

Dampak Positif Game Online Di Era Globalisasi

Bima Yuricco Aditya¹, Nicholaus Wayong Kabelen, S.Sn., M.Sn^{2*}

^{1,2}Desain Komunikasi Visual/Institusi Teknologi & Bisnis Asia Malang

¹bimayuricco@gmail.com, ^{2*}wayong@asia.ac.id

*Penulis Korespondensi

ABSTRAK

Game online merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses game online. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses game online, hanya diperlukan sebuah PC (Personal Computer) atau pun SmartPhone yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat menikmati game online. Kemudian ada suatu upaya untuk mendapatkan edukasi dan mengembangkan positifnya game online di era globalisasi saat ini. Salah satu upaya tersebut dibuatnya video dokudrama dampak positifnya game online sebagai media informasi. Karena dapat menyampaikan informasi yang sangat efektif dalam memperkenalkan suatu badan usaha dan dapat memberikan informasi yang mudah dicerna oleh semua kalangan masyarakat. Metode Penelitian yang digunakan adalah dengan cara observasi yaitu melakukan pengamatan langsung ke lokasi yang dituju serta melakukan wawancara kepada tokoh utama yang kemudian didukung oleh studi pustaka yang bersumber dari buku atau jurnal. Proses perancangan pembuatan video dokudrama ini dimulai dari pra produksi, produksi pengambilan gambar (shooting) dan editing.

Kata Kunci : *Video Dokudrama, Dampak positif game, Game online*

ABSTRACT

Online games are a form of technological development in the current era of globalization. Almost everyone has access to online games. This is because it is easy to access online games, it only takes a PC (Personal Computer) or smart phone that is connected to the internet network, you can enjoy online games. Then there is an effort to get education and develop the positives of online games in the current era of globalization. One of these efforts is making a video docudrama of the positive impact of online games as a medium of information. Because it can convey information that is very effective in introducing a business entity and can provide information that is easily digested by all circles of society. The research method used is by observation, namely direct observation to the intended location and conducting interviews with the main character which is then supported by literature studies sourced from books or journals. The design process for making this docudrama video starts from pre-production, production stage of taking pictures (shooting) and editing.

Keywords : *Docudrama Videos, videos, Positive Impact of Games, Online games*

PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses game online. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses game online, hanya diperlukan sebuah PC (personal computer) atau pun smart phone yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat menikmati game online. Internet mengubah teknologi komunikasi secara masal, dimana semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung asalkan memiliki akses internet. Menurut Allan (2005) "Internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan

untuk mengefesienkan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti Web, VoIP, E-mail". Secara fisik kita memandang internet sebagai alat untuk menghubungkan berbagai jaringan komputer, tapi secara umum internet adalah sebuah sumber daya informasi.

Dan seiring perkembangan waktu, banyak masyarakat Indonesia yang berfikir negatif tentang game online. Dengan timbulnya keterbatasan pengetahuan orang tua di Indonesia akan keuntungan game online di era globalisasi saat ini. Serta orang tua cenderung memiliki pemikiran yang buruk bahwasannya bermain game hanya akan menimbulkan ketergantungan terhadap anak-anak tersebut. Hal ini menimbulkan game online membawa dampak negatif yang besar dengan pemikiran yang negatif dan banyak.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka diperlukan suatu upaya untuk mendapatkan edukasi dan mengembangkan positifnya game online di era globalisasi saat ini. Salah satu upaya tersebut dibuatnya Video dokudrama dampak positifnya game online sebagai media informasi. Karena melalui video dokudrama inilah, media dapat menyampaikan informasi yang sangat efektif dalam memperkenalkan suatu badan usaha.

PEMBAHASAN

Menurut Tinarbuko (2015:5) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar atau ilustrasi, huruf, warna, komposisi dan layout. Semua itu berguna untuk menyampaikan suatu pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target yang ditentukan.

Menurut pandangan Sanyoto (2006:8) Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout.

Deskripsi Video

Deskripsi Video merupakan tahapan identifikasi yang berisi tentang judul, jenis Video, tema video, format file, frame rate, resolusi dan durasi yang akan digunakan. Deskripsi ini mempermudah untuk mengetahui jenis video sebagai berikut.

Tabel 1. Keterangan Deskripsi Video

Judul	Perjalanan seorang Gamer
Jenis Video	Video Dokudrama (dokumenter drama)
Tema Video	Video Informasi
Format File	MP4
Frame Rate	60 fps
Resolusi	1920 *1080 px
Durasi	± 10 menit
Target Audience	semua kalangan masyarakat terutama untuk orang tua,15-50 tahun

Tahapan Pembuatan Video

Terbagai menjadi beberapa bagian, yaitu Pra Produksi (pembuatan konsep, sinopsis), Produksi (pengambilan gambar, editing) dan Pasca Produksi (rendering, publikasi).

a. Konsep Perancangan Video

Game online adalah game yang saat ini banyak di gemari khususnya oleh kalangan anak muda maupun bapak-bapak muda. Di dalam video dokudrama ini menceritakan tentang kisah hidup seorang anak dari sejak kecil sudah memiliki hobi bermain game, yang pada akhirnya dia sekarang memiliki menjadi seorang streamer game. Cara penyajian video dokudrama ini menggunakan alur cerita yang mudah dipahami oleh penonton.

Alur yang disampaikan dalam video ini disajikan secara urut dari menjelaskan Beker sejak kecil yang hanya memiliki hobi dalam bermain game, sampai-sampai dimarahi orang tuanya dan pada saat ini Beker sudah dewasa yang memiliki pekerjaan di bidang bermain game, tidak hanya mendapatkan pekerjaan saja, tetapi Beker sudah mendapatkan dukungan dari orang tuanya. Video dokudrama ini disampaikan melalui sesi wawancara kepada Beker Permata Putra selaku narasumber dan peran utama dalam video tersebut sekaligus Ibu kadung Beker sendiri, agar informasi yang diberikan lebih jelas dan tepat. Tujuan akhir dari tayangan video dokudrama ini yaitu memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para orang tua agar lebih mengerti akan maksud keinginan dari anaknya.

Jenis dokudrama ini sangat cocok untuk pengarsipan, karena dalam video dokudrama mempresentasikan kenyataan, yaitu menampilkan fakta yang ada dalam kehidupan. Dalam dokudrama ini menggunakan bahasa sehari-hari dari tokoh utama, karena tokoh utama bisa lebih nyaman dalam penyampaian informasi yang diberikan. Dengan menggunakan bahasa jawa dalam video dokumenter ini, maka dibuatkanlah subtitle untuk audiens / viewers yang tidak mengerti bahasa jawa.

Untuk judul dari video ini Perjalanan Hidup seorang Gamer yang memiliki pesan yaitu sebagai orang tua hanya bisa menyemangati dan mendukung, selagi anak nyaman dengan apa yang dilakukan.

b. Sinopsis

Video dokudrama ini menceritakan tentang perjalanan seorang anak yang hobi bermain game hingga menjadi youtuber streamer. Pada video dokudrama ini beker permata merupakan narasumber yang menjelaskan tentang perjalanan hidupnya.

Beker permata menceritakan bahwasanya bermain game tidak hanya membuang-buang waktu tapi kita juga bisa menjadi seorang youtuber streamer dengan menampilkan perjalanan hidupnya hingga bisa menjadi youtuber seperti sekarang. Adanya video ini di pertegas dengan wawancara keluarga beker dan juga para penggiat game seperti caster game, Esi (e-sport indonesia) kab.malang, yang menjelaskan bahwasanya game itu tidak selalu berdampak negatif.

c. Konsep Audio dan Teks

1. Penggunaan Audio

Audio yang digunakan dalam video Dokudrama ini adalah audio instrument yang memiliki energi positif yang membangkitkan semangat pendengar dan juga instrument lembut. Musik instrument ini sangat cocok untuk video dokudrama ini.

2. Teks

Pemilihan font harus tepat serta tingkat keterbacaan yang mudah agar pesan yang diinginkan bisa tepat sasaran dan mudah untuk diingat. Penggunaan font akan mempengaruhi kesan yang akan disampaikan dan berpengaruh pada yang melihat. Di salam video ini digunakan dua jenis font, yaitu *font sans-serif* dan *script*.



Gambar 1. Jenis Tulisan

Font yang digunakan adalah Metropolis digunakan untuk opening yang menampilkan judul, sedangkan font Adobe Arabic digunakan untuk memberikan nama pembuat dan untuk menampilkan subtitle menggunakan font DilleniaUPC. Font jenis sans-serif ini memberikan kesan informal, modern, efisien dan simple dan *font script* memberikan kesan elegan, kreatif, bersahabat.

d. Storyline

Pada pembuatan video ini penulis membuat suatu perancangan sebelum melakukan proses pengambilan video, membuat storyline mengenai konten dan visualisasi yang digunakan untuk produksi.

Tabel 2. Storyline





Scene	Sequence	Action
1	1	Bird eye view, jalan raya
1	2	Bird eye, jalan raya
1	3	Bird Eye view, pemandangan kota
1	4	Pan Righ, bermain game
1	5	Still, wajah
1	6	Mediun Close Up, Medium shoot, melepas headset kemudian berdiri
2	1	Still, Wawancara (ibunya Menjelaskan tentang nama panggilan anaknya)
2	2	Still, Wawancara (beker bercerita tentang Hobinya dari kecil)
4	1	Still, riko bermain game
4	2	Close up, wajah riko
4	3	Pan right, full shoot, riko bermain game dan mama memanggil riko
4	4	Frog eye, ibunya memberikan uang dan riko menerima uang
5	1	Moving camp, riko berjalan
5	2	Full shoot, riko berjalan
5	3	Medium close up, teman-teman riko berbincang dengan riko

Scene Sequence		Action
5	4	Medium shoot, riko merespon temannya
5	5	Close up, big close up, riko dan kawannya bermain game
4	5	Still, jam dinding
4	6	Medium close up, riko berdiam
4	7	Full shoot, ibunya memarahi riko
2	3	Still, wawancara (adiknya beker/ riko)
6	1	Track in, bird eye view, suasana kota jodipan
6	2	Bird eye view, susana tugu kota malang
7	1	Pan right, riko remaja bermain game di hp
7	2	Pan left, medium close up, bermain game
7	3	Still, tangan riko bemain game
8	1	Still, medium shoot, bermain game bersama teman
8	2	Pan left, zoom in, memberi tahu soal game ke temannya
8	3	Pan right, berkumpul bersama dangan teman dan bermain game
8	4	Close up, tangan
2	4	Still, Wawancara (mengutarakan pendapat orang tua selama anaknya
9	1	Still, medium close up, wawancara (penggiat game)
10	1	Zoom in, pertandingan turnamen
10	2	Medium close up, peserta turnamen bermain game
10	3	Pan right, 1 tim turnamen bermain game
10	4	Pan left, suasana penonton melihat turnamen
11	1	Still, wawancara sekretaris ESI Malang
11	2	Still, wawancara peserta turnamen
11	3	Still, wawancara panitia turnamen
12	1	Medium shot, penyerahan adia juara 1 turnamen
1	4	Still, wawancara pemenang turnamen

e. Storyboard

Storyboard merupakan naskah yang di aplikasikan ke dalam bentuk gambar, yang berguna untuk mempermudah pengambilan gambar sesuai dengan alur cerita.

Tabel 3.3 Storyboard Video Dokudrama Perjalanan Seorang Gamer

Scene/Sequence	Board	Durasi	Action/Ca
1/1		00:12	Action: Pemandangan jalan raya Ca: Bird eye view
1/2		00:19	Action: Jalana raya Ca: Bird Eye View
2/1		00:28	Action: Rico bermain game Ca: ECU
2/2		00:35	Action: Rico mengakhiri game dan beranjak berdiri ke depan jendela Ca: ECU, MS

f. Penentuan Waktu Dan Lokasi

Pada proses produksi video dokudrama ini perlu ditentukan jadwal untuk mempermudah proses pengambilan gambar dan informasi. Dengan menyesuaikan waktu luang tokoh utama, dan narasumber, maka informasi yang didapat akan banyak dan tidak mengganggu kegiatan narasumber. Video dokudrama ini terdapat lokasi yang dipilih untuk proses pengambilan gambar yaitu rumah Beker permata putra/ riko tokoh utama yang menceritakan kisah nyatanya, coffe shop penggiat game dan penggiat stremer.

Tabel 3. Tabel Penentuan Waktu

No	Tanggal	Hari	Keterangan
1	15-8-2021	Minggu	Sore hari jam 16.00 pengambilan gambar di rumah Beker /riko untuk sesi wawancara Beker dan Ibu Sophia (ibu beker).
2	20-8-2021	Jum'at	Siang hari jam 10.00 pengambilan gambar tokoh utama yang berperan sebagai beker, di waktu kecil di rumah
3	24-8-2021	Selasa	Pagi hari jam 09.00 pengambilan gambar tokoh utama yang berperan sebagai beker pada saat sudah remaja, di kamar, dan di taman

No	Tanggal	Hari	Keterangan
4	7-2-2022	Senin	Siang hari jam 14.00 pengambilan gambar di coffe shop untuk wawancara penggiat game dan streaming
5	8-2-2022	Selasa	Siang hari jam 11.00 pengambilan gambar di rumah beker /riko untuk sesi wawancara ridhia (adik beker)

Tabel 4. Tabel Penentuan Lokasi

No	Foto	Tanggal	Penjelasan
1		15-8-2021	Proses pengambilan gambar saat wawancara.
2		15-8-2021	Beker memperkenalkan dan bercerita pada saat kecil yang masih suka bermain game hingga sekarang menjadi streamer
5		15-8-2021	Ibunya Beker menceritakan masa kecil beker hingga menceritakan kesuksesan beker
6		7-2-2022	Penggiat game dan stremer memberi pendapat postifnya game
7		8-2-2022	Adik beker menceritakan kisah kakaknya (Beker)

g. Proses Pengambilan Gambar

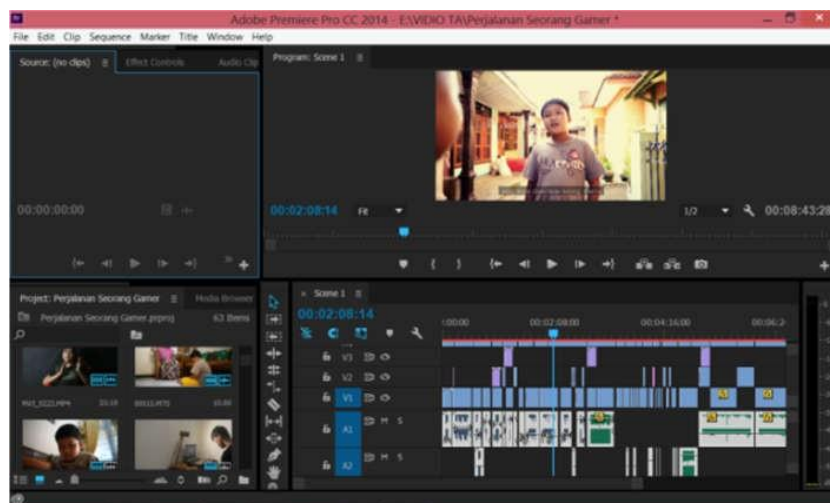
Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar atau pengambilan video. Untuk menyesuaikan situasi dan kondisi posisi pengambilan gambar harus diperhatikan.

Tabel 5. Tabel Pengambilan Gambar

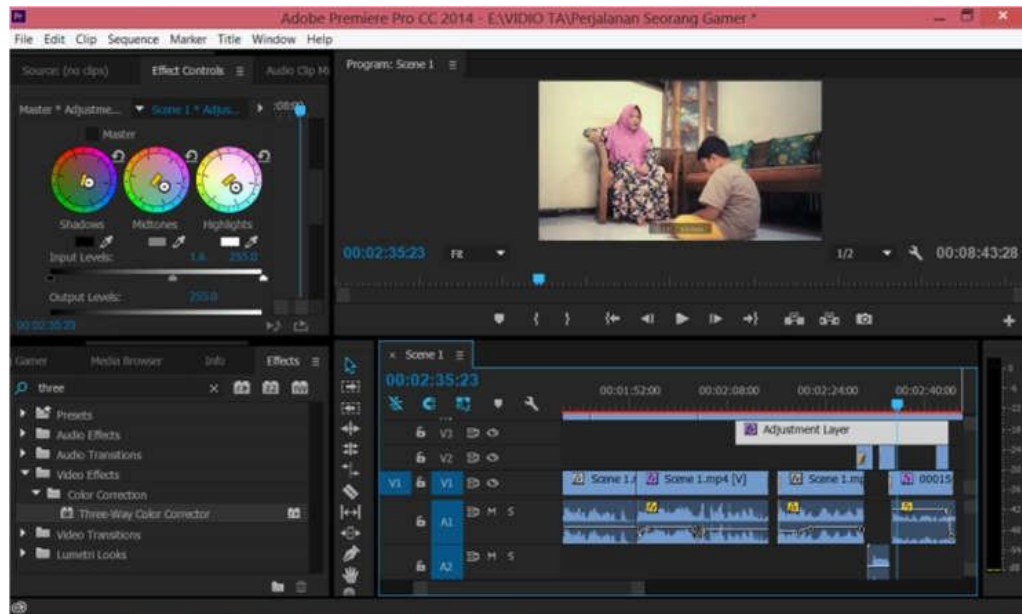
No	Gambar	Keterangan
1		Medium Shot, digunakan untuk wawancara bersama Beker
2		Medium Shot, digunakan untuk wawancara bersama narasumber
3		Medium Close Up, digunakan untuk menampilkan ekspresi talent.

h. Proses Editing

Proses editing, yaitu mengatur video dalam urutan scene sesuai storyboard dan konsep yang telah di buat. Proses editing juga di lakukan untuk menambah video transisi, dubbing, dan backsound musik.



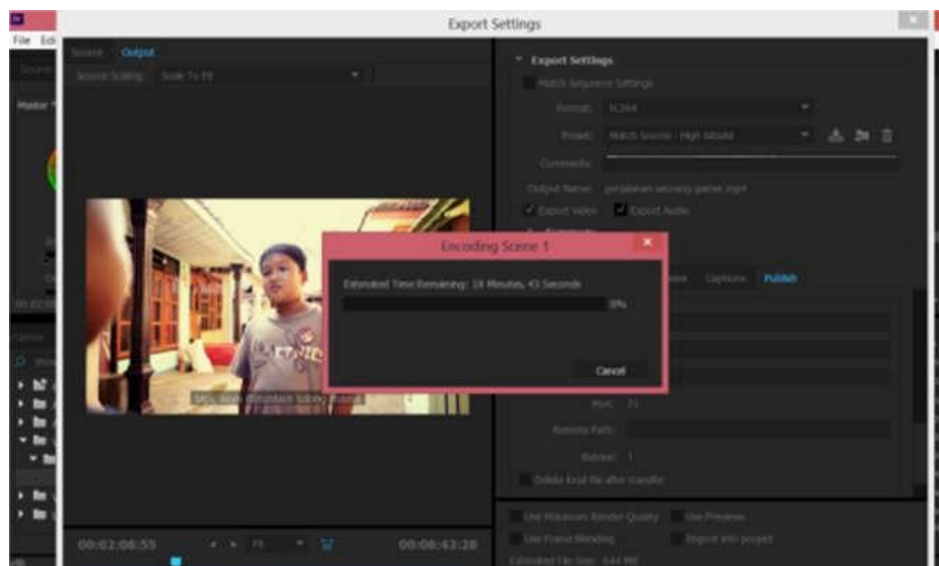
Gambar 2. Proses Editing



Gambar 3. Proses Editing (Color Grading)

i. Rendering

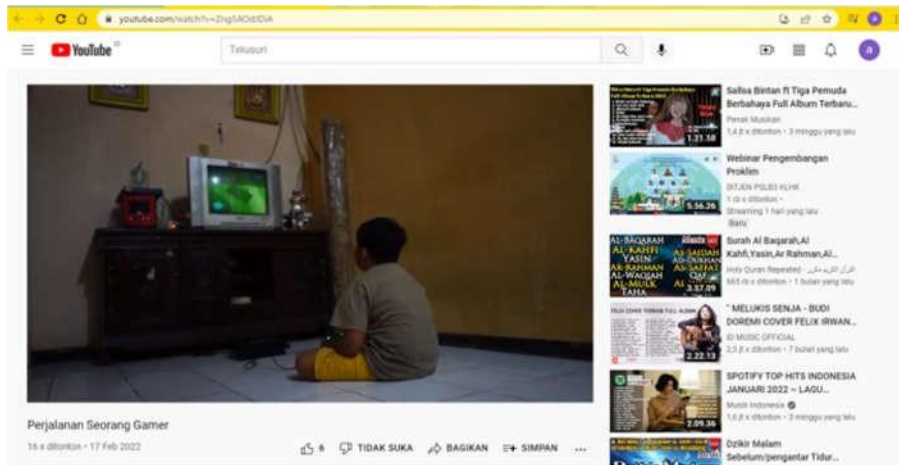
Proses ini adalah tahapan untuk menentukan hasil akhir dari compositing yang akan menghasilkan video utuh.



Gambar 4. Rendering

j. Publishing

Video dokumenter ini akan di publikasikan melalui media sosial salah satunya ialah Youtube supaya masyarakat luas mengetahui informasi mengenai Dampak Positif game online di era globalisasi. Youtube merupakan salah satu media sosial yang efektif untuk mempublikasikan suatu karya video karena informasi yang ada di Youtube mudah menyebar dan mudah untuk di akses.



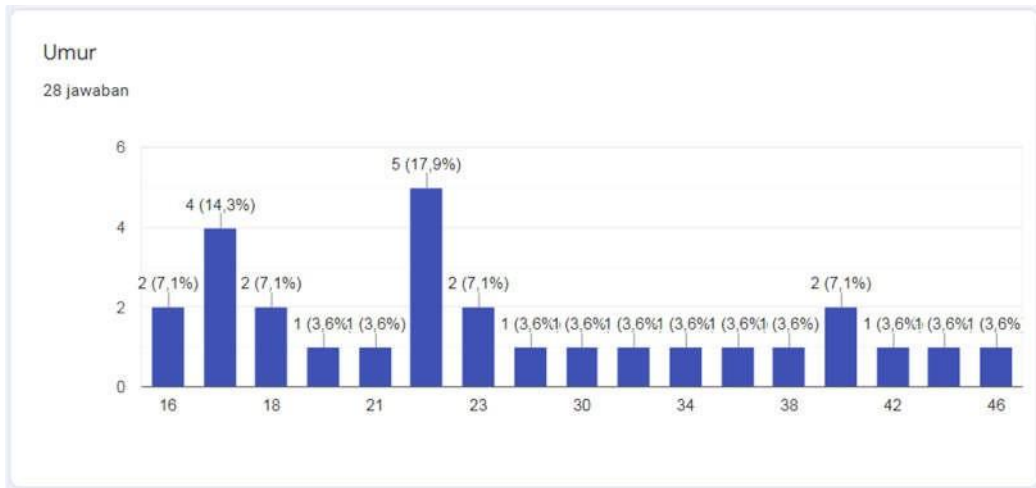
Gambar 5. Publishing

k. Pengujian Efektivitas

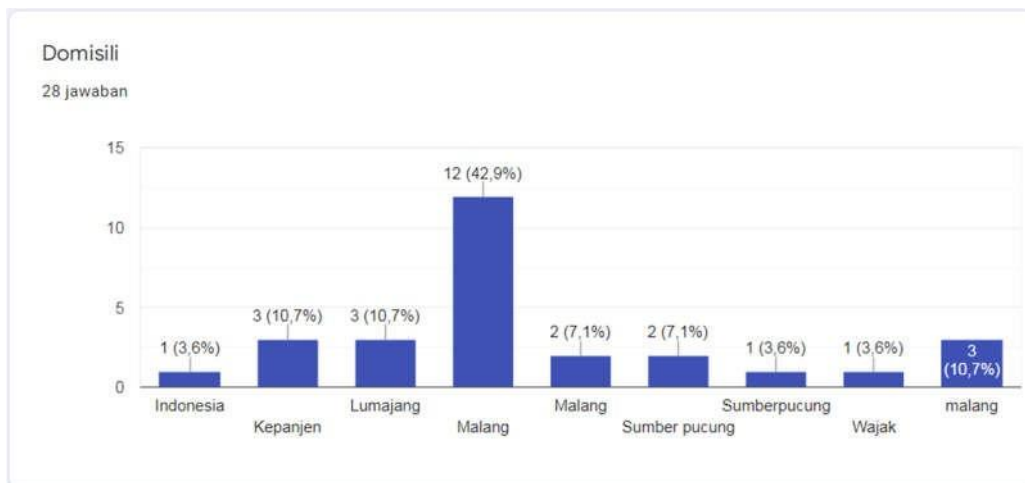
Pengujian efektivitas menggunakan pengisian kuesioner secara online. Adapun cara yang digunakan dalam pengisian kuesioner tersebut, pertama responden diminta untuk melihat video dampak positif game online yang ada di platform youtube, kemudian responden mengisi kuesioner yang sudah disediakan.

Tabel 4. Tabel Kuisisioner

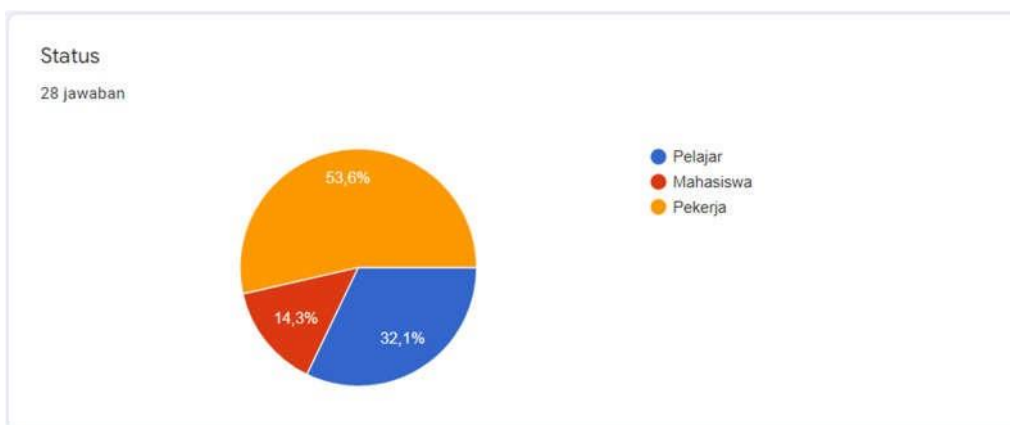
No	Pertanyaan
1	Apakah dengan adanya video dokudrama ini dapat membuka wawasan kepada penonton bahwasanya Game tidak selalu berdampak Negatif ?
2	Apakah alur cerita dalam video dokudrama ini dapat membantu dalam menyampaikan informasi dengan baik ?
3	Apakah visual yang di tampilkan dalam video dokudrama ini menarik ?
4	Apakah suara ketika wawancara dengan narasumber terdengar jelas ?
5	Apakah setuju dengan adanya video dokudrama ini, bahwasanya Game itu juga ada dampak Positifnya ?



Gambar 6. Responden Kuisisioner dari Umur



Gambar 7. Domisili Responden Kuisisioner



Gambar 8. Status Responden Kuisisioner

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan video dokudrama ini bertujuan sebagai media informasi kepada masyarakat mengenai dampak positif game online.
2. Tahap pembuatan video dokudrama ini harus mampu menyampaikan pesan yang terkandung dalam video tersebut, agar mudah diterima oleh masyarakat secara menyeluruh.
3. Video dokudrama Dampak positif game online di Era Globalisasi yang sudah dibuat dan dipublikasikan melalui media sosial sudah berjalan dengan baik terlihat dari jawaban para responden terkait kuisioner yang disebar secara acak.
4. Pembuat video dokumenter tentang dampak positif game online di era globalisasi ini dapat diterima di kalangan orang tua maupun orang dewasa, anak muda usia 15-50 tahun.
5. Dan nantinya video Dokudrama ini akan di publish di media sosial youtube.

DAFTAR PUSTAKA

- Allan .2005. Pengertian Internet dan asal usul dari kata internet, Surabaya: Penerbit Indah.
- Anggraini S & Kirana Nathalia. (2016). Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Anggraini, Feny. (2015). Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Penambahan dan Pengurangan. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Baskin, Askurifai. (2003). Membuat Film Indie Itu Gampang. Bandung: Kanisius.
- Cheppy Riyana. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Danarto, Sri. (2017). Fotografi Pemula. Yogyakarta: Shira Media.
- Effendy, Heru. (2014). Mari Membuat Film. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Nazir. (1998). Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Santoso, Ensadi J. (2013). Bikin Video dengan Kamera DSLR. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. Yogyakarta: Dimensi Press
- Semedhi, Bambang. (2011). Sinematografi – Videografi (suatu pengantar). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS (Center for academic publishing service).
- Zainiyati, H. (2017). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis ICT. Jakarta: Kencana