

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain game merupakan kegiatan yang menyenangkan, namun kegiatan ini tidak terlepas dari pengaruh positif dan negatif bagi para pengguna (pemain). Salah satu dampak positif dari bermain games yaitu meningkatkan kreativitas dan sosialisasi yang baik di lingkungan luar. Namun, pengaruh negatif dari kegiatan bermain juga dapat ditimbulkan dari berbagai masalah seperti waktu bermain yang berlebihan dan juga jenis permainan yang kurang tepat dengan usia serta pengawasan yang kurang dari orangtua.

Oleh karena itu pemerintah Indonesia telah merancang penerapan system rating games untuk games yang dipasarkan di Indonesia yang tujuannya adalah untuk membantu penyelenggara (Developer) dalam memasarkan produk permainan interaktif elektronik sesuai dengan ketentuan industri game dan juga nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Dan juga membantu masyarakat termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan kelompok usia.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat diasumsikan bahwa system rating video game merupakan hal yang penting untuk dipahami oleh masyarakat terutama orang tua dan juga anak-anak agar tidak terjadi lagi kesalahpahaman akan dampak video game bagi anak-anak yang disebabkan kurangnya pemahaman tentang sistem rating video game. Untuk itu video Iklan Layanan Masyarakat dapat digunakan untuk mensosialisasikan sistem rating video games kepada Masyarakat.

Media publikasi yang efektif digunakan di era perkembangan teknologi saat ini adalah media yang berkaitan erat dengan teknologi seperti gadget, televisi, dan komputer. Hal ini terjadi karena media seperti gadget dan televisi sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat dan bagian dari kehidupan masyarakat masa kini. Iklan merupakan media publikasi yang efektif karena iklan sangat erat kaitannya dengan teknologi. Iklan dibedakan menjadi iklan komersial dan iklan layanan masyarakat. Menurut Supriadi dalam Vida (2020:6) Iklan layanan masyarakat merupakan iklan non komersial dengan maksud mengajak, mendidik, mengarahkan, atau menghimbau masyarakat sebagai warga negara maupun warga dunia. Hal tersebut menunjukkan bahwa iklan dapat digunakan sebagai media untuk mempromosikan ataupun mensosialisasikan suatu informasi yang dapat menjadi pengingat bagi masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang menjadi pokok latar belakang penyusunan dari skripsi ini adalah: "Bagaimana merancang sebuah video Iklan Layanan Masyarakat berbasis Motion Graphic untuk mensosialisasikan Sistem Rating Game kepada Masyarakat."

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan video Iklan Layanan Masyarakat menggunakan Motion Graphic sebagai media sosialisasi rating games ini agar lebih terfokus dan tidak meluas maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat tentang Sistem Rating Game.
2. Teknik yang digunakan dalam perancangan video animasi ini adalah Motion Graphic.
3. Video akan di render dengan resolusi 1080p60.
4. Materi yang disampaikan adalah tentang game rating system.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penyusunan penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Merancang dan membuat video Iklan Layanan Masyarakat menggunakan Motion Graphic sebagai media sosialisasi Sistem Rating Games.
- 1.4.2 Memperkenalkan Sistem Rating Game kepada masyarakat agar para pengguna memainkan Game yang sesuai dengan batas usia minimal nya dan juga memperkenalkan jenis-jenis rating game dari berbagai negara.
- 1.4.3 Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti Pendidikan dengan harapan ilmu yang sudah dipelajari dapat bermanfaat dan berguna untuk masyarakat.
- 1.4.4 Sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menjadi lebih terpacu mempelajari video animasi yang menggunakan Teknik Motion Graphic.
2. Mengasah kemampuan dalam menggunakan Software editing video animasi.
3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5.2 Bagi Developer Game

1. Menunjukkan game-game yang developer miliki dan telah terating sesuai dengan genre dan isi konten.
2. Soft promotion dan citra perusahaan naik.

1.5.3 Bagi Masyarakat

1. Masyarakat teredukasi dan mengetahui apa itu rating dalam sebuah game, dan pentingnya sebuah rating pada game agar tidak salah dalam memilih game.

1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah dalam bentuk Skripsi pada bidang Multimedia.
2. Dapat menjadi salah satu referensi untuk mahasiswa/i yang akan atau sedang mengerjakan Skripsi.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan dapat mudah dimengerti dan terstruktur, laporan penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian dasar teori multimedia, Teknik yang digunakan dalam pembuatan dan perancangan video Iklan Layanan Masyarakat menggunakan motion graphic sebagai media sosialisasi rating game.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan video iklan layanan masyarakat mengenai rating game.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan proses perancangan video iklan layanan masyarakat mengenai rating game dari hasil analisis yang telah dibahas pada bab III yaitu tahap produksi dan tahap pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil pengujian serta saran yang disampaikan dalam menyempurnakan penulisan laporan yang telah dibuat.