

**PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TATA CARA MEMBUAT KOPI KHAS  
KALIMANTAN BARAT DI WARONG KAFEIN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHICS**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Akhmad Apriyandi                      15.01.3511**

**M Hidayatullah Nahrawi              15.01.3541**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



PENGESAHAN  
**PERSETUJUAN**  
TUGAS AKHIR

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TATA CARA MEMBUAT KOPI  
KHAS KALIMANTAN BARAT DI WARONG KAFEIN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akhmad Apriyandi** 15.01.3511

**M Hidayatullah Nahrawi** 15.01.3541

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

**Dosen Pembimbing**

Ahlihi Masruro, M.Kom  
NIK. 190302148

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TATA CARA MEMBUAT KOPI  
KHAS KALIMANTAN BARAT DI WARONG KAFEIN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akhmad Apriyandi** 15.01.3511

**M Hidayatullah Nahrawi** 15.01.3541

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulistiyono, M.kom.**  
NIK. 190302248

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 20 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TATA CARA MEMBUAT KOPI  
KHAS KALIMANTAN BARAT DI WARONG KAFEIN DENGAN  
MENGUNAKAN METODE LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Akhmad Apriyandi** 15.01.3511

**M Hidayatullah Nahrawi** 15.01.3541

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302105



**Agus Fatkhurohman, M.Kom.**  
NIK. 190302249



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 20 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

MOTTO

*"Tang mambayku terus berkolaborasi untuk tujuan-tujuan bangsa"*

**PERNYATAAN**

*"Setiap orang memiliki kemampuan untuk menjadi sukses yang tidak terbatas"*

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 20 Februari 2018



Akhmad Apriyandi  
NIM. 15.01.3511



M Hidayatullah Nahrawi  
NIM. 15.01.3541

## MOTTO

*“Yang membuatku terus berkembang adalah tujuan-tujuan hidupku”*

(Muhammad Ali)

*“Usaha akan membuahkan hasil setelah seseorang tidak menyerah”*

(Napoleon Hill)

*“Dan tanah yang baik, tanaman-tanamannya tumbuh subur dengan seizin Allah; dan tanah yang tidak subur, tanaman-tanamannya hanya tumbuh merana. Demikianlah Kami mengulangi tanda-tanda kebesaran (Kami) bagi orang-orang yang bersyukur”*

(Surat Al-A'raf Ayat 58)

*“Kepribadianmu yang kelak akan menentukan masa depan yang tak terlihat bagaikan lautan yang tak tampak ujungnya”*

(M Hidayatullah Nahrawi)



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena telah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya mempersembahkan tugas akhir ini untuk :

- Bapak dan ibu tercinta yang tak henti-henti mendo'akan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang.
- Untuk abang dan adikku terima kasih atas dukungannya selama ini.
- Terima kasih untuk wanita yang selalu mendukungku selama ini Eka Kurniawati.
- Dosen Pembimbing Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom yang telah membimbing saya dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
- Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama menempuh kuliah.
- Terima kasih kepada saudara seperjuangan M Hidayatullah Nahrawi.
- Terima kasih kepada teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

**TERIMA KASIH...**



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena telah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya mempersembahkan tugas akhir ini untuk :

- Bapak dan ibu tercinta yang tak henti-henti mendo'akan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang.
- Untuk adikku terima kasih atas dukungannya selama ini.
- Terima kasih untuk wanita yang selalu mendukungku selama ini Amalia Eka Trisnawati.
- Dosen Pembimbing Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom yang telah membimbing saya dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
- Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama menempuh kuliah.
- Terima kasih kepada saudara seperjuangan Akhmad Apriyandi.
- Terima kasih kepada teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

**TERIMA KASIH...**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan banyak nikmat, taufik dan hidayah. Sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan video simulasi tata acara membuat kopi khas Kalimantan Barat di warung kafein dengan menggunakan metode *live shoot* dan *motion graphics*” dengan baik tanpa ada halangan yang berarti.

Tugas akhir ini telah saya selesaikan dengan maksimal berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya sampaikan banyak terima kasih kepada segenap pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Diluar itu, penulis sebagai manusia biasa menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, baik dari segi tata bahasa, susunan kalimat maupun isi. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati, saya selaku penyusun menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Demikian yang bisa saya sampaikan, semoga tugas akhir ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat nyata untuk masyarakat luas.

Yogyakarta, 20 Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Video.....	9
2.2.1 Pengertian Video.....	9
2.2.2 Standar Video.....	9
2.2.3 Jenis-Jenis Video.....	11
2.3 Simulasi.....	12

2.3.1 Metode Simulasi .....	13
2.3.2 Jenis-jenis Simulasi .....	13
2.4 Live Shoot .....	14
2.4.1 Unsur Teknis dalam Live Shoot .....	14
2.5 Motion Graphics .....	15
2.5.1 Metode Motion Graphics .....	16
2.5.1.1 Timming .....	16
2.5.1.2 Pergerakan .....	16
2.5.1.3 Atraksi.....	16
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>17</b>
3.1 Deskripsi Warong Kafein.....	17
3.1.1 Struktur Oraganisasi .....	18
3.2. Identifikasi Masalah .....	18
3.3 Kebutuhan Fungsional .....	20
3.3.1 Kebutuhan Informasi .....	20
3.4 Non Fungsional .....	20
3.4.1 Kebutuhan Hardwere .....	20
3.4.2 Kebutuhan Software .....	21
3.5 Perancangan Video Simulasi .....	22
3.5.1 Tahapan Pra Produksi .....	23
3.5.1.1 Perancangan Ide Cerita.,.....	23
3.5.1.2 Konsep Video Simulasi .....	23
3.5.1.3 Naskah.....	24
3.5.1.4 Storyboard.....	25
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>

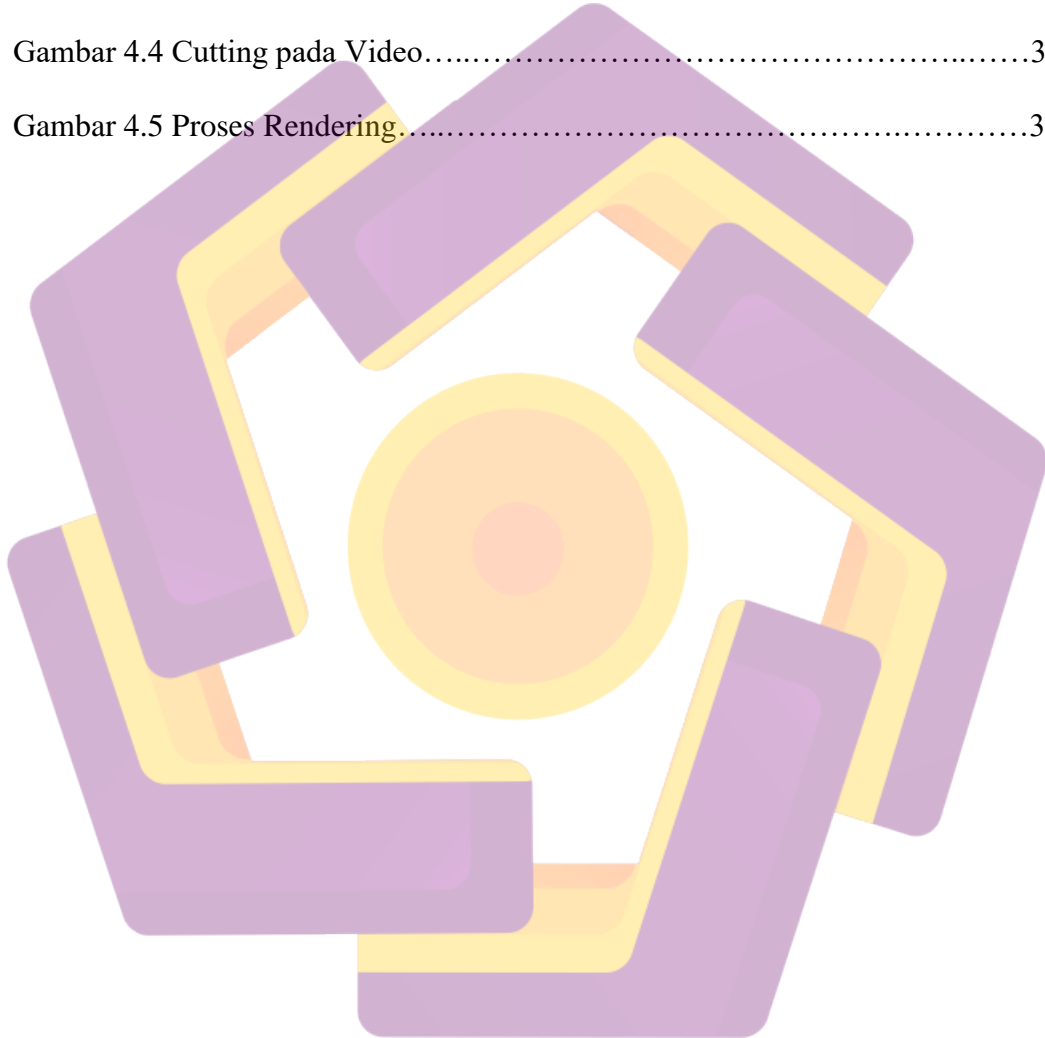
4.1 Implementasi .....	28
4.1.1 Persiapan Perangkat Produksi.....	29
4.1.2 Singkronasi Jadwal Produksi.....	31
4.1.3 Proses Pengambilan Video (Shooting).....	32
4.1.4 Hasil Pengambilan Video.....	32
4.1.5 Compositing dan Editing.....	33
4.1.6 Editing Video.....	33
4.1.7 Mengevaluasi / Review Editing.....	35
4.1.8 Rendering.....	35
4.2 Pembahasan.....	36
4.2.1 Testing.....	36
4.2.2. Kelebihan dan Kelemahan.....	38
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>40</b>
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran.....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara.....	18
Tabel 3.2 Perlengkapan Produksi.....	20
Tabel 3.3 Perlengkapan Editing.....	21
Tabel 3.4 Perangkat Lunak.....	22
Tabel 3.5 Naskah.....	24
Tabel 3.6 Rancangan Storyboard.....	25
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi.....	29
Tabel 4.2 Jadwal Produksi.....	31
Tabel 4.3 Tabel hasil Testing Pertama (Alpha Test).....	37
Tabel 4.4 Tabel Hasil Testing Kedua (Beta Test).....	38
Tabel 4.5 Tabel Hasil Testing Ketiga (Beta Test).....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Perancangan Video Profil.....	22
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi.....	28
Gambar 4.2 Hasil Shooting.....	33
Gambar 4.3 Import File.....	34
Gambar 4.4 Cutting pada Video.....	35
Gambar 4.5 Proses Rendering.....	36



## INTISARI

Kopi adalah minuman hasil seduhan biji kopi yang telah disangrai dan dihaluskan menjadi bubuk - bubuk Kopi merupakan salah satu komoditas di dunia yang dibudidayakan lebih dari 50 negara. Dua varietas pohon kopi yang dikenal secara umum yaitu Kopi Robusta (*Coffea canephora*) dan Kopi Arabika (*Coffea arabica*), Kopi juga sebagai penetralan yang membuahkan hasil yang alami dari biji kopi.

Penulis melihat sekarang ini meningkatnya konsumsi kopi di Indonesia dan perkembangan berbagai macam jenis kopi yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia yang masing-masing daerah ingin memperkenalkan kopi khas daerahnya dengan cara menjelaskan serangkaian proses pengolahan yang panjang dari biji kopi untuk menjadi minuman kopi. Didalam persaingan demikian ketat, tentunya para pembuat kopi harus berani berinovasi dan menghasilkan sesuatu yang berbeda untuk menjadi yang terbaik di antara yang lainnya.

Penulis berencana untuk membuat video dalam bentuk simulasi dengan metode *live shoot* dan *motion graphics*. Dimana nanti terdapat pemberitahuan cara pembuatan kopi sebelum dapat di minum, dengan racikan Warong Kafein. Penulis ingin mengeksplorasi kopi lebih dalam lagi dan mengembangkannya untuk menghasilkan suatu karya yang nanti diharapkan dapat dipakai oleh Warong Kafein, dalam membantu persaingan dengan kompetitor yang lain.

**Kata Kunci:** Kopi, Bentuk video simulasi dengan menggunakan metode *Live shoot* dan *motion graphics*, Warong Kafein.



## **ABSTRACT**

*Coffee is a beverage that has been roasted coffee beans and mashed into powder - Coffee powder is one of the world's commodities are cultivated more than 50 countries. Two common coffee tree varieties are Robusta Coffee (Coffea canephora) and Arabica Coffee (Coffea arabica), Coffee also as a neutralizer that produces a natural result from coffee beans.*

*The author sees today the increasing consumption of coffee in Indonesia and the development of various types of coffee originating from regions in Indonesia where each region wants to introduce its specialty coffee by describing a series of long processing processes from coffee beans to coffee drinks. in such a tight competition, of course, the coffee makers must dare to innovate and produce something different to be the best among the others.*

*The author plans to make videos in the form of simulations with live shoot and motion graphics methods. Where there will be a notice how to make coffee before it can be drinking, with concoction Warong Caffeine. The author wants to explore the coffee more deeply and develop it to produce a work that would later be expected to be used by Warong Caffeine, in helping the competition with other competitors.*

**Keywords:** *Coffee, Shape simulation video using Live shoot and motion graphics method, Warong Kafein.*

