

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumatera Selatan merupakan salah satu daerah destinasi kuliner terbaik yang dimiliki oleh Indonesia, salah satunya berada di kabupaten Ogan Ilir. Ada banyaknya pilihan makanan tradisional di Sumatera Selatan membuat pecinta kuliner akan bingung memilih makanan apa yang akan ia santap. Beberapa makanan tradisional di Ogan Ilir yang belum banyak dikenal oleh masyarakat diluar Sumatera Selatan ialah Kemplang, Pindang Pegagan dan Pindang Meranjat.

Usaha makanan tradisional yang unik dan lezat ini melalui Usaha Kecil dan Menengah (UKM) dan Rumah Makan ini harus mampu bertahan ditengah serbuan berbagai makanan baru dan modern. Oleh karena itu sangat disayangkan sekali apabila salahsatu makanan ringan ini tak mendapati tempat dihati para pecinta kuliner karena kurangnya publikasi dan promosi. Untuk meningkatkan minat mengenai makanan tradisional ini dan menambah pendapatan bagi usaha produksi pembuatan makanan tradisional ini, maka salahsatu cara penyampai promosi yang banyak digunakan saat ini ialah video promosi berbasis game animasi 2d.

Video promosi merupakan media yang dapat dengan mudah diterima oleh berbagai kalangan masyarakat serta penyebarannya pun sangat mudah dilakukan dengan media internet. Dalam hal ini penulis bermaksud untuk membuat media promosi publikasi pengenalan mengenai makanan tradisional Ogan Ilir melalui game animasi 2d yang juga akan diintegrasikan dengan video promosi *live action*, game animasi 2d ini akan memberikan visual yang baik mengenai tiga makanan tradisional Ogan Ilir yaitu Kemplang, Pindang Pegagan dan Pindang Meranjat. Maka berdasarkan pemaparan tersebut, skripsi ini berjudul **“Game Animasi 2D Sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Ogan Ilir”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana membuat suatu media digital video promosi yang berbasis game animasi 2d guna mempromosikan makanan tradisional Ogan Ilir.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal:

1. Pembuatan Game Animasi 2D Sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Ogan Ilir.
2. Proses pembuatan game dilakukan melalui perangkat lunak pembuat game.
3. Proses pembuatan video promosi dibuat menggunakan kamera digital dan diolah kembali melalui perangkat lunak *video editor*.
4. Materi yang dibahas seputar promosi makanan tradisional Ogan Ilir.
5. Objek penelitian merupakan pengguna remaja hingga dewasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu Menghasilkan media promosi makanan tradisional Ogan Ilir yang berbasis game animasi 2d guna meningkatkan dan memperluas peminat dari makanan tradisional Ogan Ilir.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *game* ini bagi peneliti yaitu :

- Menambah wawasan seputar produksi game dan video promosi berdasarkan urutan alur produksi.
- Memberikan pengenalan mengenai makanan tradisional Ogan Ilir.

Manfaat dari pembuatan *game* ini bagi masyarakat yaitu :

- Memberikan informasi kepada masyarakat agar terus melestarikan makanan tradisional khas Ogan Ilir.

Manfaat dari pembuatan *game* ini bagi pengusaha/rumah produksi yaitu :

- Membantu rumah produksi meningkatkan penjualan makanan tradisional Ogan Ilir sehingga juga dapat membantu meningkatkan perekonomian pelaku usaha tersebut.