

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dengan adanya perubahan dan kemajuan teknologi, beriringan juga dengan perubahan dan kebiasaan yang di alami oleh manusia. Perkembangan dalam teknologi dan komunikasi ikut berkembang karena adanya kebutuhan untuk memudahkan manusia dalam berkegiatan sehari-hari. Perkembangan yang dimiliki teknologi dapat menghasilkan sebuah ide dan inovasi menjadi efektif dalam pengerjaannya. Contoh dari perkembangan teknologi sendiri yaitu alat elektronik seperti telephone/handphone, laptop dan juga PC (Personal Computer). Alat-alat tersebut merupakan hasil ide dan inovasi yang efektif yang di dalamnya menyediakan sebuah *software* dan aplikasi yang memudahkan dalam pencarian informasi, hiburan dan mendukung kebutuhan sehari-hari sehingga menjadikan daya tarik masyarakat kepada perkembangan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan masyarakat untuk menggunakan internet itu sendiri. Oleh karena itu, menurut data CBNC Indonesia pada Januari 2021, pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,35 juta pengguna atau 76.8% penduduk Indonesia.

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat, banyak orang yang menyalahgunakannya kedalam hal-hal yang negatif sehingga memunculkan fenomena judi *online* seperti mesin slot, taruhan bola dan lain-lain. Keuntungan besar dari hasil kemenangan juga memiliki resiko yang besar dalam mempertaruhkan harta benda dan uang sehingga hal tersebut menjadi dasar dalam perjudian. Dalam KBBI, judi adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga untuk dipertaruhkan (seperti bermain dadu, kartu). Dengan adanya perkembangan teknologi juga mempengaruhi perjudian yang dimana *smartphone* menjadi alat bagi pemain untuk melakukan perjudian secara *online*, sehingga bisa bermain dimana saja dan kapan saja. Mulai dari deposit ke *website* yang dituju hingga penarikan dana kemenangan yang diperoleh dalam bermain judi. Hal ini memudahkan akses bagi masyarakat, khususnya di kalangan anak muda. (Kartono, 2015:58) juga menjelaskan bahwa perjudian mudah diakses karena penyalahgunaan internet oleh publik yang di mulai dengan keingintahuan. Sebagian besar permainan judi *online* diakses oleh kalangan remaja yang baru pertama kali mengakses

*website* untuk kebutuhan hiburan hingga akhirnya bermain judi *online*. Di Indonesia, perjudian dilarang oleh undang-undang, sebagaimana isi dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dan Pasal 45 ayat (2). Hal ini diperkuat lagi dengan ayat-ayat agama seperti dalam Islam yaitu (QS. al maidah:90) dan dalam agama Kristen, (Galatia 5:24).

Perkembangan teknologi yang pesat ini juga memunculkan kehadiran judi online sebagai salah satu dampak negatif dari era teknologi. Dampak dari sudut pandang penggunaannya akan sangat terlihat jika para pemain menyadari kerugian yang mereka alami seperti rela kehilangan uang jatah untuk kebutuhan hidup dan menjual barang untuk menambah modal untuk berjudi. Walaupun para pemain ini menyadari dampak negatifnya, namun pemain terus memainkan judi *online* tersebut tanpa menghiraukannya. Dengan adanya fenomena judi online yang terjadi pada dunia saat ini menyebabkan pemain kehilangan keyakinan beragama dan kode moral yang menjadikannya kecanduan. Dijelaskan pula oleh Soleman di dalam jurnal Rika Agustina Amanda (2016:291) bahwa *game online* memiliki efek sosial, psikis, dan fisik yang negatif terhadap kecanduan *game online*. Dari efek tersebut memiliki dampak seperti jarang berinteraksi dengan orang lain, menjadikan diri sendiri fokus dengan permainannya dan tidak peduli terhadap dirinya sendiri. Dari kejadian tersebut mengakibatkannya tidak fokus dengan kebutuhan studi, pekerjaan dan hilangnya tanggung jawab terkait pekerjaan. Uraian di atas dapat dikatakan kepribadian seseorang akan terpengaruhi oleh *game online* itu sendiri sehingga menjadi tidak acuh terhadap sekitarnya.

Adanya fenomena dan dampak negatif dari judi *online* yang dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang terutama mahasiswa yang dimana bisa menjadikan mahasiswa tersebut kecanduan permainan judi *online*. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai judi *online* serta dampak negatif yang diakibatkan oleh mahasiswa Telkom University yang merupakan urgensi bagi kalangan remaja terhadap kualitas hidup. Dari alasan diatas, penulis tertarik mengambil topik ini untuk membuat karya animasi 2D. Animasi 2D itu memiliki efesiensi dalam menyampaikan informasi yang menjadikannya daya tarik pada masyarakat. seperti yang dijelaskan oleh zuhdan (2019:10) dalam jurnalnya, yaitu “audio visual yang spektakuler dan dahsyat dalam membuat simbol-simbol visual dan auditif dalam pesan-pesan yang disampaikannya”. Dibutuhkannya perancangan *concept art environment* mengenai dampak negatif yang disebabkan oleh judi *online* untuk mendukung karya animasi 2D ini. Pada perancangan

*concept art environment* ini di rancang untuk kebutuhan visual berupa sketsa awal untuk penggambaran suasana, *mood* warna dan tempat dari cerita.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Dampak negatif dari judi *online* dapat mengakibatkan kecanduan yang mempengaruhi kualitas hidup seseorang terutama mahasiswa.
2. Kurangnya animasi 2D yang menceritakan tentang lingkungan yang terdampak kecanduan dari judi *online* terhadap kualitas hidup mahasiswa.
3. Dibutukannya perancangan mengenai *concept art environment* dalam proses pra 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 *concept art environment* untuk kebutuhan film pendek animasi 2D mengenai judi *online*?

## 1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Merancang *environment* untuk kebutuhan Film pendek animasi 2D mengenai judi *online*.

2. Dimana

Tempat peneliatian dan perancangan film pendek animasi di sekitar Telkom University.

3. Siapa

Target Audiens yang diutamakan yaitu Mahasiswa Telkom yang belum sadar akan dampak negatif kecanduan dari Judi *online*.

4. Kapan

Penelitian dan perancangan dilakukan pada tahun 2022-2023 yang menceritakan fenomena judi *online*.

## 5. Kenapa

Karena *concept art environment* memiliki peran awal pada tahap Pra produksi dalam Animasi 2D.

## 6. Bagaimana

Pada proses pembuatan Animasi 2D sebagai *concept artist* yang berfokus melakukan perancangan terhadap *concept art* serta pembuatan *environment*.

### 1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyadarkan bahayanya mahasiswa yang sudah atau mau melakukan aktifitas judi *online* tentang kecanduan yang mempengaruhi kualitas hidup melalui animasi 2D.
2. Mengetahui bagaimana cara perancangan Concept art Environment dalam animasi 2D mengenai judi *online*.

### 1.6 Manfaat Perancangan

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat pada perancangan *concept art environment* untuk kebutuhan film animasi 2D ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa yang sedang melakukan perancangan mengenai *concept art environment* sebagai bahan referensi nanti.

#### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan dalam perancangan *concept art environment* ini dapat menjadikan ajang Penulis untuk meningkatkan kemampuan dalam pembuatan film animasi 2D sehingga hasilnya bermanfaat bagi Penulis untuk kedepannya.

Dengan adanya karya ini diharapkan bagi audiens mengetahui perlunya *concept art environment* dalam animasi 2D dan juga karya ini diharapkan bagi audiens untuk mengetahui dampak buruk bagi pemain yang kecanduan bermain judi *online*.

### 1.7 Metode Perancangan

Perancangan yang akan dilakukan penulis dalam membuat karya yaitu metode kualitatif

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Studi Literatur**

Perancangan mengumpulkan data dan informasi dari buku serta jurnal yang berkaitan dengan topik perancangan yaitu judi *online* dan concept art environment.

#### **2. Observasi**

Observasi bersifat langsung dan tidak langsung. Observasi langsung, yaitu Penulis mengamati/mencatat peristiwa yang dialami objek. Observasi tidak langsung dilakukan saat Penulis melakukan pengamatan atau penulisan tidak pada saat peristiwa terjadi.

#### **3. Wawancara**

Metode wawancara dilakukan karena dibutuhkan data-data yang bersangkutan dengan perancangan yang akan dibuat oleh Penulis. Pencarian data dari narasumber yang pernah atau masih melakukan judi *online*.

### **1.7.2 Analisis Data**

#### **1. Analisis Data Kualitatif**

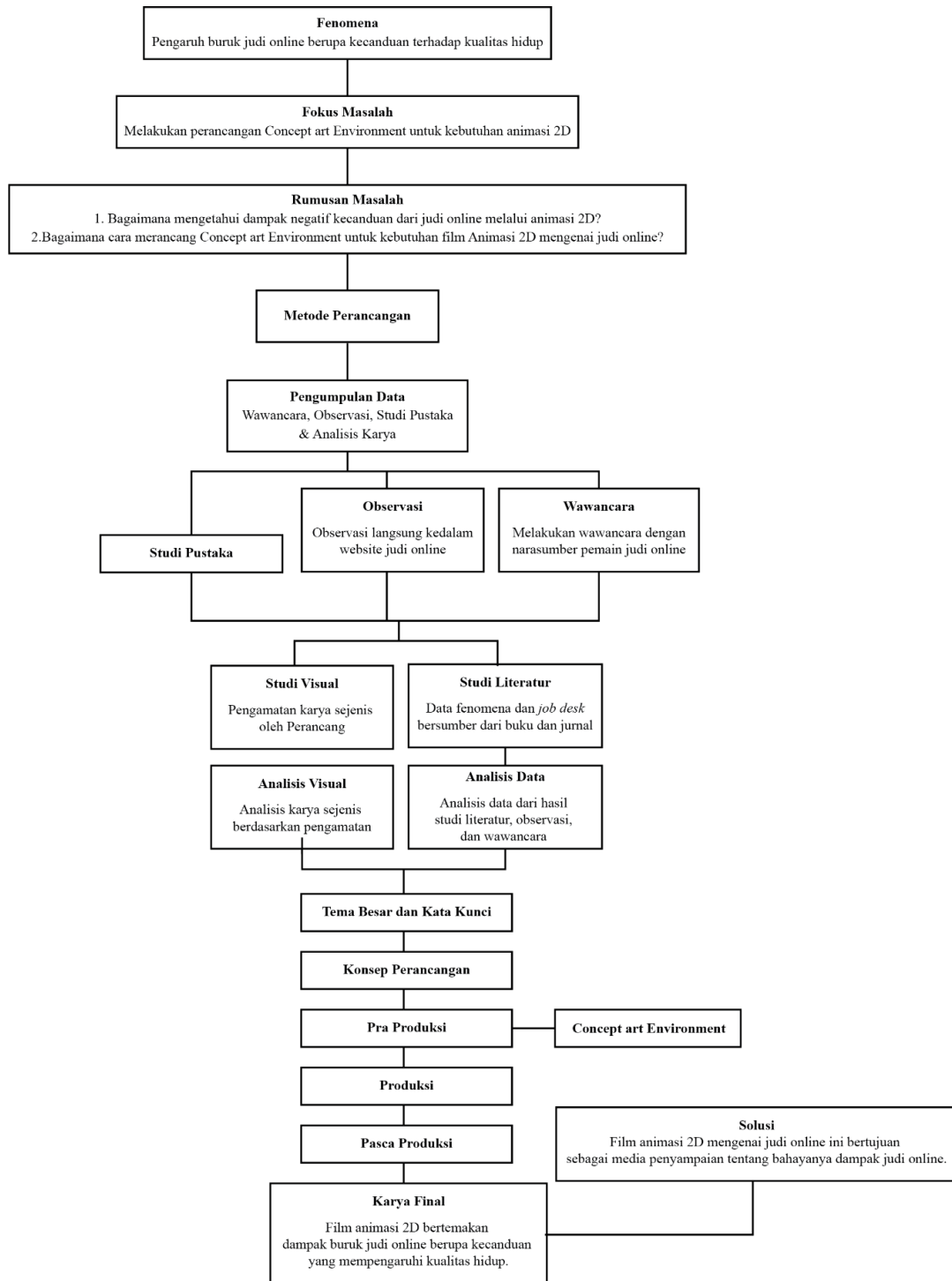
Setelah memperoleh data dari observasi dan juga wawancara, penulis menggunakan analisis data kualitatif untuk mereduksi data atau memfokuskan penelitian untuk tujuan menyeleksi data lalu mengkategorikan data yang relevan dan juga yang tidak relevan. Dari hasil mengkategorikan data tersebut, dibuat uraian sebuah tampilan susunan teks atau deskripsi sebagai hasil dari analisis data yang sudah dilakukan. (Asdar, 2018:140).

#### **2. Analisis Karya**

Karya sejenis ini digunakan oleh penulis sebagai landasan untuk membuat sebuah visual yang memiliki unsur kesamaan dalam konsep pada fenomena

yang diangkat oleh penulis. Analisis karya sejenis ini dapat membantu penulis untuk mengamati unsur didalam film pada visualnya sebagai referensi pada perancangan film animasi 2D mengenai judi *online*.

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

## 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 *concept art environment* dan teori desain komunikasi visual.
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 *concept art environment* 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.