# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

E-sport, mis. olahraga elektronik, adalah olahraga yang menggunakan permainan ( Game ) sebagai bidang kompetitif. Dalam olahraga ini , tim memainkan permainan untuk tim lain dengan tingkatan mulai dari lokal , Provinsi , Nasional , dan Internasional yang dimana pemain tersebut terbagi menjadi Semi profesional dan Profesional dengan tujuan Menangkan uang dalam jumlah besar dalam bentuk hadiah dan piala juga . Esport terbgai menjadi 5 kategori , yaitu MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter), Battle Royale, Pertarungan dan card Game.E -sport saat ini sedang berkembang dari tahun ketahun karena minatnya masyarakat kepada olahraga elektoronik ini semakin banyak dan dari aneka ragam kalangan mulai mencoba minatnya.sehingga terciptanya lingkungkan yang baik dan buruk pada E – Sport tersebut.

Game adalah aktivitas yang memanfaatkan perangkat elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat se-menarik mungkin agar pemain dapat mencapai kepuasan emosional. Bermain permainan merupakan salah satu cara untuk belajar. Permainan lebih sering dimainkan oleh anak-anak, namun saat ini orang dewasa juga senang bermain permainan dan mengikuti perkembangan permainan yang ada saat ini.

Seiring dengan berkembangnya Industri E – Sport maka akan semakin tinggi peminatnya, khususnya Siswa/i dan mahasiswa/i.banyak kasus yang disebabkan oleh dampak negatif E – Sport karena terlalu berlebihan seperti pencurian , Bermain game nonstop , menghamburkan uang, menurunnya prestasi, kurangnya memanfaatkan waktu dan Jarang berolahraga.Sehingga pola hidup mereka tidak teratur dan berantakan. Dengan banyaknya kasus yang disebabkan oleh dampak negatif esport tersebut peneliti merancang Film pendek yang mengkampanyekan Pola hidup Sehat di lingkunggan E - sport kepada mahasiswa/i dan siswa/i agar lebih paham akan dampak tersebut.

Kampanye pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu. (Rogers dan Storey, 1987) mendefinisikan kampanye sebagai “serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan untuk menciptakan efek tertentu pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu” (Venus, 2004:7).

Videografi adalah media yang digunakan untuk merekam peristiwa sebagai gambar tunggal dalam bentuk suara atau video. Siapa pun dapat membuat video sesuai dengan kebutuhannya sendiri. Videografi dapat digunakan untuk instansi, perusahaan, organisasi maupun perorangan. Videografi terbagi beberapa jenis yaitu Video Komunikasi Visual , Jurnalistik, Biografi, Training , Dokumentasi Acara , Tutorial,Kampanye dan promosi.

## Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Media Kampanye yang mengedukasi Masyarakat tentang Pola Hidup *E – Sport*  yang informatif ?

## Tujuan

tujuan dari penelitian ini yaitu :

* Penelitian ini dibuat sebagai penyelesaian mata kuliah tugas terakhir
* Pembuatan campaign ditujukan untuk mengedukasi masyarakat, khususnya pelajar dan mahasiswa
* Pahamnya akan dampak buruk yang terciptakan jika Bermain berlebihan dalam bermain game

## Manfaat

1. Bagi Peneliti

* Tersadarnya peneliti akan pentingnya pola hidup sehat di lingkungan sekitar terhadap pengaruh game.

1. Bagi Masyarakat

* Mengetahui dampak Positif dan negatif dalam E -Sport
* Dapat mengontrol diri dalam ber E – Sport
* Teredukasinya Masyarakat mengenai *E – Sport* yang sehat bagaimana

## Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat agar tidak melenceng dari topik pembuatan ***Campaign*** ini sebagai berikut :

* Media Campaign yang digunakan adalah Video
* Menggunakan Format Mp4 agar dapat di publikasikan ke social media
* Tema dari perancangan campaign bersifat tematik
* Perancangan Video ini berfokus untuk mengedukasi masyarakat tentang *bagaimanakah Lingkungan E-sport yang sehat itu ?*
* Durasi pembuatan video ini adalah 10 Menit
* Campaign Dipublikasikan sesuai dengan Target Perancangan
* Target Pasar Perancangan Meliputi :
* Demografis
* Masyarakat dengan usia 16 tahun – 23 tahun
* Berpendidikan mulai SMA/K – Mahasiswa
* Geografis
* Indonesia
* Psikografis
* Masyarakat Indonesia yang suka bermain game
* Mempunyai Ekonomi Sedakng ke Atas
* Mempunyai *Gadget* atau *Device* Pribadi
* *E – Sport Anthusiast*
* Behaviour
* Masyarakat Indonesia yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain game dengan durasi 1 – 6 jam / hari atau lebih.
* Masyarakat Indonesia yang gemar memainkan Game Bersama teman – temannya.

## Metode

## Tempat dan Waktu Penelitian

* + 1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian mengikuti tema perancangan

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kegiatan | Tahun 2023 | | | | | |
| Bulan | | | | | |
| Januari | Febuari | Maret | April | Mei | Juni |
| Survei Kuisioner |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |
| Pra Produksi |  |  |  |  |  |  |
| Produksi |  |  |  |  |  |  |
| Pasca Produksi |  |  |  |  |  |  |
| Publikasi |  |  |  |  |  |  |

Tabel 1.1 Tabel Waktu Penelitian

## Bahan dan Alat Penelitian

Bahan dan Alat penelitian yang digunakan Dalam melakukan penelitian Film Pendek adalah sebagai berikut :

A.Perangkat Keras

* Laptop dengan Spesifikasi INTEL CORE I7-12700H , RAM 16,VGA NVDIA GEFORCE RTX 3060 6GB, PENYIMPANAN INTERNAL SSD 512GB.
* Mouse
* Headset
* Hardisk
* Kamera Sony A6400
* Memorycard microSDHC UHS-I Lexa 32 GB
* Realme 8 Pro
* Led Portable

B. Perangkat Lunak

* Adobe Photoshop CC 2020
* Adobe Audition CC 2020
* Adobe Premiere CC 2020
* CapCut PC

## Pengumpulan Data dan Informasi

**1.6.3.1 Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, perorangan, kelompok dan organisasi. Data primer diperoleh dari:

**1. Metode Wawancara**

Pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara menanyakan kepada Ahli psikologi mengenai Permasalahan yang diangkat.

**1.6.3.2 Data Sekunder**

**1. Internet**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari di website dan artikel online. Data yang dikumpul dari internet digunakan sebagai data pelengkap informasi yang berkaitan dengan cerita dalam pembuatan buku fotografi.

* + 1. **Studi Pustaka**

Studi kepustakaan berhubungan dengan kajian teoritis serta referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada sebuah situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Metode ini adalah cara mengkaji informasi melalui media cetak seperti koran, buku, majalah, dan jurnal (Sugiyono, 2016:291).

**3. Skala Likert**

Menurut Sugiyono (2018:152) skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan

* + 1. **Metode kuesioner**

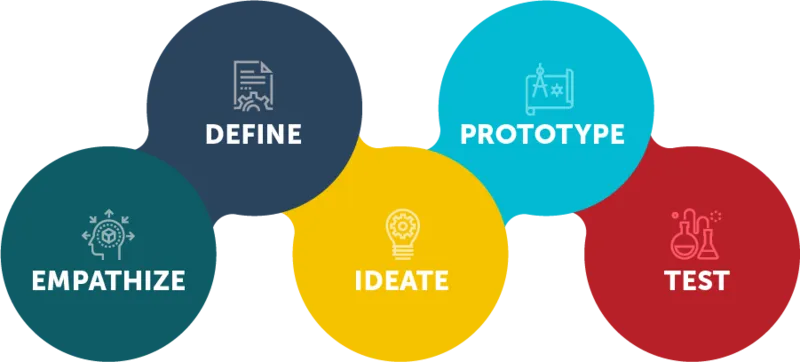
kuesioner adalah sebuah sarana dalam pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang sebenarnya tentang suatu keadaan (Kasnodihardjo, 1993), Kuesioner memiliki peran yang penting karena di dalamnya terdapat semua tujuan dari survei atau penelitian. Selain itu, survei harus mencakup tiga hal yaitu mudah ditanyakan, mudah dijawab, dan mudah digunakan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada beberapa orang yang diberi pertanyaan untuk dijawab kemudian dikumpulkan sebagai data.

## Analisis Data

Metode analisa yang akan digunakan adalah analisa Deskriptif kualitatif . Dengan metode analisa Deskriptif , Peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai kejadian ,fenomena atau keadaan sosial yang terjadi di sekitar.Setelah hasil analisis data diperoleh, maka selanjutnya melakukan perancangan pada Film Pendek.Perancangan ini berfokus tentang dampak buruk yang ditimbulkan dalam E-sport­ jika melewati batas wajaryang didapat.

## Prosedur

Dalam Perancangannya , penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking ,* yang berfokus untuk menyelesaikan sebuah masalah yang ada kemudian memberikan solusi untuk memecahkan masalah serta solusi dari permasalahan tersebut.Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (d.school) dalam tahapan *Design Thinking* terdapat 5 tahapan yaitu :

**

Gambar 1.1 Diagram *Design Thinking,* (Sumber : Medium | 5 Tahap Design Thinking menurut Stanford |by Murni Telaumbanua | diakses pada 24 Agustus 2023 )

**a.Emphatize**

tahap ini dilakukan pendekatan terhadap target. Dan dapat mengetahui apa sebenarnya yang diinginkan oleh target. Hal ini dapat dilakukan terjun langsung ke lapangan bertemu dengan mereka melakukan wawancara dan dapat juga menggunakan kuesioner.

**b.Define**

Informasi yang didapat dari *Empethize*, dianalisis dan disintensis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* ini akan sangat membantu untuk menyelesaikan masalah karena telah dilakukan penetapan masalah.

**c.Ideate**

Tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide dari permasalahan inti yang telah ditetapkan pada tahap define, Untuk tahap akhir ialah penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang akan terjadi.

**d.Prototype**

Pada tahap ini akan dihasilkan sejumlah versi dari beberapa desain yang telah dibuat sehingga dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototype ini dapat diuji ke beberapa orang lain agar mendapat melakukan perbaikan sehingga menghasilkan prototype yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dari target.

**e.Testing**

Dilakukannya pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada target dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunanya.

## Sistematika Penulisan

**BAB I :** Pendahuluan

Pada BAB I ini berisikan tentang Latar Belakang terjadinya penelitian , Perumusan Masalah yang terjadi , Tujuan dan Manfaat yang terjadi dari penelitian dijabarkan dalam Bab ini.

**BAB II :** Tinjauan Pustaka

Pada BAB II Berisikan Analisa mengenai Jurnal terdahulu yang serupa dengan penelitian penulis. Dan juga membahas Tinjauan Pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan penelitian penulis.

**BAB II :** Analisis masalah dan Perancangan

Pada BAB III ini membahas mengenai Analisis Masalah dan Pemecahan Masalah. Konsep Perancangan dan Proses Peraancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini.