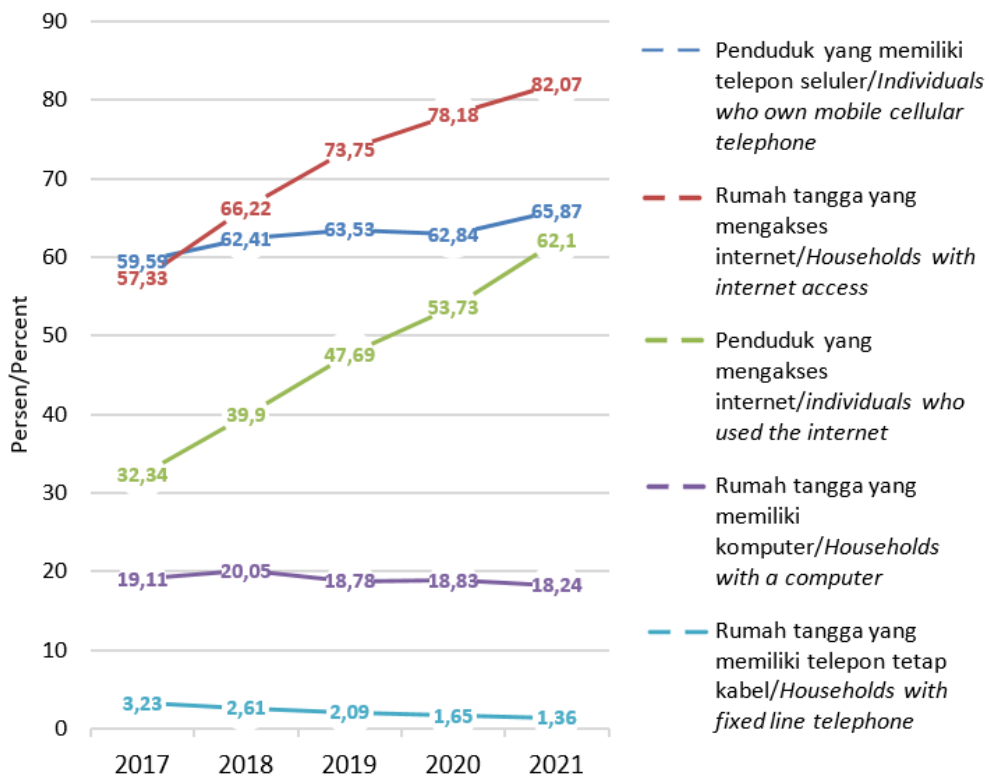


# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era digital khususnya di bidang informasi dan komunikasi saat ini sangatlah pesat, dimana perkembangan ini memberikan pengaruh terhadap kehidupan manusia saat ini. Yang mulanya hanya sebatas surat serta telepon kabel, kini dengan berkembangnya teknologi di era *digital* ini terlahirlah atau terciptalah sebuah teknologi berupa *gadget, smartphone, laptop, Personal Computer (PC)*, dll. Menurut Zulfah (2018), pengaruh perkembangan teknologi yang signifikan ini dapat kita lihat secara kasat mata di kehidupan kita sehari-hari dimana di kehidupan kita saat ini teknologi yang mulai dianggap sebagai kebutuhan yang harus terpenuhi.



Gambar 1. 1 Perkembangan Indikator TIK di Indonesia 2017-2021

Sumber: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional/BPS-Statistics Indonesia, *National Socio-Economic Survey*

Dari data yang disampaikan pada gambar diatas, dapat kita lihat bahwa perkembangan indikator teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang paling pesat dalam 5 tahun terakhir, ialah penggunaan internet dalam rumah tangga yang mana mencapai 82,07% pada tahun 2021 dan dilanjutkan dengan presentase pengguna telepon seluler yang meningkat mencapai 65,87% dan presentase penduduk yang mengakses internet meningkat mencapai 62,1% pada tahun yang sama.

Adapun sebuah alat komunikasi yang saat ini tidak pernah lupa untuk kita bawa serta gunakan di kehidupan kita sehari-hari juga merupakan sebuah hasil dari perkembangan teknologi, alat tersebut kita kenal sebagai *gadget* atau *gawai*. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam kegunaan khusus (Chusna, 2017). *Gadget* merupakan sebuah inovasi yang diciptakan guna membantu mempermudah atau meringankan pekerjaan seorang penggunanya, dengan disediakannya aplikasi-aplikasi canggih yang terdapat pada *gadget*, seperti; *game*, *internet*, *sms*, sosial media, dll. Penggunaan *gadget* di era digital ini tentunya tidak dapat dihindari, pasalnya selain dari kecanggihan - kecanggihan yang ditawarkan-nya, saat ini hampir sebagian besar pekerjaan yang ada membutuhkan *gadget* sebagai alat bantu, mulai dari alat bantu berkomunikasi, alat bantu mengerjakan pekerjaan/tugas, dll. Dengan kecanggihan-kecanggihan yang ditawarkan, menyebabkan orang - orang menjadi bergantung kepada *gadget* terlebih dengan kemunculan internet yang dapat diakses dengan *gadget* yang dimiliki, dimana dengan hanya sebuah perangkat yang dapat dibawa kemana-mana, saat ini masyarakat mampu memperoleh berbagaimacam informasi dimana saja dan kapanpun mereka mau, dengan *gadget* yang mereka miliki seperti : *smartphone*, komputer, laptop, *tablet*, dan segala macam *gadget* yang dapat terhubung dengan *internet*. Kebutuhan akan *gadget* saat ini tidak hanya terjadi di perkotaan saja, bahkan pedesaan saat ini mulai beralih dan mengikuti perkembangan zaman, hal ini disebabkan karena masyarakat lebih menyukai hal-hal praktis yang tidak merepotkan namun juga terjangkau. Salah satu kemudahan yang ditawarkan oleh *gadget* yaitu media sosial, media sosial merupakan salah satu keunggulan yang ditawarkan *gadget* dikarenakan media sosial mampu memperpendek jarak dan membagikan informasi ke berbagai penjur

dunia tanpa membutuhkan biaya yang besar, salah satu keunggulan inilah yang menjadikan *gadget* menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas kehidupan sehari-hari.

Menurut Handrianto (2013, dalam Juliadi, 2018), *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif bagi penggunaannya. Adapun dampak positif yang didapatkan dari penggunaan *gadget* adalah dapat meningkatkan kreatifitas, melatih kecerdasan, dan mengembangkan kemampuan atau keahlian. Sedangkan dampak negatif yang mampu disebabkan oleh penggunaan *gadget* adalah penurunan konsentrasi saat belajar pada anak, kurangnya kemauan untuk membaca dan menulis, penurunan kemampuan bersosial, kecanduan atau ketergantungan yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan, terhambatnya perkembangan kognitif anak, dan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak,

Dari dampak penggunaan *gadget* yang telah dijabarkan dapat kita lihat bahwasannya *gadget* dapat menjadi sebuah alat yang sangat membantu kita dalam kehidupan sehari – hari, namun juga mampu memberikan dampak negatif yang tidak sedikit pada penggunaannya apabila *gadget* digunakan secara berlebihan, terutama terhadap perkembangan pada anak. Saat ini tidak sedikit dari orang tua yang memberikan anaknya akses untuk menggunakan *gadget*, dan tidak sedikit pula orang tua yang membebaskan anaknya tanpa pengawasan atau kontrol dari orang tua, yang mana pada akhirnya dapat mengakibatkan anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, menurut Subarkah (2019), ciri-ciri seorang anak telah mengalami ketergantungan *gadget* antara lain: 1) sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain dengan *gadget*, 2) anak mendahulukan bermain *gadget* dibandingkan dengan kepentingan-kepentingan lainnya yang jauh lebih penting dan bermanfaat, 3) *introvert* ketergantungan pada *gadget* menyebabkan anak beranggapan bahwasannya *gadget*-nya adalah segalanya sehingga menyebabkan anak tidak memiliki kedekatan dengan orang tua maupun orang-orang sekitarnya, maka dari itu pentingnya pengawasan atau kontrol orang tua terhadap anak yang menggunakan *gadget* sangat diperlukan, hal ini dilakukan guna menghindari dampak yang berkelanjutan pada perkembangan anak.

Dalam perancangan ini animasi menjadi pilihan yang paling tepat bagi penulis, dikarenakan animasi dapat dikonsumsi oleh siapa saja dan animasi dapat

menyajikan visual yang menarik dan bersahabat, serta terdapat unsur naratif dan sinematik, sehingga pencipta dapat menyampaikan pesan secara langsung maupun secara tidak langsung melalui karya animasi yang diciptakan. Menurut Soenyoto (2017) Animasi diambil dari bahasa Yunani kuno, yaitu *Animo* yang artinya adalah hasrat, keinginan atau minat. Dan apabila kita maknai lebih dalam lagi animasi atau *Animo* memiliki makna roh, jiwa, atau hidup. Animasi saat ini tidak semata – mata sebuah kumpulan gambar – gambar statis yang berurutan, melainkan animasi merupakan sebuah gambar yang mampu memberikan kesan hidup dan bernyawa kepada penontonnya. Menurut Pratiwi (2016) agar animasi dapat diterima serta bersahabat dengan anak-anak, terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah animasi untuk anak-anak, diantaranya: (1) karakter yang ditampilkan merupakan anak-anak dan orang di sekitar mereka, (2) tema yang diangkat dapat berkaitan pada kehidupan anak sehari-hari, (3) latar yang digunakan dapat menggunakan latar tempat yang dekat dengan anak, (4) cerita dibuat dengan mengangkat masalah yang mampu diselesaikan oleh anak (seperti hubungan, perbandingan, sebab-akibat, urutan, dll); (5) menyesuaikan durasi animasi dengan kebutuhan, dan juga (6) menggunakan visual dan audio yang menarik serta dinamis agar anak tidak cepat bosan.

Selain menghibur nantinya animasi ini juga dapat menjadi media pendidikan karakter pada anak, karena anak-anak pada dasarnya memiliki sikap imitasi (meniru) di dalam diri mereka, menurut Adak (2004) dan Middleton & Vanterpool (1999) (dalam İvrendi dan Özdemir (2010)), mengatakan bahwa anak-anak mungkin tidak terlalu dapat membedakan antara realita dan fantasi, oleh karena itu mereka memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang mereka lihat dalam kartun/animasi (İvrendi & Özdemir, 2010).

Adapun untuk mengatasi permasalahan terkait ketergantungan atau kecanduan terhadap *gadget* yang terjadi pada anak – anak, penulis akan menciptakan sebuah perancangan animasi berbasis 3D, penulis sendiri memilih animasi sebagai media utama dikarenakan melalui animasi penulis dapat menyampaikan sebuah pesan yang ingin disampaikan dengan cara yang menarik bagi anak. Sehingga penulis berpendapat bahwa perancangan ini dapat menjadi solusi yang cukup optimal dikarenakan target *audience* ialah anak – anak, yang

mana salah satu keunggulan animasi yaitu kaya akan ekspresi, warna serta penggambaran karakter yang unik, sehingga pesan yang ingin disampaikan perancang mampu dipahami dan dicerna dengan lebih mudah,

### **1.1.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang menjadi dasar penelitian adalah:

1. Ketergantungan pada *gadget* yang terjadi pada anak.
2. Kurangnya kontrol atau pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak.
3. Perilaku imitasi anak yang belum dapat membedakan mana yang baik dan buruk.
4. Terganggunya konsentrasi anak saat belajar.
5. Terhambatnya kemampuan kognitif pada anak

### **1.1.2 Batasan Masalah**

Merujuk pada identifikasi masalah, dapat diketahui bahwa masalah-masalah tersebut dapat mempengaruhi perkembangan pada anak kedepannya, maka dari itu diperlukan pemecahan masalah terkait ketergantungan yang dialami oleh anak terhadap *gadget*. Pemecahan dari masalah ini diharapkan dapat mencegah agar permasalahan tidak terus berkelanjutan, maka dari itu penulis akan merancang sebuah animasi 3D yang nantinya akan ditayangkan melalui *youtube*, dengan eksekusi karakter dan cerita yang menarik dan tentunya layak untuk dinikmati oleh keluarga terutama anak – anak usia dini.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang didapati dari latar belakang adalah bagaimana merancang suatu video animasi 3D yang dapat memberikan pemahaman kepada orang tua maupun anak terkait dampak serta cara menangani ketergantungan *gadget*.

### **1.3 Tujuan dan Target Perancangan**

Adapun tujuan dari penulis adalah merancang suatu animasi tiga dimensi (3D) yang dapat memberikan dampak positif berupa edukasi serta pemahaman terkait dampak serta solusi menangani ketergantungan *gadget* kepada orang tua

maupun anak, sehingga perkembangan anak dapat berjalan lancar tanpa ada hambatan. Sedangkan luaran dari perancangan ini terdiri dari :

1. Media Utama

Animasi 3D berdurasi 7 menit yang akan di unggah ke youtube yang dapat dinikmati keluarga terutama anak – anak usia dini.

2. Media Pendukung

Yang akan menjadi media pendukung untuk luaran dari perancangan ini ialah, sebagai berikut : poster digital, poster cetak, *x-banner*, standee, *sticker*, *totebag*, *t-shirt*, *mug*, dan *tumbler*.

#### **1.4 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ini bisa berdampak secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti membantu memberikan pemahaman terkait dampak serta solusi menangani ketergantungan *gadget* kepada orang tua maupun anak, sehingga nantinya perkembangan anak tidak akan terganggu dan orang tua dapat lebih mengawasi atau mengontrol anak dalam penggunaan *gadget*.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang didapatkan dari perancangan ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa

- a) Menambah ilmu dan pengalaman dalam merancang animasi 3D.
- b) Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan pada saat perkuliahan di Universitas Ma Chung.
- c) Dapat menjadi bahan tambahan dalam portfolio.

2. Manfaat bagi Masyarakat

- a) Memberikan pemahaman terkait dampak ketergantungan *gadget*.
- b) Mengingatkan orang tua akan pentingnya memberikan pengawasan serta control kepada anak yang diberikan kebebasan dalam penggunaan *gadget*.

- c) Memberikan pemahaman bahwasannya belajar tidak selalu hanya dari buku, melainkan dari mana saja dan salah satunya melalui tontonan yang bermanfaat dan mendidik.
3. Manfaat bagi Universitas Ma Chung
- a) Memperkenalkan Universitas Ma Chung terhadap masyarakat dengan bakat dan kemampuan yang direalisasikan secara nyata.
  - b) Menjadi pelopor untuk perancangan-perancangan lainnya agar perancangan ini dapat terus mengalami penyempurnaan.
  - c) Mempromosikan Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung kepada Masyarakat
  - d) Sebagai bahan *update* perkuliahan mendatang yang dapat diterapkan melalui TA ini