

## INTISARI

Game online sebagai sarana hiburan digital sangat disukai banyak kalangan, bahkan sudah menjadi trend dan lifestyle dalam kehidupan sehari-hari. Disisi lain memainkan game online secara berlebihan dan dalam jangka waktu yang lama dapat berdampak buruk dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Beberapa dampak negatif dari game online antara lain prestasi akademik yang menurun, kurangnya disiplin waktu, pemborosan keuangan, dan kesulitan dalam bersosialisasi. Berdasarkan dari uraian tersebut di atas, maka diperlukan pemecahan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu, bagaimana cara untuk membuat sebuah media edukasi tentang dampak negatif dari game online. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media edukasi berupa video animasi 2D tentang dampak negatif dari game online. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle atau MDLC, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Pembuatan animasi dalam video ini menggunakan software Alight Motion dengan memanfaatkan pivot point didalamnya. Hasil dari penelitian ini yang didapatkan dari hasil alfa test dapat disimpulkan bahwa pembuatan video animasi 2D edukasi tentang dampak negatif game online menggunakan Alight Motion dengan memanfaatkan pivot point dapat diimplementasikan dengan baik.

Kata Kunci: Game online, Multimedia Development Life Cycle, media edukasi masyarakat, Alight Motion, pivot point

## **ABSTRACT**

*Online games as a means of digital entertainment are very popular with many people, and have even become a trend and lifestyle in everyday life. On the other hand, playing online games excessively and for a long period of time can have a negative impact and interfere with daily activities. Some of the negative impacts of online games include declining academic achievement, lack of time discipline, financial waste, and difficulty in socializing. Based on the description above, a problem solving is needed which will be discussed in this study, namely, how to create an educational media about the negative impacts of online games. This study aims to create an educational media in the form of a 2D animated video about the negative impacts of online games. The research method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle or MDLC, where this method has 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The animation in this video was made using Alight Motion software by utilizing pivot points in it. The results of this study obtained from the alpha test results can be concluded that the creation of an educational 2D animated video about the negative impacts of online games using Alight Motion by utilizing pivot points can be implemented well.*

*Keywords: Online games, Multimedia Development Life Cycle, public education media, Alight Motion, pivot point*