

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak 3 tahun terakhir, tahun 2016, permainan MOBA sangatlah ramai dan digemari dikalangan masyarakat. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* sendiri adalah genre permainan android yang bersifat perang dan strategi yang biasa dimainkan oleh 5-20 pemain dalam satu kali permainan. MOBA juga merupakan genre permainan yang bisa dibilang lebih banyak digemari dari pada genre permainan lainnya seperti RPG, FPS, dan lain sebagainya. Banyak permainan MOBA yang disukai masyarakat terutama bagi kalangan anak muda contohnya seperti *Mobile Legend, Arena Of Valor, Dota 2* dan masih banyak lagi.

Seiring dengan kemajuan dunia dibidang teknologi *esports*, maka banyak pula event-event yang banyak diselenggarakan oleh beberapa pihak penyelenggara *esports* seperti turnamen Nasional MSC untuk divisi permainan MOBA *Mobile legend* dan juga *T1 Dota 2* untuk divisi permainan MOBA *Dota 2*. Selain itu, masih banyak lagi turnamen yang dibawahnya yang diadakan oleh pihak penyelenggara seperti Cafe dan Mall yang bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus mempromosikan tempat tersebut. Tapi sayangnya, para pihak penyelenggara masih belum dapat mempromosikan turnamen tersebut dengan maksimal dikarenakan media promosi yang sampai saat ini sering digunakan hanyalah media promosi jadul berupa brosur dan poster.

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Konteksnya adalah infografis yang didesain bergerak seperti yang ada pada media audio visual berupa film, video dan animasi komputer, text ataupun tipografi dan grafis termasuk dalam *Motion graphic* yang biasa dilihat dalam *titles* untuk film, opening program televisi, *bumper* dan elemen-elemen grafis yang muncul di layar kaca. Keunggulan dari *Motion graphic* adalah bisa memvisualisasikan apa yang tidak bisa divisualisasikan oleh teknik iklan lain seperti halnya poster, brosur maupun *liveshoot* sekalipun.

Kinetic Typography merupakan teknik gerak dengan susunan huruf atau teks sebagai elemen utamanya yang dipadukan animasi dan efek pendukung lainnya yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan secara audio visual.

Penelitian di *Human Computer Interaction Institute and School of Design at Carnegie Mellon University* mengusut tentang penggunaan *kinetic typography* untuk pertama kali pada tahun 1959 di film *Alfred Hitchcock's "North by Northwest"*. Di opening credit hurufnya menggunakan *movable format*. Setahun kemudian, kembali digunakan di *"Psycho"* "Cara ini berfungsi untuk opening credit agar semakin menyatu dengan film, daripada hanya menggunakan penyampaian informasi kredit yang simpel" menurut penelitiannya.

Nah mulai saat itu, *kinetic typography* menjadi hal umum yang sering kita jumpai di film maupun di televisi. Biasanya digunakan untuk kredit, di dalam filmnya dan untuk periklanan. Penggunaan *kinetic typography* yang paling terkenal

digunakan di bidang periklanan pada tahun 2009 saat Pepsi meluncurkan kampanye "*Refresh Everything*" sekarang disebut "*Pepsi Pulse*" dengan logo baru.

Semakin kesini, teknik ini sudah menjadi sangat terkenal untuk bidang web design dan juga beberapa aplikasi mobile maupun untuk video promosi atau periklanan.

Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat ide promosi/iklan baru yaitu dengan membuat Iklan Event game Moba Berbasis *Motion Graphic*. Dengan Teknik *Kinetic Typography*. Dengan pembuatan iklan yang menarik, tentunya juga akan membuat daya tarik yang lebih kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana membuat iklan event game MOBA berbasis *Motion graphic* dengan teknik *kinetic typography*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian dan perancangan iklan sebagai berikut:

1. Iklan ini dibuat sebagai media promosi dalam bentuk video dengan durasi sekitar 1 menit yang bisa ditayangkan pada Media Online
2. Menggunakan format video .mp4
3. Menggunakan teknik *Motion graphic*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat kelulusan pada tingkat sarjana jurusan Informatika.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Tujuan untuk penulis

Dapat membuat dan merancang iklan event game MOBA berbasis *Motion graphic* dengan teknik *Kinetic Typography*.

2. Tujuan untuk masyarakat

Bagi masyarakat umum yang ingin membuat iklan *Motion graphic* dapat mengetahui langkah-langkah dalam pembuatannya.

1.5 Metode Penelitian

Pengumpulan data dan informasi sangatlah penting untuk menyusun skripsi ini. Pengumpulan informasi dan data harus akurat dan sesuai dengan judul yang penulis angkat sebagai skripsi. Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menerapkan beberapa metode pengambilan data sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode – metode yang dipakai untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode studi referensi

Merupakan metode pengumpulan data teori melalui buku-buku, surat kabar serta sumber informasi sebagai penunjang penelitian (seperti dokumen, agenda, hasil penelitian, catatan, kliping, jurnal) yang berkaitan perancangan dan pembuatan iklan event game MOBA.

2. Metode Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas di internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan iklan.

3. Metode Observasi

merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada lingkungan sekitar maupun pengamatan secara online untuk melihat kegiatan dan juga masalah yang terjadi. Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi untuk melihat objek momen tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam melakukan analisis, penulis menggunakan metode analisis SWOT (*strength, weakness, opportunities, and threats*) yang merupakan sebuah instrumen

perencanaan strategis klasik yang memberikan cara sederhana untuk memperkirakan cara terbaik dalam menentukan sebuah strategi.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Tahap perancangan yang dipakai dalam pembuatan iklan ini sebagai berikut :

1. Pra Produksi

- Penentuan ide cerita
- Pembuatan naskah singkat
- Pembuatan *storyboard*

1.5.4 Metode Pengembangan

Untuk memproduksi iklan harus melalui tiga tahap yaitu pra-produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Tahapnya sebagai berikut :

2. Produksi

- Desain Aset
- Penggunaan background musik

3. Pasca Produksi

- Compositing
- Editing
- Rendering

1.5.5 Metode Testing

Tahap pengujian yang bertujuan supaya Iklan/program dapat berjalan sesuai harapan. Untuk iklan ini, metode uji coba yang dilakukan oleh penulis menggunakan kuesioner yang bertujuan untuk mencari tolak ukur dan *feedback* sebuah video untuk ditayangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap – tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II membahas mengenai teori – teori yang menunjang perancangan dan pembuatan iklan, serta menjelaskan tentang software yang digunakan dalam pembuatan iklan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III menjelaskan tentang teknis analisis kebutuhan dan perancangan iklan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang penjelasan yang lebih rinci dalam perancangan dan pembuatan iklan event permainan MOBA serta langkah-langkah pembuatan video iklan mulai dari proses editing, aset dan rendering serta tahap uji coba animasi iklan.

BAB V PENUTUP

Bab V memuat kesimpulan dari hasil pengujian serta analisa saran yang akan disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.

