

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENIPUAN
DALAM TRANSAKSI
JUAL BELI AKUN GAME ONLINE

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana (S1)



Diajukan Oleh :
Romilanio Markiseldy Pratama
18052010035

Pembimbing 1:
Widyasari, S.T.,M.T.

Pembimbing 2:
Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA
PENCEGAHAN PENIPUAN DALAM TRANSAKSI
JUAL BELI AKUN GAME ONLINE

Disusun oleh:

ROMILANIO MARKISELDY PRATAMA
18052010035

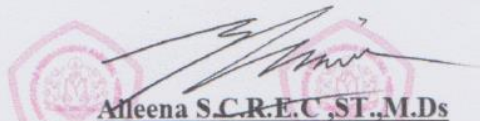
Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal : 23 Mei 2022

Pembimbing I



Widvasari, S.T., M.T.
NPT. 18219890920075

Penguji I



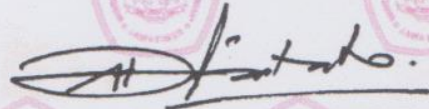
Alleena S.C.R.E.C., ST., M.Ds
NPT. 18219870119076

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611/201803 2001

Penguji II



Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn
NPT. 17119840609033

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mihdari, M.P
NIP. 19631208 199003 2001

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA
PENCEGAHAN PENIPUAN DALAM TRANSAKSI
JUAL BELI AKUN GAME ONLINE**

Disusun oleh:

ROMILANIO MARKISELDY PRATAMA

18052010035

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 23 Mei 2022**

Pembimbing I

**Widyasari, S.T., M.T.
NPT. 18219890920075**

Pembimbing II

**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 199006112018032001**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (SI)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dyan Agustina, S.T., M.T.

NIP3K. 197708172021212004

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mempengaruhi berkembangnya jaringan internet yang menciptakan adanya transaksi jual beli secara online. Transaksi online tidak luput dari penipuan yang disebut dengan *cybercrime* yang mana sering terjadi pada transaksi online tanpa menggunakan platform *e-commerce*. Tidak semua platform *e-commerce* menyediakan fitur berjualan akun *game*, oleh karena itu dengan jasa *middleman* dalam grup jual beli akun *game* diharapkan dapat mengurangi terjadinya penipuan dalam jual beli akun *game online*. Sehingga untuk meningkatkan kesadaran pelaku jual beli akun *game online* keberadaan jasa *middleman* dan fungsinya, diperlukan media penyampai informasi yang menarik dan mudah dipahami dalam bentuk video animasi.

Metode penelitian dalam perancangan animasi ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan wawancara mendalam dengan beberapa korban dalam jual beli akun *game online* sebagai narasumber dan observasi. Hasil dari pengumpulan data ini dilanjutkan dengan proses analisis.

Proses analisis data menggunakan analisis deskriptif yang akan menjelaskan seluruh hasil data yang diperoleh tanpa pengaitkan satu penjelasan hasil data dengan penjelasan data lainnya. Sehingga ditemukan berbagai macam motif penipuan dalam jual beli *game online* dan cara mengatasinya dengan jasa *middleman*. Serta demi mengetahui visual dalam animasi yang menarik bagi audiens sekaligus pelaku jual beli *game online*. Ditemukan pula *keyword* "*Safety Dynamical Transaction*" yang berarti transaksi dinamis yang aman untuk menciptakan tema dalam video animasi ini.

Keyword tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan konsep cerita maupun visual dari video animasi *Jasa Middleman Game Online* yang disampaikan dalam bentuk cerita keseharian sehingga audiens dapat merelasikan dalam kehidupan nyata mereka dan dapat mengimplementasikan dalam aktivitas transaksi jual beli akun *game online*.

Kata Kunci : Animasi, Transaksi, *Online*, *Middleman*

ABSTRACT

Advances in information technology affect the development of internet networks that create online buying and selling transactions. Online transactions are not protected from fraudulent act called cybercrime which often occurs in online transactions without using an e-commerce platform. Not all e-commerce platforms provide the feature of selling game accounts, therefore the services of a middleman in the game account trading group at internet are expected to reduce the occurrence of fraud in the sale and purchase of online game accounts. So, to increase awareness of online game account buying and selling persons about the existence of middleman services and their functions, it is necessary to convey interesting and easy-to-understand information media in the form of animated videos.

The research method in designing this animation uses qualitative and quantitative methods. The qualitative method was carried out by in-depth interviews with several victims in buying and selling online game accounts and observations. The results of this data collection continued with the analysis process.

The data analysis process uses descriptive analysis which will explain all the data results obtained without linking one explanation of the data results with other data explanations. So that various kinds of fraudulent motives were found in buying and selling online games and how to overcome them with middleman services. And for the sake of knowing the visuals in animation that are attractive to the audience as well as the persons who buying and selling online games. The keyword "Safety Dynamical Transaction" was also found, which means safe dynamic transactions to create themes in this animated video.

These keywords are used as a reference in making story concepts and visuals from the Middleman Online Game Service animation video which is delivered in the form of daily stories so that the audiences can relate to their real life and can implement it in buying and selling online game account transactions.

Keyword : Animation, Transaction, Online, Middleman

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS LAPORAN TUGAS
AKHIR**

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Nama Mahasiswa : Romilanio Markiseldy Pratama

NPM : 18052010035

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Praktik Profesi yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN PENIPUAN DALAM TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME ONLINE" adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan dengan menggunakan data-data tanpa rekayasa untuk pelaksanaan Tugas Akhir.

Demikian pernyataan saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 26 Mei 2022
Yang membuat pernyataan,



Romilanio Markiseldy Pratama
18052010035

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selalu dipanjatkan pada kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan berkah-Nya, sehingga laporan Perancangan Video Animasi pencegahan penipuan dalam jual beli akun *game online* ini dapat diselesaikan dengan baik. Video animasi ini dibuat demi meningkatkan kesadaran pelaku jual beli akun *game online* adanya jasa *middleman game online* untuk mengatasi penipuan dalam hal tersebut. Diharapkan dapat mengurangi angka penipuan yang terjadi dalam jual beli akun *game online*. Penulis banyak menerima pengalaman baik moral maupun materi dalam proses penyusunan laporan ini yang tidak lepas dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan dukungan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Ibu Dr. Ir. Wanti Mindari. M.P. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dyan Agustin.S.T., M.T. selaku Koor. Prodi. Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Widyasari, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing pertama yang dengan sabar membimbing mahasiswanya.
5. Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
6. Untuk seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur dan staf pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di UPN “Veteran” Jawa Timur.
7. Bapak Nandana Adyatma selaku narasumber yang berprofesi sebagai *middleman* yang telah berbagi informasi mengenai jalannya transaksi *online* dengan jasa *middleman* yang aman.
8. Bapak Alfin Nugraha, selaku admin sekaligus *middleman* dalam salah satu grup jual beli *game online* di platform Facebook yang telah mengizinkan dalam menyebar kuesioner dan membagikan hasil animasi yang layak tayang ke dalam grup beliau.
9. Bapak Achmad Arif Rakhman Hakim, S.Sn selaku Guru Pengajar SMK Negeri 12 Surabaya yang telah melatih dalam menggunakan *software*

animasi MOHO 12 sehingga mempermudah penulis dalam mengerjakan perancangan animasi ini.

10. Ibu dan Bapak yang senantiasa memberi semangat dengan doa serta meberikan nasihat-nasihat agar penulis terus maju dan berkembang, memberi gizi dan kesenangan melalui makanan yang dimasaknya tiap hari dan dukungan mental yang membuat penulis semangat.

Penulis hanya seorang manusia biasa yang tidak pernah terhindar dari kesalahan baik berupa lisan maupun tulisan. Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan laporan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 26 Mei 2022

Romilanio Markiseldy Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS LAPORAN TUGAS AKHIR ..v	
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	18
1.3. Rumusan Masalah.....	19
1.4. Batasan Masalah	19
1.5. Tujuan	19
1.6. Manfaat	20
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis	20
1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Landasan Teori.....	21
2.1.1 <i>Game</i> / Permainan.....	21
2.1.2 <i>Game Online</i>	21
2.1.3 Genre <i>Video Game</i>	22
2.1.4 <i>Gacha Game</i>	25
2.1.5 Jasa <i>Escrow</i> Atau <i>Middleman</i>	26
2.1.6 Desain Komunikasi Visual.....	27
2.1.7 Warna.....	27
2.1.8 Animasi	30
2.1.9 Jenis Animasi	30
2.1.10 Prinsip Animasi.....	32
2.1.11 Studi Komparator	40
BAB III METODOLOGI DESAIN	42
3.1. Definisi Operasional Judul.....	42
3.1.1 Definisi Animasi 2D	42

3.1.2 Definisi Pencegahan.....	42
3.1.3 Definisi Penipuan.....	43
3.1.4 Definisi Transaksi Jual Beli Akun Game Online.....	43
3.2. Target Perancangan.....	43
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.3.1 Data Primer.....	44
3.3.2 Data Sekunder.....	46
3.4. Teknik Sampling.....	46
3.4.1. Populasi.....	46
3.4.2. Sample.....	46
3. 5. Tahap Perancangan.....	47
3.6. Alur Perancangan.....	48
BAB IV ANALISIS DATA.....	50
4.1 Analisis Deskriptif.....	50
4.1.1 Analisis Hasil Wawancara.....	50
4.1.2 Analisis Hasil Kuesioner.....	68
4.1.3 Analisis Hasil Observasi.....	74
BAB V KONSEP DESAIN.....	77
5.1 Sintesa Data.....	77
5.2 Perumusan Konsep.....	81
5.3 Definisi Keyword.....	82
5.4 Konsep Verbal.....	82
5.4.1 Judul Video.....	83
5.4.2 Sinopsis Video.....	83
5.4.3 Gaya Bahasa.....	84
5.5 Konsep Visual.....	84
5.5.1 Ilustrasi.....	84
5.5.2 Warna.....	84
5.5.3 Layout.....	85
5.5.4 Tipografi.....	86
5.5.5 <i>Environment/background</i>	87
5.5.6 Konsep Visual Karakter.....	87
5.5.7 Studi Visual Karakter.....	88
5.6 Rough Design.....	90
5.6.1 Alternatif Desain Karakter.....	90
5.6.2 Desain Karakter.....	90

5.6.3 Desain Background	91
5.6.4 Storyboard.....	92
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	99
6.1 Media Utama.....	99
6.2 Media Pendukung	100
6.3 Tarif	102
KESIMPULAN DAN SARAN	103
7.1 Kesimpulan	103
7.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh harga barang (<i>item</i>) dan akun <i>game online Mobile Legends</i> ...	2
Gambar 1.2 Jumlah akun <i>game online Genshin Impact</i> yang ditawarkan dalam grup forum jual beli di media sosial Facebook pada bulan September 2021.....	4
Gambar 1.3 Jumlah akun <i>game online Genshin Impact</i> yang dijual di Itemku.com pada bulan September 2021.....	5
Gambar 1.4 Menu moderasi toko untuk berjualan di Itemku.com.....	6
Gambar 1.5 Jumlah Laporan Kasus Kejahatan Siber (Januari-Juli 2019).....	7
Gambar 1.6 Postingan Ray N dalam grup jual beli akun <i>game online “mihoyo impact B/T/S/D Indonesia”</i> mengenai kasus penipuan dengan sistem refund full.....	14
Gambar 1.7 Komentar pada postingan Ray N dalam grup jual beli akun <i>game online “mihoyo impact B/T/S/D Indonesia”</i> mengenai kasus penipuan dengan sistem <i>refund full</i>	14
Gambar 1.8 Poster cara menggunakan jasa rekber Ilham Vicky.....	16
Gambar 1.9 Informasi mengenai Rekber atau Middleman dalam grup jual beli game online PasarGaming.....	16
Gambar 1.10 Kasus penipuan karena transaksi tanpa middleman/rekber.....	17
Gambar 2.1 Contoh implementasi gacha pada <i>game</i> ponsel.....	26
Gambar 2.2 Cara kerja jasa escrow.....	27
Gambar 2.3 Warna primer.....	28
Gambar 2.4 Warna sekunder.....	29
Gambar 2.5 Warna tersier.....	29
Gambar 2.6 Warna netral.....	30
Gambar 2.7 Proses pembuatan animasi tradisional.....	31
Gambar 2.8 Proses pembuatan animasi <i>stop-motion</i>	31
Gambar 2.9 Proses pembuatan animasi komputer.....	32
Gambar 2.10 Ilustrasi contoh timing pada prinsip animasi.....	33
Gambar 2.11 Ilustrasi contoh <i>slow in</i> dan <i>slow out</i> pada prinsip animasi.....	33
Gambar 2.12 Ilustrasi contoh <i>arc</i> pada prinsip animasi.....	34
Gambar 2.13 Ilustrasi contoh <i>follow through and overlapping action</i> pada prinsip animasi.....	34