

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online merupakan media hiburan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan. Sejak tahun 2001, perkembangan *game online* semakin melesat dan menjaring pemain dari seluruh dunia. Salah satu *game online* yang sangat populer dan dimainkan oleh jutaan pemain adalah *Mobile Legends*. *Mobile Legends* merupakan salah satu *game mobile* terbesar di Asia Tenggara dan jumlah pemain terbanyaknya berada di Filipina dan juga Indonesia. (Lim, 2021)

Diluncurkan pada tahun 2016 oleh Moonton, pengembang dan penerbit *video game* China yang berbasis di Shanghai, *Mobile Legends* menjadi *game* yang diminati oleh hampir seluruh lapisan masyarakat. Hingga penelitian ini ditulis, tercatat sudah ada lebih dari 500 juta *user* yang mengunduh *game* ini. Selain *Mobile Legend*, banyak juga *game online* lainnya yang diminati oleh kalangan dari berbagai usia seperti *Free Fire*, *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)* dan masih banyak lagi.

Dikarenakan banyaknya peminat serta pemain dalam *game online*, terutama *Mobile Legend*, tentu saja timbul berbagai sisi positif serta sisi negatif di dalam komunitasnya. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi komunitas *Mobile Legends* saat ini adalah berkata kasar saat bermain maupun saat menonton atau berpartisipasi dalam turnamen. Hal ini bahkan juga dikeluhkan oleh para pemain internasional tentang perilaku berkatas kasar dari komunitas Indonesia (Jay, 2019). Perilaku berkata kasar memang sudah ada sebelum *game Mobile Legends* diluncurkan, namun karena *game* ini adalah *game* yang sangat populer dan dimainkan oleh hampir seluruh orang, tanpa disadari perilaku ini menjadi sebuah kebiasaan yang sulit dihilangkan. Perilaku berkata kasar yang awalnya hanya dilakukan di dalam permainan pun bisa berdampak pada kehidupan sehari-hari para pemain. Kata-kata ejekannya pun awalnya mungkin hanya seputar permainannya saja tetapi sekarang bisa merambat hingga ejekan yang mengandung SARA serta kata-kata vulgar yang tidak pantas untuk digunakan. Walaupun rating umur yang disarankan untuk *game Mobile Legends* ini adalah 7+, namun patut disadari bahwa komunitas serta pemain *Mobile Legends* sama sekali tidak

ramah anak dan malah membawa pengaruh buruk bagi para anak dibawah umur. Salah satunya adalah perilaku berkata kasar yang bisa terbawa hingga kehidupan sehari-hari.

Penulis menggunakan *Mobile Legends* sebagai contoh utama di tugas akhir ini, namun tentu saja perilaku berkata kasar dalam game online bisa ditemukan di game-game lainnya yang mengharuskan pemainnya untuk saling berkomunikasi. Alhasil, semakin besar pula kemungkinan anak terpapar kebiasaan yang kurang baik yaitu berkata kasar yang bisa mempengaruhi kehidupan sosialnya. Anak berumur 6-10 tahun merupakan target utama dari penulis dalam penelitian ini. Maka dari itu, penulis sebagai salah satu pemain *Mobile Legends*, ingin merancang komik digital yang berfokus pada edukasi perilaku berkata kasar untuk para anak di bawah umur yang bermain *Mobile Legends* serta *game online* lainnya. Penulis menggunakan pendekatan komik digital agar pembaca lebih tertarik dan tidak cepat bosan terutama anak-anak yang lebih senang melihat gambar daripada tulisan. Harapannya adalah agar anak-anak yang bermain *Mobile Legends* ataupun *game online* lainnya untuk bisa berperilaku baik dan tidak terbiasa menggunakan kata-kata kasar baik saat bermain maupun di kehidupan sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk membantu penulis menentukan rumusan masalah, penulis mengidentifikasi masalah yang ada pada perancangan penulis yakni sebagai berikut:

1. *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBGM* dapat dinikmati oleh anak berumur 7 sampai 12 tahun keatas namun komunitasnya tidak ramah anak serta terbiasa berkata kasar saat bermain.
2. Penggunaan kata-kata ejekan yang mengandung kata *vulgar* dan/atau SARA.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk memberi ruang lingkup yang jelas pada sebuah perancangan. Pembatasan masalah disini hanya berkaitan dengan kata kasar yang mengandung kata makian yang vulgar dan/atau mengandung SARA.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengedukasi orang tua maupun anak-anak yang bermain *Mobile Legends* dan *game online* lainnya tentang dampak negatif dari kebiasaan berkata kasar pada usia dini?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan penulis dalam proyek tugas akhir ini adalah untuk mengedukasi anak-anak tentang dampak negatif dari perilaku berkata kasar saat bermain *game*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang bisa diambil dari proyek tugas akhir ini adalah:

1. Menciptakan komik yang bisa mengedukasi anak tentang dampak negatif berkata kasar.
2. Menjadi sumber inspirasi untuk proyek tugas akhir lainnya.

1.7 Metode Perancangan

- Studi literatur, mengumpulkan data dan informasi dari jurnal, buku, dan artikel.
- Observasi, mengamati perilaku anak yang bermain *game online* tanpa pengawasan serta bahasa yang digunakan.
- Kuesioner, survei dan riset kepada anak yang aktif bermain *game online*.

1.8 Komparasi Studi

1.8.1 Perancangan Komik Strip Online Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Remaja Di Kota Bandung



Gambar 2. Episode 1 "Mimpi basah"



Gambar 4. Episode 3 "Yuk cari solusinya"



Gambar 6. Episode 5 "Cinta sejati?"

Gambar 1.1 Contoh Komik Strip Online

Perancangan komik strip online ini digunakan sebagai informasi sekaligus media edukasi yang ditujukan untuk para remaja. Perancangan komik strip online ini digunakan untuk memberikan pemahaman dan informasi yang berguna bagi remaja, akan tetapi remaja sering kali mengalami hambatan dalam mencari informasi. Alhasil, komik strip online ini diperlukan untuk media pembelajaran, yang bertujuan sebagai alat bantu yang dapat berguna mengatasi masalah-masalah pada remaja. Hal ini dapat digunakan untuk perancangan ini yang menggunakan komik digital sebagai media utamanya dan ingin mengedukasi tentang dampak negatif dari berbicara kasar pada anak di bawah umur.

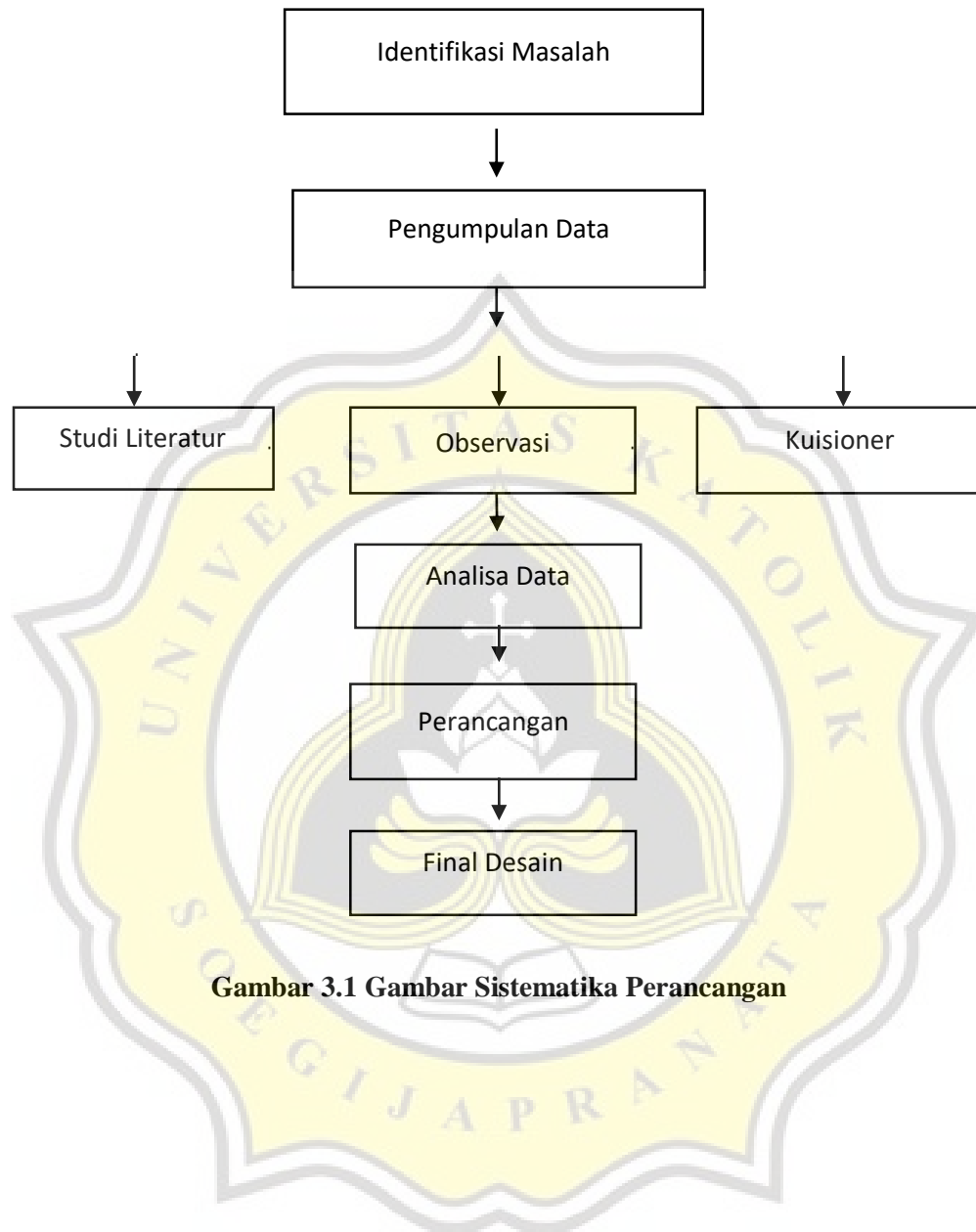
1.8.2 Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun Di Indonesia



Gambar 2.1 Contoh Komik Edukasi untuk Anak

Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi untuk Murid SD umur 9-12 Tahun Di Indonesia oleh Caesar Esaputra Sutrisna merupakan perancangan selanjutnya yang digunakan sebagai komparasi desain. Perancangan ini memiliki kesamaan terkait penggunaan komik sebagai media pembelajaran atau mengedukasi. Komik di atas memperkenalkan edukasi bencana gempa bumi, apa itu gempa bumi serta apa yang harus dilakukan sebelum, saat, dan sesudah terjadi gempa bumi. Hal ini bisa menjadi dasar penulis dalam perancangan ini yang memiliki topik dampak negatif dari terbiasa berbicara kasar pada anak dibawah umur.

1.9 Sistematika Perancangan



Gambar 3.1 Gambar Sistematika Perancangan