

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DAN INFORMASI NEW
NORMAL DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION
GRAPHIC DI MATO KOPI 3**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh :

ANWAR

16.11.0073

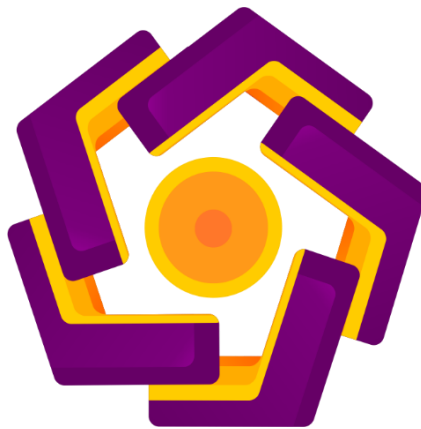
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DAN INFORMASI NEW
NORMAL DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION
GRAPHIC DI MATO KOPI 3**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ANWAR

16.11.0073

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DAN INFORMASI NEW NORMAL DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC DI MATO KOPI 3

Yang Disusun Dan Diajukan Oleh

ANWAR

16.11.0073

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <18, Agustus, 2022>

Dosen Pembimbing,

Agung Nugroho. M.Kom

NIK. 19030224

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DAN INFORMASI NEW NORMAL DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC DI MATO KOPI 3

yang disusun dan diajukan oleh

ANWAR

16.11.0073

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal <18 Agustus 2022>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed. M.kom
NIK. 190302243

Theopilus Bayu Sasongko. S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Agung Nugroho. M.Kom
NIK. 190302242

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Tanggal <18 Agustus 2022>

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta.S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ANWAR

NIM : 16.11.0073

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DAN INFORMASI NEW NORMAL DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC DI MATO KOPI 3

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, <18 Agustus 2022>

Yang Menyatakan,



HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil 'alamin, Segala puji bagi ALLAH SWT berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Untuk orang tua tercinta, terimakasih ayah dan umi yang telah membantu dan membimbing anak nya mengerjakan tugas akhir. Tanpa doa dan dukungan dari orang tua. Mungkin saya tidak akan mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Saya mempersembahkan skripsi ini juga terkhusus tempat penelitian saya yaitu Mato Kopi dimana telah memberikan izin dan kelapangan untuk memakai nama Mato Kopi dalam menyusun tugas akhir ini, semoga kerja sama ini akan menghasilkan karya yang baik dikemudian harinya.
3. Saya amat berterimakasih kepada teman – teman Informatika 02 yang sudah membantu saya selama menyusun skripsi saya saat ini.
4. Seluruh anak geng Liyud yang memberikan dukungan moril yang telah mendukung saya serta membantu dan menemani membantu memberikan masukan untuk menyempurnakan TA saya. Thanks guys
5. Kepada one and only partner hidup bersama Fitri yang sudah menemani dari awal hingga akhir dan memberikan pandangan atas skripsi ini... thank you love

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DAN INFORMASI NEW NORMAL DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC DI MATO KOPI 3” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Agung Nugroho. M.Kom Selaku Pembimbing saya
Yang telah bersusah payah dan meluangkan banyak waktunya dalam mengoreksi, serta memberikan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini.
Disamping itu penulis menyampaikan rasa terima kasih atas kesempatan dan bantuan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada:
- 2.. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M Rektor Universitas Amikom
3. Bapak Hannif Al-Fatta. M.Kom Dekan Fakultas Ilmu komputer Universitas Amikom
4. Ibu Windha Mega Pradya D, M.Kom Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom
5. Bapak dan Ibu Dosen pada Program Studi Infromatika Universitas Amikom
6. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha Fakultas Universitas Amikom
7. Semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 18 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GANBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Objek Penelitian	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	6
1.6.5 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

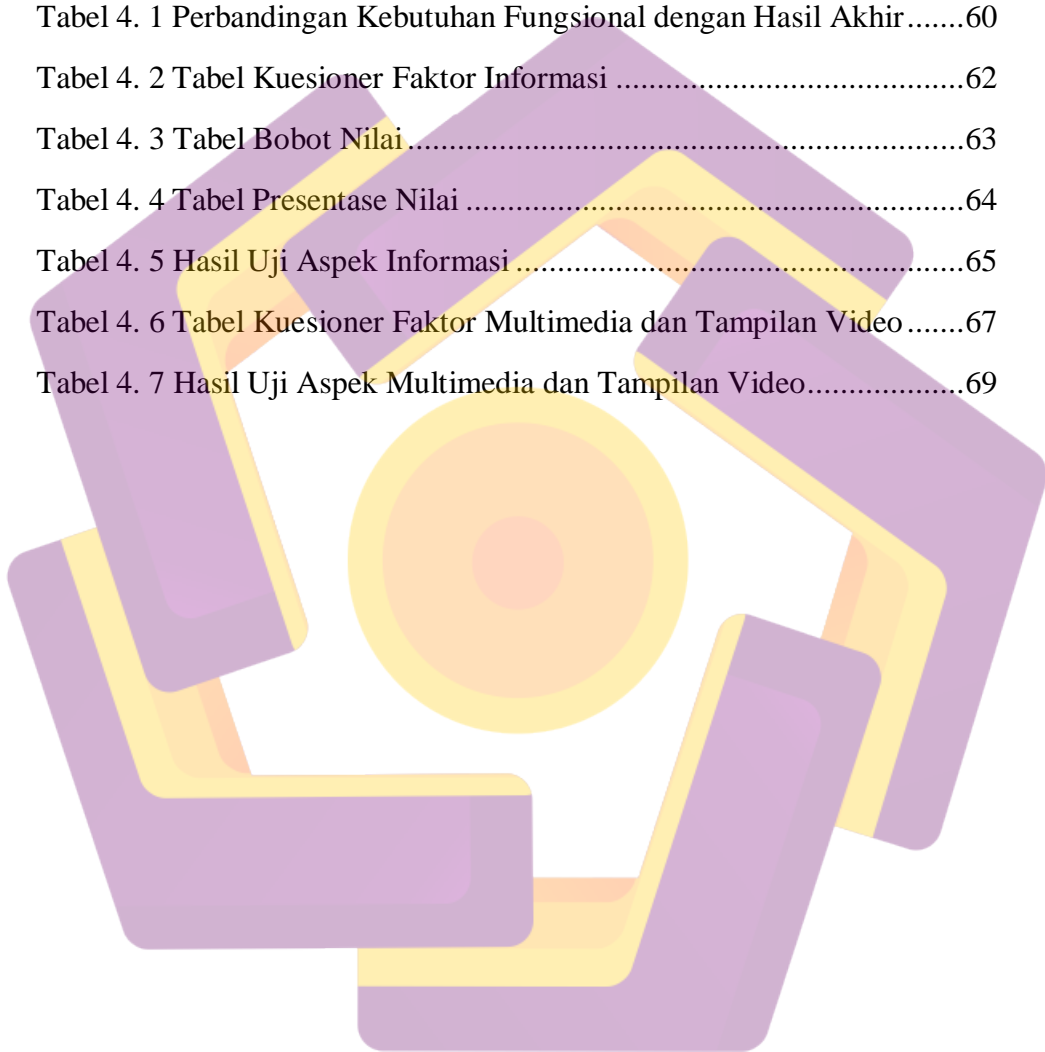
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Dasar Teori Multimedia	9
2.2.1 Elemen Multimedia	9
2.2.2 Lifeshoot	11
2.2.3 Motion Graphic	15
2.3 Konsep Dasar Informasi.....	22
2.3.1 Pengertian Informasi.....	22
2.3.2 Kualitas Informasi	23
2.4 Promosi	23
2.4.1 Pengertian Promosi	23
2.5 Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
2.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
2.6 Tahap Pra Produksi.....	25
2.6.1 Produksi	26
2.6.2 Pasca Produksi.....	26
2.7 Metode Testing	27
2.7.1 Pengertian Skala Likert	27
2.7.2 Perhitungan Skor Skala Likert.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	30
3.1 Gambaran Umum Objek	30
3.1.1 Tentang Mato Kopi 3	30
3.2 Pengumpulan Data.....	30
3.2.1 Wawancara	30
3.2.2.1 Katalog Produk.....	31
3.2.2.2 Sosial Media	31

3.3 Analisis Masalah.....	32
3.3.1 SWOT	32
3.3.2 Kelemahan dari Media Lama	34
3.3.3 Solusi yang Ditawarkan	35
3.3.4 Kesimpulan.....	35
3.4 Analisis Kebutuhan.....	35
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	35
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	36
3.4.2.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	36
3.4.2.2 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak).....	37
3.4.2.3 Kebutuhan Brainware (Sumber Daya Manusia).....	37
3.5 Pra Produksi.....	38
3.5.1 Ide dan Konsep.....	39
3.5.2 Storyboard.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Produksi.....	48
4.1.1 Pengambilan Gambar	48
4.1.2 Pembuatan Animasi.....	49
4.1.2.1 Pembuatan Aset Animasi.....	50
4.1.3 Perekaman Narasi.....	51
4.2 Pasca Produksi.....	53
4.2.1 Compositing.....	53
4.2.1.1 Compositing Scene.....	53
4.2.1.1 Pembuatan Animasi Motion Graphic	55
4.2.2 Editing	56
4.2.2.1 Penggabungan Scene	56
4.2.2.2 Memotong dan Mengatur Speed Clip.....	57

4.2.2.3Sinkronisasi Audio dan Clip	58
4.2.2.4 Pemberian Transisi	59
4.2.2.5 Color Correction.....	59
4.2.3 Rendering.....	59
4.3 Evaluasi	60
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional.....	60
4.3.2 Kuesioner Faktor Informasi	62
4.3.3 Kuisisioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video	67
4.1 Implementasi	71
4.4.1 Publish Media Online	71
4.4.2 Embed ke Media Sosial	72
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Skala Jawaban.....	28
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	31
Tabel 3. 2 Hardware.....	36
Tabel 3. 4 Software.....	37
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	60
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	62
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	63
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai	64
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi	65
Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video	67
Tabel 4. 7 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Extreme Close Up.....	12
Gambar 2.2 Close Up.....	12
Gambar 2.3 Medium Close Up.....	13
Gambar 2.4 Medium shoot.....	13
Gambar 2.5 Long Shot.....	14
Gambar 2.6 ExtremeLong Shot.....	14
Gambar 2.7 Over The Shoulder Shot	15
Gambar 2.8 Squash and Stretch	16
Gambar 2.9 Gerakan Sebelum Melempar Lembing	16
Gambar 2.10 Staging	17
Gambar 2.11 Straght-ahead Action	17
Gambar 2.12 Pose to Pose.....	18
Gambar 2.13 Follow-through and Overlapping Action.....	18
Gambar 2.14 Slow In - Slow Out	19
Gambar 2.15 Arch	19
Gambar 2.16 Secondary Action	20
Gambar 2.17 Timing.....	20
Gambar 2.18 Exaggeration.....	21
Gambar 2.19 Solid Drawing.....	21
Gambar 2.20 Appeal.....	22
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 3. 2 Katalog Produk.....	31
Gambar 3. 3 Instagram Mato Kopi.....	32
Gambar 4. 1 Produksi Pengambilan Gambar	46
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Mato Kopi 3	47
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Menu Kopi.....	48

Gambar 4. 4 Pembuatan Aset48

Gambar 4. 5 Noise Reduction50

Gambar 4. 6 Memaksimalkan Vocal51

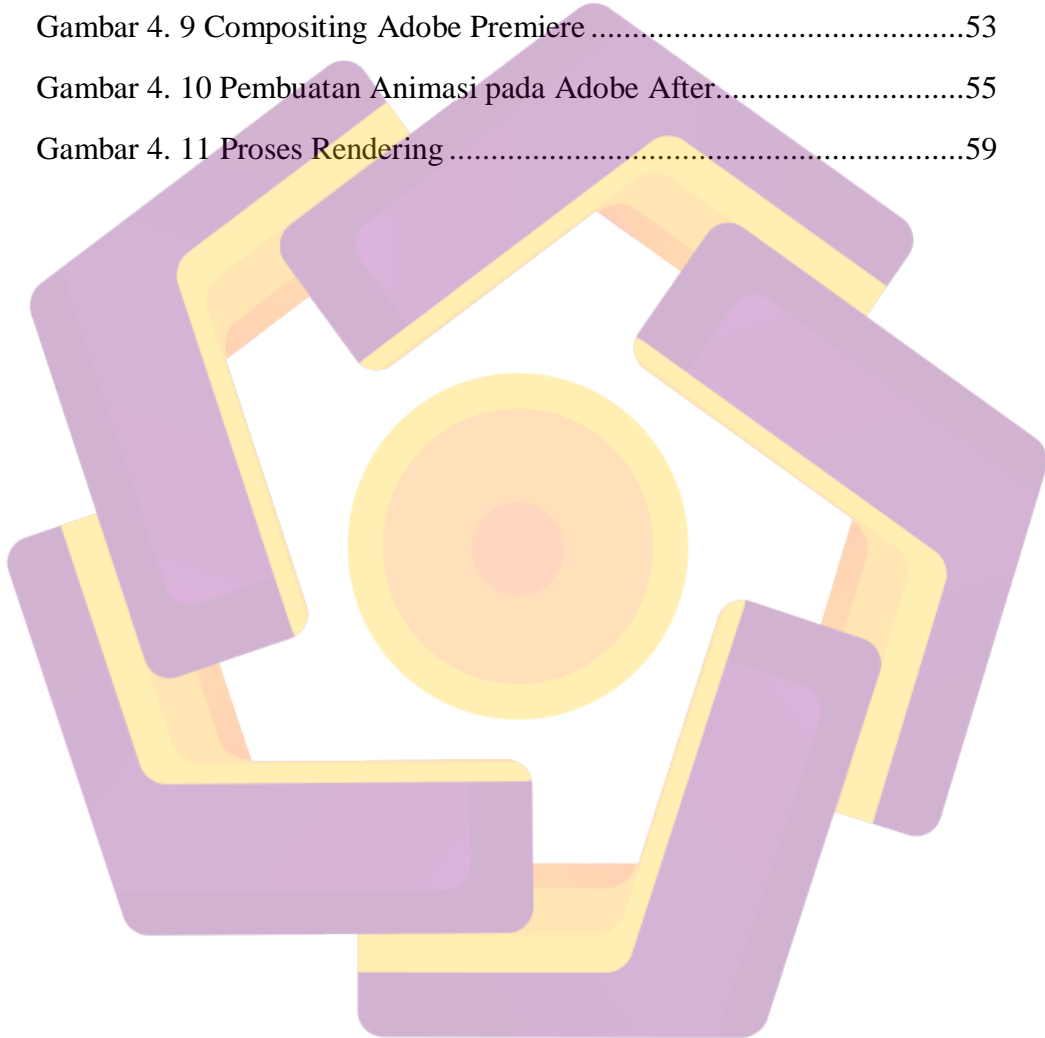
Gambar 4. 7 Normalize51

Gambar 4. 8 Membuat New Sequence53

Gambar 4. 9 Compositing Adobe Premiere53

Gambar 4. 10 Pembuatan Animasi pada Adobe After55

Gambar 4. 11 Proses Rendering59



INTISARI

Dalam kurun waktu satu tahun terakhir ini Indonesia dan juga dunia digemparkan dengan pandemi covid19. Pandemi ini cukup memberi dampak yang signifikan terhadap perubahan gaya hidup manusia, sehingga tercipta protokol new normal (normal baru) untuk mencegah dan mengendalikan pandemi covid19 ini. Penerapan protokol new normal diatur dalam Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/328/2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian Covid-19 di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri sebagai upaya Mendukung Keberlangsungan Usaha pada Situasi Pandemi. Mato kopi 3 sebagai usaha mikro kecil menengah turut terkena dampak dari pandemi ini.

Mato kopi 3 merupakan salah satu warung kopi andalan mahasiswa, dengan menyajikan tempat yang nyaman dan menu beragam serta harga yang murah cukup menarik banyak pelanggan. Dengan ada penerapan protokol new normal ini tentu perlu edukasi terhadap pelanggan mengenai informasi penerapan protokol new normal di Mato kopi 3. Di era sekarang ini diperlukan akses informasi yang cepat, tepat dan akurat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya media promosi dan informasi yang semakin meningkat mengikuti perkembangan teknologi yang cukup pesat.

Periklanan berbasis audio visual merupakan salah satu pilihan untuk menyampaikan informasi dengan cepat, tepat dan akurat pada saat ini, Oleh karena itu penulis mengangkat masalah tersebut menjadi topik pembicaraan Dalam Skripsi dengan judul “ Pembuatan Video Promosi dan Informasi protokol New Normal dengan Teknik Liveshoot dan Motion Graphic di Mato Kopi 3”. iklan ini dibuat dengan harapan agar bermanfaat untuk keperluan Promosi Mato kopi 3.

Kata Kunci : Iklan , Teknik LiveShoot, Promosi

ABSTRACT

In the last one year, Indonesia and the world have been shocked by the COVID-19 pandemic. This pandemic has had a significant impact on changes in human lifestyles, thus creating a new normal (new normal) protocol to prevent and control the COVID-19 pandemic. The application of the new normal protocol is regulated in the Decree of the Minister of Health Number HK.01.07/MENKES/328/2020 concerning Guidelines for the Prevention and Control of Covid-19 in Office and Industrial Workplaces as an effort to Support Business Continuity in a Pandemic Situation. Mato Kopi 3 as a micro, small and medium enterprise is also affected by this pandemic.

Mato Kopi 3 is one of the mainstay coffee shops for students, by serving a comfortable place and a diverse menu and low prices that attract many customers. With the implementation of the new normal protocol, of course, it is necessary to educate customers regarding information on the implementation of the new normal protocol in Mato Kopi 3. In this current era, fast, precise and accurate access to information is needed. This is evidenced by the increasing number of promotional media and information following the rapid development of technology.

Audio-visual-based advertising is one option to convey information quickly, precisely and accurately at this time. Therefore, the author raises this issue to be a topic of discussion in the Thesis with the title "Promotional Video Making and New Normal Protocol Information with Liveshoot and Motion Graphic Techniques. at Mato Kopi 3".

Keywords: Advertising, LiveShoot Techniques, Promotion