

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang semakin maju ini, gim online merupakan salah satu cara orang-orang dapat berkumpul, bermain, atau bahkan dari *game online* kita dapat membuat suatu organisasi atau komunitas dengan orang lain. Terlebih dengan adanya pandemic ini masyarakat membutuhkan hiburan dirumah, *game online* dapat menjadi pilihan masyarakat dalam menghabiskan sisa waktu luangnya. Di Indonesia sendiri, banyak sekali komunitas *game online*. Menurut Michael Wijaya (Co-founder dan Chief Marketing Officer EVOS Esport) data pada tahun 2021 menunjukkan dari 274,5 juta gamers di Asia Tenggara, Indonesia memiliki kontribusi sebesar 43% terhadap jumlah total tersebut. Dengan banyaknya jumlah tersebut, tentunya banyak kepribadian yang berbeda dalam suatu komunitas *game*. Tidak semua orang memiliki kepribadian yang bagus dalam bermain suatu *game*. Dari banyaknya orang yang ada didalam suatu komunitas *game online*, tidak jarang ditemukannya *toxic behaviour*.

Toxic Behaviour atau perilaku *toxic* adalah perilaku negatif seseorang yang dapat merugikan orang lain secara fisik maupun mental. *Toxic behaviour* juga dapat digolongkan sebagai salah satu bentuk *Cyberbullying* (J. Barlinska, A. Szuster, dan M. Winiewski, 2013). Banyak sekali bentuk-bentuk perilaku *toxic* didalam *game online* baik secara perilaku maupun secara verbal. Bentuk *toxic* dalam perilaku yaitu pose karakter seperti kantung teh yang di celupkan dengan tujuan meremehkan orang (*Tea bagging*), perilaku dengan tujuan memancing amarah pemain lain (*Trolling*). Sedangkan bentuk *toxic* secara verbal seperti berkata kasar (*Trashtalking*), diskriminasi kelamin (*Sexism*), diskriminasi ras (*Racism*), dan mengirim pesan dengan kata yang vulgar dan frontal (*Flaming*).

Para pelaku perilaku *toxic* didalam *game online* ini melakukan hal tersebut dikarenakan faktor anonim sehingga mereka tidak merasa bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukan. (Kantono, et al., 2020) Namun, terdapat beberapa faktor yang dapat memicu perilaku *toxic* tersebut yaitu rasa kompetitif, adanya konflik didalam tim, atau perilaku *toxic* yang diberikan oleh lawan. Kepribadian

para pelaku *toxic* ini biasanya memiliki rasa kompetitif yang tinggi seperti para pemain FPS *game* seperti Counter Strike, Valorant, Apex Legend, dan Rainbow 6 Siege atau MOBA *game* seperti League of Legend, Dota 2, dan Mobile Legend. Namun, terdapat fenomena *griefing* yang dapat dilakukan dalam *game* seperti Minecraft.

Dalam upaya mengedukasi khalayak mengenai perilaku *toxic* dalam *game online*, penulis memilih Artbook sebagai media perancangan visual desain karakter sebagai media untuk memperlihatkan hasil dari tahap awal perancangan hingga tahap akhir dari perancangan karakter. Penulis sebagai *Character Designer* merancang sebuah desain karakter yang dapat memvisualisasikan pelaku perilaku *toxic* berdasarkan atas data-data yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data untuk mendapatkan visualisasi yang akurat untuk animasi 2D. Untuk membuat desain karakter yang baik dibutuhkan arketipe yang dapat mewakili karakter dari pelaku perilaku *toxic* serta membutuhkan sebuah cerita untuk membangun karakter tersebut (B. Tillman, 2011). Dari Artbook perancangan desain karakter ini diharapkan masyarakat khususnya para gamers untuk menghindari perilaku *toxic* yang dapat merugikan orang lain.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, penulis dapat menyimpulkan identifikasi masalahnya yaitu :

- a. Tidak semua orang memiliki kepribadian yang bagus dalam bermain suatu *game*. (Lapolla, 2020)
- b. Perilaku *toxic* dapat merugikan mental sosial orang lain. (Lapolla, 2020)
- c. Perilaku *toxic* ini rentan terjadi dikarenakan mereka merasa tidak bertanggung jawab atas perilaku mereka saat sedang *online*, terlebih jika anonym. (Kantono, et al., 2020)

1.3 Rumusan Masalah

Setelah diketahui identifikasi masalah diatas, penulis dapat membuat rumusan masalahnya yaitu :

- a. Bagaimana kepribadian karakter, ciri-ciri *toxic gamers* yang dapat divisualisasikan menjadi sebuah karakter yang akan dibuat?
- b. Bagaimana perancangan desain karakter untuk Artbook perancangan desain karakter sebagai media informasi mengenai pentingnya menghindari perilaku *toxic* dalam *game*?

1.4 Ruang Lingkup

- a. Apa
Perancangan desain karakter ini bertujuan untuk memberi wawasan kepada target sasaran mengenai perilaku *toxic* dalam *game online* dengan media artbook.
- b. Siapa
Target dari perancangan desain karakter ini adalah *gamers* dengan rentang umur 13-24 tahun yang berdomisili di Kota Tangerang Selatan.
- c. Dimana
Tempat pengamatan dan pengambilan data dilakukan ditempat secara *online* yang berlokasi di Kota Tangerang Selatan.
- d. Waktu
Pengumpulan data dan perancangan konsep desain karakter dimulai sejak 14 oktober 2021 dan diperkirakan berakhir pada bulan agustus 2022.
- e. Mengapa
Data diperlukan sebagai referensi dari perancangan desain karakter ini untuk mendapatkan target sasaran yang tepat serta menambah visualisasi yang tepat.
- f. Bagaimana
Penulis berperan sebagai character designer yang meliputi cerita yang dapat mendukung pembentukan karakter yang akan dibuat.

1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- a. Mengetahui kepribadian *toxic gamer* serta korban dari *toxic gamer* yang dapat divisualisasikan menjadi suatu karakter.

- b. Memberikan informasi kepada khalayak melalui artbook perancangan desain karakter sebagai upaya menghindari perilaku *toxic* dalam *game online*.

1.5.2 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoritis

- Penelitian dan perancangan ini diharapkan menjadi sumber referensi pembaca mengenai perilaku *toxic* didalam *game online*.
- Penelitian dan perancangan ini diharapkan menjadi informasi kepada khalayak mengenai perilaku *toxic* dalam *game online*.

b. Manfaat Praktis

- Manfaat bagi penulis :
Mengasah kemampuan penulis dalam menulis serta membuat konsep dan mengasah kemampuan dalam merancang desain karakter.
- Manfaat bagi institusi :
Dapat menjadi referensi untuk pembelajaran atau menjadi referensi untuk perancangan karakter desain yang serupa kedepannya.
- Manfaat bagi khalayak sasaran :
 - a) Menambah wawasan mengenai perilaku *toxic/toxic behaviour* dalam game online.
 - b) Dengan media artbook sebagai media informasi, khalayak sasaran dapat menghindari untuk melakukan perilaku *toxic*.

1.6 Metode Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir ini, metode yang penulis gunakan adalah dengan cara mengumpulkan data-data melalui studi literatur, observasi dan wawancara yang terstruktur. Dari hasil pengumpulan data tersebut penulis melakukan analisis dengan menggunakan metode kualitatif. Setelah tahap analisis, penulis menggunakan hasil analisis sebagai referensi untuk cerita yang dapat membangun karakter serta sketsa perancangan desain karakter hingga hasil akhir artbook.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara untuk mencari data-data yang berasal dari buku-buku, majalah yang berkaitan. (Danial & Warsiah, 2009) Data yang diambil bersumber dari buku, dan jurnal yang berkaitan dengan perancangan desain karakter serta hal-hal yang berkaitan dengan perilaku *toxic* dalam *game online*.

b. Observasi

Observasi adalah upaya mengamati dan mendokumentasi hal-hal yang terjadi. (Suryana, 2010) Penulis melakukan observasi dengan cara melihat situasi langsung didalam game serta mengobservasi dari para *streamers* yang dapat dijadikan objek observasi.

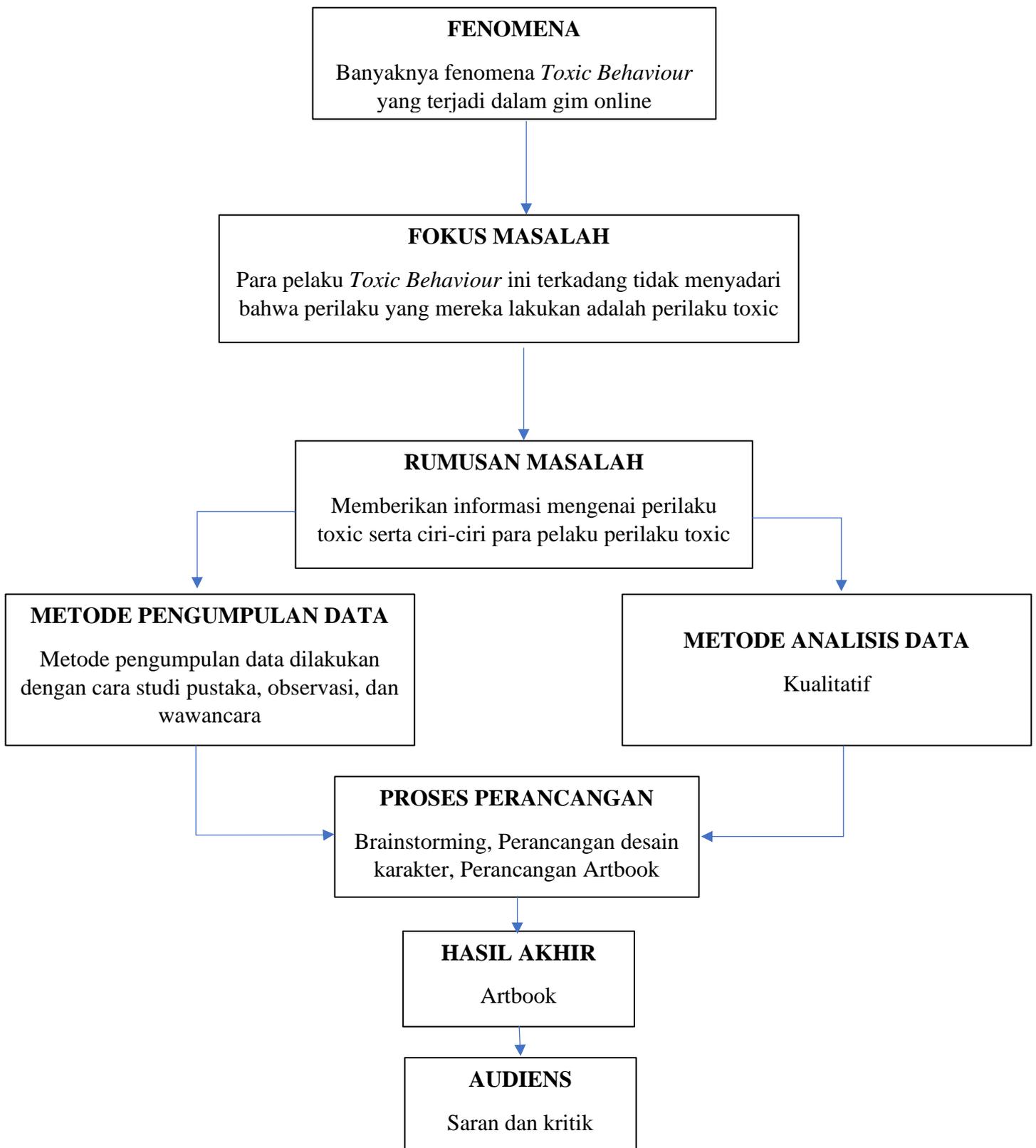
c. Wawancara

Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Wawancara penelitian ditujukan untuk mendapatkan informasi dari satu sisi. (Rachmawati, 2007) Wawancara dilakukan kepada tenaga ahli dibidang yang berpengalaman serta objek yang berupa pelaku perilaku *toxic* didalam game.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (N. Muhadjir, 1998). Metode analisis data yang digunakan oleh penulis adalah metode analisis data kualitatif.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang dan identifikasi permasalahan yaitu kurangnya edukasi mengenai perilaku *toxic* dalam *game online*, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, dan kerangka perancangan desain karakter untuk menghindari perilaku *toxic* dalam *game*.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisikan teori-teori yang dijadikan dasar pemikiran sebagai panduan atau referensi dalam perancangan desain karakter, yaitu teori mengenai fenomena *toxic*, teori desainer karakter, teori animasi, teori *artbook*, dan teori metode penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Berisikan uraian analisis data yang telah dikumpulkan oleh penulis melalui metode pengumpulan data studi literatur, observasi, dan wawancara yang dapat dijadikan acuan perancangan desain karakter ini.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan konsep-konsep dari hasil perancangan karya yang dibuat oleh penulis, dimulai dari konsep pesan cerita, konsep media, konsep visual dan hasil dari perancangan desain karakter.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan hasil penelitian dan perancangan desain karakter serta saran oleh penulis.