

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dapat mempengaruhi aktivitas dan keseharian manusia. Penggunaan dan akses teknologi juga berkembang dengan pesat, terutama di Indonesia. Pada tahun 2020, dimana Pandemi *Covid-19* melanda, penggunaan internet di Indonesia meraih angka 78,18 persen, peningkatan yang besar selama kurun waktu 2016 hingga 2020 (Badan Pusat Statistik, 2021).

Walaupun begitu, tidak semua perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang baik. Hal ini juga berdampak ke industri perjudian. Perkembangan teknologi lebih memudahkan mereka untuk membangun “judi *online*”. Judi *online* atau *online gambling* adalah sebuah permainan dengan membuat pertarungan di Internet. Dengan bantuan teknologi yang ada, biasanya pemain perlu *log-in* ke situs situs judi *online* untuk bisa memainkannya (The National College, 2021) Pertaruhan yang terjadi biasanya menggunakan mata uang sungguhan dengan menggunakan rekening bank pribadi. Secara global, judi *online* makin diminati pada saat pandemi yang terjadi di 2020 (Republika Ekonomi, 2024).

Perkembangan judi *online* ini justru tidak berhenti walaupun Pandemi *Covid-19* sudah berakhir, terutama di Indonesia. Situs-situs perjudian inipun mulai secara terang-terangan mengiklankan situs mereka. Hasil survey Populix yang dipaparkan oleh CNBC Indonesia, 82 persen pengguna Internet di Indonesia mengaku sering melihat iklan-iklan situs judi *online* (CNBC Indonesia, 2024). Dilansir dari Kompas.com, bahkan iklan judi *online* ini berani untuk memasangkannya pada situs-situs pmda (Nasional Kompas, 2024).

Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, per tahun 2024, terdapat 4.000.000 orang di Indonesia menjadi pemain judi *online* (PPATK, 2024). Bahkan dari demografinya pun, pemainnya bervariasi dari anak-anak hingga orang dewasa. Status ekonomi dari pemain judi *online* ini 80% berasal dari keluarga menengah kebawah (CNBC Indonesia, 2024). Di kalangan

mahasiswa, judi *online* juga semakin marak dimainkan. Menurut data dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendikti Saintek), angka pemain judi *online* di kalangan mahasiswa mencapai 960.000 pemain per November 2024 (Kemendikti Saintek, 2024).

Dengan maraknya iklan judi *online* tersebar, dan tingginya angka masyarakat yang terpapar dengan iklan ini, diperlukan adanya suatu media yang menyebarkan *awareness* tentang dampak serta bahaya yang dihasilkan dari judi *online* ini untuk menekan angka pemain judi *online* di Indonesia. Media yang dipilih untuk menyebarluaskan informasi ini adalah animasi 2D. Animasi bisa sangat membantu dalam penyampaian suatu pelajaran atau pesan kepada audiensnya secara efektif. Konten yang diberikan akan sangat bergantung dengan aspek emosional, terutama informasi yang bersifat krusial (SB Animation, 2024). Animasi 2D dipilih sebagai media informasi karena efektif dan fleksibel dalam segi visual, sehingga cenderung menyederhanakan konsep yang kompleks (Next Day Animation, 2024).

Dalam pengerjaannya, animasi memerlukan *background* (Afif, 2021). Penulis berperan sebagai *Background Artist*, yaitu pekerjaan yang membuat gambar latar yang bertujuan untuk membangun suasana (Prastiwi, 2022). Dalam konteks seni, *background* dapat membentuk suatu atmosfer yang *relate* dengan objek *foreground*-nya (Artist Network, 2008). *Background* juga bisa berfungsi untuk memberikan deskripsi dari cerita yang ingin disampaikan (Podstolski, 2016).

1.2 Identifikasi Masalah

- A. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai dampak buruk dan bahaya dalam melakukan permainan judi *online*.
- B. Kurangnya media animasi 2D yang menyebarkan *awareness* tentang dampak dan bahayanya judi *online* di Indonesia.
- C. Kurangnya perancangan *background* dan *environment* untuk keperluan animasi 2D tentang judi *online*.

1.3 Rumusan Masalah

- A. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai dampak buruk dan bahaya dalam melakukan permainan judi *online*?
- B. Bagaimana perancangan animasi 2D yang menyebarkan pemahaman tentang dampak dan bahaya permainan judi *online*?
- C. Bagaimana cara merancang *background* dan *environment* untuk keperluan animasi 2D tentang judi *online*?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Merancang *background* dan *environment* untuk menunjang pembuatan animasi 2D dengan topik judi *online*.

1.4.2 Siapa

Remaja berumur 18-26 tahun, khususnya dikalangan mahasiswa di Bandung, Jawa Barat.

1.4.3 Kapan

Pengambilan data dilakukan pada bulan Desember 2024 hingga Februari 2025. Lalu, prancangan dilakukan pada bulan Maret tahun 2025 hingga bulan Juli 2025.

1.4.4 Dimana

Pengambilan data observasi akan dilakukan secara *onsite* di beberapa daerah di Kota Bandung yaitu daerah Sarijadi, dan Kabupaten Bandung yaitu daerah Ciparay, Cikoneng, Mekarjaya, dan Ancolmekar. Data wawancara dilakukan secara *onsite* di daerah ciparay, dan secara daring melalui *Google Meeting*.

1.4.5 Mengapa

Tingginya angka pemain judi *online* dikalangan mahasiswa, serta banyaknya masyarakat yang terpapar iklan judi *online* yang menjadi alasan penulis untuk menentukan target khalayak sasaran.

1.4.6 Bagaimana

Setelah pengambilan data selesai, akan dilanjutkan dengan perancangan *background* yang menggambarkan lingkungan sekitar pemain judi *online* secara akurat.

1.5 Tujuan Perancangan

- A. Membantu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang dampak dan bahaya dari permainan judi *online*.
- B. Untuk merancang animasi 2D yang menyebarkan pemahaman tentang dampak dan bahaya permainan judi *online*.
- C. Merancang *background* dan *environment* yang menunjang tiap *scene* di animasi 2D.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menyebarkan tentang dampak yang dihasilkan dari permainan judi *online* ke khalayak luas, terkhususnya mahasiswa. Selain itu, dapat menjadi sebuah referensi dalam perancangan *background* dan *environment* untuk keperluan animasi 2D.

1.6.2 Manfaat Praktis

A. Manfaat bagi penulis

Mengasah kemampuan dalam meneliti, mengumpulkan data, dan menyusun laporan. Ditambah dengan meningkatkan kemampuan dalam merancang *background* dan *environment* untuk keperluan media animasi.

B. Manfaat bagi pembaca dan masyarakat

Dapat mengedukasi dan menambah informasi mengenai dampak dan bahaya dari topik yang terkait.

C. Manfaat bagi Institusi

Dapat menjadi referensi untuk karya-karya selanjutnya dengan topik yang sejenis.

1.7 Metode Perancangan

Dalam pelaksanaannya, penulis akan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut (Billups, 2021) metode ini adalah metode riset yang memiliki tujuan untuk mendapatkan kedalaman serta detail dari suatu fenomena (*in-depth*). Kedalaman data ini akan penulis gunakan untuk menjadi acuan dalam merancang *background* dan *environment*.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah sebuah metode dimana peneliti mengandalkankelima inderanya dan mencatat fenomena yang diteliti. Biasanya, pengumpulan data observasi diperlukan adanya instrumen, alat perekam untuk keperluan penelitian (Angrosino, 2007). Penulis melakukan observasi langsung ke tempat tinggal narasumber untuk mendapatkan data yang akurat mengenai lokasi tempat permainan judi *online* berlangsung.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah metode mengumpulkan dan menelaah berbagai buku, literatur, jurnal dan catatan yang relevan dengan studi yang diteliti (Nazir, 2009). Metode ini penulis gunakan untuk mengumpulkan berbagai studi dan teori mengenai komposisi, perspektif, serta teori warna untuk merancang *background*. Selain itu, penulis juga mengumpulkan beberapa karya sejenis yang dapat menjadi acuan dalam pembuatan *background*, yaitu “*Best Friend*”, “*The Worm*”, dan “*Memories for Sale*”.

3. Wawancara

Wawancara menjadi metode tambahan yang menunjang dua metode yang sudah dipilih sebelumnya. Wawancara bisa sangat berguna bagi peneliti untuk mendapatkan informasi secara detail mengenai perilaku narasumber terpilih (Morrison, 2019). Wawancara dilakukan kepada 7 narasumber yang sesuai kriteria yang penulis tetapkan, yaitu mahasiswa berumur 18-26 tahun yang menjadi penjudi pasif atau mantan pemain.

4. Kuesioner

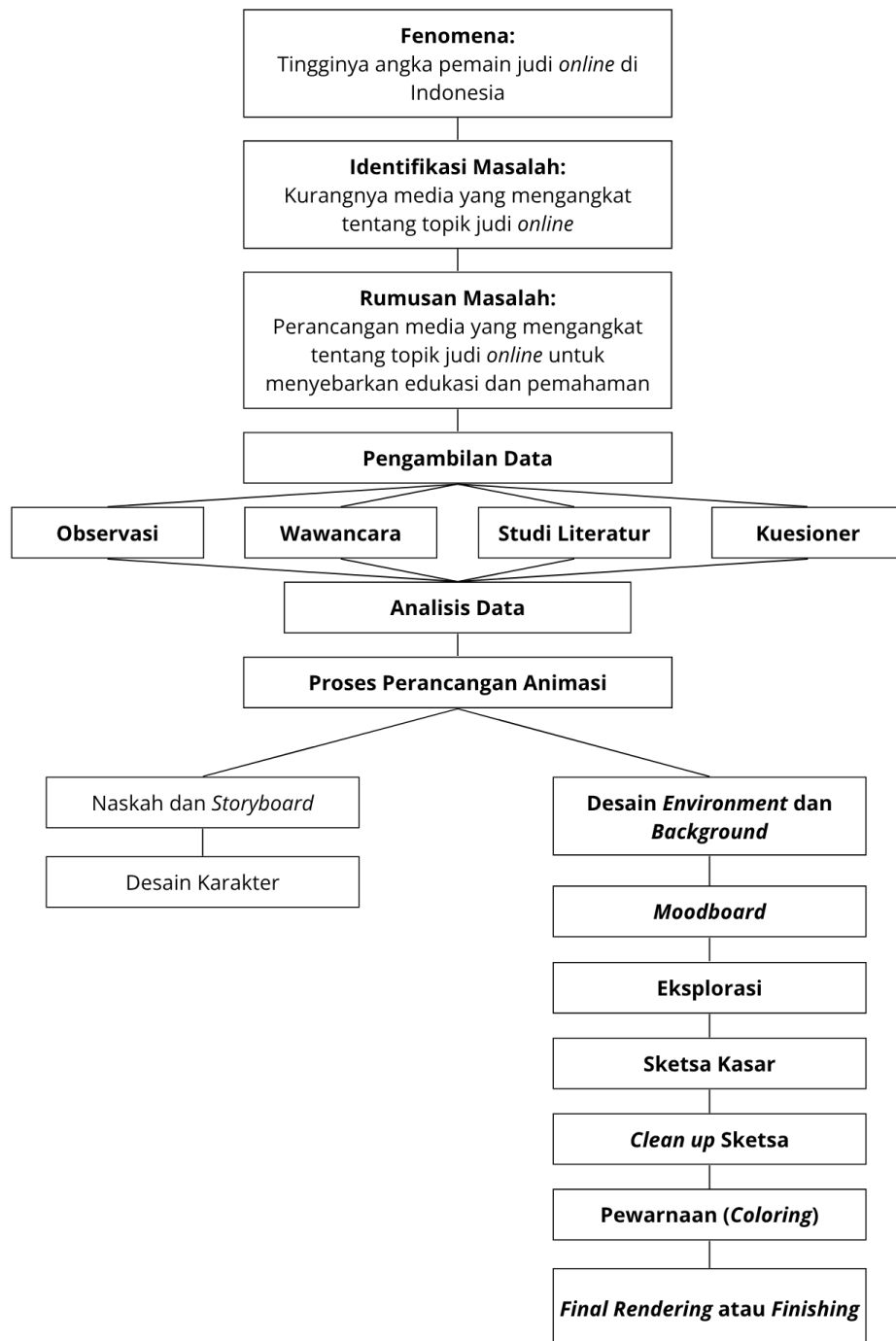
Kuesioner adalah sebuah metode pengambilan data dengan membuat seperangkat pertanyaan untuk memperoleh data. Pada pendekatan kualitatif,

pertanyaan kuesioner biasanya berupa *open-ended question*. (Billups, 2021)
Pengumpulan data kuesioner dilakukan kepada beberapa mahasiswa untuk mendapatkan data khalayak sasaran.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data tanpa kehilangan informasi yang penting. Setelah itu, data akan disajikan dalam bentuk yang jelas, lalu akan ditarik Kesimpulan berdasarkan data yang sudah diperoleh (Miles, Huberman, & Saldanã, 2014). Hasil analisis data wawancara menjadi acuan untuk pemilihan tempat dan lokasi yang diperlukan untuk merancang animasinya. Data observasi yang sudah dianalisis menjadi acuan dalam perancangan *environment* dan *background*. Analisis dari data kuesioner menjadi data pendukung penulis untuk merancang jenis animasi dan *background* sesuai dengan khalayak sasaran. Analisis dari studi literatur akan membentuk teori utama dengan mengumpulkan teori teori yang paling relevan dengan topik penelitian (*background*) dan menjadi landasan dalam perancangan seperti komposisi, *lighting*, dan pewarnaan.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

1.9 Pembabakan

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah atau fenomena yang diangkat oleh penulis. Di bab ini juga penulis akan memaparkan identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta metode pengambilan data.

BAB II – DASAR PEMIKIRAN

Bagian ini diisi dengan teori teori yang diperlukan penulis dalam perancangan *background*. Contohnya seperti *Color Theory*, Perspektif, dan Komposisi.

BAB III – DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi hasil pengumpulan data dan analisis dari data tersebut. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai acuan dalam merancang *background* dan *environment*.

BAB IV – PERANCANGAN

Berisikan hasil dari konsep yang sudah dirancang yang disesuaikan dengan hasil analisis data pada bab sebelumnya. Pada bab ini, penulis akan melampirkan hasil dari *background* dan *environment* untuk keperluan animasi 2D.

BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisikan Kesimpulan akhir, dan menjawab seluruh rumusan masalah yang tertera pada bab I. Selain itu, berisi saran dan masukan kepada penulis agar bisa menjadi evaluasi untuk kedepannya.