

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Untuk memasarkan sebuah produk maupun suatu layanan, baik perusahaan atau perseorangan dapat menggunakan berbagai cara seperti membuat iklan maupun *corporate video*. Video promosi merupakan sebuah bagian dari iklan komersial berbentuk video yang sering ditayangkan baik di televisi maupun pemasaran video secara online.

Menurut Terence A. Shimp, seorang akademisi sekaligus praktisi komunikasi pemasaran mengemukakan bahwa iklan memiliki fungsi penting diantaranya: (1) *Informing* (memberikan informasi), memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai produk yang ditawarkan; (2) *Persuading* (mempersuasi), membujuk masyarakat untuk mencoba produk yang ditawarkan; (3) *Reminding* (mengingat), memberikan stimulus-stimulus kepada masyarakat agar senantiasa ingat terhadap produk yang ditawarkan; (4) *Alding Value* (memberikan nilai tambah), iklan dapat memberikan nilai tambah terhadap produk dan mempengaruhi persepsi konsumen (positif). [1] Dengan demikian, iklan—dalam hal ini video promosi tentu memiliki peran dalam mengembangkan suatu perusahaan. Dalam penelitian ini, game berjudul Legend of Zesperia merupakan game baru dengan genre RPG. Karena merupakan game yang baru, pengembang game memerlukan sebuah video promosi untuk memperkenalkan game tersebut kepada publik.

Sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan membuat video promosi untuk game Legend of Zesperia. Video promosi dipilih untuk menjelaskan kepada

konsumen—dalam hal ini para *gamer* maupun kepada masyarakat umum mengenai game tersebut. Berbagai hal yang akan dimuat dalam video promosi game Legend of Zesperia adalah judul game, genre game, *gameplay* game, visualisasi cerita dari game, serta ketersediaan game.

Dengan adanya pembuatan video promosi untuk game Legend of Zesperia, diharapkan pengembang game dapat menggunakan video promosi tersebut sebagai sarana untuk mempromosikan game dan juga sebagai sarana bagi konsumen untuk mengetahui berbagai informasi dari game yang dibuat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disusun rumusan masalah yang akan menjadi pokok bahasan yaitu, bagaimana proses membuat video promosi untuk game Legend of Zesperia?

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Video promosi dibuat untuk game Legend of Zesperia
2. Peneliti menerapkan teknik *motion graphics* dan *sprite animation*
3. Peneliti menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk menggambar dan melakukan animasi *sprite*, Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effects untuk *compositing* dan *editing* video, serta Adobe Audition untuk *editing* audio
4. Peneliti hanya membuat media promosi. Peneliti tidak melakukan pengujian pada tahap pengaruh dari media promosi yang dibuat.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat video promosi untuk game Legend of Zesperia dengan teknik *motion graphics* dan *sprite animation*
2. Menyampaikan pengetahuan mengenai pembuatan video promosi kepada pembaca
3. Memperkenalkan game kepada masyarakat umum.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti:

1. Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti mengenai teknik-teknik yang digunakan serta proses yang dilakukan dalam pembuatan sebuah video, khususnya video animasi
2. Dapat menerapkan pengetahuan atas teori yang diajarkan selama menempuh pendidikan
3. Dapat menyusun skripsi pada program SI Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

b. Bagi Pengembang Game Legend of Zesperia:

1. Memperkenalkan game yang dibuat oleh pengembang game kepada publik
2. Video yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai media promosi bagi pengembang game.

c. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta:

1. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penelitian yang akan datang bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa metode seperti:

a. Metode Wawancara

Peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan tanya jawab langsung dengan pengembang game *Legend of Zesperia* untuk mendapatkan data-data mengenai game yang dibutuhkan sebagai bahan penelitian pembuatan video promosi.

b. Metode Studi Pustaka

Peneliti juga mengumpulkan data mengenai teori-teori dan juga cara pembuatan video promosi dengan membaca buku-buku dan juga artikel pada laman web.

2. Metode Analisis

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan model analisis SWOT serta analisis kebutuhan fungsional dan juga analisis kebutuhan non fungsional. Kebutuhan analisis fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional digunakan untuk menguraikan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan video promosi game *Legend of Zesperia*.

3. Metode Perancangan

Dalam merancang video promosi untuk penelitian ini, peneliti melakukan tahap pertama produksi yaitu tahap pra produksi yang meliputi pengumpulan ide, perancangan alur cerita untuk video, dan pembuatan *storyboard*.

4. Pembuatan

Melakukan tahap produksi yang meliputi penggambaran karakter serta melakukan *sprite animation*. Dilanjutkan dengan tahapan terakhir produksi, yaitu pasca produksi dengan melakukan *compositing* (menggabungkan elemen-elemen grafis dan audio) dan proses *editing* (melakukan penyesuaian untuk meningkatkan elemen grafis) hingga pada proses *rendering*.

5. Implementasi dan Evaluasi

Peneliti melakukan penayangan hasil video promosi yang dibuat untuk diunggah pada situs YouTube dan juga itch.io. Kemudian melakukan evaluasi dengan mengajukan kuisioner kepada *audiens* untuk dinilai apakah video layak atau tidak untuk dijadikan sebuah video promosi.

1.7. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini dilakukan penyusunan penulisan penelitian yang dibuat dalam 5 bab berdasarkan pokok-pokok permasalahan. Berikut penjelasan sistematika penulisan dalam penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang tinjauan pustaka, video, konsep dasar iklan, media promosi, *motion graphics*, animasi, tahapan produksi, analisis sistem dan juga evaluasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjabarkan mengenai analisis yang digunakan, serta menjelaskan tentang tahap pra produksi yang meliputi pengumpulan ide, perancangan alur cerita untuk video, dan pembuatan *storyboard* yang akan diterapkan untuk video promosi game Legend of Zesperia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang proses produksi yang meliputi kegiatan penggambaran karakter maupun *background* untuk video promosi, serta proses animasi. Dan juga proses pasca produksi yang meliputi kegiatan *compositing*, *editing*, dan *rendering* sehingga menjadi video promosi untuk game Legend of Zesperia. Serta tahap pengujian video promosi yang diujikan kepada koresponden untuk dilakukan penilaian.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran sebagai bahan tinjauan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber baik buku, maupun artikel dalam laman web yang dijadikan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.