

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN THE SONIC TEAM GAME SHOP
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Prima Ady Fitrianto

07.12.2690

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN THE SONIC TEAM GAME SHOP
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Prima Ady Fitrianto

07.12.2690

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN THE SONIC TEAM GAME SHOP BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Prima Ady Fitrianto

07.12.2690

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2014

Dosen Pembimbing

Melwin Syafrizal, S.kom, M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO IKLAN THE SONIC TEAM GAME SHOP
BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Prima Ady Fitrianto

07.12.2690

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

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

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak menjiplak karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 januari 2014

Prima Ady Fitrianto
07.12.2690

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW bersama keluarga serta sahabat-sahabat beliau hingga akhir zaman.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada jenjang S1 jurusan Sistem Informasi , STMIK Amikom Yogyakarta.. Seperti yang kita ketahui multimedia sangat potensial untuk mengembangkan bisnis pada saat ini, dan salah satu cara memanfaatkan peluang tersebut adalah dengan cara membuat sebuah video iklan yang di lengkapi dengan berbagai macam tampilan gambar dan musik.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan segenap keikhlasan penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, keselamatan, dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung, mendo'akan, dan memberikan perhatian serta kasih sayang yang tulus.

3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.kom, M.Eng, selaku pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, mengarahkan dan member petunjuk bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Semua dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh teman-teman, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu. Terimakasih atas dukungannya.

Demikianlah yang dapat penulis sampaikan. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna. Saran dan kritik dari semua pihak tentang laporan ini sangat penulis harapkan untuk meningkatkan kesempurnaan video iklan dikemudian hari.

Yogyakarta, Desember 2013

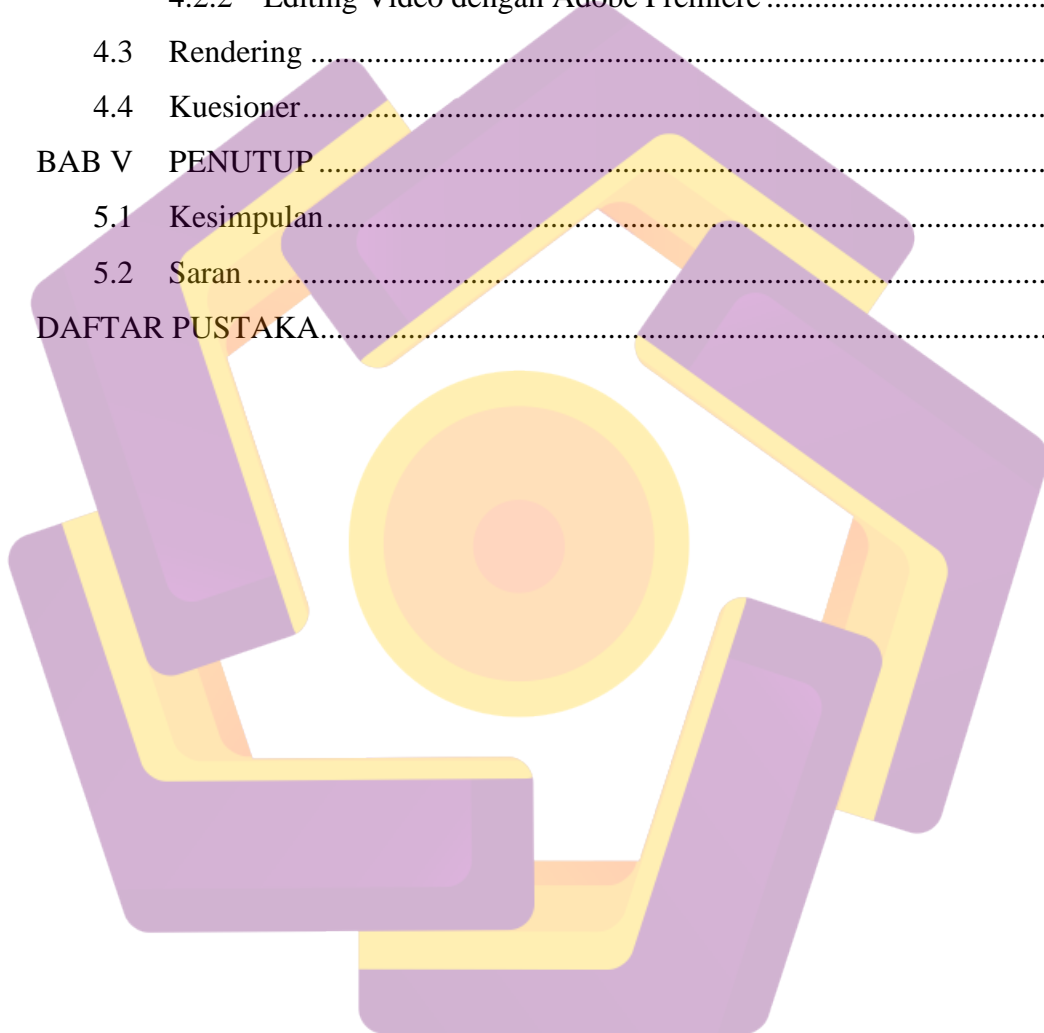
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	0
1.1 Latar Belakang Masalah.....	0
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Jadwal Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Iklan.....	7
2.1.1 Definisi Iklan.....	7
2.1.2 Jenis-jenis Iklan.....	7
2.1.3 Iklan Bisnis Dan Profesioanal.....	8
2.2 Konsep Dasar Desain Grafis.....	9
2.2.1 Definisi Desain Grafis.....	9
2.2.2 Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis.....	10
2.2.2.1 Garis.....	10
2.2.2.2 Bentuk.....	10
2.2.2.3 Warna.....	10
2.2.2.4 Kontras nilai.....	11
2.2.2.5 Tekstur.....	11

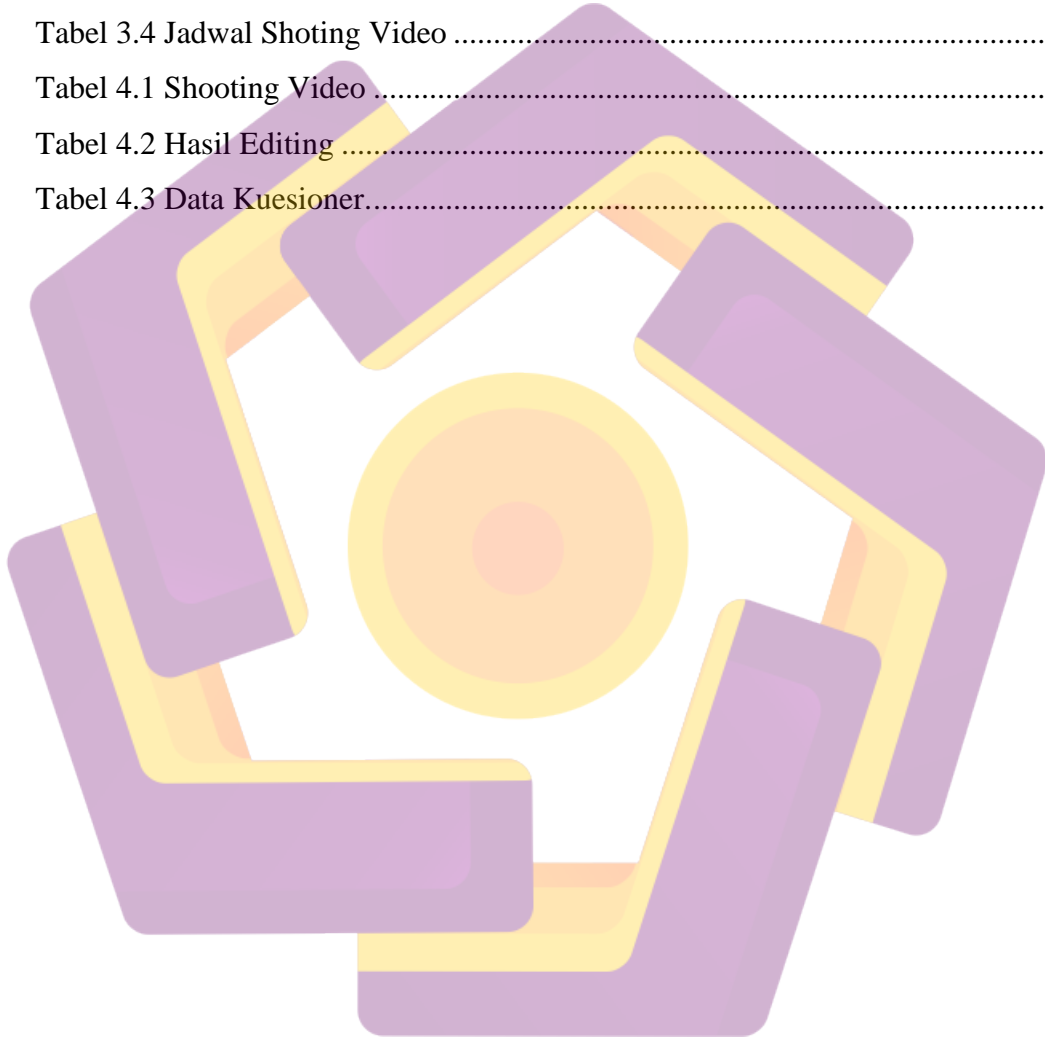
2.2.2.6	Merancang Format	11
2.2.3	Definisi Multimedia.....	11
2.2.4	Pentingnya Multimedia.....	12
2.2.5	Objek-Objek Multimedia.....	12
2.2.5.1	Teks	12
2.2.5.2	Grafik	13
2.2.5.3	Bunyi	13
2.2.5.4	Video	13
2.2.5.5	Animasi	14
2.3	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	14
2.3.1	Adobe Premiere Pro 5.....	14
2.3.2	Corel Draw X4.....	15
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	17
3.1	Gambaran Umum Sonic Team Game Shop	17
3.1.1	Media Promosi yang Pernah Dipakai Selama Ini.....	17
3.1.2	Analisis Masalah.....	17
3.2	Analisis SWOT.....	18
3.3	Solusi Strategi.....	20
3.3.1	Strategi Jangka Pendek	20
3.3.2	Strategi Jangka Menengah.....	21
3.3.3	Strategi Jangka Panjang.....	21
3.4	Strategi Pembuatan video iklan	22
3.4.1	Pra Produksi.....	22
3.4.1.2	Tema.....	23
3.4.1.3	Daftar Kebutuhan Peralatan yang Digunakan.....	23
3.4.1.4	Perencanaan Biaya Pembuatan.....	24
3.4.1.5	Storyboard	24
3.4.2	Rencana Produksi	26
3.4.2.2	Jadwal Shoting Video.....	27
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	28
4.1	Produksi Pembuatan Iklan	28

4.1.1	Shooting Video	28
4.1.2	Pembuatan Opening Menggunakan After Effect.....	31
4.1.3	Pembuatan Bingkai Video Menggunakan Corel Draw X4.....	34
4.2	Editing	38
4.2.1	Impor Video.....	38
4.2.2	Editing Video dengan Adobe Premiere	39
4.3	Rendering	44
4.4	Kuesioner.....	45
BAB V	PENUTUP.....	47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	6
Tabel 3.1 Analisis SWOT	19
Tabel 3.2 Storyboard.....	24
Tabel 3.3 Personil Kru Dan Tanggung Jawab Pekerjaan.....	27
Tabel 3.4 Jadwal Shoting Video	27
Tabel 4.1 Shooting Video	30
Tabel 4.2 Hasil Editing	42
Tabel 4.3 Data Kuesioner.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jendela Program Adobe Premiere Pro 5	14
Gambar 2.2 Jendela Program Adobe After Effect CS5	15
Gambar 2.3 Jendela Program Corel Draw X4	16
Gambar 4.1 Struktur Tahap Pembuatan Iklan.....	28
Gambar 4.2 Tampilan Awal Menuju project Adobe After Effect	31
Gambar 4.3 Tampilan After Effect Pada Composition Setting.....	31
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Solid Pada After Effect	32
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Text	32
Gambar 4.6 Tampilan Optical Flares	33
Gambar 4.7 Tampilan Current Time Indicator Pada Optical Flare.....	33
Gambar 4.8 Tampilan Rectagle Tool.....	34
Gambar 4.9 Tampilan Proses Render Pada After Effect.....	34
Gambar 4.10 Tampilan Awal Corel Draw X4	35
Gambar 4.11 Tampilan Membuat Lembar Kerja.....	36
Gambar 4.12 Tampilan Ekspor Gambar	36
Gambar 4.13 Tampilan Bingkai Video	37
Gambar 4.14 Tampilan Export Gambar.....	37
Gambar 4.15 Port Usb Kamera	38
Gambar 4.16 Port Usb Pc.....	38
Gambar 4.17 Tombol ON Pada Kamera.....	38
Gambar 4.18 Tampilan Welcome Adobe Premiere	39
Gambar 4.19 Tampilan New Project Adobe Premiere.....	39
Gambar 4.20 Tampilan Setelah New Project.....	40
Gambar 4.21 Tampilan Import File	40
Gambar 4.22 Drag Footage Ke Timeline.....	41
Gambar 4.23 Pemotongan Klip dengan Razor Tool	42
Gambar 4.24 Tampilan Export Setting	44

INTISARI

Sonic Team Game Shop adalah sebuah toko game di Daerah Istimewa Yogyakarta, yang saat ini masih berusaha mengembangkan bisnisnya. Perkembangan iklan yang begitu pesat khususnya di bidang video iklan, secara tidak langsung mempengaruhi persaingan dalam bisnis. Sonic Team Game Shop masih mengandalkan sistem pemasaran melalui media cetak. Hal ini tentunya tidak baik untuk sebuah perusahaan yang ingin mengembangkan bisnisnya.

Pemanfaatan teknologi informasi harus diterapkan dalam proses bisnis Sonic Team Game Shop. Video iklan adalah media yang sangat tepat untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan. Pada video iklan ini diharapkan dapat mengenalkan tentang Sonic Team Game Shop dalam acara pameran game console.

Hasil dari pembuatan video iklan ini, diharapkan masyarakat mendapatkan informasi tentang toko Sonic Team Game Shop dan produk - produk apa saja yang di jual dalam toko tersebut. Dengan manampilkannya melalui suatu media yang penuh dengan gambar dan musik, sehingga mengurangi kesan membosankan.

Kata Kunci : Video, Video Iklan, Toko Game, Pemasaran

ABSTRACT

Sonic Team Game Shop is a game shop in Yogyakarta , which is still trying to develop the business . The development is so rapid, especially in the field of video advertising. Indirectly affect competition in the business . Sonic Team Game Shop still rely on print media marketing system . This is certainly not good for a company that wants to expand their business .

Utilization of information technology should be applied in business process Sonic Team Game Shop . Video advertising is a very appropriate media to expand marketing and increase sales . In video advertising is expected to introduce about Sonic Team Game Shop in exhibition game console .

The results of this advertisement video creation , people are expected to obtain information about Sonic Team Game Shop stores and the products. With the display it through a media that is full of images and music, thereby reducing tedious impression.

Keywords : Video , Video Advertising , Game Store , Marketing

