

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkembang pesatnya teknologi saat ini membuat koneksi internet menjadi kebutuhan utama bagi semua orang, berdasarkan survey APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2023 penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19% atau jumlah pengguna internet di Indonesia berjumlah sekitar 215 juta jiwa. APJII juga menyebutkan jika 16,5% masyarakat Indonesia memilih *game online* sebagai media hiburan di masa pandemi covid-19 (Dahwilani, 2020). Hal ini didukung oleh data dari *we are social* pada tahun 2023 yang melaporkan jika rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan internet pada smartphone berdurasi 4 jam 53 menit dan 42,3% digunakan untuk bermain *game*.

Industri *game* dengan cepat memanfaatkan momen covid-19 dengan menghadirkan *game online* sebagai sarana agar tetap terhubung dengan teman dan tetap mematuhi peraturan jaga jarak sosial (Arya dkk., 2022). Munculnya *game* melalui platform digital berbasis internet tidak hanya memperluas jangkauan dan aksesibilitas *game* tetapi juga menambah heterogenitas konsep “*gaming*” (Balhara dkk., 2023). Hal ini membuat pengguna *game online* terus meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2020 tercatat 54,1% remaja rentang usia 15-18 tahun mengalami kecanduan *game online*, mayoritas remaja yang mengalami kecanduan adalah laki-laki dengan persentase 77,5% dan 22,5% perempuan (Gurusinga, 2020). Dibandingkan dengan wanita, remaja dan pria dewasa menunjukkan penggunaan *game online* yang jauh lebih aktif dalam hal jam bermain, keinginan bermain, dan dampak negatif pada Kesehatan (Chen dkk., 2018).

Hasil observasi menggunakan *google form* yang dilakukan peneliti kepada 30 remaja di kota Bandung menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *game online* adalah 66,7% laki-laki dan 33,3% perempuan dengan rentang usia pengguna terbanyak di rentang 19-23 tahun sebanyak 70%. Sebanyak 23,3% remaja bermain *game* kurang dari 1 jam, 26,7% remaja bermain *game* dengan durasi 1-3 jam dan 50% remaja bermain *game* dengan durasi lebih dari 3 jam perhari. Fenomena kecanduan *game online* pada remaja ini telah menjadi masalah serius, kalangan

yang paling sering terdampak adalah remaja dibandingkan dewasa, hal tersebut disebabkan remaja senang mencoba hal hal yang baru untuk mendapatkan kesenangan (Mais dkk., 2020). Berdasarkan paparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengguna *game* online mayoritas adalah remaja.

*World Health Organisation* (WHO) pada 2018 mengemukakan jika resiko kesehatan yang dapat timbul karena *game online* telah masuk kedalam daftar penyakit mental yang disebut *gaming disorder* dan masuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Terdapat 5 aspek yang terdampak oleh kecanduan *game online* pada remaja yaitu aspek kesehatan, psikologis, akademis, sosial dan aspek keuangan. Hal ini dapat berakibat buruk bagi perkembangan remaja, untuk itu remaja harus bijak dalam menggunakan *game* agar dampak negatif dari kecanduan *game online* dapat dihindari. Dengan demikian perlu adanya edukasi mengenai pencegahan kecanduan *game online* pada remaja (Novrialdy, 2019).

Detoks *game online* atau pengurangan intensitas penggunaan *game online* menjadi salah satu solusi dari permasalahan kecanduan *game online* pada remaja, edukasi detoks *game online* memerlukan sebuah media yang kreatif dan inovatif serta memiliki unsur interaktif didalamnya. Perancangan inovasi media edukasi diperlukan agar remaja mau untuk menggunakan media tersebut agar nantinya menjadi sarana detoks yang mudah dan menyenangkan bagi remaja. *Motion graphic* berisi desain grafis yang digerakkan dan dilengkapi dengan audio sehingga hasil akhirnya berupa video. Hasil uji kelayakan produk *motion Graphic* yang dilakukan oleh Titik Putri Wardaniasih pada 2020 menunjukkan bahwa produk *motion graphic* mudah digunakan dengan rata-rata penilaian ahli 95,1 dalam kategori “Sangat Baik” (Titik Putri Wardaniasih dkk., 2020). Penggunaan *motion graphic* dinilai efektif karena dengan komunikasi audio visual, masyarakat akan dengan mudah menerima informasi (Rizal dkk., 2019). Maka dari itu dengan penambahan *motion graphic* ini dapat membuat media pembelajaran lebih menarik dan efektif saat digunakan.

Penelitian mengenai pencegahan kecanduan *game online* memang telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti penelitian berjudul “Perancangan *Webcomic* Mengatasi Kecanduan *Game Online* “. Yang membahas mengenai pengembangan media *web comic* untuk mengatasi kecanduan *game online* (Nanda dkk.,2020). Adapun penelitian lainnya yang berjudul “Poster Mengatasi Kecanduan *Game Mobile* Terhadap Generasi Masa Kini” yang membahas mengenai perancangan poster sebagai upaya mengatasi kecanduan *game online* (Fauri, A., & Almadeo, J, 2020). Namun belum ditemukan adanya penelitian yang membahas mengenai edukasi detoks *game online* dan menyajikannya dalam bentuk video berbasis *motion graphic*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan perancangan video berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks untuk mengedukasi dan meminimalisir dampak negatif dari *game online* bagi remaja, materi detoks *game online* dipilih karena berdasarkan paparan diatas, remaja saat ini memiliki intensitas bermain *game* yang sangat tinggi dan kebanyakan telah menunjukkan ciri-ciri kecanduan bermain *game*, hal tersebut dapat berdampak buruk bagi remaja. Media edukasi video *motion graphic* dipilih karena didalamnya terdapat unsur teks, grafis, audio, dan animasi yang dapat menjadikan proses pengenalan detoks *game online* berjalan efektif dan remaja tertarik untuk menggunakannya. Batasan masalah pada penelitian ini adalah merancang video berbasis *motion graphic* yang berisi materi detoks *game online* bagi remaja. Sehingga Penulis akan melakukan penelitian berjudul **“Perancangan Video “DetoksGo” Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Detoks *Game Online* Bagi Remaja”**. Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan dan menjadi solusi dari masalah kecanduan *game online* pada remaja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks *game online* bagi remaja?
2. Bagaimana pembuatan video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks *game online* bagi remaja?
3. Bagaimana hasil uji coba video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks *game online* bagi remaja?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui rancangan video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks *game online* bagi remaja.
2. Mengetahui pembuatan video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks *game online* bagi remaja?
3. Mengetahui hasil uji coba terhadap video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* sebagai media edukasi detoks *game online* bagi remaja

## 1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan video “DetoksGo” Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Detoks *Game online* Bagi Remaja ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti  
 Penelitian ini akan menjadi pengetahuan dan pemahaman dalam pembuatan sarana edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi remaja.
2. Bagi keilmuan desain dan multimedia  
 Perancangan video “DetoksGo” berbasis *motion graphic* mengenai Detoks *game online* Bagi Remaja ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk perancang selanjutnya yang membuat media serupa.

### 3. Bagi remaja

Memperoleh pengetahuan baru mengenai detoks *game online* dan manfaat yang dihadirkan oleh detoks *game online*.

## 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi merujuk pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yakni sebagai berikut :

### 1. Bab I : Pendahuluan

Pada bagian Bab I penulis menjelaskan mengenai pendahuluan penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

### 2. Bab II : Kajian Pustaka

Pada bagian Bab II, penulis menjelaskan kajian pustaka mengenai Elektronik *Motion graphic*, Detoks *Game online* dan Remaja sebagai sarana edukasi detoks *game online*.

### 3. Bab III : Metode Penelitian

Pada bagian Bab III, penulis menjelaskan metode penelitian dan pengambilan data menggunakan metode Perancangan dan Pengembangan (D&D) menggunakan model desain N.J Manson. Menguraikan juga mengenai populasi dan sampel, instrumen penelitian berupa validasi ahli materi dan media serta uji respon prosedur penelitian, serta analisis data

### 4. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bagian Bab IV, penulis menjelaskan proses perancangan produk melalui tahap desain N.J Manson yang terdiri dari (*awareness of problem*)/peka terhadap masalah, (*suggestion*)/saran, (*development*)/ pengembangan, (*evaluation*)/evaluasi, (*conclusion*)/kesimpulan.

### 5. Bab V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian Bab V, menjelaskan mengenai kesimpulan, bagaimana implikasinya dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya