

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan fungsi komunikasi dari perusahaan yang bertanggung jawab menginformasikan dan membujuk atau mengajak pembeli (Sudarto, 2018). Sedangkan media promosi adalah sarana yang digunakan untuk mempengaruhi pemasaran kepada target atau konsumen. Pemanfaatan media promosi sendiri terkadang memiliki daya tarik untuk menarik minat target atau konsumen.

LRT Palembang memiliki banyak sekali informasi yang perlu disampaikan kepada masyarakat, namun transportasi umum LRT di Palembang ini kurang dilirik dan diminati oleh masyarakat karena sosialisasi, informasi, dan promosinya kurang tersampaikan. Dimana beberapa informasi umum yang perlu disampaikan kepada masyarakat mengenai LRT Palembang hanya dapat diperoleh melalui TV Plasma yang hanya bisa kita tonton ketika kita pergi ke salah satu stasiun dan melalui brosur yang jarang tersebar sehingga masih kurang efektif untuk memperoleh informasi. Untuk menyampaikan promosi tersebut maka dibutuhkan media sebagai penunjang agar informasi yang tertera dapat cepat tersampaikan ke masyarakat dan lebih efektif, salah satunya dengan berbasis game animasi 2D.

Game animasi 2D memiliki visual yang jelas, mudah dipahami, tidak monoton, lebih menarik, dan lebih interaktif. Game animasi 2D ini juga terdapat paduan game atau permainan, dimana masyarakat dapat memperoleh informasi dengan menikmati permainan, sekaligus menghibur untuk mengasah kecepatan, daya nalar, dan tidak monoton terhadap visual yang ditampilkan. Dan juga game ini bisa langsung diakses diinternet melalui link sehingga masyarakat lebih cepat mengetahui, mudah paham, mengerti, lebih mengenal dan berminat akan LRT Palembang.

Dengan permasalahan yang terjadi tersebut penulis bermaksud untuk membuat game animasi 2D menggunakan *Construct 2*, dimana *Construct 2* merupakan aplikasi untuk membuat game animasi 2D. Skripsi ini akan berisi misi

dan tantangan tetapi tidak terlepas dari tujuan utama dimana akan bertemakan promosi dan informasi yang menuangkan seluruh yang ada pada LRT Palembang. Maka dari itu, skripsi ini berjudul **“Media Promosi dan Informasi LRT (*Light Rail Transit*) Palembang Berbasis Game Animasi 2D Menggunakan Construct 2”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yaitu:

1. Belum adanya media yang efektif untuk mempromosikan dan memberikan informasi mengenai LRT Palembang.
2. Bagaimana game animasi 2D diterapkan sebagai media promosi dan informasi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan game animasi 2D ini adalah:

1. Memanfaatkan game animasi 2D sebagai media yang efektif untuk menyampaikan informasi.
2. Mensosialisasikan dan mempromosikan pengenalan terhadap LRT Palembang kepada masyarakat secara lebih menarik dan tidak monoton.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan game animasi 2D ini, yaitu:

1. Memberikan pemahaman bagian-bagian dalam pembuatan proyek game animasi 2D, yaitu proses pembuatan *asset*, proses pembuatan penambahan layout, proses *coding*, dan proses *tester* untuk melihat hasil game.
2. Masyarakat dapat mengetahui informasi tentang LRT Palembang.
3. Terciptanya game animasi 2D yang berisi informasi untuk memperkenalkan kepada masyarakat tentang LRT Palembang, terutama untuk masyarakat yang belum mencoba menggunakan transportasi ini.

1.5 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi dilakukan dengan benar dan tidak jauh dari permasalahan, maka terdapat ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal:

1. Seluruh informasi yang perlu dituangkan mengenai LRT Palembang dibuat dengan berbasis game animasi 2D.
2. Pembuatan seluruh *asset* menggunakan *software* desain *digital*.
3. Pembuatan game animasi 2D menggunakan *software Construct 2*.
4. Objek penelitian merupakan masyarakat Palembang yang berusia remaja hingga dewasa.