

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern, media sosial merupakan hal yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Terutama pada kalangan remaja yang penggunaan media sosial sangat intensif. Adanya media sosial, masyarakat dapat berinteraksi dari jauh tanpa batas, sebagai media untuk jual beli, dan mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan. Salah satu media sosial yang dijadikan sebagai sumber informasi adalah Facebook.

Menurut data yang diperoleh dari Hootsuite, hingga bulan Januari 2021 penggunaan media sosial yang aktif di Indonesia mencapai 170 juta pengguna dan 168,5 juta mengakses melalui telepon pintar, dan pada Desember 2020 total kunjungan Facebook mencapai 184 juta dengan presentase pengguna 16-64 tahun mencapai 85,5% dari keseluruhan pengguna sosial media.

Dalam media sosial yang terdapat berbagai macam informasi, tentu tak lepas dari informasi palsu yang tersebar. Dari hasil survei Katadata Insight Center (KIC) sekitar 30% hingga 60% masyarakat Indonesia terkespos hoaks ketika menggunakan media sosial. Diantara masyarakat tersebut hanya 21% sampai 36% saja yang dapat mengidentifikasi hoaks, dan mayoritas hoaks yang tersebar adalah isu politik, kesehatan dan agama. Dari bulan Januari hingga November 2020 terdapat 2.024 hoaks tersebar dari data Masyarakat Anti Fitnah Indonesia.

Tersebarnya hoaks dan kurangnya literasi masyarakat Indonesia dapat mempengaruhi individu atau kelompok dalam mengenali dan tindakan apa terhadap hoaks (Simarmata, Iqbal, Hasibuan, Limbong, & Albra, 2019). Menurut survei Katadata Insight Center (2020) juga bahwa orang-orang yang berusia muda, memiliki pendidikan yang tinggi dan penggunaan internet yang tidak terlalu sering memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi hoaks.

Masyarakat yang tinggal di daerah dengan akses internet yang mudah lebih berpotensi terpapar hoaks menurut Mulya (2020).

Hoaks yang tersebar ini dapat menimbulkan dampak secara langsung dan tidak langsung bagi pengguna media sosial terutama yang menggunakannya secara intensif. Contohnya, ketika pertengahan pandemi pada tahun 2020 di media sosial ramai pembahasan mengenai seorang pejabat negara membuat dan menyatakan bahwa kalung dengan nama 'kalung anti corona' yang mengandung sebuah herbal dapat mencegah virus corona, namun hal ini pun menuai kritikan dari masyarakat dan seorang epidemiologi mengatakan bahwa tidak ada relevansi antara kalung anti corona dengan virus corona yang terutama paparannya ke mata, mulut, dan hidung.

Berdasarkan data survey dari Vero dan Decision Lab (2022), *Video game* merupakan jenis permainan yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia baik dari anak muda hingga dewasa, dimainkan untuk hiburan semata atau sebagai media pendapatan penghasilan. Pada tahun 2020 masyarakat yang memainkan *video game* mencapai 111 juta dengan pengguna tertinggi yaitu melalui media telepon genggam dengan presentase 88% laki-laki dan 91% perempuan, diikuti oleh media komputer sebanyak 33% laki-laki dan 27% perempuan berdasarkan data dari Newzoo. Karena tingginya tingkat pemain *video game* di Indonesia, perancang anggap media *video game* sesuai untuk dijadikan sebagai media utama dalam perancangan ini, dan *videogame* ini digunakan sebagai untuk memperlihatkan dampak hoaks terhadap masyarakat terutama di Indonesia. Media ini memiliki sifat yang interaktif sehingga dapat memudahkan penyampaian pesan yang diinginkan dan pengguna juga mudah menyerap pesan yang disampaikan.

Sebuah perancangan *video game* terdiri dari berbagai peran tim yaitu, *production, design, art, programming, audio, dan testing & quality assurance*. Dalam *art team* terdapat *3D artist* yang membuat model karakter 3D, dan dalam tugas akhir ini, perancang akan berperan sebagai *3D artist* yang akan bekerja dalam tahap pra produksi dan produksi bekerja sama

dengan *concept artist* agar hasil karakter 3D sesuai dengan yang diinginkan. *3D modelling* atau *digital modelling* adalah membuat sebuah objek 3 dimensi melalui representasi matematis (Vaughan, 2012). *Game 3D* yang akan dibuat ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang menghimbau dan memberikan kepekaan kepada masyarakat akan bahayanya hoaks khususnya berita palsu tentang kesehatan. Sehingga masyarakat menjadi lebih berhati-hati dan teliti dalam menerima sebuah informasi yang beredar di media sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, perancang dapat menyimpulkan identifikasi masalahnya yaitu:

1. Masyarakat yang terpapar hoaks di media sosial salah satunya anak muda yang memiliki perbedaan dari pakaian-pakaian yang dipakai, bentuk anatomi model karakter 3D yang berbeda-beda, dan tekstur model karakter 3D yang juga berbeda-beda.
2. Dibutuhkannya *3D artist* dalam perancangan *video game* mengenai meningkatkan kewaspadaan bahaya hoaks di media sosial terhadap individu dan lingkungan sekitar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisa pakaian yang dipakai remaja, bentuk anatomi model karakter 3D, dan tekstur model karakter 3D untuk perancangan karakter *video game* yang bertema bahaya hoaks di media sosial.
2. Bagaimana merancang model karakter 3D dalam *video game* mengenai meningkatkan kewaspadaan bahaya hoaks di media sosial terhadap individu dan lingkungan sekitar.

1.4 Batasan Masalah

1.4.1 Apa

Perancangan model karakter 3D untuk *video game* yang bertema dari fenomena tersebarnya hoaks di media sosial yang berdampak pada masyarakat.

1.4.2 Siapa

Target sasaran dari *game* ini adalah masyarakat yang berusia 13-21 tahun.

1.4.3 Di mana

Lokasi perancangan ini dilakukan di kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung Jawa Barat.

1.4.4 Waktu

Pengumpulan data dan proses perancangan dilakukan dari bulan September hingga bulan Februari.

1.4.5 Bagaimana

Perancang berperan sebagai *3D character designer* untuk *video game* petualangan horor “*A Lie Within*” yang meliputi perancangan dan pembuatan model karakter.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menerapkan hasil analisa pakaian yang dipakai oleh remaja, bentuk anatomi model karakter 3D, dan tekstur model karakter 3D *video game* yang bertema bahaya hoaks di media sosial.
2. Merancang model karakter 3D dalam *video game* yang bertema bahaya hoaks di media sosial terhadap individu dan lingkungan sekitar.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Perancangan ini bermanfaat bagi perancang ialah menambah wawasan dan pengalaman perancang dalam bidang animasi, yaitu pada tahap pra produksi dan produksi. Khususnya dalam perancangan model 3D dari *concept art*. Perancang berharap setelah menyelesaikan perancangan ini dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan model 3D dalam sebuah *game*.
2. Diharapkan memberikan pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat mengenai bahayanya hoaks kesehatan di media sosial. Perancangan ini juga diharapkan dapat mengenalkan kepada masyarakat bagaimana proses pembuatan *game* terutama dalam bagian model 3D.
3. Bermanfaat sebagai referensi dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang industri kreatif.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan data

A. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati berbagai jenis pakaian yang digunakan oleh remaja dan mengamati karya sejenis yang relevan dengan tema yang diinginkan.

B. Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada perancangan ini menggunakan jenis terstruktur dan semi-struktur dengan narasumber *animation 3D modeller* dan *video game 3D modeller*.

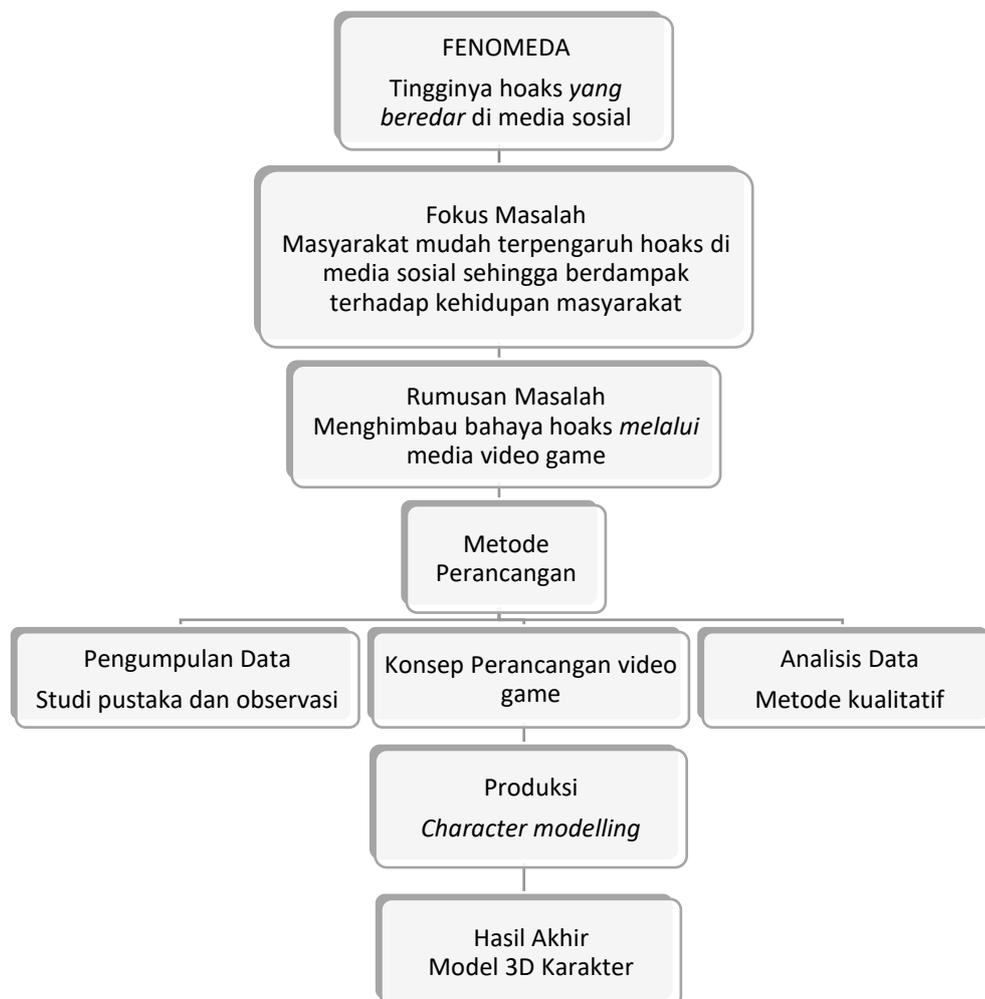
C. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari teori dan referensi mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan laporan seputar *video game*, model 3D, *3D modelling*, dan *3D artist*. Data didapatkan dari berbagai macam sumber seperti jurnal, buku cetak, *e-book*, dan internet.

1.7.2 Metode analisis data

Analisis yang dilakukan dari data yang terkumpul melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka akan disesuaikan berdasarkan rumusan masalah serta landasan pemikiran. Unsur-unsur yang terdapat di karya sejenis dianalisis digunakan sebagai sumber ide dan konsep untuk perancangan ini. Berbagai macam karya sejenis dengan unsur-unsur yang berbeda dikembangkan menjadi sebuah ide atau konsep baru bukan sebagai pembandingan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka perancangan

1.9 Pembabakan

A. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang mengenai dampak negatif hoaks di media sosial terhadap individu dan lingkungan sekitar. Pada bab ini juga dijelaskan metode apa yang dipakai pada perancangan ini.

B. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini membahas teori mengenai media sosial, hoaks, model 3D, dan karakter dari perancangan perancangan ini.

C. BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi data yang diperoleh dari metode perancangan yang dipakai dalam perancangan karya.

D. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi penjabaran perancangan *video game* yang akan dibuat serta bagaimana proses pengerjaan dan hasil akhir dari perancangan model karakter 3D *video game*.

E. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari perancangan dan perancangan model karakter 3D yang telah disusun, dan memberikan saran dari perancangan yang telah disusun.