

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI SEKOLAH PAUD BINA ANAK
SHOLEH (BIAS) DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVE
SHOOT***

TUGAS AKHIR



disusun oleh

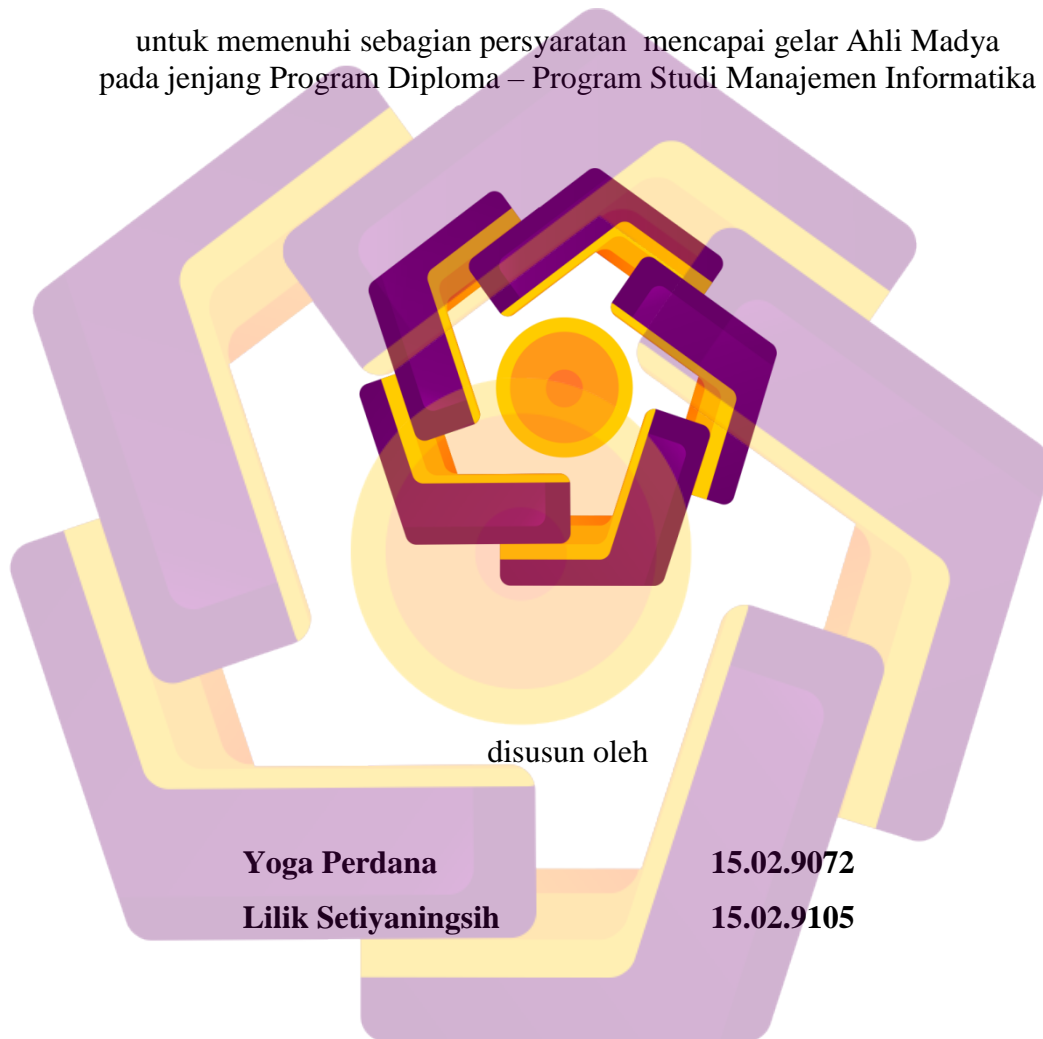
Yoga Perdana	15.02.9072
Lilik Setyaningsih	15.02.9105

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI SEKOLAH PAUD BINA ANAK
SHOLEH (BIAS) DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVE
SHOOT***

TUGAS AKHIR

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



**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI SEKOLAH PAUD BINA ANAK
SHOLEH (BIAS) DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVE
SHOOT*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Perdana

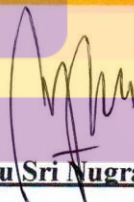
15.02.9072

Lilik Setyaningsih

15.02.9105

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 28 Maret 2018

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI SEKOLAH PAUD BINA ANAK
SHOLEH (BIAS) DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVE***

SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lilik Setyaningsih

15.02.9105

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M. Kom.

NIK. 190302229

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 28 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI SEKOLAH PAUD BINA ANAK
SHOLEH (BIAS) DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVE
SHOOT***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoga Perdana 15.02.9072

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

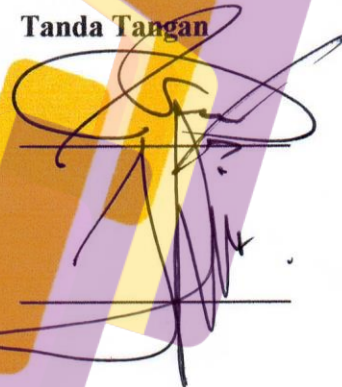
Tonny Hidayat, M. Kom.

NIK. 190302182

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Maret 2018

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, 28 Maret 2018



Yoga Perdana
NIM. 15.02.9072



Lilik Setyaningsih
NIM. 15.02.9105

MOTTO

”Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?” QS. Ar-Rahman:16

”Allah sesuai dengan prasangka hamba-Nya”

”Maka Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”. (QS. Al- Insyirah: 6- 8)

Dunia adalah tempat para pejalan tersesat, sebab jalan Allah adalah jalan kebaikan, maka setiap kebaikan adalah jalan pulang. (Jazuli Imam- Jalan Pulang)

”Jika seseorang berpergian dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanan seperti perjalanan menuju surga,” (Nabi Muhammad SAW)

”Don’t love the one who doesn’t love Allah. If they can leave Allah they will leave you.” (Imam As –Syafi’i)

”Pikiranmu tak mampu menampung segala hal : kosongkan ia untuk urusan pentingmu. Hartamu tak bisa mencukupi semua orang; prioritaskan ia untuk yang berhak.” (Ali Bin Abi Thalib)

Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun,karena yang menyukaimu tidak butuh itu. Dan yang membencimu tidak percaya itu. (Ali bin Abi Thalib)

~Lilik Setiyaningsih~

MOTTO

“Laa haula Wala Quwata Illa Billahil Aliyil Adzim”

(Tiada kekuatan dan tiada kekuatan namun dengan pertolongan Allah Yang Maha Tinggi dan Maha Agung.)

“Sesungguhnya dibalik dan sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap” (QS. Al-Insyirah 6-8)

“Jika seseorang bepergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti perjalanan menuju surga”. (Nabi Muhammad SAW)

“Tugas kita bukanlan untuk berhasil.

*Tugas kita adalah untuk mencoba,
Karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan
Membangun kesempatan untuk berhasil”.* (Mario Teguh)

Pengalaman dapat menjadi guru yang baik dan buanglah ingatan tentang hal yang buruk jika itu memupuk dengki di dalam hati.

Usaha yang kita tanam pada hari kemarin dan sekarang adalah buah yang akan dipetik dikemudian hari.

Orang yang belajar akan berhati-hati dalam bertindak dan menghindari kesalahan untuk kedua kalinya.

Kerjakan apa yang bisa dikerjakan, jangan menunda-nunda hingga waktunya hamper atau sudah habis.

~ Yoga Perdana~

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya dan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Segala syukur aku ucapkan kepada-Mu karena telah menghadirkan orang-orang yang spesial dalam hidupku yang selalu menemani, memberi semangat serta doa disaat kutertatih.

Bapak dan Ibu , terima kasih atas dukungan, nasihat serta motivasi yang diberikan, juga tidak pernah lupa mengingatkan untuk beribadah. Penulis tidak akan bisa sampai di sini kalau bukan karena doa dan jasa kedua orang tua.

Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku pembimbing terima kasih telah memberikan bimbingan Tugas Akhir dari awal hingga akhir pengerjaannya serta doanya.

Sekolah Bina Anak Sholeh (BIAS), yang telah bersedia untuk dijadikan objek penelitian. Semoga lembaga ini selalu berkembang dan menjadi besar di kemudian hari.

Sahabat-sahabat penulis yang selalu ada di saat apapun. Terutama untuk Yoga selaku partner Tugas Akhirku, yang telah berjuang bersama. Terimakasih atas kesabaran serta khususnya kepada anak – anak kontrakan Nika, Hima, Mbak Jewu dan Mia, keluarga Imadikom, Anggota AMCC, Keluarga ITC. Terima kasih atas dukungan dan doa kalian. Semoga persahabatan ini awet hingga di surga kelak. Aamiin.

Teman-teman 15D3MI03, terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah memberi banyak canda tawa. Semoga sukses selalu buat kita. Terutama untuk Subraga udah minjemi tripot berhari -hari dan juga buat Hanif udah pinjemi Headset buat dubbing.

~Lilik Setiyaningsih~

PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya serta memberikan kelancaran, kesehatan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, restu, serta memberi dukungan, perjuangan dan motivasi.
3. Teman-teman kelas 15-D3MI-03 yang selalu memberikan semangat dan dukungan sampai Tugas Akhir ini selesai.
4. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Terima kasih kepada teman-teman yang sudah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.
6. Terima kasih kepada seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang senantiasa memberikan ilmu, pengalaman, saran dan kritik kepada kami

~ Yoga Perdana~

KATA PENGANTAR

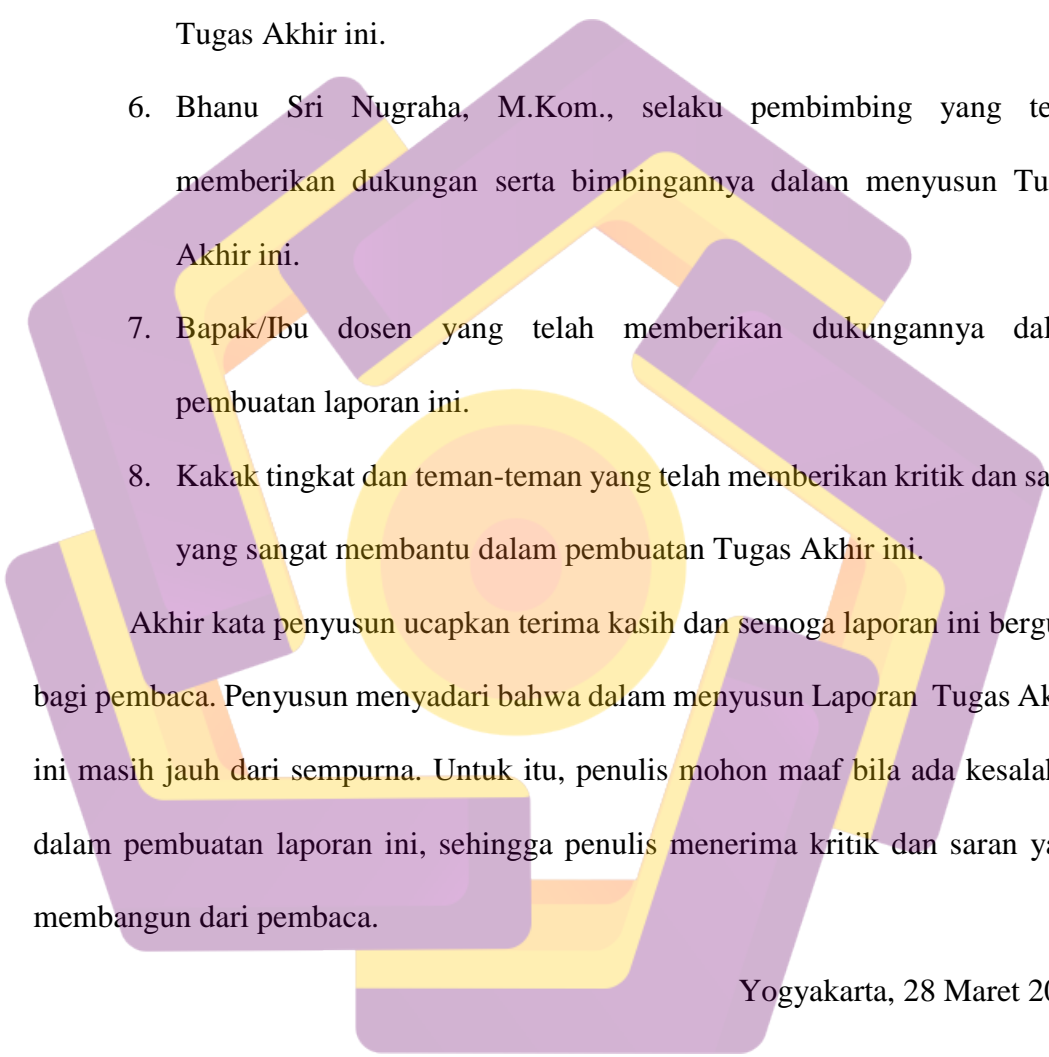
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

- 
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
 5. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.
 6. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
 7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan ini.
 8. Kakak tingkat dan teman-teman yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 28 Maret 2018

Penulis

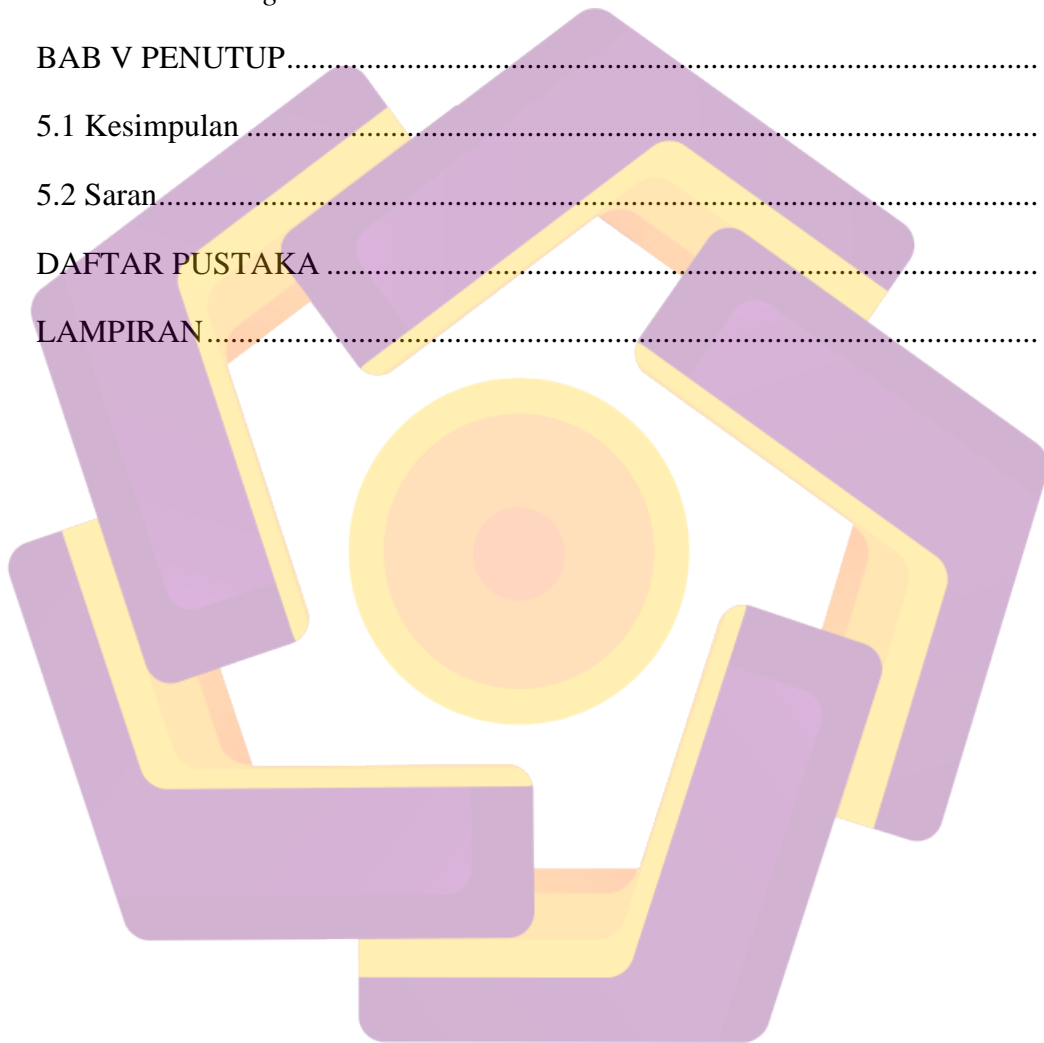
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan data.....	5
1.5.1 Metode Observasi /observasion	5
1.5.2 Metode Wawancara / Interview	5
1.5.3 Metode Kearsipan/documentation	6
1.5.4 Metode Keperpustakaan.....	6
1.6 Sistematika penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	9
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.2 Elemen Multimedia	10
2.3 Standar Video	15
2.4 Tahapan Pengerjaan Media Informasi	17
2.4.1 Pra Produksi	17
2.4.2 Produksi	18
2.4.3 Pasca Produksi	21
2.5 Media Informasi	23
2.5.1 Definisi Media Informasi	23
2.5.2 Tujuan Media Informasi	24
2.6 Pengertian <i>Live Shoot</i>	24
2.6.1 Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Live shoot</i>	24
2.6.2 Unsur Teknis dalam <i>Live Shoot</i>	26
2.7 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	27
2.8 Hubungan Manusia dengan Komputer	29
2.9 Software yang Digunakan	29
2.9.1 CorelDraw X7	29
2.9.2 Adobe After effect CS6	30
2.9.3 Adobe Audition CS6	31
2.9.4 Adobe Premiere CS6	34

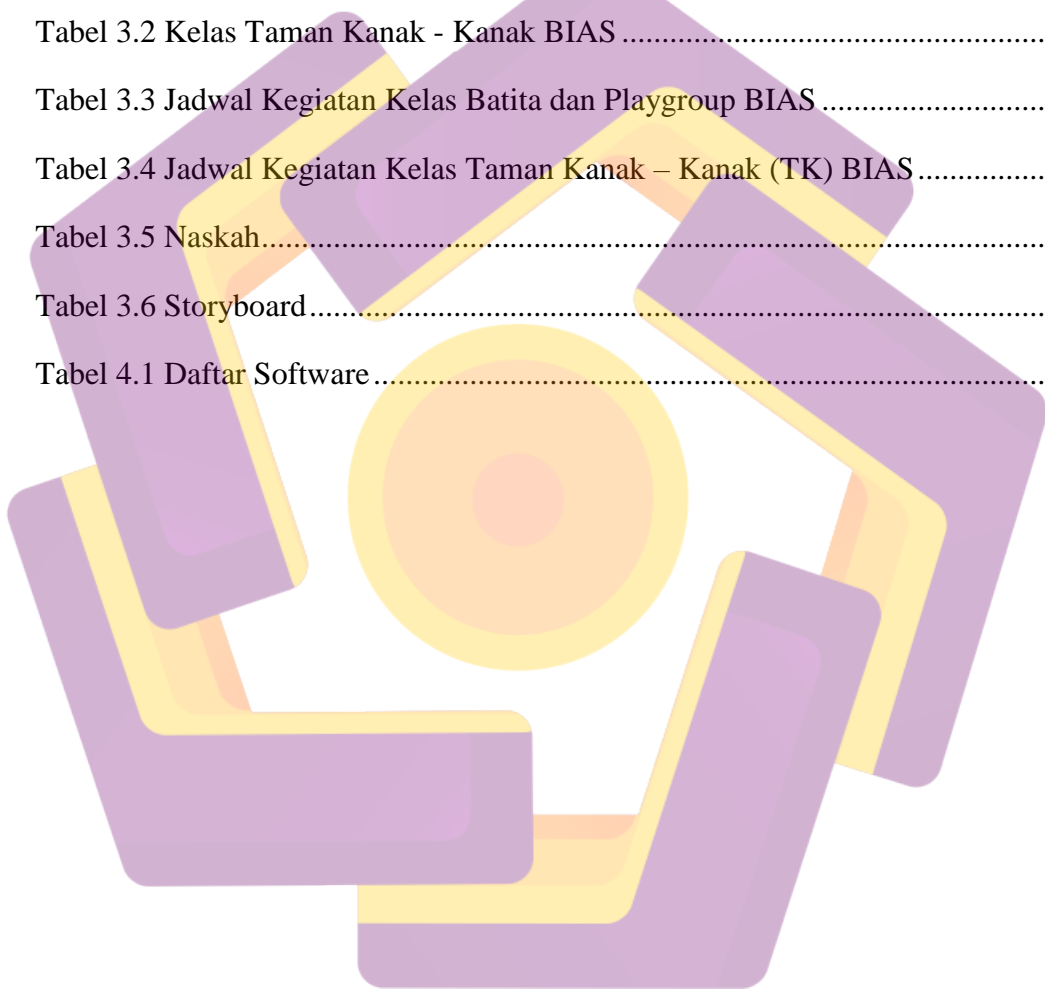
2.9.5 Adobe Illustrator CS6	35
2.9.6 Animation Composer	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Tinjauan Umum	36
3.1.1 Diskripsi Objek	36
3.1.2 Identitas Sekolah PAUD Bina Anak Sholeh.....	37
3.1.3 Visi dan Misi	39
3.1.4 Logo	40
3.1.5 Kegiatan Di Sekolah PAUD Bina Anak Sholeh	40
3.1.6 Struktur Organisasi	47
3.1.7 Identifikasi Masalah	47
3.1.8 Wawancara.....	48
3.1.9 Hasil Analisis masalah	49
3.1.10 Analisis kebutuhan.....	49
3.2 Kelemahan Video Profil Lama	51
3.3 Solusi yang diberikan.....	51
3.4 Proses Pembuatan Video.....	52
3.4.1 Tahapan Pra Produksi	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Tahap Produksi	66
4.1.1 Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	67
4.1.2 <i>Editing Video</i>	69
4.1.3 <i>Editing Dubbing</i>	77
4.1.4 Tahap <i>Drawing</i>	80
4.1.5 Tahap Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	97

4.2 Tahap Pasca Produksi	101
4.2.1 <i>Compositing</i>	101
4.2.2 <i>Rendering</i>	103
4.2.3 <i>Publishing</i>	104
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	108



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan 1	8
Tabel 2.2 Tinjauan 2	9
Tabel 3.1 Kelas Batita dan Playgroup BIAS.....	34
Tabel 3.2 Kelas Taman Kanak - Kanak BIAS	35
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Kelas Batita dan Playgroup BIAS	38
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan Kelas Taman Kanak – Kanak (TK) BIAS	41
Tabel 3.5 Naskah.....	51
Tabel 3.6 Storyboard.....	59
Tabel 4.1 Daftar Software.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard</i>	20
Gambar 2.2 Contoh Gerakan Kamera Dalam Pengambilan Gambar	21
Gambar 2.3 Halaman <i>Kerja CorelDraw X7</i>	32
Gambar 2.4 Tampilan Adobe <i>After Effect CS6</i>	33
Gambar 2.5 Halaman <i>Kerja Adobe Audition CS6</i>	34
Gambar 2.6 Tampilan Lembar Kerja Adobe <i>Premiere CS6</i>	34
Gambar 2.7 Tampilan Lembar Kerja Adobe <i>Illustrator CS6</i>	35
Gambar 2.8 <i>Animation Composer</i>	35
Gambar 3.1 Logo Batita Center PAUD BIAS	40
Gambar 3.2 Logo Playgroup PAUD BIAS.....	40
Gambar 3.3 Logo Taman Kanak – Kanak (TK) PAUD BIAS	40
Gambar 3.4 Struktur Organisasi PAUD BIAS	47
Gambar 3.5 Alur Cerita	53
Gambar 4.1 <i>New Project</i>	69
Gambar 4.2 Memilih Tempat Penyimpanan.....	69
Gambar 4.3 Penambahan <i>Sequence</i>	71
Gambar 4.4 <i>Editing Mode</i>	71
Gambar 4.5 Mengatur <i>Presents Size</i>	72
Gambar 4.6 Halaman Kerja Adobe <i>Premiere</i>	72
Gambar 4.7 Proses <i>Import File</i>	73
Gambar 4.9 Halaman <i>Premiere</i> Dengan File Video	74

Gambar 4.10 Razor Tool	74
Gambar 4.11 Proses Cutting	75
Gambar 4.12 Fast Color Corrertor.....	75
Gambar 4.13 Penerapan Fast Color Correction.....	76
Gambar 4.14 Pengaturan di Effect Control	76
Gambar 4.15 Menu Video Transition.....	77
Gambar 4.16 Penerapan Effect Transition.....	77
Gambar 4.17 Melakukan Proses Merekam.....	77
Gambar 4.18 Mengatur Sample Rate.....	78
Gambar 4.19 Proses Menghilangkan Noise Pada Rekaman.....	78
Gambar 4.20 Proses Capture Noise Print	79
Gambar 4.21 Proses Noise Reduction	79
Gambar 4.22 Proses Menyimpan Rekama.....	80
Gambar 4.23 Tampilan Membuat Halaman Kerja.....	80
Gambar 4.25 Tampilan Pembuatan Objek Rumput.....	81
Gambar 4.26 Weld tool	81
Gambar 4.27 Gambar Sketsa Rumput.....	82
Gambar 4.28 Rumput Hasil Coloring.....	82
Gambar 4.29 Gambar Polyline Tool.....	82
Gambar 4.30 Segitiga 1	83
Gambar 4.32 Gabungan 2 Segitiga.....	83
Gambar 4.33 Gunung Berjajar.....	83
Gambar 4.34 <i>Ellipse Tool</i>	84
Gambar 4.35 Awan 1	84

Gambar 4.36 Awan 2	85
Gambar 4.37 Awan dan Matahari Berwarna	85
Gambar 4.38 <i>Rectangle Tool</i>	85
Gambar 4.39 <i>Shape</i>	86
Gambar 4.40 Gambar Pemandangan	86
Gambar 4.41 Gambar Pohon Jadi	86
Gambar 4.42 Rancangan Gedung Batita dan Playgroup BIAS	87
Gambar 4.43 Rancangan Gedung TK BIAS	87
Gambar 4.44 Objek Gedung PAUD BIAS	88
Gambar 4.45 Hasil Ractangle Tool	88
Gambar 4.46 <i>Transparancy Tool</i>	89
Gambar 4.47 Objek Kantor Pelayanan	89
Gambar 4.48 Tempat Bermain	90
Gambar 4.49 Kamar Mandi	90
Gambar 4.50 Ruang Belajar	90
Gambar 4.51 Tempat Tidur	91
Gambar 4.52 Tempat Ibadah	91
Gambar 4.53 Aneka Mainan	91
Gambar 4.54 Makan Besar dan Snack	91
Gambar 4.55 Fasilitas PAUD BIAS	92
Gambar 4.56 Pemanfaatan <i>Polyline Tool</i>	92
Gambar 4.57 Denah PAUD BIAS	93
Gambar 4.58 <i>Editing Logo</i>	93
Gambar 4.59 Tampilan Opening Batita Center	94
Gambar 4.60 Opening Playgroup BIAS	94

Gambar 4.61 Opening TK BIAS	94
Gambar 4.62 <i>Adobe Illustrator</i>	95
Gambar 4.63 Opening PAUD BIAS.....	95
Gambar 4.64 Artboard Tool	96
Gambar 4.65 Hasil Resize	96
Gambar 4.66 Tampilan Layer Pada <i>Artboard</i>	97
Gambar 4.67 <i>Release to layers</i>	97
Gambar 4.68 Membuka Aplikasi <i>Adobe After Effect CS6</i>	98
Gambar 4.67 <i>Release to layers</i>	98
Gambar 4.69 Membuat <i>New Composition</i>	99
Gambar 4.70 Tampilan Pengerjaan Projek di <i>Adobe After Effect</i>	99
Gambar 4.71 Penerapan <i>Animation Composer</i>	100
Gambar 4.72 Menghaluskan Gambar Dengan <i>Easy Ease</i>	100
Gambar 4. 73 <i>Editing Video di After Effect</i>	101
Gambar 4.74 <i>Compositing</i>	102
Gambar 4. 75 <i>Adjustment Layer</i>	102
Gambar 4.76 <i>Edit Sound</i>	102
Gambar 4. 77 <i>Rendering Pada Adobe Premiere CS6</i>	103

INTISARI

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang ini memiliki pengaruh besar dalam pengenalan suatu produk dan penyebaran informasi. Dengan adanya pengaruh dari teknologi maka penyebaran informasi mengenai suatu barang atau jasa semakin lebih mudah dan tersampaikan secara efektif.

Media animasi motion grafis dan video live shoot merupakan beberapa solusi yang bagus dalam pengenalan suatu produk dalam bentuk visual. Dengan media animasi motion grafis tersebut menghasilkan media gambar, teks, suara (audio), serta dengan teknik live shoot dapat menghasilkan video nyata dari kegiatan atau produk yang kita informasikan dengan menarik. Hasil dari video info grafis dengan teknik motion grafis dan live shoot ini diharapkan dapat membantu pengurus Sekolah Bina Anak Sholeh (BIAS) untuk menyebarkan informasi berbagai kegiatan serta produk yang dihasilkan dimasyarakat luar. Dari pembahasan diatas penulis tertarik untuk menyajikan judul : Pembuatan Media Informasi Pada Sekolah PAUD Bina Anak Sholeh (BIAS) dengan Menggunakan Teknik Motion Grafis dan Live Shoot.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan pada pengurus PAUD Sekolah Bina Anak Sholeh (BIAS) dalam menyebarkan informasi dari kegiatan dan produk yang dihasilkan dari para siswa kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: Sekolah PAUD Bina Anak Sholeh, video, Media Informasi.

ABSTRACT

Nowadays, information and communications technology has a major influence in the introduction of a product and the dissemination of information. With the influence of technology then the information about a piece of goods or services more easily and delivered effectively.

Motion graphic animation and live shoot videos are some great solutions in the introduction of a product in visual . Through motion graphic animation can produce media images, text, sound (audio), as well as with live shoot can generate real video from activities or products that we inform with interesting. The results of graphical video info with motion graphics techniques and live shoot is expected to help the Bina Anak Sholeh (BIAS) School administrators to disseminate information on various activities and products produced outside the community. From the above discussion the authors are interested to present the title: Making Information Media In PAUD Bina Anak Sholeh (BIAS) School Using Motion Graphics Technique and Live Shoot.

The primary objective of this study is to provide convenience to the PAUD Bina Anak Sholeh (BIAS) School administrators in disseminating information from activities and products produced from the students to the wider community.

Keyword: *PAUD Bina Anak Sholeh School, Videos, Information Med.*