

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan bentuk permainan digital yang memungkinkan pemain dari berbagai wilayah dunia untuk berinteraksi dan bermain secara bersamaan melalui jaringan internet (Ditawati, 2022). Selanjutnya *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri (Mangsur, 2022). Pengertian tersebut menjelaskan esensi *game online* bahwa koneksi *Internet* menjadi faktor utama yang memungkinkan para pemain terlibat dalam dunia virtual yang dibuat oleh pengembang.

Pengaruh dapat dipahami sebagai suatu kondisi yang menunjukkan adanya hubungan timbal balik atau hubungan sebab-akibat antara unsur yang memengaruhi dan unsur yang dipengaruhi. Kedua unsur ini saling berkaitan dan dapat dianalisis untuk mengetahui bentuk serta mekanisme keterhubungannya. (Cahyono 2018) dalam konteks *game online*, pola dan intensitas bermain yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perilaku pemain, kestabilan emosi, serta kemampuan dalam mengatur waktu. Ketika aktivitas bermain dilakukan secara berlebihan, *game online* tidak lagi berperan sebagai sarana hiburan, melainkan

berubah menjadi faktor yang memicu penurunan kedisiplinan, terganggunya hubungan sosial, dan perubahan sikap emosional.

Contoh kasus kecanduan pada *game online* yang dilansir dari detik.com (2024), seorang pelajar berinisial SAN (17) asal Kecamatan Doko, Kabupaten Blitar, ditemukan meninggal dunia dengan cara gantung diri di rumahnya. Berdasarkan keterangan kepolisian, sehari sebelum kejadian, orang tua korban menyita ponsel karena korban diketahui mengalami kecanduan *game online* dan cenderung mengurung diri di kamar. Peristiwa ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat berdampak serius terhadap kondisi psikologis remaja apabila tidak disertai pendampingan dan pengawasan yang memadai.

Isu *game online* semakin mendapat perhatian karena perannya yang signifikan dalam kehidupan masyarakat abad ke-21. Data Statista mencatat bahwa pada tahun 2023 terdapat sekitar 2,8 miliar pemain *game online* di seluruh dunia dan jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2025. Benua Asia menjadi wilayah dengan jumlah pemain terbanyak, mencapai sekitar 1,6 miliar orang. Sementara itu, Amerika Utara memiliki sekitar 450 juta pemain, Eropa 400 juta pemain, dan Amerika Latin sekitar 300 juta pemain. Di Indonesia, pada Januari 2022, sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16–64 tahun tercatat aktif bermain *video game*. Berdasarkan data *We Are Social*, Indonesia menempati peringkat ketiga secara global dalam jumlah pemain *video game*, dan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia memperkirakan jumlah pengguna *game online* di Indonesia akan mencapai 200 juta orang pada tahun 2025 (Tohari, 2025).

Permasalahan pengaruh buruk *game online* dialami perupa sejak 2019, ketika intensitas bermain yang tinggi, mendorong perupa untuk terus bermain dan berujung pada penyesalan serta rasa bersalah, dimana meninggalkannya ibu perupa menjadi peristiwa pemicu refleksi mendalam, karena perupa menyadari telah lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* dibandingkan mendampingi dan merawat ibu. Peristiwa ini menjadi titik balik emosional yang mendorong perupa mengurangi intensitas bermain *game PUBG*.

Namun, pada 2020, pembatasan aktivitas sosial akibat pandemi *COVID-19* menyebabkan perupa kembali aktif bermain *game*, kali ini melalui *game Mobile Legends*. Keterbatasan alternatif hiburan membuat *game* tersebut mendominasi keseharian perupa hingga memasuki masa perkuliahan. Ketertarikan perupa didorong oleh *gameplay* berbasis kerja sama tim, memiliki banyak variasi hero, dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan levelnya. Keterlibatan yang intens kemudian memunculkan dampak negatif, seperti kebiasaan *top up* berlebihan, berbohong kepada keluarga demi *top up game*, menggunakan bahasa kasar, serta perilaku agresif hingga merusak *handphone* pribadi perupa.

Kegiatan yang membuat perupa mulai mengurangi bermain *game* muncul pada tahun 2024, ketika perupa aktif dalam kegiatan perkuliahan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM), yang secara signifikan mengalihkan fokus dari aktivitas bermain *game*. Akan tetapi, pada Juni 2025, perupa kembali mencoba *game Roblox* yang sedang populer karena menawarkan ruang interaksi sosial dan ekspresi kreatif melalui aktivitas mendesain serta menjual pakaian virtual. Pola bermain berlebihan kembali terulang dan menimbulkan dampak serupa, seperti mudah marah,

kehilangan kontrol waktu, pengabaian kewajiban, kebiasaan begadang, serta konflik dengan kerabat akibat kelelahan emosional.

Meningkatnya penggunaan *game online* menunjukkan bahwa permainan digital tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan oleh perupa sebagai pengalaman pribadi, tetapi juga menjadi fenomena yang banyak dialami masyarakat, terutama pada kalangan remaja dan dewasa muda. Novrialdy (2019) menjelaskan saat ini *game online* tidak lagi hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sering dimainkan secara berlebihan. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian pemain menjadikan *game* sebagai pelarian dari berbagai permasalahan dalam kehidupan nyata, sehingga berpotensi menimbulkan kecanduan *game online*. Melalui karya *figure* berbasis *mixed media*, perupa menghadirkan representasi visual sebagai media komunikasi yang mengajak audiens untuk merefleksikan dampak kecanduan *game online*. Dengan demikian, karya ini tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi dan kritik sosial terhadap fenomena kecanduan *game online*.

Karya ini menampilkan dua kemungkinan perjalanan hidup yang dapat terjadi, yaitu kondisi ketika perupa masih terjebak dalam dunia *game online* dan kondisi ketika perupa jika berhasil keluar dari keterikatan dunia *game* untuk membangun kehidupan yang lebih baik. Berbagai makna dan pengalaman tersebut kemudian diartikan ke dalam simbol-simbol visual yang tersebar pada setiap bagian karya,

sehingga keseluruhan elemen yang dihadirkan mampu merepresentasikan berbagai aspek dari pengaruh buruk game online dalam satu kesatuan karya *figure*.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Pada tahap awal perancangan, perupa sempat berencana menciptakan karya lukisan *doodle* yang terinspirasi dari pengalaman Kuliah Kerja Lapangan (KKL). Ketertarikan tersebut muncul karena *doodle* dapat membuat karakter unik yang sesuai imajinasi kita dan fleksibel terhadap tema. Dalam karya KKL sebelumnya, perupa memadukan foto dan *doodle* hingga membentuk figur gajah berdiri. Namun, seiring waktu, minat perupa beralih pada pembuatan diorama atau miniatur. Ide awal yang diangkat adalah tentang parkir liar, berangkat dari keresahan pribadi terhadap kebiasaan pengendara yang memarkir di trotoar hingga mengganggu ruang publik. Dari situ, lahirlah gagasan karya berjudul “Kritik Sosial terhadap Parkir Liar dalam Karya Diorama Tiga Dimensi Berbasis *Mixed Media*.”

Setelah melalui proses bimbingan, tema parkir liar dinilai kurang mencerminkan pengalaman personal, sehingga perlu peninjauan ulang. Perupa kemudian mengalami kebingungan menentukan tema baru hingga akhirnya muncul keresahan terhadap kebiasaan bermain *game* berlebihan. Dari pengalaman pribadi ini, perupa merasa dampak negatif bermain *game* sangat nyata seperti kehilangan waktu produktif akibat terlalu larut bermain, terutama pada *game* seperti *Roblox* yang memberi rasa nyaman berlebihan. Hal tersebut mendorong perupa untuk mengangkat tema tentang dampak

negatif bermain *game*, dengan tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat agar lebih bijak dalam mengatur waktu bermain.

Namun, setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing, tema *gaming disorder* dianggap terlalu luas dan belum sepenuhnya relevan. Dosen pembimbing kemudian menyarankan agar perupa fokus pada dampak pribadi yang benar-benar dialami. Dari hasil revisi, muncullah judul baru: “Pengaruh Buruk *Game Online* dalam Penciptaan Karya Diorama Berbasis *Mixed Media*”. Karya ini menampilkan tiga eksplorasi diorama berdasarkan tiga game online yang sering dimainkan perupa, yaitu *PUBG*, *Mobile Legends*, dan *Roblox*. Setiap karya menggambarkan dampak negatif yang muncul dari kecanduan *game* tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut, penciptaan karya ini menjelaskan bagaimana pengaruh buruk *game online* tidak hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga memengaruhi tanggung jawab, hubungan sosial, dan kualitas hidup individu. Oleh sebab itu, diperlukan media penyampaian yang komunikatif dan mudah dipahami masyarakat. Melalui karya figure berbasis mixed media, perupa berupaya menghadirkan representasi visual yang tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga mampu membangun kesadaran dan refleksi mengenai dampak negatif bermain *game online* secara berlebihan.

Pada tugas akhir ini, perupa mengubah bentuk karya dari diorama menjadi figur. Perubahan tersebut dilakukan karena fokus karya bergeser dari penggambaran dunia

virtual menuju eksplorasi pengalaman dan kondisi diri perupa. Jika pada karya sebelumnya perupa lebih menyoroti bagaimana dunia virtual menjadi ruang yang memberikan rasa nyaman, maka pada karya tugas akhir ini perhatian diarahkan pada upaya pribadi dalam menghadapi kebiasaan yang sudah terbentuk. Melalui karya ini, perupa ingin menunjukkan bahwa kesadaran untuk berubah ke arah yang lebih baik sebenarnya telah muncul. Namun, proses perubahan tersebut tidak mudah karena perupa masih harus berhadapan dengan kebiasaan-kebiasaan yang sulit dilepaskan.

Pemilihan bentuk figur dalam tugas akhir ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan perupa terhadap proses pembuatan mini figur yang telah berkembang menjadi bagian dari praktik berkaryanya. Ketertarikan tersebut menjadi salah satu alasan perupa memilih figur sebagai media utama untuk menyampaikan gagasan. Berbeda dengan karya sebelumnya yang menggunakan diorama untuk memperkenalkan dunia virtual melalui penyusunan objek, ruang, dan narasi, pada tugas akhir ini perupa memfokuskan penyampaian makna melalui karakter figur. Perbedaan keduanya terletak pada fokus visual yang dibangun. Diorama menekankan hubungan antarelemen dalam membentuk sebuah cerita, sedangkan figur lebih berfokus pada karakter sebagai media utama dalam merepresentasikan gagasan dan pengalaman yang ingin disampaikan perupa.

1.3 Rumusan Masalah

berdasarkan uraian latar belakang di atas, dalam masalah penciptaan pada penelitian ini, perupa berupaya melakukan telaah pada pengembangan konsep, pengaruh buruk game online dalam penciptaan diorama berbasis mix media. Adapun rumusan masalah penciptaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:.

1. Bagaimana membuat konsep tentang pengaruh buruk game online pada karya *mixed media* ?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang pengaruh buruk game online pada karya *mixed media*?
3. Bagaimana Menentukan Teknik daan pengelolaan karya *figure* pengaruh buruk game online berbasis *mixed media*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penciptaan yang telah di uraikan di atas, maka tujuan penciptaan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat konsep terhadap dampak pengaruh buruk *game online*.
2. Mewujudkan karakteristik visual yang menarik pada pengaruh buruk *game online*.
3. Mengelola media dan teknik yang efektif dalam penyampaian informasi mengenai pengaruh buruk *game online*.

1.5 Keaslian Penelitian (State of The Art)

Keaslian penciptaan karya dalam penelitian ini ditinjau berdasarkan perbandingan dengan beberapa penelitian dan penciptaan karya terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan bentuk tiga dimensi, tujuan penciptaan karya diorama, serta pengangkatan isu sosial sebagai gagasan penciptaan. Peninjauan tersebut dilakukan untuk mengetahui posisi dan keaslian penciptaan karya “Representasi Pengaruh Buruk *Game Online* dalam Penciptaan Karya *Figure* Berbasis *Mixed Media*” terhadap penelitian maupun karya yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian terdahulu dengan keterkaitan bentuk tiga dimensi adalah penelitian yang dijelaskan dalam buku karya Nur Fajrie (2023) berjudul *Pembelajaran Seni Rupa: Karya Seni Tiga Dimensi dengan Bahan Tanah Liat* membahas mengenai pembelajaran dan proses penciptaan karya seni rupa tiga dimensi dengan memanfaatkan tanah liat sebagai media utama. Buku ini bertujuan memberikan pemahaman mengenai konsep karya seni tiga dimensi, karakteristik bahan, serta proses dan teknik pembentukan karya melalui kegiatan praktik. Pembahasannya menunjukkan bahwa tanah liat sebagai bahan yang plastis dan mudah dibentuk dapat digunakan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk serta mendukung proses kreatif dalam penciptaan karya seni. Secara keseluruhan, buku ini menekankan bahwa proses berkarya seni tiga dimensi tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap material, teknik, dan proses eksplorasi bentuk dalam mewujudkan sebuah karya seni.

Persamaan buku karya Nur Fajrie (2023) dengan penciptaan penelitian yang dilakukan berupa yaitu sama-sama membahas proses penciptaan karya seni rupa tiga dimensi, khususnya dalam aspek eksplorasi bentuk, material, dan teknik pembentukan karya. Namun, terdapat perbedaan yang mendasar pada fokus dan tujuan pembahasannya. Nur Fajrie (2023) lebih menitikberatkan pada pembelajaran seni rupa tiga dimensi dengan memanfaatkan tanah liat sebagai media utama, serta menguraikan karakteristik material dan proses pembentukan karya dalam konteks pembelajaran seni. Sementara itu, penelitian yang dilakukan berupa berfokus pada proses penciptaan karya *figure* berbasis *mixed media* yang mengangkat mengenai pengaruh buruk *game online*. Proses penciptaannya dikumpulkan melalui observasi, wawancara, eksplorasi karya, pengumpulan referensi, serta penyelesaian karya *figure* menggunakan clay dengan memakai teknik *sculpting*. Teknik *sculpting* digunakan dalam pembentukan karakter *figure*, terutama pada bagian wajah karakter agar lebih terlihat realistis dan mendukung ekspresi dari karakter.

Selanjutnya terdapat perbedaan pada tujuan kegunaan media yang digunakan dalam pembentukan karya tiga dimensi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hermayunita, Riyanti, dan Lubis (2024), berjudul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Penelitian ini membahas pengembangan media diorama tiga dimensi pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*

(R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama memperoleh persentase validasi sebesar 86,4% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kepraktisan memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media diorama dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian, meningkatkan fokus, dan mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi sistem tata surya.

Penelitian Hermayunita, Riyanti, dan Lubis (2024) memiliki persamaan dengan penelitian penciptaan perupa dalam penggunaan media tiga dimensi sebagai sarana untuk merepresentasikan suatu gagasan secara visual. Namun, terdapat perbedaan pada tujuan, objek, dan pendekatan penelitian. Penelitian Hermayunita (2024), berfokus pada pengembangan diorama sebagai media pembelajaran IPA materi sistem tata surya bagi siswa sekolah dasar, dengan tujuan menghasilkan media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian perupa berfokus pada penciptaan karya seni berupa *figure* berbasis *mixed media* yang mengangkat tema pengaruh buruk game online berdasarkan pengalaman personal perupa. Penelitian ini menggunakan metode *practice-led research* dengan pendekatan kualitatif serta memanfaatkan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis makna yang terdapat dalam karya. Hasil akhirnya juga berbeda, yaitu penelitian Hermayunita (2024) menghasilkan media pembelajaran diorama, sedangkan penelitian ini menghasilkan tiga

karya figure yang merepresentasikan fase keterikatan terhadap *game online*, fase transisi, dan fase kehidupan yang lebih seimbang setelah mengurangi pengaruh negatif *game online*.

Penelitian ini juga dikaitkan dengan fenomena dampak bermain *game online* yang dilakukan oleh Pasha Radandi dkk. (2023) berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja Gen Z”. Penelitian tersebut membahas mengenai keterkaitan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Tujuan penelitian Pasha dkk. (2023) adalah untuk mengetahui hubungan serta pengaruh kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Hasil penelitian Pasha dkk. (2023) menunjukkan adanya hubungan yang lemah antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial, yang ditunjukkan melalui nilai korelasi sebesar 0,301.

Persamaan penelitian Pasha dkk. (2023) dengan penelitian yang dilakukan serupa terletak pada pembahasan mengenai *game online* dan dampak yang ditimbulkannya terhadap kehidupan individu. Kedua penelitian sama-sama mengangkat fenomena penggunaan *game online* secara berlebihan sebagai permasalahan yang dapat memberikan pengaruh negatif. Sementara itu, perbedaannya terdapat pada fokus, metode, serta bentuk hasil penelitian. Pasha dkk. (2023) berfokus pada hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja menggunakan pendekatan

kuantitatif, sedangkan penelitian perupa berfokus pada pengalaman dan pengaruh buruk *game online* yang direpresentasikan melalui penciptaan karya seni *figure* berbasis *mixed media*. Penelitian perupa menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *practice-led research*, sehingga proses penciptaan karya, pengalaman perupa, eksplorasi material, serta penerapan simbol menjadi bagian penting dalam penelitian. Dengan demikian, penelitian Pasha dkk. (2023) menjadi referensi yang mendukung pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan *game online*, sedangkan penelitian perupa memiliki perbedaan pada aspek penciptaan karya seni sebagai bentuk representasi visual terhadap pengaruh buruk *game online*.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat diketahui bahwa fenomena *game online* serta penciptaan karya seni tiga dimensi dan diorama telah dibahas melalui berbagai pendekatan. Penelitian terdahulu umumnya membahas dampak *game online* terhadap individu maupun penggunaan media tiga dimensi sebagai bentuk penyampaian gagasan. Namun, berdasarkan referensi yang digunakan perupa, belum ditemukan penciptaan yang secara khusus menggabungkan fenomena pengaruh buruk *game online*, pengalaman perupa, serta representasinya melalui karya *figure* berbasis *mixed media* dengan penggunaan objek simbolik.

Keaslian penciptaan karya ini berada pada upaya perupa dalam mengangkat pengalaman mengenai pengaruh buruk *game online* melalui karya tiga dimensi berbentuk *figure* dengan teknik *mixed media*. Figur yang terikat dengan dunia *game online* menjadi

gambaran seseorang yang mulai kehilangan kendali terhadap aktivitas bermainnya. Beberapa objek pendukung, seperti jam yang rusak, celengan, dan berbagai unsur yang berkaitan dengan permainan, digunakan untuk menggambarkan dampak yang dirasakan, seperti waktu yang terbuang, pengeluaran untuk permainan, dan keterikatan terhadap dunia virtual. Perubahan bentuk figur dari karakter permainan menuju sosok manusia juga dimaknai sebagai gambaran proses menyadari pengaruh buruk *game online* dan usaha untuk melepaskan diri dari pengaruh buruk *game online*. Pemilihan dan penggabungan berbagai material *mixed media* digunakan untuk memperkuat bentuk visual sekaligus membantu menyampaikan gagasan yang ingin diungkapkan melalui karya.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

1. Menambah wawasan mengenai pengaruh buruk *game online* dan bisa lebih *aware* terhadap permainan game, terutama pada game online.
2. Melatih perupa dalam menyusun konsep karya secara sistematis dari tahap ide, sketsa, hingga perwujudan.
3. Menjadi refleksi diri perupa untuk lebih bijak dalam mengelola waktu dan aktivitas bermain game.

b. Bagi Publik Seni

1. Memberi kesadaran akan pengaruh buruk *game online* yang sering diabaikan publik.
2. Meningkatkan kesadaran bahwa isu digitalisasi dan kecanduan game merupakan persoalan nyata yang patut ditanggapi serius.
3. Menyediakan alternatif hiburan yang edukatif dengan pesan moral tersirat.

c. Bagi pendidikan Ilmu Seni Rupa

1. Menghadirkan wacana baru bahwa seni rupa bukan hanya bersifat estetik, tetapi juga fungsional dalam konteks sosial.
2. Menjadi inspirasi bagi mahasiswa maupun praktisi seni dalam pengembangan ide penciptaan berbasis keresahan sehari-hari.
3. Memberi contoh integrasi antara pengalaman personal, teori seni, dan praktik artistik.