



**PERANCANGAN *VIDEO GUIDE* BERUPA *FLAT ANIMATION*  
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN *VIDEO GAME RATING*  
*SYSTEM* KEPADA REMAJA USIA 12 – 16 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Dandy Achmad Putra**

**16420100041**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

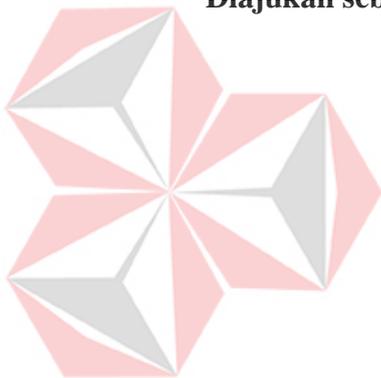
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

**PERANCANGAN *VIDEO GUIDE* BERUPA *FLAT ANIMATION* SEBAGAI  
UPAYA PENGENALAN *VIDEO GAME RATING SYSTEM* KEPADA  
REMAJA USIA 12 – 16 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana  
Desain Komunikasi Visual**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Dandy Achmad Putra  
Nim : 16420100041  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

## Tugas Akhir

### PERANCANGAN *VIDEO GUIDE* BERUPA *FLAT ANIMATION* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN *VIDEO GAME RATING SYSTEM* KEPADA REMAJA USIA 12 – 16 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Dandy Achmad Putra**

**NIM: 16420100041**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 25 Agustus 2020

#### Susunan Dewan Pembahas

##### Pembimbing:

I. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN: 0711086702

II. Siswo Martono. S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

##### Pembahas:

Karsam, M.A., Ph.D.

NIDN: 0705076802

  
Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2020.09.01  
11:43:15 +07'00'

  
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2020.09.01  
11:55:37 +07'00'

  
Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2020.09.01  
12:44:09 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

  
Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2020.09.03  
23:07:34 +07'00'

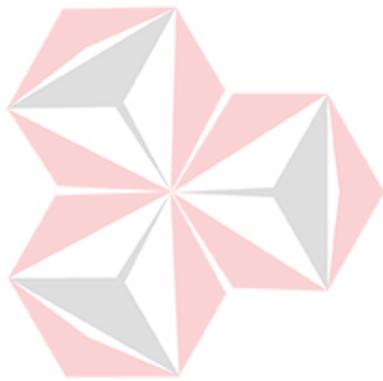
**Dr. Jusak**

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

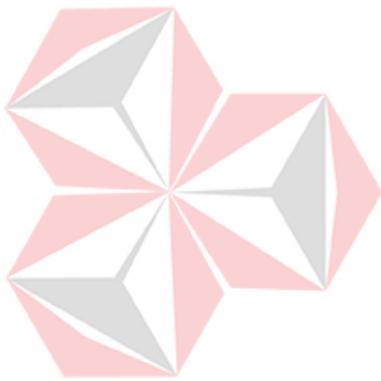
**LEMBAR MOTTO**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“good person”*

**LEMBAR PERSEMBAHAN**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada  
Orang-orang yang mendukung saya**

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Dandy Achmad Putra  
NIM : 16420100041  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir  
Judul Karya : PERANCANGAN *VIDEO GUIDE* BERUPA *FLAT ANIMATION* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN *VIDEO GAME RATING SYSTEM* KEPADA REMAJA USIA 12 – 16 TAHUN.

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalti Fee Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah karya asli Saya, bukan plagiat bagi sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya. Dengan surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Agustus 2020



Dandy Achmad Putra

NIM 16420100041

## ABSTRAK

*Video Game Rating System* di Indonesia mempunyai permasalahan yaitu, Banyak dari para remaja dengan usia 12 – 16 tahun yang kurang *aware* dengan *Video Game Rating System* bahkan ada juga yang tidak mengerti tentang apa itu *Video Game Rating System*. Dari permasalahan tersebut tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang adanya *Video Game Rating System* yang ada khususnya di Indonesia agar para remaja dengan usia 12 – 16 tahun lebih *aware* dan lebih paham dengan adanya *Video Game Rating System*. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, kuisisioner, wawancara, dan dokumentasi yang nanti dari pengumpulan data akan diambil untuk menunjang penelitian. Hasil karya yang saya buat membahas tentang *Video Game Rating System* yang berbasis *Video Guide* dengan gaya *Flat Animation* diharapkan mampu memberikan informasi tentang *Video Game Rating System* kepada para remaja dengan usia 12 – 16 tahun agar mereka mengerti tentang adanya *Video Game Rating System* dan juga lebih peduli dengan regulasi *Video Game* yang ada. Konsep perancangan karya ini diambil berdasarkan *Key Communication Message* dimana mendapatkan kata kunci "*Knowledge*" yang tepat untuk perancangan karya ini. *Video Guide* ini sendiri akan di implementasikan pada media *smartphone* yang *friendly* atau mudah digunakan dan juga akses yang sangat mudah, dan juga disini terdapat beberapa media pendukung seperti *X-Banner*, *Poster*, *Lanyard*, *Botol Tumbler*, dan juga *mousepad*. Diharapkan dari adanya media pendukung akan menjadi nilai tambah untuk menarik para *audience* atau para remaja dengan usia 12 – 16 tahun.

Kata Kunci: *video game rating system*, remaja usia 12 – 16 tahun, *video guide flat animation*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN *VIDEO GUIDE* BERUPA *FLAT ANIMATION* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN *VIDEO GAME RATING SYSTEM* KEPADA REMAJA USIA 12 – 16 TAHUN” ini dapat diselesaikan dengan baik. Pengerjaan penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua penulis yang sudah senantiasa sabar menasehati dan membantu penulis.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberi arahan dalam pengentasan tugas akhir ini.
4. Siswo Martono S.Kom., M.M selaku ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar dalam pengentasan tugas akhir ini.
5. Mas Hildi Marketing dan Development Team Maulidan Games, yang telah memberikan rasa semangat kepada penulis.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhir kata, mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penulisan, terima kasih.

Surabaya, Agustus 2020

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1 Video Game.....	4
2.1.1 Definisi Video Game.....	4
2.1.2 Perkembangan Video Game.....	4
2.1.3 Jenis-Jenis Video Game .....	5
2.2 Video Game Rating System .....	5
2.3 Macam-Macam Video Game Rating System Yang Ada.....	6
2.3.1 ESRB (Amerika).....	6
2.3.2 PEGI (Eropa).....	7
2.3.3 CERO (Jepang) .....	9
2.3.4 IGRS (Indonesia).....	10
2.4 Media .....	11
2.4.1 Unsur-Unsur Media.....	12
2.4.2 Jenis-Jenis Media .....	12
2.5 Unsur Desain .....	13
2.5.1 Warna .....	13

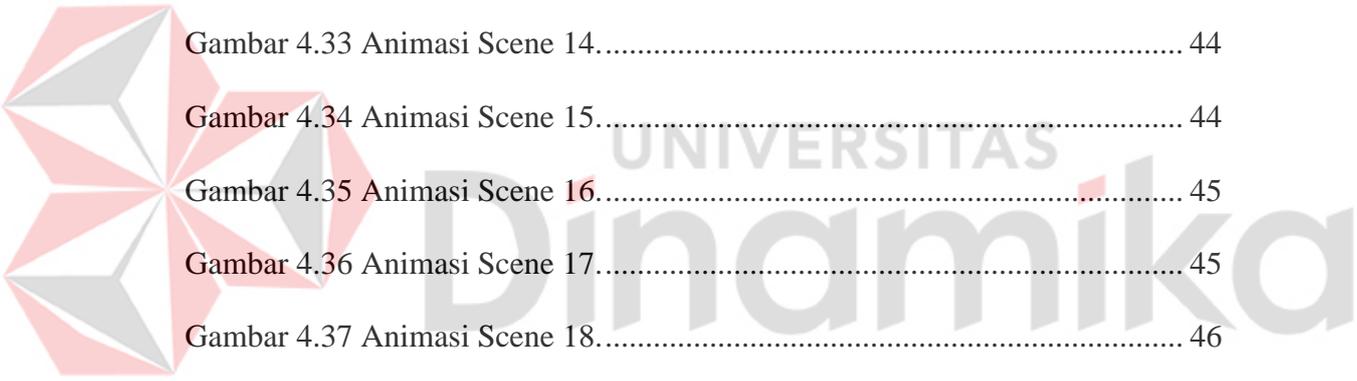
2.5.2	Elemen Teks .....	14
2.5.3	Elemen Visual.....	14
2.6	Flat Design .....	15
2.7	Animasi .....	15
2.7.1	Flat Animation .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>17</b>
3.1	Metode Penelitian.....	17
3.2	Objek Penelitian .....	17
3.3	Lokasi Penelitian .....	17
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	18
3.3.1	Observasi .....	18
3.3.2	Wawancara.....	18
3.3.3	Dokumentasi .....	19
3.3.4	Studi Literatur .....	19
3.4	Teknik Analisis Data.....	19
3.4.1	Reduksi Data .....	20
3.4.2	Penyajian Data .....	20
3.4.4	Penarikan kesimpulan .....	20
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>21</b>
4.1	Hasil dan Analisi Data.....	21
4.1.1	Hasil Observasi .....	21
4.1.2	Hasil Wawancara .....	21
4.1.3	Hasil Dokumentasi.....	22
4.1.4	Studi Literatur .....	23
4.2	Hasil Analisis Data.....	24
4.2.1	Reduksi.....	24
4.2.2	Penyajian Data .....	25
4.2.3	Kesimpulan .....	26

4.3	Konsep.....	26
4.3.1	Segmentasi, Targeting, Positioning.....	26
4.3.2	Tabel Anaslisa SWOT.....	27
4.3.3	Unique Selling Proposition .....	28
4.3.4	Key Communication Message .....	29
4.3.4	Deskripsi Konsep .....	29
4.4	Perancangan Karya.....	29
4.4.1	Strategi Kreatif.....	29
4.5	Strategi Media .....	31
4.6	Sinopsis .....	32
4.7	Storyline .....	32
4.8	Sketsa Storyboard.....	35
4.9	Sketsa Media Pendukung .....	36
4.10	Implementasi Karya.....	38
4.10.1	Media Utama.....	38
4.10.2	Media Pendukung.....	45
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>		<b>47</b>
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>50</b>
LAMPIRAN .....		51
BIODATA PENULIS .....		50

## DAFTAR GAMBAR

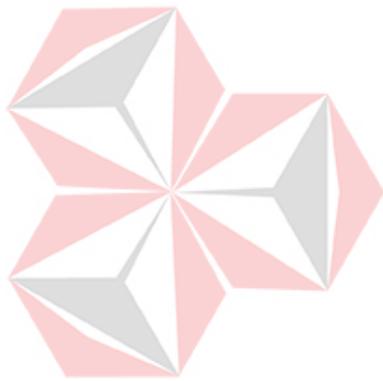
Gambar 1.1 Hasil Kuisisioner.....	2
Gambar 1.2 Hasil Kuisisioner.....	2
Gambar 2.3 Rating Video Games ESRB .....	6
Gambar 2.4 Rating Video Games PEGI. ....	8
Gambar 2.5 Rating Video Games CERO.....	9
Gambar 2.6 Rating Video Games IGRS .....	10
Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara.....	23
Gambar 4.8 Tabel SWOT.....	27
Gambar 4.9 Key Communication Message. ....	29
Gambar 4.10 Font.....	30
Gambar 4.11 Warna. ....	31
Gambar 4.12 Storyboard Scene 1 sampai Scene 6.....	35
Gambar 4.13 Storyboard Scene 7 sampai Scene 12.....	36
Gambar 4.14 Storyboard Scene 12 sampai Scene 18.....	36
Gambar 4.15 Sketsa Poster .....	36
Gambar 4.16 Sketsa X Banner .....	37
Gambar 4.17 Sketsa Lanyard. ....	38
Gambar 4.18 Sketsa Tumbler.....	38
Gambar 4.19 Sketsa Mousepad.....	38
Gambar 4.20 Animasi Scene 1.....	38
Gambar 4.21 Animasi Scene 2.....	39
Gambar 4.22 Animasi Scene 3.....	39

Gambar 4.23 Animasi Scene 4.....	39
Gambar 4.24 Animasi Scene 5.....	41
Gambar 4.25 Animasi Scene 6.....	41
Gambar 4.26 Animasi Scene 7.....	42
Gambar 4.27 Animasi Scene 8.....	42
Gambar 4.28 Animasi Scene 9.....	42
Gambar 4.29 Animasi Scene 10.....	43
Gambar 4.30 Animasi Scene 11.....	43
Gambar 4.31 Animasi Scene 12.....	43
Gambar 4.32 Animasi Scene 13.....	44
Gambar 4.33 Animasi Scene 14.....	44
Gambar 4.34 Animasi Scene 15.....	44
Gambar 4.35 Animasi Scene 16.....	45
Gambar 4.36 Animasi Scene 17.....	45
Gambar 4.37 Animasi Scene 18.....	46
Gambar 4.38 Implementasi Poster.....	46
Gambar 4.39 Implementasi X Banner.....	47
Gambar 4.40 Implementasi Lanyard.....	47
Gambar 4.41 Implementasi Tumbler.....	48
Gambar 4.42 Implementasi Mousepad.....	49



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.9 SWOT .....	28
----------------------	----



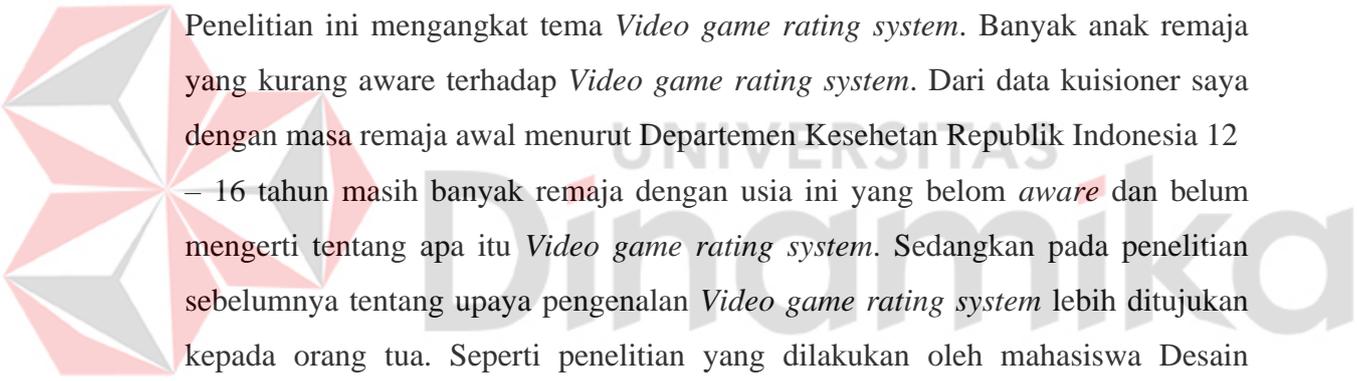
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

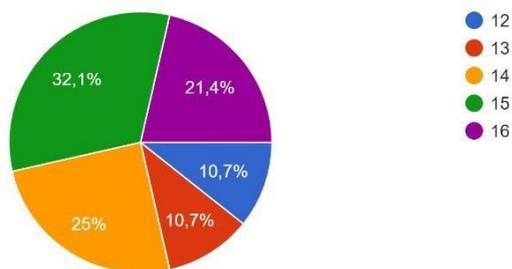
*Video game rating system* merupakan sistem yang digunakan untuk mengklasifikasikan *video game* ke dalam beberapa kelompok berdasarkan usia para pemainnya. Sebagian besar sistem atau lembaga pengatur rating video game ini dinaungi oleh pemerintah (IGRS, Indonesia) dan badan *video game rating system* milik swasta (ESRB, Amerika), (PEGI, Eropa), (CERO, Jepang). Badan rating *video game* ini juga membantu dan memudahkan para *Developer video game* dan *Publisher video game* untuk menentukan rating video game mereka agar sesuai dengan ketentuan industri *game*.



Penelitian ini mengangkat tema *Video game rating system*. Banyak anak remaja yang kurang aware terhadap *Video game rating system*. Dari data kuisisioner saya dengan masa remaja awal menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia 12 – 16 tahun masih banyak remaja dengan usia ini yang belum *aware* dan belum mengerti tentang apa itu *Video game rating system*. Sedangkan pada penelitian sebelumnya tentang upaya pengenalan *Video game rating system* lebih ditujukan kepada orang tua. Seperti penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Vincent Ferian Nata pada tahun 2016. Sedangkan pada remaja sebagai calon penerus bangsa belum pernah di singgung dan di sentuh mengenai tentang pentingnya *Video game rating system*. Diagram dibawah merupakan hasil kuisisioner saya pada bulan April Tahun 2020 dengan 20 responden yang menunjukkan hasil bahwa 57,1% remaja dengan usia 12 – 16 tahun kurang aware dan tidak mengerti apa itu *Video game rating system*.

Usia Berapakah Kalian ?

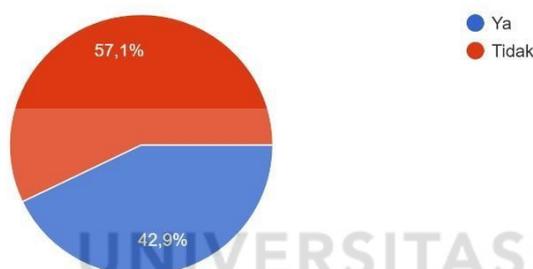
28 tanggapan



Gambar 1.1 Hasil Kuisisioner

Apakah Kalian Mengerti Video Game Rating System?

28 tanggapan



Gambar 1.2 Hasil Kuisisioner

Pada penelitian ini menggunakan konsep *Video Guide* dengan menggunakan *Flat Animation*. Seperti Video Panduan Pendaftaran Ojek Online dan seperti contoh kartun Dalang Pelo, Si Nopal, Sengklekman, dan lain sebagainya. Animasi adalah proses pembuatan objek statis menjadi hidup karena objek itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan serta animasi banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan seperti membuat film, iklan dan sebagainya menurut Winanda dalam jurnalnya di tahun 2007.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka perumusan masalah ini adalah : “ *Bagaimana merancang video guide berupa flat animation sebagai upaya pengenalan video game rating system kepada remaja.* “

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam perancangan ini adalah Pembuatan *video guide* berbasis *flat animation* agar lebih terfokus dan tidak terlalu meluas. Batasan yang digunakan dalam permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan *video guide* tentang *Video game rating system*.
2. Menggunakan *flat animation*.
3. Memberikan pengetahuan tentang adanya *Video Game Rating System* kepada para remaja dengan usia 12 – 16 tahun.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan *Video Flat Animation* ini adalah Merancang *Video Guide* Berupa *Flat Animation* Sebagai Upaya Pengenalan *Video Game Rating System* Kepada Remaja agar para remaja memainkan *Video Game* sesuai dengan ratingnya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan, manfaat dari perancangan ini adalah :

1. Dijadikannya referensi mahasiswa atau perancang lain dalam melakukan penelitian dibidang yang sama.
2. Menjadi referensi untuk membuat *Video Guide* dalam bentuk *Video Flat Animation*.
3. Tujuan adanya *Video Flat Animation* ini masyarakat khususnya remaja lebih *aware* atau peduli lagi tentang pentingnya *Video game rating system*.
4. Membantu Para remaja dengan usia 12 – 16 tahun untuk memilih *Video game* yang tepat sesuai dengan usianya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Video Game

##### 2.1.1 Definisi Video Game

*Game* adalah sebuah sistem dengan konflik buatan antar pemainnya dengan disertai aturan-aturan, untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lawan dalam *game* itu. Definisi *Video game* adalah bentuk permainan elektronik yang berupa teks, gambar, dan audio, yang dijembatani oleh perangkat keras. Game memberikan output berupa gambar, teks, dan audio yang ditampilkan ke media berupa (TV, Komputer, Telepon Seluler, dan lain lain). Kemudian pemain memberikan perintah berupa input yang di salurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk di tampilkan kembali ke media outputnya.

##### 2.1.2 Perkembangan Video Game

*Video Game* pertama yang ada di dunia dibuat oleh Thomas T. Goldsmith dan Estle Ray Mann, berupa permainan simulator peluncuran misil, yang terinspirasi dari tampilan radar pada Perang Dunia II. Sedangkan di Indonesia Sendiri, *video game* telah diperkenalkan tahun 1980. Anak-anak sekolah pada masa itu biasa bermain dengan layar televisi khusus dan menggunakan kontroler yang berupa tuas dan beberapa tombol kontrol yang biasa kita sebut dengan dingdong.

Internet sendiri mempunyai peran penting terhadap perkembangan *video game* yang ada di dunia khususnya di Indonesia. Awalnya *game* hanya bisa dimainkan oleh satu orang atau dua orang saja secara *offline*, namun sekarang *game* sudah bisa dimainkan bersama sama dengan beberapa orang, tergantung dari fitur yang diberikan oleh *game* tersebut. Pada saat ini Internet mampu menyatukan kita para pemain atau *player* dari seluruh dunia dengan koneksi internet. Beberapa *game* sendiri sekarang sudah banyak bergantung dengan keberadaan internet. Koneksi internet sendiri sudah sangat mempengaruhi *game* saat ini terutama *Game Online* yang membutuhkan koneksi internet.

### 2.1.3 Jenis-Jenis Video Game

Menurut Geoff King dan Tanya Kryzwinska *Video Games* dibagi menjadi 2 kategori. Yang pertama *video game* menurut perangkat keras yang digunakan (*Platform*) dan yang kedua *video game* berdasarkan *gameplay* nya (*Genre*).

Berikut adalah jenis *game* berdasarkan perangkat keras yang digunakan:

#### 1. *Arcade Game*

Genre ini biasanya memiliki mesin khusus yang di desain untuk jenis *video game* ini dan memiliki fitur khusus yang sesuai dengan genre *game* nya seperti dingdong ataupun yang berada di timezone.

#### 2. *PC Game*

*Video game* yang dimainkan melalui Komputer.

#### 3. *Console Game*

*Video game* yang dimainkan menggunakan *console* seperti *Playstation (PS)*, *XBOX*, dan *Nintendo*.

#### 4. *Handheld Game*

*Video game* yang dimainkan dengan *console* khusus yang mampu dibawa kemana mana dan dapat dimainkan dengan cara di jinjing seperti Telepon Seluler. Contohnya seperti *PS Vita, PSP, Nintendo Switch dan Nintendo DS*.

#### 5. *Mobile Game*

*Video game* yang dirancang khusus untuk pengguna telepon seluler atau *tablet*.

## 2.2 Video Game Rating System

*Video Game Rating System* merupakan sistem yang digunakan untuk mengklasifikasi *video game* kedalam beberapa kelompok berdasarkan kelas usia para pemainnya. Sebagian besar *video game rating system* dinaungi oleh pemerintah dan badan *video game rating system* swasta. Tujuannya adalah untuk mengikuti *game* yang saat ini berkembang dengan pesat mengikuti trend sesuai jaman, dan juga sebagai wadah informasi bagi orang-orang atau masyarakat untuk memilih *video game* yang sesuai dengan klasifikasi mereka. Khususnya para remaja dengan usia 12 – 16 tahun karena mereka masih kurang aware terhadap adanya *Video Game Rating System*.

## 2.3 Macam-Macam Video Game Rating System Yang Ada

### 2.3.1 ESRB (Amerika)

*The Entertainment Software Rating Board* (ESRB) adalah badan pengaturan mandiri non-profit yang memberikan peringkat untuk *video games* dan aplikasi sehingga orang tua dapat membuat pilihan berdasarkan informasi. ESRB sendiri mencakup panduan tentang kelayakan usia, konten, dan elemen interaktif. ESRB sendiri juga memberlakukan pedoman periklanan yang diadopsi industri dan membantu memastikan praktik privasi web dan selular yang bertanggung jawab dibawah program sertifikasi privasi. ESRB sendiri berdiri pada tahun 1994 oleh *Entertainment Software Association* (ESA).



Gambar 2.3 Rating Video Games ESRB

Sumber : Web ESRB



**Early Childhood** : Rating ini cocok untuk anak 3 tahun keatas. Pada genre game yang mempunyai rating ini tidak terdapat unsur-unsur yang perlu dikhawatirkan oleh orang tua.



**Everyone** : Rating game ini cocok dimainkan untuk siapapun. Pada genre game yang mempunyai rating ini berisi animasi kartun.



**Everyone 10+** : Rating game ini cocok dimainkan untuk anak usia 10 Tahun keatas. Biasanya berisi konten kartun, fantasi, dan kekerasan ringan dan biasanya memiliki tema sugestif.



**Teen** : Rating game ini cocok dimainkan untuk anak berusia 13 Tahun keatas. Berisi sedikit konten kekerasan, tema sugestif, humor kasar, darah, simulasi judi, dan sedikit terdapat bahasa kasar.



**Mature** : Rating game ini cocok dimainkan untuk anak berusia 17 Tahun keatas, Berisi kekerasan yang intens, darah, mengandung konten seksual dan bahasa kasar.



**Adults Only** : Rating game ini cocok dimainkan untuk anak berusia 18 Tahun keatas. Mencakup adegan kekerasan yang intens dan berkepanjangan, berisi konten seksual dan perjudian.



**Rating Pending** : Penundaan rating dan memerlukan pemeriksaan lebih lanjut. Rating ini biasanya dipakai untuk game yang baru muncul trailernya.

### 2.3.2 PEGI (Eropa)

PEGI merupakan singkatan dari (*Pan European Game Information*) merupakan *video game rating system* yang berlaku di sejumlah negara di eropa. Sistem ini dikembangkan oleh Federasai Perangkat Lunak Interaktif Eropa (ISFE) dan digunakan untuk pertama kalinya pada bulan April 2003. Sistem rating PEGI ini diakui dan digunakan oleh 35 negara. Sistem rating game ini juga didukung oleh konsol dengan nama besar seperti Sony, Microsoft, dan Nintendo, serta developer dan publisher game di seluruh Eropa.



Gambar 2.4 Rating Video Games PEGI

Sumber : Website PEGI



Konten didalam game cocok untuk dimainkan oleh umur atau usia 3 tahun keatas, konten dalam game yang memiliki rating ini tidak memiliki suara dan gambar yang membuat anak takut.



Konten didalam game yang memiliki rating ini cocok dimainkan untuk anak berusia 7 tahun keatas, konten didalamnya memiliki sedikit konten kekerasan ringan.



Konten didalam game yang memiliki rating ini cocok dimainkan anak berusia 12 tahun keatas, konten berisi sedikit kekerasan non realistis dan fantasi, terdapat postur seksual dan perjudian ringan.



Konten didalam game yang memiliki rating ini cocok dimainkan anak berusia 16 tahun keatas yang menunjukkan kekerasan non realists dan fantasi. Terdapat postur seksual dan perjudian ringan.



Konten game yang memiliki rating ini di terapkan untuk dewasa, memiliki tingkat kekerasan, pembunuhan dengan mengandung penggunaan obat-obatan terlarang dan aktivitas seksual eksplisit.

### 2.3.3 CERO (Jepang)

*The Computer Entertainment Rating Organization (CERO)* adalah organisasi rating hiburan di Jepang yang ada di Tokyo yang menilai konten *video game* khususnya untuk perangkat konsol untuk memberi tahu konsumen dalam *video game* tentang produk dan untuk kelompok usia yang cocok untuk dimainkan. CERO didirikan pada bulan Juli tahun 2002 sebagai cabang dari Asosiasi Pemasok Peralatan Komputer, dan menjadi organisasi nirlaba yang diakui secara resmi pada tahun 2003.



Gambar 2.5 Rating Video Games CERO

Sumber : Website CERO Jepang



**CERO A** : Game dengan rating ini memiliki konten untuk semua umur dan tidak mengandung konten yang tidak seharusnya dan aman untuk anak-anak.



**CERO B** : Game yang memiliki rating ini diperuntukkan untuk anak berusia 12 tahun keatas. Mengandung sedikit konten seksual dan kekerasan ringan, dan horror ringan.



**CERO C** : Game yang memiliki rating ini cocok untuk anak diatas 15 tahun dan tidak cocok untuk anak berumur dibawah 15 tahun. Berisi sedikit konten seksual ringan.



**CERO D** : Game yang memiliki rating ini untuk anak berumur 17 tahun keatas, dan mengandung konten seksual, kekerasan, darah, perjudian, obat-obatan, dan harus dengan izin orang tua.



**CERO Z** : Game dengan rating ini khusus untuk dewasa berumur 18 tahun keatas, berisi konten seksual, kekerasan, darah, horror, perjudian, obat-obatan, pembunuhan dan kata-kata kasar.

#### 2.3.4 IGRS (Indonesia)

Indonesia Game Rating System (IGRS) terbentuk berdasarkan peraturan Kominfo nomor 11 tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik (Game) dan penerapan tersebut di realisasikan dengan membentuk IGRS saat acara bekraf prime pada tanggal 20 November 2016.



Gambar 2.6 Rating Video Games IGRS

Sumber : Website IGRS



**Semua Umur** : Tidak ada konten yang mengkhawatirkan, cocok untuk anak dari usia 3 tahun.



**Usia 3 Tahun** : Game dengan rating ini tidak memiliki konten yang mengkhawatirkan dan memerlukan dampingan orang tua.



**Usia 7 Tahun** : Game dengan rating ini memiliki konten berunsur darah dan memerlukan dengan bimbingan orang tua.



**Usia 13 Tahun** : Game dengan rating ini mengantung konten sedikit unsur kekerasan, dan perlu dampingan orang tua.



**Usia 18 Tahun** : Game dengan rating ini khusus diperuntukkan untuk orang dewasa dengan umur 18 tahun keatas, mengandung unsur kekerasan, darah, dan horror.

## 2.4 Media

Media berasal dari bahasa latin yang berarti *medium*. Secara garis besarnya media adalah manusia, materi, ataupun kejadian yang dapat memunculkan pengetahuan atau informasi bagi siapapun penerimanya. Menurut Yudha Ardhi (2013: 4), media merupakan sarana pengirim pesan dalam suatu proses komunikasi menuju kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Assosiation for Education and Communiaction Technology*) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk melakukan proses komunikasi agar penyampaian pesan sampai pada tujuan.

### 2.4.1 Unsur-Unsur Media

Media juga memiliki unsur-unsur di dalamnya, berikut penjelasan dari unsur-unsur media:

1. Orang yang menggunakan atau menjadi media. Dalam ranah pendidikan orang yang termasuk dalam unsur media adalah seperti guru, orang tua, tenaga ahli, dan lain sebagainya.
2. Sebuah perangkat lunak (*software*) sebagai bahan yang mengandung pesan yang disajikan dengan alat penyaji seperti: Modul, Film Bingkai, Audio, dan lain sebagainya.
3. Alat (*device*), apabila bahan merupakan perangkat lunaknya, maka alat merupakan perangkat kerasnya (*hardware*) yang mendukung kinerja perangkat lunak seperti proyektor, tape recorder, radio, televisi, dan lain sebagainya.
4. Ada pula tempat sebagai terjadinya proses penyaluran media seperti gedung sekolah, kantor polisi, perpustakaan, dan lainnya atau biasa disebut dengan (*setting*).
5. Ada unsur teknik, sebuah prosedur yang harus disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang, dan lingkungan dalam proses penyajian pesan. Seperti teknik diskusi, teknik demonstrasi, dan lain sebagainya.

### 2.4.2 Jenis-Jenis Media

Secara umum, media mempunyai tiga jenis : Media Visual yang hanya dapat dilihat seperti koran dan majalah, Media Audio yang hanya bisa di dengar seperti radio, dan Media Audio Visual seperti Film, Video, yang ada pada televisi maupun media lainnya yang dapat dilihat serta di dengar.

#### 1. Media Visual

Visual merupakan segala sesuatu yang bisa dilihat. Maka media visual merupakan media yang dapat dilihat dan dibaca. Media Visual mengandalkan indera penglihatan dan indra peraba. Media Visual banyak ditemukan dimana saja seperti foto, gambar, komik, majalah, koran, buku, dan sebagainya.

## 2. Media Audio

Audio merupakan segala sesuatu yang dapat di dengarkan. Maka media audio merupakan media yang hanya dapat di dengarkan. Media Audio mengandalkan indera pendengaran seperti siaran radio, tape, dan sebagainya.

## 3. Media Audio Visual

Media Audio Visual merupakan gabungan dari Audio dan Visual yang dapat dilihat dan di dengar secara bersamaan. Media Audio Visual mengandalkan indera penglihatan dan indra pendengaran secara bersamaan seperti media Televisi, Youtube, Film, dan lain sebagainya.

## 2.5 Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur yang dipakai dalam melakukan prancangan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain yang membacanya dapat menafsirkan maksud dari desain tersebut. Unsur desain yang dimaksud adalah garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, ukuran, nada gelap-terang, dan arah. Melalui unsur-unsur desain ini perancang dapat mewujudkan pola rancangan yang mudah diamati dan dirasakan oleh orang lain atau penikmatnya.

### 2.5.1 Warna

Warna adalah hal yang menonjol dalam unsur desain. Dengan hadirnya warna membuat desain menjadi dapat dilihat, dan unsur warna sendiri dapat mengungkapkan suasana dari perasaan seseorang atau watak benda yang dirancang oleh perancangnya.

Warna berdasarkan sifatnya biasa disebut dengan warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Warna berdasarkan macamnya biasa disebut dengan merah, kuning, biru, dan lainnya. Sedangkan warna berdasarkan wataknya biasa disebut dengan warna panas, warna dingin, warna ringan, warna berat, warna lembut, warna mencolok, warna sedih, warna gembira, dan sebagainya.

### 2.5.2 Elemen Teks

Judul, head, heading, maupun headline merupakan elemen yang biasa mengawali artikel dengan beberapa kata singkat. Dengan penulisan yang berbeda, judul diberikan ukuran yang lebih besar dari tulisan yang lainnya dengan tujuan agar menarik perhatian pembaca serta. Selain perbedaan ukuran, pemilihan sifat yang tercermin dari pemilihan jenis huruf tersebut harus menarik juga, karena segi estetis dalam judul harus diprioritaskan. Elemen tulisan dan elemen gambar harus menjadi satu kesatuan yang baik agar menjadikan layoutnya seimbang.

### 2.5.3 Elemen Visual

Elemen Visual merupakan segala elemen yang terlihat pada layout selain elemen teks. Elemen Visual tidak selalu ada dalam layout, dan ada pula layout yang hanya memiliki elemen teks tanpa elemen visual. Elemen visual ada beberapa yaitu berupa Foto, Artworks, Infographics, Garis, Kotak, Inzet, dan Point.

- Elemen foto dalam layout akan membuat desain memiliki kesan yang dapat dipercaya karena memberikan kekuatan terbesar pada suatu media.
- Elemen Artworks ini biasanya berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan karya seni lainnya. Artworks berfungsi sebagai pendukung konten pada layout hingga menjadikan desain yang menyajikan informasi lebih akurat.
- Infographics merupakan data-data hasil survey yang disajikan lebih menarik menggunakan grafik (chart), table, diagram, bagan, dan sebagainya.
- Elemen garis memiliki sifat fungsional, diantaranya sebagai pembagi suatu area, penyeimbang berat, serta elemen pengikat desain menjadi satu kesatuan dalam desain agar terlihat estetis.
- Elemen kotak berarti bingkai pada teks atau artikel dalam suatu desain. Elemen kotak ini bersifat tambahan atau suplemen dalam desain.
- Inzet merupakan elemen visual berukuran kecil yang berada pada satu bagian dengan elemen visual yang lebih besar. Inzet memiliki fungsi sebagai pemberi informasi pendukung (penjelas).
- Point biasa digunakan untuk menandai setiap baris yang memiliki poin yang berbeda.

## 2.6 Flat Design

Flat design merupakan tren desain yang kekinian dan melawan berbagai teknik desain tiruan yang realistis. Flat design mendukung kesederhanaan, estetika klasik digital. Flat design merupakan desain bersih yang menekankan tanpa adanya bevel, bayangan, tekstur, dan fokus pada tipografi, memiliki warna yang cerah, serta hanya ilustrasi dua dimensi. Dalam flat design jika ada sebuah aspek yang tidak menunjukkan adanya fungsi, maka hal tersebut adalah gangguan untuk pengalaman pengguna atau dipandang sebagai kekacauan yang tidak dibutuhkan dalam desain.

## 2.7 Animasi

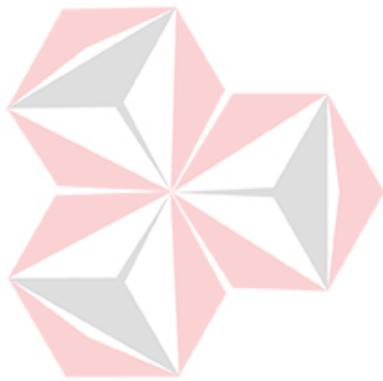
Menurut Suhendra (2016). Animasi sendiri berasal dari kata “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat, dan dalam kamus besar bahasa Inggris- Indonesia memiliki arti menghidupkan.

Dan secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda yang dalam berupa gambar agar berkesan hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar menjadi bergerak dan hidup sebagai ungkapan ekspresi mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang.

### 2.7.1 Flat Animation

Flat Animation Adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual, bila dilihat dari teknik pembuatannya terdapat dua cara yaitu teknik manual dan computer. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan cell animation adalah teknik pembuatan animasi yang paling tua usianya. Teknik animasi ini memungkinkan animator membuat gambar pada lembaran celluloid (lembaran transparan) yang berlapis-lapis. Karena kemajuanteknologi sekarang ini, animator tidak lagi membuat animasi tradisional ini dengan menggunakan lembaran celluloid ini, tapi bisa menggunakan kertas kemudian nanti akan di pindai (scan) lalu di warna dengan menggunakan komputer. Teknik animasi 2D computer adalah teknis animasi yang dibuat dengan bantuan computer (software) dengan tetap menggunakan kemampuan menggambar manual di atas kertas lembar demi lembar.

Sehingga yang membedakan traditional animation dengan animasi 2D CGI (Computer Generated Imagery) adalah medianya. Contoh animasi 2D banyak sekali diantaranya adalah Mickey Mouse, Donald Bebek, Tom And Jerry, Doraemon, Dragon Ball, dan Lain-lain. Semua animasi 2D tersebut dibuat dengan teknik manual/tradisional.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan ialah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam metode ini penelitian lebih mengutamakan masalah proses dan makna diharapkan penelitian ini dapat memberikan berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi atau analisis (Muhadjir, 1996: 243).

Menurut Kriyanto dalam bukunya, penelitian kualitatif bertujuan untuk memaparkan suatu fenomena/peristiwa secara luas dan detail melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Menurut Husen Umar (2005: 303) pengertian objek penelitian menjelaskan tentang apa atau siapa yang menjadi objek penelitian. Bisa juga ditambah dengan hal-hal lain yang dianggap perlu. Objek Penelitian ini adalah remaja awal dengan usia 12 – 16 tahun mengenai pentingnya rating Video game system yang ada di Indonesia. Dengan psikologis anak usia 12 – 16 tahun menurut Hall (Sarwomo, 2011), masa remaja merupakan masa topan dan badai masa penuh emosi dan adakalanya emosi meledak-ledak yang muncul karena adanya pertentangan nilai-nilai dan emosi yang menggebu-gebu-gebu.

#### **3.3 Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian ini dilakukan di beberapa Warnet, Sekolah, Developer Video Game, dan Publisher Video Game yang ada di Surabaya. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak usia 12 - 16 tahun. Memberikan pengenalan lebih tentang rating Video game system di Indonesia kepada remaja adalah langkah awal untuk mengedukasi dan menumbuhkan pemahaman tentang rating Video game pada remaja.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mencari informasi dalam perancangan Video Guide Berupa Flat Animation

Menurut Sugiyono (2013: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian merupakan mendapatkan data. Dan data tersebut diperoleh dengan teknik:

#### 3.3.1 Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman anak usia 12 - 16 tahun tentang pengetahuan mereka tentang video game rating system. Tidak hanya itu sebagai peneliti juga mencari tahu media tentang pembelajaran yang ada disekitar mereka. Disini peneliti melakukan observasi untuk mencari data tentang pengetahuan remaja tentang video game rating system dan dasar pembuatan video game berdasarkan rating yang digunakan oleh industri video game rating system.

#### 3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh informasi dengan cara tanya jawab. Proses tanya jawab dilakukan dengan tatap muka antara si pewawancara dan responden dengan sistem wawancara yang dipilih (Nazir, 1988). Pewawancara harus menyampaikan pertanyaan yang bersifat menggali agar memperoleh informasi yang akurat dan jelas. Sehingga hasil yang dapat diperoleh bisa bermutu. Pada proses ini sudah disiapkan beberapa pertanyaan untuk memperoleh data yang lebih akurat tentang pentingnya video game rating system kepada narasumber.

Wawancara yang peneliti lakukan ialah dengan mewawancarai beberapa remaja dengan usia 12 – 16 tahun di Surabaya, para developer video game di Surabaya, serta para publisher video game di Surabaya.

beberapa pertanyaan seperti berikut:

1. Apakah mereka mengenali rating Video game system?
2. Media apa saja yang biasa mereka gunakan untuk bermain Video game?

3. Video game rating system apa saja yang anda ketahui?
4. Apa pendapat anda tentang rating Video game system?
5. Bagaimana pentingnya rating Video game system menurut mereka?

### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan adanya bukti fisik seperti foto, video, maupun data. Hal ini diperlukan untuk memperdalam penelitian. Data yang dikumpulkan berupa gambar macam-macam rating Video game system dan data pada rating Video game system.

### 3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur digunakan sebagai teknik dalam mengumpulkan data berupa buku, jurnal, atau literatur lainnya sebagai referensi landasan teori yang berkaitan dengan perancangan Video Guide dengan Flat Animation dan juga psikologi remaja dengan usia 12 – 16 tahun yang biasa disebut Milenial yang ada di Surabaya. Menurut Musfiqon (2012 : 107) Dengan psikologis anak usia 12 – 16 tahun menurut Hall (Sarwomo, 2011), masa remaja merupakan masa topan dan badai masa penuh emosi dan adakalanya emosi meledak-ledak yang muncul karena adanya pertentangan nilai-nilai dan emosi yang menggebu-gebu-gebu. Penelusuran literatur secara manual berupa literatur cetak seperti buku, jurnal, atau majalah yang sering digunakan peneliti dan mencari literatur secara elektronik dapat menggunakan akses website, dalam bentuk internet yang bisa disebut e-book. Selain itu, peneliti juga bisa melakukan penelusuran dalam layanan open acces secara gratis dengan format full text.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Taylor, (1975: 79) mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis.

Menurut Miles dan Huberman ada tiga teknik analisis data, yaitu : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses tersebut berlangsung terus

menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul.

#### **3.4.1 Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan setelah data sudah terkumpul dan dipilih data yang relevan dalam objek penelitian ini, sehingga data yang akan diolah menjadi data yang benar-benar di butuhkan untuk objek penelitian.

#### **3.4.2 Penyajian Data**

Data yang sudah di pilih kemudian disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, ataupun berbentuk tabel dan di gabungkan dengan informasi yang sudah di miliki sehingga bisa di simpulkan untuk proses selanjutnya. Data yang dipilih diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### **3.4.4. Penarikan kesimpulan**

Setelah data sudah di olah dan menemukan data yang valid yang di butuhkan untuk penelitian ini, maka data tersebut menjadi acuan peneliti untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil dan Analisi Data**

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Dari hasil Observasi terhadap para remaja dengan usia 12 – 16 tahun melalui kuisioner online menunjukkan hasil yang sangat mengejutkan karena mayoritas dari mereka merupakan gamers yang notabene sering bermain game, entah itu game online maupun game offline. Hasil kuisioner saya pada bulan April Tahun 2020 dengan 28 responden yang menunjukkan hasil bahwa 57% remaja dengan usia 12 – 16 tahun kurang aware dan tidak mengerti apa itu *Video game rating system*.

##### **4.1.2 Hasil Wawancara**

Wawancara dilakukan pada tanggal 21 Juli 2020. Berikut hasil wawancara peneliti dengan orang-orang yang telah direncanakan.

1. Mas Hildi sebagai Marketing dan Development Maulidan Games.

Menurut Mas Hildi Video Game Rating System sangat mempunyai pengaruh besar terhadap para player atau pemainnya khususnya di usia remaja, dimana efek dari Video Game jika dimainkan tidak sesuai dengan rating atau regulasi yang sudah ditentukan maka akan terjadi hal-hal seperti berubahnya perilaku pemain tersebut karena bermain Video Game tersebut yang tidak sesuai dengan usia mereka. Karena konten di dalam Video Game sudah ter regulasi oleh badan Video Game Rating System yang tersedia atau yang ada. Video Game Rating System ini sendiri juga berpengaruh terhadap perkembangan industri Video Game yang berada di Indonesia khususnya Surabaya sebagai kota besar. Maka dari itu para developer, publisher, pemerintah, dan orang tua juga memiliki peran di industri game ini sendiri, akan tetapi player atau pemain game itu sendirilah yang menentukan atau memilih game yang mereka mainkan atau kata lainnya gamers sendiri yang menentukan game pilihan mereka, banyak dari para remaja ini sendiri khususnya yang bermain di beberapa platform khususnya platform mobile, mereka (para remaja) ini kurang begitu aware dengan Video Game Rating System yang sudah dituliskan oleh para developer maupun publishernya.

Para influencer atau konten kreator khususnya yang masih remaja juga memiliki peran besar untuk mengarahkan para player dengan usia remaja agar memainkan game yang sesuai dengan usia mereka. Namun kembali lagi ke pribadi masing-masing player ingin memainkan game sesuai dengan usia mereka atau tidak, namun setidaknya para developer beserta publisher sudah memberikan rating yang sudah sesuai dengan konten yang berada dalam video game tersebut.

## 2. Alfin remaja usia 16 tahun (Pemenang Kuisisioner)

Menurut Alfin sebagai gamers khususnya pada platform mobile masih banyak yang kurang melihat detail atau mengetahui bahwa adanya tentang Video Game Rating System, Alfin sendiri juga kurang memahami maksud dari logo atau tanda angka yang berada pada setiap kali dia ingin menginstal sebuah aplikasi maupun game yang berada pada platform mobile. Alfin sendiri sudah bermain game pada platform mobile khususnya sejak usianya masih 13 tahun.

Maka dari itu Alfin sebagai pelajar ingin dan berharap jika ada sign atau tanda atau apapun itu yang lebih detail untuk memberitahu game tersebut atau aplikasi tersebut di khususkan untuk usia berapa, karna menurut alfin informasi yang diberikan atau yang dituliskan oleh pihak playstore kurang menarik dan kurang detail menurut alfin.

### 4.1.3 Hasil Dokumentasi



Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara

#### 4.1.4 Studi Literatur

Dalam Perancangan ini menggunakan studi literatur dengan menggunakan beberapa data yang diperoleh dari berbagai sumber yang mendukung penelitian video guide berbasis motion graphic sebagai upaya pengenalan Video Game Rating System kepada remaja usia 12 – 16 tahun. Buku milik Rudy Harjanto “Prinsip – Prinsip Periklanan”. Menurut Rudy Harjanto (2009) sebelum membuat video edukasi *motion graphic* diperlukan langkah – langkah identifikasi masalah serta pemilihan dan analisis kelompok sasaran yaitu :

1. Menentukan pesan yang ingin disampaikan ke target sasaran supaya pesan dapat diterima dengan baik.
2. Menentukan manfaat yang akan di dapat target sasaran mengenai pesan yang disampaikan.
3. Menentukan tema yang nantinya harus memiliki Tawaran Unik Merek (USP) sehingga memiliki diferensiasi dan terlihat unik dimata target *audience*.
4. Menentukan strategi dengan menganalisis secara mendalam dan menyusun serangkaian langkah yang tepat.
5. Menganalisa kebutuhan target sasaran seperti psikologi, sosiologi, bahasa, serta budaya yang dekat dengannya.
6. Perencanaan konten media yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan serta menentukan durasi, waktu dan masa publikasian.
7. Mengevaluasi secara berkalan meliputi dilakukan sebelum, selama dan sesudah dipublikasikan.

Menurut Roos Crooks dkk (2014 : 41) dalam bukunya "Kedahsyatan Cara Bercerita Visual Infografis" bahwa *motion graphic* mempunyai keunggulan yaitu informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dapat membantu menyederhanakan pesan dan konten yang ingin disampaikan. Dalam proses pembuatan *motion graphic* dibutuhkan teknik infografis yang merupakan salah satu teknik yang efektif sebab menurut Ross Crooks dkk, infografis memiliki keunggulan yang dapat menarik *audience*.

## 4.2 Hasil Analisis Data

### 4.2.1 Reduksi

Dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur maka ditemukan data-data yang selanjutnya akan di reduksi oleh penulis data hasil penelitian seperti berikut.

#### 1. Observasi

- Video Game Rating System merupakan hal yang sangat penting bagi para developer dan publisher, Video Game Rating System mempunyai pengaruh banyak terhadap para pemain khususnya remaja usia 12 – 16 tahun.
- Video Game Rating System juga sangat berpengaruh agar regulasi Video Game Rating System tetap berjalan dengan lancar, dan juga tentunya membantu para developer, publisher, orang tua, dan juga player itu sendiri untuk memilih game mana yang cocok sesuai usia mereka.

#### 2. Wawancara

- Pengaruh Video Game Rating System sangat besar khususnya bagi para remaja dengan usia remaja, khususnya 12 – 16 tahun, dimana diusia tersebut merupakan usia yang masih labil dalam menentukan pilihan khususnya kepada Video Game.
- Para Developer dan Publisher sangat terbantu sekali dengan adanya Video Game Rating System, karena dengan begitu para developer dan publisher tidak bingung untuk menentukan rating game mereka karena sudah ada regulasi yang pasti dan sudah diatur oleh badan Video Rating Game System.
- Developer dan Publisher lokal khususnya sangat terbantu dengan adanya Video Game Rating System, namun mereka juga ingin kalau Video Rating Game System ini lebih diperhatikan, dan lebih gencar di sosialisasikan keberadaannya, terutama untuk usia remaja, karena di usia remaja masih rentan dan banyak yang tidak tepat sasaran Video Gamenya.
- Developer dan Publisher lokal juga berharap agar Video Game Rating System ini dibuat lebih menarik agar para penggunanya lebih aware dan memperhatikan Video Game Rating System, dengan begitu Video Game yang mereka distribusikan sampai dan sesuai dengan target sasaran yang diinginkan oleh para Developer dan Publisher lokal sesuai dengan usia para pemainnya.

- Para pemainnya khususnya remaja usia 12 – 16 tahun juga ingin mengetahui tentang adanya Video Game Rating System agar dapat memilih game yang sesuai dengan usia mereka, karena di jaman sekarang remaja dengan usia 12 – 16 tahun dapat dengan sangat mudah dan mengerti ketika ingin mengakses informasi di dunia maya.
3. Dokumentasi
- Video Game Rating System mempunyai pengaruh yang besar khususnya untuk remaja usia 12 – 16 tahun.
  - Video Game Rating System juga membantu para developer dan publisher untuk menentukan rating video game mereka.
  - Para developer dan publisher berharap agar para pemain khususnya remaja lebih peduli atau aware lagi terhadap Video Game Rating System.
4. Studi Literatur
- Hasil dari studi literatur buku milik Rudy Harjanto “Prinsip-Prinsip Periklanan” diperoleh data mengenai tahapan – tahapan sebelum membuat perencanaan media yang efektif..
  - Kemudian pada buku milik Roos Crooks dkk "Kedahsyatan Cara Bercerita Visual Infografis" bahwa motion graphic mempunyai keunggulan yaitu informasi lebih mudah diserap.

#### 4.2.2 Penyajian Data

- Penerapan Video Game Rating System menurut beberapa pihak dinilai masih kurang efektif karena hanya edukasi terhadap para orang tua namun para anak atau gamer sendiri tidak di edukasi.
- Pendidikan edukasi mengenai Video Game Rating System sejak remaja dari narasumber juga memberikan saran untuk pembuatan media penyampaian yang lebih menarik seperti video yang memiliki visual yang menarik serta dapat menjelaskan lebih detail tentang adanya Video Game Rating System dengan benar supaya penyampaian ke remaja dapat lebih efektif.
- Rasa takut dan cemas (*fear*) Daya tarik ini merupakan daya tarik yang melibatkan masyarakat dengan pesan yang dirancang sedemikian rupa,

sehingga mendorong diterimanya pesan – pesan komunikasi. Rasa takut ini menimbulkan ketidaknyamanan, sehingga mengubah perilaku.

- *Motion graphic* mempunyai keunggulan yaitu informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dapat membantu menyederhanakan pesan dan konten yang ingin disampaikan.

### 4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur maka dapat diperoleh bahwa para remaja khususnya usia 12 – 16 tahun masih kurang memiliki kesadaran tentang adanya Video Game Rating System, yang dimana seharusnya mereka memainkan permainan Video Game yang sesuai dengan usia mereka yang sudah ditentukan oleh badan regulasi atau badan Video Game Rating System yang telah ada, karena Video Game mampu mempengaruhi kondisi emosional dan psikologis mereka secara tidak langsung, maka dari itu pentingnya peranan Video Game Rating System yang sudah ada yang yang biasanya bertanda SU(Semua Umur), 12+, 14+, dan seterusnya. Dengan adanya perancangan Video Guide ini diharapkan mampu membantu para Developer dan Publisher juga untuk membantu menyadarkan dan mengingatkan kepada para remaja usia 12 – 16 tahun khususnya yang bermain game agar mereka memainkan Video Game sesuai dengan usia mereka.

## 4.3 Konsep

### 4.3.1 Segmentasi, Targeting, Positioning

#### 1. Segmentasi

##### a. Geografis (wilayah tempat tinggal)

Wilayah	: Surabaya
Negara	: Indonesia
Ukuran	: Wilayah urban dan sub urban
Iklim	: Tropis

##### b. Demografis

Usia	: 12 – 16 tahun.
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan.

Profesi : Pelajar.

Status Keluarga : Belum menikah.

c. Psikografis

Gaya hidup : Suka dan sering bermain Video Game.

Kepribadian : Menyukai Video Game.

2. Targeting

Target pembuatan video Guide tentang Video Game Rating System ini adalah remaja dari kalangan menengah dengan usia 12 - 16 tahun.

3. Positioning

Perancangan Video Guide Berupa Flat Animation ini memposisikan diri sebagai media atau sarana dalam membangun kesadaran para remaja dengan usia 12 – 16 tahun tentang adanya Video Game Rating System agar dapat memilih game sesuai dengan usia mereka.

4.3.2 Tabel Anaslisa SWOT

INTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
EXTERNAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video Game Rating System sudah memiliki badan regulasi resmi</li> <li>- Indonesia memiliki badanregulasi Video Game Rating System yang sesuai dengan budaya disini. Dan juga sebagai media acuan gamer untuk memilih game sesuai dengan usia mereka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurang menariknya pembahasan tentang Video Game Rating System.</li> <li>- Kurang detailnya informasi Video Game Rating System yang diberikan.</li> </ul>

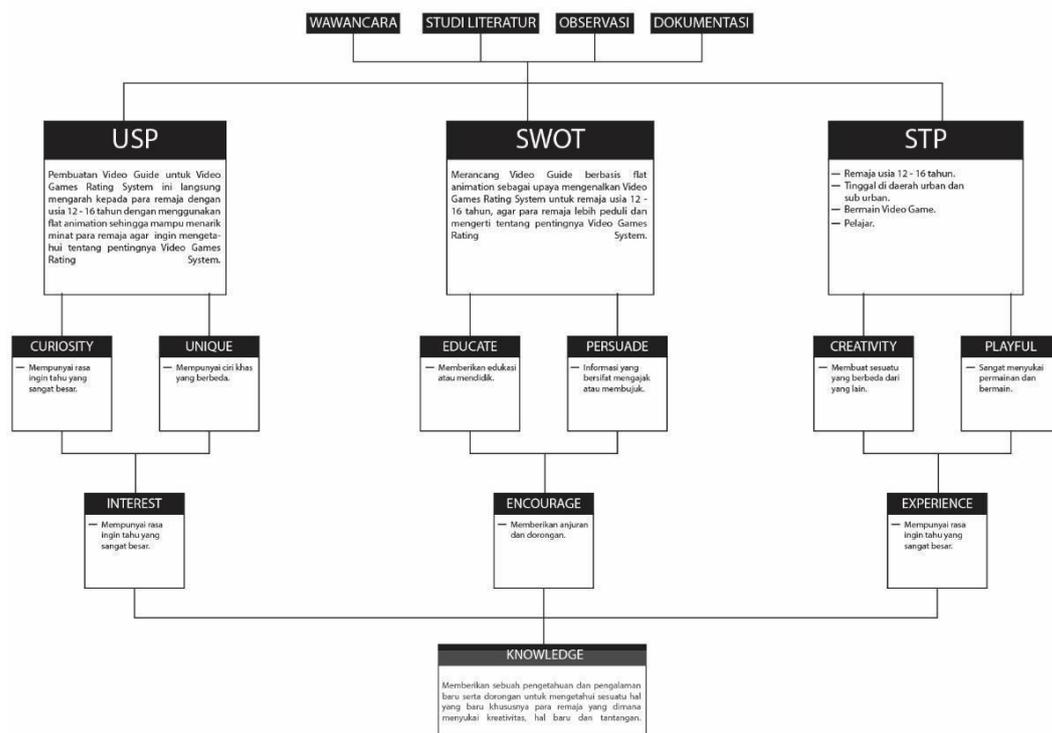
<p><b>OPORTUNITY</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Banyaknya Developer dan Publisher lokal yang sudah bekerjasama dengan badan Video Game Rating System Nasional maupun Internasional.</li> <li>- Pemerintah ikut membantu dengan membuat badan regulasi khusus game Indonesia yaitu IGRS(Indonesia Game Rating System)</li> </ul>	<p>S – O</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan kepada Video Game Rating System kepada para remaja melalui video guide dengan gaya flat animation. Serta memberikan informasi tentang pentingnya Video Game Rating System.</li> </ul>	<p>W – O</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat strategi yang tepat agar dapat menggapai audience yang tepat khususnya para remaja dengan usia 12 – 16 tahun yang diinginkan.</li> </ul>
<p><b>THREAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum adanya sosialisasi Video Game Rating System secara langsung kepada remaja.</li> <li>- Remaja yang masih kurang peduli dengan adanya Video Game Rating System</li> </ul>	<p>S – T</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menginformasikan Video Game Rating System agar para remaja lebih tertarik dan aware.</li> <li>- Mengemas secara menarik Video Guide Video Game Rating System untuk para remaja dengan usia 12 – 16 tahun.</li> </ul>	<p>W – T</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat media pendukung agar para remaja lebih mengerti tentang pentingnya Video Game Rating System.</li> </ul>
<p>Merancang Video Guide Video Game Rating System yang menarik dengan gaya flat animation agar para remaja usia 12 – 16 tahun lebih peduli tentang pentingnya bermain Video Game yang sesuai dengan usia mereka. Diharapkan Video Guide tentang Video Game Rating System ini mampu mempengaruhi emosional mereka, sehingga para remaja dengan usia 12 – 16 tahun lebih peduli dengan adanya Video Game Rating System.</p>		

Gambar 4.8 Tabel SWOT

### 4.3.3 Unique Selling Proposition

*Unique selling proposition* atau USP adalah hal unik yaitu disini peneliti langsung mengarah kepada pada remaja itu sendiri atau para player itu sendiri, yang dimana di penelitian terdahulu hanya mengarah atau mengedukasi kepada para orang tua yang diharapkan mampu mengontrol Video Game apa yang dimainkan oleh anak mereka. Dengan gaya flat animation juga diharapkan mampu menarik minat para remaja agar mereka mau memahami tentang pentingnya Video Game Rating System.

### 4.3.4 Key Communication Message



Gambar 4.9 Key Communication Message

### 4.3.4 Deskripsi Konsep

Konsep untuk perancangan Video Guide dalam bentuk Flat Animation sebagai upaya untuk mengenalkan *Video Game Rating System* pada kelompok usia 12 – 16 tahun. Dan didapatkan dari proses *Key Communication Message* adalah “*knowledge*”. Deskripsi dari kata “*knowledge*” sendiri merupakan sesuatu informasi atau pengetahuan yang baru yang belum pernah kita ketahui sebelumnya. Video Guide ini sendiri memberikan pesan kepada para remaja usia 12 – 16 tahun mengenai pentingnya untuk memahami tentang *Video Game Rating System*. Setelah menemukan *Key Communication Message* maka akan dilanjutkan ke alur perancangan karya.

## 4.4 Perancangan Karya

### 4.4.1 Strategi Kreatif

Dalam upaya merancang *Video Guide* mengenai *Video Game Rating System* sebagai media pengenalan *Video Game Rating System* diperlukan strategi kreatif supaya hasil yang diharapkan dapat tercapai. Strategi kreatif ini akan menyesuaikan

dengan *Key Communication Message* yang telah didapatkan yaitu “*Knowledge*”. Strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

### 1. Typography

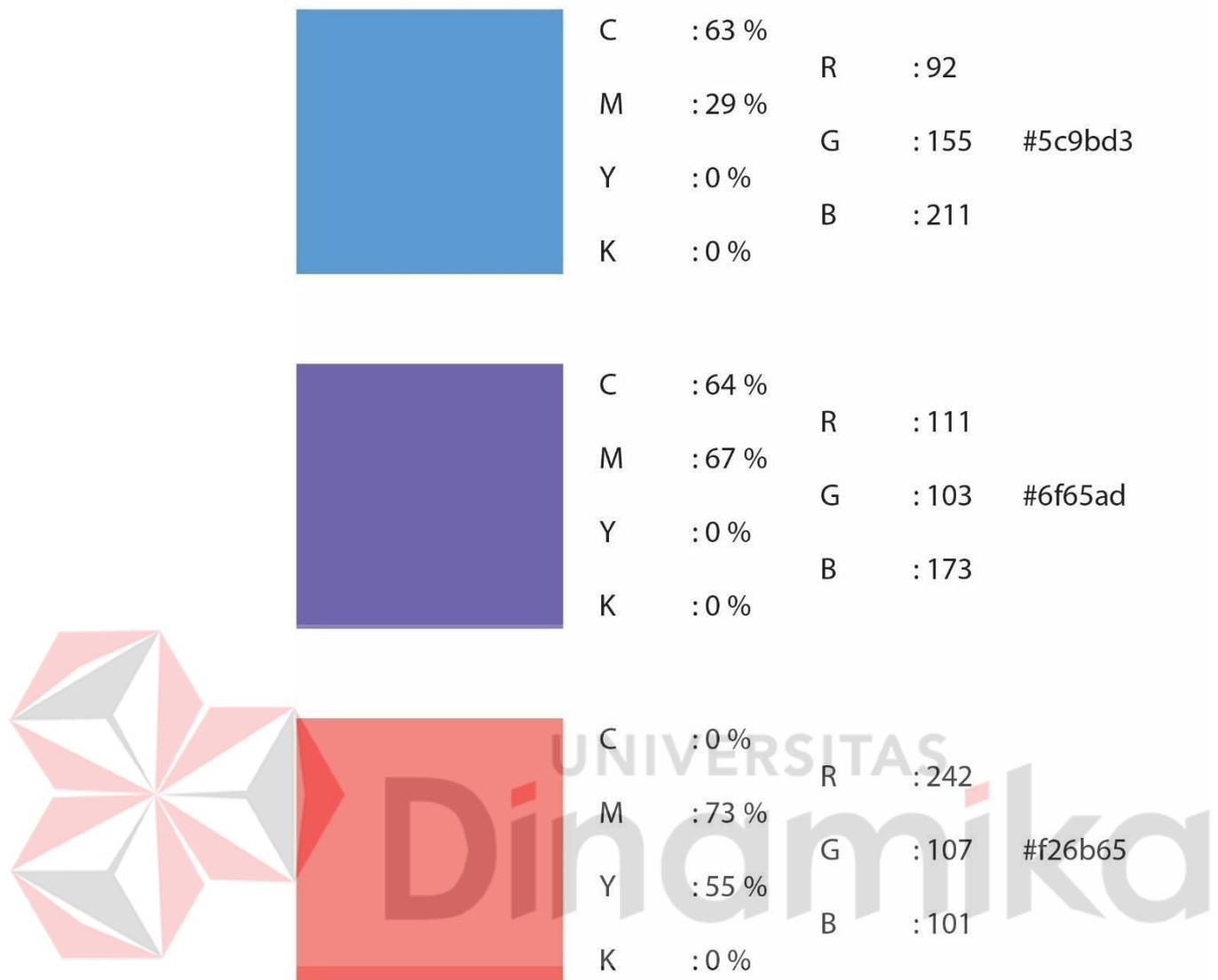
*Typography* yang akan digunakan perancangan *Video Guide* mengenai Video Game Rating System sebagai media pengenalan yang sesuai konsep “*knowledge*” ini adalah font *nunito sans*, *heaters* dan *raleway*.



Gambar 4.10 Font

### 2. Warna

Penggunaan warna yang akan diaplikasikan mengacu pada konsep yang berada pada STP yaitu “*playful*” dalam buku *The Complete Color Harmony* (Eiseman, Leatrice:2017), warna yang diterapkan yaitu biru, kuning, pink dan warna ungu. Warna ini merupakan warna playful yang sangat cocok untuk melambangkan energi yang memunculkan senyum dan dipahami oleh remaja.



Gambar 4.11 Warna

#### 4.5 Strategi Media

Dalam perancangan ini diperlukan beberapa media yang sesuai untuk menyampaikan pesan dengan baik diantaranya yaitu sosial media (youtube, facebook dan instagram) dengan media pendukung x banner, poster, botol tumbler, lanyard, dan juga mousepad. Diharapkan untuk lebih efektifnya penyampaian pesan dapat di implementasikan melalui perangkat elektronik yang sudah terhubung dengan internet menampilkan video *guide* mengenai Video Game Rating System Konsep yang digunakan dalam perancangan ini yaitu dengan mengajak para audience untuk mengetahui terlebih dahulu apa itu Video Game Rating System.

Untuk menggapai target *audience* para remaja dengan usia 12 – 16 tahun pada video ini menggunakan backsound dengan ciri khas para pemain game.

#### 4.6 Sinopsis

Diawal video memberikan sedikit pertanyaan “apa itu video game rating system?” lalu setelah itu diberikan sedikit ajakan untuk mengetahui tentang video game rating system, kemudian diberikan beberapa logo dari platform game besar yang agar mereka lebih tertarik lagi untuk mengetahui video game rating system, lalu diberikan gambaran tentang simbol dari beberapa video game rating system, selanjutnya baru diberikan penjelasan tentang simbol-simbol tersebut, dan kemudian agar mereka lebih penasaran dan menambah wawasan baru, maka disertakan juga link resmi dari para video game rating system tersebut agar mereka menggali lebih dalam tentang video game rating system.

#### 4.7 Storyline

##### Scene 1

Opening dengan kata-kata APA ITU VIDEO GAME RATING SYSTEM?.

Music : “*Backsound*”.

Durasi : 4 Detik

##### Scene 2

Menunjukkan text mari kita simak untuk mengajak para audience.

Music : “*Backsound*”.

Durasi : 3 Detik

##### Scene 3

Membuka laptop dan memperlihatkan beberapa platform game

Music : “*Backsound*”.

Durasi : 3 Detik

##### Scene 4

Sedang menunjukkan simbol simbol Video Game Rating System.

Music : *"Background"*.

Durasi : 4 Detik

#### Scene 5

Memberikan gambar dan keterangan background badan rating milik ESRB.

Music : *"Background"*.

Durasi : 5 Detik

#### Scene 6

Memberikan gambar dan keterangan detail video game rating system milik ESRB.

Music : *"Background"*.

Durasi : 5 Detik

#### Scene 7

Memberikan gambar dan keterangan background badan rating milik PEGI.

Music : *"Background"*.

Durasi : 5 Detik

#### Scene 8

Memberikan gambar dan keterangan detail video game rating system milik PEGI.

Music : *"Background"*.

Durasi : 5 Detik

#### Scene 9

Memberikan gambar dan keterangan background badan rating milik CERO.

Music : *"Background"*.

Durasi : 3 Detik

#### Scene 10

Memberikan gambar dan keterangan detail video game rating system milik CERO.

Music : *"Background"*.



UNIVERSITAS  
Dinamika

Durasi : 5 Detik

#### Scene 11

Memberikan gambar dan keterangan background badan rating milik IGRS.

Music : *"Backsound"*.

Durasi : 3 Detik

#### Scene 12

Memberikan gambar dan keterangan detail video game rating system milik IGRS.

Music : *"Backsound"*.

Durasi : 5 Detik

#### Scene 13

Memberikan gambar cover cd Video Game dan memberikan penjelasan terhadap gambar yang terdapat simbol rating di dalam cover cd tersebut.

Music : *"Backsound"*.

Durasi : 5 Detik

#### Scene 14

Memberikan gambar cover cd Video Game dan memberikan penjelasan terhadap gambar yang terdapat simbol rating di dalam cover cd tersebut.

Music : *"Backsound"*.

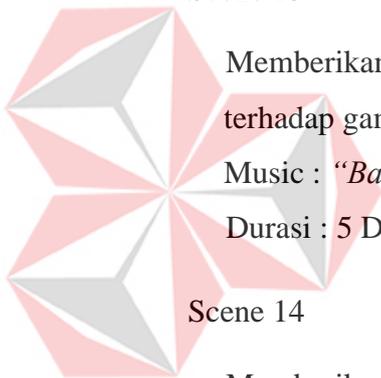
Durasi : 5 Detik

#### Scene 15

Memberikan gambar cover cd Video Game dan memberikan penjelasan terhadap gambar yang terdapat simbol rating di dalam cover cd tersebut.

Music : *"Backsound"*.

Durasi : 5 Detik\



## Scene 16

Memberikan gambar cover cd Video Game dan memberikan penjelasan terhadap gambar yang terdapat simbol rating di dalam cover cd tersebut.

Music : *"Background"*.

Durasi : 5 Detik

## Scene 17

Memberikan gambar beserta nama website resmi para badan rating yang bisa dikunjungi agar dapat mengetahui lebih detail.

Music : *"Background"*.

Durasi : 5 Detik

## Scene 18

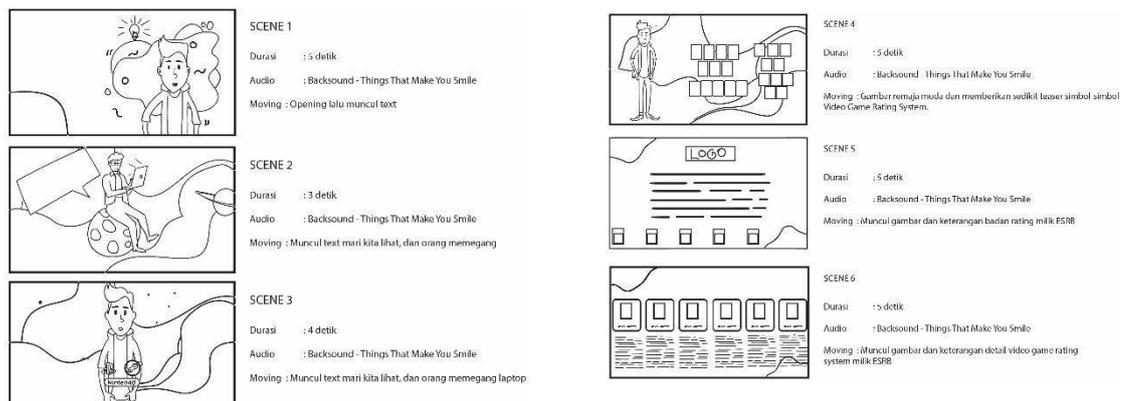
Closing dengan tulisan Thankyou For Watching

Music : *"Background"*.

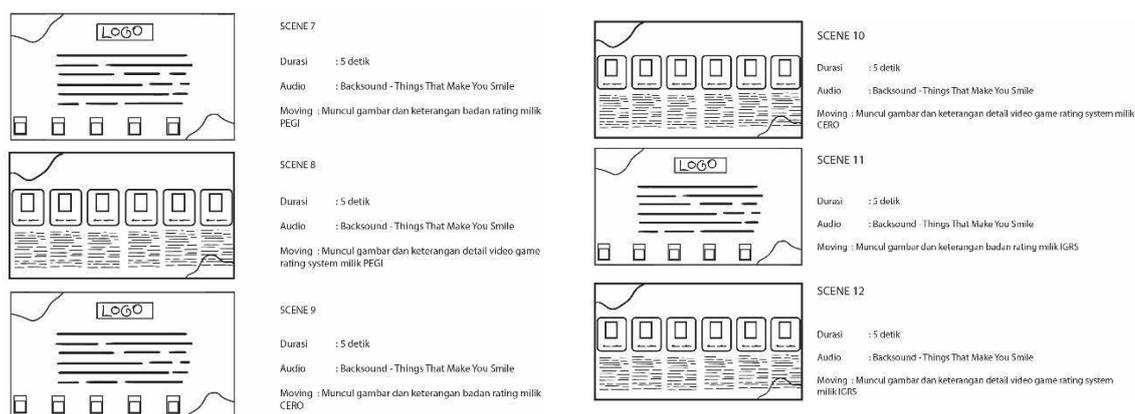
Durasi : 3 Detik

#### 4.8 Sketsa Storyboard

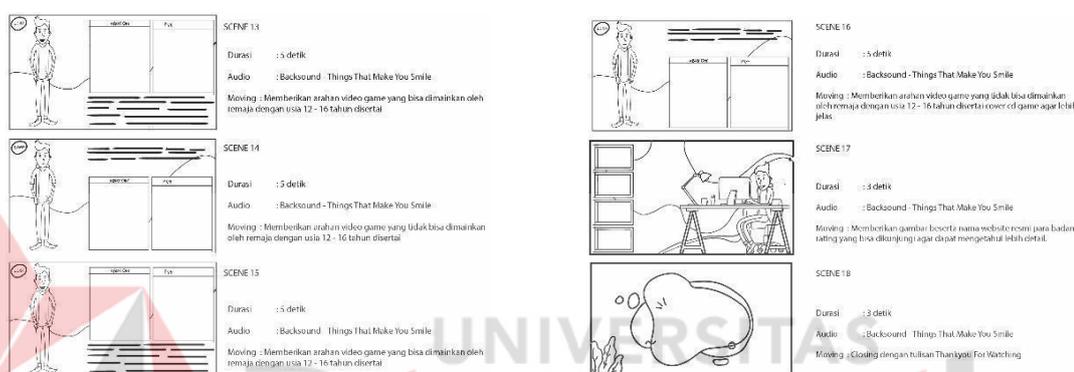
Dengan adanya storyboard pada pembuatan proses produksi *video guide* ini juga akan lebih mudah. Hal ini dikarenakan semua hal teknis maupun hal-hal lain yang diperlukan dalam proses produksi ada didalam *storyboard* sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan saat proses produksi.



Gambar 4.12 Storyboard Scene 1 sampai Scene 6



Gambar 4.13 Storyboard Scene 7 sampai Scene 12

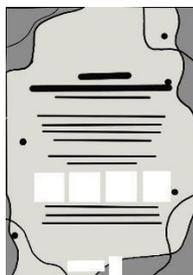


Gambar 4.14 Storyboard Scene 13 sampai Scene 18

## 4.9 Sketsa Media Pendukung

### 1. Poster

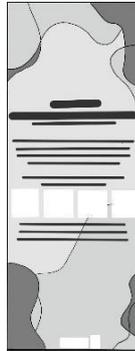
Pemilihan media pendukung berupa poster dipilih karena dapat dengan mudah disebarluaskan dengan informasi yang lengkap dalam 1 lembar. Selain itu poster memuat pesan inti yang langsung dapat dipahami oleh *audience* serta fleksibel untuk dipublikasikan.



Gambar 4.15 Sketsa Poster

## 2. X-Banner

Penggunaan x banner diperlukan untuk menarik perhatian audience.



Gambar 4.16 Sketsa X Banner

## 3. Lanyard

Lanyard berguna untuk memudahkan bagi para remaja khususnya untuk mereka yg sedang mengikuti turnamen game yang mengharuskan para pemainnya menggunakan kartu identitas yang dimana kartu tersebut menggunakan lanyard.



Gambar 4.17 Sketsa Lanyard

## 4. Botol Tumbler

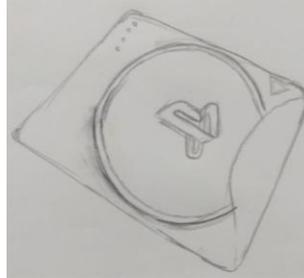
Berguna ketika ingin membawa minuman apalagi di desain menggunakan logo ps yang identik dengan video game.



Gambar 4.18 Sketsa Tumbler

## 5. Mousepad

Mousepad dapat berguna ketika para pemain game ingin bermain game di platform komputer.



Gambar 4.19 Sketsa Mousepad

### 4.10 Implementasi Karya

Berikut ini adalah hasil dari perancangan karya yang telah ditentukan, yaitu: video guide video game rating system mengenai pentingnya memahami video game rating system untuk para remaja usia 12 – 16 tahun, poster, x banner, botol tumbler, lanyard, dan juga mousepad.

#### 4.10.1 Media Utama

Berikut adalah potongan scene dari video guide berbasis flat design mengenai video game rating system.



Gambar 4.20 Animasi Scene 1

Pada Scene 1 ini menunjukkan opening Video Game Rating System beserta gambar remaja yang sedang bergerak tersenyum. Hal ini bertujuan agar audience tertarik untuk melihat lebih lanjut tentang Video Guide ini.



Gambar 4.21 Animasi Scene 2

Pada Scene 2 menunjukkan remaja yang sedang membuka laptop dan terlihat sangat antusias saat ingin melihat Video Guide ini, disertai dengan text “Mari Kita Simak”.



Gambar 4.22 Animasi Scene 3

Pada Scene 3 menunjukkan seorang remaja yang membuka laptop dengan wajah heran karena dia baru mengetahui bahwa semua platform game memiliki regulasi video game rating system.



Gambar 4.23 Animasi Scene 4

Pada Scene 4 merupakan sedikit cuplikan atau teaser disertai dengan adanya simbol-simbol dari 4 Badang Rating Video Game.



Gambar 4.24 Animasi Scene 5

Pada Scene 5 menunjukkan background tentang perusahaan milik ESRB yang berasal dari AMERIKA, dan menunjukkan simbol-simbol video game rating system milik mereka.



Gambar 4.25 Animasi Scene 6

Pada Scene 6 menunjukkan penjelasan dan detail dari maksud masing masing simbol milik Video Game Rating System milik ESRB.



Gambar 4.26 Animasi Scene 7

Pada Scene 7 menunjukkan background tentang perusahaan milik PEGI yang berasal dari EUROPE, dan menunjukkan simbol-simbol video game rating system milik mereka.



Gambar 4.27 Animasi Scene 8

Pada Scene 8 menunjukkan penjelasan dan detail dari maksud masing masing simbol milik Video Game Rating System milik PEGI.



Gambar 4.28 Animasi Scene 9

Pada Scene 9 menunjukkan background tentang perusahaan milik CERO yang berasal dari JEPANG, dan menunjukkan simbol-simbol video game rating system milik mereka.



Gambar 4.29 Animasi Scene 10

Pada Scene 10 menunjukkan penjelasan dan detail dari maksud masing masing simbol milik Video Game Rating System milik CERO.



Gambar 4.30 Animasi Scene 11

Pada Scene 11 menunjukkan background tentang perusahaan milik IGRS yang berasal dari INDONESIA, dan menunjukkan simbol-simbol video game rating system milik mereka.



Gambar 4.31 Animasi Scene 12

Pada Scene 12 menunjukkan penjelasan dan detail dari maksud masing masing simbol milik Video Game Rating System milik IGRS.



Gambar 4.32 Animasi Scene 13

Pada Scene 13 menunjukkan contoh cover Video Game yang disertai dengan simbol dari rating game tersebut, yang dimana rating milik ESRB bertuliskan E untuk Everyone atau bisa dibilang dapat dimainkan oleh semua umur.



Gambar 4.33 Animasi Scene 14

Pada Scene 14 menunjukkan contoh cover Video Game milik ESRB yang disertai dengan simbol dari rating game M untuk Mature dan hanya dapat dimainkan dengan usia 17 tahun keatas.



Gambar 4.34 Animasi Scene 15

Pada Scene 15 menunjukkan contoh cover Video Game milik PEGI yang disertai dengan simbol angka 3 yang berarti dapat dimainkan oleh umur 3 tahun keatas.



Gambar 4.35 Animasi Scene 16

Pada Scene 16 menunjukkan contoh cover Video Game milik PEGI yang disertai dengan simbol angka 18 yang berarti hanya dapat dimainkan oleh umur 18 tahun keatas.



Gambar 4.36 Animasi Scene 17

Pada Scene 17 menunjukkan gambar dari 4 badan Video Game Rating System yang ada beserta websitenya agar jika ingin mengetahui info lebih lanjut dapat mengunjungi website resmi mereka.



Gambar 4.37 Animasi Scene 18

Pada Scene 18 menunjukkan tulisan Thankyou For Watching untuk berterima kasih pada yang sudah menonton atau melihatnya.

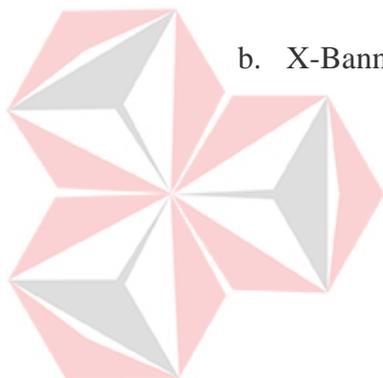
## 4.10.2 Media Pendukung

### a. Poster



Gambar 4.38 Implementasi Poster

### b. X-Banner



Gambar 4.39 Implementasi x banner

## c. Lanyard



Gambar 4.40 Implementasi Lanyard

## d. Botol Tumbler



Gambar 4.41 Implementasi Tumbler

## e. Mousepad



Gambar 4.42 Implementasi Mousepad

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan penelitian ini menghasilkan *video guide video game rating system* sebagai upaya pengenalan *video game rating system* dengan konsep “*knowledge*”. Konsep yang didapatkan berdasarkan hasil observasi, studi literatur, dokumentasi, dan wawancara dengan mas hildi sebagai marketing dari developer dan publisher game dari mauidan games dan juga salah satu anak remaja yaitu alfin yang masih berusia 15 tahun. konsep “*knowledge*” memberikan pesan tentang bagaimana para remaja dalam hal apapun itu ingin mempunyai *knowledge* atau pengetahuan baru karena pada dasarnya mereka menyukai dan tertarik terhadap hal baru. Konsep “*knowledge*” juga dicitrakan pada desain animasi, warna, dan elemen grafis. Kreativitas dan keinginan untuk mengetahui sesuatu hal yang baru bagi remaja memberikan citra yang sesuai dengan warna “*playful*”. Hasil perancangan diimplementasikan pada media utama *Video Guide Flat Animation*, dan juga media pendukung berupa X-Banner, Poster, Lanyard, Botol Tumbler, dan juga Mousepad.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang ditemukan oleh peneliti, antara lain:

1. Perancangan *video guide video game rating system* diharapkan dapat dikembangkan dalam perihal video promosi untuk *video game rating system*, dan juga gerakan melalui platform digital, agar mencakup lebih luas lagi audience agar mereka memahami tentang *video game rating system* itu sendiri.
2. Kerjasama bagi para developer dan publisher game dan juga asosiasi game yang ada di Indonesia khususnya dalam mengawal ketat regulasi untuk *video game* khususnya para remaja yang dimana mereka merupakan penerus bangsa dan negara

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika Bandung.

Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku*

*Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta : UIP

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Albertus Sandjaja, Heriyanto. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

### Sumber Jurnal, Makalah, dan Skripsi

Ferian Nata, Vincent di tahun (2016). “*Perancangan video motion graphic tentang pentingnya rating dalam video game bagi orang tua.* ”

Adiana, Okky. (2016). Rating Konten Video Game Menjadi Panduan Orang Tua.

Dimas Y, Alvian. (2016). Kemendikbud Ajak Orang Tua Kenali Sistem Rating Game.

### Sumber Internet

<https://www.inigame.id> (Diakses pada tanggal 13 Januari 2020)

<https://publication.petra.ac.id> (Diakses pada tanggal 13 Januari 2020)

<https://eprints.polsri.ac.id> (Diakses pada tanggal 13 Januari 2020)

<https://library.binus.ac.id> (Diakses pada tanggal 13 Januari 2020)

<https://elib.unikom.ac.id> (Diakses pada tanggal 13 Januari 2020)