

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri game telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Gambaran perkembangan industri game salah satunya munculnya sebuah E-sport atau *electronic sport*. Di Indonesia e-sport sendiri telah menjadi sebuah cabang atau cabang olahraga yang diawasi oleh Pengurus Besar e-sport Indonesia (PBESI) yang dipergunakan untuk sebagai alat berkompetisi pada game (Kurniawan, 2019). E-sport juga diperuntukkan untuk menaungi professional *sport player* atau biasa disebut Pro-player yang akan berkompetisi dalam *competitive game* dalam perlombaan local maupun internasional (Reza et al., 2021)

Game kompetitif merupakan kompetisi individu atau sebuah kelompok dalam sebuah permainan. Menurut aumann game kompetitif diartikan permainan dua orang atau lebih dimana dapat bersaing dengan pemain yang sebelumnya telah memainkan permainan tersebut, tetapi bukan yang sedang bermain sekarang. Dilansir dalam databoks game MOBA dan Battle royale adalah game yang paling digemari orang Indonesia , game MOBA memiliki 65% persentase sedangkan pada game Battle royale memiliki 31% persen presentae survei ini dilakukan terhadap 2000 respondesn di indonesia. Game MOBA (*Multiplayer online battle arena*) dan *Battle royale* merupakan genre game kompetitif yang perkembangan pemainnya cukup tinggi. Dalam permainan game kompetitif pada umumnya disediakan beberapa fitur seperti komunikasi antara lain chat dan voice chat yang dipergunakan untuk meningkatkan Kerja sama antara tim. Salah satu komponen penting dalam tim adalah sebuah komunikasi yang efektif dalam tim (Satrio & sentot, 2024). Akan tetapi pemberian fitur komunikasi dalam game ini terkadang tidak dipergunakan dengan semestinya dan memberikan dampak negatif. Salah satu contoh penyalahgunaan fitur komunikasi adalah dengan mengatakan hal-hal negatif kepada lawan maupun kawan bermain hal itu disebut

sebagai *Trash talking*. *Trash-Talk* mempunyai beberapa efek dampak positif maupun negatif, yang pertama *Trash-talk* mempunyai dampak yang negatif yaitu jika seseorang terbiasa menggunakan kata-kata kotor atau biasa disebut *Trash-talk* maka konsep diri yang terbentuk pada dirinya memandang *Trash-talk* adalah hal yang wajar atau sewajarnya terjadi, serta jika penggunaan *Trash-talk* digunakan pada permainan *Online* secara terus-menerus maka pemain tersebut akan mendapatkan hukuman seperti tidak dapat berkomunikasi lagi pada game hingga tidak bisa bermain selama waktu tertentu (Fariz, 2017). *Trash-talk* juga mempunyai sisi positif di mana seorang pemain yang mempunyai anggapan bahwa *Trashtalk* merupakan sebuah kritik yang melibatkan pemain tersebut, kepekaan tersebut berarti bagaimana seseorang mengkritik permainan orang lain yang melibatkan dari segi emosi dan perasaan agar orang yang dikritik atau bagaimana kekurangannya dalam bermain Game tersebut (Dixon, 2007).

Secara umum kebiasaan *Trash-talking* atau berkata kasar mengakibatkan dampak negatif seperti menjadikan seseorang mudah emosi maupun mudah terprovokasi dalam melakukan apa pun salah satunya bermain game, dampak negatif lain berkata kasar maupun *trash-talking* yaitu membuat pribadi seseorang menjadi agresif dan sulit mengendalikan emosi dan perkataan saat bermain game maupun saat melakukan kegiatan sehari-hari sehingga menjadikan *trashtalk* sebagai bahasa sehari-hari dan bisa saja menimbulkan masalah pada kehidupan bersosial individu tersebut, seperti citra diri pada sebuah komunitas menurun (Kniffin & Palacio, 2018).

Hubungan konsep diri dengan *Trash-talking* yaitu, dalam perkembangan konsep diri seseorang didasarkan 3 hal, yang pertama seorang individu berusaha membentuk makna berdasarkan pengalaman-pengalaman dirinya, kedua individu tersebut akan mengambil keputusan atau tujuan yang dilihat dari pengalaman kemudian menjadi sebuah Tindakan, terakhir individu bisa menjadikan motivasi karena seorang individu menaruh kepercayaan pada dirinya yang didasarkan dari pengalaman' sebelumnya (Setiadi, 2019). Maka dari itu jika seseorang terus-menerus menerima perkataan *Trash-talk* ketika bermain game kemungkinan akan terbentuk menjadi perilaku *Trash-talk* pada konsep diri individu tersebut.

Fenomena ini sering kali dianggap sebagai bagian dari dinamika kompetitif dalam permainan. Namun, jika tidak dikendalikan, *trash talking* dapat berdampak negatif pada kesehatan mental pemain, menurunkan semangat tim, dan merusak reputasi komunitas *gaming* secara keseluruhan. Di Indonesia, rendahnya kesadaran tentang dampak buruk perilaku *toxic* ini menjadi salah satu alasan perilaku tersebut terus berulang dalam berbagai platform permainan. Dari masalah tersebut maka penting bagi pemain game untuk Meningkatkan kesadaran tentang Perilaku *Toxic*, sehingga perancangan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada upaya menciptakan lingkungan permainan yang lebih sehat, inklusif, dan menyenangkan bagi semua pemain game.

Perancang akan menggunakan media game sebagai salah satu media yang bisa menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Kevin Rizky, 2022 pada kompas.com, ia mengatakan bahwa kominfo mengklaim ada 133,7 juta orang Indonesia bermain game. Menurut Arif Wibisono (2017), game merupakan suatu media yang berguna bagi masyarakat umum yang fungsinya adalah menjadi penyampai pesan dan sebagai hiburan. Hal ini menjadi alasan media game penting untuk dipilih oleh perancang. Di dalam game ada beberapa aspek yang penting, salah satunya adalah karakter game. Menurut Lankonski (2010:64-164) karakter adalah penggabungan antara aspek psikologis, sosiologis, dan fisik.

Oleh karena itu perancang memutuskan untuk membuat desain karakter berbentuk 2D digital berupa karakter yang menggambarkan bentuk visual untuk meningkatkan kesadaran akan perilaku *trash talking* pada game kompetitif, Menurut Scoot Rogers, Desain karakter yang baik harus mampu menyampaikan informasi tentang karakter tersebut, termasuk kepribadian, tujuan, dan fungsi dalam permainan. Penggambaran Desain karakter diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan perilaku *trash talking*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya Kesadaran Pemain akan Perilaku Toxic (*trash*

talking)

2. Minimnya Media Edukasi yang Efektif dan Menarik

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana dampak perilaku *trash talking* pada game kompetitif ?
- b. Bagaimana perancangan desain karakter game dapat meningkatkan kesadaran perilaku *trash talking* ?

1.4 Ruang Lingkup

a. Apa

Perancangan desain karakter ini ditujukan untuk meningkatkan kesadaran tentang perilaku toxic (*trash talking*) pada game kompetitif.

b. Siapa

Target perancangan ini adalah gamers pada usia 12 – 18 tahun karena umur tersebut masih mudah terpengaruh dengan keadaan seperti bermain game kompetitif dan sehingga bisa saja berkata kasar maupun *Trash-talk*, Karena setiap game yang mempunyai sifat kompetitif atau persaingan bisa menimbulkan komunikasi yang bersifat agresif berupa *Trash-talking*.

c. Dimana

Kegiatan pengamatan dan analisis data dilakukan secara daring dan luring di kota Bandung

d. Waktu

Waktu pembuatan perancangan ini mulai dari oktober 2024 hingga akhir 2024

e. Mengapa

Pengamatan dan analisis data dilakukan untuk sebagai referensi dari perancangan desain karakter untuk dapat memberikan informasi untuk target yang tepat

f. Bagaimana

Dalam perancangan ini penulis menganalisis data melalui studi pustaka dan observasi untuk mendapatkan hasil terkait perancangan desain karakter berupa karakteristik, gambar dan pengalaman untuk mendukung desain

karakter yang akan dirancang.

1.5 Tujuan Perancangan

Meningkatkan *awareness* target *audiens* tentang perilaku *trash talking* yang terjadi di dalam dunia game kompetitif setiap hari dengan membuat perancangan desain karakter tujuan untuk mencegah perilaku *trash talking*.

1.6 Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Subjek Penelitian

Metode sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian, peneliti mengambil secara acak berdasarkan kategori game dan representasi dari tentang perilaku toxic (*trash talking*) yang akan diteliti. Subjek penelitian ini adalah pengguna dari game kompetitif di Indonesia

1.6.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang bertugas dan perilaku yang dapat diamati (Daymon & Holloway, 2002).

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016), Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka dan observasi.

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah proses pengumpulan informasi yang relevan

dengan topik atau masalah penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, laporan penelitian, tesis, disertasi, dan sumber tertulis lainnya, baik tercetak maupun elektronik (Purwono, 2008). Tujuan dilakukannya studi pustaka adalah untuk memahami permasalahan yang akan diteliti secara mendalam. Dengan memahami permasalahan, perancang akan dapat merumuskan masalah perancangan yang jelas dan terfokus, serta menemukan teori dan konsep yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Teori dan konsep tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengembangan perancangan.

b. Observasi

Menurut (Sugiyono, 2018) Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti. Observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga objek- objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat memahami perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Dalam perancangan ini, observasi akan dilakukan pada media video dan game indonesia yang termasuk dalam kategori *trash talking*. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik, dari karakter pemain game yang digambarkan dari representasi *trash talking* dalam media tersebut yang kemudian akan dianalisis dan dijadikan pedoman dalam perancangan karakter dalam penelitian ini.

1.6.4 Metode Analisis Data

Menurut Creswell (2017), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena dalam konteks alamiahnya, dengan cara mengeksplorasi dan menafsirkan makna yang dikandung oleh data yang dikumpulkan. Data kualitatif dapat berupa teks, gambar, audio, atau video. Menurut Creswell (2017), karakteristik metode kualitatif adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian kualitatif berfokus pada proses dan makna dari suatu fenomena. Peneliti kualitatif berusaha memahami bagaimana suatu

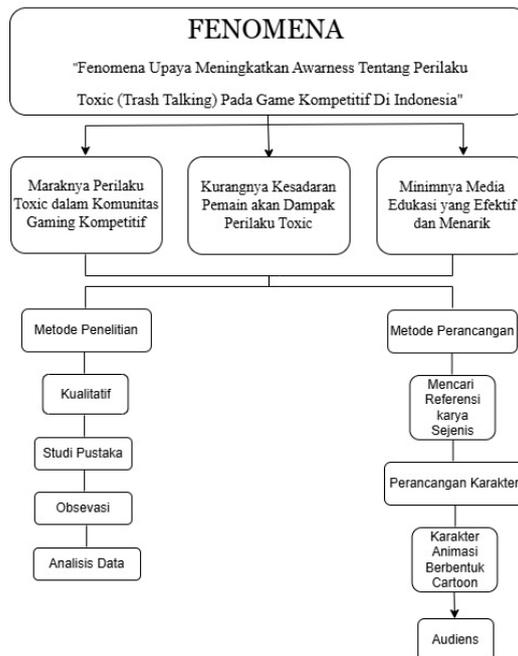
fenomena terjadi dan apa maknanya bagi orang-orang yang terlibat.

- b. Penelitian kualitatif menggunakan pandangan holistik, yaitu melihat suatu fenomena secara menyeluruh. Peneliti kualitatif berusaha memahami suatu fenomena dalam konteksnya yang alamiah.
- c. Penelitian kualitatif menghasilkan data kualitatif, yaitu data yang berupa kata-kata, gambar, atau video.
- d. Analisis data kualitatif dilakukan secara induktif, yaitu dengan mencari pola atau tema yang muncul dari data.

1.7 Kerangka Berfikir

Untuk mempermudah suatu penelitian perlu dibuat kerangka pikir atau konsep dengan tujuan membuat arah penelitian menjadi jelas. Berikut adalah kerangka pikir dari penelitian yang harapannya dapat memberikan gambaran tentang penelitian ini.

Tabel 1.1 Kerangka Berpikir



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.