

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Masa remaja berada pada rentang usia 12-21 tahun (Hurlock, Elizabeth B. 1999:206) Pada usia ini, anak mengalami pertumbuhan fisik, perkembangan seksual, cara berfikir dan emosi yang meluap-luap . Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa tersebut remaja membutuhkan pendidikan dan pengetahuan terutama untuk membangun karakter, memperoleh sejumlah norma-norma sosial, mengontrol emosi, dan memiliki intelektual tentang kehidupan bermasyarakat.

Pada era globalisasi saat ini, remaja telah mengenal banyak pengetahuan termasuk kemajuan teknologi. Seiring berkembangnya zaman membuat teknologi berkembang pesat, hingga akhir-akhir ini bermunculan istilah piranti atau perangkat baru yang sangat ramai di bicarakan di masyarakat adalah istilah Gadget.

Pada masa remaja, mereka sangat membutuhkan gadget sebagai media untuk memenuhi kebutuhan menjadi lebih mudah dan praktis. Salah satunya untuk bersosial, seperti berkomunikasi 2 arah melalui telepon, mengirim pesan, maupun jejaring sosial. Tidak hanya untuk berkomunikasi, gadget juga mempunyai fungsi sebagai media hiburan seperti mendengarkan lagu, menonton video, sampai bermain video game. Perkembangan zaman membuat video *game* menjadi media hiburan yang sangat populer, dari mulai usia anak-anak, remaja, sampai orang dewasa.

Video *Game* memiliki dua kategori yaitu *online* dan *offline*. Sebagian besar remaja lebih memilih *Game online* menjadi pilihan karena dapat melakukan

interaksi dalam permainan kepada pemain lain antar perangkat melalui internet sebagai medianya yang disebut Jaringan LAN (*Local Area Network*), dibanding *game offline* yang hanya dapat dimainkan bersama dalam satu perangkat.

Game online pada awalnya di targetkan untuk anak-anak, namun tidak sedikit pula remaja dan orang dewasa yang bermain game online. Mereka yang bermain game online tidak hanya sebagai hiburan, namun banyak juga yang menjadi sebuah pekerjaan dan menghasilkan uang. Dari mulai membuka jasa untuk memainkan akun pelanggan, menjual akun atau barang virtual yang bernilai jual, sampai menjadi peserta lomba dunia atau yang biasa di sebut atlet E-sport. Namun dibalik nilai positif tersebut, bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan dampak buruk. Dari segi kesehatan, psikologi dan perilaku.

Perupa juga mempunyai pengalaman terhadap kecanduan game online dan perilaku. Perupa bermain game sejak usia anak-anak, bagi perupa bermain game dapat menghibur diri dan menyenangkan. Namun perupa merasakan banyak hal negatif selama bermain game, perupa menjadi tidak konsentrasi terhadap pendidikan saat berada di bangku sekolah menengah pertama (SMP). Perupa tidak dapat menabung dikarenakan uang jajan habis untuk bermain di rental komputer atau lebih dikenal dengan istilah warnet (warung internet). Perupa juga menjadi emosional, terlalu menghabiskan waktu untuk bermain *game*, gelisah ketika tidak bermain *game*. Bahkan perupa sering merelakan uang makan siang hanya untuk membeli *cash* atau uang virtual di dalam *game*, Hingga sampai duduk di bangku SMA.

WHO menyatakan bahwa kecanduan *game* atau *gaming disorder* adalah sebuah penyakit gangguan mental. Dikarenakan para penyandang gangguan ini

tidak bisa mengontrol waktu bermainnya, mereka terus bermain dan memprioritaskan hal tersebut hingga menimbulkan banyak dampak buruk dari mulai kesehatan hingga sosio emosionalnya. Berdasarkan pengalaman serupa tentang dampak negatif kecanduan *game online* dan memperhatikan keputusan WHO yang menyatakan bahwa kecanduan *game* menjadi sebuah penyakit gangguan mental, Perupa ingin mengumpulkan data valid mengenai tanggapan remaja tentang *game online* melalui pengumpulan data observasi angket dan wawancara acak secara random menggunakan Google Form.

Setelah melalui proses penyebaran dan pengisian angket di kota Jakarta dan sekitarnya yang bersumber dari Google Form mrcadzka14@gmail.com, perupa mendapatkan data dari 148 responden dengan persentase 50,7% laki-laki dan 49,3% perempuan bahwa terdapat 138 responden yang bermain *game*. Persentase Media yang mereka gunakan adalah *handphone* 54,1 % dan laptop 7%, untuk persentase responden yang menggunakan keduanya adalah 37,2% dan sisanya menggunakan media lain seperti ipad, playstation dan gadget gaming lainnya.

Rata-rata durasi mereka bermain *game* adalah 1-2 jam dengan persentase terbanyak sebesar 39,9% , durasi di bawah 1 jam 30,4%, 3-5 jam sebesar 24,3% , dan sisa persentase angket mengenai durasi ini adalah di atas 5 jam sampai ada yang mencapai lebih dari 8 jam. Pada angket remaja ini 80,4% menyatakan bahwa orang tua mereka tidak melarangnya bermain *game* dan hanya 19,6% yang dilarang orang tuanya.

Dari jumlah 148 responden, 85,1% menyadari bahwa bermain *game* mempunyai dampak buruk. Dampak dominan terbanyak yang responden isi adalah malas belajar, lupa waktu, anti sosial, merusak mata, dan emosional. Namun hanya

31,8 % remaja yang menyatakan bahwa *game* dapat mengubah perilaku. Dapat disimpulkan gadget yang remaja zaman sekarang gunakan untuk bermain *game* adalah *smartphone*. Data menyimpulkan bahwa *game* yang paling sering di mainkan remaja saat ini adalah *Mobile Legends* dan *PUBG (Player Unknown Battle Ground)*.

Remaja juga menyatakan bahwa lebih banyak orang tua tidak melarang anaknya bermain *game* dan mereka beranggapan bahwa bermain *game online* tidak merusak perilaku mereka. Namun perupa juga mendapatkan data valid tentang kasus kecanduan *game online* melalui media elektronik. Data berikut menyampaikan berita mengenai gangguan mental yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game*.

Pada tanggal 09 Agustus 2016, website Detik.News melansir sebuah berita tentang meninggalnya sorang pemuda bernama Naufal Nikoa Fadlurrahman berusia 18 tahun di sebuah warnet di Mojokerto, Menurut keterangan sementara dari kepolisian, pemuda ini tewas akibat kelelahan bermain *game online*, namun mereka belum mengambil kesimpulan pasti sebelum hasil otopsi selesai.

Terdapat juga kasus dengan sebab serupa. Diposting di website kompas.com bahwa terdapat 5 orang pelajar yang terganggu mentalnya, disebabkan oleh *game online* *PUBG*, mereka menjadi agresif dan mudah emosi, bahkan ada korban yang menjadikan adiknya sebagai pelampiasan emosi, kasus ini juga berdampak Pendidikan mereka, para korban menjadi malas belajar. Kasus selanjutnya ada di daerah Jambi, di lansir oleh media Bulletin INews pada tanggal 12/04/2019 yaitu terjadi sebuah pencurian kotak amal oleh seorang remaja, setelah di introgasi, hasil

menyatakan bahwa remaja ini mencuri untuk membeli “cash” pada akun *game online* miliknya.

Pada tanggal 23 september 2018, GRTV melansir terdapat seorang pemuda di Ponorogo yang nekat mencuri di rumah dinas TNI, hanya untuk keperluan membeli fasilitas *game online*. Pada tanggal 28 Desember 2015 MHTV melansir kasus seorang pemuda mencuri motor demi bermain *game online*. Pada tanggal 11 april 2019, media elektronik dikejutkan dengan munculnya berita Seorang ibu bernama Rini Ike Wulandari yang melaporkan tagihan kartu telepon pascabayar suaminya sebesar 11 juta. Setelah ditelusuri, tagihan tersebut berasal dari anaknya yang melakukan pembelian fasilitas *game online*.

Pada tanggal 20 mei 2014, seorang pemuda di Solo tertangkap polisi setelah ketahuan mencuri di warnet, menurut pengakuan pelaku, ia telah mencuri 7 kali di warnet tersebut. Pada tanggal 21 februari 2018, terdapat remaja tewas bunuh diri. Kasus kematian juga terdapat di beberapa negara lain. Di negara Rusia, terdapat remaja bernama Rustam, tewas setelah bermain *game* selama 22 hari tanpa henti. Di India terdapat remaja yang tewas pada tanggal 10 juni 2018, dikarenakan mengikuti tantangan, namun fisik remaja ini tidak kuat dan akhirnya meninggal berita ini dilansir oleh web Dunia Tempo. (Dunia Tempo, diakses pada Juli 2019)

Di Negara Philipina juga terdapat kasus dengan sebab yang serupa, pada tanggal 10 juni 2018, seorang remaja stroke setelah bermain *game online* 8 jam Nonstop. Di China juga terdapat hal yang serupa, seorang remaja mendadak lumpuh setelah bermain *game nonstop* selama 20 jam. Berita ini di lansir oleh kompas.com. Masih banyak lagi kasus seperti di atas yang disebabkan oleh *game*, mulai dari rusaknya kesehatan, moral, dan tingkah laku, sampai kasus yang mengancam

keselamatan orang lain. Maka dari itu, kecanduan *game online* sudah tidak bisa diacuhkan dan harus disosialisasikan ke masyarakat. (sumber: kompas.com)

Memperhatikan fenomena *game online* dan dampaknya yang sangat marak di dunia termasuk khalayak masyarakat Indonesia, maka perupa ingin mengangkat masalah ini kedalam sebuah karya visual berbentuk video kampanye sosial, yang berbasis film *Web Series*. Perupa mengajukan penciptaan karya inovatif dengan judul “*Web Series* dalam format film pendek tentang Dampak Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial”.

Web Series yang akan diciptakan berjudul “*CHANGED*”. *Web Series* ini memiliki jumlah episode sebanyak 3 episode. *Web Series* tersebut diciptakan sebagai visualisasi dari data valid yang sudah diperoleh perupa dan dijadikan sebagai ide cerita. *Web Series* yang akan perupa buat bergenre drama. Dikarenakan perupa akan menciptakan sebuah ide cerita yang menggambarkan kejadian di kehidupan sehari-hari yang miris dan menyentuh emosi penonton secara umum. Berdasarkan penciptaan karya tersebut, perupa mengharapkan agar *Web Series* ini dapat menjadi media sebagai kampanye sosial terhadap masalah kecanduan *game online* bagi anak usia remaja.

B. Pengembangan Ide Penciptaan

Pada mata kuliah Studio desain perupa membuat sebuah karya film berjudul “*Web Series* tentang perbedaan pola pikir anak dengan orang tua”. Judul ini membuat perupa tertarik karena perupa menyadari bahwa pada era saat ini, generasi muda banyak mendapat pengalaman dan pengetahuan yang mereka dapatkan dengan seiringnya perkembangan teknologi yang melaju pesat.

Maka dari itu banyak pola pikir anak yang bertentangan dengan pola pikir orang tua yang lebih banyak berpaku pada pola pikir pada zaman dahulu. Banyak orang tua yang berpegang teguh dengan beberapa mitos, pantangan, dan nasihat orang dahulu, namun perupa merubah ide tersebut karena perupa merasa bahwa judul tersebut bukan apa yang perupa rasakan dan perupa tidak mempunyai pengalaman nyata terhadap masalah tersebut.

Maka dari itu perupa merubah judul pada saat mata kuliah Metodologi penelitian, perupa mengajukan tema yaitu “Pembuatan Film Pendek tentang kekerasan verbal yang berjudul “Katamu Pisauku”. Ide ini dipilih karena perupa menyadari bahwa kekerasan verbal adalah suatu masalah yang tidak bisa dianggap sebelah mata. Kekerasan verbal ini dampaknya sama bahayanya bahkan bisa berdampak lebih besar dari kekerasan fisik.

Kekerasan verbal memang tidak berdampak luka fisik, namun kekerasan verbal meyerang psikologi. Kerusakan mental korban dapat menimbulkan masalah kejiwaan. Korban dapat menjadi pemalu, penakut, stress bahkan dapat menimbulkan kematian. Maka dari itu perupa pada awalnya ingin membuat shot film kampanye sosial agar masyarakat sadar atas dampak dari kekerasan verbal.

Namun setelah melalui beberapa kali konsultasi pada pembimbing, perupa disarankan untuk merubah judul tersebut karena pembahasan tentang kekerasan verbal sudah banyak dipakai, dan alasan perupa merubah judul juga karena perupa sendiri tidak memiliki pengalaman langsung terhadap judul tersebut.

Akhirnya perupa mencari judul baru dan mengangkat tema baru yaitu dampak bermain *game* terhadap anak, namun judul tersebut masih terlalu luas. Maka dari itu perupa lebih menspesifikasikan jenis *game* dan sasarannya menjadi ”Dampak

kecanduan *game online* terhadap remaja”. Setelah melalui konsultasi berikutnya, pembimbing menyarankan untuk lebih menspesifikasikan lagi perspektif dampaknya. Akhirnya temanya berubah menjadi dampak segi perilaku, yang pada awalnya dampak secara umum dan terciptalah judul “*Web Series* dalam format film pendek tentang Dampak Kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial”.

C. Fokus Penciptaan

Berikut fokus masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan:

1. Konseptual:

- a. Eksplorasi film *Web Series* sebagai media kampanye sosial dengan tema dampak bermain *game online* untuk anak usia remaja.
- b. Menciptakan film *Web Series* berjudul “*Changed*” dengan tokoh utama seorang remaja yang kecanduan *game online*.
- c. Membuat ide cerita pentingnya pengetahuan tentang bahaya kecanduan *game online* bagi remaja.

2. Visual:

- a. Membuat film *Web Series* beresolusi 4k dengan jumlah 3 episode.
- b. Membuat poster film dan *thumbnail* untuk cover video di youtube.
- c. Membuat beberapa karakter yang kecanduan bermain game online dan mempunyai sifat yang apatis terhadap lingkungan.
- d. Membuat film dengan latar tempat yang mempunyai nilai seni rupa.

- e. Membuat visual yang sinematik dipadukan dengan audio yang sesuai standar pembuatan film.

3. Operasional:

- a. Membuat film *Web Series* berjudul “*Changed*” dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC
- b. Menciptakan rekaman video menggunakan kamera digital yang beresolusi 4k
- c. Membuat poster film ataupun thumbnail desain menggunakan Adobe Photoshop CC
- d. Membuat animasi text dalam film menggunakan Adobe After Effect CC

D. Tujuan penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah:

1. Dapat menciptakan hasil karya *Web Series* berjudul “*Changed*” sebagai media kampanye sosial tentang dampak kecanduan *game online* terhadap moral anak dan remaja.
2. Mengembangkan media baru untuk berkampanye sosial mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap moral anak dan remaja melalui *Web Series*.
3. Mampu menerapkan prinsip estetika, teknik dan ide cerita yang menarik untuk menciptakan karya *Web Series* yang menarik sehingga membangkitkan minat masyarakat terutama yang

mempunyai ketertarikan kepada karya videografi terutama film *Web Series*.

E. Manfaat penciptaan karya

1. Manfaat Teoritis:

- a. Menambah pengetahuan masyarakat terutama remaja dan orangtua terhadap bahaya kecanduan *game online*.

2. Manfaat praktis:

- a. Untuk dijadikan sebagai kampanye sosial dan edukasi.
- b. Untuk dijadikan sebagai media hiburan.
- c. Untuk menyadarkan masyarakat khususnya para orang tua tentang dampak buruk yang tercipta karena kecanduan *game online*.
- d. Diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mengurangi korban kerusakan mental remaja karena dampak negatif dari *game online*.