

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengguna *game online* di Indonesia cukup tinggi, bahkan menduduki peringkat ketiga di dunia berdasarkan laporan *We Are Social* per Januari 2022 (Katadata Media Network, 2022)[8]. Tentunya fenomena *game online* ini juga sangat diminati oleh anak-anak, sehingga diperlukan beberapa langkah pengawasan agar anak-anak tidak terdampak pengaruh negatif dari *game online*. Sama seperti produk perkembangan teknologi lainnya, *game online* juga memiliki pengaruh positif maupun negatif. Contoh pengaruh negatif yang dapat terjadi akibat *game online* terhadap anak adalah kecanduan. Anak-anak yang mempunyai intensitas bermain *game online* tinggi biasanya tidak akan memperhatikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dengan permainannya dan juga mereka tidak akan mau terganggu oleh berbagai macam hal yang terjadi disekitarnya. Hal ini tentunya bisa sangat merugikan bagi anak karena dapat berpengaruh ke berbagai pengaruh negatif seperti masalah pendidikan, kesehatan, hingga interaksi sosial pada anak tersebut.

Internet merupakan salah satu produk perkembangan teknologi yang bisa dikatakan berhubungan sangat erat dengan kehidupan kita saat ini, karena dengan internet kita bisa mencari, menerima, dan berbagi informasi secara cepat dan masif. Selain sebagai sarana penyebaran dan penerimaan informasi, manfaat dari internet adalah sebagai sarana hiburan. Salah satu hiburan yang

dihadirkan oleh perkembangan internet ialah melalui permainan *online* atau lebih kita kenal dengan sebutan *game online*.

Salah satu hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan manusia dewasa ini adalah tentang perkembangan teknologi. Setiap saat kita dihadapkan dengan perkembangan pengetahuan, temuan, hingga karya terbaru dari teknologi. Televisi, *smartphone*, hingga internet merupakan contoh nyata dari evolusi yang terjadi pada teknologi beberapa dekade terakhir yang tentunya memberikan dampak secara langsung terhadap kehidupan manusia, baik dampak secara positif maupun negatif.

Dampak-dampak negatif yang mungkin terjadi pada anak-anak akibat *game online* tentunya tidak dapat dibiarkan begitu saja. Langkah pencegahan (*preventive*) diperlukan dalam mengatasi kemungkinan terjadinya dampak negatif pada anak-anak pengguna *game online*. Video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alat pencegahan untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *game online* kepada anak-anak. Animasi yang merupakan kumpulan objek atau gambar bergerak dapat menjadi alat yang efektif karena efek dan tampilan visual yang menarik juga digemari oleh anak-anak, sehingga memungkinkan terserapnya informasi yang disampaikan melalui animasi tersebut kepada anak.

Video animasi terdapat banyak jenis dan karakteristiknya, namun dalam penelitian ini video animasi yang dipilih merupakan animasi dua dimensi (2D) berjenis *motion graphic*. Animasi 2D *motion graphic* dipilih karena memiliki sisi karakteristik simpel, menarik dan sesuai untuk tujuan

edukasi sebagaimana judul dari penelitian ini. Pembuatan video animasi 2D *motion graphic* dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan perangkat lunak atau *software Adobe After Effect*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan permasalahan yang ingin diangkat dari hasil observasi dan penelitian terdahulu adalah

1. Apakah membuat animasi 2 dimensi *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu akan membuat sadar dan memberikan pemahaman bagi para siswa ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan dan menghindari pembahasan agar tidak meluas, maka ditetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Animasi 2 dimensi *motion graphic* yang dibuat berfokus pada tema "Pengaruh Pengguna *Game Online* pada Siswa SDN Jambu".
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa SDN Jambu. Hasil dan kesimpulan yang diambil dari penelitian ini akan relevan untuk kelompok pendengar dan mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk kelompok siswa lain di luar SDN Jambu.
3. Animasi ini dibatasi pada pengaruh *game online* terhadap perilaku dan waktu belajar siswa, tanpa mengupas aspek-aspek lain seperti dampak psikologis yang lebih mendalam atau pengaruh sosial dari *game online*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan visual menarik dan informatif pada animasi 2 dimensi *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu menggunakan *Adobe After Effect*.
2. Menjelaskan tahapan pembuatan animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu menggunakan *Adobe After Effect* sesuai dengan kaidah dasar-dasar animasi.
3. Menghasilkan animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu menggunakan *Adobe After Effect* sebagai media edukasi bagi siswa terkait pengaruh negatif kecanduan *Game Online*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan teknologi dan contoh media pembelajaran melalui animasi 2 dimensi *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu menggunakan *Adobe After Effect*.
2. Menarik minat dan memperluas pengetahuan bagi pendidik atau organisasi yang memiliki kepedulian yang sama terhadap pengaruh *game online* bagi anak-anak.

3. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam membuat animasi 2 dimensi *motion graphic* berjudul Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu menggunakan *Adobe After Effect*.
4. Menghasilkan karya animasi yang berkualitas dan informatif sebagai contoh media pembelajaran terhadap pengaruh *game online* bagi anak-anak.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dan pedoman penulisan proposal. Adapun sistematika penulisan terbagi sebagai berikut :

1. Bagian awal proposal, pada bagian ini memuat sampul depan, halaman judul, lembar pengesahan, abstrak, ucapan terimakasih, surat pernyataan tidak plagiat, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel.
2. Bagian utama proposal, bagian utama terbagi sebagai berikut :
 - a) **Bab I pendahuluan**, bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
 - b) **Bab II landasan teori**, bab ini meliputi kajian pustaka, dasar teori seperti definisi animasi, prinsip dasar animasi, animasi 2 dimensi, *motion graphic*, elemen audio visual animasi, dan metode penelitian yang digunakan.
 - c) **Bab III analisis masalah dan perancangan animasi**, dalam bab ini penulis mengemukakan tentang analisis data, identifikasi *audience*, dan perancangan serta pengumpulan materi animasi 2 dimensi *motion graphic* Pengaruh Pengguna *Game Online* Pada Siswa SDN Jambu menggunakan

Adobe After Effect.

3. Bagian akhir proposal, pada bagian akhir ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran.

d) BAB IV Pembuatan Animasi 2 Dimensi

Setelah semua material terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan (assembly) animasi. Dimulai dengan tahap awal membuat desain karakter, menambahkan coloring, mengimplementasikan teknik parenting, animating, dan rendering. Kemudian akan dilanjutkan dengan tahap dubbing, compositing, editing, dan final rendering.

e) BAB V PENUTUP

Merupakan Kesimpulan yang diambil dari pembahasan topik skripsi. Selain itu, tulis pula saran yang bertujuan untuk peningkatan topik skripsi yang anda bahas di masa mendatang.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi motion graphic pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect yang sudah dirancang dengan baik. Maka penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Dengan membuat video 2 Dimensi dapat membuat siswa lebih sadar dan memberikan pemahaman tentang video edukasi yang kita buat mengenai dampak pengguna game online. Animasi yang kita buat melalui video 2 dimensi dapat menyampaikan informasi yang menarik untuk dilihat dan mudah dipahami siswa melalui video animasi 2 Dimensi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi motion graphic pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect yang sudah dirancang dengan baik. penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Adanya pengawasan yang lebih ketat dari guru dan orang tua di rumah dan di sekolah untuk membatasi penggunaan game online yang berlebihan agar memberikan kesadaran pada siswa bahayanya bagi pengguna game online yang berlebihan.
2. Jangan sering berada di rumah, buatlah hal diluar rumah seperti, berolah raga, berteman dengan seusianya, juga bermain permainan yang mengadung

fisik dan sering berbicara pada anak-anak seusianya, agar tidak terlalu bergantung pada game online/handphone.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ayuningsih, E., & Gunawan, I. *Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic* . *SENASHTEK*, 538-542.(2022)
2. Aditya, Hasanah, A., Septian, S., Sutrisno, & Ikasari, I. H. *Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak*. *BIKMA Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*, 531-534. (2023).
3. Adiwijaya, A. A., & Ihwanny, R. *PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI AAA WALK CYCLE MENGGUNAKAN PRINSIP DASAR ANIMASI*. *Cipta*, 69-80.(2023).
4. Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*. *Seminar Nasional*.(2022).
5. Arianto, & Bahfiarti, T. *Pemahaman Dampak Game Online pada Anak Anak Nelayan di Kota Makassar*. *Communicatus Jurnal Ilmu Komunikasi*, 165 184.(2020).
6. Barkah, O., & Restu P, V. D. (2021). *Perancangan Motion Graphic Tentang Resiko In-App Purchase Game Online Oleh Anak (Doctoral dissertation, Politeknik Palcomtech)*.
7. Dwilfora, R. O., Cofriyanti, E., & Mustaziri. *Pembuatan Media Pembelajaran Animasi 2D (Motion Graphic) Mata Kuliah Pratikum Fotografi dasar*. *Cogito Smart Journal*, 204-215.(2021)
8. Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar* . *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*,61-68.(2021).
9. Firdaus, M. B., Budiman, E., Anshori, M. F., Teknologi, J., & Mulawarman, U. (2020). *Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena*. *JURTI Univ. Mulawarman*, 4(1), 36.
10. Katadata Media Network. **Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia**. Retrieved from Databooks Katadata: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> 9. (2022, 02 16)
11. Pasha, M. G., & Ruslan, A. (2020). *Perancangan Motion Graphic Pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur Melalui Animasi 2D*. *PANTAREI*, 4(03).
12. Prasetya, I. A., & Ramadhan, I. *Implementasi motion grafis video Animasi 2D untuk* . *Academy of Education Journal*, 34-52.(2024).
13. Purwaningsih, D. A. *PUPPET MOVEMENTS IN STRUCTURE SPECIFIC TRADITIONAL PAPER CUT OUT ANIMATION PRODUCTION*. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 61-68.(2020).
14. Wicaksono, P. P., Aziz, R. A., & Widiyanti, S. *Media Promosi Wisata Di Boyolali Berbasis Motion Graphic*. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 221 245.(2023).

15. Yuwono, I. F., & Saputra, M. G. (2022). *Perancangan Motion Graphic “Awas Predator Online” sebagai Pencegahan Kasus Cyber Child Grooming. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 8(04), 517-534.*