

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dengan sebuah aturan-aturan tertentu. Terdapat beragam jenis game seperti petualangan, edukasi, strategi dan sebagainya [1]. Beragamnya jenis game, dibutuhkan sebuah cara untuk menarik minat yaitu dengan animasi trailer. *trailer game* menjadi kunci untuk membedakan produk satu dengan produk yang lain. Trailer yang kuat dapat menarik perhatian calon pemain dan membantu game dapat bersaing di pasar yang padat [2].

Sebuah *trailer* yang menarik dapat menciptakan ketertarikan di kalangan komunitas pemain dan media, yang pada gilirannya dapat meningkatkan antusiasme sebelum peluncuran *game*. Dengan memberikan gambaran yang menarik tentang apa yang diharapkan, trailer dapat membangkitkan minat pemain dan mendorong mereka untuk memantau perkembangan lebih lanjut.

Board game adalah salah satu bentuk hiburan yang telah dikenal luas dan memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan usia. Selain itu, *board game* juga digunakan sebagai media pembelajaran [3]. Seiring perkembangan teknologi, promosi dan pemasaran board game juga mengalami perubahan. Penggunaan media digital, termasuk *video trailer*, menjadi semakin penting dalam memperkenalkan dan mempromosikan produk baru kepada calon pengguna. Salah satu teknik yang sering digunakan dalam pembuatan *video trailer* adalah *Motion Graphic*, yang

memungkinkan penyampaian informasi secara visual dengan cara yang menarik dan dinamis.

"Wortelmatika" adalah sebuah *board game* edukatif yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran matematika. Game ini dirancang untuk membantu anak-anak belajar matematika dengan cara yang menyenangkan. Agar *board game* "Wortelmatika" dapat dikenal luas dan diminati oleh target *audiens*, diperlukan strategi promosi yang efektif. Salah satunya adalah dengan membuat video trailer menggunakan teknik *Motion Graphic* yang menarik dan informatif.

Video animasi merupakan salah satu sub-sektor industri ekonomi kreatif prioritas yang dikelola pemerintah karena sebagai penghela sektor ekonomi kreatif. Dengan video animasi, penyampaian informasi lebih efektif dan akurat kepada audien karena adanya gambar dan suara. Kegunaan animasi lebih fleksibel, bisa di gunakan pada media internet, mobile, ataupun broadcasting seperti yang dilakukan oleh [4] dalam mengiklankan produk. Media sosialisasi melalui video animasi *Motion Graphic* trailer iklan boardgame Wortelmatika dirancang dan di terapan guna memenuhi keperluan tersebut. Secara keseluruhan, tujuan pembuatan video animasi *Motion Graphic* ialah menjadi media promosi dan pengenalan boardgame Wortelmatika kepada masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak di bawah usia 12 tahun.

Dalam pengembangan video trailer animasi *Motion Graphic* menggunakan metode penelitian pengembangan multimedia yaitu Villamil-Molina dan skala likert guna menghitung kuesioner yang akan diberikan saat sosialisasi video. Video

animasi *Motion Graphic* ini dipublikasikan melalui sosialisasi langsung dan media sosial Youtube, sehingga masyarakat dapat menontonnya dimanapun dan kapan pun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang konsep video trailer board game "Wortelmatika" yang menarik dan informatif?
2. Bagaimana proses pembuatan video trailer menggunakan teknik *Motion Graphic*?
3. Bagaimana efektivitas video trailer yang dibuat dalam menarik minat target audiens?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Animasi Yang dibuat adalah animasi 2D
2. Perancangan dan pembuatan *video trailer* board game "Wortelmatika" menggunakan teknik *Motion Graphic*.
3. Evaluasi efektivitas *video trailer* yang dibuat terhadap minat target *audiens*, yaitu anak-anak usia 6-12 tahun dan orang tua.
4. Pembuatan animasi 2D ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC2019 dan Adobe Photoshop CC2019 dalam proses penggambaran dan

pewarnaan, Aplikasi Adobe After Effect CC2019 dalam proses menggerakkan gambar.

5. Penelitian ini tidak mencakup analisis mendalam mengenai desain *board game* itu sendiri, melainkan fokus pada aspek promosi melalui *video trailer*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program Strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengefektifkan proses promosi iklan terhadap calon pembeli dengan sederhana.

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang konsep video trailer yang efektif untuk mempromosikan board game "Wortelmatika".
2. Mengimplementasikan teknik *Motion Graphic* dalam pembuatan video trailer.
3. Mengevaluasi efektivitas video trailer dalam menarik minat target audiens.
4. Untuk mengetahui pembuatan video trailer *boardgame* wortelmatika menggunakan teknik *motion graphic*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teknik *Motion Graphic* dalam pembuatan video trailer.
2. Memberikan panduan bagi pengembang board game dalam membuat video trailer yang menarik dan efektif.
3. Membantu mempromosikan "Wortelmatika" sebagai alat pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi anak-anak.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian untuk skripsi ini dapat dibagi menjadi beberapa langkah sistematis berikut ini:

1.6.1 Studi Literatur

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan studi literatur terkait dengan perancangan dan pembuatan board game, teknik *Motion Graphic*, serta konsep dasar permainan edukatif yang bersumber dari buku-buku, jurnal, dan situs internet. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang subjek penelitian dan mengevaluasi karya terdahulu yang serupa.

1.6.2 Analisis Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan dan tujuan dari trailer board game "Wortelmatika" serta pemahaman yang mendalam tentang audiens target. Hal ini termasuk memahami preferensi pemain, pendekatan desain yang efektif, dan bagaimana

teknik *Motion Graphic* dapat digunakan secara optimal untuk mencapai tujuan tersebut.

1.6.3 Perancangan Konsep:

Membangun konsep dasar dari trailer board game "Wortelmatika", termasuk desain permainan, alur cerita, karakter, dan elemen visual yang akan diimplementasikan menggunakan teknik *Motion Graphic*. Langkah ini juga mencakup pemilihan platform distribusi trailer yang sesuai dengan target audiens.

1.6.4 Pengembangan Prototipe

Pembuatan prototipe trailer board game "Wortelmatika" berdasarkan konsep yang telah dirancang. Proses ini melibatkan penggunaan perangkat lunak untuk menciptakan animasi, grafis, dan efek visual yang sesuai dengan tema dan tujuan permainan.

1.6.5 Pengujian dan Evaluasi

Uji coba prototipe trailer dengan kelompok target untuk mengumpulkan umpan balik terkait pengalaman pengguna, efektivitas komunikasi pesan, dan respons emosional. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa trailer dapat mengkomunikasikan konsep permainan dengan jelas dan memikat audiens potensial.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini berisi beberapa sub bab dan disusun menurut sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan trailer yang efektif untuk "Wortelmatika" menggunakan teknik *Motion Graphic*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang menjadi rujukan, teori-teori dan konsep yang dijadikan dasar penelitian ini yang digunakan prinsip dasar dalam perancangan trailer game dan implementasi teknik *Motion Graphic* dalam konteks permainan edukatif.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, rancangan metode penelitian yang akan dilakukan seperti alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian dan alur penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian. Implementasi konsep trailer melalui pembuatan animasi, grafis, dan efek visual menggunakan teknik *Motion Graphic*. Penambahan elemen audio seperti musik, suara, dan efek suara untuk meningkatkan pengalaman trailer. Analisis terhadap hasil uji coba dan efektivitas trailer berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang ringkasan temuan penelitian, implikasi praktis, dan saran untuk penelitian mendatang.

