

# Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja di Indonesia

*by Caroline Blessica, Miki Tjandra, Elizabeth Wianto*

---

**Submission date:** 21-Apr-2025 05:51AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2651543463

**File name:** Perancangan\_Animasi\_Edukasi.pdf (375.56K)

**Word count:** 1420

**Character count:** 9574

# Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena *Internet Gaming Disorder (IGD)* pada Remaja di Indonesia

Caroline Blessica<sup>1</sup>, Miki Tjandra<sup>2</sup>, Elizabeth Wianto<sup>3</sup>

Universitas Kristen Maranatha

1964007@art.maranatha.edu<sup>1</sup>,

miki.tjandra@art.maranatha.edu<sup>2</sup>,

elizabeth.wianto@art.maranantha.edu<sup>3</sup>

---

## Pendahuluan

Bermain *game* dengan menggunakan *internet* memberikan pemainnya aspek kesenangan yang diikuti oleh keberadaan tantangan untuk menambah kepuasan kepada pemainnya, membantu menghilangkan stress dengan merelaksasi saraf yang tegang setelah beraktivitas berat, dan mengisi waktu luang sembari menyegarkan kepala (Sofia & Prianto, 2015). Tetapi jika remaja bermain *game online* dalam intensitas yang lama dapat memberikan risiko yang membahayakan yaitu kecanduan *game online*. *Game online* yang memiliki sifat *seductive* atau menggairahkan bagi pemainnya, menyebabkan pemainnya mendapatkan gairah untuk terus bermain selama berjam-jam sehingga menimbulkan adiksi (Fitri dkk., 2018).

*Internet gaming disorder (IGD)* merupakan gangguan yang disebabkan oleh kecanduan *game online* maupun offline, *game* digital maupun video *game*. Gangguan ini resmi dimasukkan ke dalam gangguan mental/jiwa dalam laporan International Classification of Diseases

edisi ke-11 (ICD-11) oleh *World Health Organization* (WHO) pada 18 Juni 2018. Walaupun IGD-11 mempunyai dokumen sebelumnya yaitu IGD-10, WHO membuat revisi berdasarkan kasus yang terjadi di masa sekarang, yaitu tindakan kriminal akibat *game* pada remaja maupun dewasa (Jaya, 2018). *Internet gaming disorder* memberikan dampak pada perilaku psikopatologis secara negatif seperti penurunan fungsi otak dan memori, depresi, kecemasan, paranoid, insomnia dan *interpersonal sensitivity* maupun masalah sosial (Anggarani, 2015).

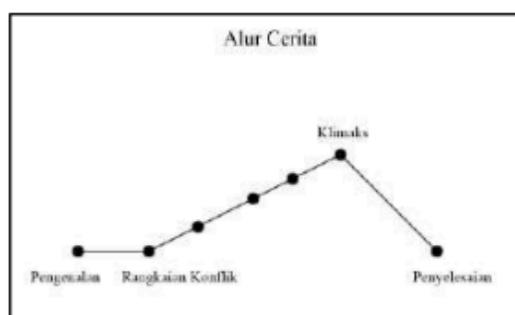
Disaat pandemi Covid-19, masyarakat menjadikan *game* sebagai salah satu sumber hiburan atau kesenangan. Banyaknya pemain *game* didukung juga dengan banyaknya perilisan *game online* baik dalam *platform* seluler ataupun *PC based*. Survei di Indonesia memberikan data bahwa sebesar 46% dari 272 juta masyarakat mulai beralih kepada *game online* seluler, dengan kebanyakan pemain merupakan remaja pria dengan 55% dari total pemain. Terlebih lagi dikatakan bahwa 1 dari 10 remaja terdiagnosa mengalami *gaming addiction* (Rahma, 2022).

## **Pembahasan**

Untuk menanggapi permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah media visual dalam bentuk animasi edukasi yang dapat menyebarkan informasi secara menarik dan persuasif. Animasi yang dibuat bertujuan untuk mengedukasi remaja dalam bentuk *soft-selling* atau secara tidak langsung sehingga tidak menimbulkan pemaksaan dalam pemaparannya. Animasi yang dibuat akan memiliki alur cerita dan dilengkapi dengan adanya

informasi tambahan pada akhir cerita dengan narasi tertulis serta *voice-over*.

Animasi edukasi ini dibuat dalam bentuk 2 dimensi atau 2D, dengan metode pembuatan secara *frame-by-frame*. Dasar pemilihan alur bercerita sebagai salah satu cara pemaparan materi dan tidak langsung dikarenakan remaja merupakan usia yang sulit untuk diberikan sosialisasi secara terbuka, sehingga dibuat animasi seperti *short film* yang memiliki jalan cerita yang relevan bagi kalangan remaja 15-21 tahun. Pada animasi ini tidak akan ada dialog antar karakter atau tergolong *silent movie*, suara yang ada hanyalah penambah untuk menggambarkan suasana dalam cerita. *Silent movie* memberikan kesan kesederhanaan namun membawa kesan emosional, walaupun tidak adanya dialog pada cerita.



**Gambar 1.** Alur cerita

*Setting* waktu pada cerita animasi ini diambil saat karakter utama sedang berada di bangku SMA. Pada pengenalan akan menceritakan karakter utama yang mempunyai mimpi untuk menjadi ilmuwan kelautan seperti ayahnya yang sudah tidak ada, untuk mencapai mimpi tersebut karakter utama bertekad untuk memasuki salah satu perguruan tinggi yang memiliki jurusan ilmu kelautan tersebut. Namun pada suatu hari karakter

utama diajak bermain *game* oleh salah satu temannya, pada awalnya dia menolak tetapi setelah melihat mereka asik bermain, dia ikut bermain karena tidak ingin merasa tertinggal. Rangkaian konflik terjadi saat karakter utama yang berawal dari main untuk bersenang-senang sesaat sampai akhirnya bermain *game online* mengganggu belajar, pergeseran prioritas, nilai di sekolah menjadi turun karena tidak tertarik hal lain selain *game*. Klimaks terjadi saat karakter utama gagal dalam ujian masuk universitas tersebut.



**Gambar 2.** Teks Lost untuk judul animasi

Sumber: Tim Penulis

Judul yang dipakai dalam animasi ini adalah Lost (gambar 2). Berasal dari bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia “Lost” memiliki beberapa makna. Pertama, “Lost” dalam arti kekalahan, menggambarkan karakter utama yang kalah dalam melawan kecanduan *game online*. Kedua, “Lost” dalam arti tersesat, menggambarkan karakter utama yang kehilangan arah atau tujuan yang dia tetapkan dalam mengejar impiannya. Terakhir, “Lost” dalam arti hilang, menggambarkan karakter utama yang kehilangan semangat untuk belajar dan malah memutuskan untuk bermain *game online*.

Dalam animasi ini terdapat beberapa adegan yang bersifat simbolik. Tujuan adanya simbolik tersebut adalah untuk memperlihatkan hubungan antara karakter dengan

cita-citanya dan bagaimana pengaruh *game* berakibat kepada karakter utama.



**Gambar 3.** Bentuk simbolik ikan-ikan keemasan  
Sumber: Tim Penulis

Bentuk simbolik pertama adalah ikan-ikan keemasan (gambar 3). Ikan-ikan ini merupakan perwujudan dari cita-cita karakter utama, menjadi ilmuwan kelautan seperti ayahnya. Pada adegan diatas, ikan-ikan keemasan keluar dari poster universitas yang ingin dimasuki oleh karakter utama.



**Gambar 4.** Bentuk simbolik kedua adalah karakter utama saat masih kecil  
Sumber: Tim Penulis

Bentuk simbolik kedua adalah karakter utama saat masih kecil yang bercahaya berlari bersama karakter utama (gambar 4). Karakter utama versi kecil ini menggambarkan cita-cita karakter utama yang sudah ada sejak ia kecil. Adegan kedua karakter utama ini berlari memiliki arti bahwa cita-cita tersebut masih dikejar dan belum tergapai oleh karakter utama.



**Gambar 5.** Bentuk simbolik terakhir adalah tangan-tangan gelap

Sumber: Tim Penulis

Bentuk simbolik terakhir adalah tangan-tangan gelap (Gambar 5). Tangan-tangan gelap yang memegang kaki karakter utama menggambarkan pengaruh *game online* pada kehidupannya. Pada awalnya genggamannya tersebut sangat mudah terlepas karena karakter utama bermain hanya untuk kesenangan sesaat, namun semakin ia bermain *game online*, semakin kuat genggamannya. Akhir animasi menunjukkan karakter utama yang tidak dapat berlari lagi karena dirinya sudah menjadi kecanduan *game* dan menghiraukan hal lain dalam kehidupannya. Kotor pada sepatu dan kaki yang disebabkan oleh tangan-tangan gelap juga menggambarkan 'bekas' atau dampak yang ditinggalkan kecanduan, berawal dari sedikit hingga memenuhi kaki.



**Gambar 6.** Narasi yang menjelaskan mengenai *Internet gaming disorder (IGD)*  
Sumber: Tim Penulis

Pada akhir animasi, terdapat narasi yang menjelaskan mengenai *Internet gaming disorder (IGD)*, gejala-gejala kecanduan *game online*, durasi waktu untuk mendiagnosa, dampak pada pengidap, lalu diakhiri dengan ajakan untuk bermain dengan bijak. Ajakan “Ayo mulailah bermain dengan bijak” tersebut dipakai karena animasi edukasi ini tidak dibuat untuk melarang remaja bermain *game*, tetapi bertujuan untuk mengajak remaja agar bermain dalam batas wajar dan menjadi tereduksi sehingga dapat melakukan permainan dengan lebih bijaksana.



**Gambar 7.** Penyebaran video animasi

Sumber: Tim Penulis

Penyebaran video animasi ini menggunakan media sosial Youtube dan Instagram. Youtube merupakan platform penyebaran video yang paling digunakan oleh berbagai kalangan dan memiliki berbagai jenis video untuk mencukupi keinginan berbagai kalangan, dengan menggunakan Youtube, video animasi dapat disalurkan ke banyak orang tanpa terhalangan waktu dan tempat. Untuk media promosi tambahan akan menggunakan platform Instagram.

## **Penutup**

Bermain *game* memang menyenangkan dan memiliki banyak sisi positif yang dapat diambil, tetapi apabila dimainkan terlalu berlebihan dapat berujung kecanduan *game online* atau IGD. Walaupun *internet gaming disorder* (IGD) merupakan gangguan yang sudah ada sejak dulu, jika gangguan ini tidak ditanggapi dengan serius dapat berdampak buruk bagi masyarakat. Faktor-faktor seperti kemajuan teknologi dan pandemi, menjadi faktor yang

ikut membantu dalam peningkatan fenomena IGD. Diiringi dengan remaja sebagai rentang usia yang rentan akan kecanduan *game*, diperlukan pemahaman mengenai IGD agar remaja tidak terkena dampak negatif yang disebabkan. Pentingnya kesadaran akan batas bermain normal bagi remaja agar mereka dapat terhindar dari pola bermain yang rentan terkena kecanduan. Sehingga dibuatlah animasi sebagai bentuk media untuk menyalurkan informasi kepada remaja, dengan penyampaian edukasi melalui cerita sebagai ilustrasi dampak IGD dan dilengkapi dengan teks penjelasan beserta *voice-over* diakhir animasi untuk informasi IGD secara singkat dan padat.

Animasi edukasi yang dibuat ini dapat dikembangkan menjadi variasi jenis media lainnya, supaya penyebaran penyuluhan fenomena IGD ini dapat menjangkau lebih banyak target. Selain itu media video yang digunakan juga dapat diolah menjadi bentuk informasi lain untuk menyesuaikan penyuluhan fenomena IGD. Media pendukung lainnya yang dapat membantu penyebaran penyuluhan juga dapat tersalurkan melalui mandatori yang sudah melakukan kerja sama.

### **Daftar Rujukan**

- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan

- dan Konseling. *JKP: Jurnal Konseling Pendidikan*, 6(3), 211-219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Jaya, E. S. (2018, Juli). WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana “Gamer” Indonesia Bisa Sembuh?. *The Conversation*. <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029>
- Rahma, N. N. (2022, Maret) *Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak*. *Warta Ekonomi*. <https://wartaekonomi.co.id/read399041/pandemi-bawa-dampak-lain-indonesia-jadi-negara-ke-3-pemain-game-online-terbanyak>
- Sofia, H., & Prianto, B. (2015). *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.

## SOSIAL HUMANIORA

### DALAM PERSPEKTIF SENI RUPA DAN DESAIN

Buku ini difokuskan pada pembahasan bidang keilmuan sosial humaniora, yang memiliki peran penting dalam mengilhami dan memperkaya penciptaan karya seni dan desain. Keunggulan buku ini dalam pembahasannya sering mencantumkan referensi terhadap karya-karya seni dan desain sebelumnya, sehingga dapat memberikan landasan intelektual dan kreatif yang kaya bagi masyarakat luas. Landasan ini memungkinkan secara spesifik seniman dan desainer dapat menggali warisan seni dan desain yang ada dan mengintegrasikannya ke dalam karya-karya yang mengusung kebaruan (novelty).

Buku ini diharapkan dapat membantu dan menjadi rujukan seniman, desainer, dan masyarakat luas dalam memahami secara mendalam tentang masyarakat dan budaya dengan ekspresi artistik mereka. Semoga buku ini dapat menggugah pemikiran, relevan secara sosial, dan berdampak bagi masyarakat luas yang membutuhkan.



Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie, No. 110 Kota Gorontalo 96128  
Pos-el: [infoideaspublishing@gmail.com](mailto:infoideaspublishing@gmail.com)  
Website: [www.ideaspublishing.co.id](http://www.ideaspublishing.co.id)

ISBN 978-623-234-303-0



# Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja di Indonesia

## ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[geotimes.id](http://geotimes.id)

Internet Source

1%

2

[repository.uin-suska.ac.id](http://repository.uin-suska.ac.id)

Internet Source

1%

3

[e-journal.iainsalatiga.ac.id](http://e-journal.iainsalatiga.ac.id)

Internet Source

1%

4

[theconversation.com](http://theconversation.com)

Internet Source

1%

5

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

# Perancangan Animasi Edukasi tentang Penyuluhan Fenomena Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja di Indonesia

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11