

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada Awal abad ke-21 ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat jika dibandingkan dekade sebelumnya, bagaimana tidak? Semua pekerjaan dan kegiatan menjadi lebih mudah hanya dengan salah satu teknologi yang paling diminat oleh masyarakat di dunia, yaitu menggunakan alat bernama Handphone. Pada awal penciptaannya, fungsi awal handphone adalah untuk menerima dan menelpon panggilan dari orang lain saja. Namun seiring berjalannya waktu dan juga teknologi yang memadai mengubah fungsi handphone menjadi alat serba guna untuk membantu kebutuhan sehari-hari.

Berbicara tentang Handphone, masyarakat Indonesia khususnya kalangan remaja sangat senang bermain games di ponsel pintarnya itu. Tidak menutup kemungkinan bahwa salah satu alasan masyarakat Indonesia membeli Handphone dengan spesifikasi yang bagus adalah untuk bermain games. Dengan bermain games, secara tidak sadar kita mendapatkan berbagai macam manfaat, baik manfaat positif dan manfaat negatif. Menurut artikel dari suara.com, 2019, Dampak positive bermain games dapat membuat kita sehat, loh kok bisa? Contohnya jika kita bermain games dengan genre action, dapat mengasah pengelihatan kita dan mampu menaikkan tingkat kepekaan mata. Selain itu, bermain games juga dapat membuat kita mendapatkan banyak ilmu, salah satu manfaat langsung yang di dapatkan adalah jika kita bermain games berbahasa inggris kita secara tidak langsung menghafal dan mengerti arti dari kata itu, dengan bantuan translate pun tidak menjadi masalah. Dan dampak positive yang terakhir adalah mendapatkan penghasilan. Banyak orang yang sering bermain games mengangkat games tersebut ke tingkat yang lebih tinggi, yaitu mengikuti kompetisi games dan juga mengikuti lomba serta mengikuti salah satu organisasi

games yang pada saat ini sudah tidak di pandang sebelah mata oleh semua orang. Esports salah satunya.

Berbicara tentang Esport, untuk orang yang awam pasti akan asing mendengar kata ini. Untuk para gamers, Esport sudah menjadi salah satu tujuan mereka bermain games secara bersungguh-sungguh, selain mendapatkan pengakuan dari masyarakat, Esport juga memberikan berbagai macam manfaat. Esport merupakan olahraga yang menggunakan games sebagai media kompetitif yang dimainkan oleh pemain professional. Esport di Indonesia sendiri masih sedikit jika di bandingkan dengan negara lain, dari segi tournamentnya, hadiah, dan juga prestasi yang di hasilkan. Tetapi masyarakat Indonesia, khususnya para remaja sangat antusias dengan perkembangan Esport di Indonesia ini. Terbukti dari tournament yang di selenggarakan, salah satunya pada saat tournament M1 Mobile Legends World Champonship yang di adakan Kuala Lumpur, Malaysia yang di hadiri dari beberapa negara dari ASEAN dan juga Eropa. Indonesia berhasil menduduki posisi Pertama dan Kedua,

Dengan segala banyak macam manfaat positifnya, Esport menjadi salah satu tujuan para gamers saat ini untuk mencari jati diri dan juga mencari penghasilan lebih. Namun di balik itu semua, masih banyak masyarakat Indonesia yang memandang sebelah mata Esport dan membandingkannya dengan beberapa olahraga yang memerlukan fisik kuat sebagai salah satu acuannya. Padahal Esport sendiri sudah masuk kedalam kategori Olahraga itu sendiri dan menjadi salah satu olahraga yang paling menguras pikiran dan juga tenaga di saat yang bersamaan. Untuk orang yang awam jelas ini wajar, namun untuk masyarakat yang menyepelkan Esport, dengan alasan bahwa bermain games terus menerus bisa membuat kita bodoh dan tidak tahu waktu. Fakta ini memang benar, seperti yang penulis temukan di artikel pada detik.com,2019 bermain games bisa membuat kita kecanduan jika kita tidak mengontrol diri kita dengan baik. Apa yang membuat games menjadi begitu adiktif? Seperti halnya kecanduan lain, kecanduan main games adalah masalah yang multi aspek. Desainer video games selalu mencari cara untuk membuat games mereka lebih menarik dan orang betah berlama-lama memainkan games tersebut. Mereka ingin

orang yang memainkan games mereka tidak pernah ingin berhenti bermain. Dari beberapa banyak faktor yang memuat banyak orang kecanduan bermain games adalah ingin mencapai skor tertinggi. Ini merupakan salah satu tujuan awal seseorang mulai bermain games, memiliki skor tertinggi merupakan tujuan utama permainan itu selesai. Tetapi, faktor lainnya adalah banyak dari mobile games sekarang tidak memiliki tujuan utama atau tujuan game itu bisa di selesaikan. Mengapa? Karena mobile games sekarang terus di update perminggu, dengan tambahan visual dan juga rintangan yang berbeda setiap bermainnya menjadikan salah satu games banyak di mainkan. Parahnya, dari sekian banyak yang bermain games, pada artikel kompas.com, 2019. Ada 3 anak yang sudah di terapi di RSJDRumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo, Kota Semarang, lantaran kecanduan bermain games hingga menderita gangguan jiwa dan rata-rata usianya adalah 9 tahun. Hesti menuturkan ciri-ciri pasien yang mengalami kecanduan game antara lain anak tersebut sangat sulit dikendalikan. "Anaknya tidak mau sekolah, harus dipaksa. Inginnya main games terus. Orangtua jadi kewalahan,"

Dengan banyaknya manfaat positif dan negative nya yang ada pada games dan juga mengikuti Esport, membuat kita menjadi lebih tau dan mengerti tentang games itu sendiri. Namun, untuk Esport masih banyak dari para masyarakat, khususnya remaja yang masih tidak mengetahui dampak positif dari Esport itu sendiri. Untuk itu, penulis tertarik mengangkat judul “perancangan media informasi untuk meningkatkan pemahaman tentang aspek positif dari permainan e-sports”, selain memberikan informasi tentang Esport itu sendiri, penulis juga ingin memberikan pemahaman bahwa mengikuti salah satu atau membuat organisasi Esport merupakan langkah menunjukkan kemampuan diri sendiri dan juga tim. Jika kita mampu, kita dapat membuat bangga tim kita dan juga negara kita sendiri menuju liga Internasional.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Banyak yang tidak mengetahui tentang dampak positif dari Esport.
2. Kurangnya Informasi tentang manfaat dari Esport itu sendiri.
3. Minimnya pemahaman masyarakat akan pengaruh Esport dalam dunia olahraga.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku sebagai media Informasi yang benar dan menarik supaya dapat meningkatkan pemahaman tentang aspek positif yang diberikan oleh Esport kepada masyarakat?

## **1.4 Batasan masalah**

Untuk memfokuskan tujuan dari penelitian ini maka penulis membatasi ruang lingkup dan masalah. Adapun yang menjadi ruang lingkup adalah sebagai berikut:

### **a. Apa**

Memberikan beberapa informasi pemahaman kepada masyarakat akan manfaat positif dari permainan Esport.

### **b. Dimana**

Mustika Jaya, Bekasi, Jawa Barat.

### **c. Kapan**

Perancangan tugas akhir ini dilaksanakan mulai dari maret 2022 sampai selesai.

**d. Siapa**

Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan.

Usia: 30-45 tahun.

Psikografis: orang tua yang tidak tahu dan mengerti apa itu E-Sport dan dampak apa yang di timbulkan dari permainan E-Sport tersebut dan juga orang tua yang tertarik untuk menerima informasi baru seputar E-Sport tersebut.

Status sosial: Orang tua.

**e. Kenapa**

Perkembangan zaman menjadi sangat cepat dan pesat, banyak informasi lain yang tidak dapat kita terima di masyarakat, salah satunya informasi penting pada E-Sport.

**f. Bagaimana**

Dengan merancang sebuah buku sebagai media informasi yang dapat memberikan pemahaman dari permainan Esport, mulai dari manfaat sampai kesimpulannya.

**1.5 Tujuan**

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk memberikan pemahaman seputar permainan dari Esport, seperti pengertiannya, dampak serta manfaat yang bisa di ambil.
2. Mengetahui lebih banyak tentang permainan dan ESport itu sendiri.
3. Merancang media Informasi yang pas untuk memberikan pemahaman kepada audience seputar Esports.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Demi tersampainya maksud dan tujuan dari penelitian serta perancangan media informasi ini, maka dibutuhkan data-data yang berhubungan dengan penelitian dan perancangan. Dengan adanya data-data yang telah dikumpulkan ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses perancangan. Berdasarkan data yang dibutuhkan, maka berikut ini adalah metode-metode yang dilakukan:

### **a. Wawancara**

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data berdasarkan hasil dari tanya jawab dari peneliti dan juga narasumber. Metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pihak yang relevan, salah satunya adalah ketua UKM Tel-U Esports.

### **b. Kuesioner**

Kuisisioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relative singkat, karena jumlah orang yang diminta mengisi pilhan jawaban tertulis cukup banyak dalam sekaligus. (Soewardikoen, 2019: 59). Metode ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada orang tua pelajar SMA.

### **c. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara meneliti berbagai macam buku, jurnal, atau apapun yang bersifat dokumen yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk analisis penelitian yang terkait dengan judul dan topik tugas akhir.

### **d. Analisis SWOT**

**SWOT** merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam suatu proyek atau suatu

spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, dan threats). SWOT akan lebih baik dibahas dengan menggunakan tabel yang dibuat dalam kertas besar, sehingga dapat dianalisis dengan baik hubungan dari setiap aspek.

## 1.7 Kerangka Perancangan

<b>Fenomena</b>	
<p>Kurangnya pemahaman akan <i>mobile games</i> yang membuat masyarakat berfikir dari satu sisi saja, padahal dari <i>mobile games</i> tersebut memiliki sisi yang baik untuk para pemainnya. Dengan pemahaman sebelah saja, dapat membuat pemahaman informasi yang salah dan fatal.</p>	
<b>Penting</b>	<b>Genting</b>
Dampak <i>positive</i> dan <i>negative</i> , pemahaman, prioritas.	Misinformasi, pemikiran, kebiasaan.
<b>Latar Belakang</b>	
<p>Di era yang modern ini banyak yang menggunakan <i>smarphone</i> untuk bermain <i>games</i>, walaupun <i>games</i> memberikan manfaat <i>positive</i> dan <i>negative</i>, ternyata banyak masyarakat yang hanya melihat dari satu sisi saja. Hal ini muncul karena pemahaman yang kurang akan <i>mobile games</i> itu sendiri.</p>	
<b>Identifikasi Masalah</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak yang tidak mengetahui tentang dampak positif dari mobile game.</li> <li>• Ketidak tahuan akan manfaat yang di timbulkan dari bermain mobile game.</li> </ul>	
<b>Fokus Masalah</b>	
<p>Bagaimana merancang media literasi yang benar dan menarik supaya dapat memberikan pemahaman yang mudah untuk masyarakat?</p>	
<b>Hipotesa</b>	
<p>Hipotesa dari penelitian ini diperlukannya media literasi mengenai <i>mobile games</i> seperti manfaat <i>positive</i> dan <i>negative</i> jarang orang ketahui, supaya lebih paham dan tidak misinformasi</p>	
<b>Opini</b>	<b>Isu</b>
<p>Elemen dasar permainan, seperti memotivasi secara intrinsik, menarik secara efektif, dan imersif (de Feritas, Savill-Smith, &amp; Attewell, 2006; Maleno, 1981), menjadikan game digital sebagai aktivitas pembelajaran yang potensial dan kuat. Selain elemen dasar dari game digital, permainan game mobile memiliki portabilitas, konektivitas interaktivitas sosial, sensitivitas konteks, dan karakteristik individualitas (Klopfer, Squire, &amp; Jenkins 2002).</p>	<p>Dikutip dari suara.com dengan judul blog “Positifnya bermain Game” menurut siskaprawati, 10 Desember 2019. Saat ini sudah banyak sekali seorang gamer yang mendapatkan banyak uangan berkat mereka bermain game. Para gamer ini ada yang menjadi atlet E-Sport, Blogger, dan Vlogger. Ketiga profesi tersebut merupakan profesi yang sekarang ini sedang digilai oleh banyak gamer.</p>
<b>Solusi</b>	
<p>Solusi dari permasalahan tersebut adalah dibuatkannya media literasi berupa buku, supaya memberikan informasi dan pemahaman akan <i>mobile games</i> itu sendiri, supaya tidak menimbulkan misinformasi yang berdampak buruk kepada para pemain <i>mobile games</i>.</p>	

## **1.8 Pembabakan**

### **a. Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta kerangka pemikiran laporan penelitian.

### **b. Bab II Dasar Pemikiran**

Pada bab ini dipaparkan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan dan terkait dengan perancangan media informasi mengenai kemasan ramah lingkungan sebagai landasan untuk melakukan penelitian dan perancangan.

### **c. Bab III Data dan Analisis Masalah**

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data wawancara bersama narasumber, data hasil kuesioner yang dibagikan kepada responden serta penarikan kesimpulan data yang di dapat.

### **d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep keseluruhan dari perancangan seperti konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media apa saja yang digunakan), konsep visual (jenis huruf, bentuk, warna, dan gaya visual) dan hasil perancangan.

### **e. Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian dan perancangan yang dilakukan.