

**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA SEARAH KOPI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

ALIF DIRGANTORO JALU SIWI

15.11.9396

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA SEARAH KOPI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ALIF DIRGANTORO JALU SIWI
15.11.9396

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA SEARAH KOPI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Alif Dirgantoro Jalu Siwi

15.11.9396

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2022

Dosen Pembimbing,

Drs. Asro Nasiri, M.Kom

NIK. 190302152

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA SEARAH KOPI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Alif Dirgantoro Jalu Siwi

15.11.9396

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Desember 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Prandya D. M.Kom
NIK. 190302185



Ibnu Hadi Purwanto. M.Kom
NIK. 190302390



Uvoek Anggoro Saputro. M.Kom
NIK. 190302419

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta. S.Kom. M.Kom.
NIK. 1902096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alif Dirgantoro Jalu Siwi

NIM : 15.11.9396

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Media Promosi Pada Searah Kopi Dengan Menggunakan Teknik Live Action Dan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Asro Nasiri, Drs, 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, 27 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Alif Dirgantoro Jalu Siwi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kata yang pertama terucap adalah rasa sukur kepada Allah SWT karna rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan maksimal dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Terimakasih kepada Ibu dan Bapak saya, Ibu Nurhayati dan Bapak Suharto dan juga adik-adik saya Berlian, Chendikia, Dhinufita dan Raka Siwi.
2. Terimakasih kepada calon istri saya Ekta Nur Fitra yang selalu sabar, memberikan dukungan, dan doa.
3. Terimakasih kepada owner dan segenap karyawan Searah Kopi yang bersedia memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
4. Terimakasih kepada Drs.Asro Nasiri, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan saran dan kritik membangun dalam proses penyusunan skripsi, sehingga bisa mendapatkan nilai yang maksimal.
5. Terimakasih kepada teman seperjuangan saya yang telah membantu dan saling berbagi informasi.

Terimakasih untuk semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, untuk bantuan serta doa yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian, Amin.

KATA PENGANTAR

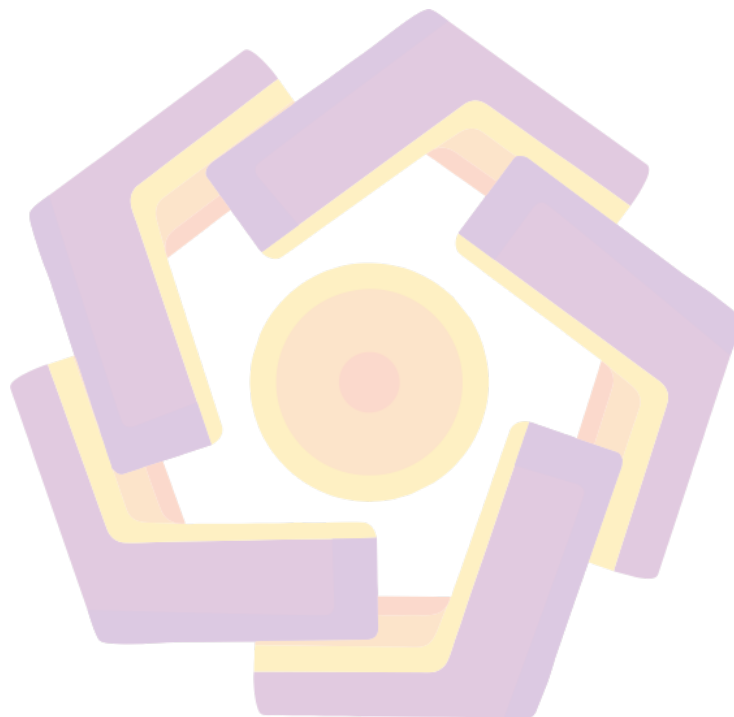
Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Media Promosi pada Searah Kopi dengan Menggunakan Teknik Live Action dan Motion Graphic” tanpa adanya hambatan yang begitu berarti. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini dapat terwujud atas bimbingan, bantuan dan dukungan baik moril maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Suyatmi, S.E., M.M. selaku Direktur Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Arif Akbarul Huda, S.Si.,M.Eng. selaku Sekretaris Program Studi Sarjana Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Asro Nasiri, Drs, M.Kom. selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan Skripsi.
6. Dosen Penguji yang telah memberikan penilaian terhadap skripsi ini.
7. Orang tua, keluarga serta teman-teman yang telah mendoakan dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam Skripsi ini terdapat ketidaksempurnaan yang semata-mata dikarenakan keterbatasan penulis. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan Skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 29 November 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	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Objek Penelitian.....	3
1.5.3 Bagi Masyarakat.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	5
1.6.6 Implementasi	5

1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Pengertian Coffee Shop.....	9
2.2.2	Multimedia	9
2.2.3	Video.....	10
2.2.4	Animasi	11
2.2.5	Media Promosi	13
2.2.6	Motion Graphic	14
2.2.7	Typographic atau Kinetic Typographic.....	15
2.2.8	Live Action.....	16
2.2.9	Konsep Teknik Live Shoot.....	16
2.2.10	Media Pengeditannya	17
2.2.11	Mengidentifikasi Masalah	19
2.2.12	Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.2.13	Tahapan Produksi	22
2.2.14	Evaluasi.....	29
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Objek Penelitian	32
3.1.1	Deskripsi Objek.....	32
3.1.2	Logo Perusahaan	33
3.1.3	Visi dan Misi	33
3.1.4	Struktur Organisasi.....	34
3.2	Alur Penelitian.....	35
3.3	Prosedur Penelitian.....	36
3.3.1	Pengumpulan Data	36
3.4	Alat atau Instrumen	38
3.5	Analisi Masalah.....	39
3.5.1	Identifikasi Masalah	40
3.5.2	Analisis SWOT	40

3.5.2.1 Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	40
3.5.2.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	40
3.5.2.3 Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	41
3.5.2.4 Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	41
3.6 Studi Kelayakan	43
3.6.1 Kelayakan Teknologi	43
3.6.2 Kelayakan Hukum.....	44
3.6.3 Kelayakan Operasional	44
3.6.4 Kelayakan Ekonomi	45
3.7 Metode Perancangan	45
3.7.1 Tahap Pra Produksi	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Pembahasan.....	54
4.1.1 Produksi.....	54
4.1.2 Pasca Produksi.....	66
4.2 Hasil.....	75
4.2.1 Evaluasi dengan Kuesioner	75
4.2.2 Implementasi	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85

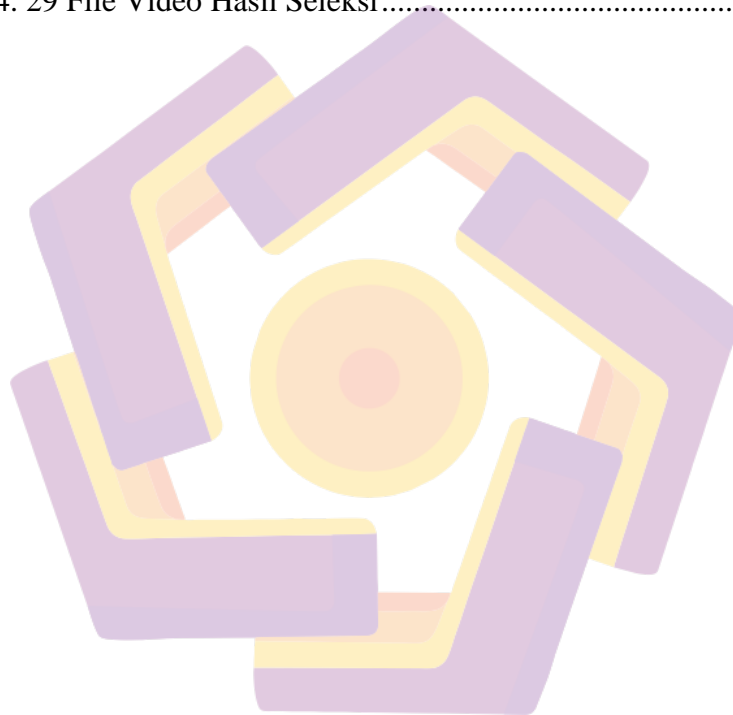
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 2. 2 Strategi Analisis SWOT.....	20
Tabel 2. 3 Tingkat Intensitas.....	30
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	38
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
Tabel 3. 3 Matriks SWOT.....	42
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Kelayakan Teknologi.....	43
Tabel 3. 5 Rincian Biaya Produksi.....	45
Tabel 3. 6 Jadwal Pelaksanaan Produksi.....	47
Tabel 3. 7 Penyusunan Naskah.....	48
Tabel 3. 8 Perancangan Storyboard.....	49
Tabel 4. 1 Script Breakdown.....	55
Tabel 4. 2 Skor Indikator.....	76
Tabel 4. 3 Interval Uji Praktisi Multimedia.....	76
Tabel 4. 4 Uji Praktisi Multimedia.....	77
Tabel 4. 5 Uji Praktisi Masyarakat Umum.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Opacity pada Aplikasi CapCut.....	28
Gambar 2. 2 Contoh Skala Likert	30
Gambar 3. 1 Logo Searah kopi	33
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Searah Kopi.....	34
Gambar 3. 3 Alur Penelitian.....	35
Gambar 3. 4 Contoh Iklan Searah Kopi di Media Sosial.....	37
Gambar 3. 5 Bagan Tahapan Produksi Video.....	46
Gambar 4. 1 Suasana Jalan disekitar Searah Kopi.....	59
Gambar 4. 2 Penerapan Teknik Medium Close Up	60
Gambar 4. 3 Penerapan Teknik Close Up.....	60
Gambar 4. 4 Penerapan Teknik Two Shot	61
Gambar 4. 5 Penerapan Teknik Medium Shot.....	61
Gambar 4. 6 Penerapan Teknik Long Shot.....	62
Gambar 4. 7 Pemilihan File Logo Searah Kopi	63
Gambar 4. 8 Penggunaan Lasso Tool pada Logo Searah Kopi.....	63
Gambar 4. 9 Pemisahan Layer pada Logo Searah Kopi	64
Gambar 4. 10 <i>Seleksi Logo Searah Kopi</i>	64
Gambar 4. 11 Proses Penyimpanan Logo yang Telah Diedit	65
Gambar 4. 12 Pemilihan Backsound.....	65
Gambar 4. 13 Membuka Aplikasi CapCut.....	66
Gambar 4. 14 Mengatur Penyimpanan.....	67
Gambar 4. 15 Membuat Lembar Kerja	67
Gambar 4. 16 Memasukan File Project.....	68
Gambar 4. 17 Input File Project.....	68
Gambar 4. 18 Split Video.....	69
Gambar 4. 19 Keyframe Pertama.....	69
Gambar 4. 20 Keyframe Terakhir	70

Gambar 4. 21 Motion Graphic Logo.....	70
Gambar 4. 22 Text Motion Graphic.....	71
Gambar 4. 23 Filter Transisi	71
Gambar 4. 24 Video Slowmotion	72
Gambar 4. 25 Music Background	72
Gambar 4. 26 Comparing Video Sebelum dan Sesudah Color Grading.....	73
Gambar 4. 27 Coloring Video.....	73
Gambar 4. 28 Proses Rendering.....	74
Gambar 4. 29 File Video Hasil Seleksi.....	75



INTISARI

Multimedia merupakan pemanfaatan alat atau komputer sebagai sarana pembuatan dan penggabungan teks, grafik, audio, animasi, atau gambar bergerak berupa video yang memungkinkan pemakainya berkreasi, berinteraksi, dan berkomunikasi. Pembuatan video sering menerapkan teknik *live action* dan *motion graphic*. Agar hasil video yang diperoleh lebih hidup, dibutuhkan teknik *live action* untuk menggambarkan situasi yang serupa potongan kehidupan di dunia nyata. Penggunaan *motion graphic* dalam media promosi atau iklan di media sosial juga merupakan hal yang penting karena tidak perlu ada biaya yang dikeluarkan.

Melihat latar belakang diatas, Searah Kopi meminta penulis untuk membuat media promosi yang diharapkan dapat memberi informasi mengenai Searah Kopi serta membantu dalam menambah jumlah konsumen.

Hasil penelitian ini berupa video dengan format MP4 berdurasi sembilan puluh detik. Video selanjutnya diunggah pada *platform* media sosial seperti Instagram. Penelitian dievaluasi menggunakan kuisisioner dan dihitung menggunakan sebuah skala yang dianalisis secara deskriptif. Kuisisioner dibagikan kepada pemilik Searah Kopi dan pengunjung yang datang untuk mengetahui apakah informasi yang disampaikan oleh video promosi tersebut sudah terpenuhi.

Kata kunci : Media Promosi, Video, *Motion graphic*.

ABSTRACT

Multimedia is the use of tools or computers as a means of creating and combining text, graphics, audio, animation, or moving images in the form of video that allows users to create, interact and communicate. Video making often uses live-action and motion graphic techniques. For the video results to be more lively, live-action techniques are needed to describe situations that are similar to real-life scenes. The use of motion graphics in promotional media or advertisements on social media is also important because there is no need to incur costs.

Seeing the background above, Searah Kopi asked the authors to create promotional media that were expected to provide information about Searah Kopi and help increase the number of consumers.

The results of this study are videos in MP4 format with a duration of ninety seconds. The videos are then uploaded on social media platforms such as Instagram. The research was evaluated using a questionnaire and calculated using a scale that was analyzed descriptively. Questionnaires were distributed to Searah Kopi owners and visitors who came to find out whether the information conveyed in the promotional video had been fulfilled.

Keyword : *Media Promotion, Video, Motion Graphic*

