

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO WARUNG MATO KOPI
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Yuni Nur Angraeni

12.12.6709

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO WARUNG MATO KOPI
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Yuni Nur Anggraini

12.12.6709

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO WARUNG MATO KOPI-
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC


yang dipersiapkan dan distesun oleh

Yuni Nur Anggraeni

12.12.6700

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Juni 2019

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, S.T, Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO WARUNG MATO KOPI
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuni Nur Anggraini

12.12.6709

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Fatkhurrahman, M.Kom
NIK. 190302249



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 21 Agustus 2019



Yuni Nur Anggrani

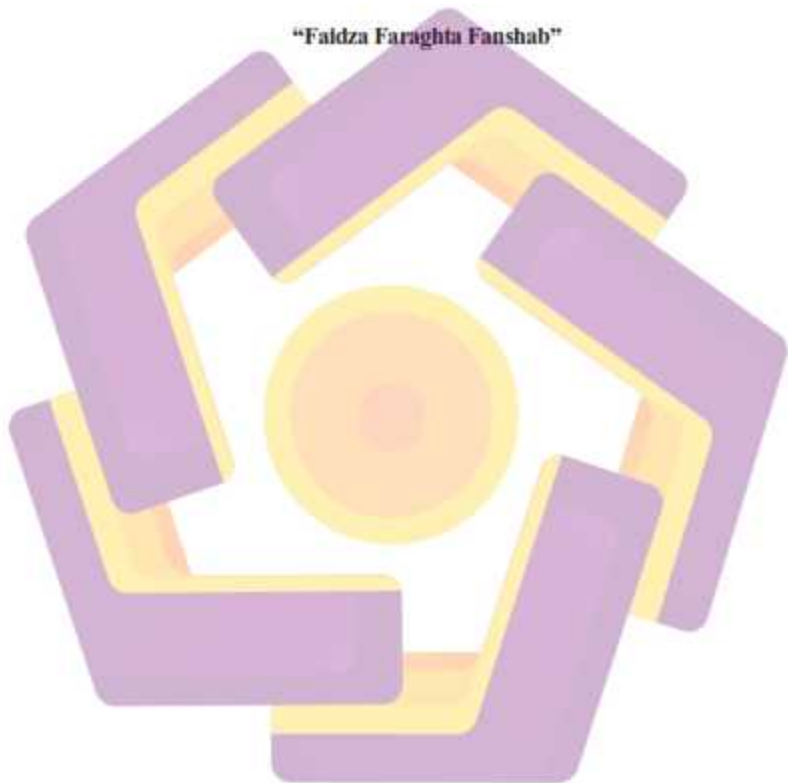
NIM. 12.12.6709

MOTTO

“La Tahzan Innallaha Ma’ana”

“Fainnama'al Usri Yusro”

“Faldza Faraghta Fanshab”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya bapak Suparno dan bunda Paiyem yang selalu mendoakan yang tiada hentinya selalu mencurahkan kasih sayang kepada saya dan yang telah membiayai dan mendidik saya hingga seperti ini.
2. Kepada bapak Siswanto dan ibu Salmaini yang selalu memberi semangat saya untuk menyelesaikan tugas akhir.
3. Kepada Haris Kurniawan yang tanpa hentinya sabar menghadapi up down mood saya dan selalu memberi dukungan begitu luar biasanya untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Kepada Jati Winu Pamungkas, teman-teman satu kontrakan dan teman satu perkopian yang sudah menemani dan menjadi motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Mato Kopi yang telah bersedia menjadi objek dalam skripsi ini.

Kepada teman-teman kelas 12-SISI-06 saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendoakan agar terselaikanya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Video Warung Mato Kopi Yogyakarta dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic” ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada:

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.

6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 14 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
INTISARI	XVIII
<i>ABSTRACT</i>	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Objek	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Wawancara	4

1.6.1.3 Metode Dokumentasi	4
1.6.1.4 Metode Daftar Pustaka	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Evaluasi	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 LANDASAN TEORI	8
2.2 DEFINISI MULTIMEDIA	9
2.2.1 Elemen Multimedia	10
2.2.2 Jenis Multimedia	11
2.3 <i>COMPANY PROFILE</i>	12
2.4 DASAR TEORI VIDEO	13
2.5 ANIMASI	14
2.5.1 Jenis-jenis Animasi	14
2.6 <i>MOTION GRAPHIC</i>	16
2.6.1 Prinsip Dasar <i>Motion Graphic</i>	17
2.6.2 Elemen-elemen <i>Motion Graphic</i>	19
2.6.3 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	19
2.7 DEFINISI <i>LIVE SHOOT</i>	20
2.7.1 Teknik <i>Live Shoot</i>	20
2.7.2 Teknik Pergerakan Kamera	24
2.8 TEORI ANALISA	25
2.8.1 Analisa SWOT	25
2.8.2 Analisa Kebutuhan	28
2.9 METODE PENGEMBANGAN	28
2.9.1 Tahap Praproduksi	28
2.9.2 Tahap Produksi	29
2.9.3 Tahapan Pasca Produksi	30

2.10	EVALUASI	31
2.10.1	Sejarah Likert.....	31
2.10.2	Skala Likert.....	32
2.10.3	Rumusan Presentase.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	GAMBARAN UMUM OBJEK.....	34
3.1.1	Logo Mato Kopi Yogyakarta.....	35
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	35
3.2.1	Wawancara.....	35
3.2.2	Observasi.....	36
3.2.2.1	Instagram Warung Mato Kopi	36
3.3	ANALISIS MASALAH.....	37
3.3.1	Analisis SWOT.....	37
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	39
3.3.3	Solusi Yang Di Tawarkan.....	39
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN.....	40
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	40
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.4.2.1	Kebutuhan Prangkat Keras.....	40
3.4.2.2	Kebutuhan Prangkat Lunak.....	41
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware.....	41
3.5	PRA PRODUKSI.....	42
3.5.1	Ide Konsep.....	42
3.5.2	Scripting.....	42
3.5.3	Storyboard.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	PRODUKSI	48
4.1.1	Pengambilan Gambar Video.....	48
4.1.2	Audio Sound.....	49
4.1.3	Pembuatan Aset.....	52

4.1.4	Pembuatan Aset Pendukung.....	53
4.2	PASCA PRODUKSI.....	55
4.2.1	<i>Compositing</i>	55
4.2.1.1	Proses Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	55
4.2.2	<i>Editing</i>	61
4.2.3	<i>Rendering</i>	62
4.3	EVALUASI.....	64
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	65
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	65
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	KESIMPULAN.....	72
5.2	SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN.....		1

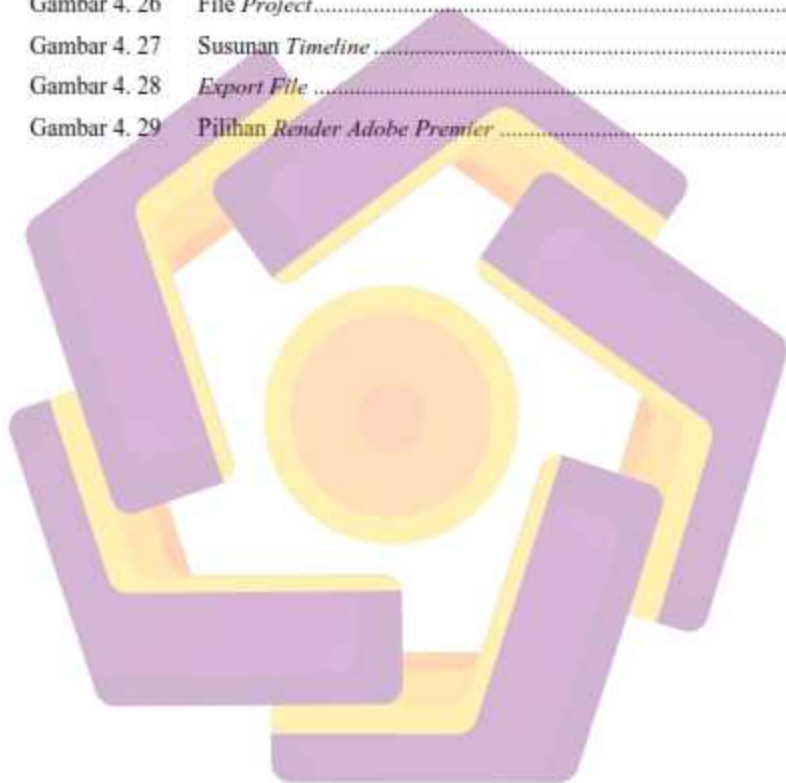
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	SWOT	27
Tabel 2. 2	Rumus skala likert.....	33
Tabel 2. 3	Pengkategorian Skor Jawaban	33
Tabel 3. 1	Kualitatif Matriks SWOT.....	37
Tabel 3. 2	Crew Produksi.....	41
Tabel 3. 3	Storyboard.....	44
Tabel 4. 1	Alpha Testing	65
Tabel 4. 2	Pengujian pada aspek informasi.....	66
Tabel 4. 3	Persentasi nilai	66
Tabel 4. 4	Pengujian aspek tampilan.....	69

DAFTAR GAMBAR

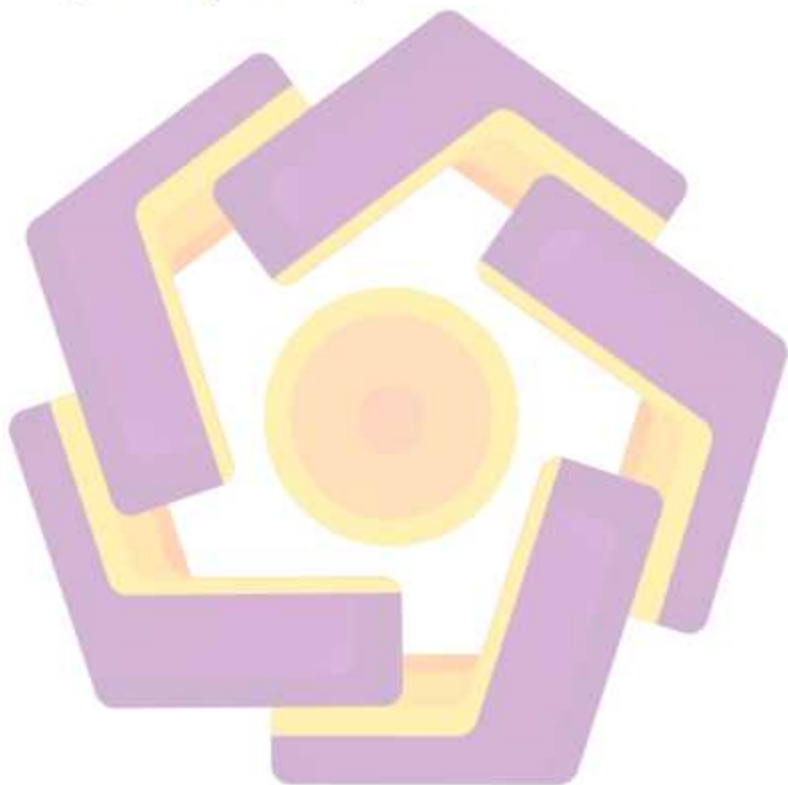
Gambar 2. 1	Contoh <i>extreme close up</i>	20
Gambar 2. 2	Close Up.....	21
Gambar 2. 3	<i>Medium close up</i>	22
Gambar 2. 4	<i>Knee ¼ Shot</i>	22
Gambar 2. 5	<i>Full Shot</i>	23
Gambar 2. 6	<i>Long Shot</i>	23
Gambar 2. 7	<i>Medium Long Shot</i>	24
Gambar 3. 1	Logo Mato Kopi.....	35
Gambar 3. 2	Instagram Mato Kopi	36
Gambar 4. 1	Pengambilan gambar video <i>timelapse</i>	49
Gambar 4. 2	Pengambilan gambar koki membuat simple menu	49
Gambar 4. 3	Dubbing Narasi	50
Gambar 4. 4	Tool studio reverb	50
Gambar 4. 5	Effect Dry.....	51
Gambar 4. 6	Export Mp3	51
Gambar 4. 7	<i>Backsound dan free music</i> dari youtube.....	52
Gambar 4. 8	<i>Line Art</i> Panci Kothokan.....	53
Gambar 4. 9	Hasil Pewarnaan Panci Kothokan.....	53
Gambar 4. 10	Gambar Panci Kothokan Yang Sudah Jadi	53
Gambar 4. 11	Gambar Akhir Kompor	54
Gambar 4. 12	Gambar Air Mendidih.....	54
Gambar 4. 13	Gambar Cangkir.....	54
Gambar 4. 14	Pengaturan Komposisi	56
Gambar 4. 15	Penyusunan File .PNG	56
Gambar 4. 16	Proses Memasukan <i>Effect Control</i>	57
Gambar 4. 17	<i>Composition Baru</i>	57
Gambar 4. 18	<i>Import File</i>	58
Gambar 4. 19	Gambar Dengan <i>Pen Tools</i>	58
Gambar 4. 20	<i>Dashes Effect</i>	59

Gambar 4. 21	Pergerakan Kamera	59
Gambar 4. 22	Penempatan Lokasi	60
Gambar 4. 23	Tampilan <i>Render Awal</i>	60
Gambar 4. 24	Tampilan Pilihan <i>Render</i>	61
Gambar 4. 25	Pilihan <i>Sequence Adobe Premier</i>	61
Gambar 4. 26	<i>File Project</i>	62
Gambar 4. 27	Susunan <i>Timeline</i>	62
Gambar 4. 28	<i>Export File</i>	63
Gambar 4. 29	Pilihan <i>Render Adobe Premier</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Hasil Kuisisioner Aspek Informasi	1
Lampiran B	Hasil Kuisisioner Aspek Tampilan	1
Lampiran C	Instagram Mato Kopi	2



INTISARI

Teknologi di era sekarang ini telah berkembang pesat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, menjadikan multimedia sebagai peran penting dalam kehidupan saat ini. Banyak peran penting dalam multimedia, salah satunya adalah sebagai media kampanye bagi suatu perusahaan dalam memperkenalkan produk atau perusahaan itu sendiri kepada konsumen.

Adapun beberapa teknik yang digunakan dalam multimedia, salah satunya adalah teknik Motion Graphic yang digunakan untuk memperkenalkan produk warung Mato Kopi. Motion Graphic biasanya banyak digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat, tutorial video, dan lain-lain.

Warung Mato Kopi adalah salah satu warung kopi yang berlokasi di Yogyakarta yang menyajikan berbagai menu kopi, makanan dan minuman. Tidak hanya sajian kopi, makanan dan minuman yang begitu lezat, konsepnya sendiri begitu unik dan tempatnya pun sangat nyaman, menjadikan warung Mato Kopi sebagai tujuan menikmati kopi bagi masyarakat Yogyakarta. Video Profil ini dibuat untuk memperkenalkan atau mempromosikan warung Mato Kopi melalui media sosial agar lebih dikenal oleh masyarakat Yogyakarta dan Indonesia.

Kata kunci: Teknologi, multimedia, media promosi, video promosi, grafik gerak, mato kopi, warung kopi

ABSTRACT

Technology in the current era has developed rapidly. Along with the rapid development of technology, making multimedia an important role in life today. Many important roles in multimedia, one of which is as a media campaign for a company in introducing the product or company itself to consumers.

As for some techniques used in multimedia, one of them is the Motion Graphic technique which is used to introduce Mato Kopi stalls. Motion Graphic is usually widely used in making public service advertisements, video tutorials, and others.

Mato Kopi is one of the coffee shops located in Yogyakarta which serves a variety of coffee, food and beverage menus. Not only is the serving of coffee, food and drinks so delicious, the concept itself is so unique and the place is very comfortable, making Mato Kopi stalls as a destination for enjoying coffee for the people of Yogyakarta. This Company Profile Video was created to introduce or promote Mato Kopi stalls through social media to be better known by the people of Yogyakarta and Indonesia.

Keyword : *Technology, multimedia, company profiles, motion graphics, coffee shops, coffee*