

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC VIDEO
SAFETY INDUCTION RUANGAN JODHIPATI SMK NEGERI 2
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Lisiana Desti Lestari	23.02.1037
Fatikhah Putri Nabilla	23.02.1047
Fitri Lestari	23.02.1064

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC VIDEO
SAFETY INDUCTION RUANGAN JODHIPATI SMK NEGERI 2
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Lisiana Desti Lestari	23.02.1037
Fatikhah Putri Nabilla	23.02.1047
Fitri Lestari	23.02.1064

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC VIDEO SAFETY INDUCTION RUANG JODHIPATI SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun Oleh

Lisiana Desti Lestari

23.02.1037

Telah disetujui Oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 26 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Supriatin, A.Md. S.Kom. M.Kom

NIK. 190302239

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC VIDEO SAFETY INDUCTION RUANG JODHIPATI SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA

yang disusun dan diajukan oleh

Lisiana Desti Lestari
23.02.1037

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ir.Lukman S.Kom. M.Kom
NIK. 190302151

Ike Verawati S.Kom. M.Kom
NIK. 190302237

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Mei 2026

DEKAN FAKULTAS TLMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Lisiana Desti Lestari

NIM : 23.02.1037

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Liveshoot Dan Motion Graphic Video Safety Induction Ruang Jodhipati Smk Negeri 2 Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Supriatin, A.Md., S Kom., 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, 26 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Lisiana Desti Lestari

HALAMAN MOTTO

“Akan selalu ada yang membuat pikiran menjadi tidak karuan. Ada badai, ada Langkah yang diremehkan, ada yang tidak percaya terhadap diri sendiri. Tapi tidak perlu dipikirkan dan jadi beban. Mari beri hormat pada setiap hal-hal baik yang diperjuangkan”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada saya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu (Orang tua) saya dengan segala perjuangan dan pengorbanan serta doa yang tiada putusnya.
2. Ibu Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom Sebagai pembimbing yang telah mendampingi dan memberikan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir
3. Rekan-Rekan satu tim (Fitri Lestari, Fatikhah Putri Nabilla) terimakasih atas bantuan dan kebersamaannya.
4. Rekan-Rekan tim kelompok magang (Fitri Lestari, Fatikhah Putri N, Alifia Esa M. P, Nabilla Putri S. A, Irene Mandayani, Ratna Khoirunisa, Hanik Istikomah)
5. Teman-teman satu Angkatan MI02 2023 yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tetap memberikan semangat. Terimakasih
6. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah ikhlas memberikan ilmunya.

Saya sebagai penulis sadar bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna, tetapi semoga dapat memberi mafaat bagi pembaca.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat serta kekuatan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis Tugas Akhir yang berjudul “Implementasi Teknik Liveshoot Dan Motion Graphic *Video Safety Induction* Ruang Jodhipati SMK Negeri 2 Yogyakarta”. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Diploma 3 jurusan Manajemen Informatika pada sekolah tinggi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak masalah yang penulis temukan, baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak sedikit bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, M.M. selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. DR. Kusrini, M.Kom sebagai dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Ir. Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom. sebagai ketua prodi
4. Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan agar penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik
5. Husni Nuril Latifah, S.Pd. selaku guru pembimbing lapangan selama penelitian
6. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah ikhlas memberikan ilmunya.

Sebagai akhir kata penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat mencapai sasaran serta bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Yogyakarta, 26 Mei 2026

Lisiana Desti Lestari

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Referensi	6
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Teori Sistem Informasi dan Media Informasi.....	10
2.2.2 Prinsip Animasi.....	10
2.2.3 Rendering.....	15
2.2.4 Motion Graphic.....	15
2.2.5 Editing	16
2.2.6 Storyboard.....	16
2.2.7 Teori Wawancara	17
2.2.8 Teori Pengujian	18
2.2.9 Skala Likert	18
2.2.10 Teori Perancangan Sistem Menggunakan Sistem Produksi Multimedia.	18

1. <i>Pre-Production</i> (Pra-Produksi)	18
2. <i>Production</i> (Produksi).....	19
3. <i>Post-Production</i> (Pasca-Produksi).....	19
2.2.11 Pendukung Proses Perancangan Media Dan Produksi Konten.....	19
BAB III METODOLOGI	24
3.1 Pendefinisian.....	24
3.1.1 Permasalahan.....	24
3.1.2 Tinjauan Umum SMK NEGERI 2 YOGYAKARTA	25
3.2 Perancangan.....	27
3.3 Analisis Kebutuhan.....	31
3.3.1 Deskripsi Masalah	32
3.3.2 Solusi yang Diusulkan	32
3.3.3 Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.3.5 Menentukan konsep	35
3.4 Pra Produksi	36
3.4.1 Membuat Timeline.....	36
3.4.2 Storyboard.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Implementasi	53
4.1.1 Produksi.....	53
4.1.2 Pasca Produksi.....	56
4.1.3 Perancangan Tampilan Video	61
4.1.4 Pengujian.....	68
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

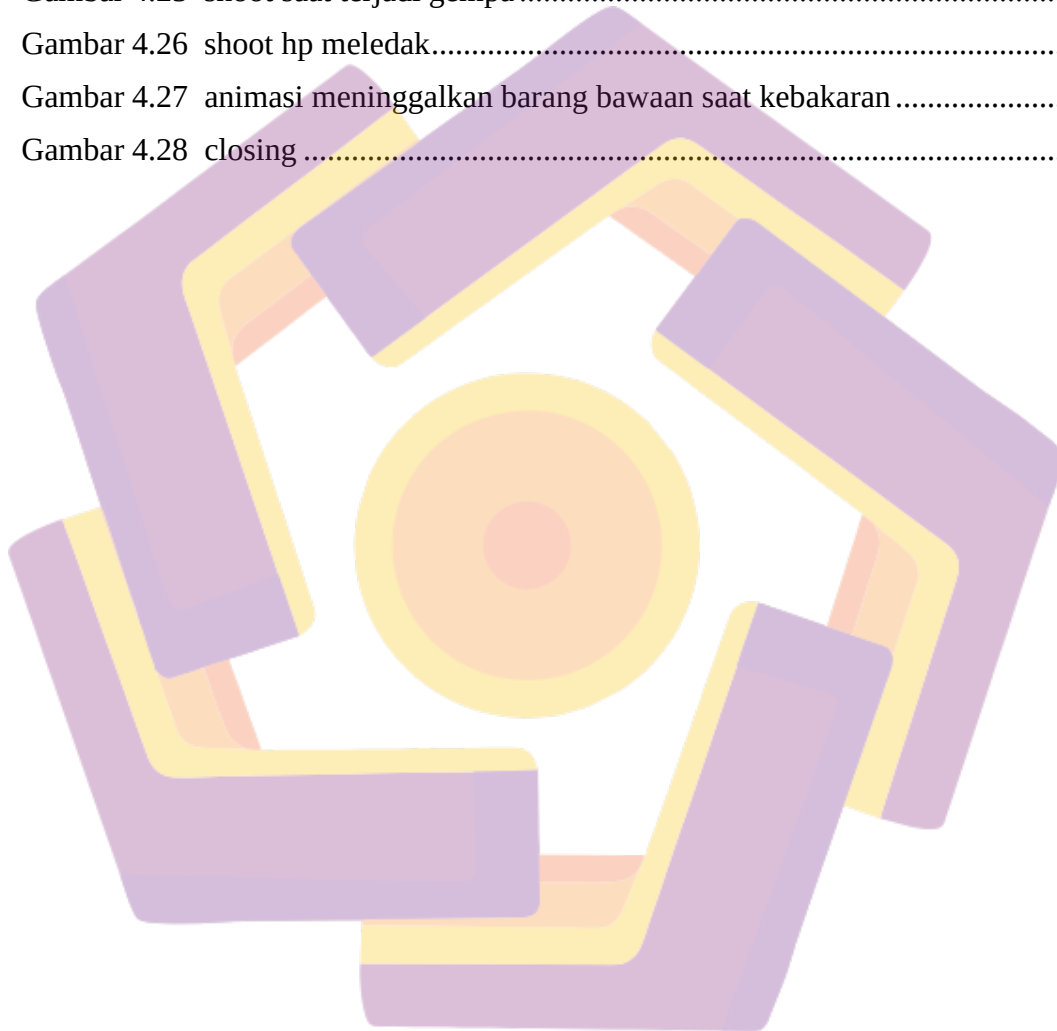
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3.1 Hasil wawancara	29
Tabel 3.2 Masalah Pada Objek Penelitian.....	32
Tabel 3.3 Daftar Solusi	32
Tabel 3.4 Kebutuhan Fungsional	33
Tabel 3.5 Kebutuhan Hardware (Non Fungsional)	34
Tabel 3.6 Kebutuhan Software (Non Fungsional).....	34
Tabel 3.7 Kebutuhan Brainware	35
Tabel 3.8 Timeline Perkembangan Project	36
Tabel 3.9 Tabel Rundown Video	37
Tabel 3.10 Storyboard.....	38
Tabel 4.1 Pengujian UAT (User Acceptance Test).....	68
Tabel 4.2 Kategori Penilaian UAT.....	70
Tabel 4.3 pengujian Ahli Multimedia Skala Likert	71
Tabel 4.4 Kategori Penilaian Ahli Multimedia.....	72
Range Skor.....	72
Interpretasi.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation = pose “ancang-ancang”	11
Gambar 2.2 Staging = penataan adegan.....	12
Gambar 2.3 Overlapping action	12
Gambar 2.4 Ease In & Ease Out (Slow In–Slow Out).....	13
Gambar 2.5 Secondary Action (Sumber: Widadijo, <i>12 Prinsip Animasi dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”</i>).....	13
Gambar 2.6 Timing	14
Gambar 2.7 animasi appeal (melalui ekspresi karakter)	15
Gambar 2.8 logo Adobe Illustrator	20
Gambar 2.9 logo Adobe After Effects	21
Gambar 2.10 logo Capcut	21
Gambar 2.11 logo Inshot.....	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Yogyakarta	25
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.1 pengambilan livenesshoot di ruangan Jodhipati.....	53
Gambar 4.2 pengambilan live shoot di luar ruangan	54
Gambar 4.3 camera Panasonic Lumix GX85 Kit 12-32mm Brown	54
Gambar 4.4 Drone DJI Mavic AK4500	55
Gambar 4.5 file voice over.....	55
Gambar 4.6 proses pembuatan animasi di Adobe Illustrator	56
Gambar 4.7 proses pembuatan <i>motion graphic</i> di <i>Adobe After Effects</i>	56
Gambar 4.8 proses editing menggunakan CapCut.....	57
Gambar 4.9 proses editing menggunakan Inshot	58
Gambar 4.10 Gambar proses <i>rendering</i>	59
Gambar 4.12 hasil kuesioner penilaian ahli multimedia.....	60
Gambar 4.13 hasil kuesioner UAT (User Acceptance Test).....	60
Gambar 4.14 tampilan opening.....	61
Gambar 4.15 google eart SMKN 2 Yogyakarta.....	62
Gambar 4.16 citra satelit lokasi SMKN 2 Yogyakarta	62
Gambar 4.17 halaman depan SMK N 2 Yogyakarta.....	63
Gambar 4.18 pelaporan di resepsionis	63

Gambar 4.19 animasi berjalan di jalur hijau	63
Gambar 4.20 animasi penyebrangan	64
Gambar 4.21 animasi dilarang menggunakan ponsel	64
Gambar 4.22 animasi 5 R.....	65
Gambar 4.23 animasi mengolah sampah menjadi bahan bernilai.....	65
Gambar 4.24 animasi dilarang merokok	66
Gambar 4.25 shoot saat terjadi gempa	66
Gambar 4.26 shoot hp meledak.....	67
Gambar 4.27 animasi meninggalkan barang bawaan saat kebakaran	67
Gambar 4.28 closing	67



INTISARI

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang optimalnya penyampaian informasi keselamatan kerja di SMK N 2 Yogyakarta yang masih menggunakan media poster dan penjelasan secara lisan dan belum memberikan visualisasi yang nyata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik *live shoot* dan *motion graphic* dalam pembuatan video *safety induction* sebagai media edukasi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Metode penelitian ini dilakukan melalui pengambilan gambar secara langsung (*live shoot*) di ruang Jodhipati. Tahap pasca-produksi meliputi proses editing video, penambahan *motion graphic*, audio, serta penyempurnaan visual agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Hasil dari penelitian ini adalah video *safety induction* yang mampu menyajikan informasi keselamatan kerja secara lebih nyata dan mudah di pahami. Video ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran bagi warga sekolah dan tamu SMK N 2 Yogyakarta.

Kata kunci : *safety induction*, *motion graphic*, keselamatan kerja, media edukasi, informasi

ABSTRACT

State Vocational High School (SMK) 2 Yogyakarta is located in the Jetis area of Yogyakarta city. SMK 2 Yogyakarta is a TICS-based school, specifically The Industrial Culture School (TICS), an educational concept aimed at instilling an industrial work culture in students, particularly at the Vocational High School (SMK) level. This will produce graduates who possess not only technical hard skills but also character, attitudes, and work habits that align with the needs of the soft skills industry. Developing students' skills as prospective workers requires interaction with machine tools during practical work. Until now, occupational safety induction has been limited to posters and verbal explanations, lacking concrete visualizations. Instead, occupational safety induction requires the role of video-based learning media that can help students understand occupational safety material with realistic, easy-to-understand, repeatable, and interactive illustrations. Therefore, the internship team from the Informatics Management study program intends to implement live shooting and motion graphics techniques in creating a safety induction video for the Jodhipati Room to increase understanding and awareness of occupational safety among SMK students and guests.

Keywords: Safety Induction, motion graphics, occupational safety