

PERANCANGAN WEBCOMIC MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE

Ricky Leon Nanda¹ Dini Faisal²

Universitas Negeri Padang
Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara
Email : leonr3119@gmail.com

Abstrak

Sekarang ini, remaja di Indonesia sedang ramai mengikuti tren, yakni bermain game online. Hal itu dapat terlihat dari kebiasaan bermain gadget setiap harinya. Selain itu perkembangan game online sekarang sedang pesat-pesatnya didunia, termasuk Indonesia. Tanpa disadari, remaja telah menghabiskan banyak waktu untuk mencoba, hingga akhirnya mengalami kecanduan *Game Online*. Game Online dapat berefek negatif juga kepada pemain apabila dilakukan secara berlebihan. Salah satu faktor utama adalah intensitas bermain game online remaja, dapat dikategorikan pecandu apabila bermain 3 jam sehari atau 20 jam seminggu. Dengan bermain game online secara berlebihan, tentu saja hal itu dapat mengganggu aktivitas belajar, aktivitas sosial hingga kesehatan remaja tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah perancangan Webcomic “Level Up!”. Media Webcomic dipilih sebagai media utama karena *Webcomic* dapat menjangkau generasi muda yang akrab dengan gadget, dengan begitu remaja dapat menerima informasi dan pesan yang disampaikan Webcomic dengan baik, efektif dan menyenangkan, serta *Webcomic* bisa menjadi bacaan menarik dan langkah awal untuk mengurangi remaja dalam bermain game online secara berlebihan.

Dalam perancangan *Webcomic*, penulis menggunakan metode 4D (*Definisi, Design, Develop, Disseminate*) dan 5W1H (*what, where, who, why, how*). Perancang melakukan analisa terhadap Webcomic “Level Up!” yang belum pernah dibuat sebelumnya. Sebagai kajian dalam merancang *Webcomic* dengan menunjang media pendukung berupa Aplikasi *Flash*, Poster, Baju Kaos, *Sticker Line*, Pin, *Casing Handphone*, Gantungan kunci dan *Website Add Banner* yang mampu mempromosikan *Webcomic* “Level Up!”.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, *Level Up* , *Webcomic*

WEBCOMIC DESIGNING TO OVERCOME ONLINE GAME ADDICTION

Ricky Leon Nanda¹ Dini Faisal²

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email : leonr3119@gmail.com

Abstract

Nowadays, teenagers in Indonesia are busy following the trend, namely playing online games. This can be seen from the habit of playing gadgets every day. Besides that, the development of online games is now being rapidly developed in the world, including Indonesia. Without realizing it, teenagers have spent a lot of time trying, until they finally become addicted to Online Games. Online Games can also have a negative effect on players if done excessively. One of the main factors is the intensity of playing online games for teenagers, who can be categorized as addicts if they play 3 hours a day or 20 hours a week. By playing online games excessively, of course it can interfere with learning activities, social activities to the health of adolescents themselves.

Based on these problems the Webcomic “Level Up!” design was made. Webcomic media was chosen as the main media because Webcomic can easily reach young people who are familiar with gadgets, so that teens can receive information and messages delivered by Webcomic well, effectively and pleasantly, and Webcomic can be an interesting reading and a first step to reduce teenagers in playing excessive online gaming.

In designing the comic, writer used 4D (Definition, Design, Develop, Disseminate) and 5W+1H (What, Where, Who, Why, How) methods. Author analyzes the “Level Up!” Webcomic that has never been made before. As a study in designing Webcomic and supported by supporting media in the form of Flash Applications, Posters, T=Shirts, Sticker Lines, Pins, Mobile Casing, Key Chains, and Website Add Banners that are able to Promote “Level Up!” Webcomic.

Keywords : Addicted Online Games, Level Up, Webcomic

A. Pendahuluan

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi pesawat atau perang yang digunakan untuk kepentingan militer yang pada akhirnya dilepas dan dikomersialkan, hal itu menginspirasi game-game yang lain untuk berkembang. Kemudian membuat perkembangan game online menjadi pesat, hingga dimainkan oleh khalayak ramai sekarang. (<https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>).

Remaja identik dengan banyak kesibukan di sekolah. Hampir setiap hari remaja menyibukkan diri dengan berbagai macam kegiatan. Dengan banyak waktu yang dihabiskan dengan kegiatan sekolah, remaja mencari liburan diwaktu senggang, contohnya bermain game online. Remaja, terutama dijenjang Pendidikan SMA ini kemudian menghabiskan waktunya bermain game online. Jika persentase waktu yang dihabiskan untuk bermain lebih banyak dibandingkan aktivitas sehari-harinya, atau jika waktu bermain mencapai setengah atau seperempat aktivitas mereka, maka itu termasuk membuang-buang waktu. (Bahaya Game : 88)

Sebuah publikasi tahun 2013 di jurnal Public Library of Science One (PLOS ONE) yang ditulis oleh psikolog pendidikan, Dr. Sri Tiatri, bersama koleganya dari Universitas Tarumanagara, menunjukkan bahwa 10,5 persen atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain game online di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami kecanduan game online.

(<https://lifestyle.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/Adiksi.Game.Online.pada.Remaja.dan.Cara.Bijak.Menyikapinya?page=all>). Menurut (Gebrina, 2015) Individu yang kecanduan game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu \pm 20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 3 jam. (Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200.)

Penelitian yang dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Bisa disimpulkan bahwa, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena sosial kecanduan game online ini semakin meluas dan memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online*. (Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya*. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.)

Menurut data Pokkt, Decission Lab dan Mobile Marketing Association yang melakukan studi terkait game di Indonesia menyebutkan jumlah gamer mobile di tanah air mencapai 60 juta, jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. (<https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>). Pada tahun 2018, WHO menerbitkan sebuah dokumen ICD-11 yang berisi laporan yang memasukkan kecanduan game kedalam

daftar penyakit. Dengan demikian, kecanduan game resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa. (<https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>)

Game online yang secara spesifik adalah game mobile semakin berkembang, terutama, disebabkan oleh perkembangan dunia Esport yang semakin pesat dikalangan kawula muda. Kemudian menyebabkan remaja termotivasi untuk mengembangkan skillnya dalam bermain game online agar setara dengan pemain Esport tersebut. Bahkan, sebagian remaja rela begadang demi bermain game online, sehingga besar peluang remaja untuk tidak fokus pada pelajarannya di pagi hari, nilai menjadi turun, dampak kesehatan dan dampak buruk lainnya. (<https://hybrid.co.id/post/dampak-negatif-esports>)

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan media kampanye yang efektif untuk mengurangi atau mengatasi kecanduan game online pada remaja, baik yang kecanduan maupun yang berpeluang kecanduan. Dalam hal ini, penulis menggunakan *webcomic* menjadi media utama sebagai solusi dalam menyampaikan kampanye mengatasi kecanduan *game online* pada remaja. Alasan penulis memilih *webcomic* adalah karena saat ini remaja begitu dekat dengan gadget, dengan membuat *webcomic* sebagai media utama tentu akan mempermudah remaja untuk beralih dari kecanduan game online. *Webcomic* juga sangat familiar setelah beredarnya Webtoon sebagai wadah yang dikenal baik oleh sebagian remaja.

Webcomic dapat menjadi bacaan menarik bagi siswa SMA dikala senggang, siswa SMA dapat membacanya kapanpun dan dimanapun, selain itu *webcomic* bisa menjadi media yang ampuh untuk mengatasi kecanduan *game online*, karena dapat mengalihkan perhatian siswa SMA membaca *webcomic*, sehingga siswa dapat beranjak dari bermain *game online* yang terlalu berlebihan. Alasan digunakannya *webcomic* pada tugas akhir ini bertujuan untuk membantu memperkenalkan sejauh mana kecanduan *game online*, dampak pada kegiatan belajar mengajar, dampak pada kesehatan serta mengurangi atau mengatasi kecanduan *game online* yang diderita oleh siswa SMA tersebut.

Perancangan mengenai komik pernah dibuat oleh Baihaqi yang merancang komik cetak dengan tema sejarah dan cerita rakyat dari daerah Aceh (Baihaqi, Faisal, Afriwan, 2018). Hal yang membedakan perancangan Iqbal Baihaqi dengan perancangan penulis adalah dari tema yang diangkat dimana Baihaqi mengangkat sejarah sebuah kerajaan sedangkan penulis mengangkat fenomena sosial, gaya gambar komik baihaqi yang menggunakan semi realist sedangkan penulis menggunakan gaya gambar manhwa, media yang digunakan Baihaqi adalah komik cetak sedangkan penulis adalah *Webcomic*, serta aspek tujuan dari Baihaqi adalah memperkenalkan atau mempromosikan sejarah kerajaan Aceh kepada remaja sedangkan penulis memiliki aspek tujuan membuat kampanye untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja.

B. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan adalah Metode Four-D (4d). Metode Four-D terdiri dari 4 tahap pengembangan, yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Menganalisis permasalahan siswa yang menjadi target penelitian. Dalam hal ini, siswa yang menjadi pecandu *game online* perlu diketahui terlebih dahulu apa penyebab siswa menjadi kecanduan, dan motivasi siswa dalam bermain game online.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini saya membuat sebuah kuesioner untuk ditanyakan pada remaja dalam rentang usia 14-18 tahun, meliputi penyebab remaja bermain *game online*, efek *game online* terhadap aktivitas remaja, tanggapan remaja terhadap perkembangan *game online*, dan sebagainya.

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini penulis melibatkan pakar diikuti dengan revisi, selain itu juga dilakukan uji coba terbatas, hasilnya sebagai dasar revisi, hingga uji coba lebih lanjut secara keseluruhan dengan sungguh-sungguh. Pakar yang dilibatkan adalah beberapa mahasiswa psikologi untuk mengetahui pendapat tentang *game online* yang mempengaruhi kehidupan remaja, serta anggota komunitas IESPA

sehubungan dengan fenomena *game online* yang terjadi belakangan ini, serta pendapat mereka mengenai *game online*.

4. Tahap *Disseminate* (penyebaran)

Pada tahap ini setelah produk diikemas dengan baik dan mendengar berbagai masukan, selanjutnya *Webcomic* akan disebarakan secara menyeluruh dan luas melalui media *Webtoon* serta bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat hasil pengembangan.

C. Metode Analisis Data

Dalam mengkaji faktor-faktor yang terjadi baik internal maupun eksternal dalam perancangan *webcomic* mengatasi kecanduan game online ini dibutuhkan analisis data menggunakan “lima W satu H” (5W1H) menurut Rudyard Kipling (<https://www.pakardokumen.com/2020/04/5w1h-penjelasan-contoh.html>) sebagai berikut :

- a. ***What*** (apa) berkaitan dengan peristiwa terjadi.

Permasalahan yang diangkat adalah terkait fenomena game online dikalangan remaja yang menyebabkan terjadinya permasalahan dalam kehidupan, meliputi permasalahan dalam belajar, sosial serta masalah kesehatan yang ditimbulkan.

- b. ***Where*** (dimana) berkaitan dengan tempat dimana peristiwa terjadi.

Terjadi di Indonesia, dengan memuat lokasi yang familiar dengan remaja bermain game online, seperti dirumah, sekolah, maupun di lokasi

nongkrong sebagai *background* dalam komik untuk menjadi lokasi peristiwa.

- c. **When** (kapan) berkaitan dengan waktu peristiwa terjadi.

Terjadi sejak game online mobile menjadi trend di zaman sekarang, dengan maraknya penggunaan gadget sebagai media untuk bermain menjadikan akses permainan lebih mudah.

- d. **Who** (siapa) berkaitan dengan pelaku peristiwa.

Tugas akhir ini ditujukan kepada siswa yang mengalami kecanduan game online, baik yang baru kecanduan dan sudah kecanduan.

- e. **Why** (kenapa) berkaitan dengan latar belakang terjadinya peristiwa.

Penulis meyakini beberapa faktor yang menjadi penyebab kecanduan game online pada remaja meliputi beban dari kesibukan sekolah, intensitas bermain game yang terlalu berlebihan, keinginan tinggi untuk mencapai peringkat tertinggi didalam game, ajakan bermain dari lingkungan sekitar serta terinspirasi dari turnamen E-sport yang menawarkan sebuah pekerjaan bermain game. (101 tips dan ide mencegah anak kecanduan game : 27)

- f. **How** (bagaimana) berkaitan dengan proses terjadinya peristiwa.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan cara merancang *webcomic* mengatasi kecanduan *game online*. *Webcomic* ini

dirancang untuk memberikan solusi kepada siswa SMA untuk mengurangi atau mengatasi kecanduan game online yang diderita dengan memperlihatkan dampak yang ditimbulkan oleh *game online*.

D. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama merupakan inti utama pada perancangan karya akhir yang merupakan media utama dalam *webcomic* fiksi yang menceritakan terkait tentang fenomena sosial kecanduan game online yang akan diceritakan didalam komik. Media yang digunakan adalah *webcomic*.

Peran *Webcomic* dalam menyampaikan informasi dan pesan tentang kecanduan Game online sangat efektif karena *Webcomic* dapat dijangkau dengan mudah oleh generasi muda dan efektif, kapanpun dan dimanapun. *Webcomic* juga dapat menjadi bacaan menarik untuk mengurangi kecanduan game online pada remaja.

Perancangan *Webcomic* ini akan diposting lewat media *Webtoon*, karena pada saat ini *Webtoon* menjadi website yang cukup dikenal dikalangan remaja sehingga remaja dapat mengaksesnya dengan mudah.

2. Konsep Verbal

Konsep verbal webcomic “ Level Up!” berupa penggunaan kosakata yang sederhana dan jalan cerita yang mudah dipahami oleh target audiens, serta penamaan karakter yang mudah diingat agar sesuai dengan jalan cerita.

3. Konsep Visual

a. Format Desain Komik Fiksi LEVEL UP!

Perancangan Webcomic Fiksi *Level Up* diawali dengan melibatkan serta menelaah mengenai fenomena kecanduan game online di Indonesia. Kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan naskah cerita , dilanjutkan dengan storyline, sketsa, *lineart* dan *colouring*, dan diakhiri dengan *finishing*.

b. Gambar

Dalam merancang Webcomic, penulis menggunakan gaya gambar yang banyak digunakan di situs Webtoon, yakni gaya gambar manhwa. Menurut Wikipedia, manhwa adalah gaya gambar yang berasal dari korea, gaya gambar ini merupakan adaptasi dari gaya gambar manga, perbedaannya terletak pada struktur wajah yang lebih proporsional dibanding manga, gambar yang ditampilkan terlihat lebih realistis dan cenderung mirip dengan orang-orang korea pada umumnya. (<https://www.sutekiji.com/manga-manhwa->

E. Final Desain

a. Media Utama

1) Kover Komik



Gambar 1

Layout Cover Webtoon “*Level Up!*”

2) Halaman Isi



Gambar 2

Episode 1 hal 1-4 Webtoon “*Level Up!*”

b. Media Pendukung

1) Poster



Gambar 3

Layout final Poster Webtoon “Level Up!”

Poster diatas secara keseluruhan menggambarkan jalan cerita Webtoon Level Up!. Keseimbangan dan gambar yang sifatnya epic sangat cocok untuk remaja.

2) Flash



Gambar 4

Layout final Aplikasi Flash Webtoon “Level Up!”

Dengan adanya aplikasi khusus Webcomic Level Up! dapat semakin mempermudah remaja mengakses komik, biodata, galeri dan behind the scenes pembuatan komik tersebut.

3) Baju Kaos



Gambar 5

Layout final baju kaos Webtoon “*Level Up!*”

Baju kaos yang sederhana akan terlihat elegan dan terkesan lebih simple bagi remaja.

4) Sticker Line



Gambar 6

Layout final *Sticker Line* Webtoon “*Level Up!*”

Sticker Line dapat digunakan sebagai perantara dalam komunikasi disosial media seperti line, whatsapp dan sebagainya.

5) Pin



Gambar 7

Layout final Pin Webtoon “*Level Up!*”

Dengan menampilkan karakter dari Webcomic *Level Up!*, orang yang memakainya secara tidak langsung akan memperkenalkan karakter tersebut, sehingga memudahkan remaja untuk memahami informasi yang disampaikan

6) Casing Handphone



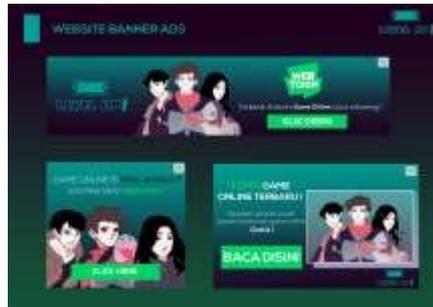
Gambar 8

Layout final *Casing Handphone* Webtoon “*Level Up!*”

Casing handphone merupakan salah satu tren yang disukai remaja pada zaman sekarang. Terutama *Casing* yang sederhana,

selain itu juga dapat menjadi koleksi remaja saat ini, sehingga *casing* yang *simple* adalah pilihan terbaik untuk remaja.

7) Website Add Banner



Gambar 9

Layout final *Website Add Banner* Webtoon “*Level Up!*”

Website add banner adalah iklan yang sering muncul di sosial media maupun website.

F. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelusuran dan pengamatan perancangan Webcomic fiksi “*LEVEL UP!*” dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan Webcomic diharapkan dapat memperlihatkan kepada target audien bagaimana efek dari *game online* kepada generasi muda. Dibalik efek positif yang diberikan *game online* seperti memberikan kesenangan, mengurangi stress , namun efek-efek negatif akan muncul ketika kecanduan muncul, seiring banyaknya waktu bermain

remaja, sehingga mengabaikan nilai-nilai sosial serta kesehatan tubuh.

Dengan adanya Webcomic fiksi “*LEVEL UP!*” sebagai media kampanye, juga diharapkan agar informasi bahaya kecanduan game online tersampaikan kepada target audien dan sekaligus membuat target audien mengurangi waktu bermain *game online*, sehingga dapat menjadi generasi yang disiplin dan mawas diri.

2. Saran

1. Diharapkan *Webcomic* fiksi “*LEVEL UP!*” dapat bermanfaat bagi generasi remaja yang sedang mengalami atau dalam fase kecanduan *game online* dan menjadi salah satu bacaan yang menghibur khususnya untuk remaja SMA di kota Padang.
2. Agar perancang *Webcomic* yang berkaitan dengan kecanduan game online mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan baik kepada remaja.
3. Diharapkan *Webcomic* fiksi “*LEVEL UP!*” dapat membuat perancang *Webcomic* menjadi tergerak untuk membuat sebuah cerita yang bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Buku :

- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. 2016. *Bahaya Game*. Solo: AQWAM.
- Baihaqi, I., Dini Faisal, S. D., Ds, M., & Afriwan, H. (2018). PERANCANGAN BUKU KOMIK “SANGEDA & GAJAH PUTIH”. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2).
- Farzana, Aisah. 2009. *101 Tips dan Ide Mencegah Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta : EDUKASIA.
- GenioFam. 2010. *99 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta : LEUTIKA
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya*. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Smart, Aqila. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA GROUP.

Sumber Internet :

- <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> diakses pada 8 Juni 2019
- <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>. Diakses 9 Juni 2019
- <https://lifestyle.kompas.com/read/2015/02/11/200000523/Adiksi.Game.Online.pada.Remaja.dan.Cara.Bijak.Menyikapinya?page=all> diakses pada 8 Juni 2019
- <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029> diakses 9 Juni 2019
- <https://www.pakardokumen.com/2020/04/5w1h-penjelasan-contoh.htm>
diakses 20 juli 2020
- <https://www.sutekiji.com/manga-manhwa-manhua/#:~:text=Manhwa%20merupakan%20istilah%20umum%20di,style%20menyebut%20Manga%20dengan%20Manhwa>. Diakses pada 25 Juli 2020
- I Wayan Mudra, I Gede Mugi Raharja, I Nyoman Wiwana, I Wayan Sukarya. "Balinese Puppet Style As An Idea Of Ceramic Art Creation", *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 2018
- ANANTA, YULIA RATRI, Henra Afriwan, and M. Sn Dr M. Nasrul Kamal. "PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SITI MANGGOPOH PAHLAWAN YANG TERLUPAKAN." *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 9.1 (2019)