

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

*Video Game* adalah sebuah *game* yang terbuat dan divisualisasikan menjadi gambar bergerak (*video*). *Video game* sendiri pertama kali muncul pada tahun 1972 dan terus berkembang hingga sekarang, dan pada beberapa tahun terakhir perkembangan *game* cukup cepat sehingga *game* hampir bisa dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, dan adapun beberapa *personal* yang menggunakan media *game* sebagai mata pencaharian mereka. Hal tersebut tentu saja menjadi contoh untuk generasi-generasi berikutnya bahwa dengan bermain *game* saja dapat menghasilkan uang, hal itu tentu saja bisa menjadi sesuatu yang positif, namun hal tersebut tidak luput dari sisi negatif, dikarenakan jika bermain *game* terlalu berlebihan dengan alasan menjadi *top player* hingga melupakan hal penting lainnya dan itulah yang membuat seseorang menjadi kecanduan dalam bermain *game*.

Kecanduan dalam bermain *game* juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, contohnya masalah keluarga, pekerjaan, dan lainnya yang membuat seseorang menjadi tertekan dan mencari-cari media untuk menghibur dirinya dan kemudian dia menemukan media *game* sebagai sarana untuk menghibur dirinya, akan tetapi hal tersebut terus berlanjut hingga dia melupakan segala sesuatu yang tidak berkaitan dengan *game*, hal tersebutlah yang disebut sebagai *Gaming Disorder*.

Menurut Vladimir Poznyak selaku pembuat diagnosa *Gaming Disorder*, menyatakan bahwa *Gaming Disorder* adalah sebuah pola perilaku tertentu dalam bermain *game* terutama *video game*. Pola ini memiliki beberapa karakteristik yang spesifik, salah satunya adalah hilangnya kendali diri dalam bermain *game*. Kedua adalah lebih mengutamakan untuk bermain *game* daripada melakukan kegiatan kehidupannya sehari-hari yang menyebabkan penderita kesulitan dalam melakukan hal lainnya selain bermain *game*. Beliau juga menekankan bahwa *Gaming Disorder* tidak seperti perilaku bermain *game* pada umumnya serta *Gaming Disorder* sendiri hanya bisa didiagnosis oleh seorang ahli yang sudah dilatih khusus untuk

menangani ini. Itulah yang dikatakan beliau di wawancaranya dengan WHO (*World Health Organization*). (Sumber : [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

Dikarenakan penderita *Gaming Disorder* lebih mengutamakan bermain *game* daripada melakukan aktivitas lainnya, membuat penderita menjadi lebih sering berada didalam tempat tinggalnya, namun untuk menciptakan sarana yang memadai untuk bermain *game* dengan baik dan nyaman dibutuhkan uang yang cukup mahal, oleh sebab itu status sosial juga menentukan seberapa besar tekanan yang berpengaruh terhadap gejala timbulnya *Gaming Disorder*.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis mencoba meneliti *environment* dari penderita *Gaming Disorder* berdasarkan status sosial dan latar belakang cerita yang diambil melalui sudut pandang anggota keluarganya yaitu adiknya. Menurut Cantrell dan Yates sendiri di dalam bukunya yang berjudul "*Modeling the Environment*" mengatakan bahwa di setiap animasi yang baik, *environment* harus mampu bercerita sendiri, Hal tersebut dilakukan agar kepribadian tokoh di dalam cerita dapat terlihat lebih hidup dan pesan dalam animasi tersebut dapat tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu untuk menciptakan *environment* yang baik adalah *environment* yang dapat menceritakan sifat kepribadian karakter atau bahkan suasana yang terkandung dalam cerita tersebut.

Animasi adalah sekumpulan gambar yang dikumpulkan dan dibuat berurutan sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak yang disebabkan oleh ilusi mata. Animasi 3D adalah salah satu pengembangan dari media animasi yang dibuat dengan bentuk yang mendekati aslinya karena memiliki dimensi kedalaman.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas penulis melakukan perancangan *environment* tentang seorang penderita *Gaming Disorder* yang akan dibuat di dalam film animasi 3D berjudul "Ryan" ini dibuat berdasarkan unsur cerita yang ingin disampaikan melalui sudut pandang pertama tokoh sampingan, yaitu adiknya.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang di dapat dari latar belakang di atas adalah :

1. Kurangnya perhatian masyarakat terhadap fenomena *Gaming Disorder*
2. Kurangnya media informasi tentang kelainan *Gaming Disorder*
3. Pentingnya wawasan terhadap bahayanya *Gaming Disorder* bagi kesehatan dan juga kehidupan sosialnya.

## **1.3. Batasan Masalah**

### **1.3.1. Apa**

Perancangan *Environment* tentang penderita *Gaming Disorder* untuk menunjukkan bagaimana lingkungan dari orang yang terkena *Gaming Disorder*.

### **1.3.2. Siapa**

Tentang remaja yang senang bermain *game* terutama *MMORPG* yang berusia disekitar 15 s/d 21 tahun atau sedang dalam masa pubertas.

### **1.3.3. Dimana**

Lokasi yang digunakan adalah fiktif yang berdasarkan adaptasi dari kota Bandung bagian utara.

### **1.3.4. Kapan**

Era waktu yang digunakan pada setting adalah masa kini atau tahun 2018-2019.

### **1.3.5. Bagaimana**

Perancangan ini digunakan sebagai konsep untuk perancangan *environment* 3D dalam animasi, yang bertujuan untuk memperingati keluarga atau orang terdekat bahwa seperti inilah lingkungan dari seorang penderita *Gaming Disorder*.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggambaran tempat berkumpul serta tempat tinggal remaja yang menderita *Gaming Disorder*?
2. Bagaimana merancang *environment* yang menggambarkan tentang penderita *Gaming Disorder* berdasarkan cerita di dalam animasi 3D yang berjudul Ryan ?

#### **1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

##### **1.5.1. Tujuan**

1. Untuk mempresentasikan kehidupan dari remaja penderita *Gaming Disorder* sebagai penggambaran cerita di dalam animasi 3D berjudul "Ryan"
2. Untuk mendapatkan sumber data dan aset pada background di dalam animasi 3D berjudul "Ryan".

##### **1.5.2. Manfaat**

###### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis yang diharapkan dari perancangan yang telah penulis susun ini dapat menjadikan contoh atau referensi untuk pembuatan *environment* dalam animasi 3D.

###### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan informasi mengenai lingkungan dari penderita *Gaming Disorder* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan bagaimana seseorang yang menderita *Gaming Disorder*

## 1.6. Metode Perancangan

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Studi literatur

Studi literatur merupakan salah satu metode pengumpulan data berdasarkan buku, majalah, maupun dokumen yang dapat dipertanggung jawabkan keakuratannya.

#### b. Observasi

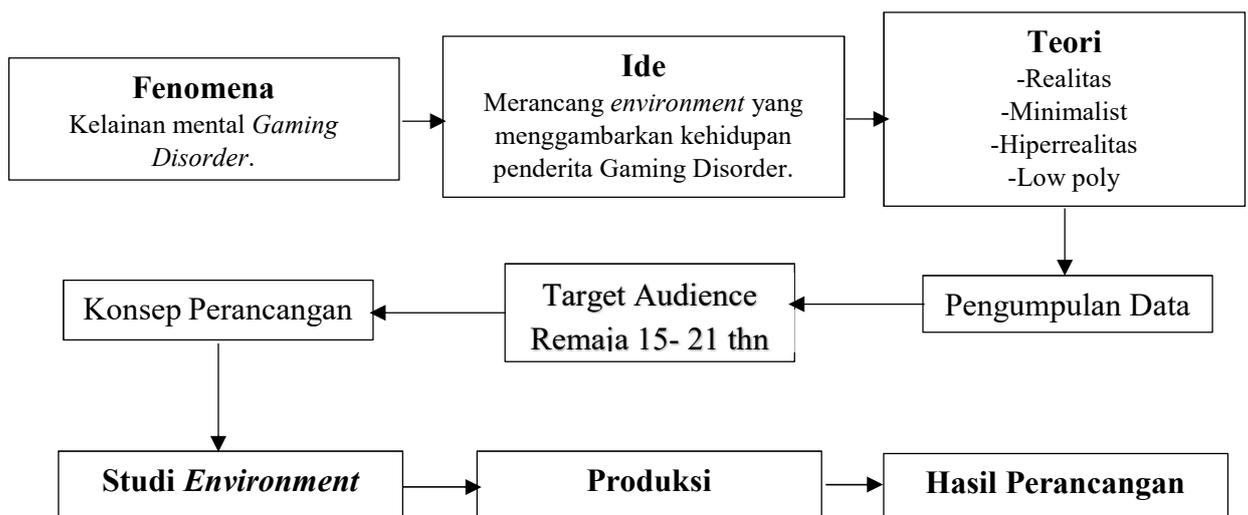
Observasi merupakan metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati baik secara langsung maupun tidak.

### 1.6.2. Metode Analisis Data

Metode yang dipilih untuk perancangan *environment* tentang Gaming Disorder di dalam animasi 3D berjudul "Ryan" adalah kualitatif dengan cara melakukan pengumpulan data, kemudian data yang telah terkumpul dianalisis dan dikembangkan berdasarkan landasan teori yang ada dan disimpulkan pada hasil akhir.

### 1.6.3. Kerangka Perancangan

Table 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber : Dok. Penulis



## 1.7. Pembabakan

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi tentang penjelasan latar belakang dari perancangan, lalu indentifikasi masalah berdasarkan latar belakang, ruang lingkup permasalahan, kemudian rumusan masalah dari perencanaan, lalu tujuan dan manfaat dari rumusan masalah. Setelah mendapatkan sebuah titik permasalahan yang akan diteliti maka selanjutnya adalah metode perancangan, lalu kerangka dari perancangan serta pembabakan dari laporan tugas akhir.

### **Bab II Landasan Pemikiran**

Menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk perancangan baik itu teori utama penelitian maupun pendukung.

### **Bab III Data dan Analisis Masalah**

Berisi data-data hasil penelitian, analisis objek penelitian dan analisis dari referensi sejenis yang nantinya akan disimpulkan dan menjadi sebuah konsep perancangan.

### **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi tentang konsep dari hasil analisis penelitian yang digunakan untuk perancangan beserta langkah-langkahnya hingga menjadi sebuah hasil akhir dari perancangan.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dari semua penelitian yang penulis sampaikan dan saran untuk target *audience* agar lebih memperhatikan fenomena yang penulis sampaikan.