

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GAME SUPER FALCAO
DI CV. HIMOVE PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Galih Aji Kurniawan 11.02.7938

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GAME SUPER FALCAO
DI CV. HIMOVE PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya
pada Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh :

Galih Aji Kurniawan 11.02.7938

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SUPER FALCAO
DI CV. HIMOVE PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Aji Kurniawan

11.02.7938

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 17 Juni 2017

Dosen Pembimbing,

Bizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERNYATAAN KEASLIAN

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME SUPER FALCAO
DI CV. HIMOVE PRODUCTION SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galih Aji Kurniawan

11.12.5823

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Robert Marco M.T.
NIK. 190302228



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Tanggal 19 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya didalam Tugas Akhir ini 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 penulis secara pribadi.

Yogyakarta 19 Agustus 2017



MOTTO

“ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ”

(Q.S. Ar-Ra'd : 13)

“ Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia sangat buruk bagimu; Allah Maha mengetahui sedang kamu tidak mengetahui. “

(QS.AL-Baqarah 2:216)

“ NEVER UNDERESTIMATE THE POWER OF STUPID PEOPLE IN LARGE GROUPS.”

(GEORGE CARLIN)

PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobil'alamin puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada diriku ini, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir ini kupersembahkan teruntuk:

1. Kedua orang tuaku. Orang pertama yang mencintai dan menyayangiku dalam kehidupanku. Ayahku, Ahmad Sulhan Nurain dan Ibuku, Emmy Aryati. Yang selalu mengalirkan kasih sayang, semangat, doa dan segalanya terhadap putra tunggalmu ini. Terimakasih untuk keluarga kecil yang bahagia dan untuk segalanya.
2. Dosen Pembimbing Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing perjalanan Tugas Akhir ini.
3. Pihak Himove Production yang bersedia memberikan tempat ijin penelitian Tugas Akhir ini.
4. Teman – teman di lingkungan kampus D3MI 01 angkatan 2011 dan angkatan 2015 yang banyak memotifasi saya dan teman – teman di lingkungan luar kampus yang banyak juga memotifasi saya.
5. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesainya skripsi ini. Terima kasih untuk semua bantuannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa atas limpahan kasih dan sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan dan pembuatan iklan game super falcao di cv. Himove production sebagai media promosi” dengan sebaik-baiknya.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

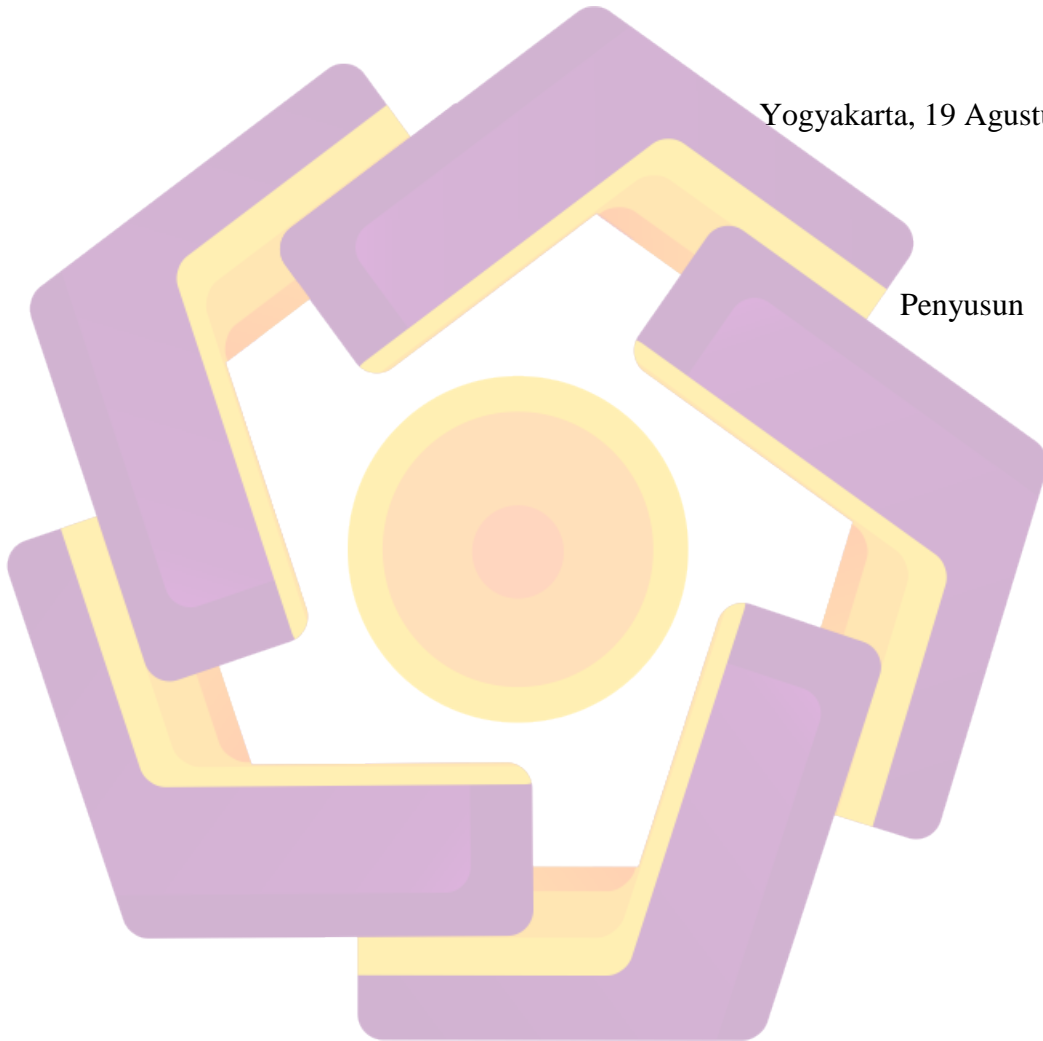
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma M.Kom. selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan waktu, nasehat dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Orang tua, keluarga besar dan kawan-kawan seperjuangan yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa.

6. Mas Helmi, Jefri dan seluruh staff di Himove Production, terima kasih atas waktu dan info yang diberikan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini

Akhir kata, Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan

Yogyakarta, 19 Agustus 2017

Penyusun



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	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	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Observasi.....	3
1.6.3 Metode Wawancara.....	3
1.6.4 Metode Studi Pustaka.....	4
1.6.5 Metode Pengembangan	4
1.6.6 Metode Perancangan	4
1.6.7 Metode Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.2 Element Multimedia.....	9
2.3. Konsep Dasar Iklan	11
2.3.1 Pengertian Iklan	11
2.4. Video	20
2.5 Motion Tracking	21
2.6 Animasi.....	23
2.7 Memproduksi Iklan.....	30
2.7.1.Tahap Praproduksi	30
2.7.2.Tahap Produksi	34
2.7.3.Tahap Pasca Produksi	41
2.8. Skala Likert.....	43
2.8.1 Menentukan Interval	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	48
3.1 Tinjauan Umum.....	48
3.1.1 Sejarah Singkat.....	48
3.1.2 Logo	48
3.1.3 Visi dan Misi.....	49
3.1.4 Profil Himove Production	49
3.2 Analisis Masalah.....	50
3.2.1 Langkah-langkah Analisis Masalah	50
3.2.2 Identifikasi Masalah	50
3.2.3 Wawancara.....	50
3.2.4 Hasil Analisis Masalah.....	51
3.3 Solusi yang Dapat Diterapkan	51
3.4 Solusi yang Dipilih	52
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	52
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	54

3.6 Perancangan.....	55
3.6.1 Rancangan Konsep.....	55
3.6.2 Rancangan Naskah.....	56
3.6.3 Story Board.....	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Produksi	62
4.1.1 Take Video Live Shot	62
4.1.2 Capture	63
4.2 Pasca Produksi.....	64
4.2.1 Editing.....	64
4.3 Color Grading.....	70
4.4 Rendering.....	70
4.5 Kuesioner.....	71
4.5.1 Hasil Review	72
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia.....	10
Gambar 2. 2 Contoh Anticipation	24
Gambar 2. 3 Contoh Squash dan stretch	25
Gambar 2. 4 Contoh Staging	25
Gambar 2. 5 Contoh Follow-through dan Overlapping Action	26
Gambar 2. 6 Contoh Slow In-Slow Out	26
Gambar 2. 7 Contoh Arcs.....	27
Gambar 2. 8 Contoh Secondary Action	28
Gambar 2. 9 Contoh Timing	28
Gambar 2. 10 Contoh Exaggeration	29
Gambar 2. 11 Contoh Solid Drawing	29
Gambar 2. 12 Contoh Appeal.....	30
Gambar 2. 13 <i>Storyboard</i>	33
Gambar 2. 14 Kamera <i>High Angel</i>	37
Gambar 2. 15 Kamera <i>Low Angel</i>	38
Gambar 2. 16 Contoh Extreme Close Up (ECU)	39
Gambar 2. 17 Contoh <i>Close Up (CU)</i>	39
Gambar 2. 18 Contoh <i>Long Shoot (LS)</i>	40
Gambar 2. 19 Contoh <i>Two Shoot</i>	41
Gambar 2. 20 Contoh <i>Group Shoot</i>	41
Gambar 3. 1 Logo Himove Production	48
Gambar 4.1 Scene Video.....	63
Gambar 4.2 Membuat Animasi Media Sosial	65
Gambar 4.3 Kamera Tracking	65
Gambar 4.4 Langkah Pertama Rotoscoping	66
Gambar 4.5 Rotoscoping.....	67
Gambar 4.6 Proses Pembuatan di 3D max	68
Gambar 4.7 Setelah di Masukkan ke Dalam AfterEffect.....	68

Gambar 4.8 Import After Effect Composition	69
Gambar 4.9 Lumetri Color	70
Gambar 4.10 Proses Memilih Format Video	71
Gambar 4.11 Proses Rendering	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard	58
Tabel 4. 1 Hasil Review.....	73



INTISARI

Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya terasa tidak lengkap rasanya bila tidak terdapat sebuah game. Dan seiring berkembangnya jaman banyak generasi muda lokal yang bisa memproduksi atau merancang game. Game Super Falcao adalah salah satu game buatan generasi muda sleman Yogyakarta berbasis android yang sebenarnya sudah dipasarkan, namun disini peneliti melihat kurangnya dukungan dalam segi promosi untuk pemasarannya.

Dari permasalahan yang ada, peneliti akan membuat iklan sebagai media untuk memperkenalkan kepada publik, bahwa Game Super Falcao adalah salah satu game baru yang layak untuk menghibur semua kalangan. Dalam proses pembuatan iklan harus melalui tiga tahap, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

Media iklan ini akan menampilkan bagaimana keseruan memainkan game ini dengan didukung motion tracking animated. sehingga setelah masyarakat mengetahui informasi dari iklan tersebut, orang akan tertarik untuk membeli game super falcao tersebut.

Kata Kunci : Iklan, Media Promosi, Game Super Falcao

ABSTRACT

The computers or other multimedia devices are supposed to have games to complete their role as supporting devices for human. As the time goes by, many local generations now could invent or create games and Super Falcao game is one of games invented by young generation in Sleman, Yogyakarta and it is based on Android operation system in which it has actually been promoted. However, weak promotion seems to be the problem here.

Since the weak promotion becomes the main problem here, an advertisement to introduce this Super Falcao game to public would be offered as media to deal with this problem, for this game is one of the newest games in which it is pointful to entertain all people. In making an advertisement, there are three steps in which they must be passed. They are pre-production, production, post-production.

This advertisement would depict how this game could offer pleasure in which it is also supported by motion tracking animated. Therefore, after the public have already noticed the advertisement, they would be interested in buying this Super Falcao game.

Keyword : *Advertisement, Media Promotion, Super Falcao Game*