

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah pengguna *game online* semakin meningkat dari tahun ke tahun. Suherman (2021), mengatakan bahwa *game mobile* akan menguasai 45% pasar, disusul game PC, PlayStation dan Xbox.

Ketika bermain *game*, pemain diberikan *reward in-game* yang membuat pemain merasa bangga dan senang ketika mendapatkannya. Proses ini berjalan sangat lama, karena *reward game* tersebut diimbangi dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi, membuat pemain menghabiskan waktu yang lama karena ingin mendapat *reward* tersebut. Siklus ini tidak pernah berhenti karena *game* selalu mengalami *update* dan perkembangan konten baru, sehingga menjadikan pemain kecanduan (Clark & Scott, 2010), dimana pemain terus memainkan *game online* dan melupakan lingkungan sosialnya, seperti yang dialami oleh dua remaja berinisial Nv dan Ty (berusia 17 tahun) asal Cikarang dan Cibitung, yang tidak bisa lagi mengontrol ketergantungannya terhadap *game online*, sehingga harus dimasukkan ke RSJ setempat (CNN, 2019), lantaran tidak mampu lagi bersosialisasi dengan lingkungannya akibat kecanduan *game online*.

Edukasi mengenai dampak negatif karena terlalu sering bermain game online bagi remaja sangat penting untuk dilaksanakan, agar remaja dapat mengontrol dirinya dan lebih banyak bersosialisasi secara nyata. Sebab, jika tidak ditangani dengan baik, perilaku kecanduan game ini dapat berakibat fatal bagi pemain *game online* karena mengganggu kehidupan nyata. Kurniasanti (2018) menyatakan bahwa kecanduan game menyebabkan hilangnya kendali atas keinginan bermain, sehingga *game* lebih diutamakan daripada aktivitas bermanfaat seperti sosialisasi dengan teman-temannya (Kemkes RI, 2018).

Oleh karena itu, diperlukan perancangan sebuah media interaktif yang bertujuan untuk mengurangi efek negatif dari kecanduan game bagi remaja yang

kecanduan *game online*. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Board Game*. Sucianto (2019) mengatakan bahwa *board game* dapat meningkatkan kemampuan memori dan imunitas tubuh, serta mendorong terbentuknya hubungan sosial. Hal senada juga disampaikan oleh Mounsher, C. (2017), dimana ia mengakui manfaat *board game*, bahwa *board game* seperti *Monopoly* dan *Scrabble* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan mengurangi *social isolation*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ingin diselesaikan dalam laporan TA ini, yaitu, bagaimana perancangan *Board Game* untuk mengurangi dampak negatif sangat kurangnya bersosialisasi dengan keluarga, lingkungan, ataupun teman sebaya bagi remaja usia 12-16 tahun akibat kecanduan *game online* di Jabodetabek.

1.3 Batasan Masalah

Penulis memfokuskan batasan masalah sebagai berikut:

Demografis

- 1) *Gender*: Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia: 12-16 tahun
- 3) Tingkat Pendidikan: SMP-SMA
- 4) Geografis: Kota Jabodetabek
- 5) Sosioekonomi: Menengah ke atas
- 6) Psikografis:

VALS

- 1) Ingin melepaskan diri dari *game online*, tapi tidak mampu
- 2) Mengetahui dampak negatif kecanduan *game online* dan ingin melepaskannya
- 3) Ingin memperbaiki hubungan sosialnya

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang *Board Game* untuk mengurangi dampak negatif kurangnya sosialisasi dengan keluarga, lingkungan ataupun teman sebaya bagi remaja awal usia 12-16 tahun di Jabodetabek.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Mendapat pengertian yang mendalam mengenai kecanduan game online yang mengakibatkan kurangnya sosialisasi dengan dunia luar. Sebab penulis juga pernah bermain *game online* sampai melewati batas waktu normal.

1.5.2 Manfaat bagi Orang Lain

Semoga dengan dibacanya laporan ini, orang lain dapat memahami dampak buruk kecanduan game dan segera mengurangi kebiasaan bermain game yang berlebihan.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas

Semoga dengan membaca laporan ini, peneliti selanjutnya dapat memahami topik bahasannya dengan lebih dalam.

