

LAPORAN KONSEP VIDEO EXPLAINER



Dosen : Rachmat Santoso S.Pd., M.T.

Nama Kelompok :

M Afandy Ilham N (5122500035)

Vera Eka Budiana (5122500051)

Andika Bramantyo (5122500047)

Revandy Rafrisah (5122500054)

M. Fahri Abidurrohman (5122500045)

**PROGRAM STUDI D3 TEKNOLOGI MULTIMEDIA
BROADCASTING**

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI
SURABAYA 2022/2023**

KONSEP VIDEO EXPLAINER

TEMA: Video Explainer

JUDUL: Apakah Game Bisa Membuat Kita Bodoh?

TIPE ANIMASI: Animasi Vector

DURASI: 2 menit 37 detik

BGM: Stock-Waves - Peaceful Corporate [No Copyright Background Music]

BGM OUTRO: Dixie Outlandish

STORYLINE :

Approach

Kita akan memulai video edukasi ini dengan menanyakan kepada penonton, "Apakah game bisa membuat kita bodoh?" Pertanyaan ini dirancang untuk merangsang pemikiran dan mengajak penonton mempertimbangkan pandangan yang mungkin berbeda. Setelah itu, kita akan memfokuskan perhatian pada pertanyaan utama, yaitu "Apakah Game Bisa Membuat Kita Bodoh?"

Intro

Kita akan memulai dengan memberikan penjelasan mengenai stereotip seputar para pemain game. Adalah penting untuk memahami bahwa pemain game tidak selalu terjebak dalam stereotip tertentu. Selanjutnya, kita akan merinci bagaimana kecerdasan dan keterampilan kognitif dapat terasah melalui bermain game.

How It Works

Di bagian ini, kita akan mengeksplorasi realitas bahwa game sebenarnya dapat menjadi latihan yang efektif untuk otak kita. Melalui pemecahan teka-teki, pengambilan keputusan strategis, dan berbagai tantangan dalam game, kita dapat melihat bagaimana permainan dapat memengaruhi keterampilan kognitif kita secara positif.

Call to Action

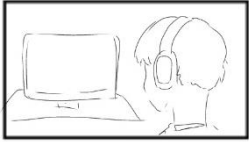

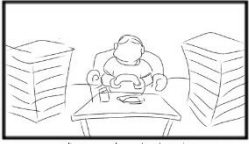
Pada bagian penutup, kita akan memberikan ajakan kepada penonton untuk memainkan game dengan bijak. Kita dapat mengingatkan mereka bahwa meskipun game dapat memberikan manfaat, keberimbangan dalam aktivitas sehari-hari tetap diperlukan. Mari bersama-sama mempromosikan penggunaan game yang positif dan seimbang dalam kehidupan kita.

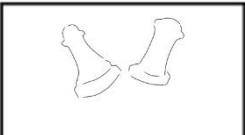
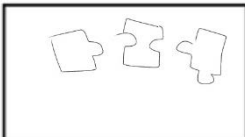
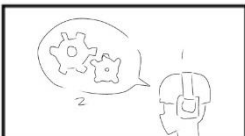



SCRIPT VOICE OVER:

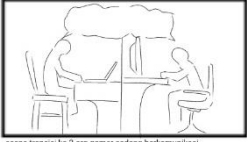

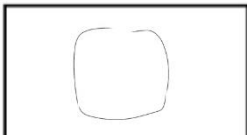
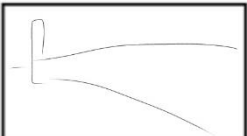
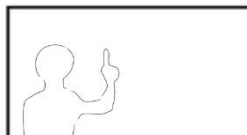

Halo semua// selamat datang kembali di channel kita// Hari ini/ kita akan membahas topik/ yang sering menjadi perdebatan/ apakah game bisa membuat kita bodoh?// Pertama-tama/ mari kita bahas tentang stereotipnya// Banyak orang menganggap gamer sebagai orang/ yang hanya menghabiskan waktu di depan layar/ tanpa mendapatkan manfaat apapun// Tetapi/ apakah benar demikian// Faktanya/ bermain game dapat meningkatkan keterampilan kognitif kita// Ini melibatkan pemikiran taktis/ perencanaan/ dan pengambilan keputusan yang cepat// Dalam game/ kita sering dihadapkan pada masalah/ yang membutuhkan pemikiran kritis dan solusi

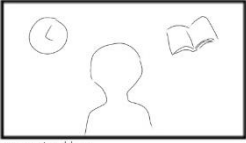
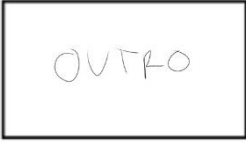
kreatif// Jadi/ sebenarnya game dapat membantu melatih otak kita// Selain itu/ perhatikan koordinasi tangan-mata kita/ yang terus berkembang saat kita/ mengontrol karakter kita dengan cermat di layar// Ini adalah keterampilan yang sangat berguna/ dalam kehidupan sehari-hari// Tidak hanya itu/ banyak game sekarang mendukung interaksi sosial// Melalui game multiplayer/ kita dapat bermain dengan teman-teman/ atau bahkan bertemu dengan orang baru dari seluruh dunia// Percayakah Anda/ bahwa game dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif// Ada game yang tidak hanya menghibur/ tetapi juga mengajarkan kita tentang sejarah/ budaya/ dan bahkan keterampilan tertentu// Namun/ seperti halnya dalam segala hal/ kuncinya adalah penggunaan dengan bijak// Tetapkan batasan waktu bermain/ dan pastikan untuk seimbangkan dengan aktivitas lain yang bermanfaat// Jadi/ apakah game bisa membuat kita bodoh?// Jawabannya tidak/ selama kita memainkannya dengan bijak// Game dapat meningkatkan keterampilan kognitif/ mempromosikan interaksi sosial/ dan bahkan menjadi alat pembelajaran yang efektif// Terima kasih telah menonton!/ Jangan lupa untuk berbagi pendapat Anda/ di komentar di bawah// Apakah Anda setuju atau tidak?/ Sampai jumpa di video berikutnya!//

SHOTLIST DAN NARASI VOICE OVER

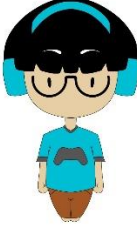




scene	Duration	Type of Shot	Deskription	Voice Over	Storyboard
1.	10s	OTS	Montage video game dan player	"Halo semua, selamat datang kembali di channel kita! Hari ini, kita akan membahas topik yang sering menjadi perdebatan: apakah game bisa membuat kita bodoh?"	 <p>montage video game dan player</p>
2.	2s	-	Black screen, lalu transisi fade in menunjukkan seorang gamer di ruangan gelap yang di kelilingi sampah makanan		 <p>black screen, lalu transisi fade in menunjukkan seorang gamer di ruangan gelap yang dikelilingi sampah makanan</p>
3.	5s	WS	Seorang gamer di ruangan gelap, sedang bermain game kamera zoom in perlahan	"Pertama-tama, mari kita bahas stereotip."	 <p>seorang gamer di ruangan gelap, sedang bermain game kamera zoom in perlahan</p>





4.	12s	CU	Kamera bergeser ke kanan, lalu muncul pop up catur	"Banyak orang menganggap gamer sebagai orang yang hanya menghabiskan waktu di depan layar tanpa mendapatkan manfaat apapun."	 <p>Kamera bergeser ke kanan, lalu muncul pop up catur</p>
5.	5s	CU	Catur pop up, lalu puzzle pop in, puzzle tersusun kemudian pop out	"Tetapi, apakah benar demikian?"	 <p>catur pop up, lalu puzzle pop in, puzzle tersusun kemudian pop out</p>
6.	8s	MS	Dari bawah, muncul kepala kemudian keluar text dari kepala dan isi bubble text, gear yang berputar	"Faktanya, bermain game dapat meningkatkan keterampilan kognitif kita."	 <p>dari bawah, muncul kepala kemudian keluar bubble text dari kepala dan isi bubble text, gear yg berputar</p>
7.	10s	CU	Kamera swipe dari kanan ke kiri secara perlahan	"Ini melibatkan pemikiran taktis, perencanaan, dan pengambilan keputusan yang cepat."	 <p>kamera swipe dari kanan ke kiri secara perlahan</p>
8.	12s	CU	Kamera lanjut mengarahkan kamera ke bagian mouse	"Dalam game, kita sering dihadapkan pada masalah yang membutuhkan pemikiran kritis dan solusi kreatif."	 <p>kamera lanjut</p>
9.	10s	CU	Berganti ke scene mata yang sedang focus bermain di depan monitor	"Jadi, sebenarnya, game dapat membantu melatih otak kita."	 <p>berganti ke scene mata yang sedang fokus bermain di depan monitor</p>

10.	13s	LS	Scene transisi ke 2 seorang gamer sedang berkomunikasi	"Selain itu, perhatikan koordinasi tangan-mata kita yang terus berkembang saat kita mengontrol karakter kita dengan cermat di layar."	 scene transisi ke 2 org gamer sedang berkomunikasi
11.	8s	MS	Swipe up dan menunjukkan game yang ada interaksi social, pop up icon aplikasi	"Ini adalah keterampilan yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari."	 swipe up dan menunjukkan game yg ada interaksi sosial, pop up
12.	8s	CU	Masuk ke dalam salah satu game yang mengasah interaksi dan mengandung Sejarah	"Tidak hanya itu, banyak game sekarang mendukung interaksi sosial. Melalui game multiplayer,"	 masuk ke dalam salah satu game yg mengasah interaksi dan mengandung sejarah
13.	8s	MS	Isi dari game/ menampilkan isi dari game play nya	"kita dapat bermain dengan teman-teman atau bahkan bertemu dengan orang baru dari seluruh dunia."	 isi dari game/gamplaynya
14.	15s	MS	Scene asset karakter yang menjelaskan teks yang ada di voice over	"Percayakah Anda bahwa game dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif? Ada game yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengajarkan kita tentang sejarah, budaya, dan bahkan keterampilan tertentu."	 scene asset karakter yg menjelaskan
15.	15s	MS	Kamera zoom in ke karakter dengan asset orang yang sedang	"Namun, seperti halnya dalam segala hal, kuncinya adalah	 kamera zoom in ke karakter

			menjelaskan tentang game	penggunaan dengan bijak. Tetapkan batasan waktu bermain dan pastikan untuk seimbangkan dengan aktivitas lain yang bermanfaat."	
16	15s	MS	Pop up asset pendukung seperti buku dan jam	"Jadi, apakah game bisa membuat kita bodoh? Jawabannya tidak selama kita memainkannya dengan bijak. Game dapat meningkatkan keterampilan kognitif, mempromosikan interaksi sosial, dan bahkan menjadi alat pembelajaran yang efektif."	 <p>pop up asset pendukung</p>
17.	10s	MS	outro		

ASSET

No.	Nama Asset	Asset
1.	karakter utama dari video explainer	
2.	Asset pendukung untuk scene 3	
3.	Asset pendukung untuk scene 3	
4.	Asset pendukung untuk scene 1,7,8, dan 10	
5.	Asset untuk scene 6	

6.	Asset untuk scene 4	
7.	Asset untuk scene 4	
8.	Asset untuk scene 5	
9.	Asset pendukung	
10.	Asset untuk scene 3	