

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pasar *video game* di Indonesia yang berkembang pesat dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir memunculkan kebutuhan untuk meningkatkan kesadaran kepada bahaya adiksi *game* di kalangan pemain *game* Indonesia.

‘Perancangan Komik Berkisah Adiksi Game dalam Kehidupan Sehari-Hari’ bertujuan untuk meningkatkan kesadaran kepada bahaya adiksi *game* lewat empati, dengan mendepikasikan seorang tokoh yang sedang mengalami masalah dengan adiksi *game* dalam kehidupan sehari-harinya menggunakan komik, medium yang memiliki kekuatan untuk menempatkan pembacanya dalam posisi tokoh depiksi tersebut.

Dalam proses perancangannya, komik ini dibangun di atas pemahaman pada masalah adiksi di bidang sosial dan psikologi, tren pendekatan terbaru dalam mengatasi masalah adiksi *game*, dan elemen-elemen visual yang umum di komik-komik sejenis.

Komik ini menggunakan gaya visual sederhana yang memudahkan audien untuk menempatkan dirinya pada posisi tokoh, dan digambar dalam *tone grayscale* yang dinilai lebih sesuai dengan tema komik yang dramatis.

Alur cerita komik menyoroti pemahaman di mana adiksi bukan hanya sekedar masalah tunggal namun merupakan bagian dari sebuah bentuk siklus yang dapat semakin parah seiring terus bergulir, dan langkah paling penting dalam memutus siklus tersebut adalah menghentikan penyangkalan pada masalah (*denial*) dan menerima adanya masalah tersebut (*acceptance*).

Dengan demikian, dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran audiennya, komik ini mengangkat keberadaan isu adiksi *game* dan efeknya dalam kehidupan sehari-hari, membantu audien mengenali gejala adiksi *game*, dan memberikan pendekatan mendalam terhadap isu adiksi *game*.

Hasilnya adalah komik 52 halaman berjudul ‘Diari Adi'ksi’ yang menceritakan Adi, seseorang yang kehidupan sehari-hari dan hubungannya dengan orang-orang terdekat di sekitarnya dipengaruhi efek negatif adiksi *game* untuk kemudian dihadapinya lewat pemahaman pada diri sendiri dan masalah yang dihadapinya.

Perancangan ini memiliki kelebihan dibandingkan perancangan lainnya dengan tujuan serupa, di mana perancangan ini menggunakan empati yang dapat memicu respon emosional dan meninggalkan kesan mendalam bagi audien sebagai metode yang lebih efektif dibanding hanya sekedar menunjukkan fakta dan data dalam meningkatkan kesadaran pada isu tertentu.

Namun perancangan ini juga memiliki kekurangan seperti limitasi komik sebagai media dua dimensi, ekspektasi tingkat kesulitan pembaca dalam memahami cerita kompleks, dan adanya kecenderungan penderita adiksi *game* untuk memiliki gejala penyangkalan yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan perancangan dalam menyampaikan dinamika pesan.

## **B. Saran**

‘Perancangan Komik Berkisah Adiksi Game dalam Kehidupan Sehari-Hari’ tentu memiliki banyak ketidaksempurnaan dan ruang untuk berkembang, baik dalam proses perancangan maupun karyanya sendiri, yang dapat ditelusuri di kesempatan lain dan menjadi pelajaran bagi perancangan serupa lainnya di masa mendatang.

Alur cerita dapat dikembangkan lagi lebih lanjut, memberikan ruang bagi komik untuk mengeksplorasi tema lebih dalam dan detail dengan cerita yang lebih panjang dan tambahan jumlah karakter.

Visual komik yang sederhana memudahkan pembacanya dalam menempatkan diri mereka dalam cerita, namun, penggunaan visual yang lebih kompleks dapat menjadi alternatif, dengan potensi meningkatkan nilai estetis perancangan yang dapat memikat lebih banyak pembaca.

Komik juga dapat mengadopsi gaya tertentu untuk menysasar target audien yang lebih spesifik atau memenuhi kebutuhan khusus. Dengan bentuk adaptasi yang tepat komik ini dapat menempati peran aktif di tengah masyarakat, misal diperuntukan untuk distribusi di sekolah-sekolah sebagai konsumsi pelajar, atau dibagikan sebagai bagian dari kampanye sosial untuk dalam meningkatkan kesadaran pada masalah adiksi *game*.

Media lain pun dapat digunakan di tempat komik sebagai tujuan hasil perancangan. Perancangan ini menggunakan empati dan imersi untuk menyentuh hati audiennya dalam upaya meningkatkan kesadaran. Dalam penerapannya, medium audio visual seperti video animasi, film, dan bahkan VR dapat memanfaatkan potensi penggunaan empati lebih baik dengan memberikan pengalaman yang jauh lebih imersif dibandingkan komik yang hanya sebatas medium visual.

Dalam proses perancangannya, komik merupakan proyek kompleks yang memerlukan banyak tenaga dan waktu. Untuk memulai sebuah komik, diperlukan preparasi yang ekstensif dan perencanaan yang detail, tujuannya untuk meringankan beban yang datang dari skala proyek sebesar komik dengan membagi-bagi proses pengerjaan komik menjadi bagian-bagian dalam skala yang lebih dapat diterima dan mudah untuk dikerjakan.

Namun jangan terlalu lama menghabiskan waktu dalam tahap ini. Banyak masalah dan halangan yang tidak terlihat pada proses perancangan dan baru muncul dalam proses pengerjaannya. Semakin cepat proses pengerjaan dimulai, semakin cepat masalah-masalah ini dapat diidentifikasi dan diatasi.

Setelah proses perencanaan selesai, proses pengerjaan dapat berjalan. Penting untuk mempertimbangkan alokasi waktu, karena komik bukan merupakan karya yang dapat selesai dalam waktu satu hari.

Konsistensi diperlukan dalam menyelesaikan sebuah komik; terus bekerja sesuai dengan perencanaan dan durasi, seraya mengatasi setiap kendala yang ditemukan sepanjang prosesnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, B. K., B. L. Beyersetin. P. F. Hadaway AND R. B. Coombs. (1980), *Effects of Early and Later Colony Housing on Oral Ingestion of Morphine in Rat*. PHARMAC. BIOCHEM. BEHAV. 15(4) 571-576, 198
- Andina, Elga. (2019), *Pencegahan Kecanduan Gim Daring Pada Anak*. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI. Vol.XI, No.21/I/Puslit/November/2019
- Ayano G. (2016), *Dopamine: Receptors, Functions, Synthesis, Pathways, Locations and Mental Disorders: Review of Literatures*. J Ment. Disord Treat 2: 120. doi:10.4172/2471-271X.1000120
- Azziawaty, Aulia. (2020), *Perancangan Web Comic Tentang Edukasi Obesitas Bagi Remaja*. Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
- Cohn, Neil & Maher, Stephen. (2015). *The notion of the motion: The neurocognition of motion lines in visual narratives*. Brain research. 1601.10.1016/j.brainres.2015.01.018.
- Eisner, Will. (1985), *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press
- Hakiki, Deri Rosefi., Bambang Wibisono, dan A. Erna Rochiyati S. (2013), *Buku Politik Santun dalam Kartun Karya Muhammad Mice Misrad: Kajian Semantik dan Pragmatik*. Jurnal Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Jember.
- Kabi, Nagata. (2016), *My Lesbian Experience With Loneliness*. Seven Seas
- Koepp, M., Gunn, R., Lawrence, A. et al. (1998,). *Evidence for striatal dopamine release during a video game*. Nature 393, 266–268  
<https://doi.org/10.1038/30498>
- Kurniasanti KS, Assandi P., Ismail RI., Nasrun MWS., Wiguna T. (2019), *Internet addiction: a new addiction?*. Medical Journal Indonesia (Internet)
- Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi, Yogyakarta
- Kuss DJ, Griffiths MD. (2012), *Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies*. Brain Sci. Sep 5;2(3):347-74. doi: 10.3390/brainsci2030347. PMID: 24961198; PMCID: PMC4061797.

- Lutfia, Fatsari Hayina. (2020), *Perancangan Web Comic Pembelajaran Menghadpai Dampak Negatif Korean Pop Culture*. Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
- Maharsi, Indira. (2011), *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku
- McCloud, Scott. (1993), *Understanding Comic Memahami Komik*. Jakarta: KPG
- M. D. Stanton (1976). *Drugs, Vietnam, and the Vietnam Veteran: An Overview*, *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 3:4, 557-570, DOI: 10.3109/00952997609014295
- Misrad, Muhammad (2012), *Politik Santun Dalam Kartun*. Jakarta: Penerbit Nalar
- Pickard, H. (2016), *Denial in Addiction*. *Mind Lang*, 31: 277-299. <https://doi.org/10.1111/mila.12106>
- Plumb JC, Stewart I, Dahl J, Lundgren T. *In search of meaning: values in modern clinical behavior analysis*. *Behav Anal*. 2009 Spring;32(1):85-103. doi: 10.1007/BF03392177. PMID: 22478515; PMCID: PMC2686995.
- Soares de Lima, Edirlei & Feijó, Bruno & Furtado, Antonio & Barbosa, Simone & Pozzer, Cesar & Ciarlini, Angelo. (2013). *Non-branching Interactive Comics*. 8253. 230-245. 10.1007/978-3-319-03161-3\_16.
- Thurston, Becky, J.; Runco, Mark A. (1999). *Flexibility*. In Mark A. Runco; Steven R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity: Vol. 1 A - H* (pp. 729-731). San Diego, CA: Academic Press.
- Wulandari, Dyah Ayu (2020), *Perancangan Komik Tentang Kesehatan Mental Fobia*. Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.

## DAFTAR LAMAN

- Allcorrect. (2022, April 22), *The Indonesian Gaming Market*. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/>
- APA. (2018, Juni), *Internet Gaming*, American Psychiatric Association. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Cleveland Clinic. (2022, Maret 23), *Dopamine*. Cleveland Clinic. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://my.clevelandclinic.org/health/articles/22581-dopamine#:~:text=Dopamine%20is%20a%20neurotransmitter%20made,%20C%20mood%20attention%20and%20more.>
- Errera, Rob. (2022, 18 Februari), *Paper Books vs eBooks Statistics, Trends and Facts [2023]*, Toner Buzz. Diakses pada 7 Maret 2023, dari <https://www.tonerbuzz.com/blog/paper-books-vs-ebooks-statistics/#:~:text=Reading%20a%20printed%20book%20is,more%20popular%20format%20for%20readers.>
- Fortune Bussiner Insight (2022, November), *Comic Book Market*. Market Research Report. Diakses pada 24 November 2022, dari <https://www.fortunebusinessinsights.com/comic-book-market-103903>
- Goodreads (2022), *Politik Santun Dalam Kartun*. Goodreads. Diakses pada 24 November 2022, dari <https://www.goodreads.com/book/show/13498548-politik-santun-dalam-kartun>
- Goodreads (2022), *Politik Santun Dalam Kartun vol.2*. Goodreads. Diakses pada 24 November 2022, dari <https://www.goodreads.com/book/show/20869782-politik-santun-dalam-kartun-2>
- Hayes, Steven C. *"Acceptance & Commitment Therapy (ACT)"*. ContextualPsychology.org. Diakses pada 28 Februari 2023, dari <https://contextualscience.org/act>

- Healthy Gamer (2025). Diakses pada 18 Januari 2025, dari <https://www.healthygamer.gg/>
- Kemenko (2021, Maret 30), *Pemerintah Dukung E-Sports dan Industri Gaming*. kemenkopmk.go.id. Diakses pada 3 Maret 2022, dari <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>
- Kanojia, Alok (2023, Februari 3), *How I Conquered My Video Game Addiction*. Healthygamer.gg. Diakses pada 12 September 2024, dari <https://www.youtube.com/watch?v=8PYhEWK2wVA&t=113s>
- Kanojia, Alok (2023, Januari 15), *Why Video Games Are So Hard To Put Down (And How To Learn To Moderate)*. Healthygamer.gg. Diakses pada 12 September 2024, dari <https://www.youtube.com/watch?v=T8tq0xiOwKI&t=221s>
- Luker, Edward. (2022, July 1), *Are video games, screens another addiction?*. Mayo Clinic Health System. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.mayoclinichealthsystem.org/hometown-health/speaking-of-health/are-video-games-and-screens-another-addiction>
- Newzoo. (2017, Juni 1), *The Indonesian Gamer | 2017*. Newzoo Key Consumer Insight. Diakses pada 10 September 2022, dari <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017>
- Okezone. (2019, Juni 14), *Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia*. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://edukasi.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia>
- Rossa, Vania (2022, Agustus 13), *Dirut RSJ Tertua di Indonesia Akui Kasus Anak Kecanduan Gadget Terus Bertambah*. Suara.com. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.suara.com/health/2022/08/13/193345/dirut-rsj-tertua-di-indonesia-akui-kasus-anak-kecanduan-gadget-terus-bertambah>
- Singh, Shubham (2024, November 14), *How Many People Use YouTube 2025 (Active Users Stats)*. demandsage.com. Diakses pada 17 Januari 2025, dari <https://www.demandsage.com/youtube-stats/>



- Statista. (2022), *Mobile Games – Indonesia*, Statista Market Forecast. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/mobile-games/indonesia>
- Statista. (2022), *Video Games - Indonesia*, Statista Market Forecast. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/indonesia>
- Statista. Rakuten Insight. (2022), *Share of online gamers in Indonesia in 2022, by age group*, Video Gaming and Esport. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.statista.com/statistics/1117565/indonesia-age-breakdown-of-online-gamers>
- Sudrajat, Ajat. (2021, Maret 16), *Program "Setangkai" langkah Jabar cegah kecanduan game lewat gawai*. Antara. Diakses pada 22 November 2022, dari <https://www.antaraneews.com/berita/2045378/program-setangkai-langkah-jabar-cegah-kecanduan-game-lewat-gawai>
- Tamtomo.net . (2009, Februari 8), *Kartun Benny & Mice Edisi 08 Februari 2009: Ear Candle Therapy*, artikel blog Tamtomo.net edisi 8 Februari 2009. Diakses pada 17 Februari 2023, dari <http://tamtomo.blogspot.com/2009/02/kartun-benny-mice-edisi-ear-candle.html>
- Twitch. (2025), *HealthyGamer\_GG*. Diakses pada 18 Januari 2025, dari [https://www.twitch.tv/healthygamer\\_gg](https://www.twitch.tv/healthygamer_gg)
- VOI. (2022, Juli 7), *The Game Gamer Survey In Indonesia Prefers Playing Games On Smartphones*, VOI.id. Diakses pada 24 September 2022, dari [https://voi.id/en/technology/187713/survei-membuktikan-gamer-di-indonesia-lebih-memilih-bermain-gim-di-smartphone#:~:text=In%20addition%2C%20research%20also%20proves,TV\)%20platform%20of%201%25](https://voi.id/en/technology/187713/survei-membuktikan-gamer-di-indonesia-lebih-memilih-bermain-gim-di-smartphone#:~:text=In%20addition%2C%20research%20also%20proves,TV)%20platform%20of%201%25).
- WHO. (2022, Februari), *ICD-11 (version :02/2022)*, WHO International. Diakses pada 10 September 2022, dari <https://icd.who.int>
- WHO. (2020, Oktober 22), *Addictive behaviours: Gaming disorder*, WHO International. Diakses pada 10 September 2022, dari



<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Wikipedia. (2025, Januari 5), *Alok Kanojia*, Wikipedia. Diakses pada 18 Januari 2025, dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Alok\\_Kanojia](https://en.wikipedia.org/wiki/Alok_Kanojia)

Wikipedia. (2022, September 5), *ICD-11*, Wikipedia. Diakses pada 11 September 2022, dari <https://en.wikipedia.org/wiki/ICD-11>

Wikipedia. (2022, November 5), *Prefrontal Cortex*, Wikipedia. Diakses pada 22 September 2022. Dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Prefrontal\\_cortex](https://en.wikipedia.org/wiki/Prefrontal_cortex)

Wikipedia. (2022, September 8), *Video game addiction*, Wikipedia. Diakses pada 10 September 2022, dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_addiction](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction)

Wikipedia. (2022, Oktober 13), *Comics*, Wikipedia. Diakses pada 13 Oktober 2022, dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Comics>

Youtube. (2025), *@HealthyGamerGG*. Diakses pada 18 Januari 2025, dari <https://www.youtube.com/@HealthyGamerGG>

Zastrow, Mark. (2017), *Is video game addiction really an addiction?*, pnas.org. Diakses pada 21 Februari 2023, dari <https://www.pnas.org/doi/full/10.1073/pnas.1705077114>