

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi *mobile* dan jaringan internet yang semakin merata di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. Perkembangan tersebut sangat dipengaruhi oleh pemakai *smartphone* di Indonesia. Menurut *survey* dari <http://id.techinasia.com> pengguna internet di Indonesia mencapai angka yang sangat fantastis yaitu 132,7 juta pengguna, dan 69% di antaranya di akses menggunakan *smartphone*. [1]

Dilansir dari <http://www.cnnindonesia.com> kontribusi sektor Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) terhadap produk domestik bruto (PDB) semakin menggeliat dalam lima tahun terakhir. Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) mencatat kontribusi sektor UMKM meningkat dari 57,84 persen menjadi 60,34 persen dan tercatat kontribusi paling besar terhadap PDB di sektor kuliner sebesar Rp209 triliun atau 32,5 persen. [2]

Chockles Es Cokelat adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang kuliner yang menyajikan berbagai menu es cokelat gula aren dengan kemewahan rasa yang mantap. Namun sangat disayangkan media promosi yang digunakan masih tradisional (dari mulut ke telinga), oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media promosi produk Chockles Es Cokelat melalui *game*.

Perbedaan yang cukup signifikan antara promosi melalui *game* dan promosi melalui media konvensional (TV, Radio, Cetak) terletak pada sifatnya, pemasaran

atau promosi melalui *game* lebih bersifat *soft selling*. Melalui *game* si pengiklan mencoba menyampaikan fitur – fitur dan informasi yang berkaitan dengan produk tanpa harus menjelaskan secara verbal, dan calon pembeli dalam hal ini *player* akan langsung menerima informasi tersebut tanpa adanya paksaan tentunya sejalan dengan alur permainan tersebut. Berbeda dengan media konvensional yang bersikeras mempengaruhi konsumen dalam kehidupannya. Seiring berjalannya waktu konsep pemasaran dan promosi melalui media *game* semakin berkembang dan dapat dilakukan dalam beberapa cara tergantung bagaimana tujuan yang dicapai oleh *brand*.

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, sehingga perkembangan *game* begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *adventure*, *education*, *strategy*, *fighting*, *advergame* dan lain sebagainya. Teknologi *game* yang berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita, karakter, grafis dan efek yang menarik untuk dimainkan. Banyak *game* yang saat ini dapat digunakan sebagai sarana hiburan untuk para penggunanya, tak terkecuali anak – anak sekalipun. Bahkan sekarang sudah banyak *game* yang tidak hanya menyuguhkan hiburan tetapi juga edukasi dan promosi. [3]

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis membuat sebuah *game* yang bertujuan untuk mempromosikan produk Chockles Es Cokelat dengan judul “ Rancang Bangun Advergame 2D “Chockles Block Puzzle” dengan Engine Unity 3D Sebagai Media Promosi Chockles Es Cokelat ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dapat dirumuskan, “*Bagaimana game “Chockles Block Puzzle” dapat digunakan sebagai media promosi Chockles Es Cokelat dengan penerapan advergaming?*”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan *advergaming Chockles Block Puzzle* perlu adanya batasan masalah agar tidak menyimpang terlalu jauh dari permasalahan yang ada. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Game* ini dimainkan dalam mode *single player*.
2. *Game* ini berbasis 2 dimensi.
3. *Game* ini menggunakan dimensi 1080 x 720.
4. *Game* dibuat khusus untuk perangkat Android.
5. *Game* ini tidak memiliki level karena bersifat tidak ada akhir (*endless*).
6. *Game* ini memiliki 3 tingkat kesulitan, mudah (*Easy Puzzle*), sedang (*Hard Puzzle*) dan sulit (*Bomb Puzzle*).
7. Untuk memainkan *game* ini tidak membutuhkan koneksi internet.
8. Permainan akan berakhir apabila tidak ada lagi blok yang bisa ditempatkan pada wadah (*blockboard*) yang telah disediakan pada *gameplay*.
9. Menu yang tertera pada daftar menu sesuai dengan menu yang disediakan Chockles Es Cokelat.
10. Fitur gratis chockles premium tidak terintegrasi langsung dengan *game*.

1.4 Maksud Penelitian

Adapun maksud penelitian dari penulisan ini adalah:

1. Merancang dan membuat *game Chockles Block Puzzle* sebagai media promosi Chockles Es Cokelat dengan menggunakan Unity 3D untuk *smartphone*.
2. Membuat *game* dengan tingkat kesulitan yang berbeda – beda namun mudah untuk dimainkan sehingga menarik perhatian pengguna untuk terus memainkan *game* ini.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari penulisan ini adalah:

1. Mengenalkan produk – produk yang dijual oleh Chockles Es Cokelat.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metodologi pengembangan multimedia yang meliputi :

1. *Design Treatment* (Analisis Pendesainan)
Menentukan serta menganalisa ide *game*, alur cerita, *storyboard*, *flowchart* dan desain antar muka *game*.
2. *Game Asset Development Phase* (Aset Visual dan Suara)
Membuat aset *game* yang dibutuhkan.
3. *Assembly* (Pembuatan)

Membangun dan mengembangkan *game* sesuai konsep yang telah dibuat dengan menggunakan *software* Unity 3D.

4. *Testing* (Pengujian)

Melakukan uji coba terhadap hasil pembuatan *game*, apakah sudah tidak ada eror (*bug*) dan sesuai dengan target atau tidak.

5. *Distribution* (Pendistribusian)

Melakukan pendistribusian setelah lulus uji coba.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis secara sistematis dan berurutan yang diuraikan dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara rinci teori – teori yang digunakan penulis sebagai landasan atau dasar dari penulisan skripsi dan aplikasi yang digunakan oleh penulis sebagai referensi pembuatan *game Chockles Block Puzzle*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini menguraikan perancangan yang meliputi perancangan antar muka, penjelasan gambar dari rancangan yang dibuat, perancangan sistem dan kebutuhan sistem yang dibutuhkan dalam pembuatan *game Chockles Block Puzzle*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari tahapan penelitian, mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, *testing* dan implementasinya, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dari bab – bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk pengembangan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN