

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Sebangku Games merupakan produser *Board Games* literasi anak yang berada di Yogyakarta. Sudah banyak *Board Games* yang diproduksi oleh Sebangku games. *Board Games* sendiri merupakan permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan game yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. [1]

PT Sebangku Games dalam waktu yang dekat ini akan segera merilis *board games* terbarunya yang bernama Zamzamy 2. Maka dari itu PT Sebangku games memerlukan sebuah media promosi untuk mengiklankan produk tersebut. Promosi memiliki arti upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk maupun jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau menggunakannya. [2].

Video menjadi salah satu pilihan media promosi yang efektif untuk produk Sebangku games yang akan rilis yaitu Zamzamy edisi 2 saat ini, karena pada era digital ini banyak cara untuk mempromosikan produknya dibidang digital salah satunya dengan menggunakan video. Anak — anak pada era digital ini akan lebih cepat memahami dan lebih tertarik untuk menonton video dibandingkan media lainnya, apalagi saat keadaan pandemi seperti sekarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas. Maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu, Bagaimana Pembuatan Video *Trailer ZamZamy* Edisi 2 Sebagai Media Promosi?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan, berikut beberapa batasan masalah yang telah dibuat penulis :

1. Dalam pembuatan video ini akan menggunakan teknik 3D.
2. Video hanya memberikan informasi tentang produk *Zamzamy 2*.
3. Video Promosi memiliki durasi kurang lebih 1 menit.
4. Di dalam video akan terdapat beberapa informasi berupa :
 - a. Gambaran umum produk *Boardgames Zamzamy 2*.
 - b. Isi dan komponen yang terdapat pada produk *Boardgames Zamzamy 2*.
5. Resolusi video 1920 x 1080 (FHD) 30fps
6. Penayangan video untuk Platform *Youtube*.
7. *Software* yang digunakan adalah *Blender v.3.0* dan *Adobe Premiere Pro CC 2019*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah pembuatan video *trailer* untuk *Board Game ZamZamy* edisi 2 sebagai media promosi PT Sebangku Jaya Abadi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentu harus memiliki manfaat baik untuk peneliti maupun pihak yang terkait dalam penelitian. Berikut manfaat dari penelitian ini :

1. Manfaat yang diperoleh penulis adalah dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Manfaat yang diperoleh penulis adalah dapat menyampaikan informasi dari media visual kepada para pengguna lebih mudah.
3. Manfaat yang diperoleh oleh Universitas adalah sebagai tolak ukur mahasiswa dalam menyusun proposal kerja praktek di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Manfaat bagi objek penelitian adalah dapat dijadikan salah satu media promosi untuk produknya yang berbentuk video untuk yang mudah di pahami bagi masyarakat luas.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung maupun tidak langsung [3]. Dalam hal ini peneliti mengamati dari berbagai video *trailer* 3D yang ada dan dibuat dengan *style*

yang hampir sama, dan mempelajari mekanisme pada permainan board games Zamzamy edisi 2.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara sebagai yang mengajukan pertanyaan dan terawawancara sebagai orang yang menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh pewawancara tersebut [3]. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan tim kreatif ZamZamy edisi 2 dengan tujuan mengumpulkan data dan informasi yang terdapat pada produk ZamZamy part 2 tersebut.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk menguraikan kebutuhan serta informasi dari pembuatan video trailer Zamzamy edisi 2.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam buku M. Suyanto yang berjudul *Multimedia alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, dalam produksi multimedia komersial maupun promosi melibatkan tiga tahapan yaitu : [4]

a. Pra-Produksi

Tahap Pra-produksi yaitu tahapan yang terjadi sebelum proses produksi. Adapun yang harus dilakukan dalam tahap pra produksi yaitu, perencanaan ide, konsep, naskah maupun *storyboard*. Dalam pembuatan video *trailer*

Zamzamy edisi 2 ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya pengumpulan data, pembuatan *storyboard*, dan pembuatan naskah. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik 3D.

b. Produksi

Merupakan tahapan yang dilakukan setelah pra-produksi, yaitu modeling pada asset, memberikan tekstur pada objek 3D, menganimasikan objek, *rendering* hasil animasi 3D.

c. Pasca Produksi

Tahapan Pasca Produksi adalah tahapan melakukan proses pengeditan, pemberian transisi pada video, pemberian *visual effect* maupun *compositing* dan pengecekan pada hasil akhir video, yang nantinya akan menjadi hasil akhir dari produksi video tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian ini agar lebih mudah dan terarah, maka peneliti membuat urain bab – bab sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Metode penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di Bab ini berisikan Tinjauan Pustaka, Dasar Teori animasi , *modeling*, *Texturing*, *rendering*, dan *compositing*.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan video *trailer Zamzamy* edisi 2.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan video *trailer Zamzamy* edisi 2. Dimulai dari proses produksi (*modeling asset dan environment*) hingga proses pasca produksi (*Compositing, editing, dan rendering*).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penyusunan penelitian yang didalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka mencakup sumber-sumber referensi yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Bisa berasal dari jurnal maupun buku.