

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
BAHAYA *GAME ONLINE* BAGI REMAJA KOTA PADANG**

JURNAL



**Oleh :
LIYA SARI
14027006/2014**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Priode 2019**

JURNAL

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BAHAYA *GAME ONLINE* BAGI
REMAJA KOTA PADANG

Liya Sari

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perencanaan *Motion Graphic* Bahaya *Game Online* Bagi Remaja Kota Padang” untuk persyaratan wisuda periode september 2019 dan telah diperiksa / disetujui oleh pembimbing.

Padang, 15 Agustus 2019

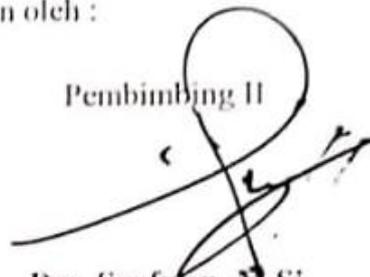
Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dini Faisal, S.Ds.M.Ds
NIP. 19840909.201404.2.003

Pembimbing II



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

PERANCANGAN *MOTON GRAPHIC*
BAHAYA *GAME ONLINE* BAGI REMAJA KOTA PADANG

Liya Sari¹, Dini Faisal², Syafwan³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: liyasari753@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan dorongan kepada remaja dalam mengatasi bahaya bermain *game online* yang berlebihan. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *glass box* yang merupakan perancangan yang dilakukan secara rasional dan logis, serta melalui beberapa tahapan yang dipertimbangkan oleh perancang.

Merancang *motion graphic* yang menarik dan bisa tersampaikan dengan baik, maka perancang melakukan riset dan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara dan studi literatur. Dengan adanya permasalahan ini solusi mengatasi bahaya *game online* pada remaja adalah dengan mensosialisasikan audio visual berupa *motion graphic* tentang bahaya bermain *game online* bagi remaja Kota Padang. Perancangan ini didukung dengan beberapa media pendukung seperti : Poster, *T-shirt*, *Totebag*, Gantungan Kunci, Stiker, Buku catatan, Cover CD dan Label CD.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Game Online, ILM, Remaja, Kota Padang.*

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

***DESIGN OF MOTION GRAPHIC HAZARDS OF
ONLINE GAME FOR ADOLESCENT IN PADANG CITY***

Liya Sari¹, Dini Faisal², Syafwan³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: liyasari753@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this design is to provide encouragement to teens in overcoming the dangers of playing excessive online games. The design method used is the glass box method which is a rational and logical design, and through several stages that are considered by the designer.

Designing interesting and well-conveyed motion graphics, the designer conducts research and data collection by observing, interviewing and studying literature. With this problem the solution to overcome the dangers of online games in adolescents is to socialize audio visual form of motion graphics about the dangers of playing online games for adolescents in the city of Padang. This design is supported by several supporting media such as: Poster, T-shirt, Totebag, Key Chain, Sticker, Notebook, CD Cover and CD Label.

Kata Kunci : Motion Graphic, Game Online, ILM, a Teenager, Padang City.

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

A. Pendahuluan

Manusia merupakan individu sosial yang tidak pernah lepas dari individu lain, dimana individu tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, baik dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat termasuk remaja yang ada didalamnya.

Santrock (Tarwoto, 2010: 26) mengemukakan bahwa "...remaja didefinisikan sebagai periode transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa. Dalam perkembangan ini usia remaja berlangsung 10-19 tahun.."

Fenomena dalam bermain *game online* ini mendapatkan sambutan hangat bagi remaja itu sendiri sehingga perkembangan *game online* di Indonesia menjadi sangat cepat berkembang. Data dari perkiraan *e-marketer* pada tahun 2018 pengguna *game online* di Indonesia mencapai 35 juta orang. Menurut Dinas pendidikan kota Padang pada tahun 2015 pengguna aktif *game online* remaja Sekolah Menengah Pertama terdapat 105 sekolah. Dan pada tahun 2018 mencapai 14% remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibukota yang kecanduan *game online*.

Perancangan serupa telah dilakukan oleh Rosadi, Faisal, Ariusmedi (2019) yang merancang *motion graphic* sejarah kerajaan majapahit dari terbentuk hingga masa kejayaannya. Perbedaan yang terdapat pada karya ini adalah konsep dan topik yang dibahas dalam perancangan ini namun dalam media yang sama. Selain itu, perancangan serupa telah dilakukan Arrachman, Syafwan, dan Febriyeni (2019) tentang Iklan layanan masyarakat Infografis melalui media *motion graphic*.

Solusi yang bisa dilakukan untuk melindungi remaja dari bahaya *game online* adalah dengan cara memberikan dukungan sosial yang baik untuk mengurangi dan menjauhkan diri dari *game online*. Seperti mengikuti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler olahraga dan beberapa kegiatan aktifis yang mendukung perkembangan sosial bersama teman-teman sekitar.

Melalui media audio visual *motion graphic* yang penulis rancang ini dengan durasi 01.59 detik akan dipublikasikan di beberapa media sosial seperti *youtube*, *facebook* dan media menarik lainnya. Media ini akan ditujukan kepada remaja SMP dan SMA terutama berjenis kelamin laki-laki karena banyaknya presentase dalam bermain *game online*. Diharapkan remaja lebih mengenal apa saja bahaya yang dilakukan dalam bermain *game online*. Dengan demikian judul proposal karya akhir ini yaitu “Perancangan *Motion Graphic* Bahaya *Game Online* Bagi Remaja Kota Padang”.

B. Metode Analisis Data

Untuk memperkuat analisis perlu didukung metode analisis data pada perancangan *motion graphic* bahaya *game online* bagi remaja Kota Padang. Metode ini menggunakan analisis 5W+1H yakni apa (*What*), di mana (*Where*), kapan (*When*), siapa (*Who*), mengapa (*Why*), dan bagaimana (*How*).

a. *What* (apa) apa masalahnya?

Bahaya yang dilakukan oleh remaja dalam bermain *game online* setiap hari dan tanpa disadari dapat merusak sosial dan membahayakan bagi kesehatan mentalnya jika dilakukan terus menerus.

b. *Who* (siapa) siapa yang terdampak?

Yang mendapatkan dampak dari bermain *game online* ini yaitu remaja yang cenderung kurang memahami bahaya dalam kegiatan bermain *game online* sehari-hari yang dapat merusak sosial dan prestasinya.

c. *Where* (dimana) dimana masalah ini terjadi?

Masalah ini hampir terjadi pada individu manusia terutama anak-anak hingga dewasa yang disibukkan dengan kegiatan sehari-

hari dalam bermain *game online* pada *smartphone*. yang berdampak buruk terhadap dirinya sendiri. Perancang mengambil contoh masalah yang terjadi di daerah Kota Padang khususnya dan Indonesia secara umum.

d. *When (kapan) kapan masalahnya terjadi?*

Semenjak era *modern*, dan teknologi semakin canggih remaja dan masyarakat pada umumnya dibiasakan dengan berbagai kemudahan terutama pada fitur-fitur yang terdapat dalam dunia *gadget* khususnya *game*. Tanpa disadari banyak dari kalangan remaja dan anak-anak yang bahkan dibawah umur menggunakan teknologi yang tidak seharusnya mereka gunakan, sehingga hal buruk tersebut bisa saja dapat merusak psikologi dan kesehatan.

e. *Why (kenapa) kenapa masalah ini terjadi?*

Kurangnya kepedulian orang tua terhadap dampak buruk yang dilakukan remaja dalam bermain *game online* setiap harinya. Serta interaksi sosial yang dilakukan setiap hari dalam menggunakan media elektronik *game online*. Sehingga hal ini dapat merusak sosial, psikologi dan kesehatan mental seorang remaja. Hal ini dibutuhkan media kampanye yang dapat mensosialisasikan informasi dan mengajak remaja untuk lebih peduli akan bahaya bermain *game online*.

f. *How (bagaimana) bagaimana cara mengatasi masalah ini?*

Untuk menyelesaikan masalah yang disebutkan di atas salah satunya perlu dibuat sebuah kampanye berupa *motion graphic* tentang bahaya bermain *game* yang dapat merusak psikologi dan pola pikir remaja. *Motion graphic* ini akan dikampanyekan kepada remaja dengan *headline* "*Pause Your Game*". Agar dapat mempengaruhi pola pikir remaja dalam memilih hidup yang lebih efektif dan efisien.

Alasan pemilihan analisis data 5W+1H adalah dapat menjelaskan lebih detail tentang perancangan yang akan dibuat. Hal

ini memberikan gambaran hasil analisis yang digunakan sebagai dasar atau landasan penyusunan yang objektif dan terstrategi. Dari penjelasan analisa 5W + 1H diatas bahwa audien membutuhkan informasi yang bermanfaat untuk menghindari bahaya yang dapat merusaknya tersebut. Melihat kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi, perancang menggunakan media *motion graphic* karena merupakan media yang tepat dan mudah dipahami. Serta akan menarik minat terhadap remaja saat ini.

C. Pembahasan

1. Konsep Visual

Perancang menggunakan *flat design* sebagai bentuk desain *motion graphic*, karena *flat design* terlihat sangat ringan dan mudah dipahami. Karakter yang digunakan dalam *motion graphic* tersebut didesain seminimalis mungkin agar mudah dipahami *audiens*. perancang juga mendesain simbol yang indentik dengan permasalahan.

a. Visual Design

Karakter ini memiliki gender laki-laki karena mengambil skala tertinggi dalam bermain *game online* dengan presentase 88%. Tehnik pembuatan objek menggunakan tehnik *flat design* yang diolah dengan program *adobe photoshop*.

b. Visualisasi Huruf

Dalam perancangan ini perancang menggunakan huruf yang sesuai dengan bentuk karakter dan target *audience* dalam perancangan *Motion graphic* “Bahaya *Game Online*”. Bentuk yang digunakan adalah :

a) *Franklin Gothic Demi Cond*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Alasan perancang menggunakan font ini karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas dan penyampaian informasi yang akan mudah dipahami oleh remaja, sehingga terkesan menarik dan bersifat *casual*.

b) *Future MD BT*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Alasan perancang memilih font ini karena bentuk penegasan dan keringanan pada font, sehingga remaja akan cepat mengingat pesan yang disampaikan menggunakan tipografi ini.

c. Visualisasi Warna

Media warna yang digunakan adalah RGB (*Red, Green, Blue*) untuk media utama dan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key*) untuk media pendukung.

Tabel 2: Warna Karakter

Warna	R	G	B	C	M	Y	K
	253	253	253	0	0	0	0
	230	230	232	8	6	5	0
	247	209	179	2	19	29	0
	223	150	26	12	45	100	1
	177	48	64	22	94	73	11
	14	42	64	96	78	48	50
	29	14	26	71	76	59	78

Tabel 3: Warna Font

Warna	R	G	B	C	M	Y	K
	253	253	253	0	0	0	0
	0	0	0	75	68	67	90
	235	6	27	1	100	100	0

Tabel 4: Warna *Background* Media Pendukung

Warna	R	G	B	C	M	Y	K
	253	253	253	0	0	0	0
	230	230	232	8	6	5	0
	0	0	0	75	68	67	90

2. Konsep Verbal

Perancang menggunakan *subheadline* sebagai acuan untuk membahas permasalahan “Dampak Negatif dari bermain *Game Online*”. Dari *subheadline* tersebut, konten yang terdapat dalam *motion graphic* ini berisikan tentang perilaku negatif remaja dalam bermain *game online* yang terus-menerus sehingga dapat merusak psikologi, baik kesehatan, sosial, dan pendidikan. Perancang menggunakan *tagline* yaitu “Gunakan waktu luangmu untuk melihat dunia yang sesungguhnya”, dengan *tagline* ini berarti bahwa remaja perlu menjeda kegiatan dalam bermain *game online* dan dapat melihat dunia yang sesungguhnya serta dapat mengeksklore dirinya di dunia nyata.

3. Konsep Audio

Konsep audio yang dimasukkan kedalam *motion graphic* ini adalah berupa *backsound* dan *dubbing*. *Backsound* yang dimasukkan ini bertujuan agar video tidak terlihat kaku dan datar, serta *dubbing*

yang dimasukkan disini agar dapat menjelaskan ilustrasi yang ada pada video tersebut. Sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh remaja tersebut.

B. Program Kreatif

1. Studi Karakter

Karakter yang ada dalam video *motion graphic* ini adalah laki-laki yang menggunakan seragam sekolah SMP, yang merupakan karakter utama dalam *motion graphic* ini.



Gambar.1 Konsep karakter utama

Konsep karakter utama ini memiliki ciri-ciri seorang remaja laki-laki yang mengenakan seragam SMP dengan baju di luar yang menggambarkan anak sekolah yang tidak terlalu rapi. Pemilihan gender ini dikarenakan banyaknya pemain *game online* remaja yang berjenis kelamin laki-laki dengan presentase sebanyak 88%.

2. Pembahasan Media Utama

a. Pra Produksi

Tahap penggunaan pra produksi ini perancang membuat fase perencanaan, gaya desain dan penelitian untuk seluruh pembuatan *motion graphic*. Berikut tahap-tahap yang dilalui pada fase pra produksi perencanaan *motion graphic* :

a) Ide Cerita

Ide cerita dari perancangan Iklan Layanan Masyarakat Bahaya *Game Online* melalui media *motion graphic* ini diambil dari permasalahan yang ada pada masyarakat saat ini dimana remaja lebih banyak menghabiskan waktu berjam-

jam dalam bermain *game online* sehingga remaja tersebut lupa akan kegiatan yang sebenarnya dan hal tersebut berdampak di kehidupan sehari-hari. Dari permasalahan tersebut perancang menemukan informasi yang digunakan untuk perancangan *motion graphic* ini.

b) *Storyline*

Storyline adalah tahapan penulisan alur cerita yang dijadikan ide dalam pembuatan karya. *Storyline* atau skenario adalah alur cerita yang dibutuhkan perancang dan akan dibacakan oleh narator dalam penyampaian informasi atau ajakan untuk mempengaruhi *audiens*.

c) *Storyboard*

Storyboard adalah tahap menerjemahkan data verbal menjadi gambar yang nantinya di sertai arahan dan dialog yang disediakan.

d) *Dubbing* (Pengisi Suara)

Pada tahap ini hasil naskah disusun dan dibacakan oleh narator. Perancang menggunakan suara perempuan, karena terdengar elegan dan informatif dalam penyampaian pesan serta intonasi suara yang sangat pas untuk digunakan dalam *motion graphic*. Proses rekaman dilakukan dengan cara manual dengan menggunakan *gadget* dan mini *microphone*, lalu hasil rekaman diolah dan dimasukkan kedalam *motion graphic*.

e) *Backsound* (Pemilihan Musik)

Backsound sangat berperan penting dalam pembuatan *motion graphic*. Peran penting dalam hal ini adalah untuk menghidupkan suasana dalam penyampaian pesan dan

memberikan kesan elegan terhadap sisi pandang remaja sehingga informasi yang di sampaikan lebih terlihat menarik. Music yang dipilih sebagai *backsound* berjudul Octagonic. Music yang membangun suasana santai dan tenang.

b. Produksi

Pada tahap ini, perancangan pra produksi akan direalisasikan dalam bentuk *motion graphic*. Tahap ini meliputi elemen visual yang digabungkan. Tahapan produksi dibagi dalam beberapa hal yaitu :

1) Pembuatan Karakter dan *Background*

Pembuatan karakter pada *motion graphic* ini terlebih dahulu dilakukan dengan menggambar sketsa manual dan dilanjutkan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*, serta dilanjutkan dengan pembuatan *background* dalam *software* yang sama. Desain ini menggunakan tehnik *flat design* agar bentuk yang yang dihasilkan akan mudah dipahami.



Gambar.2 Proses pembuatan karakter dan *background*

2) Menggerakkan Objek (*Motion*)

Pada tahap penggerakan ini dilakukan dengan menggunakan *Adobe Flash Player* dengan memasukkan elemen desain yang sudah dirancang menggunakan *Adobe Photoshop CS6* untuk dijadikan *motion graphic* agar objek yang dirancang menjadi lebih hidup dan

menarik sesuai dengan alur yang ada pada *storyboard*. Pada proses *motion* ini menggunakan *transform tool* untuk menggerakkan.



Gambar.3 Proses menggerakkan *motion*

c. Paska Produksi

1) Penggabungan *Scene* dan Input Audio

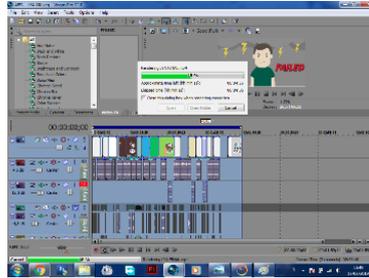
Penggabungan hasil animasi, *dubbing* dan *backsound* akan dilakukan di tahapan ini dengan menggunakan *software Vegas Pro 11.0* dengan cara penyusunan per *scene*.



Gambar.4 Proses Penggabungan *scene*

2) *Rendering*

Pada tahap ini, *rendering* dilakukan pada beberapa *scene* yang telah digabungkan menjadi satu *composition*. Tahapan *rendering* ini dilakukan dengan cara meng-*export* video ke format mp4 kemudian media ini akan di kemas dalam bentuk CD/DVD/VCD.



Gambar.5 Proses *rendering* video dijadikan mp4

D. Media Pendukung

1. Media Utama



Gambar.5 Proses *rendering* video dijadikan mp4

E. Penutup

1. Kesimpulan

Media audio visual *motion graphic* merupakan bentuk komunikasi yang banyak digunakan dalam penyampaian informasi karena dengan adanya perkembangan di era modern ini. Media *motion graphic* banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan seperti iklan/promosi, kampanye,

presentasi, sosial, dan media hiburan lainnya. Peran media ini sangat diperlukan untuk memberikan daya Tarik bagi masyarakat dalam memperoleh informasi yang menarik dan mudah dipahami.

Dalam perancangan *motion graphic* ini juga menggunakan beberapa media pendukung lainnya sebagai penunjang untuk mengkapanyekan “Bahaya *Game Online*” ini. Media pendukung yang digunakan adalah poster, *totebag*, *t-shirt*, buku catatan, gantungan kunci, stiker, label CD dan CD cover. Media pendukung ini diharapkan mampu memberikan jangkauan luas kepada target *audiens*.

2. Saran

Iklan Layanan Masyarakat pada media *Motion Graphic* ini diharapkan menjadi acuan bagi remaja dalam memahami dampak buruk saat bermain *game online*. Melihat kondisi remaja di era modern ini banyak sekali hal-hal positif yang ditinggalkan. Maka perancangan karya akhir *motion graphic* ini mampu membantu mengatasi masalah yang ada pada remaja khususnya di Kota Padang dan secara umum di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Rosandi, Muhammad Rozi., Faisal, Dini. & Ariusmedi. 2019. *Perancangan Motion Graphic Sejarah Kerajaan Majapahit dari terbentuk hingga Masa Kejayaannya*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Fadli Arrachman, D., Syafwan, M. S., & Eliya Pebriyeni, S. P. (2019). Perancangan Infografis Iklan Layanan Masyarakat Hutan Kota Di Kota Padang. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(3).
- Miarti, W., Kamal, M. N., Faisal, D., Ds, S., & Ds, M. (2018). Perancangan Infografis Pencegahan Osteoporosis Sejak Dini Dalam Media Motion Graphic. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Widyastuti. 2009. *Jurnal Adiksi Game Online*. Tidak diterbitkan. Padang: Program Sarjana UNIVERSITAS ANDALAS
- _____. 2009. *Perkembangan Remaja dan Perubahannya*. Yogyakarta: Fitrimaya