

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia mulai dari kalangan muda hingga tua memanfaatkan teknologi media sosial ini sebagai mendapatkan informasi terkini ataupun mengonsumsi konten di dalamnya sebagai aktivitas hiburan. Namun di antara tumpukan konten yang terdapat pada media sosial, adanya informasi palsu yang disebut hoaks.

Dengan fungsi dasar sebagai *platform* untuk berkomunikasi, serta sumber informasi yang dapat dibagikan di antara pengguna media sosial. Di zaman pandemi Covid-19, media sosial menjadi salah satu sumber untuk mendapatkan bermacam berita tentang Covid-19 yang sedang relevan yang mungkin dapat berguna bagi kehidupan di masa pandemi ini, menurut temuan survei Katadata Insight Center (KIC) oleh KOMINFO 76 % responden mendapatkan informasinya melalui media sosial dan televisi, di antara informasi tersebut terkadang muncul berbagai macam hoaks tentang pandemi dengan kredibilitas diragukan yang dapat membahayakan diri serta lingkungan sekitar.

Menurut Sub Direktorat pada Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bahwa tersebar hoaks tentang Covid-19 di keseluruhan media sosial sekitar 1387 hoaks selama pandemi Covid-19 di Indonesia yang tercatat dari Maret 2020 sampai dengan 26 Januari 2021 (Nuralam, 2021) Dan menurut temuan survei Katadata Insight Center (KIC) oleh KOMINFO sekitar 30% sampai dengan 60% orang Indonesia sosial terpapar hoaks saat mengakses dan mengeksplorasi media sosial, serta dalam data dari KIC tersebut terdapat juga data tentang literasi digital yang masih kurang dalam mengidentifikasi hoaks sehingga rentan untuk ikut menyebarkan hoaks khususnya masyarakat yang jarang menggunakan internet atau media sosial (KIC, 2020). Dari data tersebut kita dapat simpulkan bahwa tingginya tingkat penggunaan media sosial dengan banyaknya informasi khususnya hoaks, ditambah permasalahan rendahnya tingkat literasi dapat berpotensi membahayakan

pengguna dan lingkungan sekitar jika ikut serta dalam mengonsumsi beserta membagikan informasi palsu.

Pada setiap fenomena seperti hoaks pastinya terdapat berbagai sisi di dalamnya, seperti dalam penyampaian sebuah informasi terdapat pengirim informasi/pesan dan adapun penerima dari informasi/pesan tersebut, dalam fenomena hoaks ini terdapat beberapa masyarakat yang bersifat netral atau tidak terpengaruh dan rentan akan hoaks karena cara penerimaan informasi mereka yang lebih mendahulukan fakta sebelum rumor yang belum pasti dengan memeriksa fakta yang pada zaman ini hanya membutuhkan internet untuk mencari fakta yang *valid*. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu menyampaikan pesan bagaimana sifat seseorang yang netral akan hoaks di media sosial agar masyarakat dapat menghindari hoaks yang muncul di media sosial.

Video game di Indonesia merupakan suatu hal yang populer di antara masyarakat baik muda atau tua karena menjadi sebuah media hiburan dalam waktu yang senggang atau bahkan menjadi sumber penghasilan. Pada Tahun 2020 dari hasil penelitian Newzoo jumlah pemain *video game* di Indonesia mencapai 111 juta masyarakat bermain *video game*, sekitar 85 % pemain bermain melalui *smartphone* dan 30% melalui komputer (Newzoo dan EF EPI, 2020). Dengan berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, dapat tercipta *video game* dengan tingkat realistik yang setara dengan dunia nyata dengan estetika yang membuat kita merasa dalam dunia tersebut. Atas dasar fenomena di atas, peneliti tertarik membuat *video game* dengan topik tentang bahayanya hoaks. Karena sifat interaktif sebuah *game*, seseorang dapat merasakan *mood* dari lingkungan, perasaan dari karakter, serta lebih mudah menjadi sebuah media komunikasi kepada pemain.

Dalam pembuatan *video game*, pentingnya visual yang selain menjadi daya tarik bagi pemain karena keindahannya dan juga menjadi media menyampaikan suatu pesan kepada pemain melalui elemen elemen dari visual. Terbangunnya sebuah dunia dan karakter imajinatif dalam sebuah *game* terikat pada visualisasi dari karakter dan environmentnya sehingga dibutuhkannya visual konsep atau yang sering disebut dengan *concept art*. *Concept art* menurut Pickthall (2012) merupakan sebuah visualisasi ide yang digunakan untuk menyampaikan sebuah

pesan. Pentingnya sebuah *concept art game* dalam menciptakan sebuah visualisasi dari ide untuk karakter ataupun environment yang berfungsi menyampaikan sebuah pesan atau cerita dalam *game* dalam bentuk sebuah desain.

Sehingga dalam perancangan tugas akhir ini penulis membuat *concept art* yang berfokus pada desain karakter untuk menciptakan sebuah visualisasi pada karakter di dalam *game* yang bertema hoaks ini, yang dalam pembuatannya akan bekerja sama dengan artis 3D dan *game designer* yang diharapkan mampu menciptakan sebuah *video game* yang dapat memperlihatkan dampak buruk dari hoaks bagi masyarakat dan cara menghindarinya. Sehingga pemain ataupun konsumen khususnya pengguna media sosial dapat lebih berhati hati dalam menangkap dan membagikan informasi yang ada pada media sosial. Dengan membuat sebuah desain karakter yang berdasarkan pada remaja yang bermukim di daerah Kabupaten Bandung yang berperan sebagai protagonis pada *video game* yang dirancang sehingga pemain dapat mudah terhubung dengan protagonis, dan juga menyesuaikan dengan data hoaks yang sering terdapat pada masyarakat urban dengan mayoritas kurangnya tingkat literasi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah yang ditemukan seperti berikut:

- a. Tingginya tingkat pengguna yang terkena hoaks di media sosial yang disebabkan oleh kurangnya literasi digital masyarakat dalam mengidentifikasi hoaks sehingga rentan untuk ikut menyebarkan hoaks.
- b. Dibutuhkannya identifikasi seseorang yang bersifat netral akan hoaks agar dapat terhindar dari bahaya hoaks dengan fitur serta fisik seorang pelajar remaja di Kabupaten Bandung.
- c. Dibutuhkannya sebuah desain karakter pada *video game* yang bersifat netral akan hoaks dengan fitur serta fisik seorang pelajar remaja di Kabupaten Bandung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya yang telah diketahui, maka rumusan masalah yang dapat ditarik seperti berikut:

- a. Bagaimana menghindari hoaks yang disebabkan oleh kurangnya tingkat literasi digital dalam mengidentifikasi hoaks sehingga rentan untuk ikut menyebarkan hoaks melalui media video game?
- b. Bagaimana sifat seseorang yang netral akan hoaks dengan fitur serta fisik seorang pelajar remaja di Kabupaten Bandung?
- c. Bagaimana merancang desain karakter dalam *game* yang bersifat netral akan hoaks dengan fitur serta fisik seorang pelajar remaja di Kabupaten Bandung?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan ini mengenai desain karakter dalam sebuah *game* bersifat netral akan hoaks dengan fisik pelajar remaja di Kabupaten Bandung.

1.3.2 Siapa

Pengayaan visual mengarah pada target audiens utama yaitu remaja berumur sekitar 12-21 tahun yang tinggal di Kabupaten Bandung.

1.3.3 Mengapa

Perancangan ini dilakukan karena ingin membuat konsep visual khususnya pada karakter yang menarik dan menginspirasi pemain untuk mengikuti sifat dari protagonis, yang diharapkan dapat membantu menghindari bahaya hoaks

1.3.4 Dimana

Tempat penelitian dan observasi berlokasi di Kabupaten Bandung yang dilakukan secara tidak langsung karena masa pandemi COVID-19

1.3.5 Kapan

Waktu pengumpulan data perancangan dimulai dari Oktober 2021 dan proses perancangan dimulai Desember 2021 hingga April 2022.

1.3.6 Bagaimana

Perancang berperan sebagai *concept artist* yang menggarap desain karakter dalam *game* yang akan digarap.

1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Dari pernyataan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perancangan ini adalah:

- a. Dapat terhindar dari hoaks yang disebabkan oleh kurangnya tingkat literasi digital dalam mengidentifikasi hoaks sehingga rentan untuk ikut menyebarkan hoaks, melalui media *video game*.
- b. Dapat mengidentifikasi sifat seseorang yang bersifat netral akan hoaks agar dapat terhindar dari bahaya hoaks dan fisik pelajar remaja di Kabupaten Bandung.
- c. Merancang sebuah desain karakter dalam game yang bersifat netral akan hoaks agar dapat terhindar dari bahaya hoaks dengan fisik pelajar remaja di Kabupaten Bandung.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Perancangan ini secara teoritis memiliki manfaat sebagai sebuah referensi bagi pembaca ataupun mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual khususnya bidang multimedia. Selain dari itu dapat memberi informasi tambahan mengenai *concept art* ataupun sifat seseorang dalam fenomena hoaks yang ada di media sosial.

Secara praktis manfaat Perancangan *concept art game* ini diharapkan dapat menyampaikan pesan mengenai bahaya dan cara menghindari hoaks di

sosial media bagi masyarakat melalui visual karakter, environment, serta aset di dalam *game* sehingga dapat terhindar dari bahaya hoaks.

1.5 Metode Perancangan

Maka dalam perancangan ini penulis melakukan pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif karena dibutuhkannya pemahaman makna topik perancangan agar dapat diterapkan dalam desain sebuah karakter. Berikut metode pengumpulan dan analisis data dari perancangan ini :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam perancangan ini saya berencana mengamati fitur dan fisik dari subjek remaja di daerah Kabupaten Bandung yang dibutuhkan sebagai referensi dalam perancangan desain karakter dalam *video game*.

b. Wawancara

Dalam perancangan ini saya menggunakan wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian pada psikologi seseorang dalam fenomena hoaks serta ilustrator ahli khususnya pada protagonis game, hasil data wawancara yang dikumpulkan akan digunakan untuk membantu perancangan desain karakter dalam *video game*.

c. Studi Pustaka

Dalam perancangan ini saya akan menggunakan dokumen atau sumber tulisan yang berhubungan dengan konsep visual khususnya pada aspek yang membangun perancangan desain karakter dalam *video game* ini.

1.5.2 Metode Analisis Data

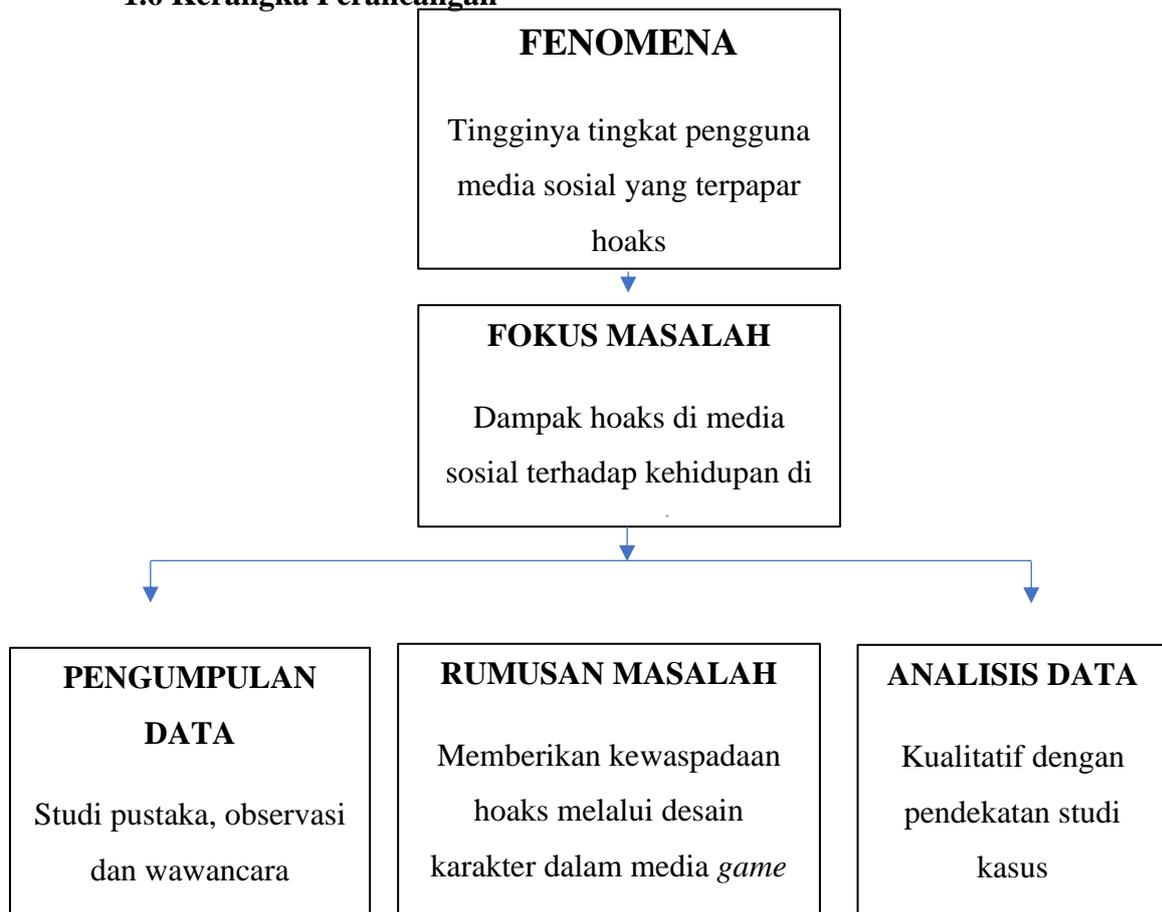
a. Studi Kasus

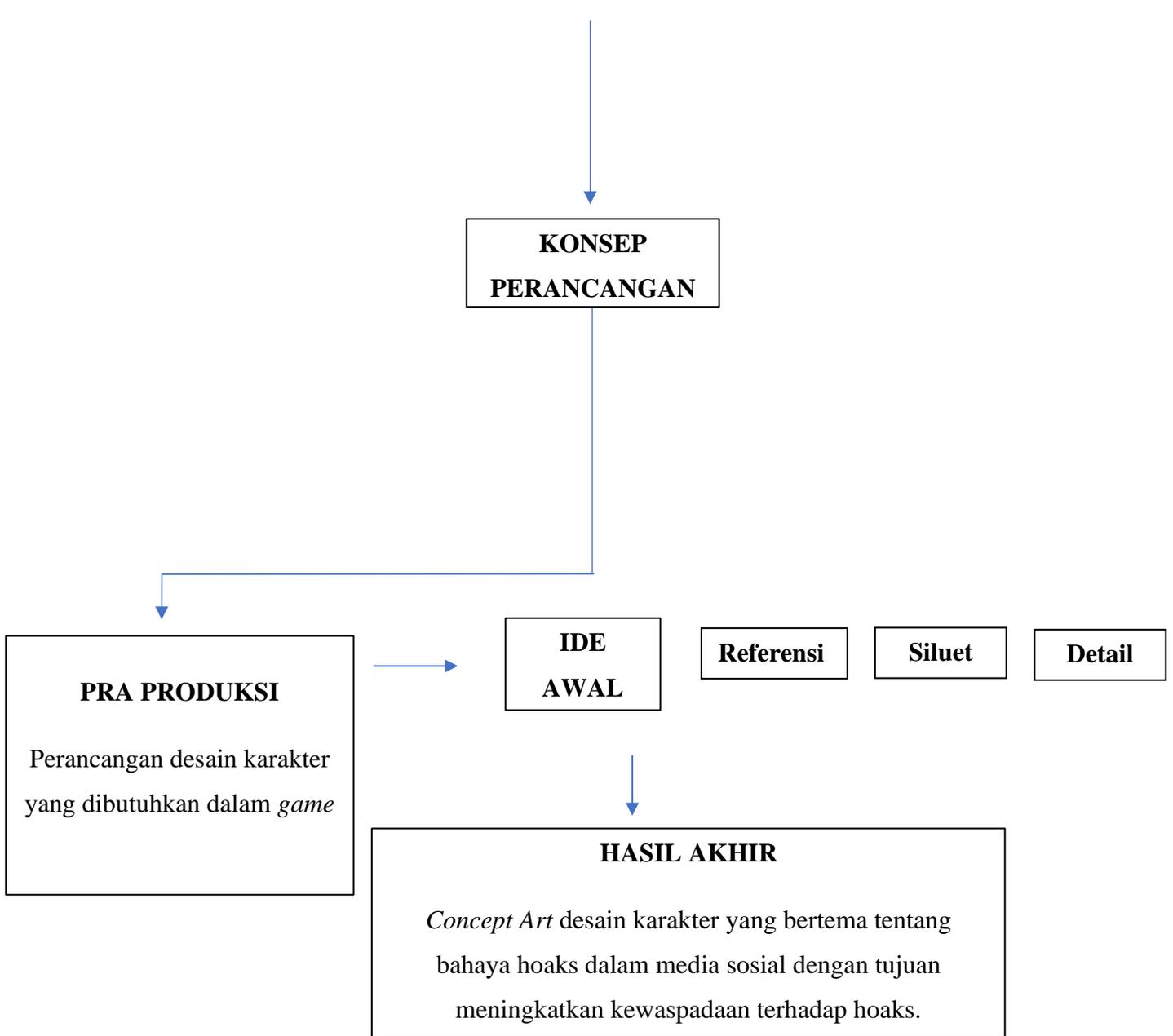
Dalam perancangan ini saya akan menggunakan metode studi kasus yang berfokus pada seseorang dengan sifat netral akan fenomena hoaks dan remaja yang hidup di lingkungan urban khususnya daerah Bandung.

1.5.3 Sistematika Perancangan

Perancangan dimulai dengan mendeskripsikan latar belakang dari topik yang diangkat lalu mengidentifikasi permasalahan yang muncul secara rinci, dengan permasalahan tersebut dibuat sebuah solusi dalam bentuk sebuah konsep karya yang digunakan untuk *video game*. Konsep karya dalam sebuah visual karakter dibutuhkan penelitian lebih lanjut yang dilakukan secara observasi, studi pustaka dan penelitian karya sejenis. Kemudian data dari penelitian tersebut digunakan bagi perancangan desain karakter dalam *video game*.

1.6 Kerangka Perancangan





Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

Susunan penulisan dari tugas akhir ini berdasarkan sistematika penulisan yang telah ditetapkan, seperti berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang mengenai media sosial, bahayanya hoaks, serta solusi menggunakan medium *video game* dan kontribusi penulis dalam perancangan *game*.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini berisi teori mengenai hoaks, *video game*, dan *concept art* khususnya dibagian desain karakter.

BAB III Data & Analisis

Bab ini berisikan penjelasan data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi serta yang digunakan dalam membangun ide konsep perancangan karya.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini berisikan proses perancangan konsep visual yang dimulai dari tahap *sketching* hingga hasil akhir berupa visual yang dapat digunakan dalam perancangan karya.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan perancangan karya tugas akhir yang telah dibuat dan saran untuk perancangan selanjutnya.