

**PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI RATING USIA
PADA *MOBILE GAME* ANDROID UNTUK ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Joseph Vidian Hartono

0000032498

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI RATING USIA

PADA *MOBILE GAME* ANDROID UNTUK ANAK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Joseph Vidian Hartono

0000032498

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Joseph Vidian Hartono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000032498

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI RATING USIA PADA *MOBILE GAME* ANDROID UNTUK ANAK

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Joseph Vidian Hartono)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI RATING USIA PADA *MOBILE GAME* ANDROID UNTUK ANAK

Oleh

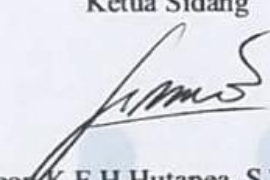
Nama : Joseph Vidian Hartono
NIM : 00000032498
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

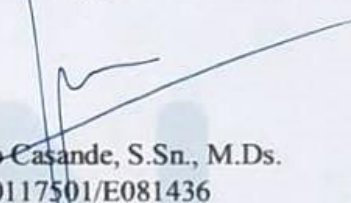
Telah diujikan pada hari Kamis, 22 Juni 2023
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

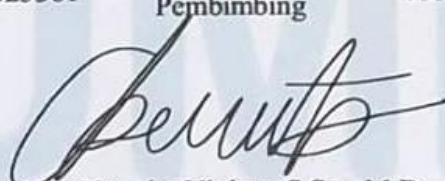
Ketua Sidang

Penguji

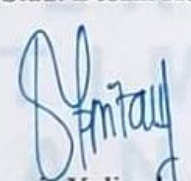

Gideon K.F.H Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

Pembimbing


Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.
0309089201/E066120

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yolianda, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joseph Vidian Hartono
NIM : 00000032498
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi~~/Tugas Akhir (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI RATING USIA PADA MOBILE GAME ANDROID UNTUK ANAK

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Joseph Vidian Hartono)

KATA PENGANTAR

Puji syukur sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kasih karunia yang berlimpah yang telah diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Mengenai Rating Usia pada *Mobile Game* Android untuk Anak”. Tugas akhir ini ditulis atas dasar ketertarikan penulis terhadap *Game*, *Android Gadget* seperti *smartphone* dan *tablet*, serta dampaknya sejak dini.

Topik ini dianggap penting agar dapat meningkatkan *Awareness* terhadap rating usia pada *mobile game* tersebut, apabila sejak dini terpapar oleh hal yang tidak sesuai (kekerasan dalam *game*, dll), hal ini dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Penulis menargetkan pembaca laporan tugas akhir ini, mulai dari kalangan publik para orang tua yang mempunyai anak-anak kecil, serta para mahasiswa yang pada akhirnya nanti juga akan menjadi figur Ayah dan Ibu.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, bimbingan, dukungan yang telah banyak diberikan oleh semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendidik

dan memberikan ilmu kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Multimedia Nusantara.

6. Bapak Ryan, staf Kemenkominfo sebagai Narasumber Ahli yang telah membantu memberikan *insight* dalam wawancara untuk menambahkan informasi mengenai IGRS.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis yang selalu mendukung penulis selama pengerjaan tugas akhir dan mengisi hari-hari perkuliahan penulis selama menjalani studi di Universitas Multimedia Nusantara.
9. Dan yang terakhir tidak lupa kepada Tuhan Yesus, yang selalu berada disamping penulis, yang selalu memberikan hikmat kepada penulis agar dapat mengerjakan tugas akhir dengan baik, dan karena kemurahan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Joseph Vidian Hartono)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI RATING USIA

PADA *MOBILE GAME* ANDROID UNTUK ANAK

(Joseph Vidian Hartono)

ABSTRAK

Game merupakan salah satu teknologi hiburan yang cukup digemari di masyarakat. Dengan adanya kemajuan teknologi, *game* dapat diakses hanya dengan sentuhan jari dengan cara mengunduh melalui *Gadget* seperti *smartphone* dan tablet. *Gadget* berbasis Android lebih memudahkan untuk penggunaanya mengunduh berbagai permainan dan lebih banyak opsi yang dapat dipilih saat melakukan *mobile gaming*. Dalam sebuah *game* dapat mengandung unsur-unsur yang positif dan edukatif untuk anak namun tidak jarang ditemukan *game* yang memiliki dampak negatif kepada anak jika tidak diawasi. Efek negatif tersebut diantaranya dapat menimbulkan kecanduan *game*, penurunan pada kualitas belajar, dan dampak pada kesehatan secara fisik dan mental. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua untuk mengawasi anak ketika bermain *mobile game* (Gray, 2011). Dengan adanya pengawasan dari orang tua, anak-anak dapat memainkan *game* yang sesuai dengan usianya agar tetap aman dan sesuai dengan kepribadiannya (Kominfo, 2018). Menurut Rogers dan Storey, kampanye merupakan berbagai kegiatan untuk mengkomunikasikan suatu hal yang terorganisasi dengan tujuan mengubah sudut pandang atau perilaku target tujuan komunikasi secara berkelanjutan dalam suatu periode. Maka, untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah kampanye untuk mengenalkan pentingnya mengawasi anak ketika bermain *mobile game*.

Kata kunci: *Mobile Game*, Rating Usia, Pengawasan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

CAMPAIGN DESIGN ABOUT AGE RATING ON

ANDROID MOBILE GAMES FOR KIDS

(Joseph Vidian Hartono)

ABSTRACT (English)

Game is one of the entertainment technologies that is quite popular in society. With advances in technology, games can be accessed with just the touch of a finger by downloading via Gadgets such as smartphones and tablets. Android-based gadgets make it easier for users to download various games and have more options to choose from when doing mobile gaming. A game can contain positive and educative elements for children, but it is not uncommon to find games that have a negative impact on children if not supervised. These negative effects include game addiction, a decrease in the quality of learning, and an impact on physical and mental health. Therefore, the role of parents is needed to supervise children when playing mobile games (Gray, 2011). With parental supervision, children can play games according to their age so that they remain safe and in accordance with their personality (Kominfo, 2018). According to Rogers and Storey, a campaign is a variety of activities to communicate something that is organized with the aim of changing the point of view or behavior of the target communication goal on an ongoing basis in a period. So, to answer these problems, the authors designed a campaign to introduce the importance of supervising children when playing mobile games.

Keywords: *Mobile Game, Age Rating, Supervision*

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	8
2.1.3 Tipografi	11
2.1.4 Layout dan Grid.....	15
2.2 Ilustrasi.....	19
2.2.1 Gaya Ilustrasi	19
2.3 Game	23
2.3.1 Elemen Game.....	23
2.3.2 Konsep Game.....	24
2.3.3 Rating Game di Indonesia	25
2.4 Kampanye	29
A. Jenis Kampanye.....	30

2.5	Media Interaktif.....	30
2.6	Website	32
2.7	<i>User Interface (UI) dan User Experience (UX)</i>	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		37
3.1	Metodologi Penelitian.....	37
3.1.1	Metode Kualitatif.....	37
3.1.2	Metode Kuantitatif	42
3.2	Metodologi Perancangan	45
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		48
4.1	Strategi Perancangan	48
4.1.1	<i>Orientation</i>	48
4.1.2	<i>Analysis and Strategy</i>	49
4.1.3	<i>Concept</i>	53
4.1.4	<i>Design</i>	65
4.1.5	<i>Implementation</i>	78
4.2	Analisis Perancangan	87
4.2.1	Analisis Desain Website	87
4.2.2	Analisis Alpha	93
4.2.3	Analisis Beta	105
4.3	Budgeting.....	111
BAB V PENUTUP.....		112
5.1	Simpulan.....	112
5.2	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN.....		116

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Penduduk	43
Tabel 4.1 Strategi AISAS.....	52
Tabel 4.2 Color Palette.....	63
Tabel 4.3 Icon and Button.....	68
Tabel 4.4 Ilustration	75
Tabel 4.5 Rangkuman Feedback User mengenai Visual	94
Tabel 4.6 Rangkuman Feedback User mengenai Konten	96
Tabel 4.7 Rangkuman Feedback User mengenai Interaktivitas.....	97
Tabel 4.8 Rangkuman Feedback User mengenai Kritik & Saran	98
Tabel 4.9 Rangkuman Feedback User mengenai Visual	106
Tabel 4.10 Rangkuman Feedback User mengenai Konten	108
Tabel 4.11 Rangkuman Feedback User mengenai Interaktivitas.....	109
Tabel 4.12 Rangkuman Feedback User mengenai Kritik & Saran	109
Tabel 4.13 Budgeting	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	7
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 Warna	8
Gambar 2.4 Keseimbangan Simetris, Asimetris, Radial.....	9
Gambar 2.5 Anatomi Huruf	11
Gambar 2.6 Jenis Huruf	12
Gambar 2.7 Anatomi Grid.....	16
Gambar 2.8 gambar Single-Column Grid	18
Gambar 2.9 gambar <i>Multi-Column Grid</i>	18
Gambar 2.10 gambar <i>Modular Grid</i>	19
Gambar 2.11 Gaya Surealisme.....	20
Gambar 2.12 Gaya Diagram	20
Gambar 2.13 Gaya Abstrak.....	21
Gambar 2.14 Gaya Hyperrealism.....	21
Gambar 2.15 Gaya Stylised Realism	22
Gambar 2.16 Gaya Sequential Imagery	22
Gambar 2.17 Elemen Game	23
Gambar 2.18 Kategori Rating	25
Gambar 2.19 Unity.....	33
Gambar 2.20 Differentiation	34
Gambar 2.21 Emphasis	34
Gambar 2.22 Alignment.....	35
Gambar 2.23 White Spaces	35
Gambar 3.1 Wawancara Novy	38
Gambar 3.2 Wawancara Yenny	39
Gambar 3.3 Wawancara Victor.....	40
Gambar 3.4 Wawancara Insui	41
Gambar 3.5 Gambar Pemahaman mengenai Rating Usia.....	44
Gambar 3.6 Gambar Pemahaman mengenai Lambang Kategori IGRS.....	45
Gambar 3.7 Metodologi Perancangan.....	46
Gambar 4.1 User Journey Map	54
Gambar 4.2 <i>Mind Mapping</i>	55
Gambar 4.3 Big Idea	58
Gambar 4.4 Tone of Voice.....	59
Gambar 4.5 Mood Board.....	61
Gambar 4.6 Low Fidelity Wireframe.....	65
Gambar 4.7 Sketsa Kasar Logo Website GAMERage.....	66
Gambar 4.8 Logo Website GAMERage	67
Gambar 4.9 Sketsa Kasar Icon dan Button Website GAMERage	68
Gambar 4.10 Popins Font.....	73

Gambar 4.11 Edu NSW ACT Foundation Font	73
Gambar 4.12 PT Serif Font	74
Gambar 4.13 Sketsa Kasar maskot rating usia pada Website GAMERage	75
Gambar 4.14 Wireframe Website GAMERage	79
Gambar 4.15 Prototype Website GAMERage	80
Gambar 4.16 Layout Website GAMERage	80
Gambar 4.17 Layout Instagram Post GAMERage.....	83
Gambar 4.18 Layout Instagram Story GAMERage.....	84
Gambar 4.19 Layout Facebook Ads GAMERage.....	85
Gambar 4.20 Layout Youtube Banner GAMERage	85
Gambar 4.21 Merchandise Gelas GAMERage	86
Gambar 4.22 Merchandise Tote Bag GAMERage	86
Gambar 4.23 Homepage Website GAMERage 1	88
Gambar 4.24 Homepage Website GAMERage 2	88
Gambar 4.25 Homepage Website GAMERage 3	89
Gambar 4.26 Halaman Menu Informasi 1.....	89
Gambar 4.27 Halaman Menu Informasi 2.....	90
Gambar 4.28 Halaman Menu Informasi 3.....	90
Gambar 4.29 Halaman Rating Usia IGRS, ESRB, IARC.....	91
Gambar 4.30 Halaman Rating Usia Konten yang Harus di Hindari	91
Gambar 4.31 Halaman Rating Usia Konten yang boleh ada	92
Gambar 4.32 Halaman Review	92
Gambar 4.33 Halaman Rating Usia before	101
Gambar 4.34 Halaman Rating Usia after	102
Gambar 4.35 review before.....	104
Gambar 4.36 review after.....	104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Kartu Bimbingan.....	116
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	117
Lampiran C Hasil Wawancara	122
Lampiran D Alpha dan Beta Test.....	142
Lampiran E Lembar Pengecekan Tunitin	160
Lampiran F Surat Pernyataan HAKI.....	161

