



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia, *game online* sangat digemari oleh berbagai kalangan. Dikutip dari Forbes dan Techinasia, Indonesia menduduki peringkat 16 dengan pemain aktif berjumlah 43.7 juta pemain. Hal ini tidak lain dikarenakan keseruan yang disajikan oleh *game online* tersebut. Pemain bisa bermain dengan orang asing dimanapun dan kapanpun, *game online* juga menjadi sarana sosialisasi untuk para pemain agar mendapatkan teman baru yang tidak didapatkan didunia nyata.

Game online merupakan sebuah jenis permainan yang bisa dimainkan apabila perangkat permainan terhubung dengan internet, yang memungkinkan pemain satu dengan yang lain berinteraksi sepanjang permainan.

Untuk memperkuat permasalahan dari penulis, penulis menyebar kuesioner untuk membuktikan permasalahan dari kampanye sosial ini, dari 100 responden 49% bermain *game* lima jam keatas dan sisanya dibawah dua jam. Kebanyakan mengalami sakit mata pada saat bermain *game online* terlalu lama. Penulis menemukan masalah yaitu pemain pemain tersebut tidak memperdulikan kesehatan dan dampak jangka panjang bermain *game online* terlalu lama tetapi masih membuka peluang untuk mengurangi waktu bermain dikarenakan 80% mempunyai niat untuk berhenti ketika dijabarkan penyakit penyakit yang akan timbul serta hasrat bermain yang tinggi yang disebabkan serunya bermain *game online* merupakan masalah yang penulis temukan dari kasus ini dikarenakan pemain tetap

bermain meskipun merasakan sakit yang muncul dari beberapa bagian tubuhnya. Dikutip dari Kompas.com, WHO memasukkan kecanduan *game* dalam kategori gangguan mental atau penyakit psikis, berdasarkan dokumen klasifikasi penyakit internasional ICD (*International Classified Disease*) yang ke-11 dan gangguan ini dinamakan *game disorder*. *Gaming disorder* oleh WHO digambarkan seperti bermain game yang terlalu berlebihan dan bahkan menyampingkan kepentingan hidup. Dikutip dari merdeka.com, 11 Oktober 2018, pk 14.35. Terdapat 10 anak Banyumas alami gangguan mental dikarenakan terlalu sering bermain *game* di warnet dan ke-10 anak tersebut mendapat terapi, dokter spesialis jiwa RSUD Banyumas, Hilma Pratama mengatakan rata-rata pasien sudah tak bisa mengendalikan diri dalam bermain game online serta tidak bisa lagi beraktivitas secara normal

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari bermain game terlalu lama dan mengurangi kecanduan mereka. Penulis membuat perancangan kampanye sosial tentang bahaya kecanduan game online dengan harapan masyarakat serta pemain *game* lebih waspada serta sadar akan masalah kesehatan yang bisa timbul dari kecanduan game ini.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang kampanye sosial tentang bahaya kecanduan bermain game online?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan kampanye sosial tentang bahaya kecanduan game online, penulis membatasi ruang lingkup data diantaranya adalah :

1. Gender : Laki-laki-perempuan
2. Usia : 20-26
3. Demografi : Indonesia
4. SES : A-C
5. Batasan Topik : Kecanduan Game Online
6. Batasan Media: TVC, *Website*, mini series, *Youtube ads*, *Web ads*
7. Psikografis : Gemar bermain video game

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis membuat kampanye ini untuk membuat pemain sadar bahwa kesehatan dan juga psikis jauh lebih penting dibandingkan bermain game, serta kehidupan sosial yang nyata merupakan kehidupan yang sesungguhnya

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

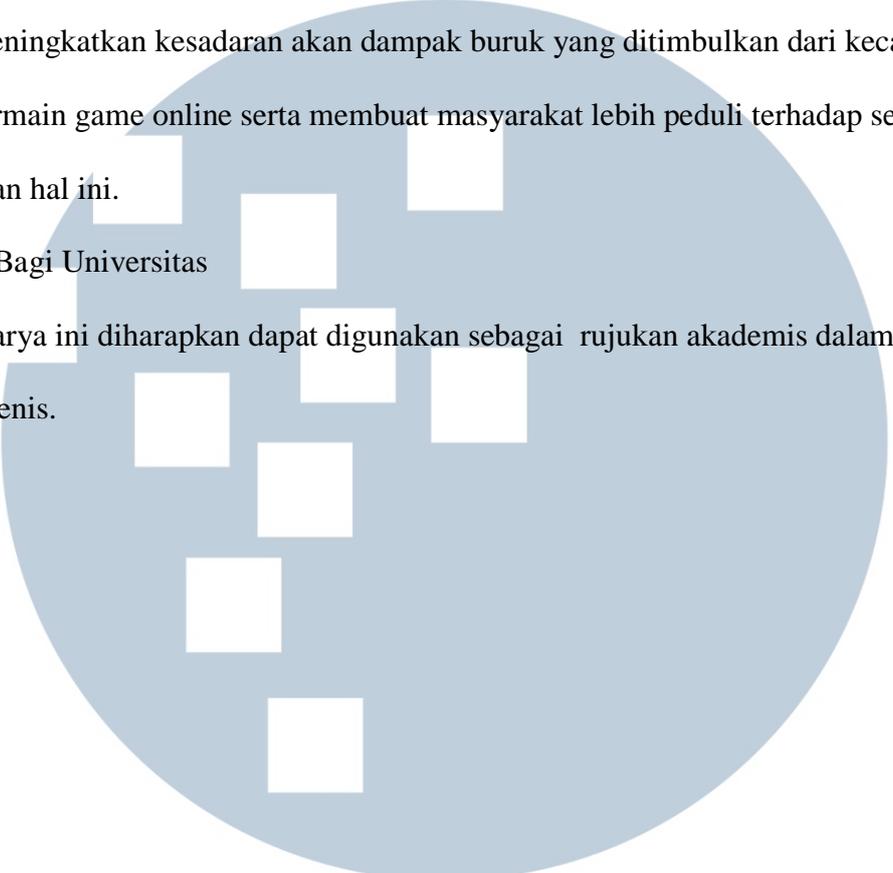
Dapat meningkatkan kemampuan dalam dunia desain dan menerapkannya dalam pekerjaan

2. Bagi Masyarakat

Meningkatkan kesadaran akan dampak buruk yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online serta membuat masyarakat lebih peduli terhadap sekitar akan hal ini.

3. Bagi Universitas

Karya ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan akademis dalam penilitan sejenis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA