

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UPPERS COFFEE BREWER
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Ryan Prabawa

13.12.7170

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UPPERS COFFEE BREWER
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ryan Prabawa

13.12.7170

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UPPERS COFFEE BREWER MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Prabawa

13.12.7170

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juli 2017

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UPPERS COFFEE BREWER MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Prabawa

13.12.7170

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2017

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta , 28 November 2017



Ryan Prabawa

NIM. 13.12.7170

MOTTO

”Kerjakan apa yang bisa dikerjakan, jangan menunda-nunda hingga waktunya hampir habis”

”Percayalah, Allah tak pernah salah dalam memberi rezeki kepada seseorang”

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai, jangan pernah lari dari tanggung jawab”



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 orang tua, bapak Budi Raharja dan ibu Haryati yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
2. Kepada adik saya, Ryza Wibawa dan saudara saya Yona dan Yoni yang telah memberi motivasi dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kepada bapak Agus Purwanto, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Terimakasih khususnya teman - teman saya Ivan, Johan, Rio, Ghufron, Riko, Agin, Falaq, Minol, Alexi, Bhelly yang sudah menemani dan membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
5. Terimakasih kepada teman – teman Jogja Dutch Foundation, Geast Yogyakarta, Madness, Liquid Yogyakarta, Sukadugem.
6. Terimakasih kepada Nanda Putri Nuraya beserta keluarganya yang sudah memberi semangat saya untuk mengerjakan skripsi.
7. Kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikanya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Promosi Uppers Coffee Brewer Dengan Motion Graphic dan Live Shoot” 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.

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PPERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
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
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.3 Metode Pengembangan	4
1.6.4 Metode Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia	9

2.3	Promosi	11
2.4	Definisi Live Shoot.....	12
2.4.1	Teknik Live Shoot.....	12
2.4.2	Teknik Pergerakan Kamera.....	16
2.5	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	18
2.5.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	18
2.5.2	Elemen-Elemen <i>Motion Graphic</i>	20
2.5.2.1	Pembuat.....	20
2.5.2.2	Ide Yang Unik.....	21
2.5.2.3	Alat.....	21
2.5.2.4	Media	21
2.5.2.5	Bahan	21
2.5.3	Tahapan Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	22
2.5.3.1	Tahap Pra Produksi	22
2.5.3.2	TahapProduksi	24
2.5.3.3	Tahap Pasca Produksi	24
2.6	Dasar Teori Video.....	25
2.1.1	Video.....	25
2.1.2	Animasi	26
2.1.3	Jenis-jenis Animasi	27
2.7	Format File Video.....	28
2.8	Analisi SWOT	30
2.9	AnalisisKebutuhan Sistem.....	33
2.9.1	Jenis-jenis Animasi	33
2.9.2	Kebutuhan Non Fungsional	34
2.10	Evaluasi.....	34
2.10.1	Skala Likert.....	34
2.10.2	Rumusan Presentase Skala Likert	34
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Deskripsi Objek	36
3.1.2	Visi.....	37

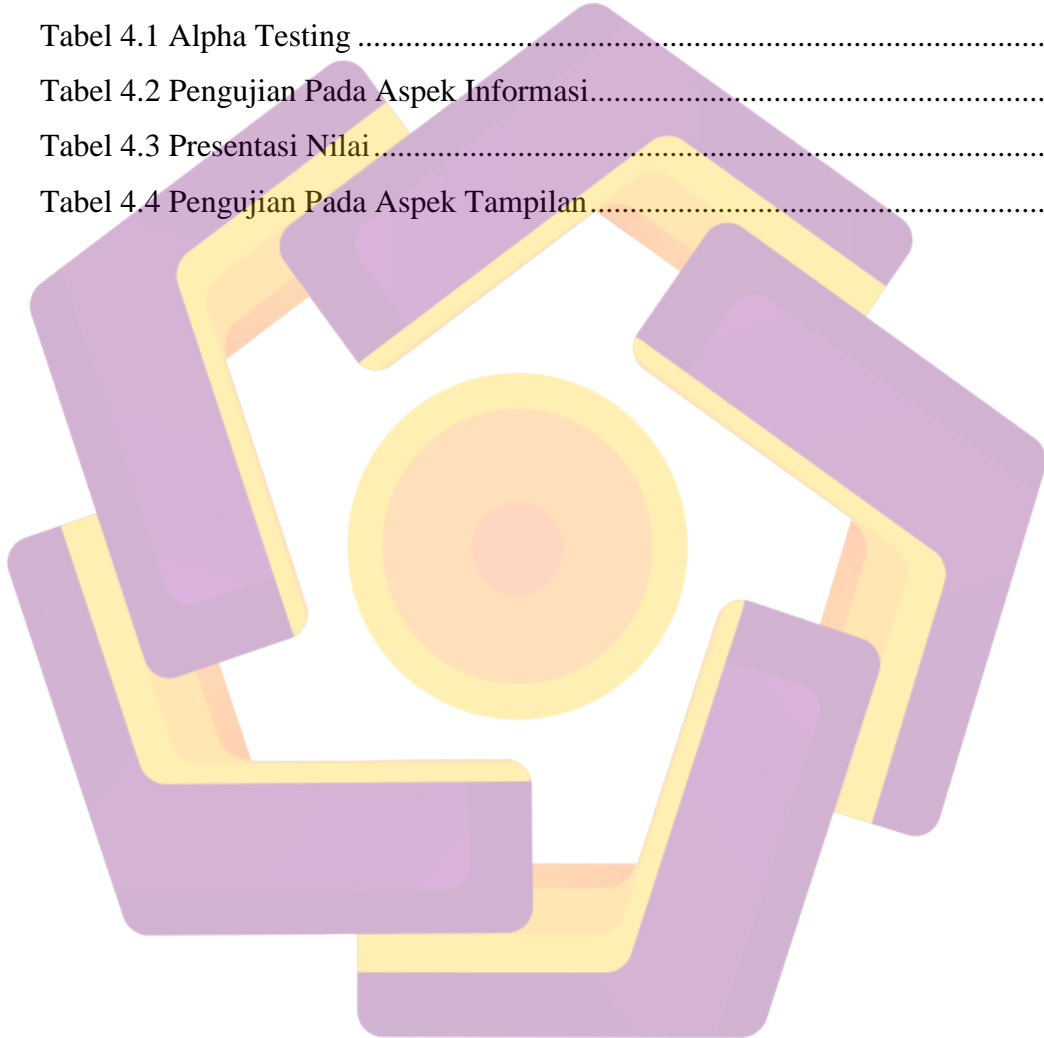
3.1.3	Misi	37
3.2.	Pengumpulan Data.....	37
3.2.1.	Wawancara.....	37
3.2.2.	Observasi.....	39
3.3	Analisis	41
3.3.1	Analisis SWOT	41
3.3.1.1	Kelemahan	44
3.3.1.2	Solusi.....	45
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	46
3.3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	47
3.3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	47
3.3.3.3	Kebutuhan Brainware	48
3.4	Rancangan Pra-Produksi.....	49
3.4.1	Rancangan Konsep Iklan	49
3.4.2	Rancangan Desain.....	49
3.4.3	Rancangan Naskah Iklan.....	50
3.4.4	Rancangan Storyboard	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Produksi	59
4.1.1	<i>Shooting</i>	59
4.1.2	Pembuatan Aset Animasi	61
4.1.2.1	Proses Pembuatan Aset Animasi	61
4.1.3	Backsound Musik.....	63
4.2	Pasca Produksi	63
4.2.1	Composition.....	64
4.2.1.1	Proses Motion Grafis	64
4.2.2	<i>Editing</i>	67
4.2.3	<i>Rendering</i>	70
4.3	Evaluasi.....	71
4.3.1	Alpha Testing.....	72
BAB V PENUTUP		82

5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	83
	DAFTAR PUSTAKA.....	84
	LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

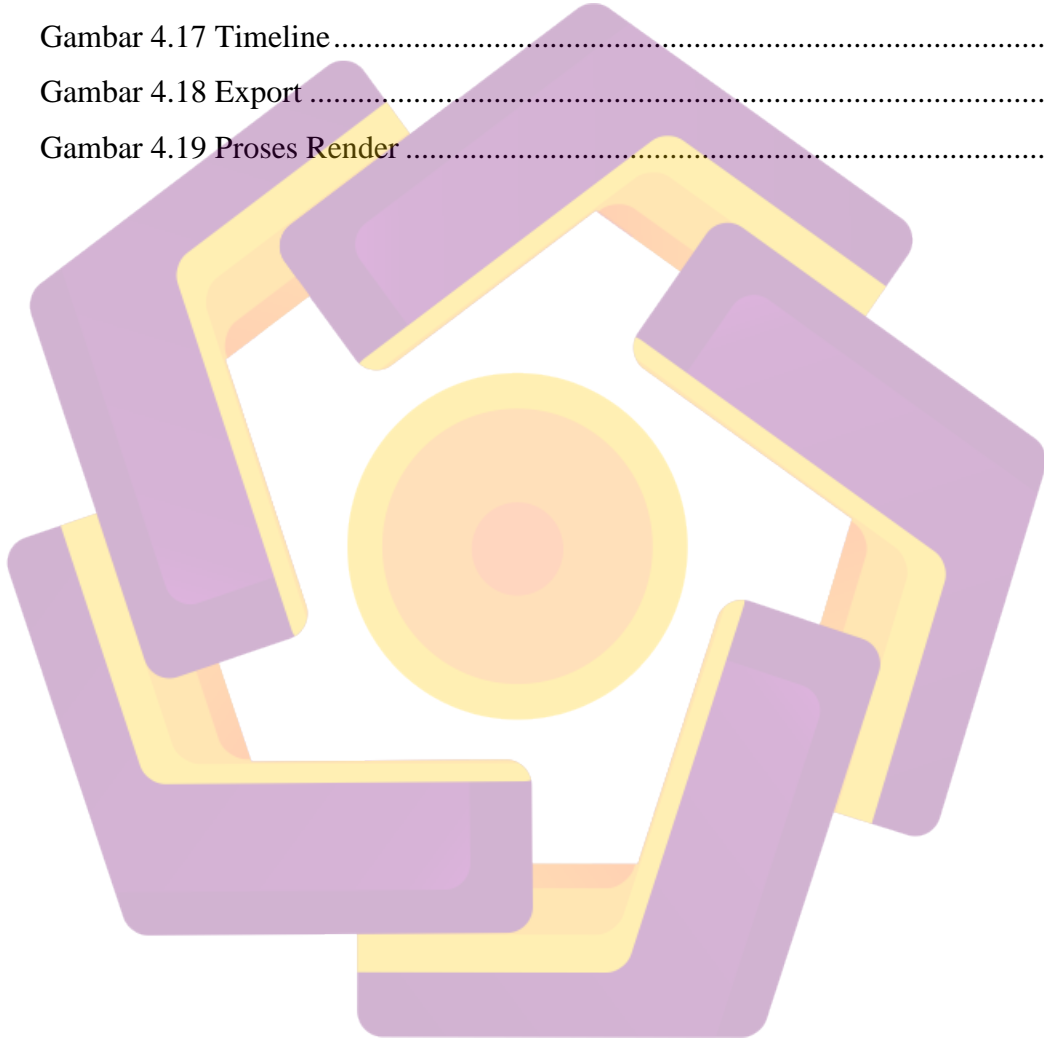
Tabel 2.1 SWOT Matriks	33
Tabel 2.2 Rumus Presentasi.....	35
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban	35
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	41
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard.....	54
Tabel 4.1 Alpha Testing	72
Tabel 4.2 Pengujian Pada Aspek Informasi.....	73
Tabel 4.3 Presentasi Nilai.....	78
Tabel 4.4 Pengujian Pada Aspek Tampilan.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Virtual Reality	11
Gambar 2.3 contoh extreme close up	13
Gambar 2.4 contoh close up	13
Gambar 2.5 contoh medium close up	14
Gambar 2.6 contoh $\frac{3}{4}$ shot.....	14
Gambar 2.7 contoh full shot	14
Gambar 2.8 contoh long shot.....	15
Gambar 2.9 contoh medium long shot.....	15
Gambar 2.10 Pan	16
Gambar 2.11 TILT	17
Gambar 2.12 Dolly	17
Gambar 2.13 Pedestal	18
Gambar 2.14 Tampilan Animasi Motion Graphic.....	20
Gambar 2.15 Contoh Storyboard.....	24
Gambar 3.1 CV Uppers Coffee Berwer Yogyakarta.....	36
Gambar 3.2 Brosur promo akhir tahun.....	39
Gambar 3.3 Instagram Uppers Coffee Brewer Yogyakarta	40
Gambar 3.4 Desain Karakter Petani Kopi	50
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar di Caffe Uppers Yogyakarta	59
Gambar 4.2 Angel Long Shot.....	60
Gambar 4.3 Angel Medium Shot.....	60
Gambar 4.4 Angel Close Shot	61
Gambar 4.3 Karakter Line Art.....	62
Gambar 4.4 Hasil Akhir Karakter	62
Gambar 4.5 Aset Gambar	63
Gambar 4.6 Backsound Free dari Youtube	63
Gambar 4.7 Membuat Komposisi Baru.....	64
Gambar 4.8 Mengimpor Gambar.....	65
Gambar 4.9 Tampilan Proses Compositing.....	65

Gambar 4.10 Transformasi Dasar.....	66
Gambar 4.11 Tampilan Objek Setelah diberi Effect Puppet	66
Gambar 4.12 Tampilan Render Video After Effect	67
Gambar 4.13 Memilih Video yang Akan Diedit	68
Gambar 4.14 Memilih Video yang Akan Diedit	68
Gambar 4.15 Menyusun Video.....	69
Gambar 4.16 Import Animasi.....	69
Gambar 4.17 Timeline.....	70
Gambar 4.18 Export	70
Gambar 4.19 Proses Render	71



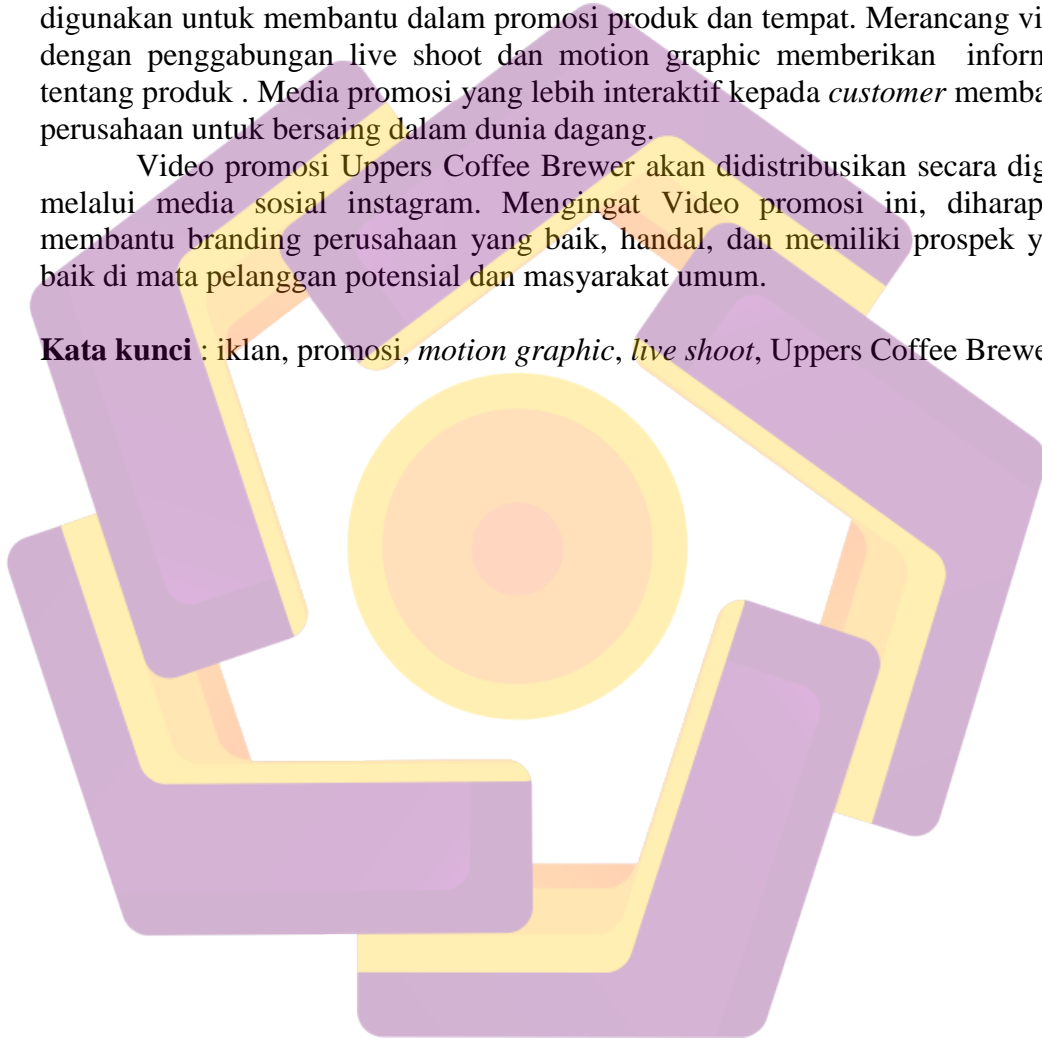
INTISARI

Uppers Coffee Brewer adalah salah satu dari banyak warung coffee di Yogyakarta yang belum lama bergerak dalam usaha . Perusahaan ini harus dapat bersaing dengan warung coffee yang lainnya. Kebutuhan promosi produk adalah penting untuk memperkenalkan prduk dan kualitasnya. Kualitas media promosi juga ikut membantu reputasi perusahaan sehingga dapat menciptakan branding perusahaan yang terpercaya.

Video promosi merupakan salah satu media informasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam promosi produk dan tempat. Merancang video dengan penggabungan live shoot dan motion graphic memberikan informasi tentang produk . Media promosi yang lebih interaktif kepada *customer* membantu perusahaan untuk bersaing dalam dunia dagang.

Video promosi Uppers Coffee Brewer akan didistribusikan secara digital melalui media sosial instagram. Mengingat Video promosi ini, diharapkan membantu branding perusahaan yang baik, handal, dan memiliki prospek yang baik di mata pelanggan potensial dan masyarakat umum.

Kata kunci : iklan, promosi, *motion graphic*, *live shoot*, Uppers Coffee Brewer



ABSTRACT

Uppers Coffee Brewer is one of many coffee shops in Yogyakarta that has recently moved in business. This company should be able to compete with other coffee shops. The need for product promotion is important for its use and quality. The quality of promotional media also help the achievement of companies that can create a trusted corporate branding.

Promotional video is one of the media information that can be used to assist in promotion of product and place. Designing videos with live shoot merging and motion graphics provide information about the product. A more interactive promotional media to the customer helps the company to compete in the world of commerce.

*Uppers Coffee Brewer's promotional video will be distributed digitally through social media *instagram*. Given this promotional video, it is expected to help branding the company is good, reliable, and have good prospects in the eyes of potential customers and the general public.*

Keywords : *advertisement, motion graphic, live shoot, Uppers Coffee Brewer*

