

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Esports atau *electronic sports* adalah sebuah kompetisi perlombaan game *online*, dimana para pemain berpartisipasi dalam sebuah pertandingan game *online* dengan objektif untuk menang atau menjadi pemain terakhir yang dapat bertahan hidup, tergantung game dan juga genre yang dimainkan (Rijmenam, 2022). Salah satu alasan utama mengapa semakin banyak orang tertarik bermain game *esports* adalah adanya potensi untuk menghasilkan pendapatan besar sebagai atlet *esports*. Hal ini dibuktikan dari besarnya *prizepool* dari turnamen-turnamen *esports*. *Prizepool* terbesar *esports* untuk saat ini mencapai hingga 60 juta USD dalam turnamen “*Esports World Cup 2024*” (Data diambil dari *website Esports World Cup*, 2024). Banyaknya turnamen *esports* di seluruh dunia juga memicu perkembangan *esports* dengan total hadiah miliaran dolar.

Komunitas *esports* di media sosial juga terbilang sangat aktif, Media sosial memberikan *platform* yang mudah diakses bagi para penggemar *esports* untuk saling terhubung, berbagi informasi, dan berdiskusi. Menurut Handayani (2018) melalui penelitiannya, para gamers di Indonesia memanfaatkan komunitas mereka untuk memperoleh pengetahuan baru. Hal ini membuktikan bahwa media sosial merupakan suatu *platform* yang tepat untuk komunitas *esports*. Intensitas aktivitas komunitas *esports* cenderung meningkat signifikan di malam hari. Interaksi dengan teman-teman sesama pemain, bermain bersama dalam tim, atau sekadar bersantai di *platform streaming* seringkali membuat pemain lupa waktu.

Berdasarkan laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Internet Indonesia 2023 (APJII, 2023) menyatakan bahwa terdapat 42,23% responden bermain game *online* selama lebih dari 4 jam dalam sehari. Angka ini membuktikan bahwa banyak gamers yang terlalu fokus dalam bermain game sehingga dapat menyebabkan kecanduan yang ditandai dengan kesulitan dalam mengontrol keinginan untuk bermain, sehingga mengorbankan hal-hal penting lainnya yang salah satunya

adalah pola tidur. Pola tidur yang buruk telah terbukti memiliki pengaruh negatif pada berbagai aspek kesehatan dan performa, termasuk penurunan konsentrasi, peningkatan risiko cedera, serta penurunan kemampuan fisik dan mental (Mulyati, 2023. h. 3). Seseorang yang bermain game *online* selama 16 jam penuh tanpa istirahat dapat terkena sumbatan pembuluh darah hingga akhirnya dapat menyebabkan seseorang tersebut meninggal dunia (Dr. Noha, 2023).

Menurut Dr. Alok Kanojia (2019), masalah utama dari gamers bukanlah kecanduan dari bermain game tetapi bagaimana mereka mengatur waktu efektif dan sehat agar dapat bermain game lebih sehat. Hal tersebut harus dilakukan dengan kesadaran dan juga pemahaman pada diri sendiri sehingga media informasi adalah pilihan yang tepat untuk permasalahan ini. Namun kurangnya media informasi yang membahas cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*. Maka dari itu solusi dari permasalahan ini adalah membuat media informasi berupa konten media sosial mengenai cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Adanya dampak negatif dari bermain game yang terlalu lama sehingga mempengaruhi kesehatan gamers.
2. Kurangnya media informasi yang membahas mengenai cara mengatur waktu yang efektif dalam bermain game.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut

Bagaimana perancangan konten media sosial cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk remaja sampai orang dewasa yang berusia 15-25 tahun, baik laki-laki ataupun perempuan, SES C-B, yang berdomisili di Jabodetabek, dengan menggunakan media informasi berupa media sosial. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media informasi yang dapat memberikan informasi mengenai dampak bermain game *esports* yang terlalu lama, serta cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan tugas akhir penulis adalah membuat perancangan konten media sosial mengenai cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports*, agar dapat memiliki pemahaman baik mengenai cara mengatur waktu efektif untuk menghindari dampak negatif dalam bermain game yang terlalu lama.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir dibagi menjadi 2 bagian yaitu manfaat teoritis dan juga manfaat praktis:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman akan pentingnya cara mengatur waktu efektif dalam bermain game *esports* melalui media informasi edukatif yaitu media sosial. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi khususnya bagi penelitian selanjutnya mengenai topik serupa.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai pilar informasi Desain Komunikasi Visual (DKV), terutama dalam perancangan konten media sosial. Hasil perancangan konten media sosial mengenai cara mengatur waktu dalam bermain game *esports* agar dapat terhindar dari dampak buruk dalam kesehatan fisik maupun mental.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A