

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game Rating adalah klasifikasi yang diberikan oleh *publisher game* yang memiliki tujuan untuk menyatakan usia yang cocok untuk memainkan game tersebut, serta indikasi-indikasi unsur yang terdapat dalam game tersebut.

Animasi berasal dari kata *animate (an-i-mat)* yang berarti menghidupkan, dan *motion* yang berarti menggerakkan atau dengan kata lain menciptakan ilusi gerak dari susunan gambar diam, sehingga gambar tersebut tidak hanya bergerak tetapi memiliki emosi, karakteristik, dan konflik di lingkungan sekitarnya seperti layaknya makhluk hidup.

Motion graphic seringkali menciptakan gerak objek secara menyeluruh, kearah yang sama (gerak gambar manusia diam baik kearah kiri atau kanan, atas bawah, serta depan atau belakang). Sedangkan animasi terkadang tidak menggerakkan objek secara keseluruhan (seperti hanya *focus* atau diam pada wajah saat bibir berbicara dan mimik muka berubah).

Seiring berkembangnya dunia teknologi dan informasi, banyak orangtua yang memberikan *smartphone* sebagai media hiburan kepada anaknya. Hal tersebut, memberikan dampak kepada anak tersebut membuatnya terbiasa dan tidak mampu terlepas dari *smartphone*. Sedangkan kurangnya informasi dan pengetahuan, bahwa *game* memiliki batasan umur serta unsur yang terkandung didalamnya sehingga dikhawatirkan anak-anak akan memainkan *game* yang tidak diperuntukan untuk mereka.

Solusi yang penulis tawarkan adalah pengenalan *game rating* menggunakan animasi *motion graphic*, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada orangtua agar dapat memberikan *game* atau media hiburan yang sesuai dengan umur anak mereka.

Hasil penelitian penulis, banyak masyarakat dan orangtua yang mendapatkan pengetahuan dan informasi tentang *game rating* sehingga membantu mereka untuk memberikan konten yang sesuai kepada anaknya, serta masyarakat dan orangtua mampu memahami unsur-unsur yang terdapat dalam konten hanya dari melihat *game rating* pada *cover game* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana cara memberikan informasi untuk masyarakat dan juga para orangtua, tentang *gamerating* serta platform yang tepat untuk menyebarkan informasi tentang *game rating*. Melalui animasi *motion graphic* yang bertujuan memberikan pengetahuan bahwa *game* memiliki batasan umur serta unsur yang terkandung dalam *game* tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlalu jauh dan menyimpang dari pokok permasalahan, maka diperlukan batasan masalah yang akan dibahas pada pembuatan animasi Pengenalan *Game Rating*.

Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* :

1. Pengenalan *Game Rating* dengan Animasi *Motion Graphic* sebagai sarana mengetahui jenis dan batasan usia untuk bermain game.
2. Pembuatan Animasi *Motion Graphic* ini berbasis visual *vector*. *Software Adobe Illustrator* sebagai *software* untuk membuat objek gambar, *software Adobe After Effect* untuk *editing*, dan *Adobe Premiere* untuk mengkompose (menyatukan gambar) yang berupa potongan adegan, dengan beberapa *editing* pergerakan dan *audio*.
3. Pada Tugas Akhir kali ini, penulis akan mengenalkan *game rating* dengan standar *Indonesia Game Rating System (IGRS)*.
4. Tahap pembuatannya terdiri dari :
 - a. Proses Pra Produksi, pada tahap ini dimulailah pembuatan konsep, ide cerita, *scenario*, desain karakter, *storyboard*, dan sketsa serta proses atribut lainnya dibutuhkan untuk digabungkan menjadi animasi guna Tugas Akhir.
 - b. Produksi, tahap ini dimulailah pembuatan *staging*, komposisi, *editng*, *coloring*, dan animasi.

- c. Pasca Produksi, pada tahap ini dimulai proses *compositing*, *editing*, *rendering* dan revisi.
5. *Software* yang digunakan antara lain :
- a. *Adobe Illustrator*
 - b. *Adobe Photoshop CS 3*
 - c. *Adobe After Effects CS 3*
 - d. *Adobe Premiere CS 6*
6. Durasi animasi ini berkisar 2-3 menit.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan pendidikan program diploma program studi Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan 12 prinsip animasi yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan mengaplikasikannya pada karya ilmiah ini agar dapat menjadi bahan studi dan perbandingan untuk menambah wawasan bagi pembaca.
3. Memberikan media edukasi dan pengetahuan mengenai hal yang masih kurang dipahami, terutama mengenai *game rating*.
4. Memberikan perhatian mengenai informasi yang tertera pada suatu label atau kemasan agar tepat guna.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari judul penelitian yang penulis buat yaitu " Pengenalan *Game Rating* dengan Animasi *Motion Graphic*" terdapat manfaat bagi penulis dan pembacanya.

Manfaat Bagi Peneliti :

1. Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan mengenai *Game Rating* dan penguasaan *editing* video menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*.
2. Sebagai media penyalur inspirasi dan ide-ide dari penulis yang ingin diciptakan.
3. Untuk memperdalam pemahaman 12 prinsip animasi dan penerapan secara langsung.

Manfaat Bagi Masyarakat :

1. Manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini bagi masyarakat agar menambah pengetahuan memilih konten *game* yang sesuai dengan usia.
2. Memberikan pengertian kepada orangtua mengenai putra-putrinya agar mendampingi dan memilih konten yang sesuai usia anak mereka.
3. Memberikan pengenalan animasi tidak hanya berbentuk kartun untuk hiburan saja, namun ada juga animasi yang berguna untuk menyampaikan informasi.
4. Masyarakat tidak menyalahkan *game* atau aplikasinya namun mereka perlu menelaah kontennya dahulu sesuai, tepat guna, atau kurang pas jika untuk usia tertentu.

1.6 Metode Penelitian Pengumpulan Data

1.6.1.1 Observasi

Adalah metode dengan melakukan penelitian kecil berupa kuisioner yaitu mengajukan pertanyaan seputar pemberian *gadget* pada anak sejak umur tertentu. Dan apakah mengerti tentang informasi *game rating*.

1.6.1.2 Literature Dokumen

Penulis menggunakan studi *literature*, yaitu membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dari buku, internet, jurnal, atau melihat video pengenalan *game rating* yang mirip dengan produk penelitian.

1.6.1.3 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan, dilakukan tahapan yang mengadaptasi dari proses produksi animasi yaitu *editing drawing, coloring, compositing*, dan *rendering*.

1.6.1.4 Metode Pengujian

Pada metode pengujian, dilakukan pengajuan pertanyaan yang sudah ada dan diperlihatkan kepada 10-20 orang melalui kuisioner untuk mengulas apakah dapat memberikan informasi mengenai konten *rating game*, dalam masyarakat sudah paham mengenai hal ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai referensi penulis dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Menguraikan tentang tinjauan pustaka, pengertian animasi, jenis-jenis animasi, 12 prinsip animasi serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan dijelaskan mulai dari gambaran umum, alur cerita dan alur produksi animasi *motion graphic*.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis kebutuhan serta seluruh tahapan produksi *motion graphic* yang meliputi Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Pada tahapan Pra Produksi berisi ide cerita, tema cerita, *logline*, *synopsis*, *character* dan

storyboard. Pada tahap Produksi, meliputi pembuatan karakter dan *background*. Kemudian dalam tahap Pasca Produksi meliputi pembuatan *dubbing*, *editing*, *Compositing* dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan tentang hasil analisa dan pembahasan serta saran-saran yang diperoleh dari penelitian yang telah dijalani.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka, berisi tentang seluruh sumber yang dipakai penulis pada saat proses penulisan penelitian, baik berbentuk *literature* dari *internet*, buku panduan, jurnal serta media lainnya.

