



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Corporate video* adalah media yang digunakan oleh perusahaan atau pelaku bisnis untuk berkomunikasi dan memperkenalkan usaha dan/atau produknya kepada khalayak umum (eksternal) maupun kalangan terbatas (internal). *Corporate video* memiliki banyak ragam cara penyampaian, seperti *web-series*, *branded films*, ataupun *company profile*. Penulis memilih *corporate video* karena jenis iklan ini lebih terfokus pada cerita dibanding produk. Salah satu bisnis yang memerlukan *corporate video* untuk bisnisnya adalah bisnis Tetsin Mochi Mochio 7M. 7M adalah slogan Mochi Mochio yang berarti ‘Tujuan Mulia’. Tetsin Mochi Mochio 7M adalah perusahaan yang menjual mochi dengan berbagai macam rasa. Klien menginginkan *corporate video* ini dapat menggambarkan mochi sebagai ‘modal cinta’.

*Corporate video* Tetsin Mochi Mochio 7M akan dibuat sedemikian rupa untuk menarik minat penonton. Klien menginginkan *corporate video* ini menjadi sebuah timbal balik bagi penonton dan konsumen. *Corporate video* satu arah dinilai oleh klien tidak cukup dapat menunjukkan kerekatan hubungan antara *video* ini dengan penonton, seperti halnya tekstur sebuah mochi yang sesuai dengan pendapat klien yang terdapat dalam *client brief*. Maka salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan membuat sebuah *video* interaktif. *Video* interaktif mempunyai plot yang berbeda dengan *video* non-interaktif, karena *video* interaktif

mengharuskan sebuah cerita untuk mempunyai lebih dari satu plot untuk dapat dipilih oleh penonton. *Video* akan berupa serial cerita yang pada setiap episodenya, penonton dihadapkan pada dua atau lebih alur cerita yang mempengaruhi *ending* dari seluruh cerita tersebut. Dengan menggunakan *video* interaktif, penonton dapat menikmati cerita dan melakukan tindak interaksi dengan *video*. Nilai yang ingin ditanamkan oleh klien adalah mochi yang sebagai perekat. Menurut klien, mochi adalah singkatan dari MOdah CHInta, di mana produk mochi ini dapat menjadi perantara untuk satu orang dengan orang lain. Penulis dan tim mengharapkan penonton penasaran akan kelanjutan cerita sesuai dengan pilihannya. Contoh *interactive video* yang paling terkenal adalah film yang berjudul *Black Mirror: Bandersnatch*.

Salah satu tantangan yang terdapat dalam pembuatan *corporate video* berjenis *multiple plot* ini adalah teknik penulisan *script*. Bureman (2013) mengatakan bahwa dalam membuat sebuah naskah yang mempunyai *multiple plot*, maka dibutuhkan setidaknya dua *plot* utama. Ia menambahkan jika *plot* tambahan dapat dibuat, namun *plot* tersebut diusahakan bukan menjadi *plot* yang berperan penting terhadap *ending* cerita. Naskah berjenis *multiple plot* ini akan mempunyai *structure* dimana satu *intro* cerita akan mempunyai beberapa cabang cerita yang masing-masing mempunyai *plot* berbeda. Berbeda dengan *single plot*, cerita dengan *multiple plot* memberikan penonton beberapa alur cerita dalam sebuah situasi yang hampir sama. Karena masih sedikit materi dan penelitian yang membahas tentang video interaktif yang mempunyai *multiple plot* serta sedikitnya cerita interaktif untuk *corporate*

*video* di Indonesia, maka penulis ingin meneliti penerapan naskah *multiple plot structure* dalam *script* untuk *corporate video* Tetsin Mochi Mochio 7M.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana menerapkan *multiple plot structure* dalam *script* untuk video interaktif 'MODal CHInta'?

## **1.3. Batasan Masalah**

Masalah yang akan dibahas dibatasi pada:

1. Pra pengembangan naskah cerita interaktif
2. *Corporate video* yang menggunakan struktur cerita interaktif.
3. Penggunaan elemen baru yang terdapat pada struktur interaktif yaitu *branching* dan *conditional branching with forced path*.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulisan adalah untuk dapat menganalisis penerapan *multiple plot structure* dalam *script* untuk *corporate video* Tetsin Mochi Mochio 7M.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat oleh penulis, maka dapat diketahui manfaat dari penulisan ini:

1. Manfaat bagi penulis: dapat menuliskan proses dan teknik penerapan *multi plot structure* dalam sebuah *script*.

2. Manfaat bagi pembaca: dapat menggunakan teknik penulisan *script* jenis *multi plot structure* untuk jenis-jenis *video* interaktif lainnya.
3. Manfaat bagi universitas: laporan yang telah ditulis dan diteliti dapat diletakkan di perpustakaan universitas untuk membantu mahasiswa/i lainnya dalam membuat laporan.