

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi merubah kebiasaan masyarakat. Teknologi dan komunikasi berkembang dan memfasilitasi kehidupan sehari-hari. Hampir semua orang di negara ini menggunakan teknologi, seperti telepon/ponsel, laptop, dan PC/komputer dengan aplikasi yang berguna, menyenangkan, dan informatif. Perkembangan teknologi juga terkadang memunculkan inovasi yang efektif. Contohnya seperti mudahnya akses internet di mana saja dan kapan saja, dengan 215,63 juta pengguna internet di Indonesia pada 2022-2023 menurut survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).

Dalam pesatnya perkembangan teknologi ini, banyak pemain yang memanfaatkan perkembangan ini, bahkan menyalahgunakan perkembangan ini dengan cara yang negatif sehingga menimbulkan fenomena judi *online* (seperti mesin slot, taruhan bola dan lain-lain). Judi yang awalnya dilakukan secara konvensional, sekarang dipermudah dengan adanya fasilitas dari judi online. seperti yang dijelaskan oleh Abi Arsyah M. S. & Laras Astuti (2022:181), mengatakan “seiring berkembangnya zaman, perjudian dilakukan dengan cara yang juga mengikuti perkembangan teknologi. Dulu para pemain judi melakukan transaksi secara konvensional, sejak adanya kecanggihan teknologi seperti sekarang ini judi dapat dilakukan secara online.”. Sesuai sifatnya, perjudian adalah permainan untung-untungan yang melibatkan pertaruhan harta benda atau uang untuk mendapatkan keuntungan terbesar dengan risiko terbesar. Sebagaimana dijelaskan dalam KBBI, judi adalah permainan yang menggunakan uang atau benda berharga (misalnya dadu, kartu) untuk dipertaruhkan. Kemajuan teknologi juga mempengaruhi permainan itu sendiri. Hanya dengan smartphone, pemain dapat bermain di mana saja dan kapan saja. Dari menyeter ke situs web yang dirancang hingga menarik kemenangan saat bermain. Hal ini memudahkan akses masyarakat, khususnya kaum muda. Kartono (2015:58) juga menjelaskan bahwa perjudian mudah diakses karena masyarakat menyalahgunakan internet. Dimulai dengan rasa ingin tahu, mayoritas perjudian *online* dimainkan oleh remaja yang pertama kali

menggunakan situs tersebut untuk tujuan rekreasi dan akhirnya berjudi secara *online*. Di Indonesia, perjudian dilarang oleh undang-undang sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 27(2) UU ITE dan Pasal 5(2) KUHP. Hal ini juga ditegaskan oleh ayat-ayat agama seperti dalam Islam yaitu QS. Maidah:90.

Munculnya judi online adalah dampak negatif dari perkembangan teknologi yang pesat. Dampak buruk ini perlu dievaluasi dari berbagai perspektif. Dalam konteks ini, pengaruh negatif pada para pemain judi online sangat nyata ketika mereka menyadari kerugian yang ditimbulkan. Remaja misalnya, dapat menghabiskan uang hingga kelaparan atau bahkan menjual barang berharga saat mengalami kerugian. Efek negatifnya meliputi dampak psikologis dan moral. Meski demikian, pemahaman terhadap dampak ini seringkali tidak menghentikan keterlibatan dalam judi online. Akibatnya, pemain kehilangan nilai-nilai agama dan moral, mendorong kecanduan yang mengarah pada tragedi. Soleman (2009:31) juga menjelaskan bahwa sebagian besar game *online* hampir selalu memiliki efek sosial, psikologis dan fisik yang negatif terhadap kecanduan game *online*. Dampak sosial membuat mereka jarang berinteraksi dengan teman dan keluarga. efek psikologis membuat pikiran selalu fokus pada permainan yang dimainkan. Adapun fisik yang membuat pemain tidak menjaga diri. Kejadian ini mengakibatkan dia tidak fokus pada kebutuhan belajar, pekerjaan dan kehilangan tanggung jawab pekerjaan. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa game *online* dapat mempengaruhi kepribadian seseorang sehingga membuatnya tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan adanya fenomena dan dampak dari judi *online* besar kemungkinannya mempengaruhi kualitas hidup seseorang terutama mahasiswa. Selain itu, mudahnya akses terhadap judi *online* mengakibatkan mahasiswa lebih leluasa terlibat dalam permainan tersebut. Maka dari itu, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai judi *online* serta dampak negatif yang ditimbulkan terhadap mahasiswa Telkom University, yang mana fenomena ini bersifat urgensi bagi kalangan remaja terhadap kualitas hidupnya. Berdasarkan dari alasan tersebut, Peneliti tertarik untuk menceritakan mengenai dampak negatif yang disebabkan oleh judi *online* terhadap kualitas hidup mahasiswa melalui karya

animasi 2D. Karena, animasi 2D memiliki efektifitas dalam penyampaian informasi serta daya tarik bagi masyarakat modern. Seperti yang dijelaskan oleh Zuhdan (2019:56) dalam jurnalnya, bahwa animasi menjadi budaya baru yang bersifat audiovisual bagi masyarakat modern. Animasi mempunyai keunikan dalam kemampuan menyampaikan pesan dengan cukup efektif. Penulis sendiri memutuskan untuk menjadi editor ada proses pengerjaan animasi 2D mengenai judi *online* ini. Karena didalam proses pasca produksi yang didalamnya terdapat proses *Editing*. Editor sendiri bertugas untuk merajut setiap shot menjadi sebuah scene dan setiap scene menjadi sebuah sequence, dan setiap sequence menjadi sebuah film utuh. Oleh karena itu dibutuhkannya seorang editor untuk melakukan perancangan untuk berjalannya proses pengkaryaan animasi 2D mengenai judi *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pesatnya perkembangan teknologi yang memudahkan mahasiswa untuk mengakses judi *online* dari mana saja.
2. Dampak negatif dari judi *online* dapat mengakibatkan kecanduan yang mempengaruhi kualitas hidup seseorang terutama mahasiswa.
3. Kurangnya animasi 2D yang menceritakan tentang dampak kecanduan dari judi *online* terhadap kualitas hidup mahasiswa.
4. Dibutuhkan perancangan *editing* 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 *Editing* untuk kebutuhan film Animasi yang berjudul “**LOOP**” bertemakan pengaruh buruk judi *online* yang berupa kecanduan terhadap kualitas hidup?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan, maka ruang lingkup masalah adalah sebagai berikut:

1. Apa

Fokus masalah pada topik ini adalah dampak buruk judi *online* yang berupa kecanduan terhadap kualitas hidup.

2. Siapa

Audiens yang menjadi target sasaran adalah mahasiswa Telkom University yang sudah terjerumus dan belum terjerumus kedalam judi *online*. Dengan rentang usia 18 – 25 tahun.

3. Dimana

Tempat penelitian dan perancangan film animasi 2D di area sekitar Kampus Telkom University.

4. Kapan

Waktu penelitian serta perancangan akan dilakukan pada tahun 2022-2023.

5. Bagaimana

Penulis mengambil posisi sebagai editor dalam perancangan film animasi mengenai judi *online*.

6. Kenapa

Karena fenomena judi *online* memiliki dampak yang buruk bagi kualitas hidup.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengetahui dampak buruk judi *online* berupa kecanduan terhadap kualitas hidup melalui penyampaian media animasi 2D.
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan *Editing* dalam film animasi “**LOOP**” yang bertemakan pengaruh buruk judi *online* yang berupa kecanduan terhadap kualitas hidup.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Perancangan *editing* untuk film animasi 2D ini diharapkan bermanfaat untuk perkembangan teori *editing*, serta menjadi sebuah bahan referensi baru untuk mahasiswa DKV terutama mahasiswa Telkom University.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Perancang

- a. Memahami dampak buruk dari fenomena judi *online*.
- b. Meningkatkan kemampuan *Editing* penulis dalam pembuatan film animasi 2D.

B. Bagi Audieens

- a. Mengetahui dampak buruk judi *online*.
- b. Memberi kesadaran kepada pemain yang sudah terjerumus kedalam judi *online*.
- c. Memberi kesadaran kepada masyarakat yang belum terjerumus kedalam judi *online* agar dapat menghindarinya.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berasal dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik perancangan yaitu judi *online* dan *editing*. Studi pustaka, menurut Nazir (2013:93) teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian, mengevaluasi buku, dokumen, catatan dan laporan terkait dengan masalah yang akan dipecahkan.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung kedalam website judi *online* tempat dimana peristiwa terjadi. Penulis melakukan pengamatan bagaimana proses pemain mulai dari memasukkan dana hingga penarikan keuntungan dari judi *online*. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh seorang pengamat yang terjadi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan menggunakan alat observasi yang telah ditentukan dan dilakukan oleh kolaborator yang telah ditentukan sebelumnya (Anggara dan Candra, 2019:64).

3. Wawancara

Penulis memakai teknik wawancara terstruktur dan semi terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan kepada dokter psikologi untuk mengetahui dampak-dampak yang diakibatkan oleh judi *online*. Sedangkan wawancara semi terstruktur dilakukan kepada pemain judi *online* untuk mengetahui kronologi si pemain mulai dari awal bermain hingga saat diwawancarai. Teknik semi terstruktur ini dipakai agar menciptakan situasi yang lebih santai dan bebas, serta penulis bisa menggali informasi yang lebih mendalam dari narasumber. Wawancara adalah proses mengumpulkan informasi dan kesimpulan dari suatu penelitian dengan mengajukan pertanyaan kepada seseorang yang berkaitan dengan topik penelitian dan kemudian meminta mereka menjawabnya (Esterberg dalam Sugiyono, 2015:72).

1.7.2 Analisis Data

1. Analisa Data Kualitatif

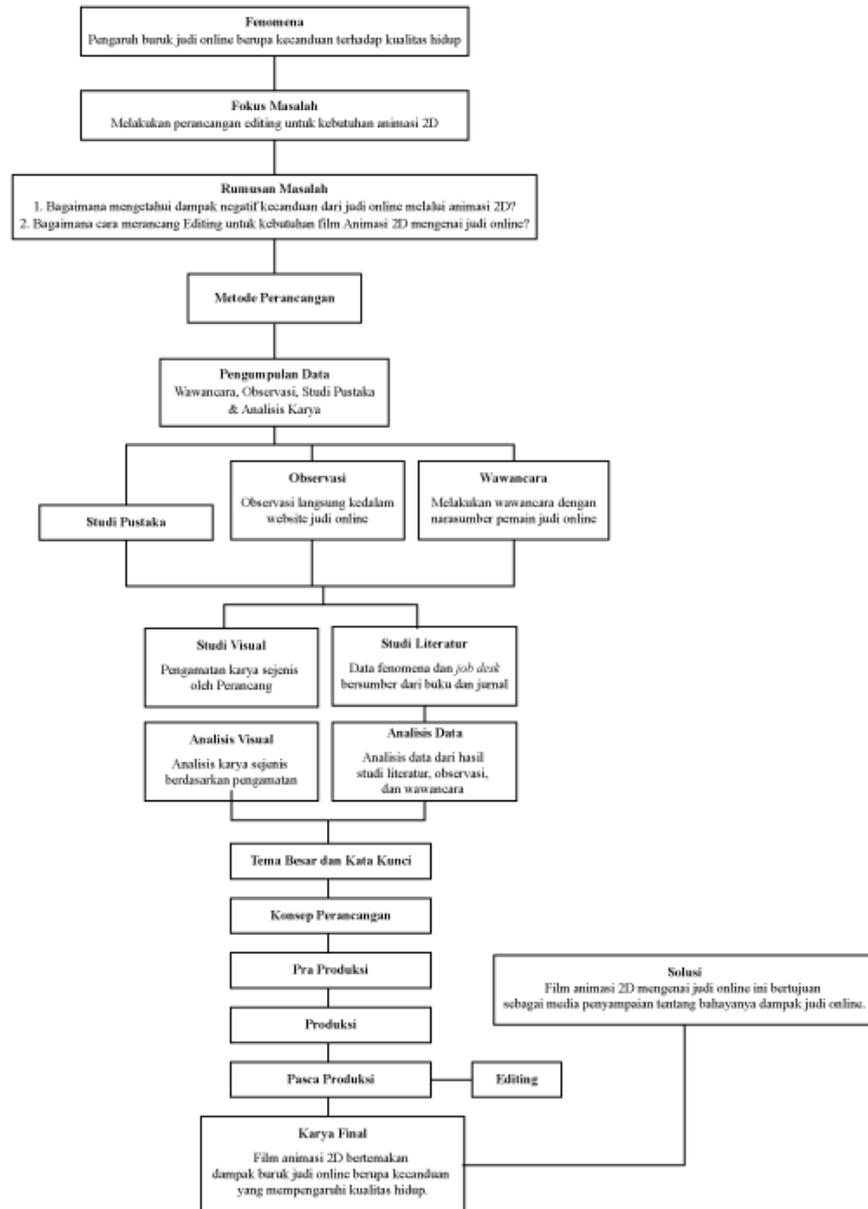
Penulis akan menggunakan analisis data kualitatif untuk mengorganisir data-data yang di dapat untuk menentukan pola hingga menentukan data penting untuk dipelajari. Analisis data kualitatif

merupakan upaya dilakukan dengan bekerja dengan data, pengorganisasian data, mengaturnya menjadi unit-unit yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa-apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa dapat memberitahu orang lain (Siyoto dan Sodik, 2015:120).

2. Analisi Karya

Penulis mencari beberapa contoh karya sejenis yang mempunyai kemiripan dengan konsep dan fenomena dengan topik yang diangkat oleh penulis sendiri. Lalu, penulis menganalisis unsur visual yang terdapat pada film tersebut untuk menjadi acuan pada perancangan film animasi 2D mengenai judi *online*.

1.8 Metode Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber Dokumen Pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

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 *editing* dan teori 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 observasi yang menggunakan metode analisis yang telah dijelaskan dalam Bab I.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi hasil dan konsep dari perancangan *editing* 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.