

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA  
VIDEO IKLAN KOPION COFFEE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Andi Nurcholis B. Asapa**

**16.12.9255**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA  
VIDEO IKLAN KOPION COFFEE YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Andi Nurcholis B. Asapa**

**16.12.9255**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC  
PADA VIDEO IKLAN KOPION COFFEE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andi Nurcholis B. Asapa**

**16.12.9259**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 September 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC  
PADA VIDEO IKLAN KOPION COFFEE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andi Nurcholis B. Asapa**

**16.12.9255**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Juli 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

\_\_\_\_\_

**Agus Fatkhurohman, S.Kom**

**NIK. 190302249**

\_\_\_\_\_

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

\_\_\_\_\_

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## LEMBAR PERNYATAAN

### 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 November, 2021



Andi Nurhqlis B. Asapa  
NIM. 16.12.9255

## MOTTO

“Terbentur, Terbentur, Terbentur, Terbentuk.”

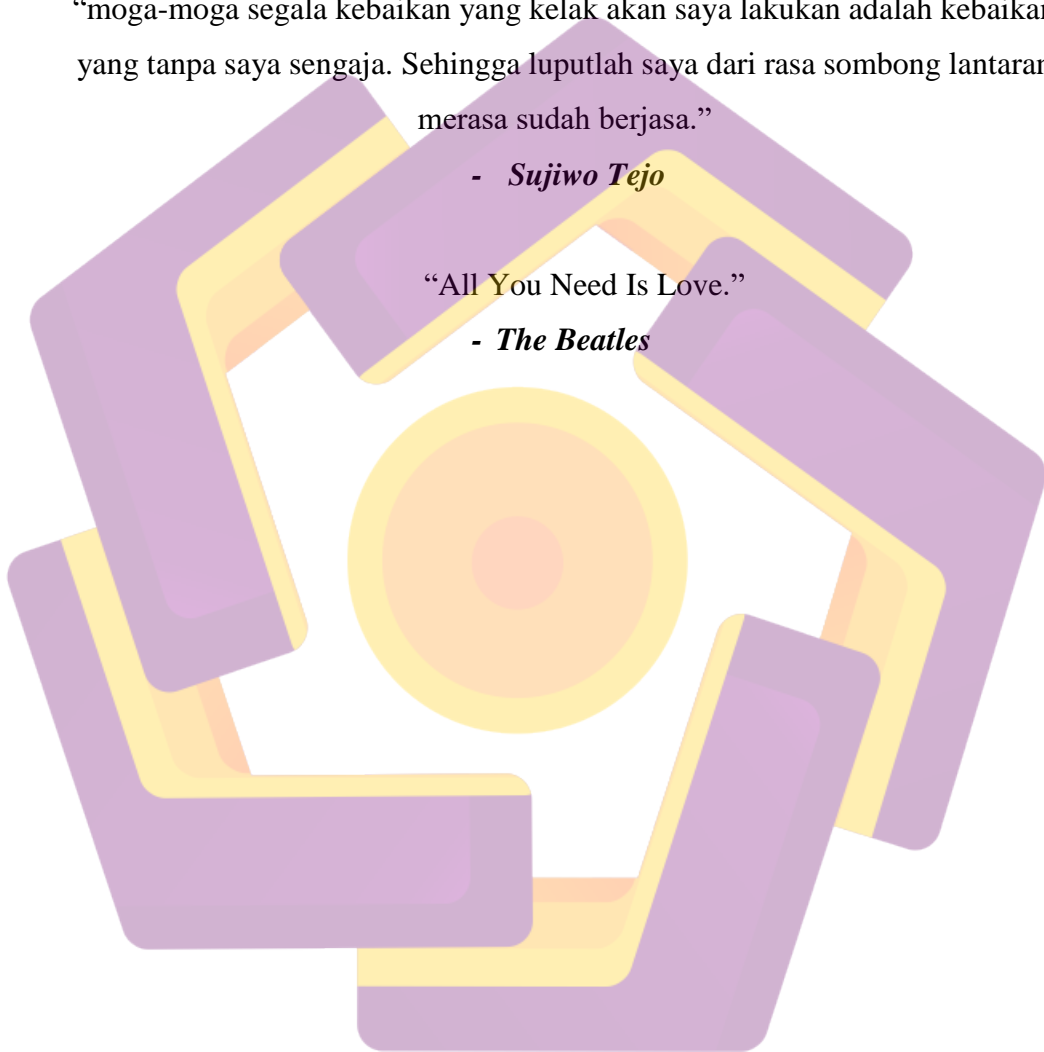
- *Tan Malaka*

“moga-moga segala kebaikan yang kelak akan saya lakukan adalah kebaikan yang tanpa saya sengaja. Sehingga luputlah saya dari rasa sombong lantaran merasa sudah berjasa.”

- *Sujiwo Tejo*

“All You Need Is Love.”

- *The Beatles*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan energi yang lebih kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada teman-teman yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Etta dan Ibu saya yang selalu men-dukung-panjat-doa-kan nasib saya agar selalu disertai dengan ke-selamat-sukses-an dan terhindar dari segala macam lika-liku-luka kepelikan jauh dari rumah. Rasa terima kasih yang selama ini saya miliki (dan hingga nanti) tidak akan pernah cukup untuk mengelap keringat kalian dalam membesarkan saya.
2. Adik-adik saya, Ade Uci dan Ade Batari, yang tidak pernah berhenti memotivasi saya untuk menjadi *Big Brother* yang *Good As Gold, As Well, And As-syikk*.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha M,Kom selaku dosen pembimbing saya yang selalu meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing saya dan skripsi saya ke jalan yang baik dan benar. Terima kasih banyak atas ilmu dan bimbingannya.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajar serta memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya selama menempuh perkuliahan.
5. Teman-teman Amikom yang beberapa menyebalkan tapi tetap baik hatinya, Terimakasih atas semua ilmu dan perasaan-perasaannya. Mari simpan dan kunci kenangan baik, di kening kita masing-masing.
6. Spesies-spesies yang selalu mengganggu suasana hati saya sebagai seorang pria *pisces* dengan pertanyaan kapan lulus/wisuda/sukses, semoga kalian bisa lebih kreatif dalam berbusa-basi.
7. Yusi yang selalu tepat waktu menyelamatkan kesendirian saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic pada Video Iklan Kopion Coffee Yogyakarta.” Skripsi ini disusun oleh penulis guna memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis berharap, dengan adanya skripsi ini dapat menambah referensi para pembaca secara khusus Mahasiswa Sistem Informasi dan secara umum bagi kalangan umum.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua dan saudara-saudara yang selalu menyemangati penulis dalam segala hal.
6. Teman-teman Universitas Amikom yang telah memberikan dukungan selama penulis menempuh perkuliahan dan mengerjakan skripsi.
7. Bapak Adi selaku pemilik Kopion Coffee Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian sebagai syarat penyusunan skripsi.

Dalam pembuatan skripsi ini telah dilakukan dengan segala usaha semaksimal mungkin. Namun, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran guna membangun kesempurnaan



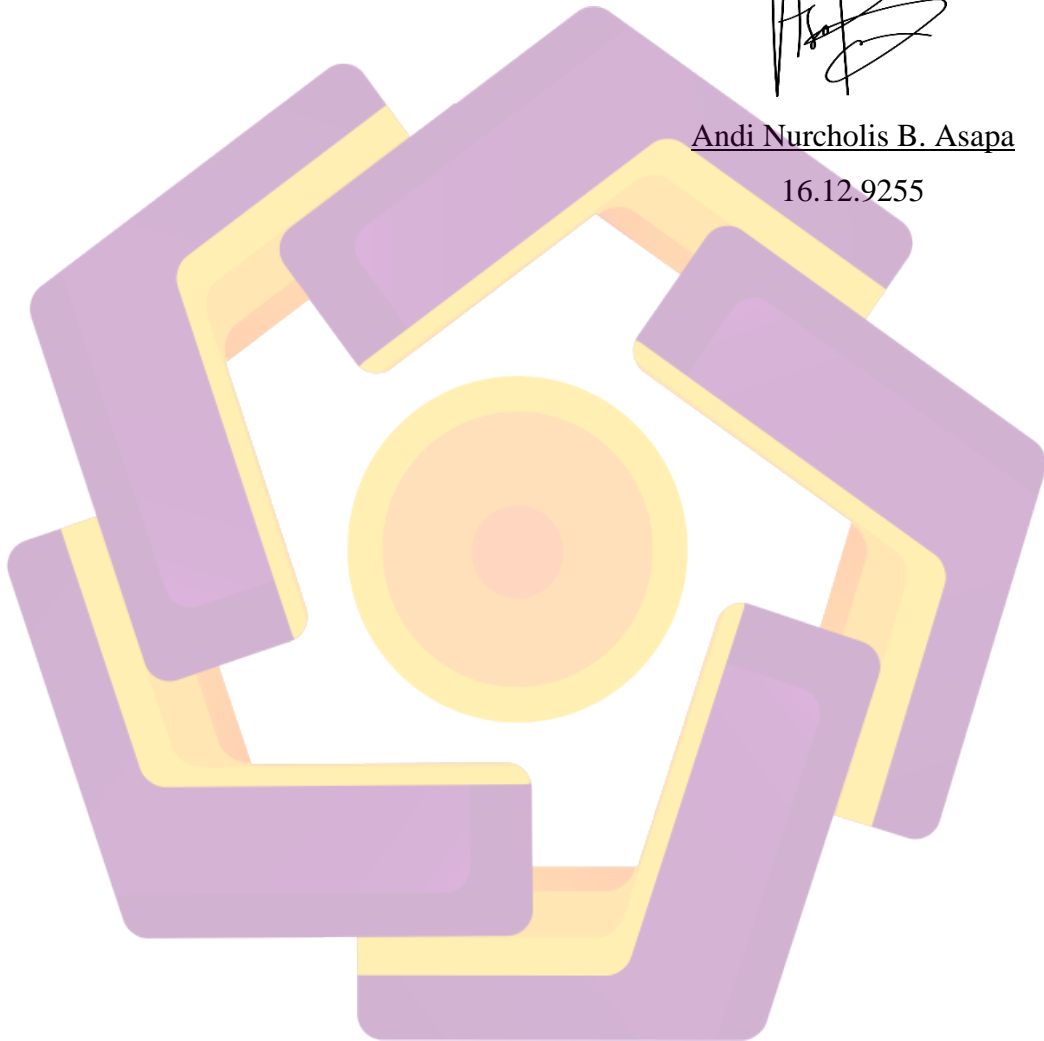
skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 22 November, 2021



Andi Nurholis B. Asapa

16.12.9255



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| Judul .....                                    | i    |
| Lembar Persetujuan .....                       | ii   |
| Lembar Pengesahan .....                        | iii  |
| Lembar Pernyataan .....                        | iv   |
| MOTTO .....                                    | v    |
| PERSEMBAHAN .....                              | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                           | vii  |
| DAFTAR ISI .....                               | ix   |
| DAFTAR TABEL .....                             | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xiv  |
| INTISARI .....                                 | xvi  |
| ABSTRACT .....                                 | xvii |
| 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 Penelitian .....              | 4    |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat Umum .....               | 4    |
| 1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta ..... | 4    |
| 1.6 Metode Penelitian .....                    | 4    |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....            | 4    |

|                                   |                                       |          |
|-----------------------------------|---------------------------------------|----------|
| 1.6.2                             | Metode Analisis.....                  | 5        |
| 1.6.3                             | Metode Perancangan dan Pembuatan..... | 5        |
| 1.6.4                             | Metode Evaluasi.....                  | 6        |
| 1.7                               | Sistematika Penulisan.....            | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b> |                                       | <b>8</b> |
| 2.1                               | Kajian Pustaka.....                   | 8        |
| 2.2                               | Konsep Dasar Multimedia.....          | 11       |
| 2.2.1                             | Definisi Multimedia.....              | 11       |
| 2.2.2                             | Jenis-jenis Multimedia.....           | 11       |
| 2.2.3                             | Unsur-unsur Multimedia.....           | 11       |
| 2.2.4                             | Definisi Video.....                   | 12       |
| 2.2.5                             | Kategori Video.....                   | 12       |
| 2.2.6                             | Format File Video.....                | 13       |
| 2.3                               | Konsep Dasar Iklan.....               | 15       |
| 2.3.1                             | Definisi Iklan.....                   | 15       |
| 2.3.2                             | Jenis-jenis Iklan.....                | 15       |
| 2.3.3                             | Fungsi dan Tujuan Iklan.....          | 16       |
| 2.4                               | Konsep Dasar Live Shoot.....          | 17       |
| 2.5                               | Konsep Dasar Motion Graphic.....      | 17       |
| 2.5.1                             | Definisi Motion Graphic.....          | 17       |
| 2.5.2                             | Metode Motion Graphic.....            | 18       |
| 2.6                               | Metode Analisis.....                  | 19       |
| 2.6.1                             | Analisis SWOT.....                    | 19       |
| 2.7                               | Tahap Produksi.....                   | 21       |
| 2.7.1                             | Pra-produksi.....                     | 21       |
| 2.7.2                             | Produksi.....                         | 21       |

|         |   |    |
|---------|---|----|
| 2.7.3   | Pasca Produksi .....                                      | 21 |
| 2.8     | Metode Evaluasi .....                                     | 22 |
| 2.8.1   | Perhitungan Skala Likert .....                            | 22 |
| BAB III | .....   | 24 |
| 3.1     | Tinjauan Umum .....                                       | 24 |
| 3.1.1   | Informasi Umum Perusahaan .....                           | 24 |
| 3.1.2   | Visi dan Misi .....                                       | 25 |
| 3.1.3   | Fasilitas .....   | 25 |
| 3.1.4   | Produk .....  | 25 |
| 3.1.5   | Alamat .....  | 25 |
| 3.2     | Pengumpulan Data .....                                    | 26 |
| 3.2.1   | Observasi .....   | 26 |
| 3.2.2   | Wawancara .....   | 26 |
| 3.3     | Analisis .....  | 27 |
| 3.3.1   | Analisis SWOT .....                                       | 27 |
| 3.3.2   | Analisis Kebutuhan .....                                  | 30 |
| 3.4     | Tahap Pra Produksi .....                                  | 34 |
| 3.4.1   | Ide Cerita .....  | 34 |
| BAB IV  | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....                         | 38 |
| 4.1     | Produksi .....  | 38 |
| 4.1.1   | Pengambilan Gambar .....                                  | 38 |
| 4.1.2   | Pembuatan Motion graphic .....                            | 42 |
| 4.1.3   | Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Teks pembuka video .....  | 43 |
| 4.1.4   | Pembuatan Motion Graphic Informasi Fasilitas .....        | 46 |
| 4.1.5   | Pemilihan <i>Back sound</i> dan <i>Sound Effect</i> ..... | 52 |
| 4.2     | Pasca Produksi .....                                      | 53 |

|                     |  |    |
|---------------------|--|----|
| 4.2.1               | Capturing/Importing Video .....                              | 53 |
| 4.2.2               | Editing .....  | 58 |
| 4.2.3               | <i>Rendering</i> .....                                       | 64 |
| 4.3                 | Evaluasi.....  | 65 |
| 4.3.1               | Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir Video.. | 66 |
| 4.3.2               | Kuesioner Umum.....  | 67 |
| 4.3.3               | Kuesioner Ahli Multimedia .....                              | 71 |
| 4.3.4               | Implementasi .....   | 73 |
| 4.3.5               | Publish Media.....   | 74 |
| BAB V PENUTUP.....  |  | 75 |
| 5.1                 | Kesimpulan .....   | 75 |
| 5.2                 | Saran .....  | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA..... |  | 76 |
| LAMPIRAN .....      |  | 78 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian .....          | 10 |
| Tabel 2. 2 Contoh Matriks SWOT.....               | 20 |
| Tabel 2. 3 Pengkategorian Skor Jawaban.....       | 23 |
| Tabel 3. 1 Tabel Matriks SWOT .....               | 28 |
| Tabel 3. 2 Peralatan Produksi.....                | 31 |
| Tabel 3. 3 Tabel Pasca Produk .....               | 32 |
| Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....        | 32 |
| Tabel 3. 5 Tabel Kru.....                         | 33 |
| Tabel 3. 6 Storyboard .....                       | 36 |
| Tabel 4. 1 Pengambilan Gambar .....               | 38 |
| Tabel 4. 2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional..... | 66 |
| Tabel 4. 3 Kuesioner Umum .....                   | 68 |
| Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai .....                | 68 |
| Tabel 4. 5 Tabel Presentase Nilai .....           | 69 |
| Tabel 4. 6 Kuisisioner Ahli Multimedia.....       | 71 |
| Tabel 4. 7 Bobot Nilai .....                      | 72 |
| Tabel 4. 8 Presentase Nilai .....                 | 72 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3. 1 Logo Kopion Coffee Yogyakarta ..... | 24 |
| Gambar 4. 1 Membuat Komposisi.....              | 43 |
| Gambar 4. 2 Membuat Text.....                   | 43 |
| Gambar 4. 3 Membuat 3 Layer Text .....          | 44 |
| Gambar 4. 4 Menggunakan Masking Tool.....       | 44 |
| Gambar 4. 5 Position Text.....                  | 45 |
| Gambar 4. 6 Position Text.....                  | 45 |
| Gambar 4. 7 Effect CC Cross Blur .....          | 46 |
| Gambar 4. 8 Ekspor Motion Graphic .....         | 46 |
| Gambar 4. 9 Graphic Asset.....                  | 47 |
| Gambar 4. 10 New Composition .....              | 48 |
| Gambar 4. 11 Composition Settings.....          | 48 |
| Gambar 4. 12 Membuat teks.....                  | 49 |
| Gambar 4. 13 Pre-Compose.....                   | 49 |
| Gambar 4. 14 mengaktifkan 3D Camera.....        | 50 |
| Gambar 4. 15 Anchor Point.....                  | 50 |
| Gambar 4. 16 Keyframe .....                     | 51 |
| Gambar 4. 17 Easy Ease .....                    | 51 |
| Gambar 4. 18 Graph Editor .....                 | 51 |
| Gambar 4. 19 Essential Graphic .....            | 52 |
| Gambar 4. 20 Background dan Sound Effect .....  | 53 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 21 Import Video.....                | 54 |
| Gambar 4. 22 Membuat Sequence.....            | 54 |
| Gambar 4. 23 Timeline.....                    | 55 |
| Gambar 4. 24 Project.....                     | 55 |
| Gambar 4. 25 Drag Video Only.....             | 56 |
| Gambar 4. 26 Import Motion Graphic.....       | 57 |
| Gambar 4. 27 Import Motion Graphic.....       | 57 |
| Gambar 4. 28 Memasukkan Motion Graphic.....   | 57 |
| Gambar 4. 29 Time Remapping .....             | 58 |
| Gambar 4. 30 Keyframe .....                   | 58 |
| Gambar 4. 31 Point Keyframe.....              | 59 |
| Gambar 4. 32 Time Interpolation .....         | 59 |
| Gambar 4. 33 Nested Sequence.....             | 60 |
| Gambar 4. 34 Warp Stabilizer .....            | 60 |
| Gambar 4. 35 Stabilizing.....                 | 61 |
| Gambar 4. 36 Adjustmen Layer .....            | 61 |
| Gambar 4. 37 Adjusment Layer .....            | 62 |
| Gambar 4. 38 Lumetri Color .....              | 62 |
| Gambar 4. 39 Import Folder Music.....         | 63 |
| Gambar 4. 40 Background dan Sound Effect..... | 63 |
| Gambar 4. 41 Export .....                     | 64 |
| Gambar 4. 42 Export Setting .....             | 65 |
| Gambar 4. 43 Rendering.....                   | 65 |
| Gambar 4. 44 Instagram Post .....             | 74 |



## INTISARI

Kopion Coffee merupakan salah satu dari banyaknya kedai kopi yang ada di Yogyakarta. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan pihak Kopion Coffee, saat ini Kopion Coffee memanfaatkan media promosi berupa foto-foto yang diunggah di media sosial.

Namun hal, tersebut masih kurang optimal dalam meningkatkan minat konsumen. Kopion Coffee membutuhkan sebuah media promosi yang lebih memadai dalam menginformasikan dan memvisualisasikan tentang proses pembuatan menu *signature*, jenis kopi yang digunakan, serta fasilitas yang ada di Kopion Coffee.

Berdasarkan kasus tersebut peneliti mencoba menganalisis permasalahan yang ada, menggunakan metode penelitian yang mencakup pengumpulan data, dan merancang pembuatan video iklan yang dapat memberikan informasi sekaligus memvisualisasikan ciri khas yang dimiliki Kopion Coffee dengan menggunakan teknik *Live shoot* dan *Motion Graphic*.

**Kata kunci:** *Live shoot, Motion graphic, Kopion Coffee Yogyakarta*



## ABSTRACT

*Kopion coffee shop is one of the many coffee shops in Yogyakarta. Based on interviews conducted by the author with Kopion Coffee, currently Kopion Coffee utilizes promotional media in the form of photos uploaded on social media.*

*However, it is still not optimal in increasing consumer interest. Kopion Coffee needs a more interesting media to inform and visualize about the process of making signature menus, types of coffee used, as well as facilities in Kopion Coffee.*

*Based on this case, researchers tried to analyze the problem, using research methods that include data collection, and designed the creation of advertising videos that can provide information while visualizing the characteristics that Kopion Coffee has by using Live shoot and Motion Graphic techniques.*

**Keywords:** *Live shoot, Motion graphic, Kopion Coffee Yogyakarta*

