

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media Sosial adalah sebuah media berbasis kecanggihan teknologi yang digunakan untuk berinteraksi, berpartisipasi, hingga berbagi. Media berbasis kecanggihan teknologi ini juga terdapat dari macam-macam bentuk seperti *blog*, gambar, dan *video*. Biasanya media sosial digunakan untuk menyampaikan pesan, media sosial juga digunakan untuk memperoleh informasi. Walaupun banyak keuntungan yang bisa kita peroleh melalui media sosial, kekurangan dari media sosial juga tidak boleh dihindari dan harus diwaspadakan.

Luasnya informasi di media sosial yang bisa dijangkau oleh kalangan muda maupun tua, ada kemungkinan terdapat beberapa informasi yang menyesatkan (*Hoaks*). *Hoaks* menurut KBBI adalah kebohongan yang dibuat dengan tujuan jahat. Seperti berita palsu yang bertujuan untuk menipu pembaca agar mempercayai berita tersebut, tentunya dampak dari berita palsu ini dapat merugikan orang atau pihak tertentu sehingga menyebabkan reputasi seseorang atau pihak tertentu tersebut terlihat buruk di mata masyarakat. Kemudian berita palsu dapat menyebabkan perpecahan dan jika berita palsu ini sudah menyebar luas dan kebohongan sudah dianggap biasa, fakta tidak akan lagi dipercaya.

kebanyakan masyarakat masih mengalami kesulitan untuk membedakan konten positif dari banyaknya informasi di dunia maya dikarenakan masih rendahnya tingkat literasi pada masyarakat. Biasanya ciri-ciri *hoaks* dapat mengakibatkan kebencian hingga permusuhan, dan berita tidak mempunyai sumber yang jelas. *Hoaks* juga memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu berita bohong (*Fake News*), berita bohong bertujuan untuk memalsukan suatu berita. Kemudian terdapat *misinformation*, *misinformation* adalah informasi tidak akurat yang bertujuan untuk menipu. Lalu yang terakhir terdapat propaganda, propaganda adalah penyebaran informasi, fakta atau kebohongan yang bertujuan untuk mempengaruhi opini publik. Kemudian *hoaks* tentang

kesehatan, informasi tentang kesehatan menjadi informasi yang paling penting jika menyangkut dengan kesehatan seseorang atau masyarakat.

Biasanya oknum oknum yang tidak bertanggung jawab menyebarkan *hoaks* demi kepentingan tertentu, disaat menyebarkan *hoaks* tentunya oknum tersebut harus menemukan platform dengan platform aktif yang digunakan banyak orang, salah satunya yaitu *Facebook*. *Facebook* adalah jejaring sosial yang sangat populer besutan Mark Zuckerberg, apapun status sosial seseorang, status pendidikan seseorang, hingga status agama seseorang berbaur menjadi satu melalui jejaring sosial ini. (Juu. D., & Sulianta. F. 2010). *Facebook* bisa dibilang menjadi sarang *hoaks* dikarenakan banyaknya pengguna *facebook* dan Pada Januari 2021 menurut *Hootsuite* iklan yang berada di *facebook* dapat mencapai hingga 140 juta iklan. Dengan *Facebook* menjadi jejaring sosial dengan pengguna yang besar, mudah bagi *hoaks* untuk menyebar cepat di dunia maya.

Dari permasalahan diatas perancang mengetahui bahwa dampak dari *hoaks* itu sangat berbahaya, tujuan utama perancang adalah untuk memberi tahu bagaimana dampak dari *hoaks* dan bagaimana ancaman *hoaks* melalui media *game*, *Game* adalah sebuah aktifitas dari makhluk makhluk yang cerdas, makhluk yang dimaksud bisa mencakup manusia, binatang. Hingga robot yang dibuat dengan kecerdasan buatan dan *game* adalah pertandingan antara 2 orang atau entitas atau lebih yang diatur oleh aturan dengan kesepakatan yang disahkan bersama (Evry, H. 2005:1). Dengan sifat interaktif didalam sebuah permainan menjadikan *game* sebagai media komunikasi untuk para pemain, dan dengan adanya sifat interaktif ini menjadikan pemain dapat memiliki empati dengan karakter dari permainan hingga merasakan lingkungan yang *game* tersebut berikan.

Game tentunya membutuhkan konsep sebelum terbentuk menjadi sebuah *game*, oleh karena itu dibutuhkan *game design* untuk merancang suatu permainan. *Game design* adalah proses pembuatan konten dan aturan dari suatu permainan. *Game design* yang baik adalah proses membuat suatu tujuan yang dapat memotivasi pemain dan aturan yang memiliki keputusan yang berarti dalam mengejar suatu tujuan untuk pemain (Brathwaite, W, Schreiber, I. 2009:26). Sebagai *game designer*, perancang bertugas untuk membuat aturan, konsep dalam bermain, *level* dalam *game* dan cerita dari permainan. Perancang berharap dengan *game* yang akan dibuat dapat membantu siapapun yang memainkan *game* yang akan dibuat ini untuk meningkatkan tingkat kewaspadaan terhadap *hoaks* dan lebih bijak dalam membaca berita.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan diatas, terdapat identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kewaspadaan terhadap bahayanya *hoaks* pada media sosial
2. Kurangnya media *game* yang membahas bahayanya *hoaks* di media sosial sehingga Dibutuhkannya *game designer* untuk merancang *game design document* yang mengimplementasikan bagaimana bahayanya *hoaks* di media sosial

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diketahui, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan tingkat kewaspadaan terhadap bahayanya *hoaks* di media sosial
2. Bagaimana merancang suatu *game* yang membahas *hoaks* di media sosial yang mengimplementasikan bagaimana bahayanya *hoaks* di media sosial dalam *game design document*

1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan ini, permasalahan akan dibatasi pada aspek dibawah ini.

1.3.1 Apa

Perancangan ini mengenai *game design document* yang bertema tentang *hoaks* dalam media sosial

1.3.2 Siapa

Target audiens adalah remaja dengan rentang usia 12 – 21 tahun

1.3.3 Tempat

Perancangan *game design document* yang akan digunakan sebagai sebuah konsep untuk *game* yang akan digarap

1.3.4 Waktu

Waktu pengumpulan data perancangan berlangsung dari Oktober 2021 dan proses perancangan dimulai Desember 2021 hingga September 2022.

1.3.5 Bagian Mana

Perancang berperan sebagai *game designer* yang menggarap *game design document* dalam suatu *game* yang akan digarap.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk.

1. Meningkatkan tingkat kewaspadaan pada bahayanya *hoaks* di media sosial
2. merancang suatu *game* yang membahas bahayanya *hoaks* di media sosial yang mengimplementasikan bagaimana bahayanya *hoaks* di media sosial dalam *game design document*

Pada manfaat teoritis, perancang mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang *hoaks*, dan diharapkan menjadi manfaat bagi siapa saja yang memainkan *gamenya* sehingga membuat pemain lebih waspada akan bahayanya *hoaks*. Pada manfaat praktis, perancang dapat melakukan penerapan ilmu tentang *game design document* yang akan digunakan dalam *game* nya.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan sarana untuk membantu peneliti mengumpulkan data atau informasi dengan cara membaca surat-surat pengumuman, pernyataan tertulis, kebijakan tertentu dan bahan-bahan tulis lainnya. (Sarwono, 2017). Perancang akan mencari data mengenai *hoaks* dan *game design* untuk kebutuhan tugas akhir ini.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu, percakapan antara peneliti dan responden secara lisan dan langsung untuk mendapatkan data. (Lexy J. Moleong (1991:135). Perancang membutuhkan data mengenai hoaks.

c. Kuisisioner

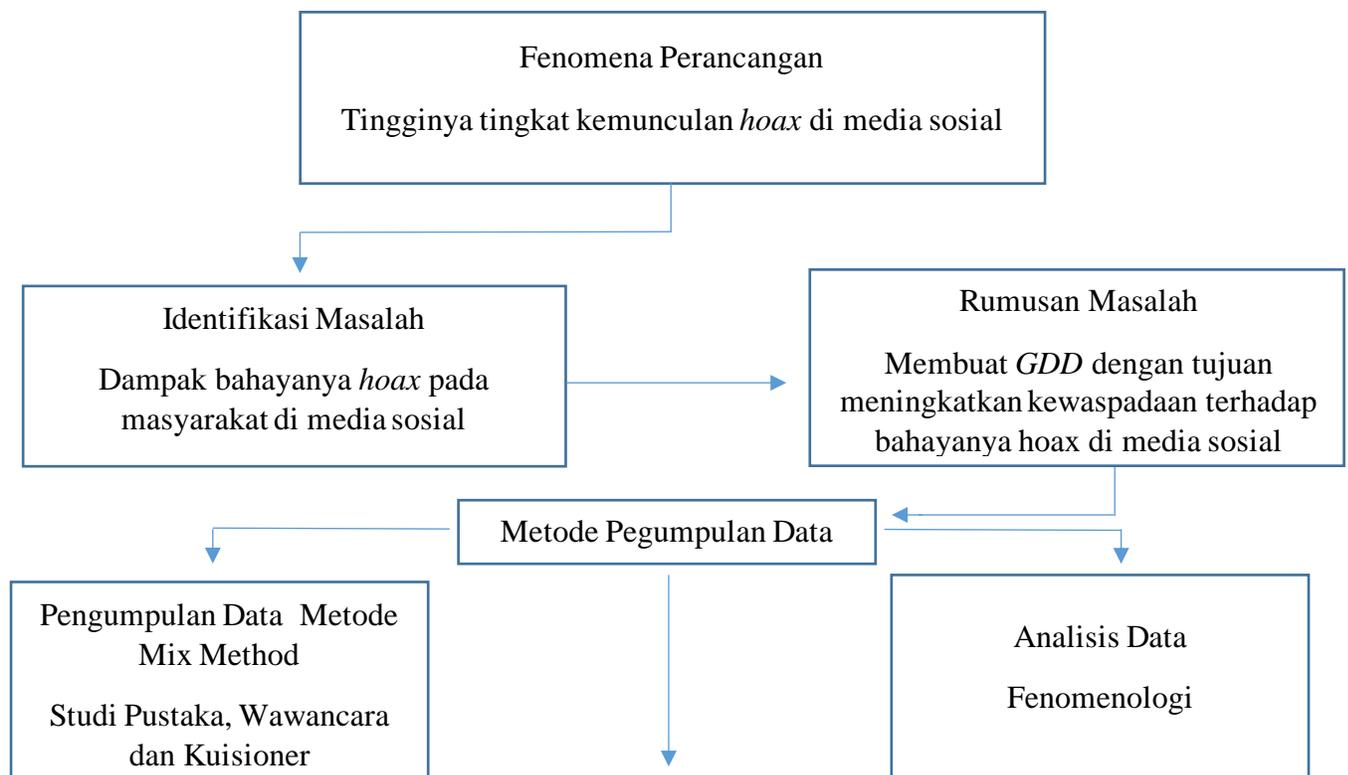
Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2013). Perancang membutuhkan data mengenai khalayak sasaran untuk kebutuhan *game* yang akan digarap.

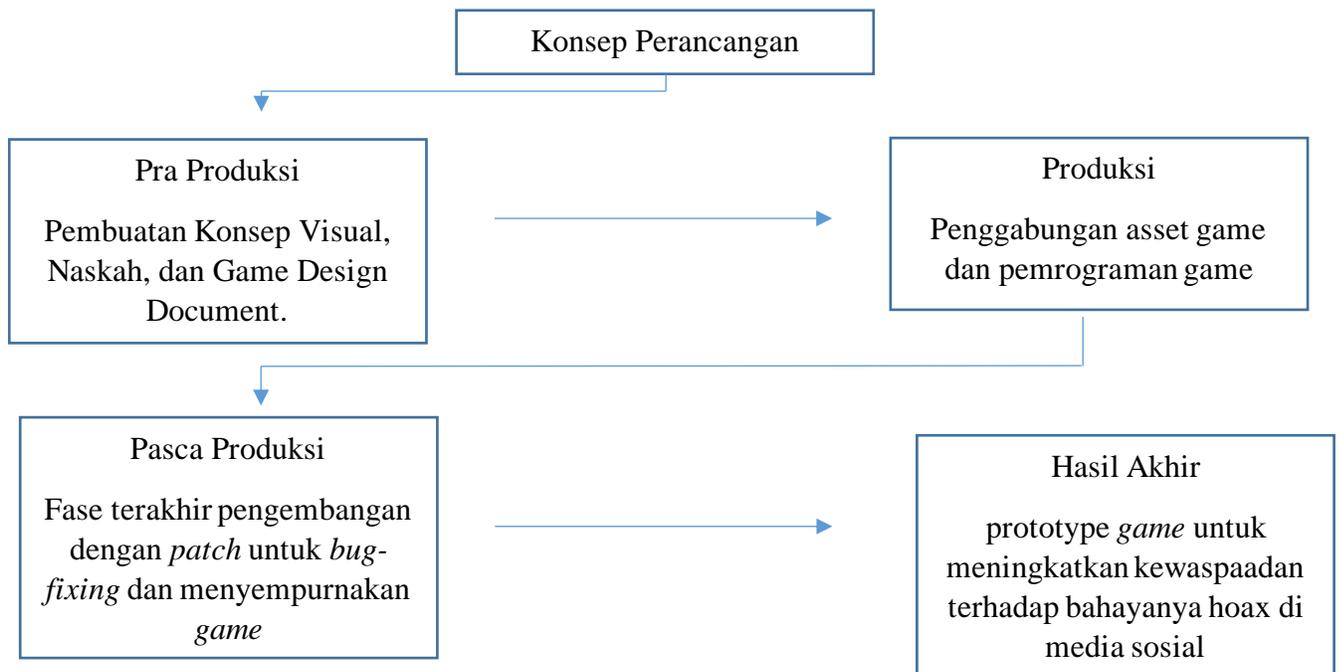
1.5.2 Metode Analisis Data

a) Fenomenologi

Menurut Creswell melalui Wahyuningsih (2013). Fokus fenomenologi adalah memahami konsep atau fenomena, fokus dengan teori dasar pada seseorang yang mengembangkan teori. Fenomenologi digunakan untuk mengungkapkan kesamaan makna inti dari suatu konsep atau fenomena yang dialami secara sadar oleh individu atau sekelompok individu dalam kehidupannya.

1.6 Kerangka Perancangan





1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang mengenai media sosial, hoaks, remaja, *game*, *game design document*, dan tugas perancang dalam perancangan *game*.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini berisi teori tentang media sosial, *hoaks*, *game*, dan *game design* khususnya di *game design document*.

BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi data data mengenai analisis objek permasalahan yang didapat dari studi kasus, studi pustaka dan wawancara.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep dan hasil dari visualisasi perancangan *game design document*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil karya rancangan *game design document* dan saran untuk perancangan selanjutnya.