



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

## LATAR BELAKANG

### 1.1. Latar Belakang

Berbagai media promosi dapat digunakan sebagai media promosi dan periklanan (*advertising*). Salah satu media promosi yang dapat digunakan adalah *booklet*. *Booklet* berbentuk buku kecil yang biasanya berisikan tentang informasi dari suatu produk, *event*, *brand*, dan terkadang juga berisikan tentang laporan tahunan dari suatu perusahaan. *Booklet* apabila dilihat dari isi kontennya merupakan sebuah media promosi yang bersifat paling banyak menampilkan informasi dibandingkan dengan media promosi lainnya seperti poster, *flyer*, brosur, dan lainnya.

Pembuatan *booklet* yang ingin dapat menarik perhatian audiens seharusnya dibuat dengan pemikiran konsep yang matang serta peletakkan elemen desain yang tepat. Peletakan unsur gambar ataupun ilustrasi dengan bervariasi teknik, peletakan unsur teks serta penggabungan elemen-elemen desain lainnya menjadi suatu *layout* yang baik dan menarik. Teknik lipatan maupun potongan kertas dengan suatu pola tertentu juga dapat diaplikasikan untuk mendukung konsep dari ilustrasi dan tulisan yang disajikan. Teknik-teknik pelipatan dan pemotongan pada kertas atau biasa juga disebut dengan teknik *paper engineering* pada suatu *booklet* dapat membuat *booklet* tersebut berbeda dan keluar dari bentuk *booklet* secara umumnya.

Setiap produk dan jasa membutuhkan sebuah promosi untuk menghidupkan produk dan jasa tersebut. Bukan hanya penjualan dalam bidang *retail* namun sebuah

bentuk promosi juga diperlukan dalam bidang hiburan. Sebuah produk dalam bidang hiburan menampilkan produk berupa film, musik, maupun karya-karya seni yang serupa. Masing-masing produk dalam bidang hiburan membutuhkan media promosinya sendiri, seperti film, yang berupa karya *audio visual* yang menampilkan sebuah cerita dengan alurnya sendiri juga membutuhkan suatu bentuk media promosi untuk membangkitkan keingintahuan masyarakat umum akan cerita dan pesan yang ingin ditampilkan dalam film tersebut, serta media promosi pendukung lainnya untuk lebih memberikan nilai lebih akan sebuah karya sinematografi.

Salah satu contoh film yang membutuhkan sebuah media promosi yang unik dan menarik adalah sebuah film fiksi ilmiah karya George Lucas, *Star Wars*. Film *Star Wars* pertama kali ditayangkan pada tahun 1977, dan telah menghasilkan kelima film lainnya di tahun 1980, 1983, 1999, 2002, dan 2005. Pada Februari 2012, George Lucas kembali menayangkan *remake* film *Star Wars*, namun kali ini film tersebut ditayangkan dalam format tiga dimensi. Dan menurut salah satu *website*, George Lucas mengungkapkan bahwa ia akan kembali mengangkat kelima seri film *Star Wars* dalam format tiga dimensi pada lima tahun kedepan, dengan masing-masing satu film per tahunnya.<sup>1</sup>

Dari masalah diatas, dapat dikatakan *Star Wars* membutuhkan sebuah media promosi, selain untuk menjadi media informasi ke masyarakat umum, namun media promosi tersebut juga dibutuhkan untuk membangkitkan animo masyarakat untuk kembali menonton film *Star Wars* yang telah maupun masih direncanakan untuk

<sup>1</sup> <http://www.hollywoodreporter.com/news/star-wars-3d-george-lucas-289377> diakses 2 Februari 2012

diangkat kembali ke layar lebar. Format film dalam bentuk tiga dimensi atau 3D dapat menjadi salah satu alasan yang tepat untuk mengembangkan booklet dengan teknik *paper engineering* didalamnya. Karena teknik *paper engineering* tersebut dapat menciptakan beberapa dimensi atau layer tambahan pada sebuah lembaran kertas yang bersifat datar (*flat*) sehingga dapat memperkuat konsep tiga dimensi dari booklet film *Star Wars* tersebut.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan pokok yang terjadi adalah:

1. Bagaimana merepresentasikan film *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* ke dalam media promosi berupa *booklet*?
2. Bagaimana mengaplikasikan teknik *paper engineering* yang tepat kedalam *booklet* tersebut?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah *booklet* yang akan dibuat dalam tugas akhir ini hanya akan menjelaskan dan menampilkan bagian-bagian yang dianggap penting atau vital dalam episode pertama dari film *Star Wars*.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dari permasalahan yang ada, maka tujuan-tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memvisualisasikan dan merepresentasikan episode pertama dari film *Star Wars* ke dalam media promosi berupa *booklet*;
2. Dapat membuat dan menemukan teknik *paper engineering* yang tepat untuk diaplikasikan kedalam *booklet* promosi film *Star Wars*;
3. Dapat membuat sebuah *booklet* yang dapat menjadi media promosi dan informasi untuk film *Star Wars*.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembuatan *booklet* dengan pengaplikasian teknik *paper engineering* sebagai media promosi film *Star Wars*, sehingga *booklet* yang dihasilkan apabila dilihat dari segi estetika maupun efesiansinya dapat selesai sebagaimana mestinya.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Riset pendahuluan

Penulis melakukan wawancara dengan orang-orang yang memiliki pengetahuan mendalam terhadap film *Star Wars*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui secara garis besar dari pola pikir terhadap target yang diwawancara tersebut, wawancara ini juga bisa dilaksanakan untuk mendapatkan beberapa poin yang bersangkutan dengan riset yang dilakukan, seperti konten yang akan diangkat kedalam *booklet* serta bentuk fisik dari *booklet* itu sendiri.

### 2. Usulan konsep desain

Usulan konsep desain mulai diajukan dengan memberikan materi serta konsep desain yang dapat digunakan. Materi-materi yang diusulkan dibuat atas pertimbangan dari hasil wawancara dan riset yang telah dilakukan sebelumnya.

### 3. Proses eksekusi dan evaluasi

Setelah proses evaluasi dari materi dan konsep desain yang sebelumnya telah diajukan, proses selanjutnya adalah proses pengolahan kembali materi dan konsep dengan yang telah dievaluasi hingga ke tahap final. Pengolahan materi dan konsep desain ini didasari oleh pertimbangan timbal balik yang berupa masukan, saran, serta kesimpulan dari hasil wawancara.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang dari permasalahan dalam penelitian yang dilakukan. Selanjutnya ditentukan dasar permasalahan dari penelitian ini untuk ditemukan tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Bab ini pun akan membahas metode penelitian yang berisi tahapan-tahapan yang akan ditempuh dalam penelitian ini untuk mendapatkan analisa dalam studi penelitian yang dilakukan oleh penulis.

### BAB II: TELAAH LITERATUR

Bab ini memuat teori-teori yang mendasari penelitian ini. Dasar-dasar teori tersebut bersumber dari studi pustaka. Kemudian teori-teori yang didapat dikumpulkan untuk digunakan sebagai landasan teori yang mendasari penelitian ini.

### BAB III: HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas objek dari penelitian ini yaitu sebuah *booklet* dengan teknik *paper engineering* sebagai media promosi dari film *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*.

### BAB IV: ANALISIS KARYA

Bab ini membahas pengolahan data yang dilakukan, penyesuaian buku yang dilihat dari konten maupun bentuk buku itu sesuai dengan analisa atau survey yang sebelumnya dilakukan dan berdasarkan hasil dari survey tersebut.

### BAB V: KESIMPULAN

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan jawaban atas masalah dari penelitian yang dilakukan.

