

**IMPLEMENTASI TEKNIK CAMERA MOVEMENT DAN MOTION
GRAPHIC DALAM PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
KEDAI KOPIJAWI**

SKRIPSI



disusun oleh

Yogi Nurjati

15.11.8598

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**IMPLEMENTASI TEKNIK CAMERA MOVEMENT DAN MOTION
GRAPHIC DALAM PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
KEDAI KOPIJAWI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yogi Nurjati

15.11.8598

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK CAMERA MOVEMENT DAN MOTION
GRAPHIC DALAM PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
KEDAI KOPIJAWI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yogi Nurjati

15.11.8598

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2018

Dosen Pembimbing,



Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK CAMERA MOVEMENT DAN MOTION
GRAPHIC DALAM PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
KEDAI KOPIJAWI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yogi Nurjati

15.11.8598

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 November 2019

Susunan Dewan Penguji

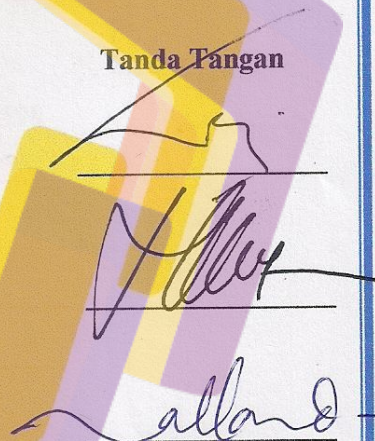
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302095

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

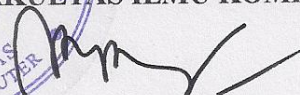


Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Desember 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

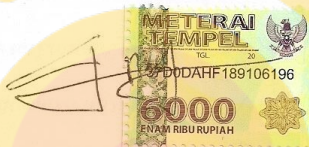


PERNYATAAN

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, 10 Desember 2019



Yogi Nurjati

NIM. 15.11.8598

MOTTO

“Jadilah manfaat bagi banyak orang, karena suatu saat nanti kamu akan mendapatkan balasan yang sangat luar biasa dari apa yang kamu lakukan.”

(m. Suyanto)

”Lebih baik hanya memiliki satu teman tak mempunyai otak daripada memiliki banyak teman yang tidak mempunyai hati”

(Erwin Revaldi)

”Tingkat kesuksesan itu bukan tergantung seberapa banyak hartamu melainkan seberapa bermanfaat dirimu terhadap oranglain”

(Yogi Nurjati)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada :

1. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa, restu, dukungan, nasehat serta menjadi sponsor terbesar dalam hidup saya, Khususnya kepada Ibu dan Kakak yang telah memberikan Motivasi dan dukungan kepada saya.
2. Team kedai Kopijawi yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian disana serta ikut berpartisipasi dalam proyek saya.
3. Heri agus dan Melly satya wendy yang telah ikut berpartisipasi dalam project ini serta senantiasa memberi semangat.
4. Teman-teman satu angkatan khususnya Erwin Revaldi, Herwin Dwi Adi, Jihan Insan Akmal, Darmawan yang taklelah selalu memberi masukan kepada saya.
5. Teman-teman S1-TI-02 angkatan 2015 yang telah mau mengenal dan berteman dengan saya.
6. Bapak Akhmad Dahlan M,Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajar saya selama menuntut ilmu disana.

KATA PENGANTAR

Segenap puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Implementasi Teknik *Camera Movement* Dan *Motion Graphic* Dalam Pembuatan Video *Company Profile* Pada Kedai Kopijawi”. Keberhasilan dalam menyelesaikan pembuatan laporan skripsi ini adalah berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

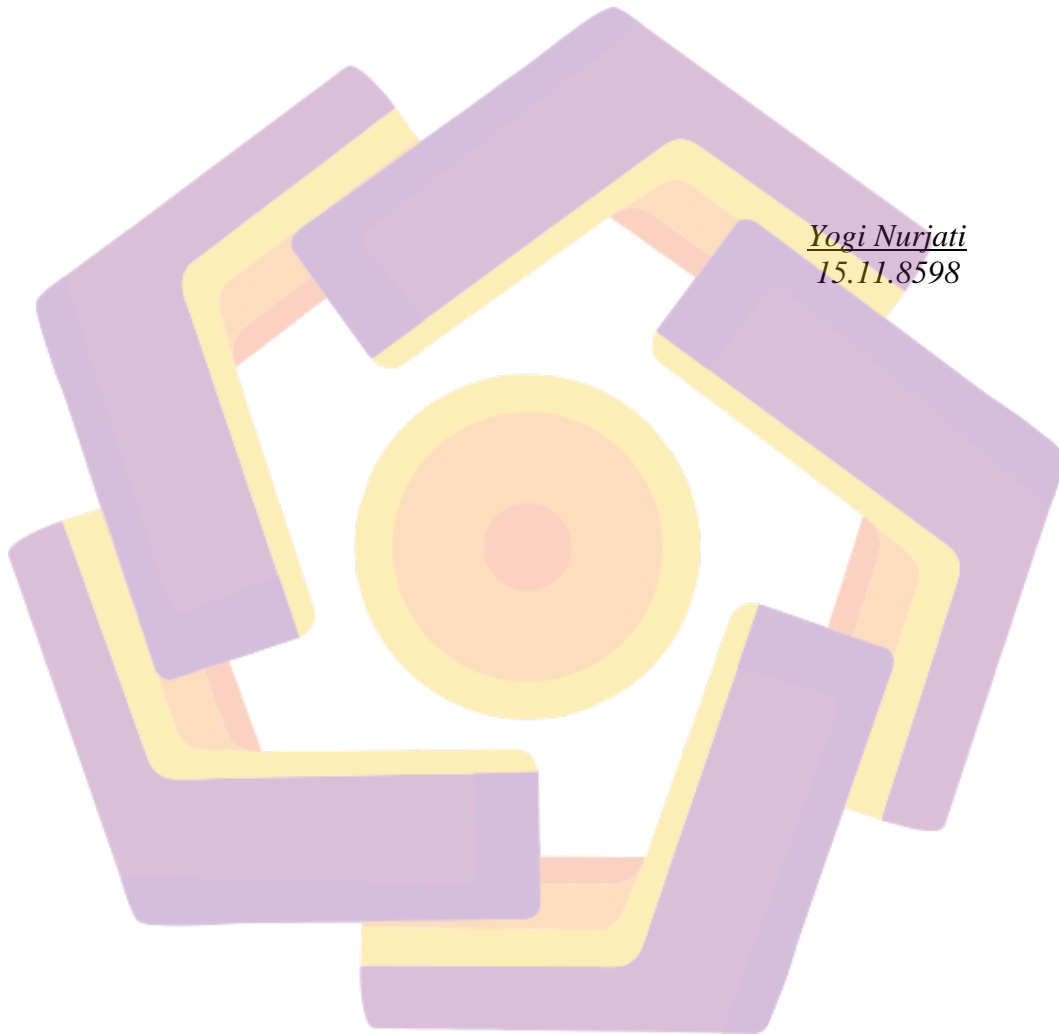
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Akhmad Dahlan M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Seluruh staf Kopijawi yang telah membantu dalam proses penelitian.
6. Kepada Teman-teman terbaik saya yang sudah mau mengenal dan menjadi teman saya, dan selalu memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis merupakan faktor utama dari

ketidaksempurnaan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh penulis. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan dikembangkan untuk kepentingan lebih lanjut.

Yogyakarta, 2 Oktober 2019

Yogi Nurjati
15.11.8598



DAFTAR ISI

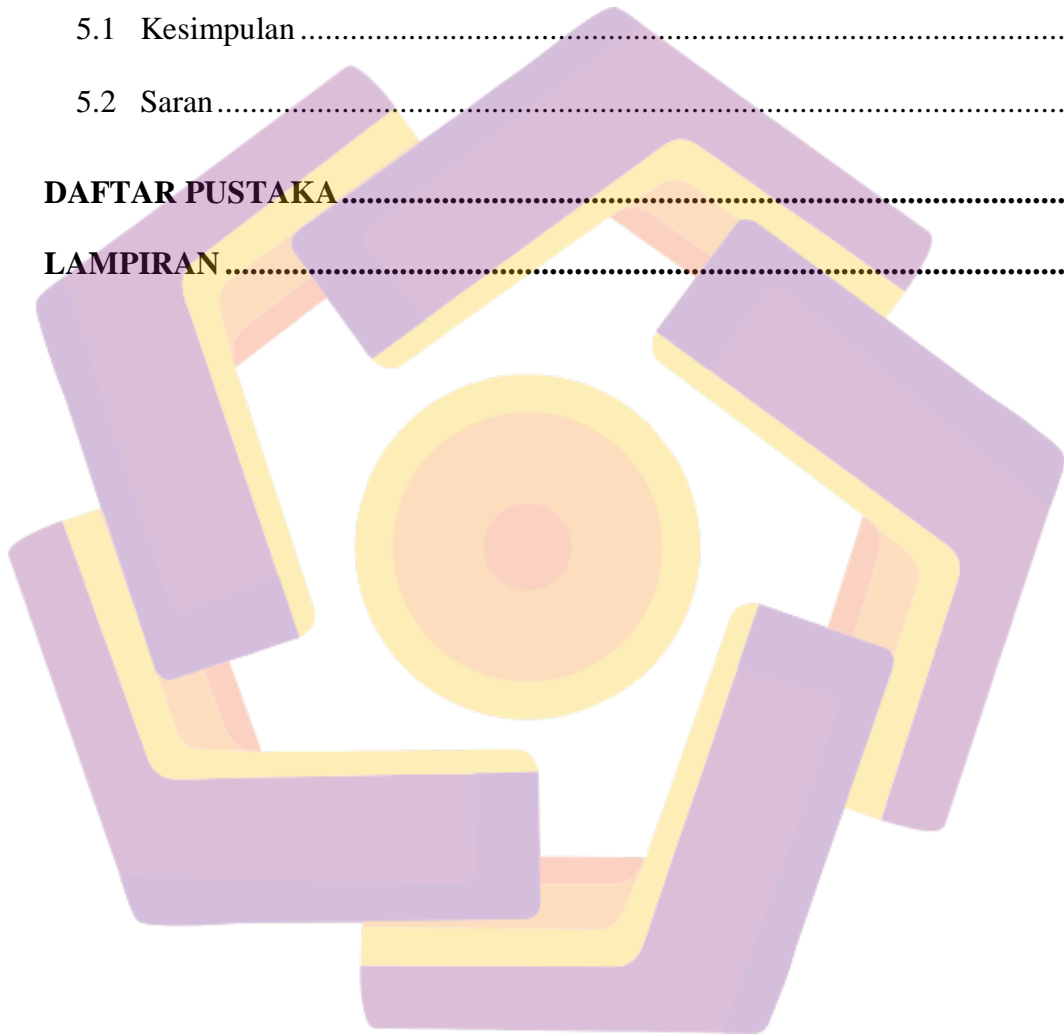
COVER	I
JUDUL	II
PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
INTISARI	XVII
ABSTRACT	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Analisis.....	5
1.6.3	Metode Perancangan.....	6
1.6.4	Metode Pembuatan Video.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Kajian Pustaka.....	8
2.2	Multimedia.....	8
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2	Elemen Multimedia.....	8
2.3	Video Company Profile.....	10
2.4	Teknik Gerakan Kamera (Camera Movement).....	11
2.4.1	Pan atau Panning.....	11
2.4.2	Tilt atau Tilting.....	11
2.4.3	Dolly atau Track.....	12
2.4.4	Crab.....	13
2.4.5	Pedestal.....	13
2.4.6	Arc.....	14
2.4.7	Zoom.....	14
2.5	Teknik Motion Graphic.....	15
2.5.1	Karakter Motion Graphic.....	15
2.5.2	Konsep Dasar Perancangan Video Dengan Motion Graphic.....	16
2.5.3	Alur Pembuatan Video.....	16

2.6 Konsep Dalam Perancangan Video.....	16
2.6.1 Frame Rate	16
2.6.2 Resolusi dan Frame Size	17
2.7 Peralatan Pengambilan Footage dan Editing	18
2.7.1 Peralatan Pengambilan Footage	18
2.7.2 Peralatan Editing	21
2.8 Tahap Produksi Video	21
2.8.1 Tahap Pra Produksi.....	21
2.8.2 Tahap Produksi.....	22
2.8.3 Tahap Pasca Produksi.....	22
2.9 Software yang Digunakan.....	22
2.9.2 Adobe Premiere pro	22
2.9.3 Adobe Audition	22
2.9.5 Adobe Photoshop.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Tinjauan Umum	24
3.1.1 Deskripsi Perusahaan.....	24
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	26
3.2 Analisis	26
3.2.1 Analisis Sistem.....	26
3.2.2 Analisis Masalah	26
3.2.3 Wawancara	27
3.2.4 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).....	27

3.2.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.2.6	Kebutuhan Non-Fungsional	33
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	35
3.3.1	Kelayakan Teknis	35
3.3.2	Kelayakan Operasional	35
3.3.3	Kelayakan Hukum	36
3.3.4	Kelayakan Ekonomi	36
3.4	Rancangan Pra Produksi.....	36
3.4.1	Pencarian dan penemuan ide	36
3.4.2	Naskah	37
3.4.3	<i>Storyboard</i>	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Produksi Video.....	43
4.1.1	Persiapan Peralatan.....	44
4.1.2	Kesesuaian Jadwal Produksi	44
4.1.3	Proses Pengambilan Video.....	44
4.1.4	<i>Transfer dan Selecting</i>	45
4.1.5	Pemilihan <i>Music Backsound</i>	47
4.1.6	Perancangan <i>Motion Graphic</i>	49
4.1.7	<i>Sound Editing</i>	51
4.1.8	<i>Compositing dan Rendering</i>	51
4.2	<i>Testing</i>	56
4.2.1	<i>Alpha Test/ Pengujian Pertama</i>	56

4.2.2 <i>Beta Test/ Pengujian Kedua</i>	60
4.3 Hasil <i>Review</i> dari pihak kedai Kopijawi.....	63
4.4 Tahap <i>Implementasi</i>	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT (<i>Strenght, Weaakness, Opportunity, threat</i>).....	28
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	34
Tabel 3. 3 <i>Brainware</i>	35
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4. 1 Kegiatan Implementasi	43
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian pada <i>Storyboard</i> dan hasil akhir	56
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Video Promosi	59
Tabel 4. 4 Review Penilaian Aspek Tampilan Video	61
Tabel 4. 5 Review Penilaian Aspek Informasi	62
Tabel 4. 6 Interview Uji Pihak kedai Kopijawi.....	63
Tabel 4. 7 Review Penilaian Video Aspek Tampilan dan Informasi	64
Tabel 4. 8 Tabel Uji Pihak Kedai Kopijawi	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Pan</i> atau <i>Paning</i>	11
Gambar 2. 2 <i>Tilt</i> atau <i>Tilting</i>	12
Gambar 2. 3 <i>Dolly</i> atau <i>Track</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Crab</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Pedestal</i>	14
Gambar 2. 6 <i>Arc</i>	14
Gambar 2. 7 Kamera Canon 650D	18
Gambar 2. 8 Lensa <i>Fix</i> Canon 50mm f1.8	19
Gambar 2. 9 Lensa <i>Kit</i> Canon 18-55mm	19
Gambar 2. 10 <i>Steadycam</i> S60.....	20
Gambar 2. 11 <i>Monopod</i> Yunteng VCT-288.....	20
Gambar 3. 1 Logo Kedai Kopijawi Kutoarjo	25
Gambar 4. 1 Proses <i>Transfer Footage</i>	46
Gambar 4. 2 Hasil <i>Selecting Footage</i>	47
Gambar 4. 3 Proses Pencarian <i>Music</i>	48
Gambar 4. 4 Proses Download Lagu	48
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Grafis	49
Gambar 4. 6 Proses penggabungan elemen grafis	50
Gambar 4. 7 Proses Animasi <i>Motion</i> Grafis	50
Gambar 4. 8 Proses <i>Mixing Audio</i>	51
Gambar 4. 8 Proses Membuka Adobe Premiere CC 2017.....	52
Gambar 4. 10 Proses Import File pada Adobe Premiere CC 2017.....	53
Gambar 4. 11 Proses Menyusun File pada Adobe Premiere CC 2017	53
Gambar 4. 12 Proses Menambahkan <i>Effect</i> pada Adobe Premiere CC 2017	54
Gambar 4. 13 Sebelum dan sesudah dilakukan <i>Coloring</i> pada Adobe.....	55
Gambar 4. 14 <i>Rendering</i>	55

INTISARI

Kopijawi adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang kuliner dengan menu unggulan yang sesuai namanya yaitu kopi. Kedai Kopijawi sendiri merupakan sebuah kedai yang bertemakan *vintage* atau *classic* yang sangat nyaman sebagai tempat nongkrong anak-anak muda. Untuk lokasinya sendiri kedai ini memiliki tempat yang bisa dibilang cukup strategis dan mudah untuk ditemukan karena berdekatan dengan alun-alun kota. Pada saat ini ada banyak sekali kedai-kedai ataupun cafe baru yang bermunculan baik yang sudah besar maupun yang masih kecil-kecilan. Hal tersebut secara tidak langsung menyebabkan persaingan.

Dari sini penulis tertarik untuk membuat sebuah video profile yang sekaligus dapat digunakan oleh Kopijawi sebagai media promosi yang berbasis *audio visual* dengan metode promosi melalui media sosial sehingga dapat meningkatkan penjualan pada kedai kopijawi.

Dalam pembuatan video ini penulis menggunakan teknik *camera movement* dan *motion graphic*. Penggabungan dua teknik pembuatan video ini bertujuan agar video yang di hasilkan memiliki daya tarik lebih terhadap konsumen.

Kata Kunci: *Kopijawi, video, camera movement, motion graphic*

ABSTRACT

Kopijawi is a business that operates in the culinary field with a superior menu that bears the name that is coffee. Kedai Kopijawi itself is a vintage or classic themed shop which is very comfortable as a place to hang out young children. For its own location, this shop has a place that is practically quite strategic and easy to find because it is close to the town square. At this time there are a lot of shops or new cafes that have sprung up, both big and small ones. This indirectly causes competition.

From here the author is interested in making a video profile that can also be used by Kopijawi as a promotional media based on audio visual with promotional methods through social media so as to increase sales at Kopijawi shops.

In making this video the writer uses camera movement and motion graphic techniques. The combination of these two video creation techniques aims to make the video produced more attractive to consumers.

Keywords: *Kopijawi, Video, camera movement, motion graphic*