

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2019 dunia ini sedang dilanda oleh pandemi covid-19, semua orang diwajibkan untuk *stay at home* oleh pemerintah negara Indonesia. Sering bejalannya waktu tingkat positif covid semakin meningkat dengan sangat cepat dan sudah memakan banyak korban, oleh karena itu pemerintah Indonesia mengeluarkan banyak peraturan dengan upaya membatasi mobilitas masyarakat, terutama masyarakat di ibukota yaitu kota Jakarta. Mobilitas masyarakat masyarakat yang menurun berdampak buruk terhadap ekonomi di Indonesia, tidak sedikit usaha yang bangkrut akibat dampak negatif dari covid-19, karyawan di PHK karena pihak dari perusahaan atau kantor, sedang mengalami krisis ekonomi akibat pandemi virus corona ini. Menurut Badan Pusat Statistik Indonesia, Ekonomi Indonesia tahun 2020 mengalami kontraksi pertumbuhan sebesar 2,07% dibandingkan tahun 2019. Kementerian keuangan Sri Mulyani juga menyatakan bahwa kerugian ekonomi tahun 2020 yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 mencapai RP 1.356 triliun.

Seluruh universitas, sekolah menengah atas, hingga ke tingkatan yang lebih rendah diwajibkan untuk melakukan LFH (*Learning From Home*) atau bisa disebut juga sekolah daring, yang dilakukan dari rumah masing masing. Akibat terlalu seringnya melakukan aktifitas didalam rumah anak anak mulai mencari kesenangan yang bisa dilakukan dari dalam rumah Menurut Hyper-Casual Gaming dari Adjust, unduhan aplikasi game seluler naik 75% pada akhir Maret 2020 dibandingkan akhir Maret 2019, hanya beberapa minggu setelah situasi pandemi diketahui. Waktu yang dihabiskan pengguna untuk bermain game online juga meningkat sebesar 47%. Terlebihnya lagi bisa menghasilkan

pendapatan sambil bermain *game*, ditengah ekonomi Indonesia yang sedang memburuk, salah satu contohnya yaitu menjadi *streamer game*, masyarakat kalangan remaja hingga dewasa tidak sedikit yang mencoba menjadi *streamer* diplatform seperti Twitch, Youtube, dsb, hal ini masih menjadi tabu untuk warga Indonesia. mereka mengatakan kerjanya hanya bermain *game* sehari-hari, Faktanya banyak *streamer* di Indonesia yang sukses dengan bermain *game*. Perlu disadari, didalam bahasan ini mengenai *Game* yang sedang marak dimainkan, kita tidak boleh luput dari adanya *Gaming Disorder* yaitu, kecanduan akan bermain *game* yang dialami oleh masyarakat, terutama anak-anak yang sudah mulai lupa akan pentingnya belajar. Hal ini memberikan dampak buruk kepada anak-anak membuat mereka menjadi kurang bersemangat menjalani pelajaran yang dilakukan dari rumah.

Menurut Bobby Bodenheimer (1999), game online adalah program game berjejaring yang dapat dimainkan di mana saja, kapan saja, dan secara berkelompok di seluruh dunia pada saat yang bersamaan, menampilkan gambar yang menarik sesuai permintaan. dukungan komputer.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada Uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurang edukasi mengenai apa itu *gaming disorder* dan kerap menyepelekan gangguan mental ini. Gangguan mental seperti *gaming disorder* seharusnya lebih diperhatikan.
2. Belum adanya *motion graphic* sebagai media informasi tentang meningkatnya pemain *game online* dan bahaya dari *gaming disorder*.

1.3 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang yang telah disampaikan oleh penulis, penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya untuk meningkatkan kesadaran kepada masyarakat terhadap bahaya *gaming disorder*
2. Bagaimana perancangan *motion graphic* tentang meningkatnya *gaming disorder* sebagai media informasi?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah, maka ruang lingkup pada laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Apa
Perancangan *motion graphic* meningkatnya pemain *game online* dan ongidap *gaming disorder* dimasa pandemi.
2. Siapa
Khalayak sasarnya ialah orang tua.
3. Di mana
Penelitian akan dilakukan di daerah bandung.
4. Kapan
Perancangan akan dilakukan dari oktober 2021 hingga 2022.
5. Mengapa
Kurangnya pengetahuan masyarakat setempat terhadap meningkatnya pengguna *game online* dan bahaya dari *gaming disorder*.
6. Bagaimana
Dengan merancang *motion graphic* sebagai media untuk informasi

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk meningkatkan kesadaran kepada masyarakat mengenai bahaya nya *gaming disorder*
2. Untuk menciptakan media informasi yang berbentuk Motion Graphic tentang bahaya *Gaming Disorder*

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis atau akademik adalah kegunaan penelitian untuk kemajuan ilmu pengetahuan. Keunggulan teoritis ini memungkinkan ilmu yang dipelajari untuk dikembangkan lebih lanjut dari sudut pandang teoretis. Teori yang digunakan tentunya berdasarkan peneliti atau penulis sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Bagi perancang, menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah yang dihadapi secara nyata.

Bagi masyarakat, diharapkan dapat menambah pengetahuan sebagai sumber informasi, dan menumbuhkan antisipasi masyarakat terutama orang tua.

1.7 Metode Penelitian dan Cara Pengumpulan data

Dalam perancangan laporan ini, untuk memperoleh data yang diperlukan penulis akan menggunakan gabungan metode kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data sebagai berikut.

a. Metode Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua orang pewawancara, satu yang mengajukan pertanyaan dan satu lagi yang menjawab pertanyaan (Lexy J. Meleong, 2010:186).

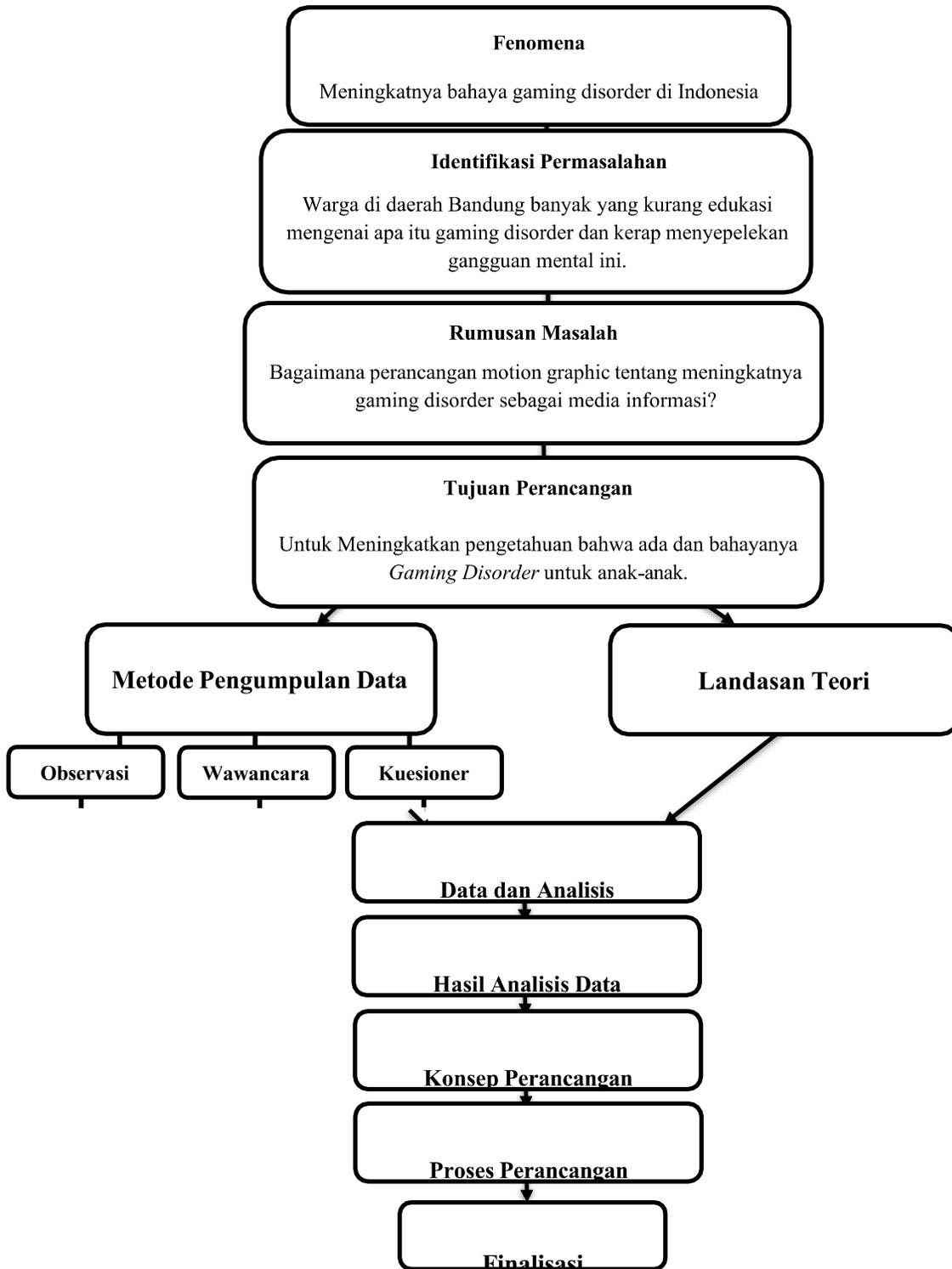
b. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan dalam bidang penelitian visual ini terdiri dari pengamatan atau pemeriksaan yang cermat untuk menemukan situasi yang berkembang atau untuk membuktikan kebenaran desain penelitian yang dilakukan.

c. Metode Kuisisioner

Kuisisioner atau angket adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada suatu topik penelitian guna mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan untuk penelitian. (Kusumah 2011:78). Kuisisioner dibuat dan disusun berdasarkan pertanyaan penelitian. Metode ini digunakan dengan membuat pertanyaan lewat google form untuk menghasilkan jawaban responden.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022.

1.9 Pembabakan

Laporan ini terdiri dari empat bab dengan susunan penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang dari penelitian kemudian permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian yang menjelaskan cakupan topik, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian yang memetakan permasalahan dan yang terakhir ada pembabakan yang memberikan gambaran singkat tiap bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua dijelaskan teori atau dasar pemikiran yang digunakan untuk menganalisis/menguraikan permasalahan serta kerangka teoritis atau rangkaian teori yang digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antar teori.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ketiga terdapat uraian uraian data berisi sampel visual, transkrip wawancara, dan hasil kuisioner. Selain itu terdapat analisis hasil penelitian menggunakan dasar pemikiran yaitu seperti analisis konten visual, analisis tabel

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan keseluruhan proses konsep yang telah dirancang, meliputi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, hingga konsep visual, dalam rangka menjawab tujuan dari perancangan mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan akhir tentang hasil analisis data dan perancangan yang dilakukan serta saran untuk perancangan tugas akhir ini.