PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI BAHAYA SISTEM *GACHA* DALAM GAME ONLINE BAGI ANAK REMAJA DI KOTA JAKARTA

Muhammad Abi Rafdi[1] , Sri Soedewi[2] dan Idhar Resmadi[3]
[1,2,3]S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang,
Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
abirafdi@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id[3]

Abstrak : Perkembangan teknologi menciptakan sebuah hiburan baru bernama Video game dengan menggunakan jaringan internet yang dikenal sebagai game online yang menggunakan *gacha* pada sistem mictotransaction didalamnya. Kurangnya wawasan mengenai sistem *gacha* pada game online membuat remaja sering melakukan *gacha* secara berlebihan untuk mendapatkan barang virtual yang tidak pasti sehingga dapat mengganggu finansial serta mental anak remaja. Tugas akhir ini akan memaparkan proses perancangan *motion graphic* ini, dari pengumpulan data kualitatif, analisis matriks, hingga pembuatan konsep desain seperti pemilihan visual yang akan digunakan dan narasi didalamnya. Diharapkan dengan perancangan *motion graphic* ini, anak remaja akan mengenal bahaya dari *gacha* yang berlebihan pada game online.
Kata Kunci: Animasi, *Motion graphic*, Adiksi, *Gacha*, Game Online

Abstract (11 pt): *Technological developments have also created a new entertaiment named video game using the internet network, known as an online game that uses gacha in the mictotransaction system in it. Lack of insight into the gacha system in online games makes teenagers often do gacha excessively to get uncertain virtual goods so that it can interfere financially and mentally for teenagers. This final project will describe the process of designing this motion graphic, from collecting qualitative data, matrix analysis, to making design concepts such as selecting the visuals to be used and the narration in it. It is hoped that with this motion graphic design, teenagers will recognize the dangers of excessive gacha in online games.*
Keywords: *Animation, Motion graphic, Addiction, Gacha, Online Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menciptakan sebuah sarana hiburan baru yaitu sebuah video game dengan menggunakan jaringan internet yang dikenal sebagai game online. Game online berkembang pesat dan diminati oleh berbagai kalangan, khususnya anak muda, karena fleksibilitas permainan yang dapat dimainkan oleh puluhan orang secara bersamaan dari lokasi yang berbeda (*multiplayer*). Kecintaan remaja untuk bermain game online menguntungkan bagi sisi industri. Namun, meski menguntungkan pasar, bermain game online dinilai kurang menguntungkan bagi remaja. Didalam disertasi dr.Kristiana Siste, SpKJ, dari penelitian sebanyak 202 subjek Sebanyak 31,4 % remaja di Jakarta mengalami kecanduan internet. Ia juga menerangkan bahwa anak kecanduan internet terutama pada game online. Ada beberapa alasan anak menyenangi game online yaitu pertama, anak bisa memilih karakternya sendiri. Kedua, didalam game dia dapat berkompetisi dengan orang lain untuk mendapatkan rasa kemenangan. Ketiga, didalam game online, ia dapat mendapatkan reward (Sulaiman, 2019). Remaja sering bermain game online secara berlebihan sehingga menimbulkan berbagai masalah mental, fisik, akademik dan sosial.

Selain itu, perkembangan teknologi memungkinkan individu untuk menghabiskan uang di dunia nyata untuk mendapatkan barang yang tersedia secara virtual seperti aksesoris game online dan peralatan khusus. Hal ini juga dikenal sebagai microtransaction. Di masa sekarang, berbagai game seperti Mobile Legend Bang Bang (MLBB), PUBG, serta Free Fire juga menerapkan sistem yang mirip dengan *lucky draw* didalam game online dengan menggunakan microtransaction didalamnya yang sering disebut dengan *Gacha*. Pemain dapat menggunakan, untuk memenangkan item game

berharga dengan beberapa cara. *Gacha* dapat dimainkan secara gratis, namun untuk menambah kemungkinan mendapatkan item game yang sangat langka atau berharga, pemain juga dapat mengeluarkan uang didunia nyata untuk membeli uang virtual di dalam game online. Berbeda dari perjudian, pemain tidak dapat memperoleh uang nyata sebagai hadiah dari permainan tersebut. Namun, persepsi bahwa kita dapat memperoleh item langka dan spesial, seperti senjata atau kartu kuat dari *Gacha* bisa serupa dengan mendapatkan hadiah uang besar dalam perjudian. Apalagi pemain bisa mencari sensasi "kemenangan" dengan membayar jumlah uang yang semakin besar. Oleh karena itu, *Gacha* dapat disamakan dengan perjudian atau roulette karena mewakili lotere dalam konteks permainan, dan sering disebut sebagai gambling simulation yang dapat menyebabkan adiksi.

Co-Founder & Chief Marketing Officer EVOS E-sports, Michael Wijaya menjelaskan bahwa sebanyak 67,96% pemain di Indonesia menghabiskan kurang dari Rp 100.000 untuk satu transaksi. Kemudian, sebanyak 27,31% mengeluarkan uang Rp 100.000 – Rp 300.000 dan sisa 4,72% menghabiskan lebih dari Rp 300.000 (Fauzi, 2021).

Berdasarkan latar belakang diharapkan remaja di Indonesia terutama di kota Jakarta untuk dapat teredukasi dengan dirancangnya *motion graphic* mengenai bahaya sistem *Gacha* dalam game online bagi anak remaja.

KAJIAN PUSTAKA

Motion Graphic

Motion graphic merupakan sebuah alat untung mendongeng dengan menggunakan ilusi gambar yang menciptakan sebuah gerakan. Geraknya dikoreografikan sedemikian rupa untuk memberikan pengetahuan, mengomunikasikan informasi,

menyampaikan emosi, dan mengekspresikan keindahan estetika murni (Krasner, 2008)

Motion Literacy

Motion literacy merupakan tindakan untuk mencoba memahami bagaimana sebuah *motion* dapat digunakan untuk berkomunikasi lebih efektif (Krasner, 2008). Terdapat empat komponen mendasar dari sebuah pergerakan desain didalam *Motion graphic* yang digunakan untuk memberikan pesan yang meyakinkan dan bermakna. Empat komponen tersebut diantaranya:

a. *The Language of Motion*
b. *Spatial Considerations*
c. *Temporal Considerations*
d. *Coordinating Movement*

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi daya kreatif yang diterapkan pada macam-macam media visual dengan menggunakan elemen desain grafis seperti gambar, teks, warna, tata letak, dan komposisi. Tujuan dari hal ini dilakukan adalah untuk menyampaikan pesan *visual*, *audio* dan *audiovisual* kepada khalayak sasaran (Tinarbuko, 2015).

Warna

Warna merupakan fenomena diterimanya sebuah getaran atau gelombang oleh indra visual. Warna secara objektif/fisik dapat didefinisikan sebagai cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra visual (Sanyoto & Widada, 2009). warna memiliki peran penting dalam sebuah visual dan desain karena warna mampu untuk menciptakan suasana hati, melambangkan ide, dan mengekspresikan emosi

sehingga dapat menekankan makna pesan dan membedakan pesan satu dengan yang lainnya (Dwiputri & Swasty, 2019). Contohnya adalah dengan menggunakan warna yang cerah kita dapat membangun semangat serta membangkitkan mood yang baik kepada audiens yang melihatnya (Hardini & Rahman, 2018)

Layout

Layout merupakan penataan elemen desain pada suatu panel didalam sebuah media untuk membantu menyampaikan sebuah konsep atau pesan. Pada saat membuat sebuah *layout*, dibutuhkan prinsip dasar *layout* (Rustan, 2009).

Tipografi

Tipografi merupakan bidang keilmuan yang mempelajari huruf secara mendetail. Tipografi didalam desain grafis merupakan salah satu bidang keilmuan yang memiliki kaitan dengan bidang ilmu lain seperti komunikasi, teknologi, dan psikologi (Rustan, 2011). Selain itu, (Kusrianto, 2013) juga berpendapat bahwa tipografi merupakan bidang ilmu untuk menciptakan atau menyusun huruf yang digunakan sebagai sarana penyampaian sebuah pesan melalui bentuk visual yang tersedia untuk umum melalui perantara cetak dan non-cetak.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan pada tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Metode ini menggunakan cara pengumpulan data melalui observasi, studi Pustaka, dan wawancara secara langsung. Hasil yang didapatkan dari tahap analisis akan digunakan sebagai referensi bentuk media informatif yang dapat diterima oleh target sasaran.

Observasi

Secara umum, konsep observasi adalah suatu metode pengumpulan informasi yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang dijadikan objek pengamatan (Muljono & Djaali, 2008). Metode observasi dilakukan dengan mengamati tempat tinggal pemain game *gacha* serta mengamati video dokumenter CNA Insider yang berjudul "*How Young Gamers Are Turning Into Gamblers- Loot Box Danger Parents Should Know*"

Studi Pustaka

Studi pustaka adalah studi mengenai berbagai buku referensi dan temuan sebelumnya yang berhubungan, untuk dijadikan sebagai landasan teori untuk masalah yang diteliti (Sarwono, 2006). Dalam penelitian ini, metode studi Pustaka yang digunakan adalah buku teori *Motion graphic Design Applied History and Aesthetics* oleh Jon Krasner, buku teori Surianto Rustan yang berjudul Layout dan Penerapannya serta Font dan Tipografi, dan buku Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global oleh Sumbo Tinarbuko.

Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan mewawancarai narasumber yang berprofesi sebagai dosen psikologi serta pemain game dengan sistem *gacha*.

a. Wawancara dilakukan dengan Ni Putu Eka Chandra Udayani, yang berprofesi sebagai dosen psikologi
b. Wawancara dilakukan dengan Athala Farrel dan Hendy Dipontano, selaku pemain game dengan sistem *gacha*

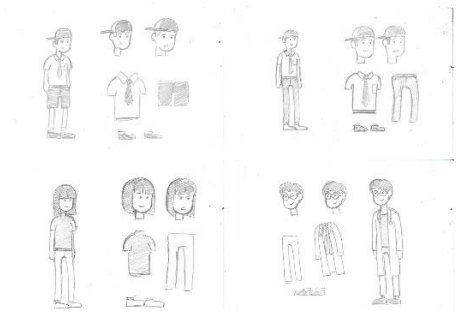
HASIL DAN DISKUSI

Perancangan *motion graphic* ini dilakukan berdasarkan data-data yang telah diambil dan disusun sesuai dengan target audiens yaitu anak remaja usia 12-18 tahun. Data diperoleh berdasarkan fenomena yang terjadi yaitu bahaya dari game online yang menggunakan sistem *gacha* dalam *microtransaction*. Pesan yang ingin disampaikan melalui *motion graphic* ini adalah memberikan wawasan mengenai bahaya dari sistem *gacha* pada *game online* yang dapat menimbulkan adiksi pada anak remaja. Pesan tersebut akan disampaikan dengan menggunakan ilustrasi serta narasi yang baik melalui motion graphic.

Motion graphic ini menggunakan konsep *video explainer* yaitu video animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton memahami informasi yang ingin disampaikan. Isi dari *motion graphic* tidak hanya menjelaskan definisi dari *gacha* melainkan penjelasan lain seperti sejarah dari *gacha*, cara kerja dari *gacha*, serta bahaya dari *gacha* jika kita mulai kecanduan. Informasi akan disampaikan dengan menggunakan visual bentuk 2D dengan penggayaan *flat design* dengan warna yang diatur sehingga audiens dapat mengenali bentuk objek hanya dengan perbedaan warna objek visual, ditambah dengan penyampaian informasi melalui narasi, sehingga penonton dapat lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

Desain Karakter

Desain Karakter didalam *motion graphic* ini disesuaikan dengan data perancangan ini. Desain terdiri dari anak SD dan SMP, serta karakter tambahan yaitu ibu dari anak, dokter, serta teman dari anak SD.



Gambar 1 Sketsa Awal Karakter
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

Gambar 2 Desain Akhir Karakter
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

Desain Logo

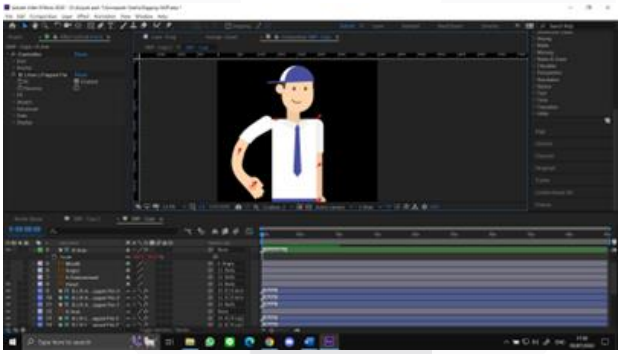
Desain Logo didalam *motion graphic* ini disesuaikan dengan data perancangan ini. Desain terdiri dari anak SD dan SMP, serta karakter tambahan yaitu ibu dari anak, dokter, serta teman dari anak SD.

Gambar 3 Sketsa Logo Beware of *Gacha*
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

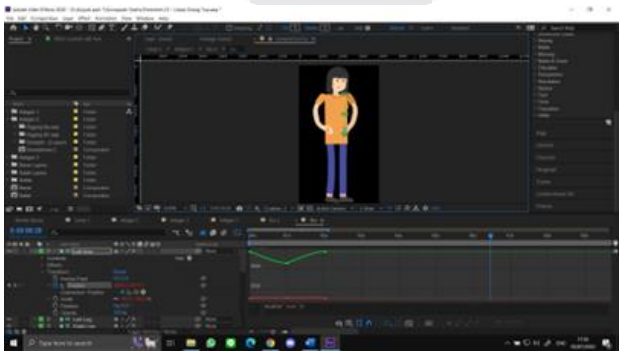
Gambar 4 Logo Beware of *Gacha*
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

Perancangan *Motion Graphic*

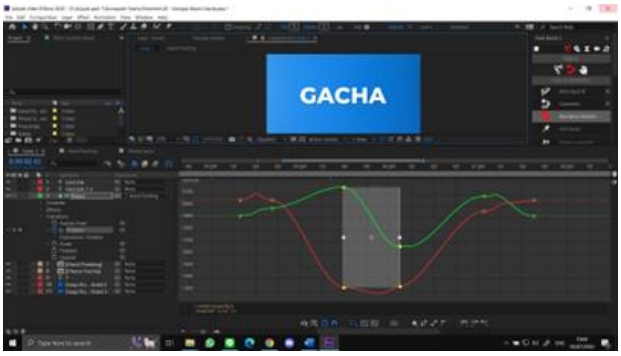
Perancangan video *motion graphic* dilakukan dengan membuat video animasi sederhana yang menjelaskan pengertian mengenai sistem *gacha* serta dampak yang dapat terjadi jika melakukan *gacha* secara terus menerus.



Gambar 5 Proses Rigging
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi



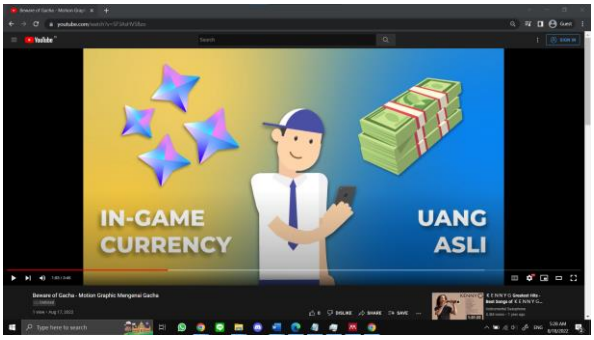
Gambar 6 Proses Animating
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi



Gambar 7 Graph Editor
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

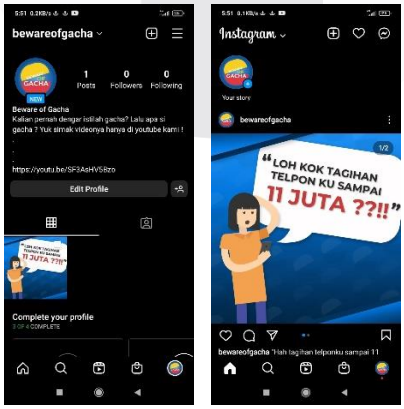
Hasil Akhir

a. Media Utama



Gambar 8 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

b. Media Pendukung



Gambar 9 Media Pendukung
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

c. Merchandise

Gambar 10 Mockup Baju dan Totebag
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

Gambar 11 Stiker dan Gantungan Kunci
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

Gambar 12 Mockup Mousepad
Sumber : Dokumentasi Muhammad Abi Rafdi

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan *motion graphic* mengenai bahaya sistem *gacha* dalam game online bagi anak remaja di kota Jakarta ini, dapat disimpulkan bahwa beberapa alasan dari pemain melakukan *Gacha* yaitu untuk

mendapatkan kostum untuk avatar mereka, karakter langka yang bersifat limited time untuk didapatkan, serta skin untuk mempercantik senjata mereka. Selain itu pemain terdorong untuk melakukan *gacha* untuk mendapatkan kepuasan ketika mendapatkan sesuatu yang langka dari *gacha* tersebut dikarenakan kemungkinan yang rendah untuk mendapatkan suatu item didalam game tersebut serta dikarenakan faktor teman dan urgensi dari game tersebut. Jika seseorang sering melakukan kegiatan *gacha* yang berlebihan, hal tersebut dapat menjadi adiksi yang dapat mengganggu finansial.

Dengan adanya perancangan *motion graphic* ini, diharapkan anak-anak dan remaja sebagai target audiens dapat tertarik untuk menonton dan memahami tentang bahaya dari dampak kecanduan terhadap game dengan sistem *gacha*.

DAFTAR PUSTAKA

Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital. *Journal of Visual Art and Design*, *11*(1), 35–44. https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.1.3

Fauzi, R. (2021). *Ternyata Segini Uang yang Dihabiskan Gamers Indonesia untuk Top Up*. https://games.grid.id/read/152823814/ternyata-segini-uang-yang-dihabiskan-gamers-indonesia-untuk-top-up?page=all

Hardini, S., & Rahman, Y. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Kesehatan untuk Wanita Karir. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *4*(01), 42–50. https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i01.1610

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. In *Elsevier* (Nomor 1).

Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=hn5cDwAAQBAJ

Muljono, P., & Djaali, H. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Y. B. Sudarmanto (ed.)). Grasindo.

Rustan, S. (2009). *Layout dan Penerapannya*. PT.Elex Media.

Rustan, S. (2011). Font dan Tipografi. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.

Sanyoto, S. E., & Widada, R. (2009). *Nirmana: dasar-dasar seni dan desain*. Jalasutra.

Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (1 ed.). Graha Ilmu.

Sulaiman, R. (2019). *Tertinggi di Asia, 31 Persen Remaja di Jakarta Kecanduan Internet*. https://www.suara.com/health/2019/11/20/060500/tertinggi-di-asia-31-persen-remaja-di-jakarta-kecanduan-internet

Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *8*(9), 1–58.