

**PEMBUATAN IKLAN UNTUK GAME “BADMINTON LEAGUE”
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Risnadi Atmoko Rude Edyana

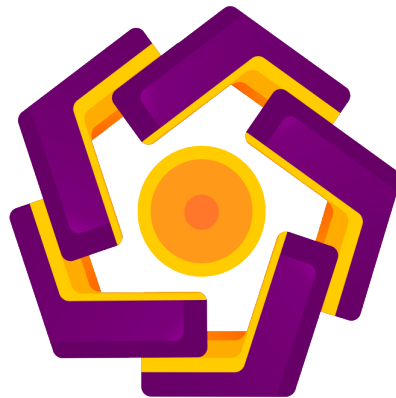
15.12.8532

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

**PEMBUATAN IKLAN UNTUK GAME “BADMINTON LEAGUE”
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Risnadi Atmoko Rude Edyana

15.12.8532

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN UNTUK GAME “BADMINTON LEAGUE”
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risnadi Atmoko Rude Edyana

15.12.8532

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,

Hastari Utama, M. Cs.

NIK. 190302230

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN IKLAN UNTUK GAME “BADMINTON LEAGUE”
MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risnadi Atmoko Rude Edyana

15.12.8532

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Subektiningsih, M.Kom
NIK. 190302413

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 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 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, 19 Agustus 2020



Risnadi Atmoko R.E.

NIM. 15.12.8532

MOTTO

“Trust the Process”

“Those who work in a playful, relaxed manner tend to work efficiently and creatively. Those who work nonstop, driven only by stress, work without joy”

“The more you know, the more you think you don’t. The more you don’t know, the more you think you do”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta salawat kepada Nabi Muhammad SAW, penelitian ini dapat terselesaikan. Saya mempersembahkan penelitian ini dengan mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya dan keluarga yang selalu memberikan dukungan langsung maupun tidak langsung. Karena dukungan, doa, serta nasihat yang mereka berikan yang menjadi sebuah dorongan bagi saya untuk menyelesaikan pendidikan untuk meraih gelar Sarjana.



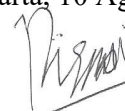
KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya serta salawat kepada Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Infromasi. Dengan selesainya penelitian berjudul Pembuatan Iklan untuk Game “Badminton League”, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hastari Utama, M. Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, bantuan, serta pengarahan dalam mengerjakan penelitian ini
4. Bapak dan Ibu dosen serta *staff* Universitas AMIKOM Yogyakarta atas ilmu yang diajarkan
5. Teman-teman ASEAN QATAR, SI03 serta semua pihak yang telah membantu dari awal perkuliahan hingga saat ini.

Peneliti menyadari atas kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu saran dan kritik untuk peneliti harapkan demi menyempurnakan penelitian ini.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020



Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
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
1.4.1 MAKSUD PENELITIAN.....	3
1.4.2 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Pengujian.....	5

1.6.6 Implementasi	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 MULTIMEDIA.....	9
2.2.1 JENIS-JENIS MULTIMEDIA	10
2.2.2 ELEMEN MULTIMEDIA.....	10
2.2.2.1 Teks	10
2.2.2.2 Video	11
2.2.2.3 Grafis.....	12
2.2.2.4 Suara.....	12
2.2.2.5 Animasi.....	13
2.3 IKLAN.....	15
2.3.1 Fungsi-Fungsi Iklan.....	16
2.3.2 Tujuan Iklan	16
2.3.3 Strategi Pembuatan Iklan	16
2.3.4 Jenis-Jenis Iklan	17
2.3.5 Media Periklanan.....	18
2.4 HAK CIPTA.....	19
2.4.1 Copyright Check	21
2.4.2 Copyright Icon.....	21
2.4.3 Jenis-Jenis Hak Cipta	22
2.5 MOTION GRAPHIC	24
2.5.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	25
2.5.2 Prinsip <i>Motion Graphic</i>	26
2.5.3 Elemen <i>Motion Graphic</i>	33
2.5.4 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	33
2.5.5 Konsep Dasar	34
2.6 LIVE SHOOT	36
2.6.1 Unsur Teknis	36

2.7	ANALISIS SISTEM	37
2.7.1	Analisis SWOT	37
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem	38
2.7.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
2.8	TAHAPAN PERANCANGAN.....	39
2.8.1	Pra Produksi	39
2.8.2	Produksi.....	40
2.8.3	Pasca Produksi.....	40
2.9	PENGUJIAN.....	41
2.10	PENGELOLAAN DATA KUESIONER.....	42
2.10.1	Skala Likert	42
2.10.2	Menentukan Interval	42
2.10.3	Rumus Presentase.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....		45
3.1	TINJAUAN UMUM.....	45
3.2	ANALISIS MASALAH	46
3.2.1	Analisis SWOT	47
3.2.2	Solusi Yang Ditawarkan.....	49
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN VIDEO	49
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	49
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	50
3.4	TAHAP PRA PRODUKSI	52
3.4.1	Penentuan Ide Iklan.....	52
3.4.2	Pemilihan Suara.....	52
3.4.3	Storyboard.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	PRODUKSI	58
4.1.1	Pengambilan Video	58
4.1.2	<i>Drawing</i>	59
4.1.3	<i>Coloring</i>	63



4.1.4	Opsi Penyimpanan File	63
4.1.5	Sound.....	64
4.2	PASCA PRODUKSI.....	64
4.2.1	<i>Compositing</i>	65
4.2.2	<i>Compositing Animasi</i>	66
4.2.3	<i>Compositing Audio</i>	68
4.2.4	<i>Rendering</i>	69
4.3	PENGUJIAN.....	71
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	71
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	74
4.4	IMPLEMENTASI.....	79
BAB V PENUTUP.....		82
5.1	KESIMPULAN.....	82
5.2	SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN.....		86

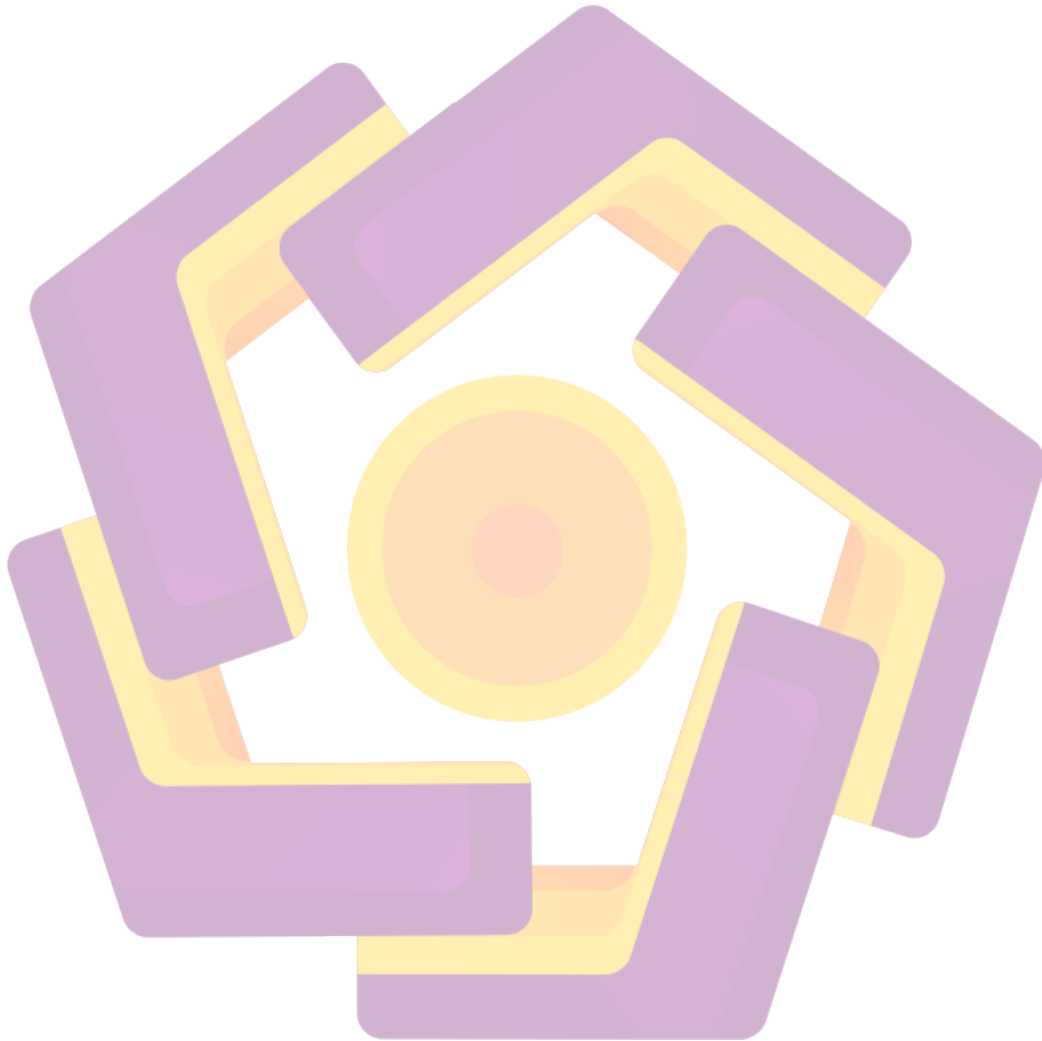
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Tabel Analisis SWOT	38
Tabel 2.2 Skor Berdasarkan Interval Tingkat Tertentu.....	43
Tabel 3.1 Analisis SWOT	48
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	50
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i>	51
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Brainware</i>	51
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.1 <i>Software</i> yang Digunakan.....	58
Tabel 4.2 Evaluasi.....	73
Tabel 4.3 Kuesioner	75
Tabel 4.4 Kategori Kelayakan Penayangan Video	77
Tabel 4.5 Validitas Jawaban Kuesioner.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Iklan Layanan Masyarakat Motion Graphic Website "Pasar Online"	25
Gambar 2.2 <i>Opening Credits</i> 'SUPERMAN' (1978)	26
Gambar 2.3 Optical Center dan Off-Center	28
Gambar 2.4 <i>Transition Dissolve</i>	30
Gambar 2.5 <i>Transition Push</i>	30
Gambar 2.6 <i>Transition Wipe</i>	31
Gambar 2.7 <i>Transition Page Turn</i>	32
Gambar 4.1 Game Badminton League.....	59
Gambar 4.2 Yonex All England Open Championship 2012.....	59
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Logo	60
Gambar 4.4 Selection, Direct Selection, Anchor Point Tool	61
Gambar 4.5 Artboard. Ellipse, Star, dan Type on a Path Tool	61
Gambar 4.6 Video Event Pan/Crop.....	62
Gambar 4.7 Anchor Creation Tool.....	62
Gambar 4.8 Color Picker.....	63
Gambar 4.9 Save as PNG.....	63
Gambar 4.10 Remove Group Antara Video dengan Audio	64
Gambar 4.11 Import File pada Sony Vegas Pro 17	65
Gambar 4.12 Pengaturan Komposisi pada Sony Vegas Pro 17	66
Gambar 4.13 Komponen Video pada Timeline	66
Gambar 4.14 <i>Shape</i> dan <i>Text</i> ketika <i>Fade-In</i> dan <i>Fade-Out</i>	67
Gambar 4.15 Menganimasikan Objek.....	68
Gambar 4.16 File Video dan Audio	68
Gambar 4.17 <i>Trim Audio</i>	69
Gambar 4.18 <i>Project Video Properties</i>	70
Gambar 4.19 Langkah <i>Rendering</i>	70
Gambar 4.20 Proses <i>Rendering</i>	71
Gambar 4.21 Video pada Laman YouTube	80

Gambar 4.22 Statistik Video pada Situs YouTube 81



INTISARI

Multimedia merupakan salah satu produk teknologi informasi yang digunakan dalam bidang pemasaran untuk mempromosikan atau mengiklankan produk atau jasa suatu perusahaan. Promosi atau iklan bertujuan memberikan informasi dan mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang terkait, akan tetapi upaya promosi di RedFish Games hanya berupa monetisasi yang belum disertai informasi yang lengkap dan efek lainnya, sehingga informasinya belum tersampaikan secara maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah membuat iklan game Badminton League menggunakan metode *motion graphic* dan *live shoot*. Dengan begitu, salah satu media promosi yang dapat digunakan oleh pengembang game ialah video. Berbagai informasi yang dapat konsumen ketahui dalam video seperti judul game, genre, *gameplay*, serta ketersediaan game.

Publikasi iklan dilakukan pada media sosial karena dapat menjangkau audiens yang luas dengan biaya yang relatif murah, serta dapat menseleksi atas audiens agar video yang tayangkan tepat sasaran kriteria audiens sesuai dengan yang diharapkan oleh pengembang game.

Kata Kunci: Promosi, Produk, Konsumen

ABSTRACT

Multimedia is one of the information technology products used in the marketing sector to promote or advertise a company's products or services. Promotion or advertisement aim is to provide information and influence consumers to buy related products, but promotional efforts at RedFish Games are only in the form of monetization, which are not accompanied by complete information, and other effects, so the information has not been conveyed optimally.

The purpose of this research is to make a Badminton League advertisement using motion graphic and live shoot methods. That way, one of the promotional media can be used by the game developers is video. Various information that consumers can find out in videos such as game titles, genre, gameplay, and game availability.

Ad publication is carried out on social media because it can reach a wide audience at a relatively low cost, and selection can be made on the audience so that the video that is shown meets the audience criteria as expected by the game developers.

Keyword: Promotion, Product, Consumer

