

| | |
|---|----------------------------------|
|  JOURNAL OF GRAPHIC DESIGN AND CREATIVE INDUSTRIES Published by Program Studi Desain Komunikasi Visual FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia | ONLINE ISSN - 3025-924X |
| | Vol. 2 No. 2, 2024 Page 89-98 |

MOTION GRAPHIC PANDUAN RATING GAME BAGI ORANG TUA

Muhammad Fikri¹, Jupriani²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Email: muhammadfikri9091@gmail.com

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| Submitted: 20xx-mm-dd | Published: 20xx-mm-dd |
| Accepted: 20xx-mm-dd | DOI: 10.24036/grafiti.v1i1i1.xxxx |

Abstrak

Rating game merupakan sebuah aturan yang dibuat untuk mengelompokkan game berdasarkan usia yang sesuai dengan usai pemainnya. Rating game sangat penting untuk diketahui orang tua karena menjadi acuan dalam memilih game untuk anaknya. Namun saat ini, masih ada orang tua tidak mengetahui cara memilih game dengan rating game. Oleh karena itu perancangan karya akhir ini bertujuan untuk membuat sebuah panduan cara memilih game dengan menggunakan rating game dalam bentuk video motion graphic yang ditujukan untuk orang tua. Metode Perancangan yang digunakan yaitu Glassbox yang terdiri dari persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi. Perancangan ini didasari dari data yang didapatkan melalui kuesoner, studi dokumentasi dan studi literatur. Proses Pemecahan masalah menggunakan analisis 5W+1H (what, who, why, when, wher, dan how). Media utama berupa video motion graphic, selain itu terdapat media pendukung berupa poster (poster cetak dan poster digital), baju kaos, totebag, stiker, gantungan kunci dan pin. Video motion graphic "Panduan Rating Game Bagi Orang Tua" memberikan informasi cara memilih game dengan rating yang bisa digunakan orang tua dalam memilih game untuk anaknya.

Kata kunci: *motion graphic, panduan, video game, rating game, orang tua*

Pendahuluan

Game berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Game merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk *refresing* atau hiburan. Game tidak hanya dilakukan secara tradisional namun juga secara modern yang disebut dengan video game. *Video game* merupakan permainan yang menggunakan perangkat elektronik seperti komputer/laptop, *smartphone*, konsol dan lain sebagainya. Saat ini, *Video game* menjadi hiburan bagi semua usia, tidak hanya anak-anak namun juga remaja dan dewasa. Namun, tidak semua game bisa dimainkan oleh semua usia. Maka dari itu, game diberikan rating game.

Rating game merupakan sebuah aturan yang dibuat untuk menilai sebuah *game* berdasarkan konten didalamnya dan kemudian ditentukan usia yang cocok untuk memainkan *game* tersebut. *Rating game* memberikan informasi berupa label angka atau huruf yang bisa ditemukan disampul *Cover CD game* atau dihalaman *website* toko game. label tersebut digunakan untuk menunjukkan usia yang cocok untuk memainkan sebuah game sehingga pemain dapat memilih game sesuai dengan usianya. walaupun suda ada

rating game, pemain terutama usia anak-anak dan remaja masih memainkan game tidak sesuai dengan usianya. Maka dari itu, orang dewasa terutama orang tua berperan penting dalam membimbing anak-anak dan remaja untuk memilih game dengan cara memahami *rating game*. Namun, berdasarkan survei dilakukan 7 dari 10 orang tua yang tidak mengetahui cara memilih game dengan *rating game*.

Berdasarkan masalah diatas, maka diperlukan media infomasi yang menjelaskan tentang cara memilih game memilih dengan *rating game*. media informasi yang cocok yaitu *video motion graphic* karena dinilai lebih menarik, efisein dan efektif dibandingkan media lainnya.

Metode Perancangan

Dalam pembuatan *motion graphic* panduan *rating game* bagi orang tua, menggunakan metode perancangan *glass box*. Metode berpikir rasional yang secara objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (Sarwono, J & Lubis, H. 2007:10). Metode *glass box* ini dapat menghasilkan sebuah *motion graphic* yang dapat menjawab permasalahan dari orang tua yang tidak tau cara menilai sebuah game secara rasional dan objektif. Perancangan metode ini, mencakup persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi.

1. Pesiapan

Tahap pertama perancangan karya akhir ini yaitu mencari beberapa masalah dengan melakukan kuesioner secara daring kepada orang tua. dari kuesioner yang sudah dilakukan tersebut ditemukan data bahwa masih banyak orang tua yang tidak memahami *rating game*. Kemudian, mengujungi juga *website* lembaga *rating game* di *esrb.org* dan *pegi.info* untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk membuat video panduan *rating game* seperti gambar dari label *rating game* serta arti dari label tersebut. Setelah itu, mencari data-data lainya yang dibutuhkan untuk mendukung karya akhir yaitu data dari *rating game* dan teori-teori yang bersumber dari buku, jurnal, skripsi atau internet seperti teori dari *rating game* dan *motion graphic*.

2. Inkubasi

Tahap inkubasi merupakan tahap mengolah data yang telah dikumpulkan dan mencoba untuk menghasilkan sebuah gagasan atau ide untuk membuat *Motion Graphic* Panduan *Rating Game* Bagi Orang tua sesuai dengan masalah dan data yang telah dikumpulkan yaitu dengan menentukan strategi kreatif yang terdiri dari konsep visual dan konsep verbal.

3. Luminasi

Tahap luminasi merupakan tahap awal lahirnya ide dalam bentuk sketsa, setelah itu dilanjutkan kepada tahap analisis, dimana data diperiksa dan dipelajari sesuai dengan latar belakang dan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah semua pertimbangan dalam penarikan kesimpulan dilakukan, selanjutnya menyusun konsep dan konsep tersebut akan dikembangkan menjadi beberapa alternatif desain.

4. Verifikasi

Pada tahap verifikasi, sudah dilakukan proses pengembangan ide pada desain dan *finishing*. Proses tersebut ditinjau kembali dengan metode evaluasi untuk

memastikan bahwa karya akhir ini telah sesuai dengan latar belakang dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

1. Media Utama

Karya akhir ini menggunakan motion grafis sebagai media utama. *motion graphic* adalah media yang dinilai lebih menari dan hemat biaya dibandingkan media lainnya. Dengan menonton *motion graphic*, maka pesan yang disampaikan dapat berdampak pada persepsi penonton secara tidak langsung karena *motion graphic* adalah grafis yang mengabungkan antara video, animasi, audio dan teks yang menghasilkan sebuah gerakan atau tranformasi (Anggraini, Y 2018:65-68).

a. Konsep Verbal

Bahasa verbal yang digunakan dalam video motion graphic yang berjudul “Motion Grafis Panduan Rating Game Bagi Orang Tua” adalah Bahasa Indonesia dengan gaya bahasa yang informatif yang menjelaskan tentang cara memilih game dengan rating game. Selain Bahasa Indonesia, Ada beberapa kata atau istilah dalam bahasa inggris yang digunakan agar terkesan lebih modern dan lebih menarik untuk didengar seperti *online game store* dan *cover game*.

b. Konsep Visual

Menggunakan media interaktif berupa video *motion graphic* berupa gambar label dari *rating game* dan ilustrasi simbol yang berkaitan dengan *rating game* yang diharapkan mampu menciptakan media informasi yang efektif dan komunikatif dengan rancangan yang terkesan simple dan jelas yang diperlihatkan melalui gambar visual dan warna yang menggambarkan dari gambar dan simbol agar mudah dipahami dan jelas dalam penyampaian informasi tentang *rating game*.

1) Huruf (Font)

Font atau huruf yang digunakan dalam perancangan video *motion graphic* yaitu font Mikan DEMO Regular. font ini dipilih karena memiliki kesan seperti kartun atau game yang menyenangkan dan tidak serius sehingga sesuai dipadukan dalam perancangan video *motion graphic* mengenai *Rating Game*.

Tabel 1. Tipografi “Motion Grafis Panduan Rating Game Bagi Orang Tua”


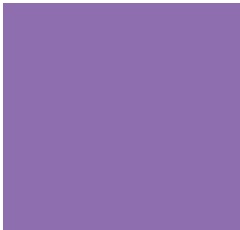
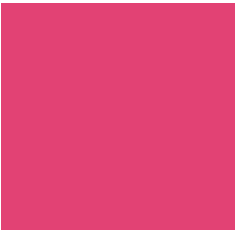
| Nama Font | Bentuk Font |
|-----------------------|---|
| Mikan DEMO Regular | ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 |




2) Warna

Dalam karya akhir ini, dominan warna yang digunakan merupakan kombinasi antara warna biru dengan merah yang menghasilkan warna ungu dan megenta. Warna biru yang memiliki kesan kebebasan dan luas seperti

langit dan merah menggambarkan kematangan seperti buah-buahan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil kombinasi warna biru dan merah merupakan penggambaran tingkatan usia dalam rating game seperti warna biru mengambarkan anak-anak, warna ungu menggambarkan remaja dan warna megenta digambarkan dewasa.

Tabel 2. Warna Motion Grafis Panduan Rating Game Bagi Orang Tua

| Warna | R | G | B |
|---|-----|-----|-----|
| <p>Biru</p>  <p>Kebebasan,Keamanan</p> | 126 | 176 | 222 |
| <p>Ungu</p>  <p>Misterius,Sensual</p> | 143 | 110 | 176 |
| <p>Magenta</p>  <p>Ketegasan,Perhatian</p> | 226 | 66 | 116 |
| Merah | 179 | 31 | 36 |

| | | | |
|---|-----|-----|----|
|  Semangat,Peringatan,Marah | | | |
| Hitam  Elegan,Menakutkan | 45 | 44 | 44 |
| Jingga  Ceria,Semangat Muda,Hangat | 239 | 169 | 85 |

2. Media Pendukung

a. Poster

1) Poster Cetak

Poster merupakan media cetak yang bisa diletakan di dalam ruangan atau di luar ruangan. Poster memiliki fitur sebagai media yang informatif yang dapat dibaca berulang-ulang, mampu menjangkau banyak orang, dan mampu menarik perhatian orang yang melihat poster tersebut. Poster cetak akan diletakan dimading sekolah atau kampus.

2) Poster Digital

Poster digital merupakan poster yang digerakan dengan teknik *montion graphic* yang akan digunakan sebagai iklan disosial media yaitu facebook dan instagram dalam bentuk video reels.

b. Baju Kaos

Baju kaos merupakan media yang menarik karena selain berfungsi untuk melindungi dan menutupi badan baju juga bisa sebagai media promosi yang cukup efektif karna baju merupakan media berjalan yang dijadikan sebagai media penyampai pesan, maka kemungkinan untuk menjangkau lebih banyak target *audien* semakin besar.

c. Totebag

Totebag merupakan tas jinjing yang berbentuk kotak yang dilengkapi dengan dua buah tali pegangan pada bagian atasnya serta dilengkapi sebuah gambar atau desain pada totebag agar lebih menarik. Totebag bisa dipakai sebagai tas untuk berbelanja atau tas *fashion* yang digunakan oleh mahasiswa sehingga cocok sebagai media promosi.

d. Stiker

Stiker merupakan media promosi yang simple dan dapat diberikan kepada siapapun. Stiker merupakan media pendukung yang sangat simple dan bisa ditempel dimana saja, oleh karena itu lah stiker menjadi media pendukung untuk menyampaikan pesan kepada audience.

e. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan suatu benda yang banyak ditemui dikalangan masyarakat. Gantungan kunci biasanya dijadikan oleh-oleh atau sebagai media promosi.

f. Pin

Pin merupakan aksesoris yang dapat dipasang pada pakaian atau materi kain lainnya. pin yang tidak hanya untuk aksesoris, tetapi juga digunakan sebagai media promosi.

Final Desain

1. Media Utama



Gambar 1. Scene-scene Motion Graphic

- 2. Media Pendukung
 - a. Poster
 - 1) Poster Cetak



Gambar 2. Poster Cetak

- 2) Poster Digital



Gambar 3. Poster Digital

- b. Baju Kaos



Gambar 4. Baju Kaos

c. Totebag



Gambar 5. Totebag

d. Stiker



Gambar 6. Stiker

e. Gantungan kunci



Gambar 7. Gantungan Kunci

f. Pin



Gambar 8. Pin

Kesimpulan

Rating game memberikan informasi kelompok usia yang disarankan dalam bentuk label angka atau huruf . Label tersebut bisa dilihat di *online game store* atau *cover CD game*. Arti dari label-label tersebut bisa dilihat di website rating game yang dipakai. Oleh karena itu, label rating penting untuk diketahui oleh orang tua karena bisa menjadi referensi saat memilih game untuk anak. Jadi, memilih game sesuai dengan usia cukup mudah yaitu dengan melihat label rating game, kemudian mencari tahu arti dari label tersebut dan pilih game yang sesuai usia dengan melihat label rating game.

Rujukan

- Anggraini, Y., Antoni, C., & Prasetyaningsih, S. (2018). Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan Metode Semiotika Peirce, 1 (1), 64-82.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. ANDI OFFSET. Yogyakarta.