

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

*Game* merupakan media hiburan bagi semua kalangan untuk melepas penat yang sudah ada sejak lama. Berbagai macam *game* dimulai dari *console* seperti Nitendo, Sega, Playstations dan yang ada pada *handphone* hingga komputer. Dengan berkembangnya zaman, setiap orang semakin mudah mengakses *game*. Pada zaman dulu, *game* dipandang oleh kebanyakan orang adalah hal sepele atau tidak terlalu serius. Tetapi dengan berkembangnya zaman *game* menjadi sesuatu hal yang serius dan tidak dapat dianggap remeh. Bahkan individu atau kelompok yang memanfaatkan *game* untuk menghasilkan uang.

Menurut Mustofa (2018), perilaku *toxic* sudah lama menjadi masalah di dunia *game*, terutama *game online* yang kompetitif. Pemain *game* seperti Dota 2 atau Overwach pasti akan menemui pemain dengan sikap seperti ini. Emosional, menyalahkan orang lain, menggunakan kata-kata kasar dan merasa benar sendiri adalah beberapa karakteristik *gamer* yang *toxic*. Pengaruh *game* yang kompetitif sangat besar bagi para pemainnya. *Game* yang dilengkapi dengan fitur seperti *ranking* membuat para pemain *game* sangat berambisi untuk menjadi nomer satu. Hal itu memunculkan ambisi dan ego untuk mengejar tujuan tertentu seperti pangkat dan pengakuan yang membuat pemain tidak terkendali secara emosi dan mental. Hal tersebut disebut *Rage Quit*.

*Rage Quit* adalah kondisi emosi seseorang yang salah satunya disebabkan oleh *game* dengan berbagai macam alasan. Diantaranya karena permainan yang kompetitif, tim yang selalu kalah, bahkan musuh yang mengejek. Selain itu terkadang bisa dikarenakan faktor luar dari *game*, seperti koneksi internet yang membuat *game lag*, orang luar yang mengganggu dengan tidak sengaja mematikan listrik di komputer atau *console* tersebut.

Dari hasil wawancara bersama orangtua yang mempunyai anak terkena *Rage Quit*, banyak masyarakat tidak tahu dan tidak mengerti kenapa anaknya bisa emosi dan agresif hanya karena *game*. Ada yang membawa anaknya ke ustad untuk dirukiah, ada yang menganggap anaknya kurang beribadah, bahkan memberi perlakuan kasar

kepada anaknya, dan tidak membawanya ke psikologi karena kurangnya pengetahuan.

Salah satu contoh kasus *Rage Quit* hasil dari wawancara bersama Drs. Dewi kumaladewi. M.Psi., bahwa ada remaja yang tidak bisa disebutkan namanya, telah memotong jari ayahnya dengan samurai koleksi anaknya, disebabkan ayah mematikan *wifi* saat anaknya bermain *game*, untuk menyuruh anaknya solat magrib.

Menurut Mustofa (2018), kebanyakan dari pemain *game*, menganggap *toxic* dan *Rage Quit* adalah hal yang menyenangkan dan dianggap bagian dari *game*, senang melihat orang susah dan tidak mempedulikan pemain lain. Berdasarkan pengamatan dan berita saat ini banyak masyarakat yang belum tahu sepenuhnya mengenai *Rage Quit* bahkan menganggap hanya hal sepele. Sebagian masyarakat menganggap *game* tidak berdampak buruk pada emosi dan mental seseorang. Kebanyakan orang tahu *Rage Quit* dari sebuah *meme* dan bahan candaan. Kurangnya perhatian masyarakat banyak pemain yang terkena *Rage Quit* menjadi bahan tertawaan dan tidak ditindak dengan baik. Pemain yang terkena *Rage Quit* jadi tidak mau mendengarkan nasihat dan malah menyerang balik. Apalagi *game* dirancang oleh *developer* untuk memancing persaingan dengan adanya fitur jual beli *item* yang menguntungkan pembeli premium dibanding pemain *free* sehingga membuat pemain frustrasi dan akhirnya membeli *item*.

Berdasarkan kejadian-kejadian di atas, maka fenomena *Rage Quit* penting untuk diperhatikan sebagai sebuah fenomena kekinian dan dicari solusinya agar tidak berdampak lebih luas.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah ditulis, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- *Rage Quit* mempunyai dampak buruk berupa emosi yang tidak terkendali dan mental yang tidak sehat seperti menimbulkan kekerasan *verbal* maupun fisik.
- Saat ini masih kurangnya pengetahuan dan perhatian dari masyarakat sehingga *Rage Quit* dianggap masalah sepele.

- Jarang media yang mengedukasi mengenai *Rage Quit* supaya orang sekitar dapat menangani kasus *Rage Quit* dengan baik.
- Ada upaya-upaya yang bisa dilakukan sebelum terkena *Rage Quit*, namun selama ini diabaikan.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari pemaparan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara mengkampanyekan kepada pemain *game* dan masyarakat seputar *Rage Quit* melalui media komunikasi visual yang efektif, efisien dan menarik?

### **I.4 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah berguna untuk membatasi masalah yang dapat diselesaikan dan dalam pembahasan ini hanya terfokus untuk mengingatkan buruknya *Rage Quit* terhadap diri sendiri dan orang di sekitar. Pengertian *Rage Quit*, macam – macam penyebab terjadinya *Rage Quit*, *game* yang biasanya menyebabkan *Rage Quit*. difokuskan kepada masyarakat yang bermain *game* atau mempunyai keluarga dan teman pemain *game*, orang yang pernah atau sering *Rage Quit*, dan pecandu *game online* di sekitaran Bandung karena komunitas *gaming* Bandung cukup besar. Tidak termasuk kalangan pemain *Esport* karena fenomena *Rage Quit*-nya bisa disebabkan oleh pekerjaan. Kebanyakan yang terkena *Rage Quit* adalah kalangan non-*Esport*. Hal ini bertujuan agar pembahasan seputar *Rage Quit* lebih terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu luas. Dengan pembatasan masalah diharapkan maksud dan tujuan pembuatan laporan dan media pada Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat mengkampanyekan seputar *Rage Quit*. Waktu penelitian dan perancangan dimulai pada September 2018 – Februari 2020.

### **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dibahas, berikut pentingnya tujuan dan manfaat dalam perancangan *Rage Quit*:

### **I.5.1. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas dan adapun tujuan perancangan ini adalah :

- Menghimbau masyarakat agar tidak menganggap sepele fenomena *Rage Quit* agar masyarakat paham dan dapat menangani orang sekitar yang terkena *Rage Quit*.
- Mengingatkan tentang bermain yang sportif dan tidak berkata kasar dan berbuat hal negatif lainnya yang dapat merugikan diri sendiri dan orang di sekitar

### **I.5.2. Manfaat Perancangan**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas dan adapun manfaat perancangan ini adalah :

- Meminimalisir jumlah penderita *Rage Quit* di kalangan pemain *game*.
- Membuat masyarakat awam paham tentang *Rage Quit* dan tidak menganggap sepele yang terkena *Rage Quit*, jika masyarakat sudah paham maka menenangkan orang yang terkena *Rage Quit* akan sedikit lebih mudah.