

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan.

Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu game online. Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantaranya yaitu anak-anak dan remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong mereka untuk bertindak asosial, serta menyebabkan mereka menjadi malas belajar.

Mengacu pada hal tersebut, ditempat penelitian penulis yaitu Laksita Educare yang merupakan Lembaga Psikologi di daerah Yogyakarta, dalam penyampaian edukasi tentang kesehatan psikologis kepada masyarakat umum masih dengan cara menyelenggarakan penyuluhan atau sosialisasi dan media penyampaiannya berupa video dokumenter. Begitupun mengenai edukasi yang lebih spesifik seperti pengaruh buruk kecanduan game pada tumbuh kembang mental anak. Perlu adanya pemaparan mengenai hal-hal yang akan dialami seorang anak apabila sudah mengalami kecanduan pada game, agar para orang tua lebih memperhatikan pola hidup anak mereka agar terhindar dari akibat-akibat yang tidak diinginkan yang mengiringi tumbuh kembang mental dari anak-anak mereka.

Oleh karena itu, menindaklanjuti permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membuat sebuah media publikasi baru yaitu pemaparan edukasi menggunakan video animasi yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terutama kepada orang tua dan anak dengan judul Pembuatan Animasi Kartun 2D Edukatif "Pengaruh Game Terhadap Mental Anak" yang akan dikemas secara informatif dalam bentuk animasi *motion graphic* yang proses pembuatannya adalah *full digital*. Di dalam video tersebut akan dijelaskan hal apa saja yang akan dialami oleh anak dan kehidupan sosialnya jika mengalami kecanduan dalam bermain game, dengan durasi video kurang lebih 3 - 4 menit yang nantinya dapat di akses bagi semua masyarakat.

## 1.2. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah yang dapat diambil dalam prosesnya adalah hasil yang ingin dicapai dalam skripsi itu yaitu : Bagaimana menerapkan Motion Graphic dalam animasi edukasi “Pengaruh Game Terhadap Mental Anak” ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan iklan animasi ini, batasan masalah penelitian agar membatasi masalah yang diangkat antara lain sebagai berikut:

1. Informasi yang dibahas berhubungan dengan kesehatan mental bagi tumbuh kembang anak sebagai objek dalam animasi kartun.
2. Software yang digunakan yaitu :
  - a. Adobe Photoshop CC 2019
  - b. Adobe After Effect CC 2018
  - c. Adobe Premiere Pro CC 2018
  - d. Adobe Audition CC 2018
3. Animasi disajikan dalam format 2D.
4. Video animasi berdurasi kurang lebih 3-4 menit.
5. Video disajikan dalam kecepatan 24 fps.
6. Resolusi video 1920 x 1080 pixel.
7. Media publikasi yang digunakan adalah Youtube.  
Syarat publikasi di Youtube:
  - a. Durasi video maksimal 12 jam.

- b. Video merupakan karya baru, original, bukan hasil jiplakan dan/atau mengambil sebagian hak cipta orang lain.
  - c. Bahasa yang dapat digunakan di dalam keseluruhan video adalah bahasa Indonesia, bahasa asing, maupun bahasa daerah. Jika menggunakan bahasa asing atau daerah diwajibkan untuk menyertakan subtitle (terjemahan) dalam bahasa Indonesia.
  - d. Video tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; Kesusilaan, moral, perdukunan/mistik dan SARA (Suku, Agama, dan RAS) tertentu, kekerasan, promosi produk komersial, serta tidak mengandung unsur pornografi.
  - e. Format video MOV, AVI, MPEG atau MP4.
8. Format video yang dihasilkan MP4 Video.

#### 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Penjelasan langkah-langkah pembuatan video animasi dengan judul "Pengaruh Game Terhadap Mental Anak".
2. Penerapan *Motion Graphic* dalam pembuatan animasi berjudul "Pengaruh Game Terhadap Mental Anak".

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat animasi kartun 2D dengan teknik *Motion Graphic*.

2. Memperkenalkan berbagai macam akibat yang dapat merusak atau mengganggu kinerja tubuh dan kehidupan sosialnya yang diakibatkan terlalu bermain game dalam waktu yang lama selama terus menerus.
3. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta :
  - a. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai bidang teknologi informasi.
  - b. Mengasah keahlian dalam menerapkan teknik *Motion Graphic* dalam pembuatan animasi edukatif.
2. Manfaat penelitian bagi Masyarakat :
  - a. Masyarakat lebih mudah dalam menerima informasi tentang pentingnya pengawasan orang tua dalam menjaga tumbuh kembang mental anak yang sering bermain game.
  - b. Memberikan pandangan pada masyarakat agar lebih memperhatikan waktu bermain game agar tidak berdampak buruk bagi tubuh dan pikiran anak.

### 3. Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta :

Sebagai referensi karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang mengerjakan skripsi.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Adapun beberapa metode penelitian yang digunakan penulis dalam rancangan dan pembuatan video sebagai berikut:

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Metode Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan direktur Laksita Educare untuk mengetahui informasi dan data yang penulis butuhkan.

###### **2. Metode Studi Pustaka**

- a. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke tempat penelitian untuk menentukan poin-poin penting yang akan dijadikan sebagai objek.
- b. Meninjau dan mengamati terhadap kartun edukasi sebagai media penyampaian pesan yang diperoleh dari berbagai sumber.

## 2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional, dan analisis SWOT.

## 3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Praproduksi
  - a. Membuat naskah cerita,
  - b. Pembuatan desain karakter, dan
  - c. Pembuatan storyboard.
2. Tahap Produksi
  - a. Editing
  - b. Rendering

## 4. Metode Testing

Tahap ini merupakan hasil pembuatan video untuk menentukan kelayakan penayangan pada media yang sudah ditentukan sesuai dengan kewenangan dari pihak Laksita Educare

Hal yang di *testing* meliputi kualitas sesuai standart kompetisi film maupun video hingga pengujian kualitas audio.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah proses penyusunan skripsi ini, maka digunakan sistematika penulisan yang terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori berisi definisi-definisi dasar tentang multimedia, animasi dan jenisnya. Lalu tinjauan pustaka yang terdiri dari teori-teori yang relevan berkaitan dengan pembuatan animasi edukasi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisis dan perancangan dalam pembuatan kartun animasi edukatif berdasarkan metode yang dipakai dalam tahap produksi mulai dari ide cerita, tema, desain karakter, dan *storyboard* yang akan diimplementasikan dalam animasi kartun “Pengaruh Game Terhadap Mental Anak”

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan bagaimana proses pembuatan kartun animasi 2D “Pengaruh Game Terhadap Mental Anak” agar video yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik, pra produksi (ide cerita, desain karakter, dan *storyboard*), produksi (pembuatan animasi, penambahan music dan *sound FX*), hingga tahap pasca produksi (editing, rendering).

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dalam proses pembuatan kartun animasi 2D “Pengaruh Game Terhadap Mental Anak” serta permohonan kritik dan saran yang bersifat membangun.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang daftar buku maupun sumber-sumber yang menjadi referensi atau acuan dalam penyusunan penelitian ini.