

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Video game sedang banyak diminati khir-akhir ini, perkembangan *video game* belakangan ini cukup cepat dan mudah diakses oleh masyarakat. Dahulu *video game* hanya dapat dimainkan melalui platform *desktop* dan *console* saja, sedangkan sekarang cukup dengan *smartphone* seseorang sudah bisa bermain *video game*. Kemudahannya untuk diakses ini menyebabkan semakin banyak orang menyukai bermain *game* tanpa mengetahui efek yang dapat disebabkan akibat bermain *game*. Di era perkembangan teknologi yang cepat ini bermain *video game* adalah hal yang umum dijumpai, adapun data pendukung dari survei yang telah peneliti lakukan melalui google form, dimana 96% responden menjawab pernah bermain *video game*, dan 66% diantaranya bermain *video game* setiap hari. Survei ini melibatkan 50 responden terdiri atas 86% laki-laki dan 14% perempuan. Hasil survei dapat dilihat di **Lampiran 4**

Bermain *video game* dahulu hanya sekedar sebagai hiburan saja, tetapi belakangan ini banyak orang telah menjadikan *video game* sebagai sebuah hobi yang ditekuni dan bahkan ada yang menjadikannya sebagai sebuah pekerjaan. *Video game* pada umumnya dikategorikan menjadi 2 yaitu, *game online* dan *game offline*. *Game online* menggunakan koneksi internet untuk dimainkan, sementara *game offline* adalah permainan yang dapat dimainkan tanpa adanya internet. *Video game* umumnya akan dibuat semenarik mungkin oleh pengembangnya hal tersebut bertujuan untuk menarik perhatian para pemainnya. Bermain *video game*

merupakan suatu hal yang menyenangkan, namun disisi lain *video game* dapat menimbulkan efek adiksi yang merugikan, seperti lupa akan waktu, jarang berinteraksi dengan sesama, berkurangnya kemampuan kognitif, serta dampak-dampak negatif lainnya dari bermain *video game*.

Kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai rasa ingin terus-menerus untuk bermain *game online* yang tidak terkontrol (Yee, dalam Kustiawan & Utomo, 2018; 14). Menurut Surya (2022) bermain game yang berkepanjangan dapat melepas hormon dopamin dimana hal tersebut dapat berdampak negatif pada kontrol impuls dan frontal cortex pada otak. Terdapat 2 faktor penyebab kecanduan *video game* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang membuat seseorang bermain *video game* disini yaitu, keinginan, rasa bosan, dan kurangnya kontrol diri pada seseorang. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang bermain *video game* adalah lingkungan, hubungan sosial, dan harapan (Immanuel, dalam Kustiawan & Utomo, 2018; 21).

Film animasi 3D merupakan solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi masalah diatas. Film animasi dapat dijadikan sebuah konten edukatif. Menurut Faruk (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Assessing Effectiveness of Animated Instructional Media on Academic Performance and Retention of Genetics Concepts*” menyatakan bahwa animasi dapat membantu meningkatkan performa akademik serta ingatan pada siswa. Film animasi juga sangat mudah untuk diakses dengan adanya platform *video streaming* seperti youtube, sehingga dengan demikian film animasi akan lebih mudah untuk di distribusikan kepada masyarakat luas.

Film animasi 3D merupakan film yang diproduksi menggunakan objek-objek 3D dengan meliputi beberapa tahapan seperti, *modelling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, dan *rendering*. Film animasi umumnya banyak digemari dikalangan usia anak hingga remaja. Melalui film animasi 3D peneliti dapat menyisipkan informasi dan pesan moral yang penting kepada penonton.

Dengan demikian peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah film animasi 3D dengan tujuan sebagai konten edukasi kepada masyarakat umum tentang dampak negatif dari *video game*, selain itu peneliti juga berusaha agar film animasi 3D ini layak untuk dipertontonkan kepada masyarakat, oleh karena itu disini peneliti akan mengembangkan sebuah film animasi 3D dengan judul “Film Animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online”. Tude merupakan maskot yang mewakili Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Undiksha. Dengan demikian peneliti juga dapat ikut serta memperkenalkan prodi Pendidikan Teknik Informatika kepada masyarakat luas.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dari film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online?
2. Bagaimana implementasi rancangan dari film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan yang teridentifikasi, berikut adalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

1. Untuk merancang film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online
2. Untuk mengembangkan film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online
3. Untuk mengetahui respon pengguna dari film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berikut adalah batasan-batasan yang ditemui pada penelitian pengembangan animasi ini

1. Film animasi ini hanya menampilkan sebuah video tentang dampak negatif akibat kecanduan game online yang ditujukan untuk usia anak-anak sampai remaja
2. Visualisasi film animasi 3D ini dibuat dengan hanya berdasarkan *storyboard* yang telah peneliti buat

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Berikut merupakan beberapa manfaat dari pengembangan film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online

1. Manfaat Teoritis

Sebagai acuan, pedoman, atau bahan bacaan di masa mendatang tentang bahaya kecanduan game online maupun terkait pengembangan film animasi 3D

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk penonton

Pengembangan film animasi 3D Tude the Series: Bahaya Kecanduan Game Online memiliki manfaat sebagai konten edukasi tentang Bahaya Kecanduan Game Online

b. Manfaat untuk peneliti

- a) Memahami proses pembuatan film animasi 3D
- b) Mampu memproduksi film animasi 3D secara mandiri
- c) Sebagai media untuk menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama perkuliahan
- d) Dapat memvisualisasikan ide cerita menjadi sebuah film animasi

