

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin majunya teknologi, tidak terlepas dari kebiasaan manusia yang perlahan mulai berubah. Hal ini yang pada akhirnya teknologi dan komunikasi menjadi sangat dibutuhkan oleh kehidupan manusia karena mempunyai dampak yang dapat memudahkan dalam kehidupan sehari-harinya. Sebagai hasilnya, hampir semua orang di dunia menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi juga dapat menghasilkan ide dan inovasi yang sangat efisien dari waktu ke waktu. Contohnya adalah perkembangan telepon, laptop, dan komputer pribadi yang menawarkan berbagai aplikasi yang bermanfaat, menghibur, dan informatif serta dapat menarik minat masyarakat untuk terus mengikuti perkembangan teknologi. Bahkan dari pesatnya teknologi, akses internet semakin mudah di dapat oleh masyarakat. Menurut data yang dirilis oleh CNBC Indonesia pada Januari 2021, terdapat 202,35 juta pengguna internet di Indonesia atau sekitar 76,8% dari jumlah penduduk Indonesia.

Dari pesatnya perkembangan teknologi tersebut, banyak pihak yang memanfaatkan bahkan menyalahgunakan perkembangan tersebut ke arah yang negatif sehingga memunculkan fenomena judi online (seperti mesin slot, taruhan bola online, dll). Pada dasarnya judi adalah pertaruhan yang mempertaruhkan harta benda atau uang untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya dengan resiko sebesar-besarnya. Seperti yang dijelaskan dalam KBBI, dimana judi adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga untuk dipertaruhkan (seperti bermain dadu, kartu). Perkembangan teknologi juga mempengaruhi permainan untung-untungan itu sendiri. Hanya dengan smartphone, orang bisa bermain kapan saja, dimana saja. Dari menyeter hingga menarik keuntungan yang diperoleh dalam permainan. Hal itu membuat masyarakat, khususnya remaja, merasa lebih mudah mengaksesnya. Karena judi online melibatkan penggunaan jaringan internet, maka para pemain dapat dengan mudah bermain judi ini di mana saja dan kapan saja, asalkan terdapat

koneksi internet yang memungkinkan mereka untuk mengakses permainan judi secara online (Adli, 2015). Yang bermula dari rasa penasaran dan keingintahuan. Sebagian besar judi online diakses oleh remaja yang awalnya mengakses game online hingga akhirnya bermain game online.

Hadirnya judi online menjadi salah satu dampak negatif bagi pemainnya. Oleh karena itu, dampak negatif yang dialami oleh pemain terhadap judi online harus disikapi dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dampaknya bagi para penggunanya akan sangat jelas dan gamblang jika para pemainnya sadar akan kerugian yang mereka alami. Misalnya remaja harus kehabisan uang jajanannya, rela kelaparan, bahkan ada yang menjual barang berharga saat kalah. Judi online menimbulkan banyak dampak negatif. Namun di tengah pemain sadar akan dampaknya, para pemain tetap memainkan judi online. Memang judi online tanpa disadari menyebabkan pemainnya menjauh dari norma agama dan aturan moral hingga berujung pada kecanduan. Fenomena ini bahkan bisa disebut sebagai tragedi di dunia modern. Judi online berdampak negatif pada remaja, mereka mengorbankan uang kuliah dan barang berharga untuk terus bermain. Kemenangan yang sering diraih menyebabkan kecanduan dan kesulitan dalam mengatur waktu bersama keluarga. Kecanduan ini menyebabkan dampak negatif yang besar pada kehidupan remaja (Haris et al., 2019). Secara sosial, mengakibatkan kurangnya interaksi dengan teman dan keluarga. Secara psikologis, pikiran akan teralihkan pada permainan yang sedang berlangsung. Hal ini membuat sulit untuk fokus belajar, bekerja, bahkan melepaskan tanggung jawab dengan pekerjaan. Dari penjabaran di atas, dengan kata lain, permainan online dapat mempengaruhi kepribadian manusia, membuat manusia menjadi acuh tak acuh terhadap hal-hal yang ada di sekitarnya.

Adanya fenomena dan dampak judi online dapat mempengaruhi kualitas hidup masyarakat khususnya mahasiswa. Selain itu, akses judi online yang mudah juga membuat mahasiswa memainkan dengan lebih leluasa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan kajian mendalam tentang judi online dan dampak negatifnya bagi mahasiswa disekitar Telkom University, dimana fenomena ini perlu dibahas bagi kaum muda dalam hal kualitas hidup mereka. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menyampaikan pesannya melalui film

pendek animasi 2D dengan mengangkat fenomena judi online yang berdampak negatif bagi pemainnya berupa kecanduan dengan khalayak sasaran remaja akhir usia 20-25 tahun. Karena animasi 2D merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan informasi dan menarik bagi masyarakat modern yang bahkan sekarang masyarakat sangat dekat dengan teknologi. Dalam perancangannya, animasi akan dibuat dengan durasi pendek melalui penggambaran kartun. Namun dari durasi yang singkat itu, justru diharapkan pesannya dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Zuhdan (2019) di jurnalnya, menyatakan bahwa animasi merupakan budaya audiovisual baru bagi masyarakat modern, Media Baru, Gadget, dan Televisi di Indonesia menyadari potensi besar animasi sebagai pendekatan visual yang efektif untuk menarik perhatian khalayak luas. Animasi telah diterima dalam strategi dan budaya komunikasi media masa di era digital di Indonesia. Animasi unik dalam kemampuannya untuk menyampaikan pesan dengan sangat efektif.

Upaya agar pesan dan tujuan dapat dikomunikasikan dengan baik kepada audiens maka diperlukan desain karakter yang menarik dan ekspresif, serta sesuai dengan tema yang akan dirancang. Dalam proses perancangan desain karakter ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Menurut Tony White (2009) hal yang harus diperhatikan yakni Kepribadian, Perilaku, Proporsi, Tinggi Kepala, Siluet, Detail dan Proses. Dengan melakukan penelitian dan analisis data tentang judi online dan perilaku orang yang bermain judi online, maka didapat data yang diperlukan dalam merancang desain karakter yang ekspresif dan memberi nuansa kepada audiens sehingga terbentuknya karakter animasi yang dapat menarik perhatian penonton dalam menonton animasi. Perancang dalam hal ini juga akan melakukan observasi dan wawancara terhadap pelaku/pemain judi online untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam merancang sebuah desain karakter. Sebelum melakukan observasi dan wawancara terhadap pemain, perancang juga mencari data dengan wawancara kepada ahli yaitu psikolog tentang pengaruh buruk bermain judi online.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media yang mengedukasi mengenai dampak kecanduan dari judi online terhadap kualitas hidup mahasiswa.

2. Dibutuhkan perancangan desain karakter dalam proses produksi animasi 2d mengenai judi online.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui dampak negatif kecanduan dari judi online melalui animasi 2d?
2. Bagaimana cara merancang desain karakter utama untuk kebutuhan film Animasi 2D mengenai judi online?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan kepada mahasiswa di sekitaran Telkom University. Penelitian ini dilakukan selama satu semester atau enam bulan melalui jarak jauh karena tidak memungkinkan untuk dilakukan secara offline. Sehingga wawancara dan pencarian data dilakukan secara daring. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi di latar belakang, maka ruang lingkup penelitiannya sebagai berikut:

1. Apa

Merancang desain karakter yang akan diterapkan pada film pendek animasi 2D untuk menampilkan karakteristik tokoh utama dalam cerita mengenai judi online.

2. Dimana

Tempat penelitian dan perancangan film animasi di sekitar Telkom University

3. Siapa

Audiens yang menjadi sasaran utamanya yaitu mahasiswa Telkom University yang belum paham mengenai dampak negatif kecanduan dari judi online dan yang sudah terjerumus atau kecanduan dalam permainan judi online.

4. Kapan

Waktu penelitian serta perancangan akan dilakukan tahun 2022-2023 yang menceritakan pandangan saat ini/sekarang terhadap fenomena Judi Online.

5. Kenapa

Karena kurangnya animasi 2D yang membahas tentang judi online.

6. Bagaimana

Dalam proses pembuatannya perancang berperan sebagai desainer karakter yang merancang desain karakter yang berfokus dalam pembuatan sebuah karakter pada animasi 2D.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari masalah yang akan dipaparkan maka peneliti dapat menyimpulkan tujuan dari perancangan animasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menyadarkan bahayanya mahasiswa yang sudah atau mau melakukan aktifitas judi online tentang kecanduan yang mempengaruhi kualitas hidup.
- b. Untuk mengetahui bagaimana cara merancang desain karakter utama dalam film animasi 2D mengenai judi online.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Pembuatan perancangan desain karakter ini diharapkan bisa bermanfaat untuk dijadikan bahan referensi dan studi baru bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan desain karakter.

2. Manfaat Praktis

Pembuatan perancangan desain karakter ini diharapkan dapat mengasah kemampuan Penulis dalam berkarya. Ini adalah sebuah tantangan bagi Penulis untuk membuat desain karakter yang menarik dan sesuai untuk animasi yang akan Penulis buat. Penulis juga berharap bahwa desain karakter yang dibuat oleh Penulis dapat menjadi salah satu portofolio yang akan berguna bagi Penulis di masa depan.

Diharapkan karya ini dapat dipahami oleh audiens tentang bagaimana desain karakter diperlukan dalam sebuah karya animasi. Karya ini diharapkan bisa menjadi sebuah peringatan, serta pembelajaran tentang topik yang terkait yaitu dampak buruk kecanduan akibat bermain judi online.

1.7 Metode Perancangan

Dalam proses meneliti dan merancang desain karakter untuk animasi 2D, proses pengumpulan data dan metode penelitian yang digunakan meliputi:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data ialah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Perancang mengumpulkan data, informasi, dari buku-buku dan jurnal mengenai topik perancangan yaitu judi online dan desain karakter.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu secara langsung dan secara tidak langsung. Observasi langsung yaitu penulis melakukan pengamatan/pencatatan terhadap objek ditempat berlangsungnya peristiwa. Sedangkan observasi tidak langsung adalah penulis melakukan pengamatan atau pencatatan tidak pada saat peristiwa terjadi.

c. Wawancara

Wawancara Metode wawancara dilakukan karena data yang dibutuhkan berhubungan dengan perancangan yang akan dibuat oleh penulis. Narasumber yang akan penulis butuhkan dalam pencarian data ialah orang yang pernah atau masih melakukan judi online.

d. Kuisisioner

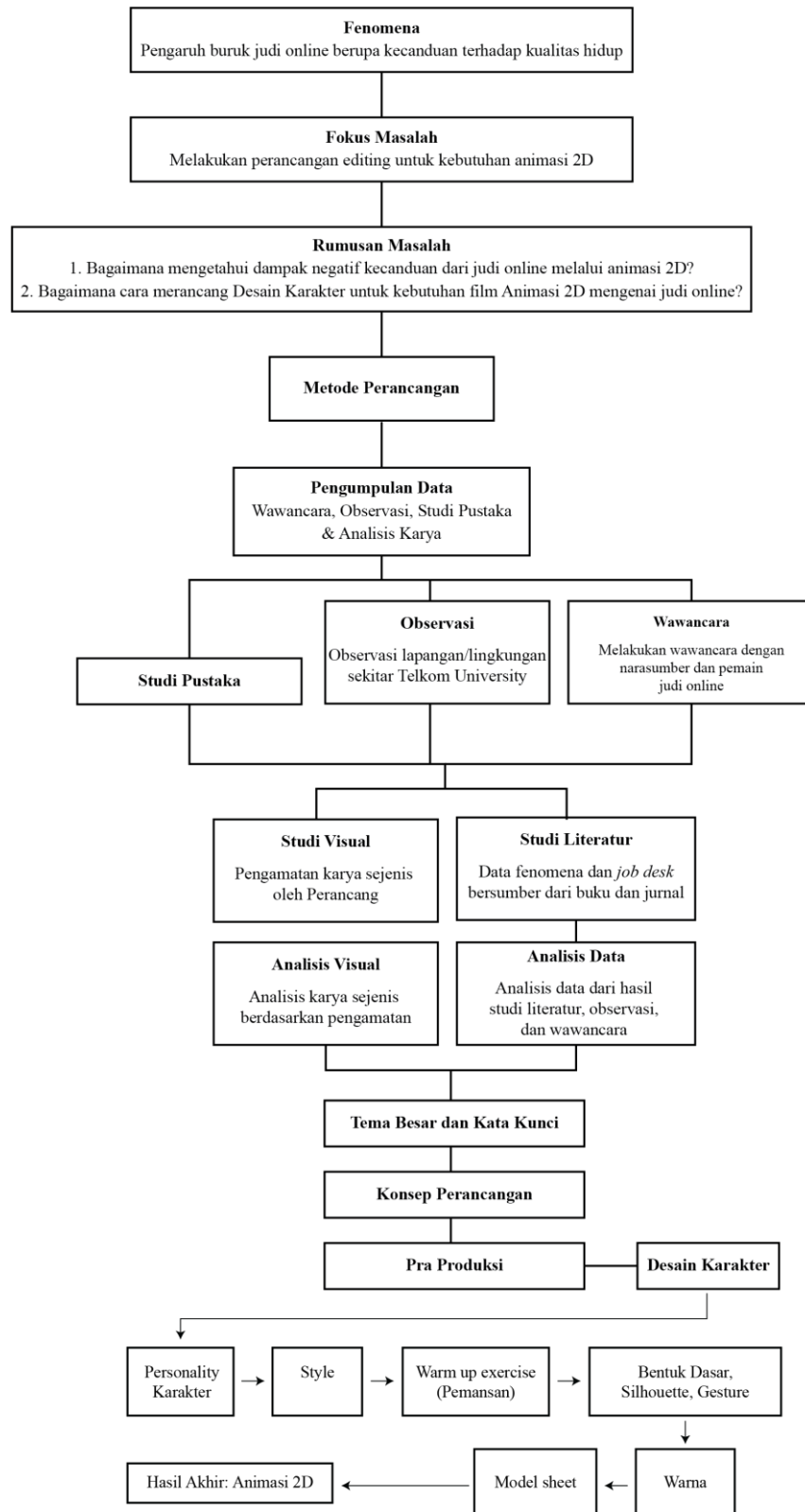
Kuesioner digunakan dalam melihat minat khalayak terhadap pengayaan visual yang akan digunakan dalam animasi 2D.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan ialah metode mix methode, yakni gabungan antara metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode kualitatif yaitu metode pengolahan data secara mendalam. Proses analisis data pada penelitian kualitatif melibatkan pencarian dan pengorganisasian data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan sumber-sumber lainnya secara sistematis. Hal ini bertujuan agar data dapat dipahami dengan mudah dan temuan dapat disampaikan kepada orang lain dengan jelas (Saleh, 2017). Lalu metode kuantitatif digunakan untuk mengamati minat audiens terhadap gaya animasi yang diimplementasikan dalam perancangan ini.

Penulis melakukan pencarian contoh-contoh karya sejenis yang memiliki kesamaan konsep dan fenomena dengan topik yang dibahas oleh penulis sendiri. Setelah itu, penulis menganalisis unsur-unsur visual yang terdapat dalam film tersebut sebagai referensi untuk merancang film animasi 2D tentang judi online.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Berjudul “LOOP” Mengenai Judi Online

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Penulis menjelaskan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian serta pembabakan mengenai gambaran setiap bab dalam laporan

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi dasar pemikiran dan teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan seperti teori objek, jobdesk, dan metodologi penelitian.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi uraian data dan hasil perancangan dijelaskan pada bab ini, baik data hasil pengamatan atau data visual, data hasil wawancara, data hasil kuesioner yang menggunakan metode analisis yang telah dijelaskan dalam Bab I.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi hasil dan konsep dari perancangan desain karakter yang dilakukan penulis untuk film animasi *LOOP*

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan penulis dan pernyataan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini. Terdapat saran dan masukan yang membangun untuk penulis dalam melakukan penelitian.