

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 31 Desember 2019, telah terjadi kasus pneumonia di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina yang tidak diketahui etiologinya. Hal ini dilaporkan oleh WHO *China Country Office*. Saat 7 Januari 2020, diketahui kasus pneumonia tersebut sebagai coronavirus (*coronavirus disease, COVID-19*). Lalu pada 30 Januari 2020, WHO menetapkan situasi sebagai darurat kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia karena penyebaran yang cukup cepat ke setiap negara atau disebut pandemi. Secara *global* sudah 90.870 kasus terkonfirmasi pada 72 negara termasuk Indonesia yang muncul pada tanggal 3 Maret 2020 dengan terdeteksi masih 2 kasus (Isbaniah et al., 2020 : 11-12).

Berdasarkan data yang diperoleh, virus ini terkonfirmasi berbahaya. Penyakit bawaan yang biasa tersimpan “aman” pada manusia, dapat muncul menjadi lebih berbahaya akibat terpicu adanya virus tersebut. Berdasarkan bukti ilmiah, COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia dengan kontak erat dan droplet (batuk dan bersin dari semprotan lendir atau tetesan air liur), tidak melalui udara (Isbaniah et al., 2020 : 12). Maka, penganjuran masker diperlukan demi menghindari atau meminimalisir penularan COVID-19 ini.

Di Indonesia, angka positif COVID-19 terus meningkat setiap harinya. Pelonjakan tersebut terjadi sangat cepat dengan waktu yang relatif singkat jumlahnya hingga hampir meliputi seluruh bagian Indonesia. Dari beberapa daerah yang terdampak, Bandung menjadi salah satunya. Tercatat dari Pusat Konfirmasi & Koordinasi COVID-19 Jawa Barat pada Bulan Februari 2021, terjadi kenaikan dan penurunan. Paling besar terjadi pada tanggal 1 Maret 2021 yaitu terkonfirmasi 134 kasus.

Generasi muda adalah penentu tren. Menurut *kompas.com*, generasi muda pada remaja yaitu usia 17–25 tahun dapat mengambil aspirasi usia yang lebih muda seperti *board game*, *lego*, *mobile game*, dan sebagainya. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa remaja menjadi salah satu generasi yang sangat berpengaruh di Indonesia. Sebagian dari mereka adalah pelajar dan baru menjajaki pekerja yang

tidak bisa *work from home* (WFH) atau *study at home*. Termasuk pada salah satu alasan karena bosan di rumah dan masalah keluarga. Remaja kerap menjadi salah satu peran penting menahan penyebaran COVID-19 karena memiliki potensi besar sebagai *carrier* (pembawa) dari *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) tanpa gejala (Nurwaesari, 2020). Jika diabaikan, akan menjadi bahaya pada lingkungan keluarga yang menjadi rentan terkena dampaknya. Jika sudah dinyatakan positif, daerah tersebut akan dilakukan dengan sistem *lockdown* demi kepentingan bersama.

Mengetahui bahwa masih banyak yang melanggar bahaya dari COVID-19 tidak bisa diremehkan. Pemerintah yang salah langkah dengan komunikasi publik mengenai COVID-19 menjadi pembelajaran. Beberapa kegaduhan yang dilakukan telah membuat *netizen* geram pun tak luput menyalahkan pemerintah atas kelalaian dalamantisipasi COVID-19 ke Indonesia (Nurwaesari, 2020). Maka dari itu, jelas hal ini bisa membuat kebingungan publik karena kebijakan yang tidak sinkron dan tidak tegas dari pemerintah. Sehingga dapat menimbulkan celah untuk melanggar protokol pencegahan COVID-19.

Fenomena terjadi selama masa COVID-19 yang diketahui adalah masyarakat Indonesia sangat tahu akan adanya keberadaan virus corona tersebut. Beberapa di antaranya mengikuti peraturan pemerintah seperti pemberlakuan wajib masker setiap berada di luar rumah. Dilansir dari [kompas.com](https://www.kompas.com) yang mengambil dari Data Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 (25 – 26 Juni 2020) menunjukkan bahwa penduduk dewasa muda (18-30 tahun) yang positif yaitu 22,1% dan meninggal 3%. Pemerintah sudah mengingatkan risiko tersebut, tapi sulit untuk dilakukan anak muda khususnya remaja.

Warga Muda yang berlokasi di Jakarta adalah komunitas yang mengajak para remaja di Indonesia untuk melakukan gerakan membantu masalah nyata yang terjadi. Pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa pendekatan seminar dan *posting* artikel. Salah satu topik yang pernah dibahas adalah tentang COVID-19, walaupun hal tersebut memunculkan kekhawatiran dari Komunitas Warga Muda seperti tak menarik minat untuk dibaca. Dari [GenPi.co](https://genpi.co), menurut survei yang dilakukan organisasi pendidikan, ilmu pengetahuan dan kebudayaan PBB

(UNESCO) tahun 2016, Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara di dunia pada literasi membaca. Pada kenyataannya, membaca masih dianggap untuk menghabiskan waktu dibandingkan untuk mengisi waktu, sehingga kebiasaan ini hanya dijadikan sebagai kegiatan ‘iseng’ (Permatasari, 2015 : 148).

Di masa *modern* dan pandemi saat ini, serba instan dan dilakukan dengan *have fun* menjadi salah satu yang diinginkan remaja. Salah satunya pada media *digital* daring seperti *smartphone*. Menurut data Newzoo dari Tribunkatim.co pada 2019 silam, 82 juta pengguna *smartphone* di Indonesia dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain *mobile game*. Karena itu, Indonesia menempati peringkat 17 di dunia sebagai pengguna *mobile game* terbanyak yang menyumbang USD 624 juta (Rp 8,7 triliun) sepanjang tahun 2019 (Susilo, 2020). Menurut Marlo Budiman, Presiden Direktur & CEO PT Link Net Tbk (First Media) yang ditulis ayobandung.com, dari segi millenials di Jawa Barat menempati posisi pertama penyumbang internet karena memiliki 16,9 juta penduduk berdasarkan data BPS 2018. Penetrasi di Jawa Barat juga cukup tinggi, termasuk pada Bandung yang menurut survei APJII mencapai 41%. Marlo menyebutkan bahwa Bandung sebagai kota kreatif yang cocok dijadikan sebagai tempat kesempatan kepada talenta muda mengikuti kompetisi *e-sports* untuk mengharumkan nama Indonesia (Jamil, 2019). Hal ini diketahui bahwa Bandung menjadi salah satu tempat pengguna terbanyak yang suka bermain *game*. Karena itu, kecenderungan pada kecanduan terhadap *game* berupa daring dikarenakan internet sudah mewabah di Indonesia terutama pada remaja. Hal ini dibuktikan dari survei pengumpulan data pada 100 orang remaja dengan 62% untuk menghilangkan stress, adanya keseruan bermain bersama teman yaitu 60%, sehingga dapat memberikan ketagihan dari perilaku remaja yaitu 48% dengan bermain selama 2-10 jam (Ulfa, 2017: 7-8).

Remaja menjadi salah satu target pada pasar *game* khususnya di Bandung. Terutama di masa COVID-19 yang diberikan himbauan dari pemerintah untuk *stay at home* atau *work from home* sehingga adanya kecenderungan bermain *mobile game* untuk menghibur diri dan sebagai media komunikasi dengan orang lain. Karena itu, *game* bisa menjadi salah satu alternatif untuk memperingatkan akan bahaya COVID-19 yang terjadi di Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Kepatuhan remaja terhadap protokol kesehatan dalam Pandemi COVID-19 masih rendah
- b. Kurangnya literasi membaca dikalangan remaja Indonesia karena cenderung menggunakan perangkat media permainan *digital* berupa *mobile game*
- c. Kurangnya pemahaman mengenai bahaya COVID-19 untuk remaja

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang purwarupa *mobile game* untuk mengingatkan bahaya COVID-19 kepada remaja di Bandung?

1.3 Ruang Lingkup

Berikut fokus penelitian yang dilakukan pada program studi Designpreneur Desain Komunikasi Visual (DKV):

- a. *What*: Pembuatan purwarupa pada *mobile game* mengenai peringatan bahaya COVID-19 kepada remaja.
- b. *Where*: Perancangan ini dilakukan di Bandung.
- c. *When*: Riset awal dilakukan pada tanggal 14 Maret 2021
- d. *Who*: Untuk remaja 17-25 tahun di daerah Bandung
- e. *Why*: Memberikan peringatan bahwa remaja bisa menjadi *carrier* yang secara tidak sadar dapat mengularkan orang-orang di sekitarnya termasuk pada keluarga.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang purwarupa *mobile game* untuk mengingatkan bahaya COVID-19 kepada remaja di Bandung.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

- Wawancara

Menurut Dinda Novia Rachma (2018 : 5) wawancara adalah proses percakapan antara dua orang atau lebih yang terdapat proses tanya-jawab dengan mengarah kepada suatu masalah.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur melalui via *Zoom online* kepada dua Narasumber yaitu, Wildanshah sebagai Komisaris dan Nana Nurwaesari sebagai Sekertaris Eksekutif, Hevie Marliani sebagai konselor yang menangani kasus depresi remaja, Farah Aulia sebagai Manager Development Solve Education!, dan Tiara Radinska Deanda sebagai salah satu dosen yang berkecimpungan dalam *design game*. Pertanyaan sudah tersusun menyesuaikan dengan judul dan topik yang diangkat, namun ada pertanyaan lain yang tidak sesuai hanya untuk mencari tahu lebih dalam.

- Kuesioner

Menurut Dinda Novia Rachma (2018 : 5) kuesioner adalah pertanyaan atau pernyataan tertulis mengenai opini atau fakta yang harus dijawab oleh responden. Kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan semi-terbuka. Dengan melalui media daring dari Google Form. Sehingga responden harus mengaksesnya dengan memasukkan *email*. Responden mendapati kesempatan menjawab pertanyaan tidak hanya pilihan jawaban, tetapi memberi kebebasan menjawab atau masukan.

b. Data Sekunder

- Studi pustaka

Menurut Dinda Novia Rachma (2018 : 6) studi pustaka adalah mempelajari berbagai referensi hasil penelitian sebelumnya seperti dari buku untuk mendapatkan landasan teori yang sejenis dengan penelitian yang dilakukan. Studi pustaka pada penelitian ini menggunakan secara sekunder yang berarti referensi pada internet yang berasal dari buku (*e-book*), jurnal,

skripsi, dan *website*. Tema yang diambil merupakan tentang media interaktif, aplikasi, dan *game*.

- Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang diamati secara langsung kepada objek yang sedang diteliti (Riduwan, 2004; Al-Farisi, 2018). Menurut Dinda Novia Rachma (2018 : 6) dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu dari data yang sudah teraktual. Pengumpulan pada observasi berupa dokumentasi pada penelitian ini dimaksudkan menggunakan bukti-bukti akurat dari pencatatan sumber informasi buku atau *e-book* dan jurnal atau artikel, empat narasumber yang telah diwawancarai, dan berita mengenai COVID-19 dari internet.

1.5.2 Metode Analisis Data

a. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan yaitu dengan mengidentifikasi informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Menurut Rohmawan (2019 : 8) hal ini untuk membandingkan data dengan susunan informasi berdasarkan kategori, tema, pola, baris pertama berisi data, beberapa karya visual yang dianalisis dalam kolom untuk dibandingkan. Maka dari itu, dengan melakukan perbandingan karya visual, hasil kuesioner, dan kesimpulan dari wawancara kepada narasumber yang ada untuk mendapatkan kesimpulan perancangan *game* yang akan dibuat.

b. Analisis Visual

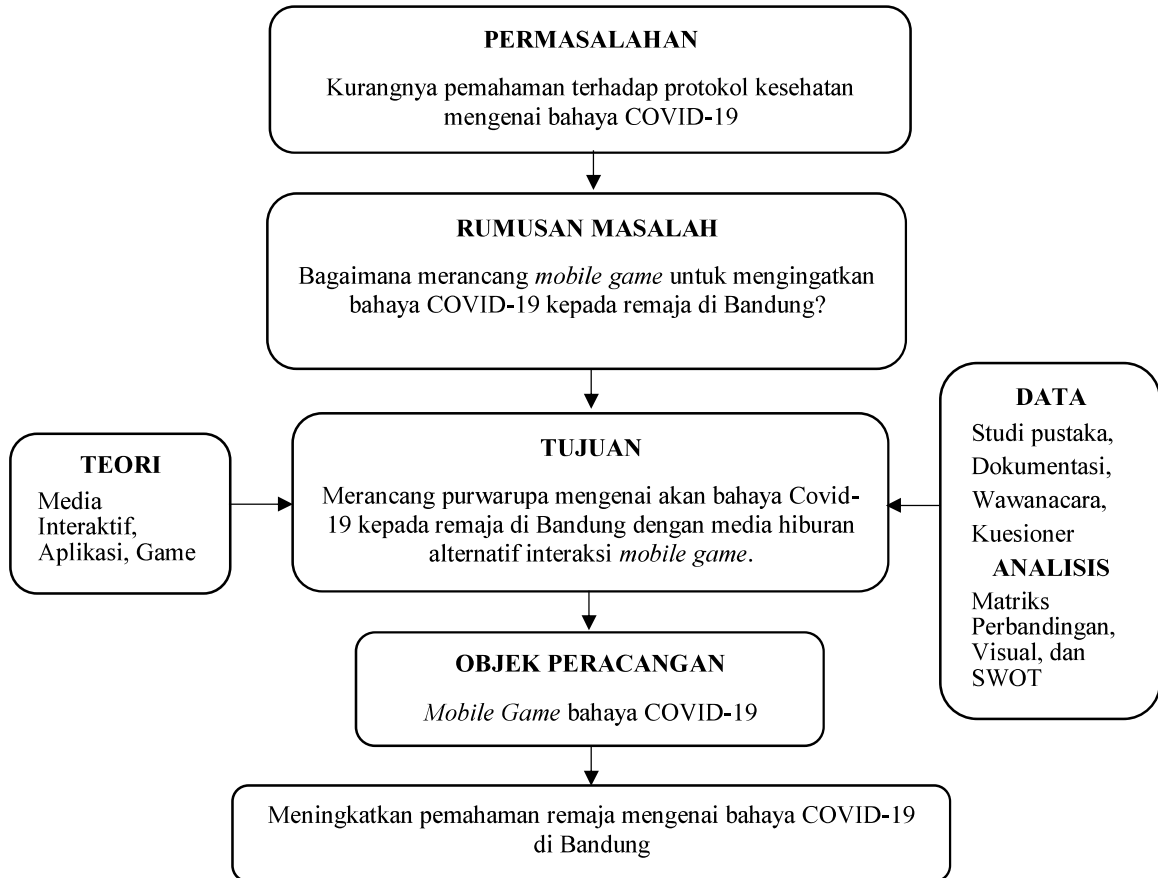
Menurut Ilham Satria Jati (2019 : 1) mengenai visual diambil dari bahasa latin “*videre*” dengan yang berarti merespon dan melihat oleh indera penglihatan yaitu mata. Dalam hal ini, analisis visual dilakukan untuk membandingkan beberapa visual desain *mobile game* yang tersedia dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan, kekurangan, dan kelebihanannya.

c. Analisis SWOT

Menurut Didit Widiatmoko Soewardikoen (2019 : 108) analisis SWOT digunakan untuk menilai suatu perusahaan dari faktor internal yaitu kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*), dan faktor luar yaitu peluang

(*opportunity*) dan ancaman (*threat*). Dalam hal ini, analisis SWOT dilakukan untuk mengidentifikasi faktor internal dan luar pada komunitas Warga Muda.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.6 Pembabakan

a. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang yang sedang dibahas seperti remaja yang melanggar akan bahaya COVID-19 yang terjadi di Indonesia, permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah dan rumusan masalah mengenai remaja yang masih tidak mengikuti protokol kesehatan sehingga mendapati solusi dari masalah yang sudah dipaparkan. Lalu pada ruang lingkup yaitu menjabarkan dengan *target audience*, tempat dan waktu mengenai penelitian yang dilakukan.

Tujuan pada penelitian dituliskan secara jelas, termasuk pada cara pengumpulan data dan analisis mengenai penelitian yang dilakukan. Terakhir pada kerangka penelitian yang fokus pada menjabarkan rincian rangkaian penelitian.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan landasan teori yang dibuat seperti pada penjelasan mengenai media interaktif, aplikasi, UI/UX, DKV dan *game* (pengertian, perkembangan, edukasi, *genre*, perspektif, elemen, dan aspek visual) sesuai dengan topik yang dibicarakan.

c. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan hasil pencarian data secara tidak terstruktur saat melakukan wawancara dengan Wildanshah, Nana Nurwaesari, Farah Aulia, Tiara Radinska Deanda dan terstruktur kepada Hevie Marliani. Pada studi pustaka, dokumentasi, dan kuesioner dibuat dan dijabarkan secara jelas sesuai dengan data faktual yang dibuktikan dan dilakukan. Analisis matriks dilakukan pada perbandingan produk sejenis, analisis visual dilakukan pada produk sejenis secara visual atau tampilan, dan analisis SWOT pada komunitas untuk mendapati hasil kesimpulan pada data dan analisis data yang telah dibuat.

d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Dari hasil analisis dan penjabaran yang dilakukan pada Bab III, dilakukan perancangan game dengan melakukan GDD (Game Design Document) beserta penjelasan konsep pesan, kreatif, media, bisnis, dan visual dari rancangan yang dibuat. Hasil rancangan akan menentukan pada media apa yang cocok untuk remaja Bandung di Indonesia.

e. BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dikerjakan. Serta kritik dan saran agar penelitian berikutnya dapat diperbaiki dan tidak terjadi kesalahan lagi.