BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi juga berarti memberikan banyak pengaruh besar terhadap perkembangan media. Masuknya *video games,* atau permainan yang dikenal dengan nama Nintendo, Play Station, X-Box dan semacamnya adalah salah satu hasil ciptaan dari keberhasilan teknologi. Permainan Play Station, Nintendo, dan *games console* ini telah menjadi alternatif untuk memberikan kesenangan. Hanya butuh sebuah televisi dan seperangkat *console*, masyarakat bisa langsung tenggelam dalam dunia yang disajikan oleh *game* tersebut. (Naisbitt, j., Naisbitt, N., & Philips, D. 2002).

Kini dengan semakin berkembangnya teknologi, *game* tidak lagi hanya sekedar permainan individual yang bersifat satu arah. Munculnya internet dimanfaatkan oleh industri untuk menghadirkan sebuah permainan yang dapat dilakukan secara *online* lewat jaringan internet komputer. Setiap pemain bahkan dapat saling terhubung satu sama lain dari seluruh penjuru dunia.

Secara umum *game online* adalah permainan yang membutuhkan koneksi internet untuk bisa dimainkan. Pemain akan terhubung ke dunia *virtual* dimana dia bisa menjadi apa saja yang

diinginkan dan bisa bertemu siapa saja pemain dari seluruh tanah air atau bahkan seluruh dunia. Rollings, Andrew; Ernest Adams (2006) Fundamentals of *Game* Design "*Online gaming is a technology rather than a genre; a mechanism for connecting players together rather than a particular pattern of game play."* Permainan *online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Sejalan dengan semakin suksesnya *game* sebagai media, muncul masalah baru, yaitu kecanduan dan ketergantungan dengan teknologi tersebut. *Game* yang dimainkan dalam waktu yang sangat lama dan intensitas tinggi sering menjadi penyebab gagalnya orang tua dan para pendidik dalam mengarahkan anak sebagai pemain dalam *game* itu sendiri.

Bagi kebanyakan anak, *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Permainan *game online* kini tengah digandrungi pelajar sekolah. Tren *game online* saat ini menjadi konten hiburan sekaligus memberi pengalaman berkomunitas, kerja sama tim, dan melatih kecermatan serta kecepatan bagi penggilanya. Namun mereka hanya mengetahui dari dampak positifnya saja, tidak mengetahui adanya dampak negatif dari penggunaan *game online* ini. Dari sini dapat di idenfikasikan masalah yang terjadi, yaitu

1. Kurangnya pengetahuan dampak negatif dari penggunaan *game online* yang dimainkan
2. Anak yang bermain *game online* tidak mengetahui jenis dari *game online* yang dimainkan yang bisa merubah prilaku menjadi buruk
3. Penggunaan *game online* yang berlebihan mengakibatkan kecanduan, bolos sekolah dan membuat mereka kehabisan uang hanya untuk bermain *game online*
4. Game sebagai penyebab nilai anak menjadi menurun

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, maka permasalahan yang diteliti difokuskan mengajak untuk menggurangi penggunaan *game online* yang berlebihan pada anak sebagai pelajar

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari kampanye ini adalah membangun kesadaran anak sebagai pelajar untuk menggurangi penggunaan *game online* yang berlebihan agar dapat mengatur waktu untuk belajar dan bermain sehingga dapat meraih prestasi