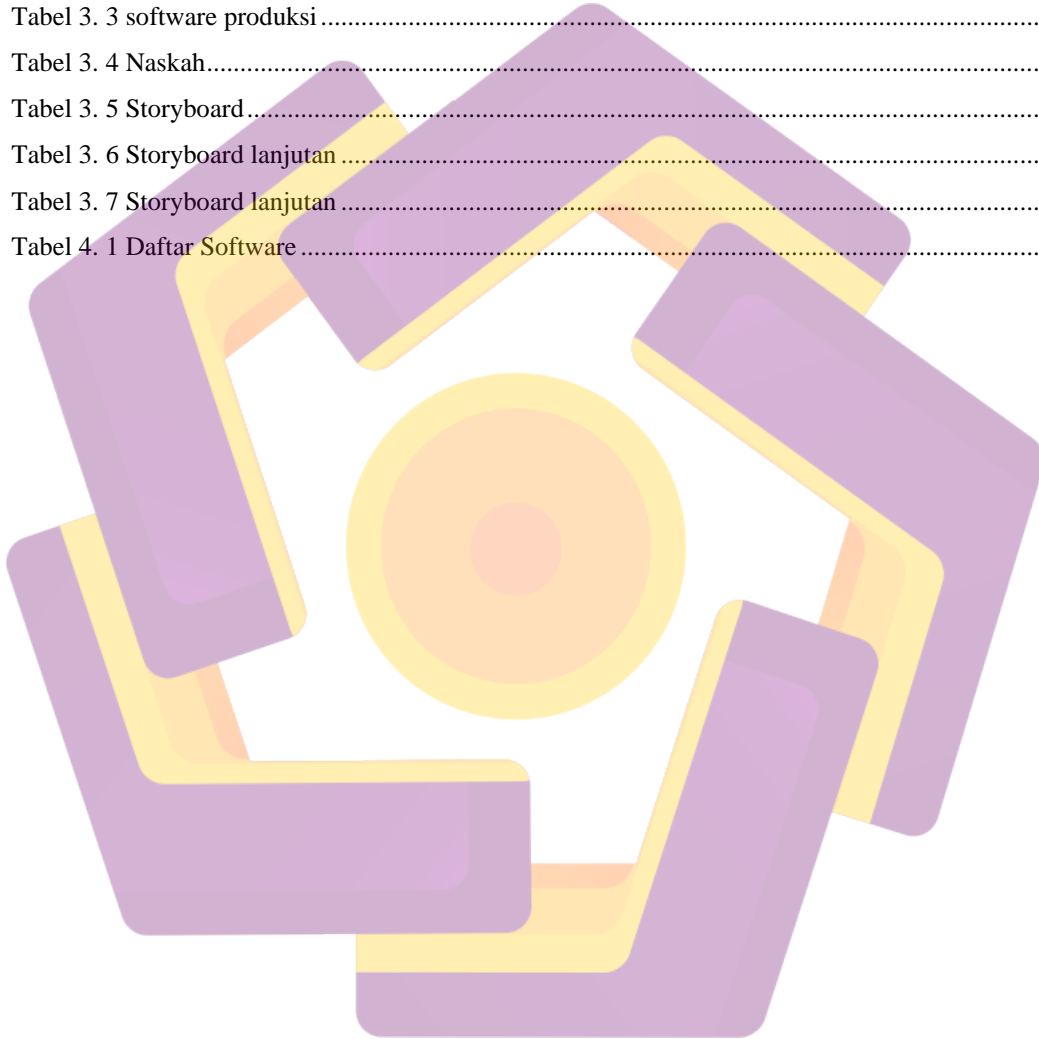
SAMPUL .....	i
PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA D'PEACE SANG MENGGUNAKAN TEKNIK <i>LIVE SHOT</i> DAN <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Lingkup Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1. Metode Observasi.....	3
1.6.2 Metode Wawancara .....	3

1.6.3 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Teori Penunjang.....	6
2.2 Multimedia.....	7
2.3 Elemen Multimedia.....	8
2.4 Standar Video.....	12
2.5 Tahapan Pengerjaan Video Media Promosi.....	14
2.5.1 Pra Produksi.....	14
2.5.2 Produksi.....	16
2.5.3 Pasca Produksi.....	18
2.6 Motion Graphic.....	19
2.6.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.6.2 Metode Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	20
2.7 Pengertian <i>Live Shoot</i> .....	22
2.7.1 Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Live Shoot</i> .....	22
2.7.2 Unsur Teknis dalam Live Shoot .....	27
2.8 Software yang Digunakan.....	29
2.8.1 Adobe Premiere Pro 2020.....	29
2.8.2 Adobe After Effect 2020 .....	29
2.8.3 Adobe Photoshop.....	30
BAB III .....	31
METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Tinjauan Umum .....	31
3.1.1 Deskripsi Singkat Obyek .....	31
3.1.2 Identitas D'Peace Sang .....	31

3.1.3 Visi dan Misi .....	32
3.1.4 Logo.....	32
3.1.5 Struktur Organisasi .....	32
3.2 Analisis Masalah.....	33
3.3 Analisis Kebutuhan.....	33
3.3.1 kebutuhan fungsional.....	33
3.3.2 Kebutuhan Pengguna.....	34
3.3.3 Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.4 Tahap pra-produksi.....	35
BAB IV .....	42
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	42
4.1 Tahap Produksi.....	42
4.1.1 Pengambilan Gambar ( <i>Shooting</i> ).....	42
4.1.2 Detail Video.....	44
4.1.3 Editing <i>Live Shoot</i> .....	44
4.2 Tahap Pasca Produksi .....	55
4.2.1 Compositing .....	55
4.2.2 Rendering .....	56
4.2.3 Publishing.....	57
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN.....	61

## DAFTAR TABEL

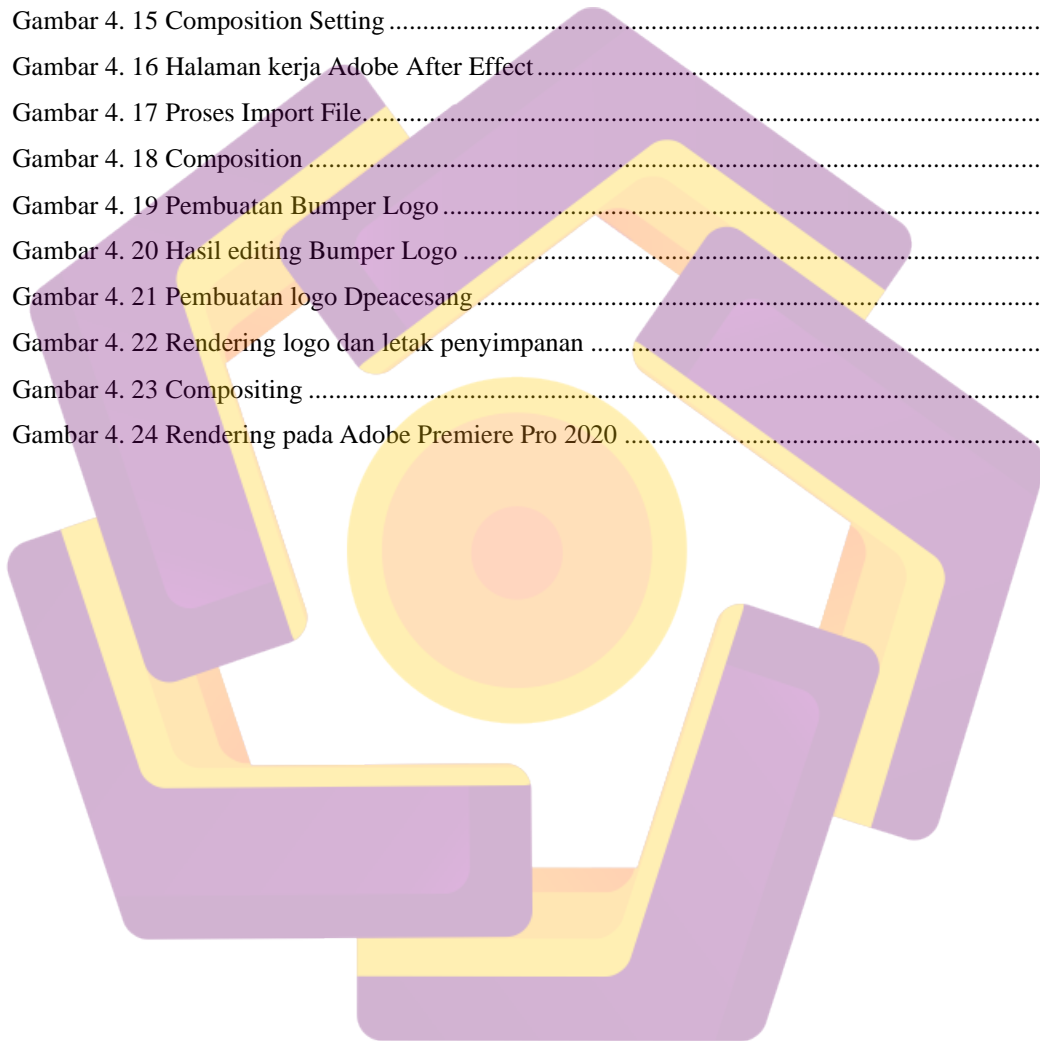
Tabel 2. 1 Matrik Perbandingan Penelitian .....	6
Tabel 3. 1 Spesifikasi komputer .....	34
Tabel 3. 2 Perlengkapan Editing .....	34
Tabel 3. 3 software produksi .....	35
Tabel 3. 4 Naskah.....	37
Tabel 3. 5 Storyboard.....	37
Tabel 3. 6 Storyboard lanjutan .....	38
Tabel 3. 7 Storyboard lanjutan .....	40
Tabel 4. 1 Daftar Software .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Text.....	8
Gambar 2. 2 Contoh Image .....	9
Gambar 2. 3 Contoh Animasi.....	9
Gambar 2. 4 Contoh gambar virtual reality.....	10
Gambar 2. 5 Contoh Spectrum Audio (sumber : appadvice.com).....	11
Gambar 2. 6 Contoh Pengambilan Video (sumber : garudacyber.co.id).....	12
Gambar 2. 7 Contoh Naskah.....	15
Gambar 2. 8 Contoh Storyboard.....	16
Gambar 2. 9 Contoh Gerakan Kamera .....	17
Gambar 2. 10 Contoh Extreme Close Up.....	23
Gambar 2. 11 Contoh Close Up .....	23
Gambar 2. 12 Contoh Medium Close Up.....	24
Gambar 2. 13 Contoh Knee Shot.....	24
Gambar 2. 14 Contoh Total Shot (sumber : kelasfotografi.com) .....	25
<i>Gambar 2. 15 Contoh Long Shot.....</i>	<i>25</i>
Gambar 2. 16 Contoh Medium Long Shot (sumber : muedia1.blogspot.com) .....	26
Gambar 2. 17 Contoh Teknik Pergerakan Kamera.....	27
Gambar 2. 18 Contoh Kamera (sumber : photoreview.com).....	28
Gambar 2. 19 Contoh Lighting (sumber : picx.com) .....	28
Gambar 2. 20 Contoh Pemilihan Wardrobe (sumber : picx.com) .....	29
Gambar 3. 1 Logo D'peace Sang.....	32
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi D'peace Sang.....	33
Gambar 3. 3 Bagan Alur Informasi .....	36
Gambar 4. 1 Pengambilan video live shoot.....	43
Gambar 4. 2 Pembuatan Motion Graphic dan Editing .....	43
Gambar 4. 3 File Scene 1 .....	44
Gambar 4. 4 File Scene 2 .....	44
Gambar 4. 5 Membuka Adobe Premiere.....	45
Gambar 4. 6 Memulai Project baru .....	46
Gambar 4. 7 Halaman kerja Adobe Premiere.....	46
Gambar 4. 8 Import File.....	47
Gambar 4. 9 Pilih File Scene 1 .....	47

Gambar 4. 10 File Motion graphic .....	47
Gambar 4. 11 Timeline Adobe Premiere Cc 2017 .....	48
Gambar 4. 12 New Project .....	49
Gambar 4. 13 Memilih Tempat Penyimpanan .....	49
Gambar 4. 14 Penambahan Composition .....	50
Gambar 4. 15 Composition Setting .....	51
Gambar 4. 16 Halaman kerja Adobe After Effect .....	51
Gambar 4. 17 Proses Import File .....	52
Gambar 4. 18 Composition .....	52
Gambar 4. 19 Pembuatan Bumper Logo .....	53
Gambar 4. 20 Hasil editing Bumper Logo .....	53
Gambar 4. 21 Pembuatan logo Dpeacesang .....	54
Gambar 4. 22 Rendering logo dan letak penyimpanan .....	55
Gambar 4. 23 Compositing .....	56
Gambar 4. 24 Rendering pada Adobe Premiere Pro 2020 .....	57



## INTISARI

Video adalah media komunikasi serta hiburan bagi masyarakat. Video sendiri saat ini cukup berkembang pesat di Indonesia. Iklan adalah salah satu promosi menggunakan publikasi visual. Saat ini jenis iklan menggunakan media publikasi visual pun cukup berkembang pesat. Seiring berjalannya waktu dan ditambahnya dengan perkembangan teknologi, media publikasi visual mempunyai daya tarik yang cukup kuat dalam periklanan.

Promosi D'peace Sang melalui video menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* ini adalah salah satu bentuk promosi atau iklan. Dalam perancangannya diharapkan kepada para penonton video D'peace Sang khususnya target klien memahami dan mengerti tentang produk yang ditawarkan oleh D'peace Sang. Video ini akan diunggah ke Instagram yang pada saat ini media *online* tersebut sangat diminati oleh masyarakat khususnya bagi klien D'peace Sang sendiri. Di Indonesia sendiri perancangan video menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* ini masih sangat jarang digunakan, oleh karena itu video promosi jenis ini dibuat sebagai media promosi baru di Indonesia.

**Kata kunci : Video, Live Shoot, Motion Graphic**

## ABSTRACT

*Video is a medium of communication and entertainment for the public. Video itself is currently growing rapidly in Indonesia. Advertising is one of the promotions using visual publications. Currently, the type of advertising using visual publication media is also growing rapidly. Over time and coupled with technological developments, visual publication media has a strong enough appeal in advertising.*

*D'peace Sang promotion through video using live shoot and motion graphic techniques is a form of promotion or advertisement. In its design, it is hoped that the viewers of D'peace Sang's videos, especially the target clients, understand and understand the products offered by D'peace Sang.*

*This video will be uploaded to Instagram, which is currently in great demand by the public, especially for D'peace Sang's own clients. In Indonesia, video design using live shoot and motion graphic techniques is still very rarely used, therefore this type of promotional video is made as a new promotional media in Indonesia*

**Keywords: Video, Live Shoot, Motion Graphic**