

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman membuat teknologi komunikasi dan informasi semakin maju pesat. Di era modernisasi, permainan tradisional sudah mulai tergantikan menjadi serba elektronik seperti *X-Box*, *Playstation*, *Nintendo* dan *game PC*. Berdasarkan Laporan *We Are Social*, Indonesia berada di peringkat ketiga sebab jumlah pemain *video game* menunjukkan terbanyak di dunia dengan data 94.5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022.

Begitu juga dengan *Game Online* yang sedang ramai dapat dimainkan dengan jangkauan jauh. MOBA (*Mutliplayer Online Battle-Arena*) merupakan jenis game online yang beberapa tahun belakangan ini sedang banyak diminati menurut catatan Ismail bin Mail dalam artikelnya di androbuntu.com. Hal ini disebabkan game online berupa MOBA (*Mutliplayer Online Battle-Arena*) mudah untuk diakses diberbagai *platform* seperti PC (*Personal Computer*) hingga *smartphone*. Salah satu *mobile game* yang menjadi perhatian banyak orang bahkan diselenggarakan menjadi kompetisi atau turnamen adalah *Mobile Legends*. Tercatat per Agustus 2021, jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia mencapai 34 juta. Mengingat jumlah keseluruhannya adalah 90 juta, artinya sepertiga sebaran pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia berasal dari Tanah Air. Berdasarkan *gender*, 80% pemain merupakan laki-laki dan 20% lainnya ialah perempuan (Moonton, 2020)

Pemerintah juga turut ikut serta untuk mendorong industri *games* dan *esports* berkembang lebih pesat dilihat dari Peraturan Menteri No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Umum Permainan Interaktif Elektronik. Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) terus memberikan dukungan kepada olahraga esport di tanah air (Kominfo, 2019). Salah satunya dengan membentuk Tim Nasional Indonesia MLBB untuk mengikuti ajang kompetisi di Sea Games 2019.

Sayangnya, dibalik kehadiran *Mobile Legends* yang membawa dampak positif bagi Indonesia, terdapat juga pengaruh kuat bagi penikmat permainannya baik pengguna maupun penonton yang berpotensi negatif. Salah satu kasus yang paling disoroti di Indonesia adalah perilaku *Trash talk*. Perilaku ini sudah lama menjadi masalah yang persisten di dunia *game online*, terutama *game online* kompetitif. Biasanya hal ini digunakan oleh para atlet-atlet olahraga untuk membangkitkan kepercayaan diri dan juga untuk menjatuhkan mental lawannya serta dilakukan di situasi yang kompetitif (Aicinena, 2010: 21), namun seiring berjalannya waktu perilaku tersebut mulai menyebar dan berdampak pada komunitasnya. Salah satu contoh kasusnya yaitu pada tanggal 30 Juni 2022, terdapat sebuah akun twitter @closetowhy yang mengutarakan keluhannya terhadap pemain *game online* Mobile Legends yang menghina dirinya, padahal niatnya hanya bermain untuk kesenangan dirinya. Unggahan tersebut kemudian di *retweet* oleh lebih dari 500 orang dan *likes* lebih dari 3000 orang. Unggahan tersebut di komentari oleh banyak pengguna twitter dan mengeluhkan hal yang sama terkait ekosistem pemain *game online* Mobile Legends yang *toxic*. Rendahnya kesadaran masyarakat Indonesia mengenai dampak *trash talk* meningkatkan jumlah pelaku yang melakukan *trash talk* dalam *game online* Mobile Legends

Meskipun sistem rating *game* Mobile Legends sendiri telah memberikan indikasi untuk umur 12 tahun keatas, namun riset dari Daily Social x Hybrid Co Research tahun 2019 menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *game online* Mobile Legends dimulai dari usia 10 hingga 20 dengan persentase sebesar 40%. Hal ini tentunya berpotensi buruk bagi pengguna *game* tersebut, terutama bagi anak-anak dan remaja yang berada pada masa peralihan karena merugikan pihak yang melakukan ataupun pihak yang menjadi korban *trash talk*. Dengan kebiasaan seseorang melakukan *trash talk* saat bermain *game*, dapat menyebabkan terbentuknya kebiasaan buruk dengan merendahkan orang lain atau memaki orang lain dengan kata-kata yang kasar.

Jika hal ini dilakukan dalam jangka panjang, maka dapat mengganggu pembentukan karakter seseorang, yaitu orang tersebut cenderung memiliki sikap apatis dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya serta emosinya dengan mudah terpancing saat dirinya sedang dikritik oleh orang lain. Dalam menghadapi *trash-talking*, pencegahan adalah cara terbaik untuk mengurangi dampak buruk yang diakibatkan. Kurangnya kesadaran dalam mencegah dan mengurangi dampak buruk *trash-talking* harus segera diubah. Upaya meningkatkan *awareness* dapat dilakukan melalui perancangan kampanye sosial. Dengan adanya perancangan ini, bertujuan untuk menciptakan kesadaran sehingga mencapai perubahan sikap menuju kondisi yang diinginkan (Venus A, 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan kampanye sosial pencegahan *trash-talking* akibat *game online* di *esports*?

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan kampanye sosial pencegahan *trash talking* akibat *game online* di *esports*, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Demografis:

A. Jenis Kelamin : Laki-laki

Berdasarkan *gender*, delapan puluh persen pemain merupakan laki-laki sementara dua puluh persen lainnya adalah perempuan (Moonton, 2020)

B. Usia : Usia 16-18 tahun

Menurut *We Are Social* (2022), menyatakan bahwa 94,5% pengguna internet yang memainkan *game online* di Indonesia berusia 16-64 tahun per Januari 2022. Didukung pula dengan kuisisioner yang telah disebar, penulis mendapat hasil usia yang lebih mengerucut yakni 16-18 tahun untuk bermain *game online*.

C. Pekerjaan : Pelajar SMA

Berdasarkan Kominfo (n.d), aktifitas di era industri 4.0 cenderung menggunakan teknologi gadget seperti *smartphone*, laptop maupun PC dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Selain menjadi media untuk pembelajaran, pelajar SMA juga menggunakan sebagai sarana hiburan, salah satunya adalah *game online* Mobile Legends.

D. SES : B

Penulis memilih SES B dengan pendapatan Rp 2,800,000 – Rp 4,250,000 dikarenakan pembelian *gadget/smartphone* merupakan hal yang diprioritaskan dalam masa kini (PERPI, 2019). Dalam kehidupan sosial masyarakat SES B cenderung lebih banyak kasus mengenai tindakan *bullying*, baik secara fisik maupun psikis. Hal ini berbanding lurus dengan perilaku komunitas *game online* Mobile Legends yang memiliki SES B-C tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang kampanye sosial pencegahan *trashalking* akibat *game online* di *esports*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Pada perancangan ini manfaat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1) Bagi Penulis

Pembuatan tugas akhir dapat membantu penulis dalam meningkatkan kreativitas dengan mengaplikasikan teori desain pada perancangan.

Penulis juga dapat menambah wawasan dalam merancang kampanye sosial ini.

2) Bagi Orang Lain

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan agar dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai *trash talking* dalam *game online*

3) Bagi Universitas

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan agar dapat menjadi referensi studi bagi kedepannya bagi mahasiswa dan mahasiswi yang ingin melakukan penelitian serupa.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA