

Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak *Game* Terhadap Perilaku Sosial Anak

Putri Hemas Miranda¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email : nandamiranda88@gmail.com

Abstrak

Perkembangan jaman yang semakin maju membuat segala hal mudah diakses. Salah satu contohnya adalah perkembangan gawai. Didalam gawai terdapat media hiburan berupa aplikasi *game*. *Game* sangat disukai oleh anak-anak. *Game* dapat memberikan peran yang baik dalam mengembangkan diri anak-anak. Sayangnya, jika anak-anak memainkan *game* terlalu lama dapat memberikan dampak buruk seperti penyakit mata, tulang, ataupun kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menyadarkan anak-anak dampak bermain *game* yang disajikan dengan visualisasi komik agar dapat lebih mudah memahami alur cerita dan permasalahan yang muncul.

Kata kunci: *Game*, perancangan, komik, informasi.

Abstract

Title: *Comic Book Design as an Information Media about the Impact of Game to Children Social Behavior*

The development of an advanced era makes everything easy to access. For example, the development of device. Devices have a lot of features, including an entertainment feature called game applications. Games are loved by children all around the world. It can be good to children's growth and development. Unfortunately, if children play games in excessive amount of time, it can have adverse effects such as eye disease, bone disease, or negative effect to their social behavior. This design was created to make children come to realization about the impact of playing games through comic visualization, so they can easily understand the story line and problem that arose.

Keywords: *Game, design, comic, information.*

Pendahuluan

Jaman sekarang merupakan jaman dimana perkembangan teknologi sudah sangat begitu pesat. Mulai dari perkembangan teknologi informasi, teknologi komputer, teknologi mesin, dan berbagai macam teknologi lainnya yang dapat membantu kehidupan masyarakat. Teknologi secara umum mempunyai arti sebagai segala sesuatu yang memiliki sifat teknis yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi yang paling berkembang saat ini adalah teknologi elektronik, contohnya perkembangan gawai.

Gawai mempunyai fungsi untuk memperlancar komunikasi, mengakses informasi, dan sebagai media hiburan. Selain itu, dengan memiliki gawai dapat menambah status sosial seseorang. Gawai sebagai media hiburan bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui berbagai macam jenis hiburan seperti musik, video, permainan, dan lain-lain.

Permainan *digital* atau dalam bahasa inggrisnya *game* terbagi menjadi dua jenis, *game offline* dan *game online*. *Game offline* adalah *game* yang bisa dimainkan tanpa perlu menghubungkan internet. Hal tersebut memungkinkan karena semua perintah dan data sudah terpasang atau terunduh. Kebalikan dari *game offline*, *game online* sifatnya berpusat pada suatu *server*, sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke *server* tersebut melalui jaringan internet. Menurut Ivan C. Sibero, *game* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh banyak pengguna media elektronik saat ini. Menurut Samuel Henry, *game* adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak. Menurut Fauzia A., *game* adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyegar pikiran dari kepenatan akibat dari padatnya aktivitas sehari-hari. Dari beberapa pengertian *game* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan program yang dibutuhkan untuk

menghilangkan kepenatan dan menjadi kebutuhan hiburan manusia terutama anak-anak.

“Anak-anak dibesarkan dan dididik oleh keluarga. Keluarga merupakan sumber pendidikan utama, karena segala pengetahuan dan kecerdasan intelektual manusia diperoleh pertama-tama dari orang tua dan anggota keluarganya sendiri.” (Dra. Ny. Y. Singgih D. Gunarsa, 1976, p.9). Pada umur 7-10 tahun, anak-anak mulai mampu mempertimbangkan keputusan sendiri dan mulai dapat mengerti mana yang baik dan mana yang buruk. Menurut Erik Erikson seorang psikolog perkembangan, anak-anak pada umur 7-10 tahun merupakan anak-anak yang mulai mengembangkan kepribadian dan mencari hal-hal yang baru. Anak-anak berusaha mencari sesuatu yang pasti yang bisa dibantu dengan alat peraga. Pengembangan diri anak-anak ini dapat dipengaruhi oleh *game*.

Game dapat menjadi faktor pembantu untuk merangsang cara berpikir dan mengasah kemampuan berpikir anak. Karena pada sebagian *game* terdapat alur cerita dimana untuk menyelesaikannya perlu memecahkan masalah yang dibuat. Tetapi beberapa *game* tidak cocok untuk dimainkan oleh anak-anak. Orang tua diharapkan berperan aktif dalam memantau dan memilih mana *game* yang cocok untuk anak-anak, mana *game* yang cocok untuk orang dewasa. Selain dapat memilah *game*, orang tua diharapkan untuk manajemen waktu anak ketika bermain *game*. Meskipun *game* yang dimainkan mempunyai dampak baik bagi anak, jika dimainkan setiap waktu belum tentu membawa dampak baik.

Menurut para spesialis anak di *The American Academy of Pediatrics*, orang tua membatasi waktu yang dihabiskan anak-anak dengan alat-alat elektronik hingga tak lebih dari dua jam sehari. Menurut penelitian dalam jurnal *Pediatrics* tahun 2013, bermain *video game* selama berjam-jam dapat mendatangkan manfaat buruk pada anak. Contohnya seperti hiperaktivitas, gangguan konsentrasi dan atensi (perhatian), kesulitan membangun empati, gangguan penglihatan, bahaya obesitas, dan dapat mempengaruhi sistem kerja otak. Di dalam sebuah data yang didapatkan dari penelitian di Amerika Serikat menyatakan 1 dari 10 *gamer* (85%) mengalami gangguan sosial, prestasi belajar, sekolah, dan juga pekerjaan bagi orang dewasa. Beberapa penelitian di Cina (10,3%), Australia (8,0%), Jerman (11,9%), Taiwan (7,5%), dan Singapura (7,6-9,9%) juga menunjukkan hasil yang serupa. Sayangnya masih belum ada tentang hal ini di Indonesia. Contoh kasus yang pernah terjadi di Indonesia seperti kasus yang terjadi pada siswa di Bondowoso yang dimuat di beberapa artikel online. Selain itu, WHO juga menyatakan jika kecanduan *game* sudah termasuk dalam kategori gangguan mental.

Penulis mengangkat tentang dampak buruk yang didapat jika anak-anak bermain *video game* terlalu lama karena masih sedikitnya informasi yang diberikan kepada masyarakat. Dengan adanya buku komik ini sebagai media komunikasi diharapkan dapat menambah informasi tentang dampak buruk *game* sehingga orang tua dapat mengawasi juga mempermudah menjelaskan dampak buruk tersebut terhadap anak.

Perancangan buku informasi ini dibuat dengan gaya komik agar informasi lebih mudah ditangkap dan dimengerti. Mengambil pendekatan buku komik agar pembaca lebih tertarik dan tidak cepat bosan terutama anak-anak yang lebih senang melihat gambar daripada tulisan. Selain itu agar orang tua lebih mudah menjelaskan pada anak-anak dampak apa saja yang didapat jika anak-anak terlalu lama bermain *video game*. Sasaran buku komik ini adalah anak-anak yang dari kecil telah diberikan gawai.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi sekaligus mendidik dan menghibur menghibur pembaca juga untuk menarik orang tua agar mengerti mengenai dampak buruk yang dihasilkan jika anak-anak bermain *game* terlalu lama dan tanpa pengawasan.

Metode Perancangan

Untuk mendapatkan informasi mengenai dampak *game* terhadap anak-anak maka diperlukan data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Informasi didapatkan dengan mengobservasi, mengamati perilaku anak-anak. Hal-hal yang diobservasi seperti perbedaan perilaku anak-anak yang suka bermain *game* dengan anak-anak yang jarang bermain *game*. Langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara baik secara lisan maupun tulisan untuk mendapatkan segala bentuk informasi. Wawancara dapat dilakukan kepada anak-anak, orang tua, juga guru.

2. Data Sekunder

• Studi Pustaka

Data sekunder berupa informasi didapatkan dari buku-buku atau studi kepustakaan. Informasi yang didapatkan dari buku, koran, majalah, atau jurnal. Studi ini termasuk observasi secara tidak langsung.

• Internet

Data sekunder berupa informasi yang dicari didapatkan dari media internet. Media internet menjadi sumber dari segala informasi yang diupload dari seluruh dunia.

Media internet menjadi media penting mencari informasi di era *digital*.

Metode Analisis Data

Mengambil metode kualitatif agar data yang didapat akurat, yaitu metode 5W 1H yang terdiri dari *what, who, why, when, where, how*.

What? terdiri dari pertanyaan faktor apa di dalam *game* yang menyebabkan anak bermain terlalu lama? lalu untuk *who?* terdiri dari pertanyaan siapa saja yang menjadi target dari perancangan buku komik informasi? lalu untuk *when?* terdiri dari pertanyaan kapan waktu yang tepat dalam memberikan informasi? lalu untuk *where?* terdiri dari pertanyaan dimana pelaksanaan kegiatan berlangsung? lalu untuk *why?* terdiri dari pertanyaan mengapa perlu menginformasikan tentang dampak bermain *game* terlalu lama? lalu untuk *how?* terdiri dari pertanyaan bagaimana cara menginformasikannya kepada masyarakat?

Target Audience

Sasaran dari perancangan ini secara demografis adalah anak-anak umur 9-12 tahun dengan geografisnya di Surabaya. Psikografis target audiencenya yaitu masih memiliki rasa ingin tahu dan hidup mengikuti perkembangan jaman. Memiliki *behavior* yang suka bermain dengan *game* gawai.

Pembahasan

Dalam Bahasa Jerman, *game* dapat diartikan sebagai segala aktivitas yang dikhususkan sebagai hiburan dan tidak memiliki tujuan tertentu. Menurut Manfred Eigen dan Ruthild Winkler, *game* dapat diartikan sebagai sebuah setengah kebutuhan dan setengah kebetulan. Definisi mereka mendekati definisi Adornos yang mengidentifikasi *game* sebagai bentuk seni.

Game mempunyai dua bentuk yaitu *game* manual dan *game* digital. *Game* manual mempunyai dua jenis yaitu board *game* (permainan papan) dan cards *game* (permainan kartu). *Game digital* juga dapat dibagi dalam beberapa jenis *genre*.

Game tidak hanya memberikan satu dampak saja tetapi dapat memberikan dampak yang berbeda dengan pengawasan yang berbeda. Jaman sekarang sudah banyak *game* yang kurang baik dimainkan oleh anak-anak, publikasi yang dilakukan oleh *developer-developer game* juga menasihkan para orangtua untuk mengawasi anaknya agar tidak salah dalam bermain *game*. Dengan pilihan *game* yang tepat dan

pengawasan yang baik diharapkan anak lebih banyak mendapatkan dampak positif dari *game*.

Game dapat menjadi faktor pendukung dalam mengembangkan kepribadian anak. tetapi faktor tersebut tidak dapat didapati tanpa bantuan orang sekitar. Dampak yang dihasilkan oleh *game* dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Dampak Positif *Game*

Dalam perkembangan anak, *game* tidak bisa dijadikan sebagai penyebab utama yang menyebabkan anak berperilaku negatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dapne Bavelier, *game* pada anak-anak dapat meningkatkan kemampuan koordinasi antara tangan dan mata, dapat meningkatkan kemampuan visual, meningkatkan kemampuan mental, dan meningkatkan kemampuan bagian otak yang berhubungan dengan visual.

a. Melatih ketajaman mata yang lebih cepat
Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang bermain *game action* dalam kurun waktu lama dapat memiliki ketajaman mata yang lebih cepat dibandingkan yang tidak terbiasa bermain *game*. contohnya saat bermain *game* tembak-tembakan, anak dituntut melihat secara cepat sehingga diperlukan ketelitian lebih.

b. Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak
Bermain *game* dengan tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak anak. *Game* membantu kinerja otak kanan dan otak kiri yang memiliki fungsi yang berbeda untuk terlibat dalam setiap proses pemikiran dan meyeimbangkannya.

c. Meningkatkan kemampuan membaca
Psikolog di Finland University menyatakan bahwa *game* dapat membantu anak meningkatkan kemampuan membaca. Pada saat bermain terdapat dialog dalam *game* yang melatih anak dalam belajar membaca.

d. *Game* membantu anak autis
Anak-anak autis memiliki dunianya sendiri dan cenderung apatis dengan sekitarnya. Hal ini menjadi motivasi bagi orang Inggris mencari cara agar bisa melatih anak autis untuk berkomunikasi yang dapat dibantu melalui *game* komputer.

2. Dampak Negatif *Game*

Meskipun *game* memiliki dampak positif tetapi pasti memiliki dampak negatif juga. Beberapa poin dampak negatif yang ditimbulkan *game* pada anak:

a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Jarak normal yang disarankan dari mata ke layar adalah 1 meter lebih, tetapi ketika anak-anak bermain *game*, mereka akan merasa tidak puas dan akan mendekat ke arah layar. Selain merusak penglihatan anak, bermain *game* dapat membuat anak malas melakukan kegiatan lain seperti mandi, makan, atau lupa mengerjakan tugas sekolah.

- b. Membuat anak anda malas belajar
Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Tetapi jika bermain *game* tanpa dibatasi dapat membuat anak-anak mulai malas ke sekolah dan kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar yang baik.
- c. Mengajarkan kekerasan
Biasanya anak-anak menyukai *game* yang memiliki aspek ketegangan yang tinggi seperti *game action*. Tingkah laku karakter *game* beresiko dicontoh oleh anak-anak, yang kemudian cenderung melakukan kekerasan seperti yang dilihat meskipun tanpa sengaja. Hal ini juga membuat pribadi anak-anak menjadi pribadi yang keras.
- d. Berpeluang mengajarkan judi
Ketika bermain *game*, anak-anak bisa saja melakukan pertarungan agar mendapat sensasi ketika bermain. Contoh *game* yang banyak melakukan pertarungan adalah *game* pertarungan. Meskipun pertarungan yang dilakukan bukan menggunakan uang atau hanya hal kecil, tetapi jika dibiarkan terus menerus akan berakibat buruk dan membuat judi yang ditaruhkan lebih besar.
- e. Beresiko kecanduan
Mark Griffiths dari Nottingham University menyatakan bahwa bermain *game* dapat membuat anak lebih termotivasi. Anak-anak mulai tertarik pada *game* sekitar umur tujuh tahunan. Penelitian terbaru yang dilakukan mengungkapkan anak di usia belasan bermain *game* setiap hari selama 30 menit. Menanggapi hal ini, Griffiths mengatakan besarnya dampak *game* dalam jangka panjang pada perkembangan pendidikan, kesehatan, sosial anak dan remaja.

Secara langsung maupun tidak langsung, *game* dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak-anak. Tidak hanya memberikan pengaruh positif tetapi juga memberikan pengaruh negatif. Ketika bermain *game*, anak-anak berinteraksi dengan benda mati. Hal ini dapat merusak proses sosialisasi anak dengan lingkungan sekitarnya dan tidak bisa ikut mengambil peran dalam hubungan masyarakat.

Hal ini dapat menyebabkan anak-anak menjadi murung dan pendiam karena tidak ada melakukan interaksi sebenarnya sama sekali. Ketika sudah mulai menginjak remaja, anak-anak akan bertemu dengan teman-temannya yang lain yang juga suka bermain *game*. Hal ini mulai membantu anak-anak untuk berkomunikasi dengan dunia luar, tetapi masih bukan hal yang tepat untuk dilakukan. Lebih disarankan jika sedari kecil diajak mengenal pribadi orang lain dalam dunia yang sebenarnya.

Beberapa cara untuk mengatasi anak kecanduan bermain *game*

1. Mencermati perilaku anak.
Orang tua memperhatikan anak menghabiskan waktunya sehari-hari. Satu kemungkinan anak terlalu sering bermain *game* karena memiliki waktu luang. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menambah aktivitas anak dengan kegiatan yang produktif dan bermanfaat tetapi tetap memberikan waktu anak untuk bermain.
2. Membuat kesepakatan dengan anak
Kesepakatan yang dibuat bersama anak dapat berupa *reward and punishment*. *Reward and punishment* tidak harus dilakukan secara rutin tetapi bisa secara berkala. Tujuannya adalah untuk membuat pola pikir baru bagi anak.
3. Orang tua sebagai *role model*
Dusahakan agar orang tua dapat menggunakan waktunya sebaik mungkin sehingga dapat memberikan contoh yang baik bagi anak. orang tua juga dapat mengajak anak terlibat langsung dalam kegiatannya, seperti membaca, menyapu, berkebun, dan lain-lain.
4. Memasuki dunia anak
Orang tua dapat mengenal dunia yang digemari anak. minta tolong pada anak untuk mengajari tentang permainan yang mereka sukai. Jika sudah mengenal lebih dekat dengan ketertarikan anak maka akan lebih mudah mempengaruhinya saat bermain bersama.

Konsep Perancangan

Buku komik yang akan dirancang ditujukan kepada masyarakat yang memiliki anak usia 9-12 tahun dengan gaya gambar yang sesuai dengan anak-anak. Komik ini dibuat dengan konsep bentuk karakter anak-anak dengan pemakaian warna-warna cerah yang menarik minat anak. Dalam penyampain pesan pada komik dilakukan dengan cerita ringan sehingga mudah dipahami. Perancangan ini akan berkisah tentang kisah seorang anak yang kecanduan dengan gawainya yang menyebabkan kurangnya minat anak untuk belajar dan

membuat nilai di sekolah rendah. Perancangan ini akan diterbitkan dalam bentuk fisik komik.

Tujuan Kreatif

Perancangan komik ini memiliki tujuan kreatif yang ingin dicapai:

1. Menyampaikan cerita tentang dampak yang akan dihasilkan apabila bermain *game* terlalu lama kepada masyarakat khususnya anak-anak.
2. Menarik minat masyarakat untuk lebih memperhatikan anaknya ketika bermain *game*.
3. Memberikan penyampaian yang baru kepada masyarakat dalam memberikan informasi dampak *game* melalui penyampaian visual yaitu dengan komik.
4. Mengembangkan komik untuk tujuan lain bukan hanya untuk hiburan semata tetapi juga dapat sebagai media informasi.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang ditonjolkan dalam perancangan komik ini yaitu dengan adanya informasi yang tidak hanya berisikan informasi mengenai dampak *game* pada anak tetapi juga berisi pesan moral kepada anak-anak. Hal ini didasari dengan masih jarangya pemberian informasi ini dengan menggunakan konsep komik. Visualisasi komik ini menggunakan gaya gambar khas sendiri yang lebih condong ke gaya gambar manga.

Judul Buku

Buku komik yang akan dirancang ditujukan kepada masyarakat yang memiliki anak usia 9-12 tahun dengan gaya gambar yang sesuai dengan anak-anak. Komik ini dibuat dengan konsep bentuk karakter anak-anak dengan pemakaian warna-warna cerah yang menarik minat anak. Dalam penyampain pesan pada komik dilakukan dengan cerita ringan sehingga mudah dipahami. Perancangan ini akan berkisah tentang kisah seorang anak yang kecanduan dengan gawainya yang menyebabkan kurangnya minat anak untuk belajar dan membuat nilai di sekolah rendah. Perancangan ini akan diterbitkan dalam bentuk fisik komik.

Jenis Buku

Hasil perancangan komik akan dibuat dalam bentuk cetak buku komik. Isi cerita akan dibagi menjadi 3 *chapter*. Memakai format buku komik karena dapat lebih mudah dalam memberikan maksud atau informasi yang ingin disampaikan.

Ukuran buku komik akan menggunakan ukuran A5, dengan jumlah halaman sebanyak 50 halaman yang terdiri dari cover depan dan belakang, daftar isi, dan isi komik.

Gaya Penulisan Naskah

Perancangan komik akan menggunakan bahasa Indonesia tidak baku sebagai bahasa komik agar semua kalangan dapat mengerti dan tidak terlalu kaku ketika dibaca.

Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi dalam perancangan komik ini akan menggunakan dua teknik yaitu teknik manual dan digital. Pada proses awal pengerjaan atau proses pengerjaan sketsa akan dibuat secara manual menggunakan pensil dan *drawing pen*.

Setelah proses pembuatan sketsa selesai, kemudian discan dan diedit lebih lanjut secara digital. Hasil gambar yang telah selesai dibuat kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan menggunakan komputer melalui software *Paint Tool SAI* atau *Adobe Photoshop* yang pengerjaannya dibantu dengan alat berupa *tablet driver*.

Tipografi

Judul akan menggunakan font *Gameplay* karena bentuknya yang menarik dan *fun* untuk dilihat anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
1234567890,,:;"'
ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**

Font untuk nama pengarang menggunakan font *Caviar Dreams* untuk memberikan kesan simple.

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
1234567890,,:;"'
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font yang akan digunakan dalam bagian teks narasi adalah font yang tidak terlihat kaku agar mudah dan nyaman ketika dibaca, yaitu font *Comic Sans Ms*.

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
1234567890,,:;"'
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Font *Badaboom BB* dipakai sebagai font dekoratif karena font ini dapat menyampaikan kesan yang ingin disampaikan dalam komik.

TO LONG!
MARAH!!!

Gaya Layout

Gaya panel yang ingin digunakan dalam perancangan komik ini menggunakan panel sederhana yang pada satu halaman bisa terdiri dari 3-5 panel. Menggunakan bentuk kotak biasa supaya memudahkan pembaca dalam membaca.

Tone Warna

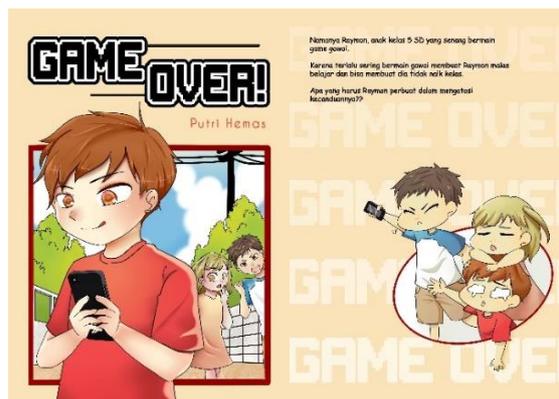
Pengerjaan komik ini akan dibuat *full color* pada bagian *cover* dan monokrom pada bagian isi. Warna-warna yang akan dipakai pada komik ini adalah warna-warna cerah agar anak-anak tertarik melihatnya dan meningkatkan minat baca.

Konflik

Konflik yang akan dibahas pada komik ini adalah bagaimana Raymon sebagai tokoh utama komik mulai kehilangan keinginan untuk belajar, hal ini membuat Raymon harus membayar konsekuensi dengan anjloknya nilai-nilainya di sekolah. Dino dan Mika berusaha membantu Raymon memperbaiki nilainya dengan sabar karena Raymon benar-benar tidak mengerti pelajaran di sekolah. Di saat Raymon benar-benar tidak mengerti materi pelajarannya, Raymon akan menjadi sangat frustrasi. Peran ibu sebagai orang tua akan menjadi penolong bagi Raymon dan membantu Raymon mengatur waktunya bukan hanya untuk bermain *game*, tetapi juga untuk bersosialisasi dan belajar.

Bagian Isi

Raymon adalah anak yang suka bermain *game*. Karena begitu suka membuat Raymon menjadi malas dalam melakukan hal lain contohnya malas belajar. Karena tidak lagi belajar atau mengerjakan tugas sekolah membuat nilai-nilai Raymon anjlok. Ibu Raymon yang mengetahui hal ini kemudian menyita gawai Raymon sampai nilainya membaik. Tetapi meskipun gawainya sudah disita keinginan belajar Raymon masih kurang. Ibu Raymon meminta bantuan teman-teman sekolah Raymon untuk membantunya belajar. Akhirnya nilai Raymon membaik dan dia dapat mengambil kembali gawainya. Tetapi ibu Raymon hanya mengizinkan Raymon bermain gawai dalam batas waktu tertentu. Meskipun dalam waktu tertentu, Raymon tidak mempermasalahkannya karena sudah mendapat pelajaran dari perilakunya yang sebelumnya.



Gambar 1. Halaman cover depan dan belakang



Gambar 2. Halaman isi

Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk buku komik ini adalah *tote bag*, kotak pensil, pin, stiker, gantungan kunci, dan *notes*.



Gambar 3. Media pendukung

Kesimpulan

Perkembangan jaman yang semakin maju mempunyai dampak juga pada perkembangan gawai. Dengan berkembangnya gawai, berbagai macam jenis genre *game* pun dibuat dengan memiliki grafis dan jalan cerita yang menarik. *Game-game* bertujuan untuk menghibur masyarakat yang lelah dengan pekerjaan atau hal lainnya. Orang-orang yang menyukai *game* kebanyakan anak-anak. Anak-anak senang melihat grafis yang disajikan *game*. Karena senang melihat dan memainkannya terkadang anak-anak bisa lupa akan waktu. Bahkan bisa seharian di depan gawai mereka. Jika tidak diperhatikan orang tua ketika bermain, *game* dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi anak.

Perancangan komik media informasi berjudul 'Game Over!' muncul karena ingin memberikan dan menginformasi kepada anak-anak akan dampak panjang yang didapat jika bermain *game* terlalu lama. Bermain *game* memang terlihat seperti aktifitas biasa yang tidak memiliki pengaruh apa-apa. Tetapi jika dilihat dalam jangka waktu panjang dapat terlihat dampak yang diberikan. Dengan *setting* komik yang berlokasi di sekolah dan rumah karakter juga alur cerita kehidupan sehari-hari diharapkan dapat membuat anak-anak dengan mudah memahami jalan cerita yang dibuat dan menyerap pesan yang disampaikan.

Cerita yang dibuat merupakan cerita fiktif, tetapi alur cerita didapatkan dari hasil riset dan wawancara kepada narasumber. Selain itu didapatkan dengan cara mengamati dan berinteraksi dengan anak-anak. Sehingga hasil cerita yang dibuat dapat disesuaikan dengan keadaan masyarakat sekarang. Diharapkan melalui visualisasi komik ini, anak-anak dapat memahami apa, bagaimana, dan cara yang tepat agar tidak bermain *game* terlalu lama.

Saran

Komik merupakan bacaan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. komik juga mengikuti perkembangan jaman, sehingga pada jaman sekarang terdapat komik *digital*. Akan lebih baik jika komik

tidak terbatas pada bentuk cetak saja tetapi juga dapat mengeksplor bentuk *digital*. Hal ini bertujuan agar masyarakat akan lebih mudah dalam mengakses atau menemukan hasil komik yang dibuat.

Eksplorasi alur cerita dan karakter perlu diperdalam kembali agar pembaca lebih mudah memahami, mendalami, dan menikmati hasil komik yang dibuat. Tema cerita yang mengangkat tentang *game* merupakan tema yang cukup berat diangkat karena kebiasaan masyarakat khususnya anak-anak yang tidak bisa lepas dari gawai., terutama tidak bisa lepas dari *game*. Buku komik ini menjadi salah satu contoh bagaimana permasalahan dari dampak bermain *game* ini,

Penulis menyadari bahwa hasil karya yang penulis buat masih memiliki banyak sekali kekurangan. Baik dari alur ceritanya yang masih berputar-putar maupun visual yang dibuat penulis. Penulis berharap para pembaca dapat memberikan masukan kepada penulis, sehingga jika terdapat perancangan dengan tema yang sama dapat dibuat dengan lebih baik.

Daftar Referensi

- Alabn. Tanpa Tahun. *8 Langkah yang Dapat Kamu Contoh untuk Membuat Komik*. Diambil dari: <http://www.alabn.com/8-langkah-yang-dapat-kamu-contoh-untuk-membuat-komik/>. Diakses 12 April 2018.
- Albert, Aaron. 2017. *How to Create a Comic Book*. Diambil dari: <https://www.thoughtco.com/process-of-creating-comic-books-804679>. Diakses 12 April 2018.
- Anindyaputri, Irene. 2017. *Berapa Lama Sebaiknya Anak Bermain Video Game ?*. Diambil dari: <https://helohehat.com/parenting/tips-parenting/membatasi-waktu-bermain-video-game-anak/>. Diakses 29 Januari 2018.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Dosen Psikologi. 2017. *20 Teori Perkembangan Anak Menurut Para Ahli*. Diambil dari: <https://dosenpsikologi.com/teori-perkembangan-anak-menurut-para-ahli>. Diakses 5 Februari 2018.
- Dwi, Hutomo. 2016. *Penampakkan Komik Pertama di Dunia yang Penuh Sejarah*. Diambil dari: <https://jadiberita.com/91080/penampakan-komik-pertama-dunia-penuh-sejarah.html>. Diakses 12 April 2018.
- Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhuse Press.
- Gunarsa, Dra. Ny. Y. Singgih D., dan Dr. Singgih D. Gunarsa. 1976. *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: P.T. BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih D. 1982. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Handoyo, Eric Edgar. 2012. *Perancangan Komik Pengetahuan Tentang di balik Kebesaran Majapahit*. Surabaya: Universitas Ktisten Petra.
- Hurst, Jane. 2015. *12 Types of Computer Games Every Gamer Should Know About*. Diambil dari: <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>. Diakses 12 April 2018.
- Jogja, Hipnoterapi. Tanpa Tahun. *Terapi Sederhana Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Diambil dari: <http://tentremhipnoterapi.com/terapi-sederhana-untuk-mengatasi-kecanduan-game-online-pada-anak/>. Diakses 28 Juni 2018.
- Johnson, Jamal. 2017. *The Amazing Stylistic History of Comic Books*. Diambil dari: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-of-comic-book-styles/>. Diakses 12 April 2018.
- Kramer, Wolfgang. 2000. *What is a Game?*. Diambil dari: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>. Diakses 12 April 2018.
- Listiarini. 2014. *Perancangan Komik Berlatar Belakang Kerajaan Majapahit untuk Menggugah Minat Remaja Terhadap Warisan Budaya Indonesia*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- LN., Prof. Dr. H. Syamsu Yusuf dan Dr. H. Achmad Juntika Nurihsan. 2007. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Macwilliams, Mark Wheeler. 2008. *Japanese Visual Culture: Exploration in The World of Manga and Anime*. New York: M. E. Sharpe, Inc.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher, Inc.
- Migotuwio, Namuro. Tanpa Tahun. *Komik Indonesia*. Diambil dari: https://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia. Diakses 12 April 2018.
- Mustajab, Ade. 2011. *Jenis-jenis Komik*. Diambil dari: <https://pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/>. Diakses 12 April 2018.
- Online, Ummi. 2014. *8 Bahaya Anak Kecanduan Game*. Diambil dari: <http://www.ummionline.com/8-bahaya-anak-kecanduan-game.html>. Diakses 29 Januari 2018.
- Popular, Kamus. 2014. *Pengertian Game Menurut Para Ahli*. Diambil dari: <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>. Diakses 27 Januari 2018.
- Prastya, Ilham. 2017. *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik dan Jenis-Jenis*

- Komik*. Diambil dari:
<http://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>. Diakses 12 April 2018.
- Regina. Tanpa Tahun. *Pengertian Menggambar Menurut Para Ahli*. Diambil dari:
<https://ilmuseni.com/seni-rupa/mengambar/pengertian-menggambar>.
Diakses 12 April 2018.
- Rimas. 2013. *Jenis-Jenis Manga Jepang*. Diambil dari:
<http://j-cul.com/jenis-jenis-manga-jepang/>.
Diakses 12 April 2018.
- Septiadi, Nursyam. 2016. *14 Bahaya Kecanduan Bermain Game Bagi Anak & Pelajar (24 Cara Mengatasinya)*. Diambil dari:
<http://kesehatantubuh-tips.blogspot.com/2016/07/bahaya-kecanduan-bermain-game-bagi-anak.html>. Diakses 29 Januari 2018.
- Smart, Aqila. 2014. *Cara Cerdas Mencegah dan Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: Aplus Books.
- Thompson, George G. 1962. *Child Psychology*. Boston: Stelios M. Stelson Foundation Inc.