

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KENE  
COFFEE HOUSE SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Harlyanoor**

**14.12.7988**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KENE  
COFFEE HOUSE SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh

**Harlyanoor**

**14.12.7988**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KENE  
COFFEE HOUSE SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Harlyanoor**

**14.12.7988**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Agustus 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE KENE  
COFFEE HOUSE SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**  
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Harlyanoor  
14.12.7988**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sumarni Adi, S.Kom, M.Cs  
NIK. 190302256**



**Hastari Utama, M.Cs  
NIK. 190302230**



**Eli Pujastuti, M.Kom  
NIK. 190302227**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 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, 22 Agustus 2018



Harlyanoor

NIM. 14.12.7988

## MOTTO

“Jangan menunda hal yang bisa kamu kerjakan sekarang. Kalau bisa sekarang, kenapa harus menundanya?”

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik."

(Evelyn Underhill)

“Jangan pernah mengatakan “tidak bisa” dan “sulit” sebelum anda mencoba dan mencoba”

“Sebuah proses dan usaha tidak akan pernah mengkhianati sebuah hasil. Karena sebuah hasil ditentukan seberapa usaha anda”

## PERSEMBAHAN

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

1. Kepada kedua orang tua, Bapak Harnadi dan Ibu Norlailaningsih yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya .
2. Kepada adik saya, Herda Norlesiana yang telah memberi motivasi dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kepada bapak Hastari Utama, M.Cs sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan bimbingannya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Terima kasih kepada teman-teman saya, Demanta Ais, Bayu, Surya, Okta, Syahdad Rodes, Satria Nanda, Aini, Ozy, Angger, Zanuar yang sudah membantu dan memotivasi saya menyelesaikan skripsi ini.
5. Terima kasih kepada Kene Coffee House yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
6. Kepada teman-teman kelas 14-S1SI-03 saya ucapkan banyak terima kasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikannya skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Profile Kene Coffee House Sebagai Media Informasi Dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic” bisa selesai. Skripsi ini diharapkan dapat membantu Kene Coffee House untuk memperkenalkan kepada konsumen. Selain itu, melalui skripsi ini dapat menjadi syarat kelulusan sarjana komputer bagi penulis.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan yang terbaik kepada hamba hingga saat ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung secara moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
5. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu skripsi penulis.
6. Seluruh Dosen yang telah mengajar saya.
7. Sahabat-sahabat terbaik yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
8. Teman-teman SI-03 angkatan 2014 yang selalu menjadi keluarga dan teman terbaik di Universitas Amikom Yogyakarta.
9. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan *support* yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar bisa dijadikan pacuan semangat untuk lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

*Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh.*



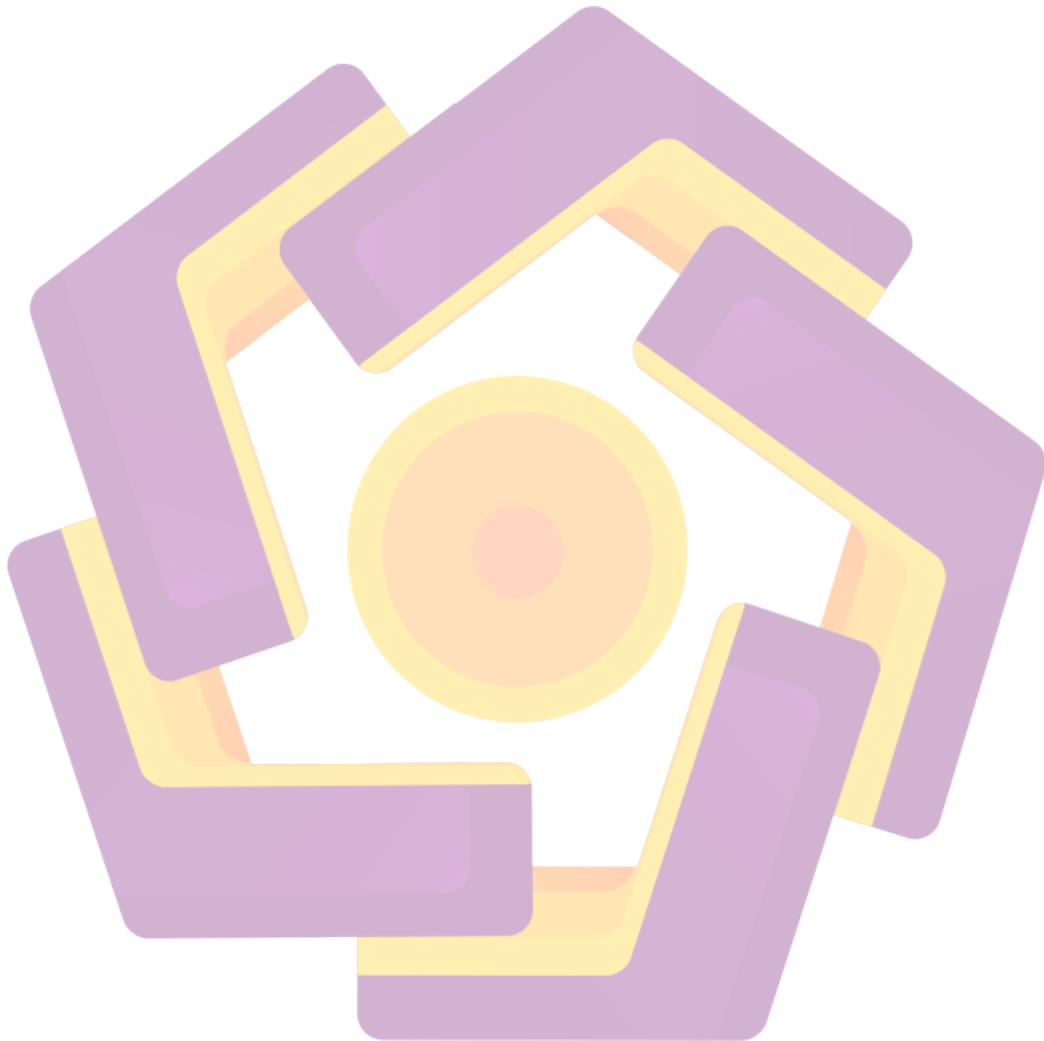
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>COVER</b> .....	<b>II</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>VI</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VII</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XV</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XVII</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 BATASAN MASALAH</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 METODE PENELITIAN</b> .....	<b>4</b>
<b>1.7 SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>

2.2	KONSEP DASAR MULTIMEDIA .....	9
2.2.1	Pengertian Multimedia .....	9
<b>2.2.2</b>	<b>Elemen Multimedia .....</b>	<b>9</b>
2.3	VIDEO .....	11
2.3.1	Standar Video .....	12
2.3.2	Kategori Video .....	12
2.3.3	Format Video .....	13
2.4	PENGERTIAN MOTION GRAPHIC .....	15
2.5	TEKNIK LIVE SHOOT .....	15
2.5.1	Tipe-Tipe Pengambilan Gambar (Shoot) .....	16
2.6	PROSES PRODUKSI .....	23
2.6.1	Pra Produksi .....	23
2.6.2	Produksi .....	23
2.6.3	Pasca Produksi .....	25
2.7	ANALISIS SWOT .....	26
2.7.1	Strengths .....	27
2.7.2	Weakness .....	27
2.7.3	Opportunities .....	27
2.7.4	Threats .....	27
2.8	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	27
2.8.1	Kebutuhan Fungsional .....	27
2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
2.9	SKALA LIKERT .....	28
2.10	MENENTUKAN INTERVAL .....	29
2.11	RUMUS PERSENTASE .....	30
2.12	TEKNIK SAMPLING .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	TINJAUAN UMUM .....	32
3.1.1	Profil Kene Coffee House .....	32
3.1.2	Logo .....	33
3.1.3	Produk Kene Coffee House .....	33
3.2	ANALISIS MASALAH .....	35
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	35

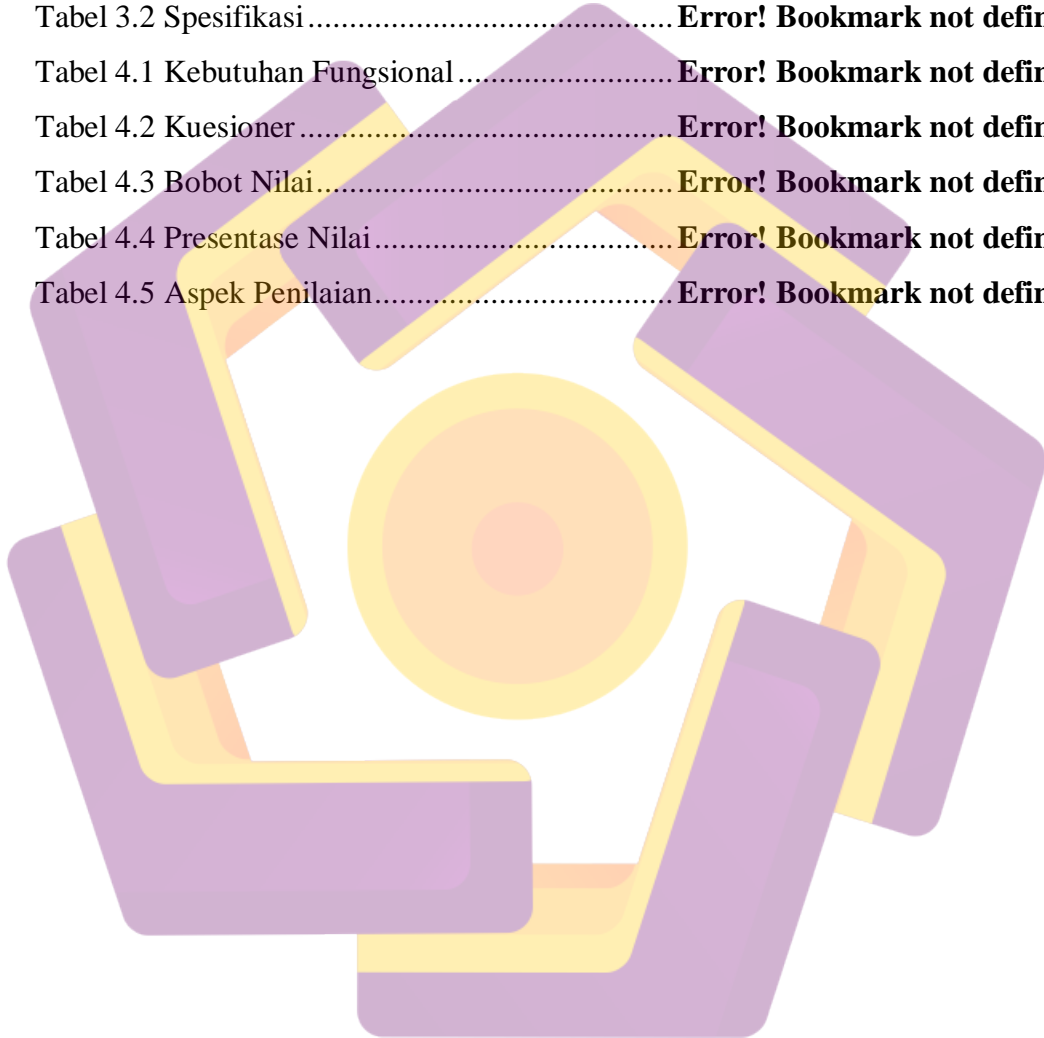
3.2.2	Analisis SWOT .....	36
3.3	SOLUSI YANG DITAWARKAN .....	38
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN .....	38
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	38
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non – Fungsional .....	39
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware.....	40
3.5	METODE PERANCANGAN.....	41
3.5.1	Scripting .....	41
<b>3.5.2</b>	<b>Story Board .....</b>	<b>43</b>
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>49</b>
4.1	PRODUKSI .....	49
4.1.1	SHOOTING.....	49
4.1.2	BACKSOUND MUSIK.....	52
4.2	PASCA PRODUKSI .....	52
4.2.1	EDITING.....	53
4.2.1.1	COLOR CORRECTION.....	55
4.2.1.2	COMPOSITING ANIMASI MOTION GRAPHIC .....	57
4.2.3	RENDERING .....	59
4.4	PEMBAHASAN.....	60
4.4.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	60
4.4.2	Pengujian <i>Beta</i> .....	62
4.4.2.1	Perhitungan Skala Likert.....	64
4.4.2.1.1	Intpretasi Skor Perhitungan.....	64
4.4.2.1.2	Hasil Perhitungan.....	64
4.5	IMPLEMENTASI .....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>67</b>
5.1	KESIMPULAN.....	67
5.2	SARAN .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>69</b>

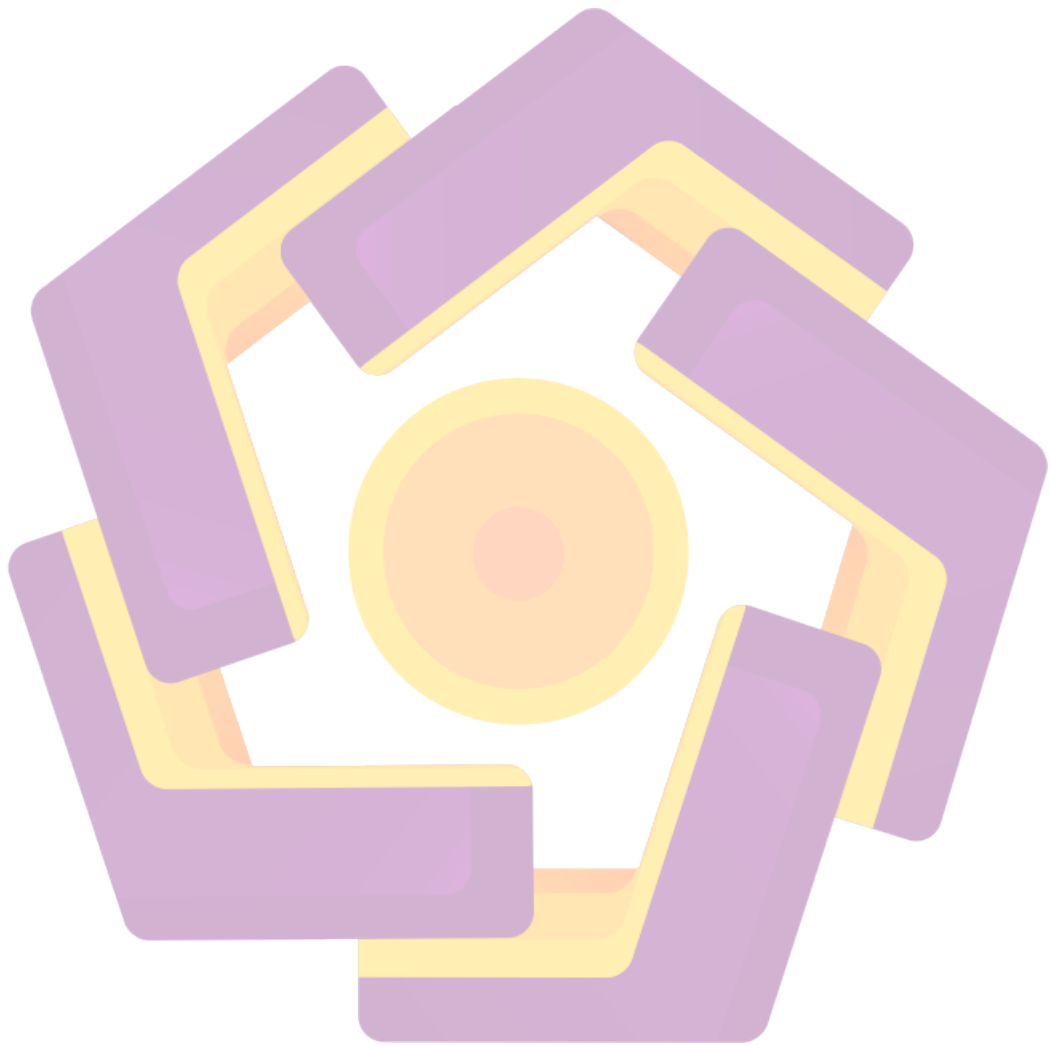
**LAMPIRAN .....1**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.1 Matriks Analisis SWOT .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.2 Spesifikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Kuesioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3 Bobot Nilai .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Presentase Nilai .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.5 Aspek Penilaian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Extreme Long Shot (ELS).....	16
Gambar 2.3 Very Long shot (VLS) .....	17
Gambar 2.4 Long shot (LS).....	17
Gambar 2.5 Medium Shot (MS).....	18
Gambar 2.6 Medium Long Shot (MLS).....	18
Gambar 2.7 Medium Close Up (MCU) .....	19
Gambar 2.8 Close Up (CU).....	19
Gambar 2.9 Big Close Up (BCU).....	20
Gambar 2.10 Extreme Close Up (ECU).....	21
Gambar 2.11 Low Angle Shot.....	22
Gambar 2.12 Eye Level Shot .....	22
Gambar 3.1 Gambar Logo Kene Coffee House .....	33
Gambar 3.2 manual brew v60 with special bean.....	33
Gambar 3.3 Cafe latte .....	34
Gambar 3.4 Rice Bowl.....	34
Gambar 3.5 Black Shrimp Pasta.....	35
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar di Kene Coffee House .....	49
Gambar 4.2 Pengambilan gambar pada biji kopi .....	50
Gambar 4.3 Wide Shot.....	51
Gambar 4.4 Medium Shot .....	51
Gambar 4.5 Close Up.....	52
Gambar 4.6 backsound music.....	52
Gambar 4.7 Memilih Resolusi Pada Sequence.....	53
Gambar 4.8 Memilih Resolusi Pada Sequence.....	54
Gambar 4.9 video yang sudah diimport dan dipilih .....	54
Gambar 4.10 Timeline Adobe Premiere CC .....	55
Gambar 4.11 Adjustment layer.....	56
Gambar 4.12 video yang sudah disamakan tone. ....	56
Gambar 4.13 Membuat Komposisi di adobe after effect .....	57

Gambar 4.14 pengaturan animasi .....	58
Gambar 4.15 Lower Third.....	58
Gambar 4.16 King Pin by Red Giant .....	59
Gambar 4.17 Adobe Media Encoder .....	59
Gambar 4.18 Penayangan di Youtube .....	66





## INTISARI

Pada era perkembangan teknologi yang semakin cepat, menyebabkan multimedia memiliki peranan yang penting disetiap kehidupan. Contohnya adalah, multimedia sebagai media informasi untuk mempermudah dalam memperkenalkan perusahaan. Salah satunya dengan menerapkan teknik live shoot yang digabungkan motion graphic. Teknik ini diterapkan untuk memperjelas tentang produk di Kene Coffee House yang terhitung baru dalam kuliner sejenis cafe.

Kene Coffee House merupakan coffee shop yang hadir dengan konsep minimalist dengan suasana yang nyaman, hangat dan *hommy* dengan menawarkan kopi dan menu-menu unggulannya. Dilengkapi ruangan *smoking* dan *nosmoking area* serta *wifi*. Berdiri sejak 28 maret 2018, Kene Coffee House mempunyai ciri khas yang ingin ditonjolkan seperti coffee dan beberapa makanan unggulannya.

Video profil merupakan gambaran informasi secara rinci mengenai seseorang atau sebuah instansi perusahaan yang telah mencapai suatu pencapaian kesuksesan, dalam hal produksi atau hasil karya yang telah dihasilkan dan diterima di kalangan masyarakat umum. Video profile ini dibuat untuk memperkenalkan atau menginformasikan Kene Coffee House produk yang ditawarkan kepada konsumen atau masyarakat luas.

**Kata Kunci:** *multimedia, video profile, motion graphic, live shoot, video.*

## **ABSTRACT**

*In the era of rapid technological development, causing multimedia has an important role in every life. An example is, multimedia as a medium of information to make it easier to introduce a company. One of them is by applying live shoot techniques that are combined motion graphics. This technique is applied to clarify the products at Kene Coffee House that are offered in a culinary-type cafe.*

*Kene Coffee House is a coffee shop that comes with a minimalist concept with a comfortable, warm and hommy atmosphere by offering coffee and superior menus. Equipped with smoking room and nosmoking area and wifi. Founded on 28 March 2018, Kene Coffee House has characteristics that want to be highlighted such as coffee and some of its superior foods.*

*A profile video is a detailed description of information about a person or a company institution that has achieved an achievement of success, in terms of production or work that has been produced and accepted among the general public. This profile video was created to introduce or inform Kene Coffee House products offered to consumers or the wider community.*

**Keyword:** *multimedia, video profile, motion graphic, live shoot, video.*

