

**PERANCANGAN KOMIK BERKISAH PENGARUH
ADIKSI GAME DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI**



PERANCANGAN

Oleh:

Stevan Lucky

NIM: 1812508024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN KOMIK BERKISAH PENGARUH
ADIKSI GAME DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI**



PERANCANGAN

Oleh:

Stevan Lucky

NIM: 1812508024


Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK BERKISAH PENGARUH ADIKSI GAME DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI diajukan oleh Stevan Lucky, NIM 1812508024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2025, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


FX. Widyatmoko S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Pembimbing II/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

Cognate/Anggota


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.


NIP. 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn

NIP. 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN 0029017304


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK BERKISAH PENGARUH ADIKSI GAME DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.



Yogyakarta, 15 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Stevan Lucky', is written over the printed name.

Stevan Lucky

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Stevan Lucky
NIM : 1812508024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini penulis memberikan karya Tugas Akhir penulis yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK BERKISAH PENGARUH ADIKSI GAME DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada penulis. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 15 Januari 2025



Stevan Lucky

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmatnya dalam proses penulisan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK BERKISAH PENGARUH ADIKSI GAME DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI**, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan mengikuti ketentuan yang berlaku.

Tugas Akhir ini merupakan kulminasi dari proses pendidikan yang ditempuh di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut seni Indonesia, dari tahun 2018, disusun sedemikian rupa sebagai salah satu syarat untuk lulus dan memperoleh gelar sarjana dari program studi tersebut.

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pemain game Indonesia terhadap bahaya Adiksi Game lewat empati pembacanya menggunakan komik, sebagai respon terhadap tren peningkatan jumlah pemain game di Indonesia yang meningkat dengan pesat.

Penulis mohon maaf atas segala bentuk ketidaksempurnaan perancangan ini. Terlepas dari segala kekurangannya, perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembacanya.

Yogyakarta, 15 Januari 2025



Stevan Lucky

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan ini tidak lepas bantuan dan dampingan berbagai pihak. Setiap uluran tangan amatlah berarti dalam proses penyelesaian perancangan ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya dalam perancangan ini kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, di mana hanya dengan rahmat dan kehendaknya perancangan ini dapat diselesaikan
2. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
4. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
5. F. Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
6. FX. Widyatmoko S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas waktu, bimbingan, arahan, serta kesabaran selama proses pengerjaan Tugas Akhir
7. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas waktu, bimbingan, arahan, dan inspirasi selama proses pengerjaan Tugas Akhir
8. Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Cognate sidang atas waktu, bimbingan, dan arahan dalam proses revisi Tugas Akhir.
9. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali.
10. Segenap jajaran staff dan pengajar prodi DKV ISI Yogyakarta.
11. Keluarga yang telah mendampingi dan mendukung dalam proses perkuliahan.
12. Qisty sebagai sahabat dan teman seperjuangan dalam menghadapi tugas akhir masing-masing, atas dampingan dan motivasi selama proses pengerjaan Tugas Akhir
13. Rama, Ray, Han, dan Nouzhan; teman-teman dari grup 'Kanehitsuyogumi' atas motivasi dan bantuan krusial selama proses pengerjaan tugas akhir,

14. Teman-teman dari tim kompetitif game SQUAD, 'Running in Japanese' (RIJ) yang telah mendampingi selama proses pengerjaan Tugas Akhir, dan juga sebagai sumber inspirasi cerita dalam perancangan.
15. Teman-teman dari grup 'Ahegao' atas dorongan motivasi untuk menyelesaikan perancangan.
16. Rahman Arif, Kacong, Fajar, Daniar, Yudha, Han alim dan teman-teman DKV' 18 lainnya atas kesediannya untuk saling bantu dalam mengejar kelulusan di semester ini
17. Segenap angkatan DKV'18 'Prau Layar'
18. Ibu Magdalena dan Bapak Mukhtar atas bantuannya untuk menampung penulis di rumah mereka selama proses penyelesaian Tugas Akhir

Serrta pihak-pihak lainnya yang tidak bisa disebut satu per satu,

Terima kasih.



Yogyakarta, 15 Januari 2025

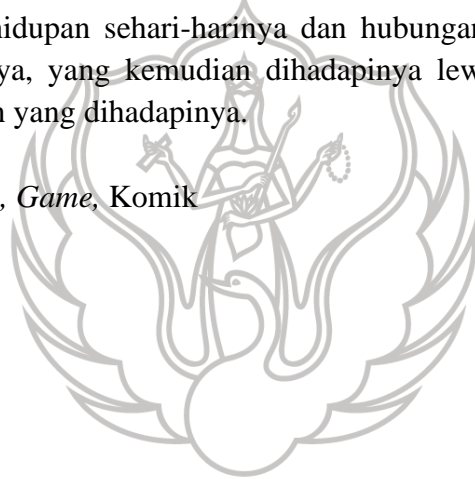
A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Stevan Lucky', written in a cursive style.

Stevan Lucky

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya industri *video game* di Indonesia, semakin banyak orang Indonesia yang beresiko menderita adiksi *game*. Mayoritas pemain *game* di Indonesia merupakan generasi muda sehingga diperlukan bentuk usaha untuk meningkatkan kesadaran kepada bahaya adiksi *game* untuk mengurangi resiko tersebut. Komik memiliki kekuatan simbolisasi yang dapat membuat pembacanya seakan-akan berada di dalam cerita komik tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan komik berkisah pengaruh adiksi *game* di mana audien memiliki kesempatan untuk menempati posisi seseorang yang sedang mengalami adiksi *game*, meningkatkan kesadaran mereka pada isu adiksi *game* lewat empati mereka kepada tokoh tersebut. Pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan metode studi literatur tentang adiksi *game* dan studi visual komik, dengan metode analisa data SWOT. Hasilnya adalah komik berjudul Diari Adi'ksi. Komik ini menceritakan kisah Adi, di mana adiksi *game* secara negatif mempengaruhi kehidupan sehari-harinya dan hubungannya dengan orang-orang terdekat disekitarnya, yang kemudian dihadapinya lewat pemahaman pada diri sendiri dan masalah yang dihadapinya.

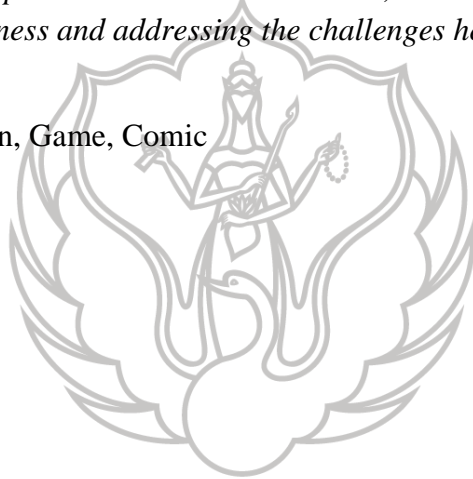
Kata Kunci: Adiksi, *Game*, Komik



ABSTRACT

*As the video game industry in Indonesia continues to grow, more Indonesians are at risk of suffering from gaming addiction. The majority of gamers in Indonesia are young people, making it necessary to implement efforts to raise awareness of the dangers of gaming addiction to reduce such risk. Comics have the power of symbolism, allowing readers to feel as though they are immersed in the story. This design aims to create a comic that narrates the impact of gaming addiction, where the audience has the opportunity to take the perspective of someone experiencing gaming addiction, increasing their awareness of the issue through empathy for the character. Data collection for this design employs literature studies on gaming addiction and studies on comic visuals, analysed using the SWOT method. The result is a comic titled *Diari Adi'ksi (Adi'ksi's Diary)*. This comic tells the story of Adi, whose gaming addiction negatively impacts his daily life and relationships with those closest to him, which he eventually confronts through self-awareness and addressing the challenges he faces.*

Keyword: Addiction, Game, Comic



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan	3
1. Bagi Pemain <i>Game</i> Indonesia	3
2. Bagi Masyarakat.....	4
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	4
4. Bagi Institusi	4
F. Definisi Operasional.....	5
1. Adiksi <i>Game</i>	5
2. Komik.....	5
G. Metode Perancangan	5
1. Pengumpulan Data	6
2. Analisa Data	6
3. Kajian Pustaka.....	6
H. Skema Metode Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA DATA	9
A. Adiksi <i>Game</i>	9
1. Pengertian Adiksi <i>Game</i>	9
2. Penyebab Adiksi <i>Game</i>	11

3. Masalah Adiksi <i>Game</i> di Indonesia	15
4. Bentuk Upaya Pemerintah pada Masalah Adiksi <i>Game</i> di Indonesia	16
5. Tinjauan Pustaka Masalah ' <i>Denial</i> ' dalam Kasus Adiksi.....	18
6. Tinjauan Pustaka Metode ' <i>ACT</i> ' sebagai Solusi dalam Penaanganan Adiksi <i>Game</i>	18
7. Tinjauan Media ' <i>HealthyGamerGG</i> ' sebagai Contoh Media dengan Tujuan Sejenis	19
B. Komik.....	26
1. Definisi Komik.....	26
2. Elemen-Elemen Komik.....	26
3. Tinjauan Mengenai Fungsi dan Peran Komik dalam Kehidupan Sosial	33
C. Referensi Pustaka Tugas Akhir Sejenis	35
1. Pustaka Tugas Akhir Sejenis.....	35
2. Kesimpulan	38
D. Analisa Data	39
1. Analisa SWOT.....	39
2. Hasil Analisa	40
3. Kesimpulan	41
BAB III KONSEP PERANCANGAN	42
A. Tujuan Kreatif	42
B. Strategi Kreatif.....	42
1. Target Audien.....	42
2. Ukuran dan Bentuk Komik	43
3. Ide Cerita Komik.....	43
4. Dinamika Pesan dalam Komik.....	44
5. Gaya Komik	45
C. Konsep Kreatif	55
1. Judul dan Premis Komik	55
2. Tokoh	55
3. <i>Storyline</i>	67

D. Konsep Media Pendukung	70
1. Konsep Poster dan Cover Komik	70
2. Totebag	72
3. Sticker	72
4. Media Visual Pendukung	73
BAB IV PROSES PERANCANGAN	74
A. Studi Visual	74
1. Adi	74
2. Eva	76
3. <i>Full Body</i> Adi dan Eva	78
4. Bob	79
5. Ayah Adi	80
6. Skala Ukuran Karakter	81
B. Skrip Panel dan Dialog Komik	81
C. Thumbnail / Sketsa	108
D. Cover Muka Komik	112
E. Hasil Akhir Komik	113
F. Media Pendukung	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
DAFTAR LAMAN	134
LAMPIRAN	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Twitch HealthyGamerGG.....	21
Gambar 2.2 Halaman Youtube HealthyGamerGG	23
Gambar 2.3 Contoh penggunaan visual <i>anime</i> unggahan Instagram HealthyGamerGG	23
Gambar 2.4 Contoh penggunaan <i>meme</i> dalam unggahan X HealthyGamerGG	23
Gambar 2.5 Contoh Panel dan Parit.....	27
Gambar 2.6 Contoh Balon Kata.....	30
Gambar 2.7 Contoh <i>Sound Lettering</i>	30
Gambar 2.8 Contoh <i>Splash Page</i>	31
Gambar 2.9 Contoh Gambar Gerak	32
Gambar 2.10 Contoh <i>Symbolia</i> Komik.....	32
Gambar 2.11 Muhammad Mice Misrad, <i>Politik Santun dalam Kartun</i>	34
Gambar 2.12 Fatsari Hayina Lutfia, <i>Curhatan Fangirls</i>	35
Gambar 2.13 Dyah Ayu Wulandari, <i>Komik Terbang</i>	36
Gambar 3.1 Nagata Kabi, <i>My Lesbian Experience with Loneliness</i>	46
Gambar 3.2 Nagata Kabi, <i>My Lesbian Experience with Loneliness</i>	46
Gambar 3.3 Scoot Mcloud, <i>Understanding Comic</i>	47
Gambar 3.4 Scoot Mcloud, <i>Understanding Comic</i>	48
Gambar 3.5 Crymelt, <i>Two Time / Animation Meme</i>	49
Gambar 3.6 Arthyleric, <i>Baka Hunter</i>	49
Gambar 3.7 Tan Jiu, <i>Starting from Your Name</i>	50
Gambar 3.8 Tetsukazu, <i>What Do You Call This Trash</i>	50
Gambar 3.9 Contoh <i>Color Palette Greyscale</i>	51
Gambar 3.10 Contoh Font <i>Anime Ace</i>	52
Gambar 3.11 Contoh Layout Komik.....	52
Gambar 3.12 Tenz, <i>Pro Player Valorant</i>	56
Gambar 3.13 Faker, <i>Pro Player League of Legends</i>	56
Gambar 3.14 Twistzz, <i>Pro Player Counter Strike</i>	56
Gambar 3.15 Referensi karakter berkacamata dengan rambut berantakan.....	57
Gambar 3.15 Contoh baju rumahan	57

Gambar 3.16 Contoh baju umahan	57
Gambar 3.17 Contoh Baju Tentara Rhodesia	58
Gambar 3.18 Contoh Baju Tentara Rhodesia	58
Gambar 3.19 Contoh Baju Tentara Rhodesia	58
Gambar 3.20 Contoh Baju Tentara Perang Vietnam	58
Gambar 3.21 Contoh Baju Tentara Perang Vietnam	58
Gambar 3.22 Referensi Visual Tokoh Eva	60
Gambar 3.23 Referensi Visual Tokoh Eva	60
Gambar 3.24 Contoh Baju Pergi <i>Casual</i> Gaya Jepang	61
Gambar 3.25 Contoh Baju Pergi <i>Casual</i> Gaya Jepang	61
Gambar 3.26 Contoh Baju Pergi <i>Casual</i> Gaya Barat.....	62
Gambar 3.27 Contoh Baju Pergi <i>Casual</i> Gaya Barat.....	62
Gambar 3.28 Contoh Pemain Game Akut	63
Gambar 3.29 Contoh Baju Kaus Kutang.....	63
Gambar 3.30 Referensi Kamar Berantakan	64
Gambar 3.31 4chan Battle Station	64
Gambar 3.32 Contoh Prajurit <i>Juggernaut</i>	65
Gambar 3.33 Contoh Prajurit <i>Juggernaut</i>	65
Gambar 3.34 Robert Minoru, <i>Marvel's Runaways</i>	66
Gambar 3.35 Contoh Baju Bapak-Bapak.....	67
Gambar 3.36 Cover Komik <i>Blame!</i>	70
Gambar 3.37 Poster <i>FLCL</i>	71
Gambar 3.38 Art Cover <i>Fables</i>	71
Gambar 3.39 Contoh Totebag.....	72
Gambar 4.1 Sketsa model rambut dan racamata Adi.....	74
Gambar 4.2 Sketsa model baju Adi.....	75
Gambar 4.3 Sketsa penampilan karakter <i>game</i> Adi	75
Gambar 4.4 Sketsa final Adi	76
Gambar 4.5 Sketsa model rambut Eva.....	77
Gambar 4.6 Sketsa model baju Eva	77
Gambar 4.7 Sketsa final Eva.....	78
Gambar 4.8 Adi dan Eva <i>Full Body</i>	78

Gambar 4.9 Sketsa final Bob	79
Gambar 4.10 Sketsa penampilan karakter <i>game</i> Bob	80
Gambar 4.11 Sketsa Final Ayah Adi.....	80
Gambar 4.12 Skala Ukuran Karakter	81
Gambar 4.13 Thumbnail / Sketsa Halaman 1-16.....	108
Gambar 4.14 Thumbnail / Sketsa Halaman 17-32.....	109
Gambar 4.15 Thumbnail / Sketsa Halaman 33-48.....	110
Gambar 4.16 Thumbnail / Sketsa Halaman 49-52.....	111
Gambar 4.17 Cover Muka Komik Diari Adi'ksi	112
Gambar 4.18 Komik Diari Adi'ksi Halaman 1	113
Gambar 4.19 Komik Diari Adi'ksi Halaman 2	113
Gambar 4.20 Komik Diari Adi'ksi Halaman 3	113
Gambar 4.21 Komik Diari Adi'ksi Halaman 4	113
Gambar 4.22 Komik Diari Adi'ksi Halaman 5	114
Gambar 4.23 Komik Diari Adi'ksi Halaman 6.....	114
Gambar 4.24 Komik Diari Adi'ksi Halaman 7	114
Gambar 4.25 Komik Diari Adi'ksi Halaman 8.....	114
Gambar 4.26 Komik Diari Adi'ksi Halaman 9	115
Gambar 4.27 Komik Diari Adi'ksi Halaman 10.....	115
Gambar 4.28 Komik Diari Adi'ksi Halaman 11	115
Gambar 4.29 Komik Diari Adi'ksi Halaman 12	115
Gambar 4.30 Komik Diari Adi'ksi Halaman 13	116
Gambar 4.31 Komik Diari Adi'ksi Halaman 14	116
Gambar 4.32 Komik Diari Adi'ksi Halaman 15	116
Gambar 4.33 Komik Diari Adi'ksi Halaman 16.....	116
Gambar 4.34 Komik Diari Adi'ksi Halaman 17	117
Gambar 4.35 Komik Diari Adi'ksi Halaman 18	117
Gambar 4.36 Komik Diari Adi'ksi Halaman 19	117
Gambar 4.37 Komik Diari Adi'ksi Halaman 20	117
Gambar 4.38 Komik Diari Adi'ksi Halaman 21	118
Gambar 4.39 Komik Diari Adi'ksi Halaman 22	118
Gambar 4.40 Komik Diari Adi'ksi Halaman 23	118

Gambar 4.41 Komik Diari Adi'ksi Halaman 24	118
Gambar 4.42 Komik Diari Adi'ksi Halaman 25	119
Gambar 4.43 Komik Diari Adi'ksi Halaman 26	119
Gambar 4.44 Komik Diari Adi'ksi Halaman 27	119
Gambar 4.45 Komik Diari Adi'ksi Halaman 28	119
Gambar 4.46 Komik Diari Adi'ksi Halaman 29	120
Gambar 4.47 Komik Diari Adi'ksi Halaman 30	120
Gambar 4.48 Komik Diari Adi'ksi Halaman 31	120
Gambar 4.49 Komik Diari Adi'ksi Halaman 32	120
Gambar 4.50 Komik Diari Adi'ksi Halaman 33	121
Gambar 4.51 Komik Diari Adi'ksi Halaman 34	121
Gambar 4.52 Komik Diari Adi'ksi Halaman 35	121
Gambar 4.53 Komik Diari Adi'ksi Halaman 36	121
Gambar 4.54 Komik Diari Adi'ksi Halaman 27	122
Gambar 4.55 Komik Diari Adi'ksi Halaman 38	122
Gambar 4.56 Komik Diari Adi'ksi Halaman 39	122
Gambar 4.57 Komik Diari Adi'ksi Halaman 40	122
Gambar 4.58 Komik Diari Adi'ksi Halaman 41	123
Gambar 4.59 Komik Diari Adi'ksi Halaman 42	123
Gambar 4.60 Komik Diari Adi'ksi Halaman 43	123
Gambar 4.61 Komik Diari Adi'ksi Halaman 44	123
Gambar 4.62 Komik Diari Adi'ksi Halaman 45	124
Gambar 4.63 Komik Diari Adi'ksi Halaman 46	124
Gambar 4.64 Komik Diari Adi'ksi Halaman 47	124
Gambar 4.65 Komik Diari Adi'ksi Halaman 48	124
Gambar 4.66 Komik Diari Adi'ksi Halaman 49	125
Gambar 4.67 Komik Diari Adi'ksi Halaman 50	125
Gambar 4.68 Komik Diari Adi'ksi Halaman 51	125
Gambar 4.69 Komik Diari Adi'ksi Halaman 52	125
Gambar 4.70 Poster Komik Diari Adi'ksi.....	126
Gambar 4.71 Totebag Diari Adi'ksi	127
Gambar 4.72 Sticker <i>Chibi</i> Adi dan Eva.....	127

Gambar 4.73 Media Visualisasi Konsep..... 128
Gambar 4.74 Media Visualisasi Konsep..... 128



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri *Video game* merupakan industri besar yang sedang berkembang dengan sangat cepat saat ini, dengan nilai pasar global sebesar \$208.60 Miliar USD pada tahun 2022. Jumlah tersebut lebih besar dari gabungan nilai industri musik dan film sekaligus. Di Indonesia sendiri, jumlah pemain *game* di Indonesia diperkirakan akan mencapai 126.4 juta orang pada tahun 2027 (*Statista*, 2022), peningkatan 3 kali lipat dibanding hanya 40 juta orang saja pada tahun 2017 (*Newzoo*, 2017).

Sayang, disamping efek positif dari berkembangnya nilai ekonomi, dengan semakin banyaknya orang Indonesia yang bermain *game*, akan semakin banyak populasi Indonesia beresiko dapat menderita adiksi *game*.

ICD-11 (*11th International Classification of Disease* atau Klasifikasi Penyakit Internasional revisi ke-11 yang diterbitkan oleh WHO pada tahun 2019), menyebutkan kriteria utama diagnosis adiksi *game* adalah; 1. kurangnya kontrol diri dalam aktivitas bermain *game* (durasi, frekuensi, kapan mulai atau berhenti, dan secara konteks), 2. peningkatan prioritas bermain *game* yang jauh lebih diutamakan dari minat hidup dan aktivitas sehari-hari lainnya, dan 3. perlanjutan atau peningkatan aktivitas bermain *game* meskipun segala konsekuensi negatif yang ada. Hal di atas dapat menyebabkan penderitaan atau gangguan signifikan pada kesehatan mental dan fisik pribadi, produktivitas, kualitas hidup, serta hubungan keluarga / teman, juga kesempatan berkarir.

Sebesar 69% pemain *game* di Indonesia adalah generasi muda antara umur 16 sampai 34 tahun (*Rakuten Insight*, 2022), merupakan generasi produktif dan calon penerus bangsa, penting untuk dilindungi dari bahaya seperti adiksi *game* yang dapat mengganggu masa depan mereka. Dengan peningkatan pesat jumlah

pemain *game* Indonesia dari tahun ke tahun, semakin banyak jumlah generasi ini yang beresiko menderita adiksi *game*.

Salah satu cara untuk menjaga generasi muda Indonesia dari risiko adiksi *game* ini kemudian adalah dengan meningkatkan kesadaran pada bahaya adiksi *game* pada pemain *game* di Indonesia. ‘Perancangan Komik Berkisah Pengaruh Adiksi *Game* Dalam Kehidupan Sehari-Hari’ berupaya meningkatkan kesadaran pemain *game* di Indonesia pada bahaya adiksi *game*, dengan komik sebagai medianya.

Komik dipilih sebagai objek perancangan karena keistimewaannya sebagai media komunikasi visual. Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comic* (1993), Scott McCloud menyatakan bahwa lewat kekuatan simbolisasi dari unsur visual komik, audien seringkali menemukan diri mereka ‘berada’ di dalam cerita yang sedang diceritakan komik tersebut. Komik merupakan media yang imersif. Karena kekuatan simbolisasi, audien dapat menempatkan diri mereka dalam posisi tokoh dan seakan-akan dapat merasakan sendiri cerita yang dialami oleh sang tokoh yang sedang berlangsung di dalam komik tersebut.

Perancangan ini nantinya akan menghasilkan komik yang memuat narasi atau kisah mengenai penderitaan akibat pengaruh adiksi *game* dalam kehidupan sehari-hari untuk memicu empati pembacanya. Berbeda dengan pendekatan dengan tujuan serupa lainnya yang biasanya hanya sekedar ‘menakuti-nakuti’ audiennya dengan fakta dan data untuk meningkatkan kesadaran, perancangan ini bertujuan untuk menjadi media dengan cerita yang dapat menemukan hubungan langsung dengan hati audiennya.

Memanfaatkan keistimewaan komik sebagai media seperti yang telah ditunjukkan Scott McCloud, diharapkan hasil perancangan komik dapat menghantarkan narasi atau kisah mengenai efek buruk adiksi *game* dengan baik kepada audien dan menjamin meningkatnya kesadaran audien pada risiko adiksi *game* dengan memberikan kesempatan kepada audien untuk menempati posisi seseorang yang menderita adiksi bermain *game* dalam setelah membaca komik hasil perancangan tersebut.

Perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan nilai *novelty* pada bidang desain komunikasi visual dengan menjadi inspirasi bagi perancangan sejenis dengan tujuan serupa yang ingin turut menggunakan narasi sebagai bentuk pendekatan alternatif dalam mempengaruhi audien.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang dapat meningkatkan kesadaran pemain *game* Indonesia akan bahaya adiksi bermain *game*?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang komik berkisah pengaruh adiksi *game* dalam kehidupan sehari-hari, dalam upaya meningkatkan kesadaran pemain *game* Indonesia akan bahaya adiksi bermain *game*. Hal ini dilakukan karena mayoritas pemain *game* Indonesia yang merupakan generasi muda Indonesia yang perlu dilindungi dari resiko adiksi bermain *game*.

D. Batasan Masalah

Perancangan akan terbatas pada perancangan media dalam bentuk seni gambar sekuensial, atau lebih singkatnya komik, sebagai media visual cetak dua dimensi yang mendepiksikan kisah atau narasi mengenai penderitaan seorang tokoh yang mengalami gejala adiksi *game* dalam kehidupan sehari-hari tokoh tersebut.

Gejala adiksi *game* yang digunakan sebagai dasar cerita adalah gejala adiksi yang memenuhi kriteria ICD-11 (*11th International Classification of Disease* atau Klasifikasi Penyakit Internasional revisi ke-11 yang diterbitkan oleh WHO pada tahun 2019

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Pemain *Game* Indonesia

Perancangan ini diharapkan dapat membantu kalangan pemain *game* di Indonesia dapat tetap menikmati hobi mereka seraya mampu menjaga diri mereka dari bahaya adiksi.

2. Bagi Masyarakat

Peningkatan kepopuleran *game* di tengah masyarakat Indonesia merupakan fenomena baru yang terjadi dengan cepat sehingga memungkinkan terjadinya kesalahpahaman yang amat disayangkan.

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih baik terhadap persoalan adiksi *game* pada masyarakat di luar kalangan pemain *game*, yang turut membantu upaya melawan resiko dan pengaruh buruk adiksi bermain *game*. Terutama bagi orang tua yang selalu khawatir pada kebiasaan bermain *game* anak-anaknya, atau bagi pemerintah yang harus selalu siap menangani banyak tantangan sosial yang datang seiring dengan waktu, yang salah satunya adalah penambahan jumlah pemain *game* di Indonesia yang berarti semakin banyak warga negara Indonesia yang beresiko terhadap adiksi *game*.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Banyak pendekatan lain dengan tujuan serupa yang hanya sekedar menggunakan fakta untuk menakuti-nakuti audien dalam upaya untuk menyadarkan audien tersebut. Perancangan ini memilih untuk menggunakan narasi atau kisah yang sekiranya dapat menemukan hubungan dengan hati audiennya sebagai pendekatan terhadap rumusan masalah perancangan ini.

Perancangan ini dapat menjadi inspirasi bagi perancangan sejenis dalam pendekatan mereka untuk menanggapi tujuan serupa.

4. Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat menambah kepustakaan Institut Seni Indonesia, sebagai referensi ilmu desain komunikasi visual dalam bidang perancangan komik dengan tema adiksi.

F. Definisi Operasional

1. Adiksi Game

Adiksi *game* (atau gangguan pola bermain *game*) merupakan pola perilaku kebiasaan bermain *game online* maupun *offline* dengan karakteristik (ciri diagnosa utama) : 1. kurangnya kontrol diri dalam aktivitas bermain *game* (durasi, frekuensi, kapan mulai atau berhenti, dan secara konteks), 2. peningkatan prioritas bermain *game* yang jauh lebih diutamakan dari minat hidup dan aktivitas sehari-hari lainnya, dan 3. perlanjutan atau peningkatan aktivitas bermain *game* meskipun segala konsekuensi negatif yang ada. Hal di atas dapat menyebabkan penderitaan atau gangguan signifikan pada kesehatan mental dan fisik pribadi, produktivitas, kualitas hidup, serta hubungan keluarga / teman, juga kesempatan berkarir. (ICD-11, 2019)

2. Komik

- a. Susunan gambar atau gambar dan kata-kata untuk menceritakan sebuah cerita atau mendramatisir ide (Eisner, 1985).
- b. Susunan cetakan seni dan balon secara berurutan, terutama dalam buku komik (Eisner, 1996).
- c. Gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan/ bersebelahan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1995).
- d. Seni menggunakan gambar secara berurutan dan bahasa bentuk dan teknik yang menyertainya, disempurnakan selama berabad-abad (Campbell, 2007).

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Metode perancangan menggunakan metode kualitatif, dilakukan dengan pengumpulan dua jenis data yakni data primer dan data visual.

Data Primer merupakan data mengenai isu adiksi *game* sendiri. Diambil dari studi yang memuat, definisi, karakteristik diagnosa, penyebab, efeknya pada penderita, dan data lainnya yang sifatnya faktual, sebagai pilar ilmiah perancangan.

Data visual merupakan hasil dari studi visual dan referensi komik sejenis untuk menentukan bentuk pengantaran cerita, visual dan gaya gambar komik yang dirancang nantinya.

2. Analisa Data

Data yang telah didapat akan dianalisis menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Tujuannya adalah untuk mengetahui letak kekuatan dan kelemahan komik yang akan dirancang, serta kesempatan atau ancaman eksternal kepada komik hasil proses perancangan ini nanti.

3. Kajian Pustaka

a. *Understanding Comic* oleh Scott McCloud (1993)

Buku ini memberikan penjabaran panjang dan sangat lebar terhadap bentuk komik, sejarah, filosofi, pengertian, pembentukan komik, struktur, keunggulan, dan semua yang dirasa perlu untuk memahami komik, dalam bentuk komik. Sederhananya, buku ini adalah buku komik soal komik.

b. *Comics and Sequential Art* oleh Will Eisner (1985)

Buku ini merupakan kajian yang mencoba membedah komik sebagai seni gambar sekuensial secara kritis, berisi konsep fundamental mengenai bercerita lewat visual grafis, membahas detail seperti dialog,

anatomi, peletakan, dan aspek-aspek lainnya dari komik sebagai sebuah seni. Eisner menyusunnya menjadi panduan yang mudah dipahami dan diikuti pembacanya.

- c. ICD 11 (*International Classification of Diseases 11th Revision*) oleh icd.who.int, WHO International (2019)

ICD-11 adalah revisi kesebelas dari *International Classification of Diseases* (ICD) atau Klasifikasi Penyakit Internasional sebagai standar global untuk merekam informasi kesehatan dan penyebab kematian. ICD dikembangkan dan diperbaharui setiap tahun oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO).



H. Skema Metode Perancangan

