

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG RESIKO *IN-APP PURCHASE GAME ONLINE* OLEH ANAK



Diajukan Oleh:

- 1. OKTAVIAZI BARKAH / 061180009**
- 2. VAN DAMME RESTU P / 061180028**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG RESIKO *IN-APP PURCHASE GAME ONLINE* OLEH ANAK



Diajukan Oleh:

- 1. OKTAVIAZI BARKAH / 061180009**
- 2. VAN DAMME RESTU P / 061180028**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. OKTAVIAZI BARKAH /061180009
2. VAN DAMME RESTU P /061180028

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG RESIKO *IN-APP PURCHASE GAME ONLINE*
OLEH ANAK

Tanggal : 07 Agustus 2021

Mengetahui,

Pembimbing

Direktur

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN: 0224048203

NIP: 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. OKTAVIAZI BARKAH / 061180009
2. VAN DAMME RESTU P / 061180028

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG RESIKO *IN-APP PURCHASE GAME ONLINE* OLEH ANAK

Tanggal : 07 Agustus 2021

Tanggal : 07 Agustus 2021

Penguji 1

Penguji 2

Adelin, S.T., M.Kom.

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.

NIDN: 0211127901

NIDN: 0208058801

Menyetujui,

Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

Keinginan, doa dan kerja keras membuahkan hasil yang pas.

Kupersembahkan Kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa
- Kedua Orang Tua
- Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
- Para Dosen Yang Telah Memberikan Pelajaran
- Teman-Teman Sekitar

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan terutama ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dengan benar dan tepat waktu. Dengan judul laporan “Perancangan *Motion Graphic* Resiko *In-App Purchase* Game Online Oleh Anak”.

Tujuan penulis membuat laporan tugas akhir ini untuk memenuhi sebagai syarat mencapai gelar ahli madya bagi mahasiswa program studi D3 Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech. Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan jasmani dan rohani.
- Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik PalComTech.
- Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom. selaku K.Prodi DKV
- Bapak Eka Praserya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing
- Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajar
- Teman-Teman sekitar
- Orang Tua yang telah segalanya sampai hari ini

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan ini masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Pembaca.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
1.1 Landasan teori.....	6
2.1.1 Motion Graphic.....	6
2.1.2 Game Online.....	10
2.1.3 In-App Purchase.....	10
2.1.4 Psikologis Pemain.....	11
1.2 Penelitian Terdahulu.....	12

1.3 Kerangka Penelitian.....	13
1.4 Metode Pengumpulan Data.....	14
1.5 Hasil Yang Diharapkan.....	18
BAB III	METODE PENELITIAN
3.1 Objek dan Waktu Penelitian.....	19
3.1.1 Objek.....	19
3.1.2 Waktu Penelitian.....	19
3.2 Jenis Data.....	20
3.2.1 Data Primer.....	20
3.2.2 Data Sekunder.....	20
3.3 Teknik Perancangan.....	21
3.3.1 Konsep Visual.....	21
3.3.2 Konsep Motion Graphic.....	25
3.3.3 Konsep Font.....	25
3.3.4 Konsep Warna.....	26
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	27
3.5 Alat dan Bahan.....	27
3.5.1 Alat.....	27
3.5.2 Bahan.....	27
3.6 Tahap Pengerjaan.....	27
3.6.1 Pra Produksi.....	27
3.6.2 Produksi.....	28
3.6.3 Pasca Produksi.....	28
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil.....	29
4.1.1 Hasil Pra Produksi.....	29

4.1.2 Hasil Produksi.....	30
4.1.3 Hasil Pasca Produksi.....	35
4.2 Pembahasan.....	35
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	36
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	x
HALAMAN LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian.....	14
Gambar 2.2 Game Yang Dimainkan.....	15
Gambar 2.3 Pembelian Item Game.....	16
Gambar 2.4 Rata-Rata Usia.....	16
Gambar 2.5 Seorang Anak Yang Bermain Game.....	17
Gambar 2.6 Sumber Berita.....	18
Gambar 3.1 Konsep Desain.....	24
Gambar 3.2 Arial Font.....	25
Gambar 3.3 Retro Game Font.....	26
Gambar 3.4 Konsep Warna.....	26
Gambar 4.1 Perancangan Pembukaan.....	29
Gambar 4.2 Desain Item.....	30
Gambar 4.3 Halaman Depan.....	30
Gambar 4.4 Transisi.....	31
Gambar 4.5 Isi Tentang App-In Purchase.....	31
Gambar 4.6 Isi Tentang App-In Purchase Dalam Game Online.....	32
Gambar 4.7 Pembuatan Persentase.....	32
Gambar 4.8 Desain Item Virtual.....	33
Gambar 4.9 Desain Penukaran Uang Dengan Voucher Game.....	33
Gambar 4.10 Penutup.....	34
Gambar 4.11 Pembuatan penutup.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahul.....	12
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Form Konsultasi (Fotokopi)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Form Revisi Ujian Pra Sidang (Asli)
5. Lampiran 5. Form Revisi Ujian LTA (Asli)

ABSTRACT

OKTAVIAZI BARKAH AND VAN DAMME RESTU P. *Motion Graphic Design About In-App Purchase Online Game By Children*

The internet offers a lot of convenience and comfort to human civilization. This can be seen at least in the digital economy, artificial intelligence, big data, robotics, and so on. Even so, the internet can also have a negative impact if it is not used properly. One of them is online games for children. Children who are addicted to online games tend to spend more time playing games than socializing with their peers. In addition, online games also feature in-app purchases that allow children to make purchases without their parents knowing. The low understanding of online games for users is due to a lack of parental supervision and assistance. The purpose of this research is to create motion graphics about in-app purchase online games. The method used is the method of producing video which includes the Pre-Production, Production and Post-Production stages. The Pre-Production stage includes drafting the concept, making the storyline, storyboarding and preparing the tools and materials to be used. The production stage includes the process of making elements and compiling motion graphic components according to a predetermined storyline. The Post-Production Stage includes the export process and distribution of motion graphics through social media. The results of the study are in the form of motion graphics with the title "The Risks of In-App Purchase Online Games by Children". The resulting Motion Graphic is expected to provide education so that children are more careful and ask for parental permission before making transactions in an application.

Keywords: *addictive, in-app purchase, motion graphics*

ABSTRAK

OKTAVIAZI BARKAH DAN VAN DAMME RESTU P. *Perancangan Motion Graphic Tentang In-App Purchase Game Online Oleh Anak*

Internet menawarkan banyak sekali kemudahan dan kenyamanan pada peradaban umat manusia. Hal itu setidaknya bisa dilihat pada *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya. Meski begitu, internet juga bisa membawa dampak negatif jika pemanfaatannya tidak tepat. Salah satunya adalah *game online* pada anak-anak. Anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* daripada bersosialisasi dengan teman sebayanya. Selain itu, *game online* juga menghadirkan *in-app purchase* yang membuat anak-anak melakukan transaksi pembelian tanpa sepengetahuan orang tua mereka. Rendahnya pemahaman *game online* terhadap pengguna diakibat kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua. Tujuan penelitian ini adalah membuat *motion graphic* tentang *in-app purchase game online*. Metode yang digunakan adalah metode dalam memproduksi video yang meliputi tahap Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahap Pra Produksi meliputi penyusunan konsep, pembuatan jalan cerita, *storyboard* dan persiapan alat dan bahan yang akan digunakan. Tahap produksi meliputi proses pembuatan elemen-elemen dan penyusunan komponen *motion graphic* sesuai dengan jalan cerita yang telah ditentukan. Tahap Pasca Produksi meliputi proses *export* dan pendistribusian *motion graphic* melalui media sosial. Hasil penelitian berupa *motion graphic* dengan judul “Resiko *In-App Purchase Game Online* oleh Anak”. *Motion Graphic* yang dihasilkan ini diharapkan dapat memberikan edukasi agar anak-anak lebih berhati-hati dan meminta izin orang tua sebelum melakukan transaksi di suatu aplikasi.

Kata Kunci: adiktif, *in-app purchase*, *motion grafis*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet menawarkan banyak sekali kemudahan dan kenyamanan pada peradaban umat manusia. Hal itu setidaknya bisa dilihat pada *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya. Meski begitu, internet juga bisa membawa dampak negatif jika pemanfaatannya tidak tepat. Salah satunya adalah *game online* pada anak-anak (Rohman, 2018). Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai *gadget* sampai disebut *gadget freak*.” (Kristyannda, 2013).

Permainan video atau *Video game* merupakan bagian dari *game*. Definisi dari *video game* adalah suatu permainan yang menggunakan layar antarmuka pengguna (*user interface*) yang memungkinkan penggunanya berinteraksi melalui gambar dan tampilan yang dihasilkan oleh piranti video (Randi, 2017). Menurut Winn dan Fisher dalam (Santoso, 2017) mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama dengan seperti *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh

banyak orang dalam waktu yang sama. *Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan saat perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunanya untuk dapat terhubung dengan pemain-pemain lainnya yang mengakses *game* tersebut dalam waktu yang bersamaan (Kusumawardani, 2015).

In-app Purchase atau bisa disebut juga dengan pembelian didalam aplikasi contohnya konten, barang, atau langganan tambahan yang dapat dibeli didalam suatu aplikasi. Maksudnya, setelah mencoba aplikasi atau *game* tersebut, pengguna yang tertarik lebih jauh untuk memaksimalkan permainan misalnya, diperkenankan untuk membeli *item* yang ditawarkan di dalamnya. Pasar *game online (mobile game)* adalah pasar aplikasi yang paling cepat pertumbuhannya di dunia dan pendapatan total dari *game online* diprediksikan meningkat ganda pada tahun 2017 (Newzoo, 2013).

Rendahnya pemahaman *game online* terhadap pengguna diakibat kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua saat menggunakan *smartphone* khususnya terhadap anak-anak. Orangtua memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak. Hal senada juga disampaikan oleh *Founder* Sejiwa Foundation, Diena Haryana (Wawancara, 16 Agustus 2018), bahwa orangtua memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian anak.

Dilansir dari Kompas salah satu orang tua yang kedapatan tagihan online sebesar 11 juta. Tagihan tersebut terdiri dari berbagai macam

pembelian *tool game online* yang harganya bervariasi dari *game online* yang dimainkan anaknya. Cerita lainnya dilanri dari Indozone tentang transaksi yang dilakukan seorang anak untuk membeli *voucher game Free Fire* hingga 2 juta rupiah tanpa sepengetahuan ayahnya.

Anak-anak yang bermain game online tanpa pengawasan oleh orang tua akhirnya akan ketagihan untuk terus bermain dan akibatnya anak-anak akan menginginkan konten yang lebih seperti *skin* berbayar pada karakter favorit untuk dipamerkan kepada pemain lain atau teman-teman anak tersebut. Keinginan inilah yang mendorong anak-anak untuk melakukan transaksi secara online pada aplikasi game, namun kegiatan transaksi ini seringkali dilakukan secara diam-diam seperti, anak akan meminta sejumlah uang kepada orang tua namun berbohong dipakai untuk keperluan apa atau untuk anak yang bermain menggunakan *smartphone* orang tuanya akan langsung menghubungkan game ke akun bank online orang tuanya sehingga tabungan mejadi habis dan mendapat tagihan dengan jumlah yang bervariasi. Hal tersebut menjadi resiko bagi orang tua yang tidak mengawasi anaknya bermain game online.

Penggunaan *Motion Graphic* dalam permasalahan ini untuk menginformasikan agar anak-anak ebih berhati-hati dan meminta izin orang tua dalam pembelian disuatu aplikasi. *Motion Graphic* sendiri merupakan infografis yang didesain bergerak seperti media audio visual berupa film, video dan animasi dalam komputer.

Berdasarkan uraian masalah diatas penulis mengambil judul "Perancangan *Motion Graphic* Tentang Resiko *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana membuat *motion graphic* tentang resiko *in-app purchase game online* oleh anak.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih penulis yaitu “Perancangan *Motion Graphic* Tentang Resiko *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak” adapun ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Penulis membuat *Motion Graphic* Tentang *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak.
2. *Motion Graphic* yang dibuat membahas tentang resiko transaksi pembelian *item* dalam aplikasi *game online* yang dilakukan oleh anak tanpa sepengetahuan orang tua.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *motion graphic* yang mengedukasi anak-anak yang bermain *game online* tentang *in-app purchase* atau pembelian didalam aplikasi dengan harapan kedepannya anak-anak

tersebut paham bahwa pembelian *item* dalam *game* harus mendapat izin orang tua.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Meningkatkan wawasan dalam penelitian seputar desain.
2. Meningkatkan kemampuan dalam perancangan *motion graphic*.
3. Menambah portfolio hasil dari perancangan *motion graphic* tersebut bagi penulis.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

1. Dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Berguna untuk menilai kemampuan mahasiswa dengan apa yang telah dipelajari.

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Mengedukasi anak-anak yang bermain *game online* tentang *in-app purchase* dan resikonya apabila dilakukan anak tanpa sepengetahuan orangtua



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Motion Graphic*

Motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2d atau 3d, animasi, video, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. *Motion graphic* dikalangan dunia *broadcast* memiliki kehadiran yang sangat kuat di televisi. Sepertihalnya dalam pembuatan komersil grafis, hiburan, promo atau sebuah opening program, grafik berita dan grafis yang terdapat dalam sebuah produk-produk TVC. Dalam dunia perfilman motion grafis biasanya digunakan untuk pembuatan *opening tittle* atau *opening sequence*.

Motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video dan atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia (Betancourt, 2012).

1. Elemen *Motion Graphic*

a. Animasi 2 Dimensi

Animasi 2D merupakan jenis animasi yang memiliki sifat *flat* secara *visual*, dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X

dan Y. Menurut Lau dan Prasetya (2016: 428), Animasi 2 dimensi merupakan dimensi panjang dan lebar dalam satu bidang datar, jadi hanya ada panjang dan lebar saja tanpa adanya dimensi tebal. Bidang dua dimensi dapat digambarkan dengan sumbu X dan Y. Agar dapat tampil dengan sempurna, gambar yang akan ditampilkan dengan teknik ini harus memiliki nilai koordinat x dan y minimum 0 dan maksimum sebesar resolusi yang digunakan

b. Animasi 3 Dimensi

Menurut Aditya (dalam Paramitha A.I. 2014) animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). Tidak seperti animasi 2D yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D selain memiliki ke 2D tersebut juga memiliki dimensi kedalaman (Z). Animasi 2D bersifat datar (*flat*), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman (volume) bentuk. Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (*point of view*).

c. Video

Menurut Fauzyah dan Franzia (2018: 161-162), video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga dapat

disebut sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabungkan tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satu *fps*. Video merupakan sebuah animasi grafis yang mengambil objek secara langsung dan disimpan dalam bentuk *file audio*.

d. Film

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak (*moving picture*) (Resty Fauziah, Elda Franzia, 2018).

e. Tipografi

Tipografi merupakan rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat. Tipografi bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara *visual*, karena huruf mempunyai nilai fungsional dan nilai estetik. Jenis huruf sangat banyak, tapi secara garis besar dapat dikategorikan menjadi lima, yaitu *serif*, *sans-serif*, *dekoratif*, *skrip*, dan *monospace* (Resty Fauziah, Elda Franzia, 2018).

f. Ilustrasi

Menurut Witabora (2012: 660), ilustrasi berasal dari kata latin *Illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara *visual*. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk *visual* dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk *visual* yang mempunyai pesan. Sepanjang waktu, Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan *trend*.

g. Fotografi

Fotografi atau *photography* berasal dari 2 kata, yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Dalam seni rupa, fotografi merupakan hasil dari proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Fotografi dapat digunakan untuk mengabadikan suatu momen.

h. Musik

Musik adalah salah satu ilmu atau bidang seni yang berupa suara atau bunyi, dan ada yang terkombinasi dalam urutan yang mempunyai

kesatuan irama, melodi, harmoni yang dapat menggambarkan perasaan penciptanya terutama dalam aspek emosional (Resty Fauziah, Elda Franzia, 2018).

i. Warna

Menurut Dharsono (2017: 47), warna demikian erat hubungannya dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Warna sebagai salah satu elemen yang sangat dibutuhkan di desain grafis begitu pun pada *motion graphic*.

2.1.2 **Game Online**

Game online adalah permainan yang dimainkan secara daring melalui jaringan LAN, internet, ataupun media telekomunikasi lainnya. *Game online* berbeda dengan *video game* atau *PC game* yang tidak terhubung dengan jaringan internet (Rina Yulius, 2017).

Perangkat yang biasa digunakan untuk memainkan *game online* adalah peramban web (*web browser*) atau perangkat lunak khusus dan koneksi jaringan. Permainan yang biasa dimainkan di peramban web dinamakan permainan berbasis peramban atau *game web*. Permainan *online* dikelompokkan menjadi *MMORPG*, *internet game*, *web game*, judi *online*, *game* menggunakan *LAN*, dan *mobile game*.

Fenomena dikalangan kaum anak-anak dan remaja adalah maraknya permainan *game online* yang dapat diakses menjadi kegemaran dan

permainan baru yang mengasyikkan. Data di tahun 2018 diprediksi ada sekitar 2,3 milyar pengguna internet yang bermain *video game online* dan 95 persen menyukai aplikasi *game mobile* (Newzoo, 2017). Permainan *game mobile* yang sangat diminati kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia berkisar 43 juta jiwa. Data di Indonesia bermain *game online* juga menjadi kegemaran anak muda yang ditunjukkan melalui 36 persen *gamers* berada pada kategori umur 10-20 tahun, kemudian 47 persen *gamers* berumur 21-35 tahun, dan sekitar 17 persen berumur 36-50 tahun, hanya pemain di atas 50 tahun persentase nol. (Arianto & Tuti Bahfiarti, 2020).

2.1.3 *In-App Purchase*

In-app Purchase atau bisa disebut juga dengan pembelian didalam aplikasi contohnya konten, barang, atau langganan tambahan yang dapat dibeli didalam suatu aplikasi. Maksudnya, setelah mencoba aplikasi atau *game* tersebut, pengguna yang tertarik lebih jauh untuk memaksimalkan permainan misalnya, diperkenankan untuk membeli *item* yang ditawarkan di dalamnya. Pasar *game online (mobile game)* adalah pasar aplikasi yang paling cepat pertumbuhannya di dunia dan pendapatan total dari *game online* diprediksikan meningkat ganda pada tahun 2017 (Newzoo 2013).

In-App Purchase adalah biaya apa pun (di luar biaya awal mengunduh aplikasi, jika ada) aplikasi dapat meminta/menagih (Lauren Philips, 2019). *In-App Purchase* banyak bersifat opsional atau memberi pengguna fitur tambahan, yang lainnya berfungsi sebagai langganan dan

mengharuskan pengguna untuk mendaftar dan membayar biaya untuk menggunakan aplikasi, seringkali setelah uji coba gratis awal.

2.1.4 Psikologi pemain

In-App Purchase dalam *game online* memanipulasi psikologis pemain untuk melakukan pembelian didalam *game*. Taktik ini mengandalkan bias kognitif atau respons psikologis untuk membuat transaksi mikro semenarik mungkin (Megan Ellis, 2019). Penulis Torulf Jernström bahkan mengidentifikasi beberapa tahapan dalam memonetisasi pemain: tahap menggait, tahap kebiasaan, dan tahap hobi. Selama tahap menggait, *game* menawarkan transaksi mikro murah yang terasa sangat berharga. Ini membantu mengubah pemain menjadi pembeli, membuat pemain lebih cenderung menghabiskan uang di masa depan.

Sementara itu, pembelian saat "*hot take*" memanfaatkan kekurangan berpikir cepat. Penawaran ini memberlakukan batas waktu untuk memicu keputusan impulsif alih-alih penalaran yang lambat dan bijaksana. Ini mencegah pemain (termasuk anak-anak) memikirkan nilai dan biaya pembelian yang sebenarnya. Lebih jauh lagi, keengganan kehilangan berarti pemain akan lebih siap membayar sesuatu jika kita mungkin kehilangan imbalan sebaliknya. Misalnya, *game* ini akan memberi pemain kesempatan untuk membeli nyawa kedua jika pemain gagal selama permainan berlangsung dan akan kehilangan semua perolehan. Meskipun pemain mungkin tidak akan membayar untuk mendapatkan perolehan itu,

kemungkinan besar pemain akan membayar untuk tidak kehilangannya. Trik psikologis lain disebut "*anchoring*". Ketika pemain melihat penawaran dengan harga tinggi terlebih dahulu, pemain cenderung melihat penawaran dengan harga lebih rendah berikutnya sebagai hal yang terjangkau. Ini membuat pemain cenderung menolak tawaran kedua.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan tema yang diangkat yaitu “dampak *game online*” yang dapat menunjang karya ilmiah penulis.

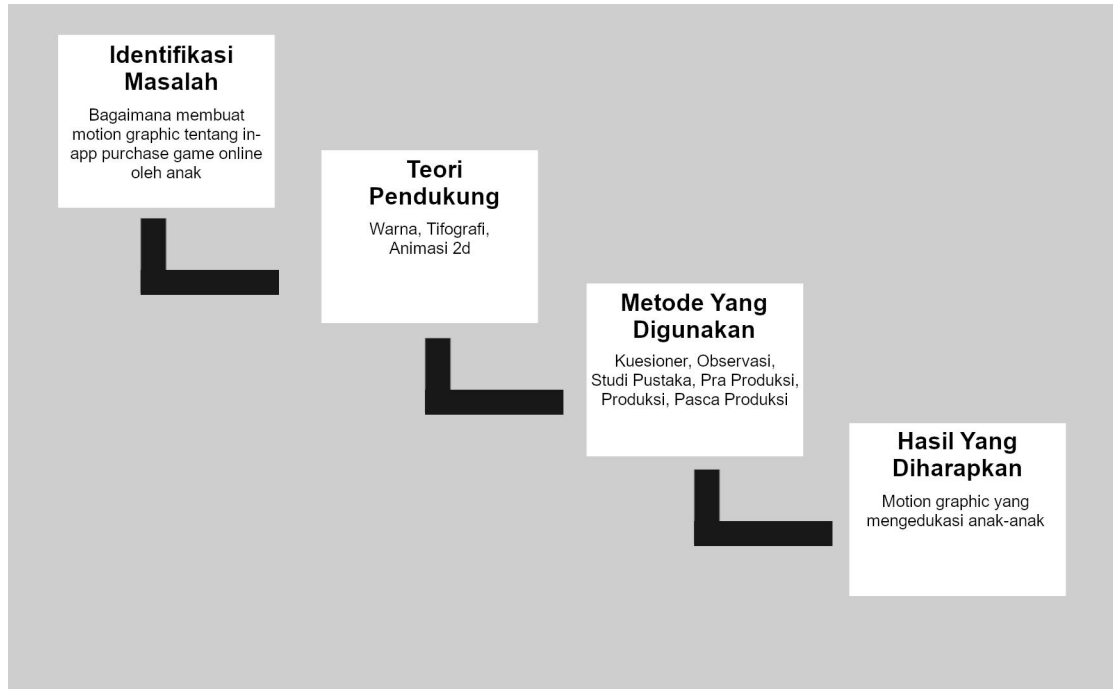
2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penelitian	Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1.	Liya Sari	2019	Perancangan <i>Motion Graphic</i> Bahaya <i>Game Online</i> Bagi Remaja Kota Padang.	Memberikan pengetahuan tentang bahaya game pada anak melalui media <i>Motion Graphic</i> .
2.	Rina Yulius	2017	Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian <i>Item Virtual</i> Pada <i>Game Online</i> .	Memberikan informasi bahwa faktor yang mempengaruhi minat beli item pada pengguna game online adalah <i>playfulness</i> dan kepercayaan terhadap penyedia layanan.

Penelitian pertama yang ditulis oleh Liya Sari (2019) dengan judul Perancangan *Motion Graphic* Bahaya *Game Online* Bagi Remaja Kota Padang. Penelitian tersebut menghasilkan *Motion Graphic* tentang bahaya *game* pada anak.

Penelitian kedua yang ditulis oleh Rina Yulius (2017) dengan judul Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Game Online*. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah *Playfulness* dan kepercayaan pengguna *game online* berpengaruh signifikan terhadap minat beli *item virtual* yang ditawarkan. Sementara itu, kepuasan pengguna, kualitas fungsional, dan utilitas harga ternyata tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat beli pengguna *game*. Jadi, faktor yang mempengaruhi minat beli *item* pada pengguna *game online* adalah *playfulness* dan kepercayaan terhadap penyedia layanan.

2.3 Kerangka Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

Identifikasi Masalah

Pada analisis ini identifikasi masalah yang terkait adalah bagaimana membuat *motion graphic* tentang *in-app purchase game online* oleh anak agar menarik dan anak-anak yang melihat pun tidak lagi semena-mena melakukan transaksi saat bermain *game*. Maka dari itu penulis menganalisis dampak *game online* pada anak.

Teori Pendukung

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori *motion graphic*, *game online*, dan *in-app purchase*. Kemudian untuk menunjang teori utama, penulis menggunakan teori pendukung berupa warna, tipografi, dan animasi 2D.

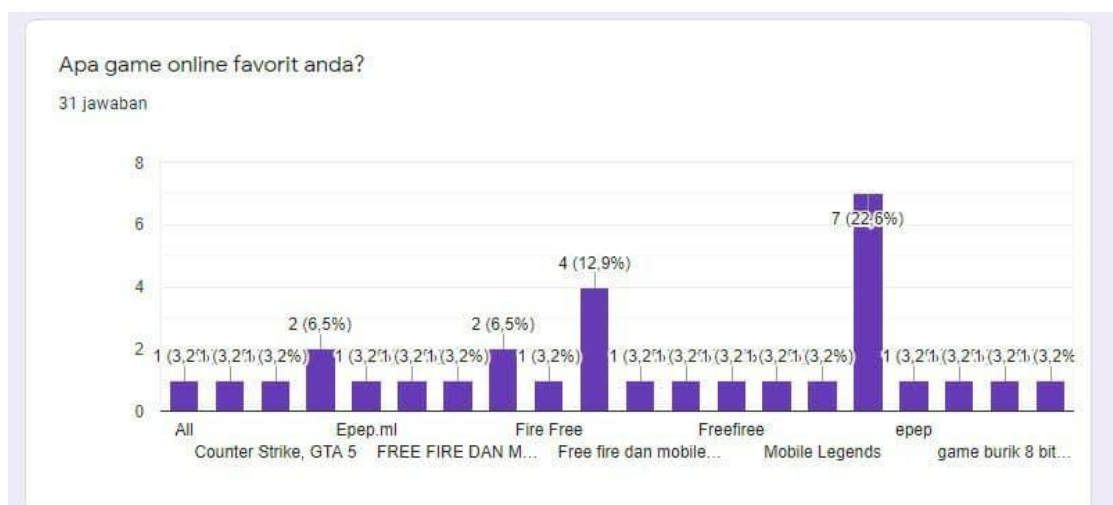
Metode Yang Digunakan

Penggunaan metode kuesioner sebagai pengumpulan data untuk pembuatan diagram lingkaran. Observasi diambil secara langsung terhadap anak yang melakukan kegiatan bermain game. Studi pustaka diambil dari jurnal dan berita sebagai pelengkap data agar akurat. Pra Produksi yaitu tahapan pembentukan ide dari pengumpulan data. Prdokusi dimana tahapan ini penulis melakukan pembentukan desain dan *motion graphic*. Pasca produksi dimana penulis melakukan final editing dari keseluruhan.

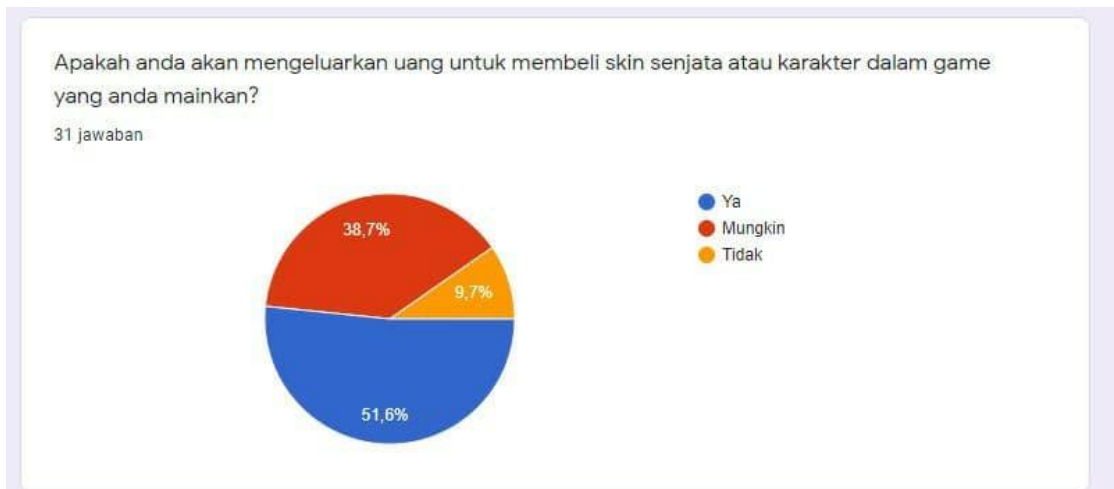
2.4 Metode Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan dinilai (responden). Melalui kuesioner, dapat diketahui keadaan diri, pengalaman, pengetahuan, sikap atau pendapat responden (Mania, 2017).



Gambar 2.2 Game yang Dimainkan



Gambar 2.3 Pembelian Item Game



Gambar 2.4 Rata-Rata Usia

dan penjelasannya

b. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2015).



Gambar 2.5 Seorang Anak Yang Bermain Game

Penulis memasukkan foto seorang anak yang sedang bermain dengan game hingga tertidur. Foto ini di ambil secara langsung oleh penulis.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan bentuk pencarian data secara tekstual berupa referensi terkait dengan apa yang dibutuhkan. Studi pustaka merupakan materi yang diperoleh dari buku, artikel ilmiah, jurnal, e-book, koran, internet

dan laporan yang relevan dengan topik untuk melengkapi data sesuai kebutuhan penelitian (Nazir, 2013).



Gambar 2.6 Sumber Berita

2.5 Hasil Yang Diharapkan

Perancangan *Motion Graphic* ini diharapkan bisa memberikan informasi dan edukasi lebih kepada masyarakat khususnya anak-anak

mengenai *in-app purchase* yang bisa dilakukan oleh anak tanpa sepengetahuan orang tua.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek

Dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan penelitian terhadap anak-anak yang suka bermain *game online*. Menanyakan bermacam hal mengenai game yang dimainkan. Pembelian di dalam aplikasi untuk kebutuhan *item*/barang yang diinginkan. Sebelum menulis laporan tugas akhir penulis melakukan beberapa kegiatan penelitian, diantaranya seperti kuesioner, observasi, dan studi pustaka untuk mendapatkan informasi umum tentang kegiatan pembelian *item* didalam *game online*.

3.1.2 Waktu Penelitian

Table 3.1 Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2021																							
		Bulan				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengumpulan Data																								

2	Pengerjaan Proposal																		
3	Ujian Proposal																		
4	Pra Produksi																		
5	Produksi																		
6	Pasca Produksi																		
7	Pengerjaan Laporan LTA																		
8	Pameran/Ujian																		

3.2 Jenis Data

Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

3.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dan bukan berasal dari data yang telah ada (S.Samsu, 2013). Penulis memperoleh data primer berupa hasil kuesioner dengan beberapa anak yang bermain game online. Dalam kuesioner tersebut penulis mendapatkan informasi mengenai game online apa yang mereka mainkan. Melakukan

pengamatan langsung terhadap anak yang bermain game online dan yang melakukan transaksi pembelian didalam game.

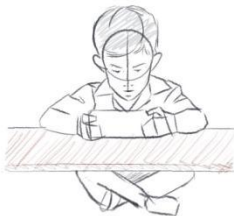
3.2.2 Data Sekunder


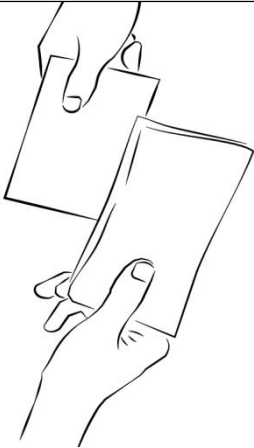
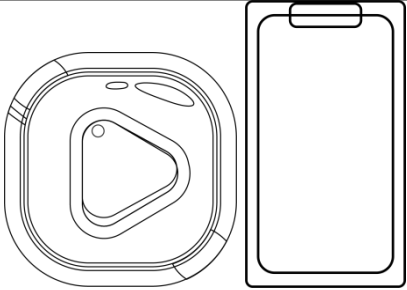
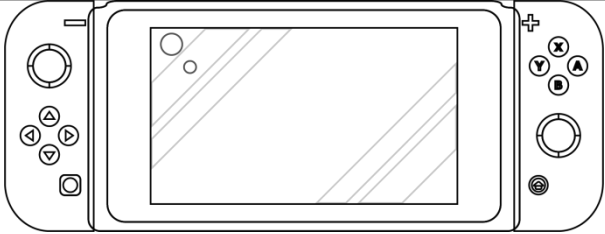
Data sekunder adalah data yang diperoleh dari orang lain yang telah didokumentasikan sehingga dapat digunakan orang lain (S.Samsu, 2013). Penulis menggunakan data sekunder berupa studi pustaka dan memanfaatkan Google sebagai tempat untuk memperoleh data dari beberapa penelitian-penelitian terdahulu dan para ahli yang terkait, untuk melengkapi data-data yang sudah penulis kumpulkan sebelumnya.

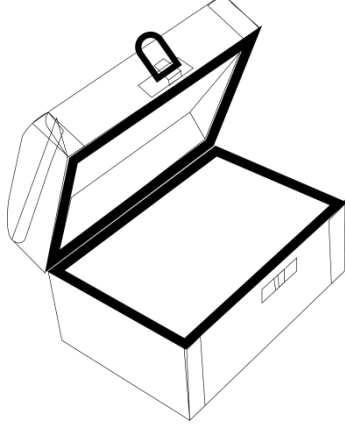
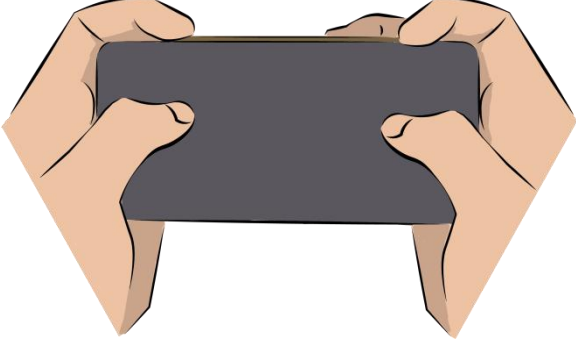

3.3 Teknik Perancangan



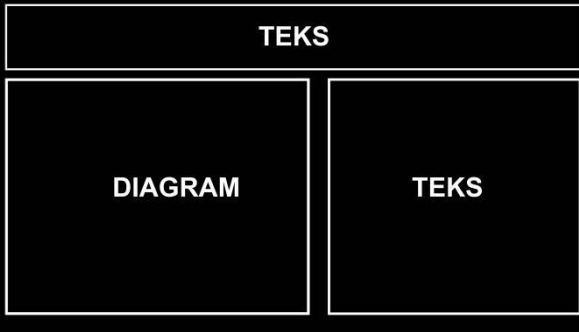

3.3.1 Konsep Visual


Pada tahapan ini bertujuan untuk menunjukkan konsep desain yang akan dirancang.

Gambar	Isi
	Seorang anak yang sedang fokus bermain samartphone.

	<p>Anak ketika smartphonenyya ingin diambil orangtua.</p>
	<p>Transaksi penukaran uang dengan voucher game yang dilakukan oleh seorang anak.</p>
	<p>Desain yang di gunakan di pembukaan.</p>
	<p>Desain pendukung game</p>

	<p>Desain item peti berlian.</p>
	<p>Tangan yang sedang memainkan ponsel.</p>
<p>Background</p> 	<p>Penataan layout awal untuk pembukaan motion graphic beserta desain.</p>

<p>Background</p> 	<p>Penataan isi teks yang ada di motion graphic. Hanya teks saja dan background.</p>
<p>Background</p> 	<p>Penyusunan teks beserta gambar pada motion graphic.</p>
<p>Background</p> 	<p>Penusunan diagram pada motion graphic beserta teks.</p>
<p>Background</p> 	<p>Penyusunan dari item desain yang telah dibuat dan teks dalam penjelasan gambar.</p>

 <p>Background</p> <p>TEKS</p> <p>GAMBAR</p>	<p>Penyusunan transaksi dari penukaran uang dengan voucher game dan teks arahan/himbaun kepada anak-anak.</p>
 <p>Background</p> <p>TEKS</p> <p>GAMBAR</p> <p>TEKS</p>	<p>Pada bagian ini sebagai penutup penulis menggunakan desain dari koin game dan teks yang teks.</p>

Gambar 3.1 : Konsep Desain

3.3.2 Konsep Motion Graphic

Motion graphic yang dirancang merupakan sebuah media untuk pengenalan *In-App Purchase game online*. Format ukuran *Motion Graphic* yang dibuat adalah 1920×1080 px (16:9) Penulis menggunakan format ini didasarkan karena format tersebut umum digunakan saat ini. *Motion Graphic* ini akan berisikan tentang *Game Online*, dan *In-App Purchase*.

3.3.3 Konsep Font

Jenis font yang akan digunakan adalah *Sans Serif*. *Sans Serif* sendiri merupakan jenis huruf yang memiliki ujung huruf yang tumpul. Penulis memilih jenis huruf ini karena jenis huruf ini memiliki kesan yang sederhana, efisien, modern, dan tegas. Font yang akan digunakan adalah *arial* huruf ini selain memiliki ciri geometris, juga memiliki sifat anggun dan bersih. Bentuk konstruksi geometris dari rupa huruf ini sering kali memberi makna mekanik dan font *retro game* yang dimana font ini sebagai cirikhas dari game.



Gambar 3.2 Arial Font



Gambar 3.3 Retro Game Font

3.3.4 Konsep Warna

Pada tahapan ini pemilihan konsep warna sangat penting. Penulis menggunakan elemen warna dingin dan panas agar memiliki keselarasan yang kuat untuk *design motion graphic*.



Gambar 3.4 Konsep Warna

Penjelasan penggunaan warna dingin dan panas agar warna tersebut tingkat keterbacaannya pada teks bahkan desain lebih kuat dan tersampaikan.

3.4. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang di bab sebelumnya, maka ruang lingkup dari penelitian ini meliputi proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan langsung, berita untuk dijadikan sebagai referensi, dan hasil akhir perancangan *motion graphic* tentang resiko *in-app purchase game online* oleh anak ke youtube.

3.5 Alat dan Bahan

Dalam proses pembuatan *motion graphic* ini penulis menggunakan alat dan bahan yang dapat menunjang pembuatan *motion graphic* tersebut. Di bawah ini merupakan beberapa alat dan bahan yang akan digunakan:

3.5.1 Alat

1. Laptop
2. *Software Adobe Illustrator CC*
3. *Software Adobe After Effect CC*
4. *Software Adobe Photoshop CS6*

3.5.2 Bahan

1. Sketsa desain item game

3.6 Tahap Pengerjaan

3.6.1 Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan tahapan penting dari sebuah produksi. Pada tahapan ini segala perencanaan dan persiapan produksi dimulai.

Tahapan ini sangat mempengaruhi tahapan produksi selanjutnya. Semakin baik pra-produksi maka semakin baik pula tahap produksinya (Yusuf, 2016).

Pada tahapan ini penulis menyiapkan data tentang *In-App Purchase*, arah berjalannya cerita pada *Motion Graphic*. Pada pra-produksi juga penulis menyiapkan alat dalam proses pembuatan *Motion Graphic*. Seperti laptop sebagai hardware alat utama, adobe after effects cc, adobe illustrator sebagai software dalam proses pembuatan desain dan editing *Motion Graphic*.

3.6.2 Produksi

Pada tahap ini penulis mulai membentuk desain tampilan untuk *motion graphic* sesuai dengan konsep yang telah ditentukan, dan juga mendesain beberapa untuk media pendukung. Isi dari *motion graphic* ini akan menginformasikan tentang resiko *in-app purchase game online* oleh anak.

3.6.3 Pasca Produksi

Adapun aktifitas yang dilakukan penulis pada pasca produksi adalah berupa membagikan informasi mengenai resiko *in-app purchase game online* oleh anak berupa mengunggah video *motion graphic* ke *channel youtube*. Serta menyelenggarakan pameran untuk menyajikan hasil karya yang telah dibuat.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang di dapat dari laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Resiko *In-App Purchase* Game Online Oleh Anak” ini berupa *video motion graphic* yang berisikan beberapa point tentang pembelian item di dalam game resiko dari pembelian game tanpa sepengetahuan orang tua kurang lebih tiga menit.

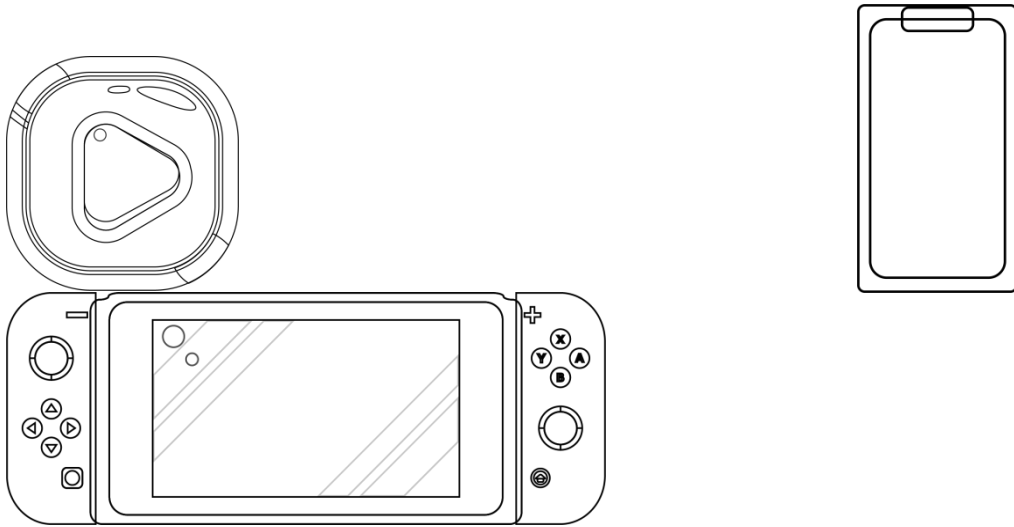
4.1.1 Hasil Pra Produksi

Hasil pra produksi disusun berdasarkan konsep visual yang telah di tulis.



Gambar 4.1 Perancangan Pembukaan

Perancangan storyboard pembukaan dengan menggunakan font *arial narrow bold* dengan ditambah desain item yang telah dirancang dan penulis menambahkan efek transisi.

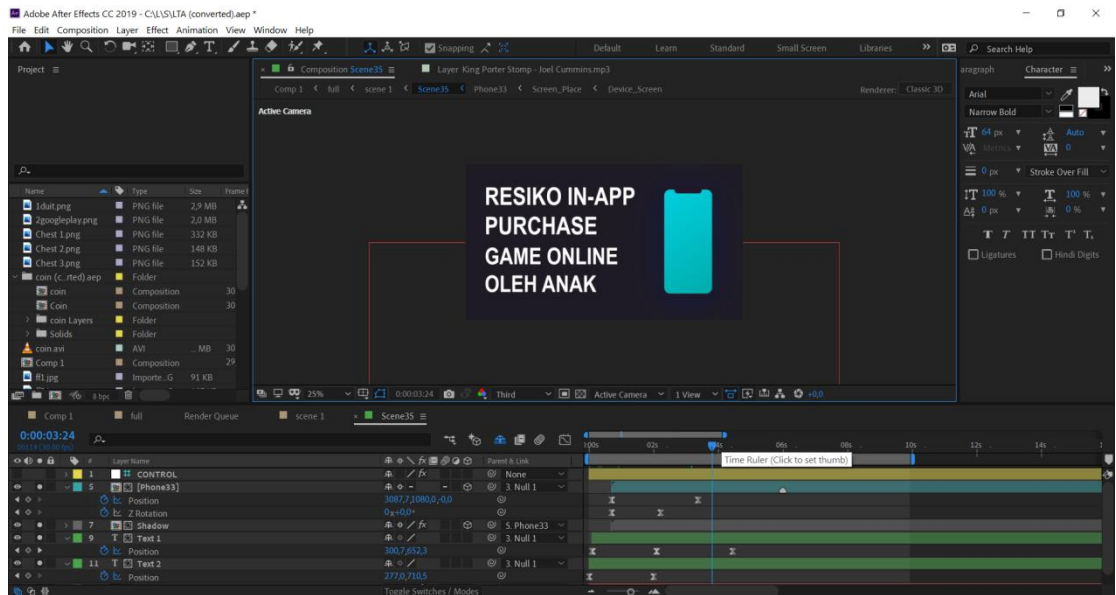


Gambar 4.2 Desain Item

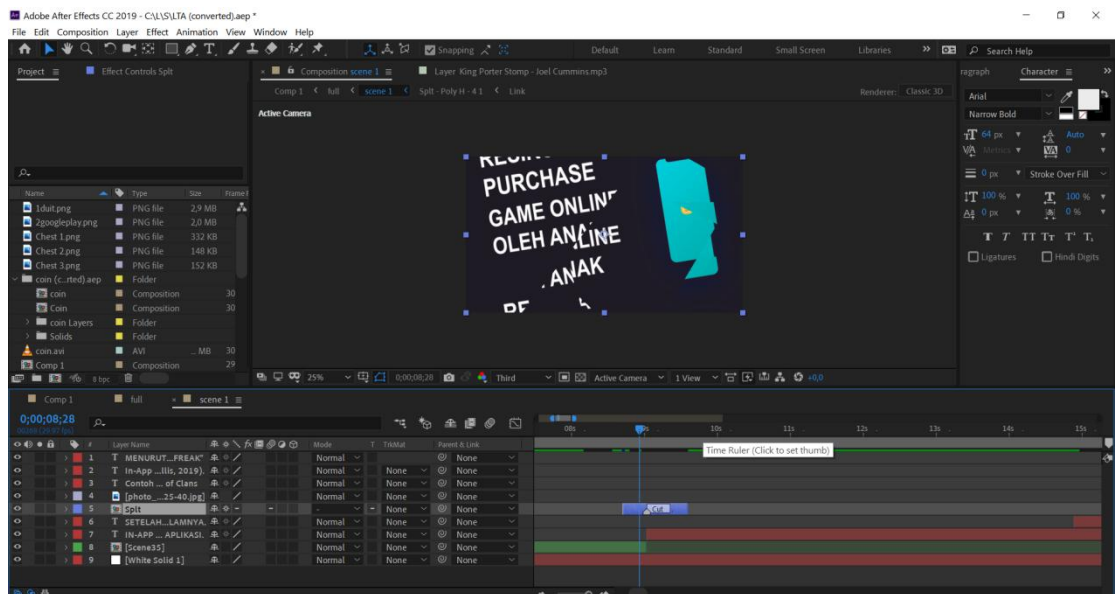
Penulis memasukkan desain item yang telah dibuat ke dalam *motion graphic* yang sedang di baut. Penggunaan desain item akan sesuai dengan konsep storyboard yang telah disusun di konsep visual.

4.1.2 Hasil Produksi

Prancangan *motion graphic* ini menggunakan software adobe after effect. Dibawah ini merupakan hasil dari pengerjaan.

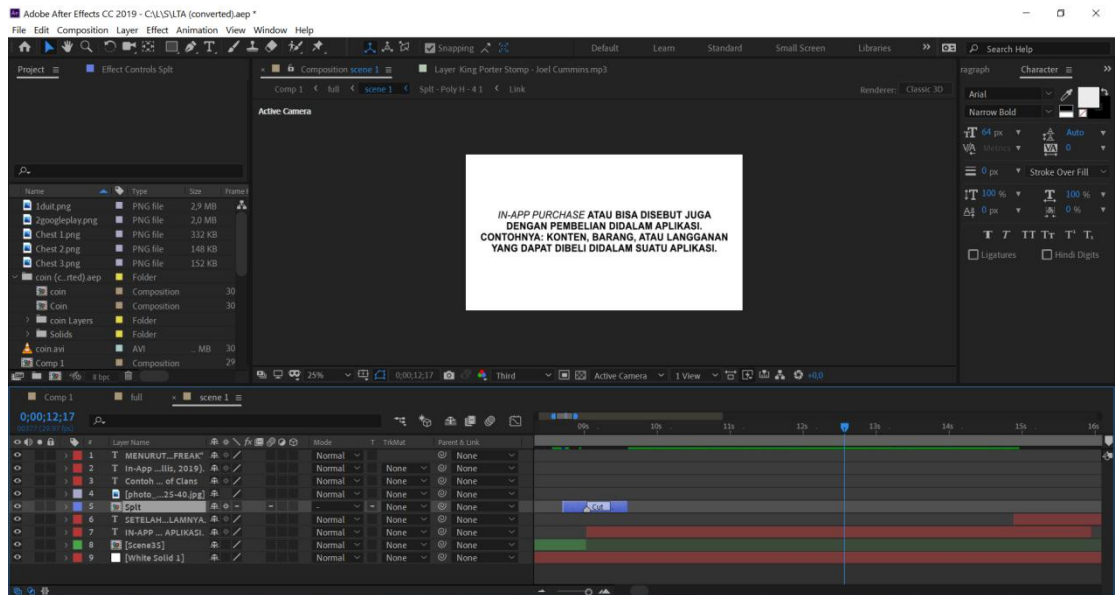


Gambar 4.3 Halaman Depan

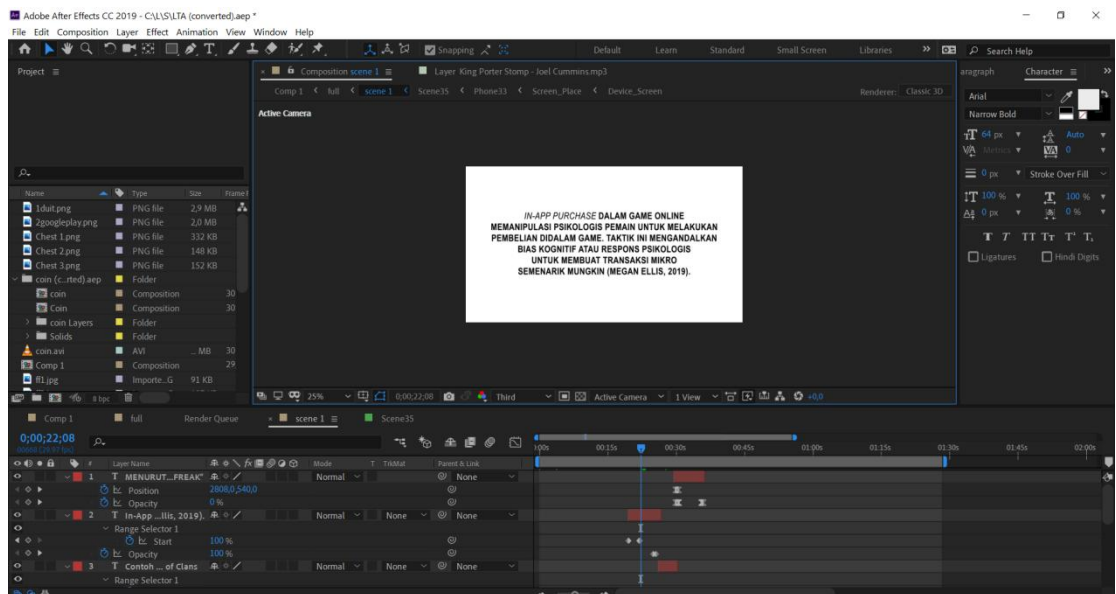


Gambar 4.4 Transisi

Pada bagian ini berupa halaman dari judul yang menggunakan font *arial narrow bold* dan penulis memberi tambahan efek pada teks dan gambar serta transisi untuk perpindahan halaman selanjutnya

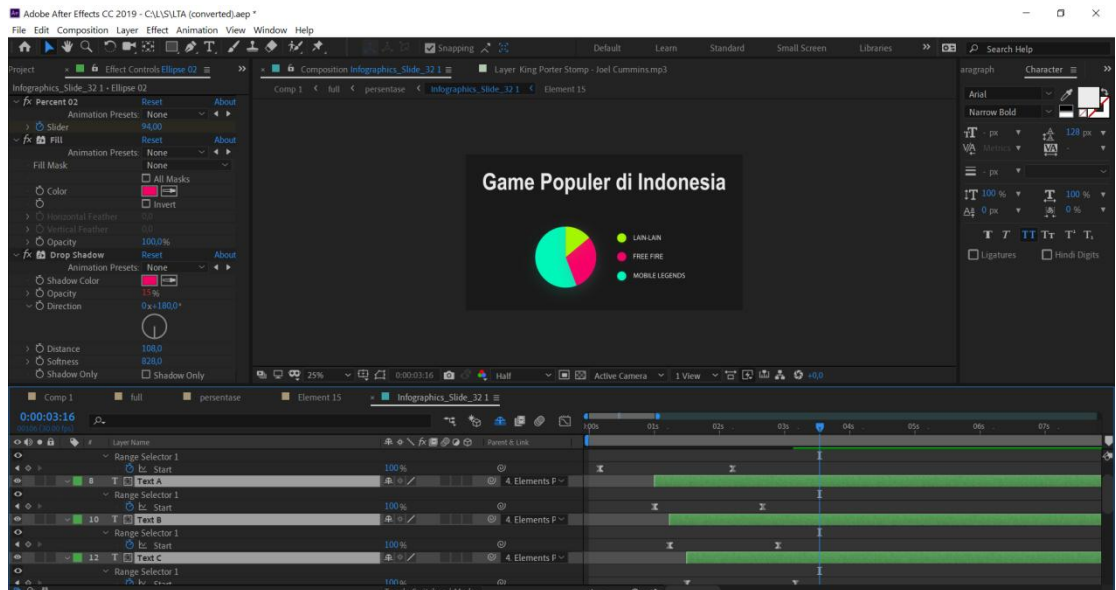


Gambar 4.5 Isi Tentang *In-App Purchase*



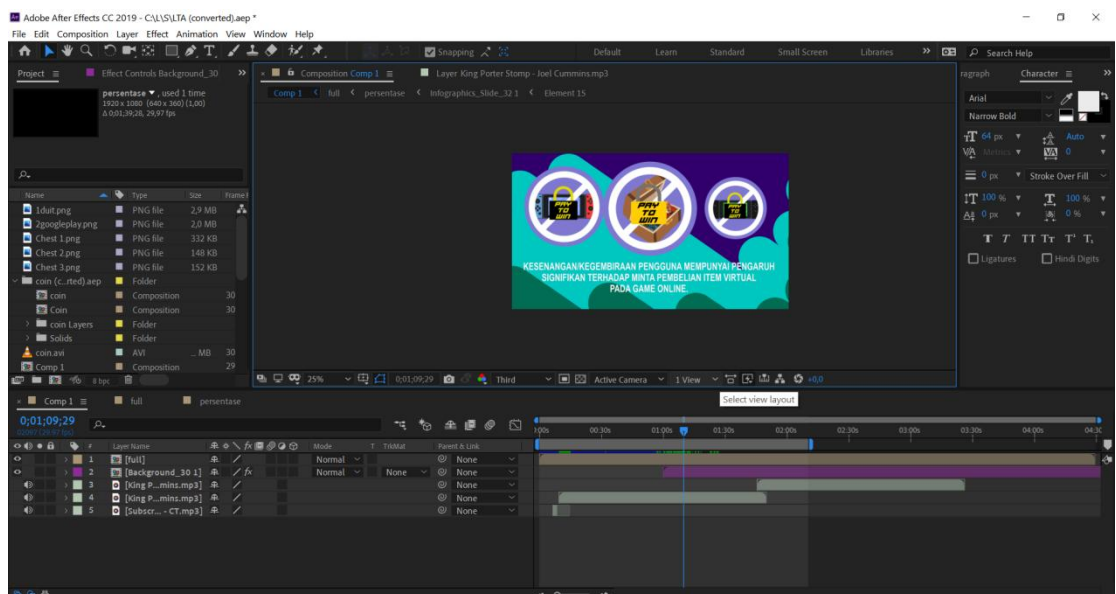
Gambar 4.6 Isi Tentang *In-App Purchase Dalam Game Online*

Penulis menerangkan tentang *in-app purchase* game online dengan desain yang sederhana berupa teks pada tampilan ini menggunakan font *arial narrow bold* dan warna putih sebagai background.

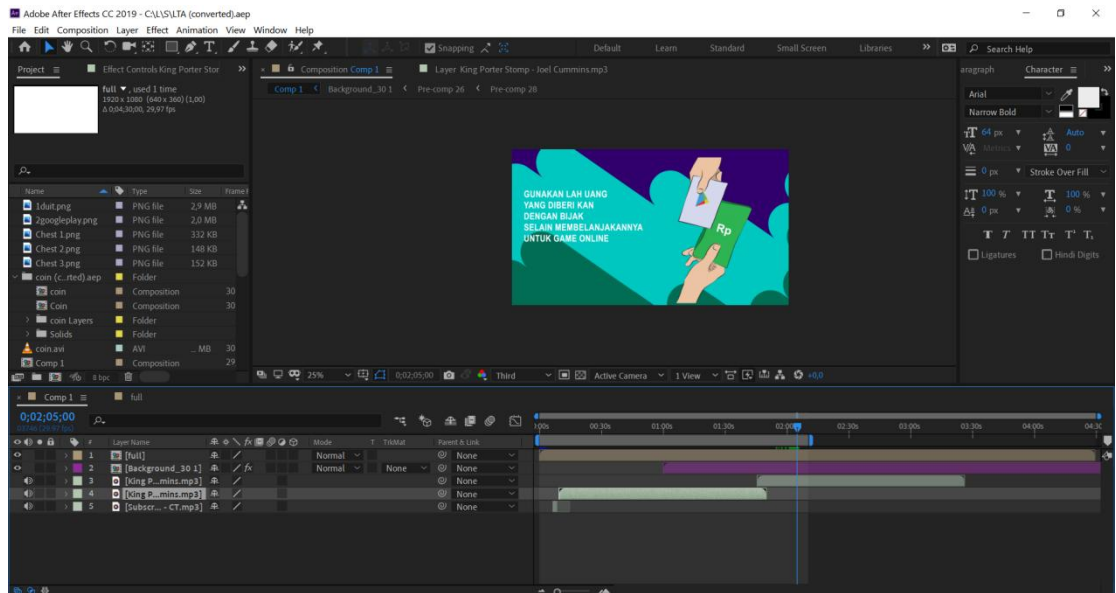


Gambar 4.7 Pembuatan Persentase

Pada bagian ini penulis membuat perancangan persentase informasi mengenai game populer, usia dan pembelian item pada bagian ini dengan font *arial narrow bold*. Pembuat persentase ini penulis mengambil sumber dari kuesioner yang telah di bagikan ke beberapa anak yang bermain game.

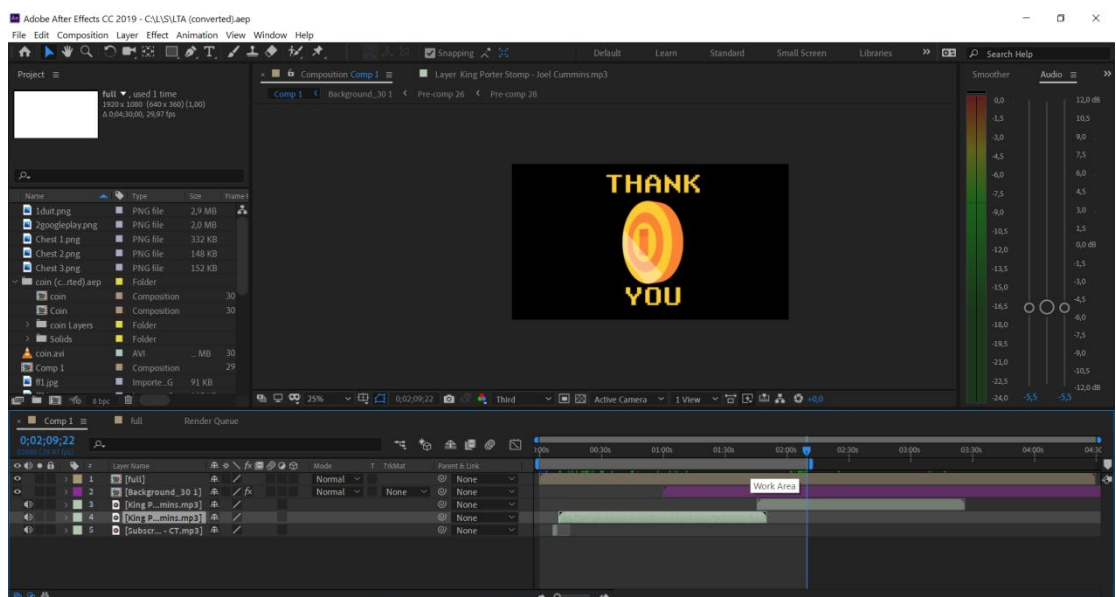


Gambar 4.8 Desain Item Virtual

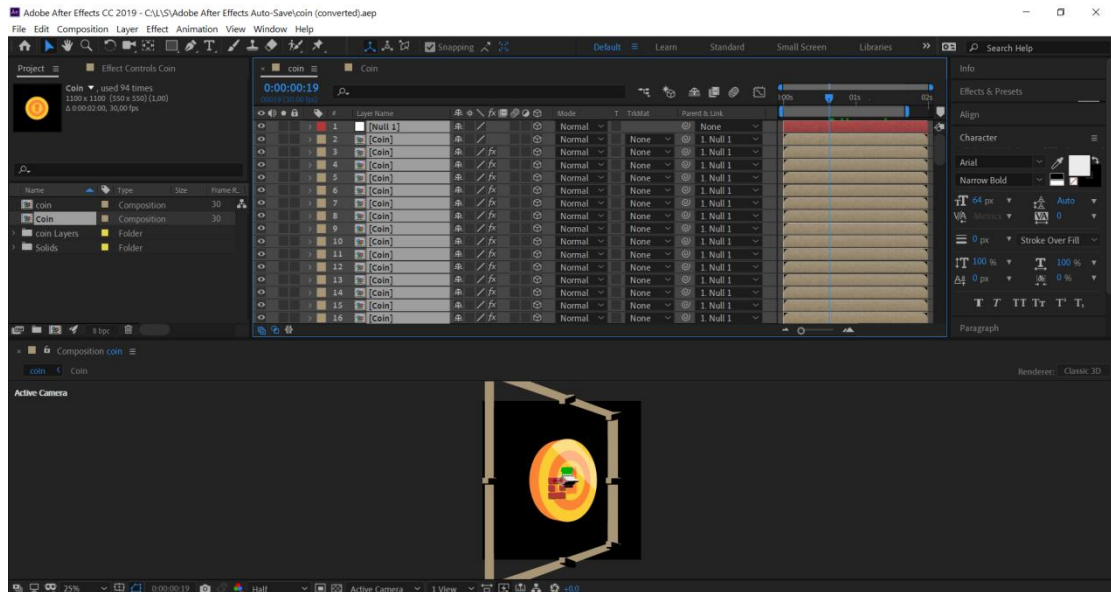


Gambar 4.9 Desain Penukaraan Uang Dengan Voucher Game

Pada gambar tersebut menjelaskan tentang kesenangan item virtual, seorang anak yang melakukan transaksi pembelian, desain tangan yang sedang melakukan transaksi penukaran uang dengan voucher game uang serta teks arahan untuk menggunakan uang dengan lebih bijak lagi. Penulis menggunakan font *arial narrow bold* pada penulisan teks tersebut.



Gambar 4.10 Penutup



Gambar 4.11 Pembutan Penutup

Pada bagian akhir penulis menambahkan dan koin 3d game sebagai penutup dan font dari *retro game* agar *motion graphic* ini memiliki kesan dari game itu tersendiri.

4.1.3 Hasil Pasca Produksi

Hasil dari pasca produksi tugas akhir *motion graphic* yang berjudul "Perancangan *Motion Graphic* Tentang Resiko *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak" penulis membagikan informasi ini ke media internet seperti youtube.

4.2 Pembahasan

Pada pembuatan *motion graphic* ini, penulis menambahkan semua elemen yang diperlukan seperti audio sebagai background musik dari *motion graphic* ini.

Selanjutnya ditahap pembuatan *motion graphic* ini penulis mendapatkan masalah saat pembuatan di after effect yang dimana selalu lag saat preview video, crash saat pembuat motion dan membuat file tidak tersimpan dan yang terakhir crash saat melakukan rendering



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan perancangan *motion graphic* “Resiko *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak” yang telah dirancang, maka penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyampaian informasi dalam bentuk *motion graphic* cukup inovatif dalam resiko *in-app purchase game online* oleh anak, karena *motion graphic* tidak hanya menampilkan visual yang menarik tapi juga terdapat audio.
2. Hasil yang telah tercapai dalam laporan ini berupa *motion graphic* “Resiko *In- App Purchase Game Online* Oleh Anak”, yang membahas mengenai pembelian item didalam game online, resiko yang dapat ditimbulkan.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan *motion graphic* “Resiko *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak” adapun saran yang terkait dengan penelitian ini sebagai berikut:


1. *Motion graphic* ini masih ada kekurangan dalam segi desain bahkan penyampainnya. Penulis mengharapkan kedepannya penelitian ini dapat lebih baik lagi dalam segala aspek.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pendukung untuk riset, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Yunita, Sandi Prasetyaningsih, and Condra Antoni. 2019. “*Analisis Dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Dengan Metode Semiotika Peirce.*” *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi.*
- Arianto, Arianto, and Tuti - Bahfiarti. 2020. “*Pemahaman Dampak Game Online Pada Anak-Anak Nelayan Di Kota Makassar.*” *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi.*
- Aswan, Rifki. 2017. “*Kajian Strategi Visual Pada Media Promosi Motion Graphic Stasiun Penyedia Listrik Umum*”.
- Kusumawardani, Syahrul Perdana. 2015. “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans Pada Clan Indo Spirit).*” *AntroUnairdotNet*
- Nazir, M. *Metode Penelitian.* No. 93. Bogor: Ghalia Indonesia. 2013.
- Novrialdy, Eryzal, and Rozi Atyarizal. 2019. “*Online Game Addiction in Adolescent: What Should School Counselor Do?*” *Jurnal Konseling Dan Pendidikan.*
- Nugraha, Dhanu Dwi. 2019. “*UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.*” *Computers in Human Behavior.*

- Pasha, Muhammad Gani. n.d. *“Perancangan Motion Graphic Pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur Melalui Animasi 2D.”*
- Pravitasari, I S. 2019. *“Perancangan Komunikasi Visual Motion Graphic Bahaya Gadget Bagi Anak.”*
- Putra, Kristyannanda Aprilia. 2017. *“Penciptaan Animasi Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat Penciptaan Animasi Motion Graphic Upt Perpustakaan ISI Yogyakarta.”*
- Rohman, Khabibur. 2019. *“Agresifitas Anak Kecanduan Game Online.” Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak.*
- Santoso dan Purnomo. 2017. *“Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja.” Humaniora.*
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. *“Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak.” Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan.*
- Suplig, Maurice Andrew. 2017. *“Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar.” Jurnal Jaffray.*
- Yulius, Rina. 2017. *“Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian Item Virtual Pada Game Online.” Journal of Animation & Games Studies.*

HALAMAN LAMPIRAN

	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA
Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-043	Institusi : POLTEK PALCOMTECH

Kepada Yth. **Desain Komunikasi Visual**
 Ka. Prodi
 di tempat. Palembang, 23 Juni 2021

Dengan hormat,
 Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	061180009	Oktaviazi Barkah	3,58	6	Pagi	088286766961
2.	061180028	Van Damme Restu Pradana	3,29	6	Pagi	089604463955
3.						



* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik :
 Desain Multimedia

Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :

1. Objek Penelitian
2. Apa yang akan diteliti dari objek
3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan
4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian



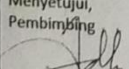

Rekomendasi Nama Pembimbing :

Menyetujui, Pembantu Direktur 1,  Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom	Mengetahui, Ka. Prodi. <u>Desain Komunikasi Visual</u>  Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom
--	--

Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):

1. Perancangan Motion Graphic Tentang In-App Purchase Game Online Oleh Anak
2. Motion Graphic Design About In-App Purchase Online Games Risk By Children

Diusulkan judul nomor :















Pemohon, Mahasiswa 1,  Oktaviazi Barkah	Mahasiswa 2,  Van Damme Restu Pradana	Mahasiswa 3, _____
Menyetujui, Pembimbing  Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom	Mengetahui, Ka. Prodi <u>Desain Komunikasi Visual</u>  Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom	Mengesahkan Pembantu Direktur 1 _____

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
 - Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif

Document Ref. L4GGK-SAMDK-ZDSGW-70UPS
Page 1 of 1

	FORMULIR				
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR POLITEKNIK				
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-046	Institusi Tahun Akademik	: POLTEK PALCOMTECH : 2021			
NO	NPM	Nama	Prodi	Semester	No HP / Telp
1	061180009	Oktaviani Berkah	Desain Komunikasi Visual	6	08286766961
2	061180028	Nin Dharma Restu Pradana	Desain Komunikasi Visual	6	089604463955
3					

Judul LTA :

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	18 Maret 2021		Pengajuan Judul Laporan Tugas Akhir	
2	25 Maret 2021		Rivisi Judul Tugas Akhir	
3	1 April 2021		Membahas Buku Panduan Penulisan Laporan Tugas Akhir	
4	5 April 2021		Proposal Bab 1	
5	29 April 2021		Zoom Membahas Proposal Bab 3	
6	20 Mei 2021		Rivisi Proposal Bab 3	
7	27 Mei 2021		Laporan Proposal Bab 4	
8	3 Juni 2021		Penggantian Judul Laporan Tugas Akhir	
9	10 Juni 2021		Rivisi Proposal Bab 1-2	
10	17 Juni 2021		Laporan Proposal Bab 3-4	
11	24 Juni 2021		Revisi Laporan Proposal Bab 3-4	
12	1 Juli 2021		Laporan Tugas Akhir Bab 1-2	
13	8 Juli 2021		Revisi Laporan Tugas Akhir Bab 1-2	
14	22 Juli 2021		ACC Ujian Akhir	

Palembang,
Dosen Pembimbing


Eka Prasetya Adhy
Sugara S.T.,M.Kom

SURAT PERNYATAAN UJIAN LTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Okta Wisai Barkah
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang...../ 26 Oktober 2000
Prodi : Pesain Komunikasi Visual
NPM : 061180009
Semester : 6
No. Telp/Hp : 088286266361
Alamat : Restorasi Ujung, Jln. Cahya Kreati RT 73, Plaju

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. LTA ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan LTA berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian LTA adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari LTA berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, ..., hari 21 Juni 2021

Yang menyatakan,



**SURAT PERNYATAAN
UJIAN LTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Van Damme R.P
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang / 28 November 2000
Prodi : DKV
NPM : 061180028
Semester : 6
No. Telp/Hp : 0895621105853
Alamat : Jl. Mayor Laut Wiratno Komp. TNI-AL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. LTA ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan LTA berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian LTA adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari LTA berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 26 Juli 2021

Yang menyatakan,






	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL POLTEK
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-127	Institusi : POLTEK PALCOMTECH

**Revisi Ujian Proposal LTA
Mahasiswa Politeknik PalComTech**

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
Tanggal Pelaksanaan : 23 Juni 2021

Judul Proposal LTA : Perancangan *Motion Graphic* Tentang *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak

No	NPM	Nama	Semester
1	061180009	Oktaviazi Barkah	6
2	061180028	Van Damme Restu Pradana	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
	Tata tulis dirapikan, kalimat diperbaiki Daftar Pustaka sesuaikan dengan panduan Pada latar belakang tidak jelas masalah yg menjadi latar belakang pemilihan judul Teknik pengumpulan data diperjelas	Adelin, S.t., M.Kom	
	Perbaiki Tata tulis Konsep diperjelas dan dirinci	Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn	
	Perbaiki Tata tulis Daftar Pustaka sesuaikan	Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.	

Perubahan Judul LTA : Perancangan *Motion Graphic* Tentang Resiko *In-App Purchase Game Online* Oleh Anak

Motion Graphic Design About In-App Purchase Online Game Risks By Children
Game

Palembang, 23 Juni 2021
Ketua Program Studi,



Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.

	FORMULIR REVISI UJIAN LTA POLTEK
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-055	Institusi : POLTEK PALCOMTECH




**Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Politeknik PalComTech**

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
 Topik LTA : Desain Multimedia
 Ujian ke- : I (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : 07 Juli 2021

Judul LTA : Perancangan Motion Graphic Tentang Resiko Inn-App Purchase Game Online Oleh Anak.

No	NPM	Nama	Semester
1	061180009	Oktaviazi Barkah	VI (Enam)
2	061180028	Van Damme Restu Pradana	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Pada latar belakang tidak jelas masalah yg menjadi latar belakang pemilihan judul	Adelin, S.T., M.Kom.	
1	Perbaiki semua bagian tata tulis sesuai panduan bagian cara mengutip, penggunaan bahasa asing, penggunaan huruf, penulisan daftar pustaka, perhatikan kat-kata yg salah tulis atau kurang huruf, Lengkapi lampiran	Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn	
2	Pembahasan karya diperjelas		
1	Perbaiki Tata tulis	Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.	

Palembang, 07 Agustus 2021
Ketua Program Studi,



Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.