

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

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yuni Nur Anggraini**

**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 disusun oleh

**Yuni Nur Anggraini**

**12.12.6709**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Juni 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.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 Fatkhurohman, 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 Anggraini

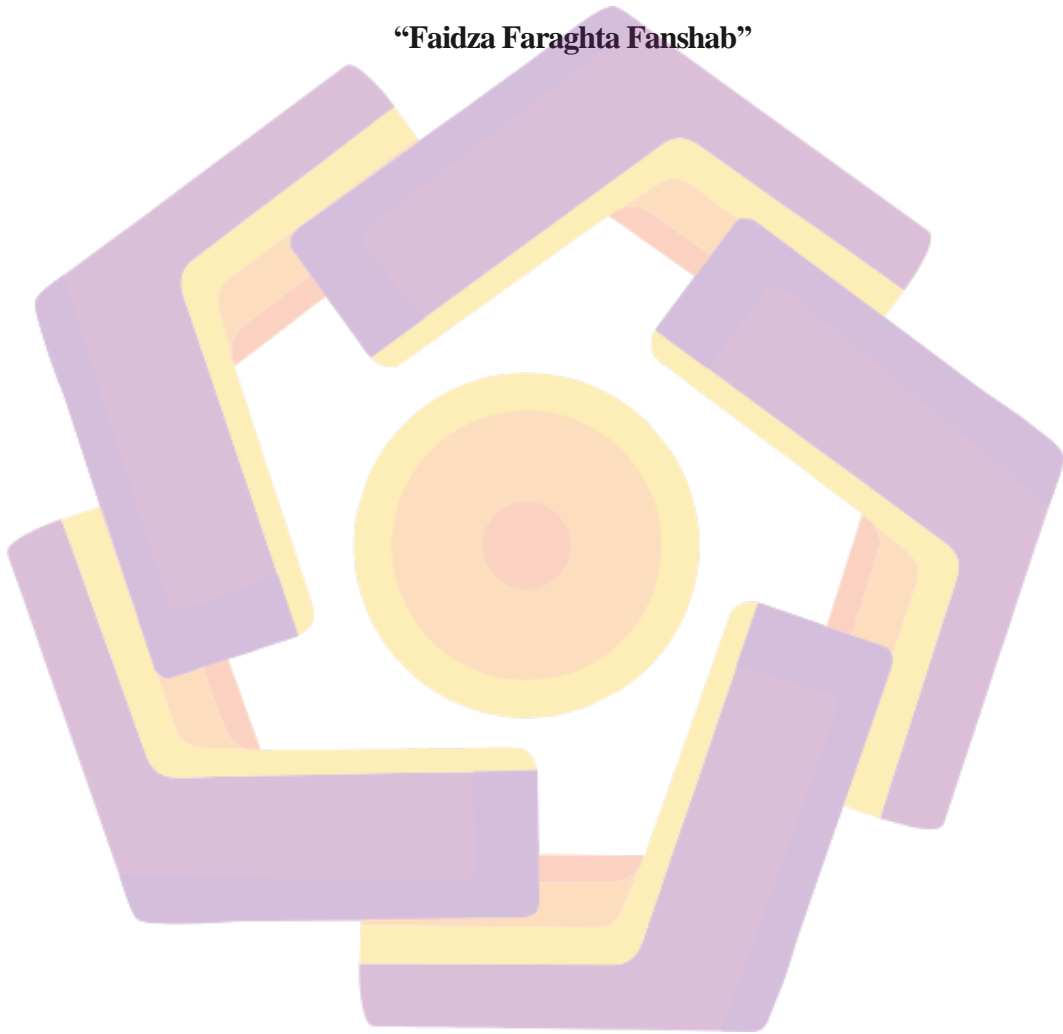
NIM. 12.12.6709

## **MOTTO**

**“La Tahzan Innallaha Ma’ana”**

**“Fainnama'al Usri Yusro”**

**“Faidza 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 mendo'akan 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-S1SI-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
ABSTRACT.....	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
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
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
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>34</b>
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	<i>Scripting</i> .....	42
3.5.3	Storyboard.....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	PRODUKSI .....	48
4.1.1	Pengambilan Gambar Video .....	48
4.1.2	<i>Audio Sound</i> .....	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

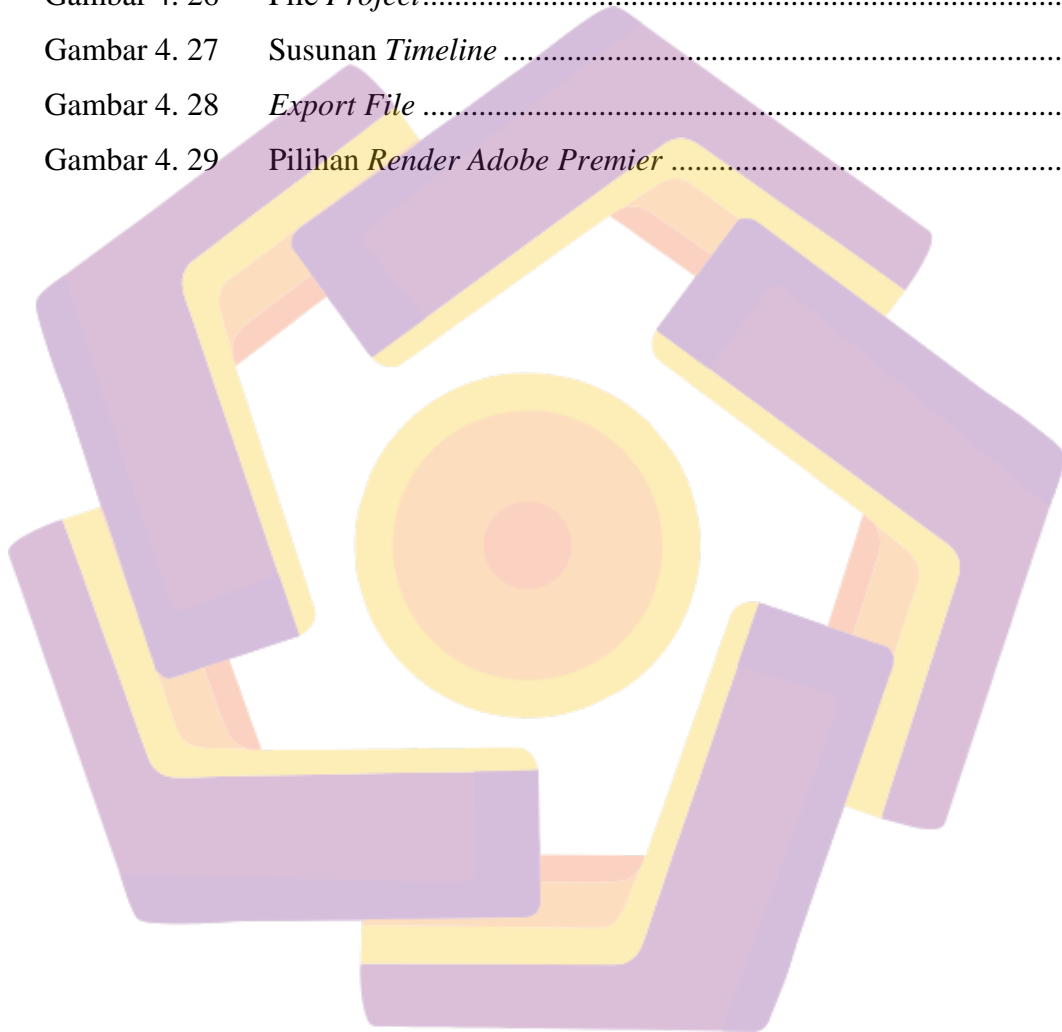
Tabel 2. 1	SWOT .....	27
Tabel 2. 2	Rumus skala likert.....	33
Tabel 2. 3	Pengkategorian Skor Jawaban .....	33
Tabel 3. 1	Kualitatif Matriks SWOT.....	37
Tabel 3. 2	Crew Produksi.....	41
Tabel 3. 3	Storyboard.....	44
Tabel 4. 1	Alpha Testing .....	65
Tabel 4. 2	Pengujian pada aspek informasi.....	66
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 ¾ 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</i> dan <i>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</i> Baru .....	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

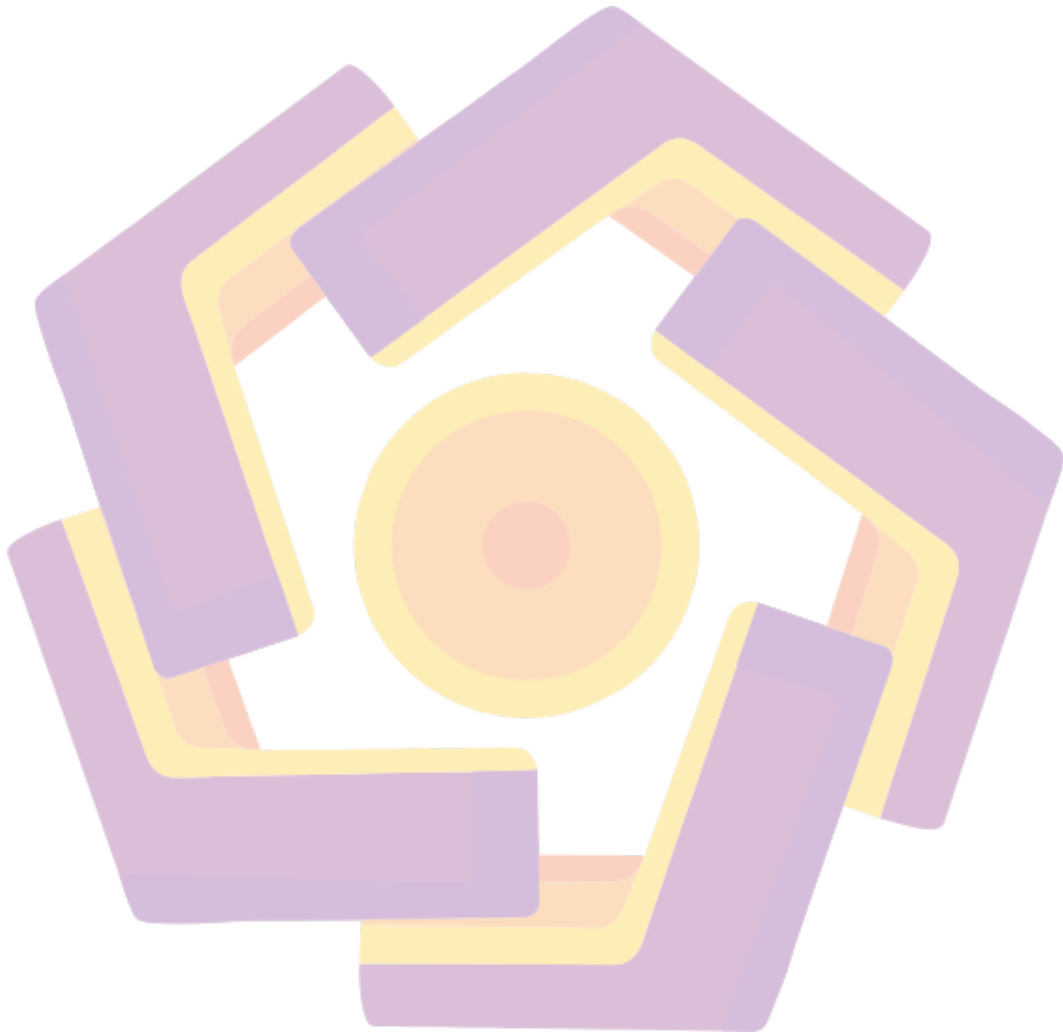


Gambar 4. 21	Pergerakan Kamera .....	59
Gambar 4. 22	Penempatan Lokasi .....	60
Gambar 4. 23	Tampilan <i>Render</i> Awal .....	60
Gambar 4. 24	Tampilan Pilihan <i>Render</i> .....	61
Gambar 4. 25	Pilihan <i>Sequence Adobe Premier</i> .....	61
Gambar 4. 26	<i>File Project</i> .....	62
Gambar 4. 27	Susunan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