

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa modern, dunia sedang mengalami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di segala bidang kehidupan. Salah satu capaian perkembangan teknologi adalah *smartphone*. Dengan berkembangnya zaman, teknologi *smartphone* semakin berkembang pesat, salah satu kelebihanannya adalah sebagai wahana hiburan, seperti *browsing* internet, serta bermain game. Pada tahun 2018, diperkirakan ada lebih dari 100 juta pengguna aktif *smartphone* di Indonesia. Menurut sebuah survei di Indonesia yang dilakukan kepada orang tua, 90% *gadget* yang biasa digunakan oleh anak umur 4-6 tahun menggunakan *smartphone* dan tablet, sebanyak 11% dari mereka sudah memiliki *smartphone* atau tablet pribadi serta 26% anak mulai kecanduan dengan *gadget*. Orang tua biasanya menggunakan *gadget* sebagai hiburan, atau untuk membuat anak menjadi sibuk dan tenang (Ardiyani et al., 2021).

Perkembangan teknologi juga menciptakan sebuah *Video game* dengan menggunakan jaringan internet yang dikenal sebagai *game online*. *Game online* berkembang pesat dan diminati oleh berbagai kalangan, khususnya anak muda, karena fleksibilitas permainan yang dapat dimainkan oleh puluhan orang secara bersamaan dari lokasi yang berbeda (*multiplayer*). Kecintaan remaja untuk bermain *game online* menguntungkan bagi sisi industri. Namun, meski menguntungkan pasar, bermain *game online* dinilai kurang menguntungkan bagi remaja. Didalam disertasi dr.Kristiana Siste, SpKJ, dari penelitian sebanyak 202 subjek Sebanyak 31,4 % remaja di Jakarta mengalami kecanduan internet. Ia juga menerangkan bahwa anak kecanduan internet terutama pada *game online*. Ada beberapa alasan anak menyenangi *game online* yaitu pertama, anak bisa memilih karakternya sendiri. Kedua, didalam *game* dia dapat berkompetisi dengan orang lain untuk mendapatkan rasa kemenangan. Ketiga, didalam *game online*, ia dapat mendapatkan *reward* (Sulaiman, 2019). Remaja sering bermain *game online* secara berlebihan sehingga menimbulkan berbagai masalah mental, fisik, akademik dan sosial.

Selain itu, perkembangan teknologi memungkinkan individu untuk menghabiskan uang di dunia nyata untuk mendapatkan barang yang tersedia secara *virtual* seperti aksesoris *game online* dan peralatan khusus. Hal ini juga dikenal sebagai *microtransaction*. Di masa sekarang, berbagai game seperti Mobile Legend Bang Bang (MLBB), PUBG, serta Free Fire juga menerapkan sistem yang mirip dengan *lucky draw* didalam *game online* dengan menggunakan *microtransaction* didalamnya yang sering disebut dengan *Gacha*. Pemain dapat menggunakan, untuk memenangkan item game berharga dengan beberapa cara. *Gacha* dapat dimainkan secara gratis, namun untuk menambah kemungkinan mendapatkan *item game* yang sangat langka atau berharga, pemain juga dapat mengeluarkan uang didunia nyata untuk membeli uang *virtual* di dalam *game online*. Berbeda dari perjudian, pemain tidak dapat memperoleh uang nyata sebagai hadiah dari permainan tersebut. Namun, persepsi bahwa kita dapat memperoleh *item* langka dan spesial, seperti senjata atau kartu kuat dari *Gacha* bisa serupa dengan mendapatkan hadiah uang besar dalam perjudian. Apalagi pemain bisa mencari sensasi “kemenangan” dengan membayar jumlah uang yang semakin besar. Oleh karena itu, *Gacha* dapat disamakan dengan perjudian atau *roulette* karena mewakili lotere dalam konteks permainan, dan sering disebut sebagai *gambling simulation*. Ketika pemain sudah menyukai salah satu game yang dimainkannya, ia akan rela mengeluarkan uang untuk memperkuat karakter dan akunnya dengan membeli item in-game.

Co-Founder & Chief Marketing Officer EVOS E-sports, Michael Wijaya menjelaskan bahwa sebanyak 67,96% pemain di Indonesia menghabiskan kurang dari Rp 100.000 untuk satu transaksi. Kemudian, sebanyak 27,31% mengeluarkan uang Rp 100.000 – Rp 300.000 dan sisa 4,72% menghabiskan lebih dari Rp 300.000 (Fauzi, 2021). Pada tahun 2019, Seorang ibu rumah tangga bernama Ririn Ike Wulandari menyadari adanya kenaikan pada tagihan rekeningnya. Awalnya sang ibu mengira tagihan tersebut karena penggunaan kuota internet yang berlebihan. Namun setelah ditelusuri, kenaikan tagihan itu dikarenakan putranya yang membeli voucher untuk sejumlah game online, antara lain, Minecraft, Mobile Legends, dan Freefire dengan total kurang lebih Rp 11 juta (Kami, 2019). Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman serta informasi mengenai sistem gacha pada game online.

Berdasarkan latar belakang diharapkan remaja di Indonesia terutama di kota Jakarta untuk dapat teredukasi dengan dirancangnya *motion graphic* mengenai bahaya sistem *Gacha* dalam *game online* bagi anak remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang terjadi, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan orang tua mengenai *Gacha* didalam *game online*
2. Kurangnya wawasan mengenai sistem *Gacha* pada *game online*
3. Kurangnya media informasi yang menjelaskan mengenai bahaya *Gacha* dalam *game online* bagi anak remaja

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka rumusan masalah dari perancangan ini yaitu:

Bagaimana merancang sebuah *motion graphic* untuk menjelaskan bahaya *Gacha* dalam *game online* bagi anak remaja di kota Jakarta?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan topik permasalahan yang ada, maka ruang lingkup dari perancangan ini yaitu :

1. Apa

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada target audiens mengenai bahaya *Gacha* dalam *game online* bagi anak remaja.

2. Siapa

Target dari perancangan ini adalah anak remaja dengan rentang umur 12 – 18 tahun yang berdomisili di Kota Jakarta.

3. Dimana

Proses pengamatan dan pengambilan data dilakukan ditempat secara *online* yang berlokasi di Kota Jakarta.

4. Waktu

Pengumpulan data dan perancangan konsep *motion graphic* dilakukan sejak tanggal 31 Maret 2022

5. Mengapa

Data dikumpulkan sebagai referensi untuk merancang *motion graphic* yang mudah diterima oleh target sasaran.

6. Bagaimana

Dengan Merancang *motion graphic* mengenai bahaya *Gacha* dalam *game online* bagi anak remaja di kota Jakarta

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *motion graphic* mengenai bahaya *Gacha* dalam *game online* adalah:

1. Memberikan pengetahuan kepada orang tua mengenai *Gacha* didalam *game online*
2. Menambah wawasan mengenai sistem *Gacha* pada *game online*
3. Memberikan media informasi yang menjelaskan mengenai bahaya *Gacha* dalam *game online* bagi anak remaja

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan pada tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Metode ini menggunakan cara pengumpulan data melalui observasi, studi Pustaka, dan wawancara yang tidak terstruktur. Hasil yang didapatkan dari tahap analisis akan digunakan sebagai referensi bentuk media informatif yang dapat diterima oleh target sasaran.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Secara umum, konsep observasi adalah suatu metode pengumpulan informasi yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang dijadikan objek pengamatan (Muljono & Djaali, 2008). Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati

unsur-unsur dari *Gacha* yang akan diperkuat dengan wawancara dan video dokumenter.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah studi mengenai berbagai buku referensi dan temuan sebelumnya yang berhubungan, untuk dijadikan sebagai landasan teori untuk masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, metode studi Pustaka diterapkan melalui jurnal-jurnal terpercaya, buku-buku teori, dan website yang terkait dengan tema penelitian (Sarwono, 2006).

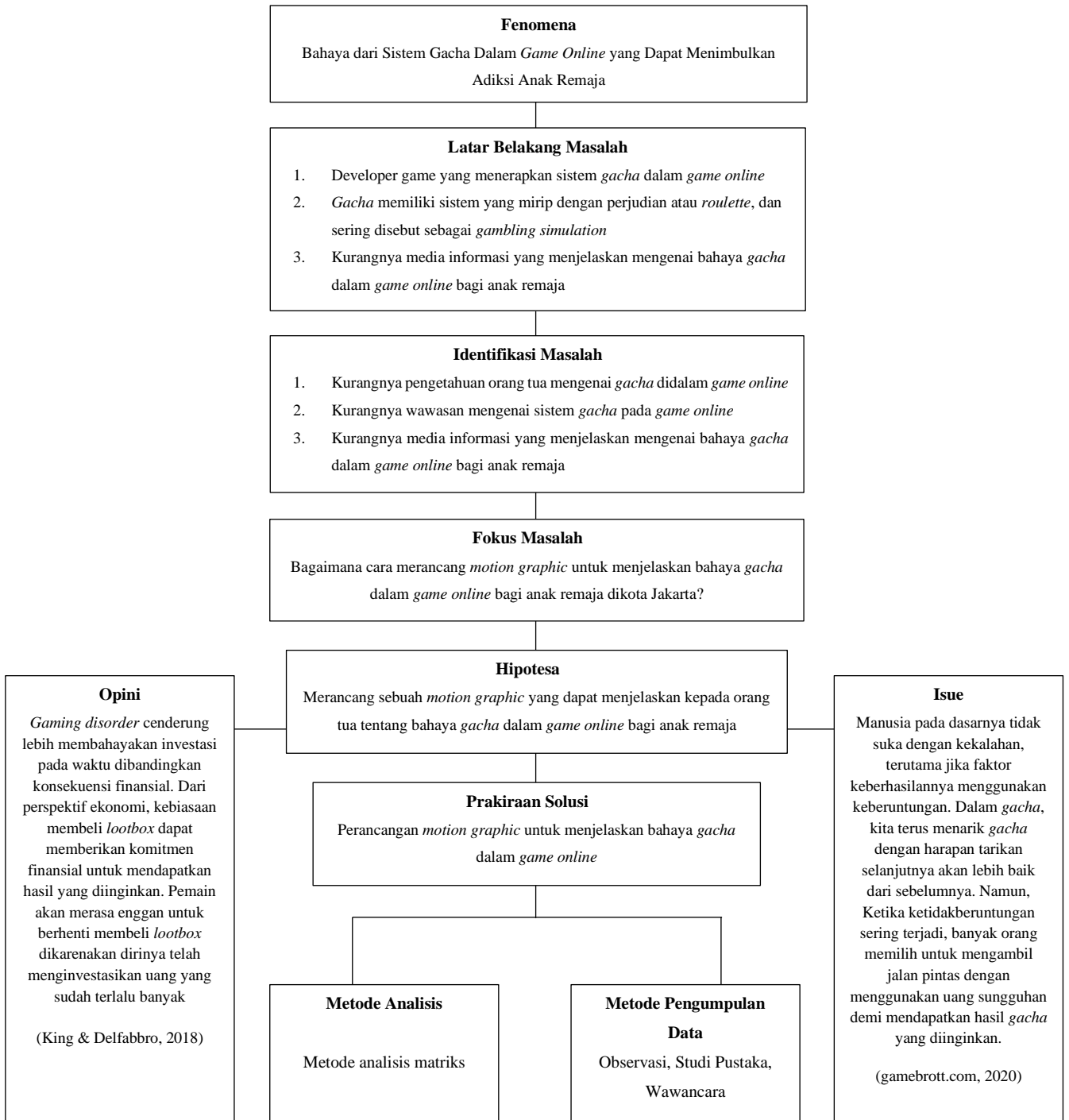
c. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk melakukan survei pendahuluan penyelesaian masalah yang akan diselidiki, dan mengetahui hal yang lebih mendalam dari respondennya (Tarsito, 2011). Pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara, dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung. Metode yang akan digunakan adalah secara langsung dan tidak langsung.

1.7.2 Metode Analisis Data

Perancangan tugas akhir ini akan menggunakan metode analisis matriks. Analisis matriks merupakan sebuah metode analisis dengan membandingkan dua objek atau lebih, untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dari objek visual yang akan digunakan sebagai data penelitian (Soewardikoen, 2019). Metode matriks ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan sesuai dengan target audiens yang dituju.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2022)

1.8 Pembabakan

- BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara mengumpulkan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran laporan.

- BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab dasar pemikiran akan memuat dasar teori sebagai dasar yang relevan dalam membuat perancangan, laporan penelitian, kerangka teori.

- BAB III DATA DAN ANALISIS PEMIKIRAN

Dalam bab data dan analisis pemikiran akan mengurai hasil pencarian data secara terstruktur, dari data observasi, studi pustaka, data wawancara, data kuesioner, dan analisis data serta penarikan kesimpulan.

- BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan seluruh konsep dari perancangan yang akan dibuat, dimulai dari konsep ide hingga konsep visual yang dipergunakan. Kemudian dilampirkan hasil rancangan berupa sketsa hingga penerapan visual pada media.

- BAB V PENUTUP

Dalam bab penutup akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian dan perancangan serta saran yang berkaitan.