

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Promosi merupakan suatu cara untuk memperkenalkan suatu produk atau merek, agar dapat meningkatkan tingkat penjualan. Ada berbagai cara dari suatu perusahaan untuk memperkenalkan produknya tersebut mulai dari promosi secara fisik, promosi melalui media tradisional, dan promosi melalui media digital. *Promotional Video* atau video promosi merupakan bagian dari iklan dimana pengiklanan tersebut menggunakan video sebagai media untuk memasarkan suatu produk. Dalam pembuatan video promosi game *Nightseeker Queen*, peneliti akan menayangkan video pada halaman web YouTube. Sehingga video yang akan dibuat termasuk ke dalam kategori promosi melalui media digital. Promosi merupakan hal yang penting bagi suatu perusahaan untuk menarik minat konsumen agar membeli atau menggunakan produk yang ditawarkan. Dalam penelitian ini peneliti membuat video promosi dikarenakan dari pihak perusahaan belum melakukan kegiatan promosi pada game yang mereka buat.

Dalam membantu *developer game Nightseeker Queen* untuk membantu menyediakan media promosi, peneliti menggunakan media video. Video dipilih sebagai media promosi untuk game tersebut karena sebuah video dapat menyederhanakan suatu kerumitan dalam menjelaskan konten dengan lebih terperinci. Media YouTube digunakan sebagai sarana promosi dari game *Nightseeker Queen* karena YouTube merupakan platform berbagai video yang populer saat ini, menurut Fibriyani Elastria seorang *consumer marketing* Google Indonesia, jumlah pengunjung YouTube mencapai 50 juta setiap harinya.

*Motion Graphic* merupakan percabangan dari ilmu desain grafis yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi, dan Videografi dengan menggunakan Teknik animasi *Motion Graphic* untuk menyampaikan suatu pesan dan tujuan tertentu, yang tidak bisa dilakukan oleh *liveshoot*, penggunaan *Motion Graphic* ini sendiri dilakukan pada saat penjelasan tentang

inti cerita game *Nightseeker Queen*, Dimana game ini bergenre *fantasy* sehingga *Motion Graphic* dibutuhkan pada pembuatan video promosi ini.

Agar dapat menarik konsumen, maka peneliti membuat **“video promosi untuk game android *Nightseeker Queen*”** berharap pengembang game dapat menggunakan video promosi tersebut agar konsumen mengetahui berbagai perkembangan maupun informasi dari game yang dibuat.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan yaitu, *bagaimana proses pembuatan video promosi untuk game *Nightseeker Queen*?*

### 1.3. Batasan Masalah

Sesuai pembahasan diatas agar penelitian ini lebih terarah, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Video promosi dibuat untuk game *Nightseeker Queen*.
2. Video promosi menerapkan teknik *Motion Graphic* dan *Frame by Frame*.
3. Membantu Developer game agar dapat dikenal baik dikalangan *Gamer* maupun masyarakat umum dengan ditayangkan di YouTube.
4. Dapat mengetahui unsur-unsur pembentukan multimedia baik di teknik *Editing* maupun di teknik lainnya.
5. Peneliti menggunakan *Software* Adobe Photoshop untuk menggambar, Adobe Premiere dan Adobe After Effect untuk *Compositing* dan *Editing* video, dan audio.

### 1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah:

1. Menjadi salah satu syarat kelulusan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Menyampaikan pengetahuan yang didapat mengenai pembuatan video promosi kepada pembaca/penonton.
3. Memperkenalkan game kepada pembaca/penonton.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

### 1.5.1. Bagi Peneliti:

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipahami selama menempuh Pendidikan.
2. Dapat menerima masukan kritik maupun saran terhadap hasil video yang telah dibuat agar dapat meningkatkan pengetahuan terhadap teknik-teknik lainnya dalam pembuatan video.
3. Dapat menambah ilmu bagi peneliti terhadap teknik-teknik yang akan digunakan dalam pembuatan video.
4. Dapat menyelesaikan salah satu syarat kelulusan SI Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.5.2. Bagi Pengembang Game *Nightseeker Queen*:

1. Dapat memperkenalkan game yang telah dikembangkan kepada publik.
2. Video yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai media promosi.

### 1.5.3. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

Diharapkan agar dapat dijadikan referensi kepada penelitian di saat yang akan datang bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Wawancara

Peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada pengembang game *Nightseeker Queen* untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan sebagai informasi untuk data bahan penelitian.

#### 2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada game Nightseeker Queen, berkaitan dengan apa yang akan diteliti secara sistematis agar hasil yang diperoleh lebih akurat.

### **3. Metode Studi Pustaka**

Peneliti juga mengambil data mengenai bahan-bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan video promosi dari buku-buku dan juga dari internet.

#### **1.6.2. Metode Analisis**

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan metode analisis Functional dan Non-Functional untuk mengetahui informasi game, fungsi video promosi, dan spesifikasi software maupun hardware yang digunakan.

Dan juga Analisa SWOT, singkatan dari Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunities, Threats (Tantangan) yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan memecahkan masalah yang ada pada instansi yang diteliti

#### **1.6.3. Metode Perancangan**

Dalam perancangan video promosi untuk penelitian ini, peneliti melakukan tahap awal produksi yaitu tahap pra produksi atau perancangan awal yang meliputi pengumpulan ide, dan perancangan *storyboard* untuk video.

#### **1.6.4. Pembuatan**

Dalam tahap produksi yang meliputi penjelasan karakter serta pemasukan *audio* kedalam video promosi. Dilanjutkan dengan tahapan terakhir produksi dengan melakukan proses *editing* hingga proses *rendering*.

#### **1.6.5. Implementasi dan Evaluasi**

Peneliti melakukan penayangan hasil video promosi yang dibuat untuk diunggah pada situs YouTube, Kemudian melakukan pengajuan evaluasi kuisisioner kepada audiens untuk kritik dan saran.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini dibuat dalam 5 bab yang berdasarkan pokok-pokok permasalahan. Berikut penjelasan sistematika dalam penelitian ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai sumber referensi pembuatan video, konsep dasar iklan, media promosi, motion graphic, proses produksi, analisis sistem dan evaluasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan mengenai analisis yang digunakan seperti, pengumpulan ide, perancangan alur cerita untuk video, dan pembuatan *storyboard* yang akan digunakan untuk video promosi *Nightseeker Queen*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang proses produksi yang meliputi kegiatan pengambilan audio, penggambaran karakter animasi, dan juga proses kegiatan *editing*. Sehingga dapat menjadi video promosi *Nightseeker Queen*. Dan juga tahap *testing*/pengujian video promosi kepada audiens untuk dilakukan penilaian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk pengembangan kedepannya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka merupakan asal sumber informasi atau kutipan yang dipaparkan di dalam laporan.