

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat telah membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan dan edukasi. Salah satu hiburan yang semakin populer dikalangan remaja adalah *game online*.

Game online adalah *game* yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan *personal computer* masing-masing (Andriyas & Himawan, 2019)[1]. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. (Vika Azkiya Dihn, 2022)[2].

Selain menjadi sumber hiburan, *game online* juga memiliki potensi memunculkan masalah, terutama ketika *game* dimainkan terus-menerus secara berlebihan dan tanpa kontrol yang baik dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan adalah keadaan bergantung terhadap sesuatu dan dilakukan secara terus-menerus atau berulang-ulang seperti contoh: zat alami atau zat sintesis baik secara psikologis maupun secara fisik. (Hermawan & Kudus, 2021) [3].

World Health Organization (WHO) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental atau *Gaming disorder* (GD) sebagai pola perilaku bermain *game* (“*digital-gaming*” atau “*video-gaming*”) yang ditandai dengan kontrol yang terganggu saat bermain *game*, peningkatan prioritas yang diberikan pada *game* daripada aktivitas lain sampai batas *game* mendahului minat dan aktivitas harian lainnya, dan perilaku itu dilanjutkan meskipun bermain *game* akan menimbulkan dampak negatif (WHO, 2016)[4,5]. *Gaming disorder* (GD)

dimasukkan dalam rilis 2018 dari revisi ke-11 *International Classification of Diseases (ICD-11)*[5]. Menurut WHO, kriteria diagnostik untuk GD diperlukan, mengingat strategi kesehatan masyarakat dan pengobatan yang telah diterapkan di seluruh dunia untuk mengatasi kondisi tersebut .

Ada juga pemikiran lainnya, sebagian remaja yang sudah kecanduan *game online* akan mengalami perubahan perilaku tampak dan tidak tampak yaitu menarik diri dari lingkungannya ini menyebabkan remaja menjadi introvert (Erida Fadila *et al.*, 2022)[6]. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan komputer atau gadget dan asik dalam *game online* tersebut. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah , atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game* (Gilbert Luis Ondang *et al.*, 2020) [7].

Kesadaran remaja terutama pelajar terhadap pengaruh kecanduan *game online* masih rendah. Pentingnya pemahaman terhadap dampak pengaruh dari kecanduan *game online*, dapat mempengaruhi baik pada diri sendiri ataupun terhadap orang sekitar. Kurangnya akan pemahaman tersebut akan berdampak pada perilaku,ucapan,ataupun minat belajar bagi pelajar.Hal ini akan megganggu pola hidup .

Penulis melakukan survei untuk remaja pelajar khususnya yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Dari sudut pandang survei yang penulis buat, lebih dari 59% narasumber berpendapat bahwa *game online* telah berpengaruh terhadap kehidupan mereka sebagai pelajar. Banyak narasumber yang bermain *game online* dengan waktu 3-5 jam atau bahkan lebih dari 5 jam perhari.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak negatif kecanduan *game online*, diperlukan pendekatan edukatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan membuat video animasi sebagai media edukasi.Melalui animasi pesan dapat

disampaikan dengan cara lebih emosional dan menarik secara visual sehingga akan lebih mudah dipahami.

Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya. Misalnya, penggunaan simulasi komputer dan permainan pendidikan telah menjadi populer dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Melati et al., 2023)[8].

Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021)[9]. Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Afrilia et al., 2022)[10].

Dengan demikian, penulis akan membuat animasi pendek yang informatif, sederhana dan mudah dipahami banyak orang. Dengan ide cerita yang penulis buat berasal dari fenomena sehari-hari yang mudah dipahami dan berkaitan dengan kehidupan anak muda. Penulis melakukan pengamatan dan membaca jurnal-jurnal terkait sebuah fenomena yang banyak dialami anak muda saat ini, yaitu fenomena kecanduan *video game online*.

Penulis akan merancang sebuah animasi pendek 2D dengan metode *frame-by-frame* yang menceritakan tentang anak muda yang bermain *game online* sampai lupa waktu dan mempengaruhi kehidupannya sebagai pelajar. Pesan utama yang akan penulis sampaikan adalah pentingnya mengatur keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab sebagai pelajar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat animasi pendek yang sederhana dan mudah dipahami hanya dengan ide dari kehidupan pada zaman sekarang?
2. Apa saja dampak dari permasalahan remaja SMA yang kecanduan *game online*, dan bagaimana hal ini dapat diadaptasikan menjadi animasi pendek yang sederhana?
3. Bagaimana cara menyampaikan pesan dari pengaruh *game online* melalui animasi pendek?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dan perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D digital, dengan teknik *frame-by-frame*
2. Memberi gambaran pokok permasalahan yang dialami pelajar SMA zaman sekarang dan pengaruh *game online* melalui visual animasi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang batasan masalah pada animasi ini meliputi :

1. Animasi bertema keseharian dan anak sekolah.
2. Bercerita tentang anak sekolah yang kesulitan karena permasalahan yang dialami pelajar SMA pada zaman sekarang.
3. Pembuatan animasi dalam format 2D dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Adobe After Effect.
4. Penelitian berfokus pembuatan animasi dengan pesan tersirat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh melalui pembuatan karya animasi ini adalah :

1. Dapat memberikan wawasan tentang *game online* dan menjadi bahan kajian kuliah yang bersangkutan tentang pembuatan animasi 2d.
2. Dapat menyampaikan pesan terhadap masalah yang berkaitan tentang kecanduan *game online* yang terjadi pada anak-anak dan remaja.

