

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu. masyarakat akhirnya mulai di dalam fase perkembangan teknologi dan komunikasi, yang pada akhirnya teknologi dan komunikasi menjadi sangat diperlukan karena mempermudah kehidupan sehari-hari bagi manusia yang ada di muka bumi ini. Itu sebabnya hampir semua orang di negara ini menggunakan teknologi dan komunikasi dengan perkembangannya yang memberikan efektifitas dan ide inovasi dari waktu ke waktu. Contoh yang dapat kita temukan dari perkembangan teknologi dan komunikasi yaitu telepon/*handphone*, laptop dan komputer. Hal ini pun mampu menyediakan berbagai aplikasi yang sangat bermanfaat, menyenangkan dan informatif. Dan pada akhirnya, minat masyarakat semakin banyak mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi. Menurut data CNBC Indonesia pada Januari 2021 terdapat 202,35 juta pengguna internet di Indonesia atau 76,8% dari jumlah penduduk Indonesia akibat pesatnya perkembangan teknologi.

Namun dalam kebutuhan teknologi dan komunikasi yang berkembang, banyak orang yang memanfaatkan perkembangan tersebut ke arah yang negatif sehingga memunculkan fenomena judi *online* (seperti mesin slot, taruhan bola online, casino online, dll). Pada dasarnya, perjudian adalah pertaruhan yang mengarah kepada mempertaruhkan barang atau uang untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya namun memiliki resiko kalah yang besar juga. Sebagaimana juga dijelaskan dalam KBBI, judi adalah permainan yang mempertaruhkan uang atau benda berharga. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi perjudian itu sendiri, hanya memakai *smartphone* pun bisa memungkinkan orang bermain judi *online* di mana saja dengan kemudahan dan fasilitas yang diberikan teknologi, kapan saja dan dimana saja bisa

berlangsungnya aktifitas deposit untuk bermain judi *online*, hingga penarikan atau *withdraw* kemenangan judi, yang dimana aktifitas ini bisa berlangsung hanya dengan *handphone*. Hal ini membuat masyarakat, khususnya remaja, merasa dimudahkan untuk bermain judi *online*. (Kartono, 2015) juga menyatakan bahwa perjudian mudah diakses karena penyalahgunaan oleh masyarakat yang awalnya muncul karena penasaran dan rasa ingin tahu. Terutama di kalangan remaja yang mulai bermain game online hingga akhirnya mulai bermain judi online. Di Indonesia sendiri perjudian dilarang berdasarkan undang-undang sebagaimana diatur dalam Pasal 303, Pasal 27(2) dan Pasal 5(2) KUHP.

Munculnya judi *online* adalah salah satunya dampak negatif di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Pada penggunaannya sangat jelas dan terasa ketika pemain menyadari kerugian yang diderita. Misalnya anak-anak Remaja yang harus mengeluarkan uang sakunya dan rela menahan lapar sampai menjual barang berharganya karena kalah saat berjudi. Perjudian *online* ini pun pada akhirnya memiliki banyak efek negatif. Tapi dari dampak negatif tersebut, pemain masih terus bermain judi online, hal ini disebabkan judi *online* secara tidak sadar membuat kehilangan kesadaran pemain dengan mengabaikan keyakinan agama dan aturan moral yang ujungnya menyebabkan kecanduan. Bahkan Fenomena ini bisa disebut tragedi di dunia perkembangan teknologi dan komunikasi. (Asriadi, 2020) menjelaskan penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi *online* . Secara sosial, hal ini menyebabkan kekurangan interaksi dengan teman dan keluarga. Secara psikologis, bisa menyebabkan pikiran terganggu, sulit konsentrasi baik dalam studi pembelajaran, hingga melepaskan tanggung jawab terhadap suatu pekerjaan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan online dapat menyebabkan hal-hal negatif yang dapat muncul ketika bermain

permainan online secara terus menerus dan membuat mereka apatis terhadap hal-hal di sekitar.

Dengan adanya fenomena dan dampak negatif judi online yang dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang terutama mahasiswa yang dimana mahasiswa tersebut mudah mengakses permainan judi *online*. Oleh karena itu, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai judi *online* serta dampak negatif yang ditimbulkan terhadap mahasiswa khususnya mahasiswa Telkom University yang dimana fenomena ini bersifat urgensi karena mempengaruhi terhadap kualitas hidup yang disebabkan oleh permainan judi *online*. Untuk alasan ini peneliti tertarik melakukan mengumpulkan data dan penelitian tentang efek negatif dari perjudian online tentang kualitas hidup siswa dengan maksud untuk pembuatan dan perancangan karya animasi 2D sebagai pembuatan *animate* untuk keperluan gerakan karakter dari rancangan design karakter. Karena animasi 2D juga efisiensi dalam menyampaikan pesan dan juga menjadi daya tarik tersendiri pada masyarakat. Seperti yang dijelaskan oleh (Aziz, 2019) menurut jurnalnya animasi merupakan budaya baru yang bersifat audiovisual bagi masyarakat modern dalam menyampaikan pesan dan animasi mempunyai keunikan tersendiri dalam penyampaian pesan dengan penyampaiannya yang cukup efektif.

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 dampak kecanduan dari judi online terhadap kualitas hidup mahasiswa.
3. Dibutuhkan perancangan *animate* dalam proses produksi animasi 2D mengenai judi online.
4. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini yang bisa memudahkan mahasiswa mengakses judi online dari mana saja.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui dampak negatif kecanduan dari judi *online* melalui animasi 2D?
2. Bagaimana cara merancang animate untuk kebutuhan film Animasi 2D yang berjudul “**LOOP**” bertemakan pengaruh buruk judi *online* yang berupa kecanduan terhadap kualitas hidup ?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Merancang fokus masalah pada topik yang bertemakan dampak buruk judi *online* yang berupa kecanduan terhadap kualitas hidup

2. 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*. Dengan rentang usia 18-25 tahun.

3. Kapan

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

4. Dimana

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

5. Mengapa

Karena *Animate* memiliki peran penting dalam perancangan animasi sebagai pembuatan produksi untuk penggerakan pada animasi.

6. Bagaimana

Penulis membuat perancangan *animate* dalam produksi animasi sebagai landasan untuk merancang karakteristik dan sifat tokoh yang akan dibuat.

1.5 Tujuan Perancangan

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

1. Untuk menyadarkan bahayanya mahasiswa yang sudah atau mau melakukan aktifitas judi *online* tentang kecanduan yang mempengaruhi kualitas hidup.
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan *animate* dalam film animasi “**LOOP**” yang bertemakan pengaruh buruk judi online yang berupa kecanduan terhadap kualitas hidup.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Perancangan *animate* untuk animasi menjadi hal penting untuk pembelajaran karena banyak hal yang perlu di ketahui dari teori *animate*, serta menjadi keperluan referensi bagi mahasiswa DKV terutama mahasiswa Telkom University.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Perancang

Bagi penulis, diharapkan pembuatan *animate* yang dilakukan penulis bisa mengasah kemampuan dalam pengkaryaan. Ini adalah sebuah tantangan untuk penulis untuk menggerakkan sesuai aturan dan prinsip karya animasi dan membuat semenarik-menariknya dalam penggerakan animasi. Adapun tujuan penulis adalah untuk penulis dapat menjadi salah satu potrofolio yang akan digunakan bagi penulis dimasa depan.

b. Bagi Industri Animasi

Bagi industri animasi, *animate* yang penulis buat diharap akan menarik perhatian industry animasi yang dimaksud khususnya industri animasi Indonesia untuk mendukung penulis dalam pembuatan animasi tentang edukasi judi online dalam mempengaruhi kualitas hidup. Karena dalam pembuatan *animate* ini bisa memberikan gaya dan visual yang menarik dalam penggerakan karakter sehingga harapannya bisa ditonton oleh banyak kalangan baik muda maupun tua. Hal ini juga diharapkan untuk memberikan pesan bagi penjudi online dan baik kalangan yang tidak bermain sekalipun untuk berhenti atau mengenali bahaya judi online.

1.7 Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan dari buku dan jurnal untuk kebutuhan topik perancangan judi online dan *animate*. Teknik pengumpulan data dengan melakukan penelitian, mengevaluasi buku, dokumen, catatan dan laporan terkait dengan masalah yang akan dipechakan (Nazir, 2013).

b. 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 & Abdillah, 2019).

c. Wawancara

Metode wawancara dibutuhkan untuk kebutuhan data yang dimana berhubungan dengan perancangan. Wawancara yang direncanakan adalah wawancara terstruktur dengan dokter psikologi guna mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai dampak psikologis yang mungkin muncul akibat judi online. Selain itu, juga akan dilakukan wawancara semi terstruktur dengan pemain judi online untuk menggali detail kronologi serta pengalaman mereka sejak pertama kali terlibat dalam judi online. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Hardani & Andriani, 2020).

2. Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

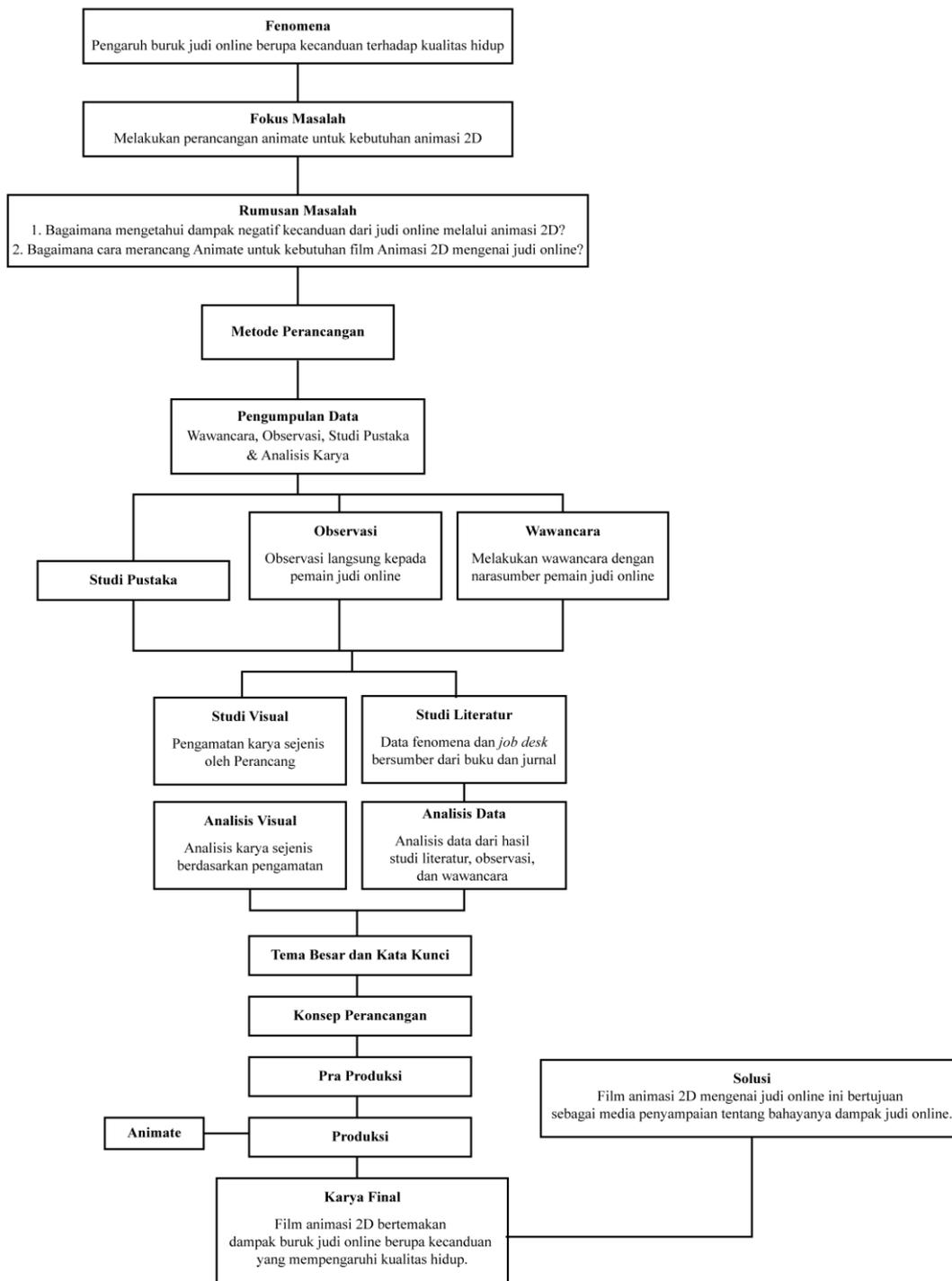
Penulis menggunakan analisis data kualitatif sebagai pengumpulan data-data yang bisa menentukan data penting untuk dipelajari. Dalam penelitian kualitatif, siklus penelitian dimulai dengan memilih proyek penelitian. Kemudian diteruskan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan proyek penelitian, seterusnya mengumpulkan data yang menyangkut pertanyaan-pertanyaan dimaksud

tadi, menyusun catatan data yang telah dikumpulkan, dan menganalisisnya (Hardani & Andriani, 2020).

b. Analisis Karya

Penulis mencari beberapa karya sejenis yang sesuai untuk perancangan dengan maksud untuk menentukan konsep dengan menganalisis fenomena yang mirip dengan karya sejenis yang akan di cari. Lalu, penulis menganalisa unsur-unsur yang akan di ambil untuk menjadi acuan untuk pembuatan karya *animate*.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi 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 perancangan *animate* yang akan dibutuhkan untuk merancang animasi.

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

Berisi hasil dan konsep dari perancangan *animate* 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.