

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan periklanan sangatlah penting untuk menentukan besar kecilnya pemasaran sebuah produk. [1] Seperti produk yang akan dipasarkan oleh PT Sebangku Jaya Abadi yaitu produk *boardgame*. Produk ini memerlukan sebuah media iklan yang tepat, kreatif dan inovatif. Berbagai macam media yang pernah dibuat, masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan. Salah satu media iklan yang paling umum dan masih menjadi daya Tarik tersendiri di kalangan masyarakat, adalah media iklan berupa video animasi dengan teknik *motion graphic* yang dipadukan dengan *sound effect*, serta alur cerita dan konsep yang menarik. [2]

Pembuatan media iklan ini merupakan bagian dari memasarkan *boardgame* sutasoma. Di dalam *boardgame* tersebut terdapat cerita sejarah 3 candi yaitu, Candi Prambanan, Candi Borobudur, dan Candi Ratu Boko, dengan masing-masing karakter dan alur cerita yang di padukan dalam satu video animasi.

Di era teknologi saat ini, *boardgame* menjadi alat peraga pendidikan yang cukup efektif untuk membuat siswa lebih tertarik mempelajari ilmu pengetahuan. Meskipun materi *boardgame* tidak selengkap seperti yang ada di dalam buku pelajaran, tapi dengan pengemasan yang kreatif dan teknik bermain yang seru, membuat *boardgame* lebih memiliki daya tarik tersendiri. Selain itu, *boardgame* juga dapat mengurangi sifat individualis siswa dan meningkatkan taraf sosial, minimal antar pemain. [3] Berbagai macam *boardgame* yang berkembang, mulai

dari *boardgame* dengan materi dan konten sederhana, hingga *boardgame* dengan pengembangan konten yang rumit, menjadikan *boardgame* bukanlah produk yang dapat dengan mudah di pasarkan. Oleh karena itu, pada tugas akhir ini penulis membuat video animasi 2D dengan judul “PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D GAME SUTASOMA DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DI PT SEBANGKU JAYA ABADI”. Dengan harapan, dapat semakin mempermudah masyarakat untuk mengetahui tentang board game edukasi dari PT SEBANGKU JAYA ABADI.

1.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan animasi 2D untuk memperkenalkan *boardgame* SUTASOMA kepada publik, yang berbentuk *motion graphic*.
2. Sebagai penerapan dan pengembangan multimedia yang telah didapat di bangku perkuliahan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.2 Memenuhi syarat dalam rangka memenuhi syarat kelulusan. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu :

Bagaimana merancang *trailer* animasi 2D *Motion graphic* yang bisa, menarik, dan informatif kepada masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit pembahasan pada tugas akhir ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Animasi yang dirancang berbentuk 2D.

2. Metode yang digunakan adalah *motion graphic*
3. Animasi yang dirancang hanya sebatas mengenalkan suatu *Boardgame* dan game edukasi.
4. Animasi dibuat menggunakan Adobe CC 2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah :

1. Membantu mahasiswa mengembangkan potensi dan kemampuan dalam bidang Multimedia.
2. Membantu mahasiswa dalam menerapkan kemampuan yang telah diperoleh selama menuntut ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Memudahkan PT Sebangku Jaya Abadi dalam memperkenalkan game sutasoma di media sosial.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Studi Pustaka

Melalui metode ini penulis memperoleh data-data, artikel, *e-book*, jurnal, maupun internet, sebagai referensi yang berkaitan dengan pembuatan video animasi 2D *motion graphic*.

1.6.2 Observasi

Melalui metode observasi ini penulis meneliti dan mengamati secara langsung ke objek penelitian mengenai penampakan game yang akan di buat video animasi 2D *motion graphic*.

1.6.3 Analists

Data yang diperoleh dari hasil observasi yang telah dilakukan akan dianalisis untuk dibuat gambaran kasar mengenai video animasi 2D yang akan di buat dalam penelitian ini.

1.6.4 Pembuatan Sistem

Pada tahap ini kebutuhan sistem seperti perangkat keras dan perangkat lunak ditentukan sesuai dengan spesifikasi sistem yang diperlukan.

1.6.5 Implementasi

Setelah kebutuhan sistem tersedia, maka dilakukan implementasi penginstalan aplikasi yang di perlukan, seperti adobe premire pro, adobe audition, adobe after effect, adobe photoshop dll. Hasil akhir dari Langkah ini, adalah aplikasi bisa berjalan dengan lancar di platform.

1.6.6 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk membuktikan apakah video sudah cukup menarik dan informatif untuk menjelaskan mengenai game sutasoma.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi gambaran umum penulisan tugas akhir yaitu tentang Latar Belakang Masalah, Tujuan Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang teori penunjang dan referensi-referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir sebagai acuan yang mendukung penelitian.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan video yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan pembuatan video dan animasi, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan tugas akhir. Terdapat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, sesuai dengan data-data yang sudah di olah. Dan terdapat juga saran dari penyelesaian Tugas Akhir ini yang berfungsi bagi pengembang untuk melakukan Analisis lebih mendalam mengenai protokol yang dibahas.