

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi telah berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Salah satu industri yang berkembang pesat adalah game online multiplayer. Berdasarkan data APJII (2023), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 215 juta orang, atau sekitar 78,91% dari total populasi. Dari jumlah tersebut, 35 juta orang aktif bermain game online multiplayer (Kemenkominfo, 2024), mencakup berbagai usia, dari anak-anak hingga dewasa.

Game online multiplayer, menurut Adams dan Rollings (2019), adalah platform hiburan yang memungkinkan pemain berinteraksi dalam komunitas virtual. Selain sebagai sarana hiburan, game ini juga menjadi ruang sosial bagi pemain untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Namun, di balik manfaatnya, terdapat tantangan serius terkait etika bermain. Perilaku tidak etis seperti *cheating*, *scamming*, *trolling*, *flaming*, dan *toxic behavior* masih marak terjadi, menciptakan lingkungan permainan yang tidak sehat (Mu Zijat & Sulastri, 2024).

Di Kelurahan Parung Serab, 42,6% pemain game menunjukkan perilaku etika negatif. Salah satu penyebab utamanya adalah *anonimitas* yang memudahkan pemain melakukan tindakan buruk tanpa takut akan konsekuensi. Ditambah lagi, kurangnya edukasi dan regulasi dari pengembang game membuat pemain tidak sadar pentingnya etika dalam bermain. Akibatnya, perilaku buruk ini bisa menimbulkan sanksi jangka pendek seperti kehilangan akun, serta konsekuensi jangka panjang seperti blacklist dari turnamen atau reputasi digital yang rusak.

Jika pemain mampu bermain secara positif dan sportif, mereka tidak hanya mendapatkan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan, tetapi juga bisa meningkatkan kemampuan seperti berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan memecahkan masalah (Hadisaputra, 2022). Sebaliknya, pemain yang terus-

menerus menjadi korban toxic behavior bisa mengalami tekanan mental dan kehilangan motivasi untuk bermain. Hal ini bahkan dapat berdampak pada kehidupan sosial di dunia nyata, terutama di kalangan remaja.

Menurut Liu et al. (2025), interaksi negatif dalam game dapat merusak relasi sosial dan membuat pemain cenderung menormalisasi perilaku buruk. Poeller et al. (2023) juga menemukan bahwa gamer lebih sering mengakui perilaku negatif daripada positif, memperparah lingkungan permainan yang sudah toxic. Oleh karena itu, pengendalian diri (self-control) menjadi faktor penting dalam menjaga kesehatan mental dan interaksi sosial yang sehat (Eni, 2022; Alamsyah et al., 2024).

Penelitian lain menunjukkan bahwa kurangnya edukasi mengenai etika bermain game turut menyumbang pada meningkatnya agresivitas dan penyimpangan sosial, terutama pada remaja (Children and Youth Service Review, 2021; Amalia et al., 2023). Oleh karena itu, strategi edukatif dan kampanye sosial yang efektif sangat dibutuhkan. Sparow et al. (2020) menyarankan agar edukasi etika bermain melibatkan unsur batasan, konsekuensi, kepekaan, dan kesadaran atas dunia virtual. Dengan pendekatan media interaktif yang menarik dan mudah dipahami, diharapkan komunitas game dapat menjadi ruang yang lebih sehat, adil, dan menyenangkan bagi semua pemain.

Pemain *game online multiplayer* di Indonesia terbagi di beberapa di kota kota seperti kota urban maupun sub urban. Tangerang merupakan kota urban yang memiliki penduduk yang terhitung banyak sehingga memiliki jumlah pemain *games* yang tergolong lebih besar dari yang lain. Dilansir dari Medcom.id (2020) tidak ada angka pasti pada jumlah gamer yang ada di Tangerang Selatan tetapi terdapat rata-rata 67,9% yang bermain game online multiplayer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, sehingga peneliti memutuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan etika bermain di kalangan pemain *game online multiplayer* untuk mengurangi efek negatif?

2. Bagaimana cara merancang media informasi edukatif secara interaktif yang dapat membantu meningkatkan kesadaran dan membeikan solusi atas perilaku tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Pada rumusan masalah tersebut, terdapat indikasi batasan masalah dari perancangan ini dituliskan sebagai berikut:

1. Objek media pesuasi yang akan dilakukan melingkupi pembuatan aplikasi/website sebagai salah satu media interaktif.
2. Target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, remaja hingga dewasa muda berusia 16-23 tahun yang gemar bermain *game online multiplayer*. Pendidikan minimal SMA, SES B-C, dan berdomisili di Tangerang. Dilansir dari Medcom.id (2020) tidak ada angka pasti pada jumlah *gamer* yang ada di Tangerang Selatan tetapi terdapat rata-rata 67,9% yang bermain *game online multiplayer*.
3. Perancangan ini akan dibatasi mengenai seputar edukasi kepada *gamer* dalam beretika yang berperilaku negatif saat bermain *game online multiplayer*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, tujuan peneliti adalah membuat perancangan media kampanye sosial interaktif mengenai etika dalam bermain *game online multiplayer*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

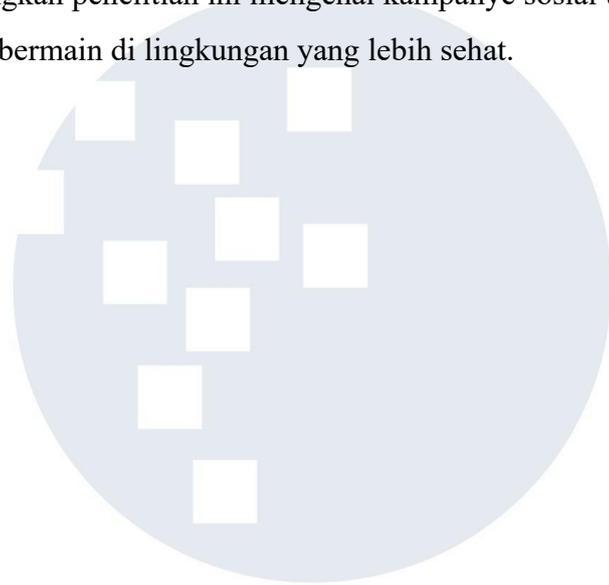
1. Manfaat Teoretis:

Pada penelitian ini bertujuan menjadikan *gamer* berperilaku positif dalam bermain *game online multiplayer*, serta memberikan wawasan mengenai dampak etika buruk kepada diri sendiri ataupun pemain sendiri dalam jangka waktu pendek maupun dalam jangka waktu Panjang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi Khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual,

khususnya kepada peneliti lain yang ingin membahas mengenai etika buruk dalam bermain *game online multiplayer*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi Khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, terutama kepada peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian ini mengenai kampanye sosial untuk menciptakan para *gamer* bermain di lingkungan yang lebih sehat.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA