

**PEMBUATAN VIDEO TRAILER UNTUK BOARD GAME ZAMZAMY  
EDISI 2 SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Itof Rinodhia Naufal**

**18.82.0241**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN VIDEO TRAILER UNTUK BOARD GAME ZAMZAMY  
EDISI 2 SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Itof Rinodhia Naufal**

**18.82.0241**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO TRAILER UNTUK BOARD GAME ZAMZAMY EDISI 2 SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Itof Rinodhia Naufal**

**18.82.0241**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Februari 2022

**Dosen Pembimbing**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

# **PENGESAHAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO TRAILER UNTUK BOARD GAME ZAMZAMY EDISI 2 SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Itof Rinodhia Naufal**

**18.82.0241**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Februari 2022

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Theopilus Bayu Sasongko, M.Kom. M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Februari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK.190302096**

# PERNYATAAN

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Februari 2022

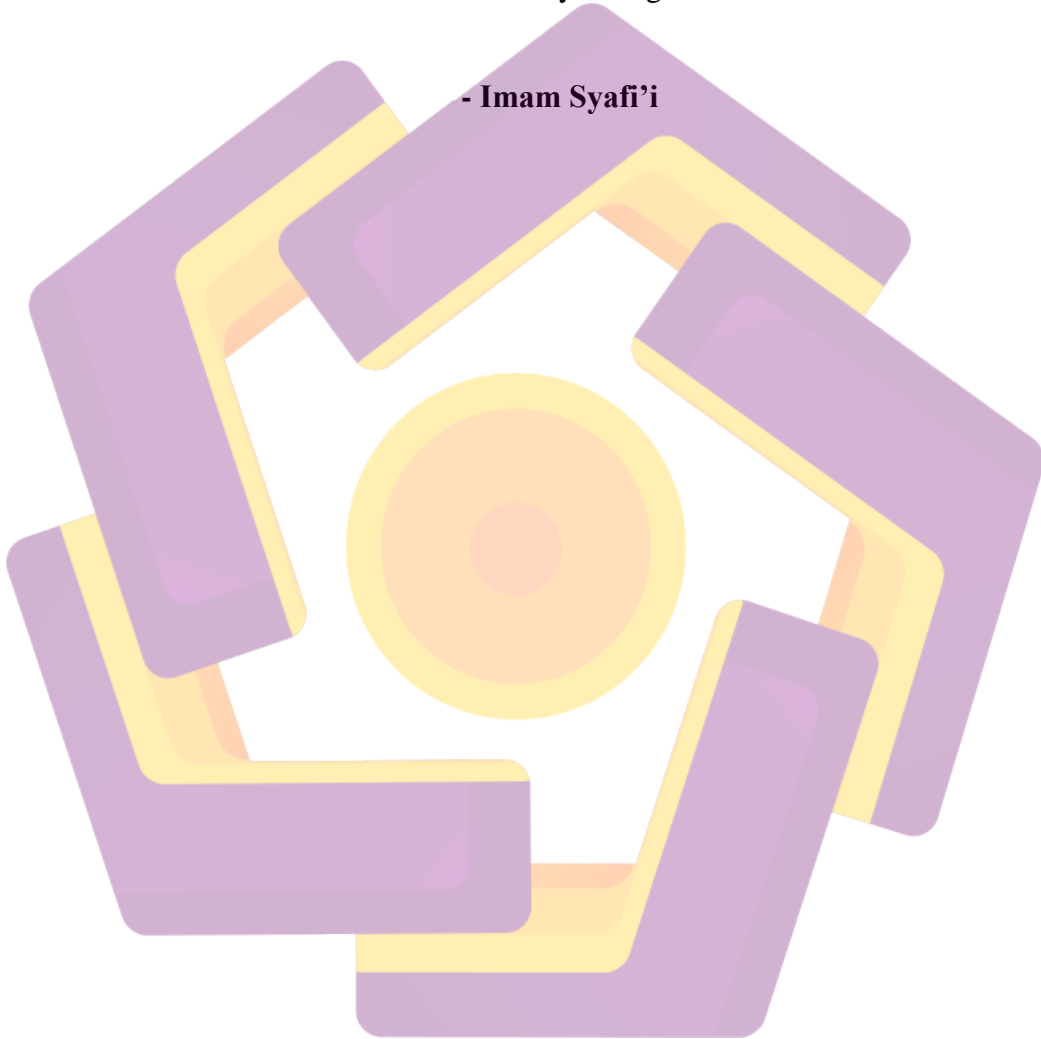


Itof Rinodhia Naufal  
18.82.0241

## **MOTTO**

Pengetahuan yang baik adalah memberikan manfaat,  
bukan hanya diingat.

**- Imam Syafi'i**

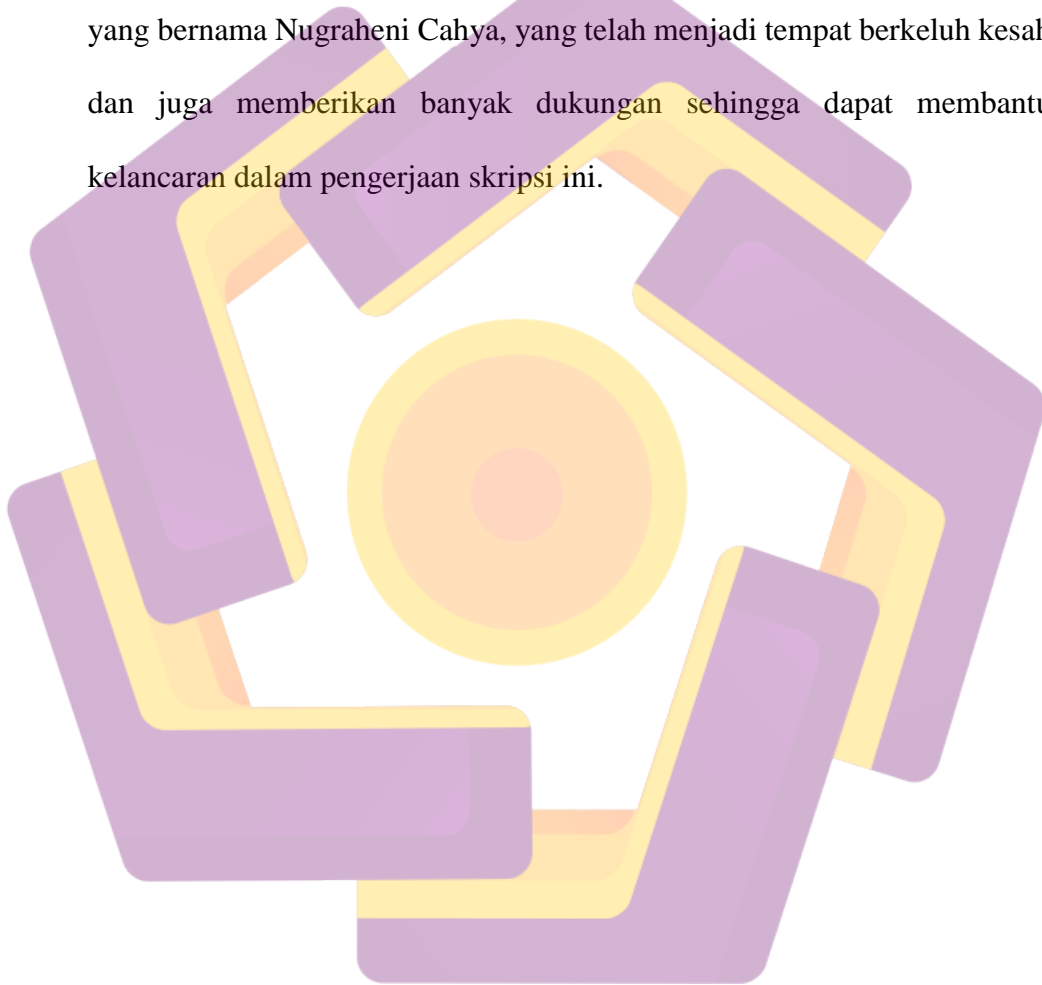


## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Trailer Board Game Zamzamy Edisi 2 Sebagai Media Promosi” sesuai dengan waktu yang di harapkan. Saat proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan serta dukungan, dengan rasa syukur penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu yang telah di tentukan.
2. Kedua Orang tua yang selalu memberi banyak dukungan serta doa kepada saya.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya. Terimakasih atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan pengerjaan skripsi ini. Terimakasih atas ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Teman seperjuangan yang sering nongkrong di discord kelas yaitu, Danin Taqillah, Fauzan Ivan Permana, Muhammad Arkan, Alif Wicaksono, Ananda Muchlish, Aditya Fernando, Abdul Bashir yang telah menemani sekaligus berbagi banyak ilmu kepada saya.

5. Seluruh warga kelas 18 S1TI 01 yang telah membagi pengalaman, tempat berbagi cerita, nongkrong bersama selama kurang lebih 3 semester sebelum adanya pandemi Covid 19. Senang bisa mengenal kalian semua
6. Dan yang terakhir saya ucapkan banyak terimakasih kepada seorang wanita yang bernama Nugraheni Cahya, yang telah menjadi tempat berkeluh kesah dan juga memberikan banyak dukungan sehingga dapat membantu kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.





## KATA PENGANTAR

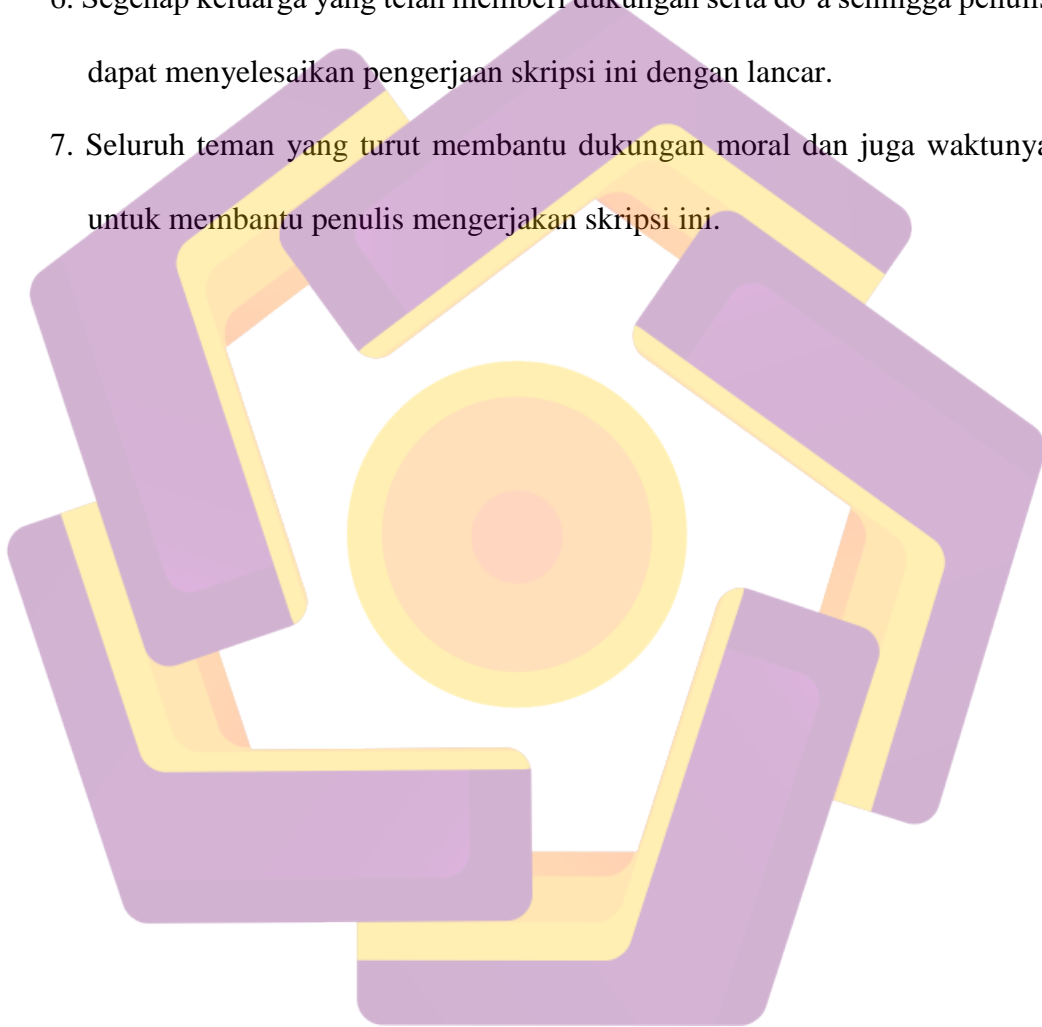
*Assalmu'alaikum Wr. Wb*

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat serta hidayah yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan waktu yang telah diharapkan. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada baginda besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita semua pada jalan kebaikan.

Tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam berbagai hal. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu, masukan, serta arahan untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Rizky M.Kom selaku Direktur PT Sebangku Jaya Abadi yang telah bersedia menjadi objek penelitian pada penulisan skripsi ini.

5. Dewan penguji serta seluruh Bapak dan Ibu dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan segenap ilmunya pada masa perkuliahan.
6. Segenap keluarga yang telah memberi dukungan serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan pengerjaan skripsi ini dengan lancar.
7. Seluruh teman yang turut membantu dukungan moral dan juga waktunya untuk membantu penulis mengerjakan skripsi ini.




## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis .....	4

1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Definisi Multimedia.....	9
2.2.2 Definisi Animasi 3D.....	14
2.2.3 <i>Modeling</i> .....	15
2.2.4 <i>UV</i> .....	16
2.2.5 <i>Texturing</i> .....	17
2.2.6 Animasi.....	17
2.2.7 <i>Lighting</i> .....	18
2.2.8 <i>Rendering</i> .....	18
2.2.9 Definisi Video.....	19
2.2.10 Jenis Video.....	19
2.3 Analisa.....	20
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.3.2 Tahap Produksi.....	23
2.4 Evaluasi.....	27
2.4.1 Skala Likert.....	28
2.4.2 Rumus Persentase.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Gambaran Umum Produk ZamZamy 2.....	30

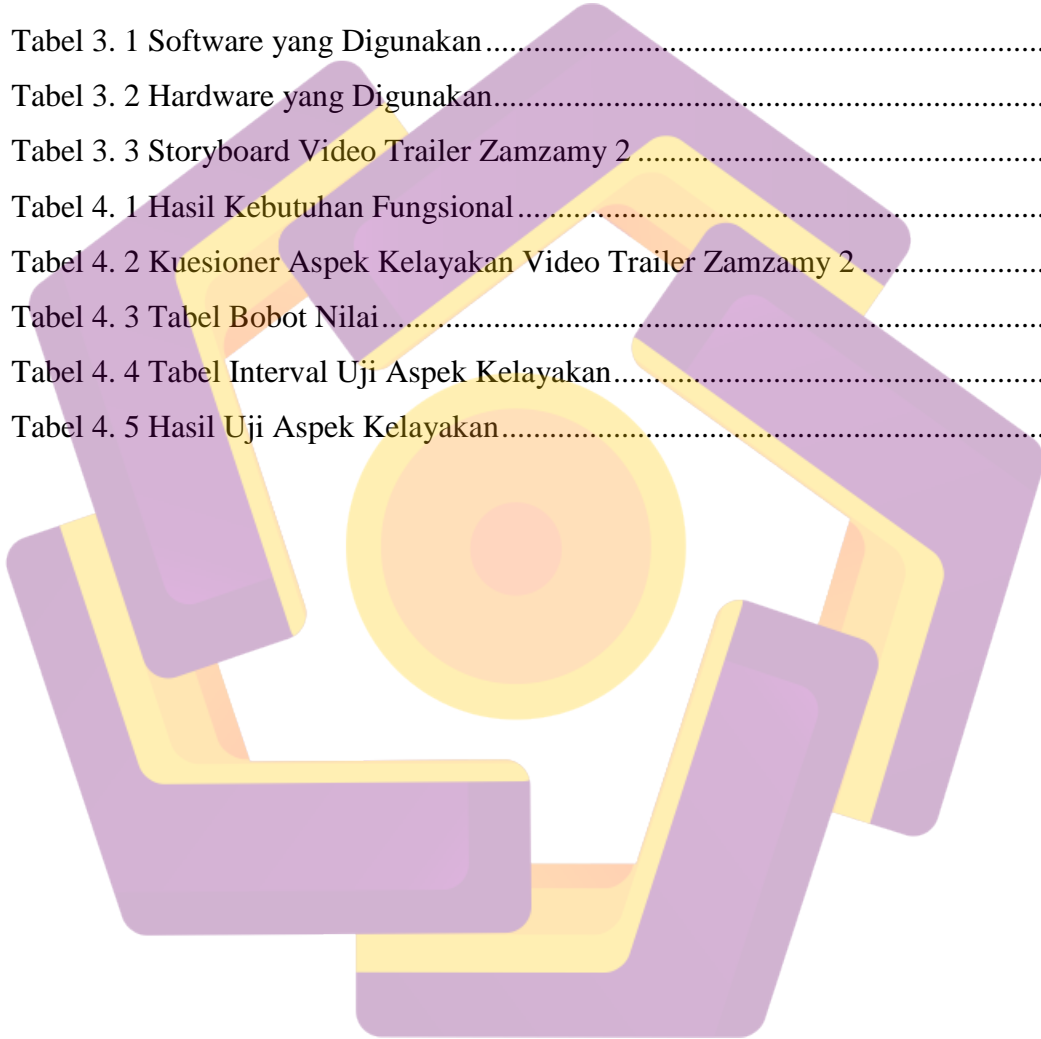
3.1.1 Latar Belakang.....	30
3.2 Pengumpulan Data .....	30
3.2.1 Wawancara.....	30
3.2.2 Observasi .....	31
3.3 Analisis Kebutuhan .....	36
3.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	36
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	37
3.3.3 Kebutuhan <i>Software</i> .....	37
3.3.4 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	37
3.3.5 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	38
3.4 Rancangan Aspek Produksi.....	40
3.4.1 Aspek Kreatif.....	40
3.4.2 Aspek Teknis .....	40
3.5 Pra Produksi .....	41
3.5.1 Ide .....	42
3.5.2 Naskah .....	42
3.5.3 <i>Storyboard</i> .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Produksi.....	47
4.1.1 <i>Modeling</i> .....	47
4.1.2 Pemberian <i>Texture</i> .....	58
4.1.3 Mengatur <i>Lighting</i> .....	60
4.1.4 Pengaturan Kamera.....	62



4.1.5 Penganimasian Produk Zamzamy 2.....	63
4.1.6 <i>Rendering</i> Animasi .....	64
4.2 Pasca Produksi.....	66
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	66
4.2.2 <i>Editing</i> .....	68
4.2.3 <i>Final Rendering</i> .....	69
4.3 Evaluasi .....	70
4.3.1 <i>Alpha Testing</i> .....	71
4.3.2 <i>Beta Testing</i> .....	72
4.4 Implementasi .....	77
4.4.1 <i>Publish Media Online</i> .....	77
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	84
<b>LAMPIRAN</b> .....	86
Grafik Hasil Evaluasi .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka .....	8
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert .....	28
Tabel 2. 3 Tabel Persentase Nilai.....	29
Tabel 3. 1 Software yang Digunakan.....	37
Tabel 3. 2 Hardware yang Digunakan.....	38
Tabel 3. 3 Storyboard Video Trailer Zamzamy 2 .....	43
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	71
Tabel 4. 2 Kuesioner Aspek Kelayakan Video Trailer Zamzamy 2 .....	72
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	74
Tabel 4. 4 Tabel Interval Uji Aspek Kelayakan.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Kelayakan.....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia.....	10
Gambar 2. 2 Animasi .....	12
Gambar 2. 3 Gambaran Definisi Multimedia.....	14
Gambar 2. 4 Contoh hasil render indoor dan outdoor arsitektur.....	15
Gambar 2. 5 Contoh Modeling Workflow .....	16
Gambar 2. 6 Contoh Pemetaan UV pada model Manusia .....	17
Gambar 2. 7 Lighting pada objek 3D.....	18
Gambar 2. 8 Hasil Rending menggunakan render engine Scanline (kiri) dan Raytracing (kanan).....	19
Gambar 2. 9 Storyboard.....	25
Gambar 3. 1 Box ZamZamy 2 .....	31
Gambar 3. 2 Kartu Aksi .....	32
Gambar 3. 3 Kartu Dengan huruf Spesial .....	33
Gambar 3. 4 Kartu Rukun (Kartu Bermain) .....	33
Gambar 3. 5 Token Permainan .....	34
Gambar 3. 6 Token Azzam .....	34
Gambar 3. 7 Token Pemenang.....	34
Gambar 3. 8 Buku Permainan .....	35
Gambar 3. 9 Video Referensi Trailer Boardgames SOS TITANIC.....	36
Gambar 4. 1 Menambahkan Mesh Cube.....	48
Gambar 4. 2 Mengatur Scale dan Menghapus Face Bagian Atas.....	49
Gambar 4. 3 Menambahkan Modifier Solidify.....	50
Gambar 4. 4 Pembuatan Bagian Tutup Box Boardgame Zamzamy 2 .....	51
Gambar 4. 5 Mengimpor Salah Satu Gambar Kartu Sebagai Referensi.....	52
Gambar 4. 6 Menambahkan Objek Plane Untuk membuat Kartu Bermain.....	52
Gambar 4. 7 Extrude dan Bevel Pada Plane .....	53
Gambar 4. 8 Modeling Token Berbentuk Persegi.....	54



Gambar 4. 9 Modeling Token Berbentuk Segi Lima (Pentagon) .....	55
Gambar 4. 10 Modeling Token berbentuk lingkaran .....	55
Gambar 4. 11 Mengurangi Jumlah Vertices dan Mengganti Fill Type.....	56
Gambar 4. 12 Scale Vertices Hingga Berbentuk Bintang.....	57
Gambar 4. 13 Modeling Token Berbentuk Bintang.....	57
Gambar 4. 14 Menambahkan Material Principled BSDF .....	58
Gambar 4. 15 Menambahkan Texture Pada Menu Shading .....	59
Gambar 4. 16 Mengatur UV Mapping .....	60
Gambar 4. 17 Lighting HDRI Ballroom .....	61
Gambar 4. 18 Lighting Area .....	62
Gambar 4. 19 Pengaturan Kamera .....	63
Gambar 4. 20 Penganimasian Model 3D .....	64
Gambar 4. 21 Mengatur Render Engine dan Sample.....	65
Gambar 4. 22 Mengatur Output Untuk Hasil Akhir Render.....	66
Gambar 4. 23 Import Image Sequence.....	67
Gambar 4. 24 Compositing .....	68
Gambar 4. 25 Editing Video .....	69
Gambar 4. 26 Final Rendering.....	70
Gambar 4. 27 Import Video ke Youtube.....	78
Gambar 4. 28 Memberikan Judul Pada Video .....	79
Gambar 4. 29 Mengatur Visibilitas Pada Video .....	80
Gambar 4. 30 Video Berhasil Dipublikasikan .....	81

## INTISARI

Sebangku Games adalah produser *board games* yang berada di Yogyakarta. Pada saat ini sebangku memerlukan sebuah media promosi untuk *board games* yang akan rilis dalam waktu dekat ini. Penelitian ini bertujuan membuat sebuah video *trailer* untuk promosi *board games* yang akan dirilis oleh Sebangku Games yaitu Board Games Zamzamy edisi 2.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data, metode analisis, dan metode perancangan. Untuk menilai kelayakan video dilakukan pengisian kuesioner untuk responden. Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden dihitung menggunakan skala *likert* sehingga menghasilkan angka persentase yang menunjukkan bahwa video trailer tersebut layak atau tidak untuk ditayangkan bagi masyarakat umum.

Penelitian ini menghasilkan sebuah video *trailer* yang berdurasi 1 menit 10 detik, dan video *trailer* tersebut dipublikasikan ke *Youtube*. Hasil tes uji kelayakan yang telah diisi para responen menunjukkan hasil sangat baik, dan semua kebutuhan fungsional dalam pembuatan video *trailer* telah terpenuhi.

**Kata Kunci :** 3D, *Trailer*, Animasi, *Boardgames*, Video

## **ABSTRACT**

*Sebangku Games is a board games producer based in Yogyakarta. At this time, Sebangku games requires a promotional media for the board games that will be released. This study aims to create a video trailer for the promotion of board games that will be released by Sebangku Games, namely Board Games Zamzamy edition 2.*

*The methods used in this research are data collection methods, analytical methods, and design methods. To assess the feasibility of the video, a questionnaire was filled out for the respondents. The results of the questionnaires that have been filled out by the respondents are calculated using a Likert scale so as to produce a percentage figure indicating that the video trailer is feasible or not to be shown to the general public.*

*This research resulted in a video trailer with a duration of 1 minute 10 seconds, and the video trailer was published to Youtube. The results of the feasibility test that have been filled out by the respondents show very good results, and all functional requirements in making trailer videos have been met.*

**Keywords :** 3D, Trailer, Animation, Boardgames, Video

