

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini internet merupakan elemen yang sangat fundamental dalam kehidupan sehari-hari. Internet secara harfiah dapat di artikan dengan sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Dengan adanya internet kita dapat berkomunikasi di seluruh dunia dengan lancar dan mudah. Selain itu internet juga memiliki fungsi seperti menambah wawasan dan pengetahuan, memudahkan mencari lowongan kerja, untuk media berbisnis, untuk tempat hiburan. Contoh dari internet yang bertujuan untuk hiburan adalah *game*.

Internet juga memiliki peranan penting dalam perkembangan *game*. Arti dari *game* tersebut adalah kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan, dengan kata lain sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan (dari pihak pembuat *game*), disini juga pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan. Dan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi. Dan *game* terbagi atas 2 macam yaitu *game offline* dan *game online*.

Di dalam *game online* sendiri memiliki arti yang mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui dalam jaringan internet. *game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer (internet). Perkembangan *game online* di Indonesia juga mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan bertambahnya jumlah *game* yang mulai di ketahui oleh masyarakat di Indonesia. Biasanya *game online* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. Dan juga didalam *game online* pemain bisa melakukan interaksi satu sama lain.

Interaksi tersebut terbangun karena para *gamers* ingin berkomunikasi satu sama lain dan membentuk ikatan yang lebih intens. Dengan adanya komunikasi tersebut para *gamers* dapat membangun tim, menjalin pertemanan atau biasanya disebut dengan komunitas.

Memainkan *game online* dibandingkan *game offline* memiliki lebih banyak keuntungan. Misalnya *game online* lebih banyak level, aksesoris, lebih banyak lawan main, *sharing* informasi antar *player* dan sebagainya.

Di dalam mendapatkan informasi seputar *game online* juga memiliki celah negatifnya. Media platform penyedia informasi seputar *game online* di Indonesia secara merata tidak menyediakan berita yang valid dan bahkan informasi yang di sajikan terlalu banyak, sehingga *gamers* bingung untuk dapat mendapatkan informasi yang tepat tentang *game* yang sering di mainkan oleh *gamers* itu sendiri.

Oleh karena itu perancangan ini dilakukan dengan tujuan untuk memberi informasi pada para *gamers* seputar dunia *game online* di Indonesia. Informasi tersebut didapatkan dari sumber yang valid dan terpercaya. Perancangan ini juga mewadahi *gamers* untuk menjalin komunikasi antar *player* yang berguna untuk saling bertukar informasi seputar dunia *game online* . Kemudian perancangan ini dilakukan karena chat in-game kurang nyaman untuk memuaskan keinginan *gamers* berinteraksi dan berkomunikasi di dalam gamenya (permainan yang sedang berlangsung). Fitur rancangan chat UI/UX dalam aplikasi ini lebih kepada membahas secara rinci game yg mereka mainkan masing2, seperti item, event, informasi seputar *game online* , updatean, dan sebagainya.

Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian adalah untuk meminimalisir angka kasus penipuan atau informasi yang tidak valid tentang *game online* dan juga memberi wadah bagi *gamers* untuk berinteraksi dalam hal pertukaran informasi seputar dunia *game online* di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi :

1. Minimnya wadah untuk memfasilitasi akan adanya interaksi antar *player* yang berguna untuk bertukar informasi seputar *game online*
2. Dalam *game online* cenderung terjadi penipuan, karena kurangnya media informasi yang di dapatkan para player seputar *game online* .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan masalah yang terjadi adalah:

1. Bagaimana cara untuk memfasilitasi para *gamer* melakukan interaksi berupa pertukaran informasi seputar dunia *game online* ?
2. Bagaimana merancang media informasi untuk meminimalisir penipuan seputar dunia *game online* ?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang diberikan oleh penulis untuk menjadi fokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Apa (what)

Dalam *game online* cenderung terjadi penipuan karena informasi yang didapatkan tidak valid oleh para players di dunia *game online* .

b) Siapa (who)

Segmentasi dari penelitian ini adalah *gamers* di Indonesia dengan batasan umur 15 sampai 22 tahun.

c) Kapan (when)

Pengumpulan data dimulai dari Januari 2020

d) Dimana (where)

Proses penelitian dilakukan di Kabupaten Bandung dan Kota Bandung

e) Mengapa (why)

Minimnya media untuk para *player* melakukan interaksi berupa pertukaran informasi yang valid seputar dunia *game online* .

f) Bagaimana (how)

Merancang sebuah desain UI/UX berisi media informasi tentang seputar dunia *game online* di Indonesia.

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk memberi wawasan bagi para *gamers* akan kurangnya informasi seputar dunia *game online* .
2. Untuk merancang wadah interaksi dan informasi seputar dunia *game online* yang sistematis

1.6 Batasan Masalah

Dalam kaitannya dengan program studi Manajemen Desain Komunikasi *Visual*, maka batasan masalah yang akan dibahas dalam Tugas Metode penelitian ini adalah:

- 1) Memfokuskan penelitian pembuatan desain UI/UX untuk mewadahi *player* agar dapat berinteraksi dan bertukar informasi dalam *game online* di Indonesia
- 2) Target *visual* dari penelitian perancangan desain UI/UX yang memberikan media informasi *game online* ini yaitu para *gamers* berusia 15 sampai 22 tahun.
- 3) Analisa data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan kualitatif, yaitu pemaparan data dan simpulan data.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

a) Metode Observasi

Dalam observasi, penulis akan mencari data aspek imaji yaitu dengan mencari *website*, sosial media, aplikasi sejenis tentang pertukaran informasi seputar dunia *game online* lainnya. Film-film iklan, referensi *visual* dalam penyedia informasi *game online*, sehingga penelitian dapat memecahnya dengan cara capture menjadi komponen-komponen untuk diteliti dan diinterpretasikan. (Soewardikoen, 2013:19)

Studi lapangan yang peneliti lakukan adalah dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung tanpa perantara apapun, ini dilakukan saat peneliti melakukan pengamatan langsung di sekitar daerah Ciganitri kecamatan Bojong Soang, Bandung, Jawa Barat terutama *gamers* yang berada di Bandung maupun di Padang Sumatera Barat.

b) Wawancara

Wawancara adalah instrument penelitian. Kekuatan wawancara adalah menggali pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian lisan dari narasumber dengan bercakap-cakap dan bertatap muka (Koentjaraningrat, 1980: 165 dalam buku Soewardikoen, 2013: 20). Peneliti menggunakan metode pengumpulan data ini untuk mengetahui bagaimana sikap dari jasa penyedia media informasi seputar *game online* , mulai dari *ilustrasi*, *tipografi*, bahasa, dan warna, untuk meningkatkan daya tarik dalam menggunakan aplikasi *game* ini.

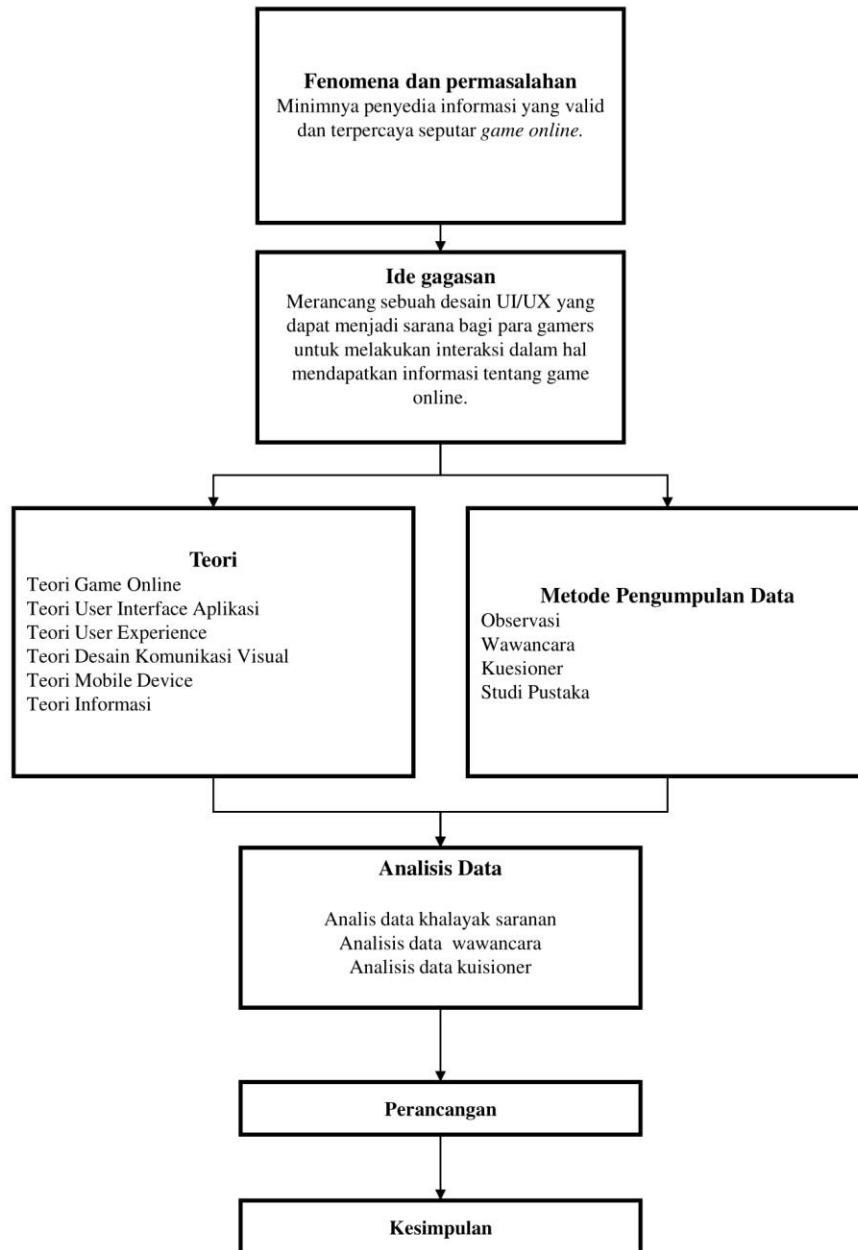
c) Kuesioner

Untuk penentuan jumlah responden pada kuesioner penelitian karena ukuran populasi yang ada tidak dapat diketahui dengan pasti. (Sedarmayanti, 2002: 149) Peneliti memberikan pengetahuan dan pandangan *gamers* mengenai informasi dalam *game online* dan membuat aplikasi yang berguna bagi para penggunanya.

d) Studi Pustaka

Kajian pustaka adalah pengkajian kembali literatur-literatur yang terkait (*review of related literature*). Sesuai dengan arti tersebut kajian pustaka berfungsi sebagai pengkajian kembali (*review*) pustaka (laporan penelitian dan sebagainya) tentang masalah yang berkaitan, tidak selalu tepat identik dengan bidang permasalahan yang dihadapi, tetapi termasuk pula yang seiring dan berkaitan (Pedoman Penulis Tesis UIN Sunan Kalijaga, 2008:2). Studi ini dilakukan peneliti untuk menjadi referensi teori dalam penulisan laporan tugas metode penelitian.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab. Masing-masing bab membahas pokok permasalahan yang berbeda sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi literatur mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, dan mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi *variable* penelitian, menyusun kuesioner penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini disajikan pengolahan data dari pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini. Data yang ada diolah sehingga didapat data keluaran dari data yang telah dikumpulkan.

BAB V ANALISIS DAN REKOMENDASI

Pada bab ini dijelaskan analisis atas hasil pengumpulan dan pengolahan data dari bab sebelumnya. Disini juga dijelaskan pembahasan mengenai analisis hasil pengolahan data hingga bisa didapat kesimpulan.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan. Disini pula dijabarkan saran-saran yang bermanfaat bagi pengembangan penelitian di kemudian hari.