

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UNTUK GAME ANDROID
"NIGHTSEEKER QUEEN"**

SKRIPSI



disusun oleh

Fadhil Aufansyuri

15.12.8531

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UNTUK GAME ANDROID
”NIGHTSEEKER QUEEN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fadhil Aufansyuri

15.12.8531

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UNTUK GAME ANDROID

"NIGHTSEEKER QUEEN"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhil Aufansyuri

15.12.8531

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 19030

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PROMOSI UNTUK GAME ANDROID
"NIGHTSEEKER QUEEN"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhil Aufansyuri

15.12.8531

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302351

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 September 2020

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 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, 17 September 2020



Fadhil Aufansyuri

NIM. 15.12.8531

MOTTO

“Hidup adalah perjuangan, sukses merupakan hasil perjuanganmu”

“Ingatlah semua perjuangan yang telah orang tua mu lakukan agar tidak menjadi sia-sia”

“Waktu bagaikan pedang. Jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu”

(HR.Muslim)

“Apa yang benar-benar diperhitungkan adalah akhir yang baik, bukan awal yang buruk.”

(Ibnu Taimiyah)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti, baik membantu maupun mengingatkan.

1. Bapak(Umar Baki), Ibu(Arlifah) dan juga Abang(Dede Audeansyah) yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan baik spiritual maupun material yang tak ternilai harganya.
2. Yody Agung Notonegoro selaku developer game "*Nightseeker Queen*" yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dari awal hingga akhir terselesaikannya skripsi ini.
4. Teman-teman kelas 15-S1-SI-03, yang selalu menemani keseharian saya selama berkuliah di Uninversitas Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman di Yogyakarta, Pangkalpinang, bahkan Discord yang selalu menemani dan membuat saya tertawa baik di saat senang maupun susah.
6. Student Staff Humas dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu dan membimbing untuk menyelesaikan studiku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapatkan menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Promosi Untuk Game Android *Nightseeker Queen*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesainya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-S1-SI-03, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 27 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1.	Latar
Belakang Masalah.....	1
1.2.	Rum
usan Masalah	2
1.3.	Batas
an Masalah.....	2
1.4.	Tujua
n	2
1.5.	Manf
aat.....	3
1.5.1.	Bagi
Peneliti.....	3

1.5.2.	Bagi
	Pengembang Game <i>Nightseeker Queen</i>	3
1.5.3.	Bagi
	Universitas Amikom.....	3
1.6.	Metode
	Penelitian.....	3
1.6.1.	Metode
	Pengumpulan Data.....	3
1.6.2.	Metode
	Analisis	4
1.6.3.	Metode
	Perancangan.....	4
1.6.4.	Pembuatan
	4
1.6.5.	Implementasi dan Evaluasi
	4
1.7.	Sistematika
	Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		6
2.1.	Tinjauan
	Pustaka	6
2.2.	Video
	7
2.3.	Konsep
	Dasar Iklan	7
2.3.1.	Definisi
	Periklanan	7
2.3.2.	Jenis-
	Jenis Iklan	7
2.4.	Media
	Promosi	8
2.4.1.	Media
	Internet	8
2.4.2.	Brosur
	8

2.4.3.	Poster.....	9
2.4.4.	Banner.....	9
2.4.5.	Televizi.....	9
2.5.	Motion Graphic.....	9
2.5.1.	Pengertian Motion Graphic.....	10
2.5.2.	Prinsip-Prinsip Motion Graphic.....	10
2.6.	Metode Analisis.....	12
2.6.1.	Analisis SWOT.....	12
2.6.2.	Analisis Kebutuhan.....	13
2.6.3.	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	13
2.6.4.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	14
2.7.	Tahapan Produksi.....	14
2.8.	Pra-Produksi.....	14
2.9.	Pasca-Produksi.....	15
2.10.	Evaluasi.....	15
2.10.1.	Perhitungan Kuisioner (Skala Likert).....	17
2.10.2.	Mencentukan Interval.....	17
2.10.3.	Rumus Persentase.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1.	Tinjauan Umum.....	19
3.1.1.	Profil Game “Nightseeker Queen”.....	19

3.1.2.	Logo	20
3.2.	Pengumpulan Data	20
3.2.1.	Metode Observasi	20
3.2.2.1.	Main Menu	21
3.2.2.2.	Tampilan Stage In-Game	21
3.2.2.	Metode Wawancara	22
3.3.	Analisis SWOT	23
3.3.1.	Strength (Kekuatan)	23
3.3.2.	Weakness (Kelemahan)	23
3.3.3.	Opportunity (Peluang)	23
3.3.4.	Threat (Ancaman)	24
3.4.	Matrik SWOT	24
3.5.	Solusi Yang Ditawarkan	25
3.6.	Analisis Kebutuhan Video	26
3.6.1.	Analisis Fungsional	26
3.6.2.	Analisis Non-Fungsional	26
3.6.2.1.	Analisis Kebutuhan Hardware	26
3.6.2.2.	Analisis Kebutuhan Software	26
3.6.2.3.	Analisis Kebutuhan Brainware	27
3.7.	Tahap Pra-Produksi	28
3.7.1.	Karakter	28

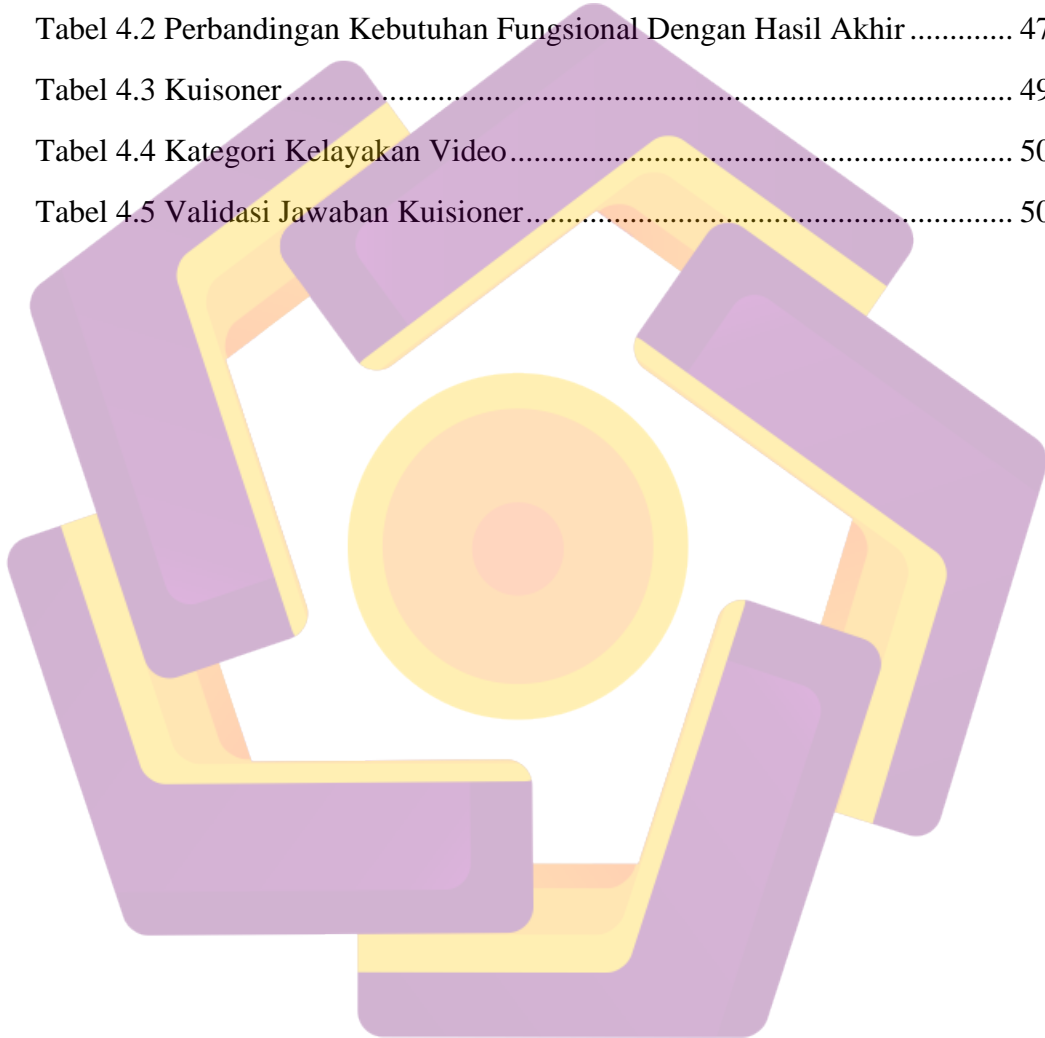
3.7.2.	Sinop
sis Cerita	29
3.7.3.	Story
board	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1.	Pemb
ahasan	34
4.2.	Prod
uksi	35
4.2.1.	Prod
uksi Desain Grafis	35
4.2.2.	Soun
d	39
4.3.	Pasca
Produksi	40
4.3.1.	Com
positing	40
4.3.2.	Com
positing Animasi	42
4.3.3.	Editi
ng	43
4.3.3.1.	Peng
gabungan Antar Scene	43
4.3.3.2.	Com
positing Audio	44
4.3.4.	Rend
ering	45
4.3.5.	Evalu
asi	47
4.3.5.1.	Alph
a Testing	48
4.3.5.2.	Beda
Testing	49
4.3.6.	Imple
mentasi	53
BAB V PENUTUP		54
5.1.	Kesi
mpulan	54
5.2.	Saran
.....	54

DAFTAR PUSTAKA 55



DAFTAR TABEL

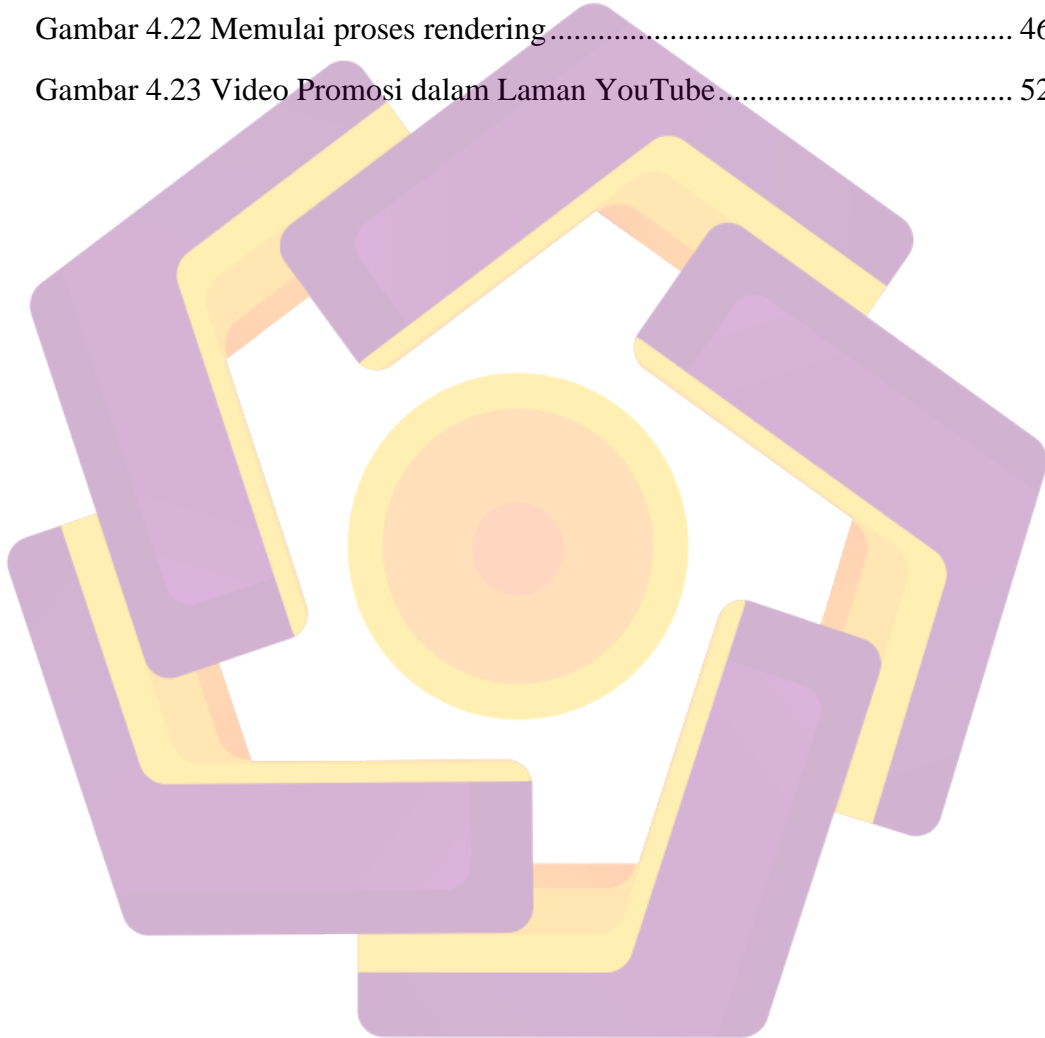
Tabel 2.1.	
Tabel 3.3. Analisis SWOT	23
Tabel 4.1. Tabel Penggunaan Software.....	33
Tabel 4.2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	47
Tabel 4.3 Kuisoner	49
Tabel 4.4 Kategori Kelayakan Video	50
Tabel 4.5 Validasi Jawaban Kuisoner	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Brosur	8
Gambar 2.2. Contoh Gambar Motion Graphic.....	9
Gambar 2.3. Optical Center dan Off-Center	10
Gambar 2.4. Transition Wipe.....	11
Gambar 2.5. Contoh Texture - Paper	12
Gambar 3.1. Logo Game “Nightseeker Queen”	19
Gambar 3.2. Tampilan Main Menu.....	20
Gambar 3.3. Tampilan In-Game	20
Gambar 3.4. Karakter Viera	27
Gambar 3.5. Karakter Violette	28
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter	34
Gambar 4.2 Pembuatan Objek Musuh “Swordsman”	35
Gambar 4.3 Pembuatan Objek Musuh “Marksman”.....	36
Gambar 4.4 Pen tool, Rectangle tool dan Ellipse tool	36
Gambar 4.5 Pathfinder	37
Gambar 4.6 Color Picker.....	37
Gambar 4.7 Export As ke PNG.....	38
Gambar 4.8 Export Gambar	38
Gambar 4.9 Composition Settings	40
Gambar 4.10 Mengimport file ke panel project.....	40
Gambar 4.11 Menempatkan footage video pada timeline	41
Gambar 4.12 Karakter Vierra.....	41
Gambar 4.13 Vierra Menebas Skeleton Swordsman	41
Gambar 4.14 Skeleteon Swordsman Terkena Damage.....	42
Gambar 4.15 Menganimasikan Obyek.....	42
Gambar 4.16 Membuat Compositing Baru	43

Gambar 4.17 Menggabungkan semua Compositing	43
Gambar 4.18 Mengimpor Audio ke Adobe Premiere	44
Gambar 4.19 Compositing Audio	44
Gambar 4.20 Langkah Rendering	45
Gambar 4.21 Atur Preset.....	45
Gambar 4.22 Memulai proses rendering.....	46
Gambar 4.23 Video Promosi dalam Laman YouTube.....	52



INTISARI

NSQ Production merupakan nama studio pengembang game indie yang membuat game baru bernama Nightseeker Queen dengan genre RPG. Produk yang dibuat tentunya memerlukan media agar konsumen mengetahui bahwa terdapat produk baru yang dapat mereka mainkan. Kegiatan promosi dapat memberikan informasi, membujuk, mengingatkan, serta memberikan nilai tambah terhadap suatu produk agar calon konsumen tertarik untuk memakai produk yang ditawarkan. Kegiatan promosi tidak dilakukan oleh pengembang game karena tidak adanya media yang dapat mereka gunakan untuk memperkenalkan game terbaru mereka.

Dengan begitu, salah satu media promosi yang dapat pengembang game gunakan adalah video. Berbagai informasi yang dapat konsumen ketahui dalam video seperti judul game, gameplay game, visualisasi cerita dari game, serta ketersediaan game.

Publikasi video promosi dilakukan pada media sosial karena dapat menjangkau audiens yang luas dengan biaya yang relatif murah. Dengan publikasi pada media sosial juga dapat dilakukan seleksi atas audiens agar video yang ditayangkan tepat sasaran terhadap kriteria audiens sesuai dengan yang diharapkan pengembang game.

Kata Kunci: Media promosi, Informasi, Publikasi.

ABSTRACT

NSQ Production is an indie game developer studio name who made a new RPG game called Nightseeker Queen. The game that they made requires media so that consumers know that there is a new product they can play. Promoting or advertising can provide information, persuade, remind, and add value to the product so that prospective consumers are interested in playing the game. Promotional activities fail to be carried out by the game developer because of the lack of media they can use to introduce their latest game.

Therefore, one of the media they can use to promote their game is video. Various information provided within the video is the title of the game, the gameplay, and the availability of the game.

The promotional video is published on social media because it can reach a wider range of audience at a relatively low cost. Selection can also be made on the audience so that the video meets the audience criteria as expected by the game developer.

Keywords: *Promotion Video, Information, Publication.*