

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digital adalah media yang sudah ada dan akan terus ada serta berkembang. Saat ini perkembangan *gadget* dan internet semakin merambah dan menempati posisi paling kuat di antara berbagai media massa yang telah ada sebelumnya, menurut survey Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Indonesia menempati posisi ke 6 di dunia, yaitu sebanyak 83,7 juta pada tahun 2014 dan 112 juta pada tahun 2017, *Gadget* dan kecanggihan yang di tawarkan dalam *broadband mobile* dengan harga terjangkau dapat mendorong pertumbuhan akses internet.

Ketika internet mulai digemari, internet telah menghadirkan realitas kehidupan baru kepada masyarakat dunia, dimana melalui internet seseorang dapat melakukan transaksi bisnis, mengobrol, berbelanja, belajar dan berbagai aktivitas lain seperti dalam kehidupan nyata, jarak dan waktu juga tidak terbatas. Kehadiran *gadget* dan internet telah mempercepat penyebaran informasi ke seluruh dunia. Mengakses informasi, termasuk konten pornografi seolah lebih mudah, bahkan dengan *gadget* pribadi sekalipun.

Era digital seakan menjadi tantangan orangtua masa kini menjadi sangat berat, karena anak pada era digital saat ini adalah mereka yang disebut sebagai *digital netive* atau penduduk dunia digital. Anak yang hidup di era digital akan terbiasa dengan sesuatu yang mudah dan praktis karena kecanggihan teknologi. Orang tua memang tidak bisa menutup mata bahwa frekuensi penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak sangat tinggi. Kegiatan anak berselancar di dunia internet, tak cukup satu atau dua jam. Bahkan, ada yang menggunakannya hingga lebih dari 12 jam per hari.

Disadari atau tidak salah satu masalah besar yang dibawa oleh teknologi informasi global melalui jaringan internet adalah adanya berbagai situs yang menjurus pada pornografi. Kekhawatiran akan adanya kemudahan dan peluang

bagi anak-anak untuk memperoleh konten yang penjurus pada pornografi menjadi kenyataan bila tanpa adanya pengawasan dan bimbingan dari orangtua. Terbukti dari hasil penelitian dua SD Negeri di kota Bandung, dari 232 orang anak kelas 4, 5, dan 6 SD 67% diantaranya mengaku telah melihat dan mengakses pornografi, baik ini dalam aplikasi *chatroom* media sosial atau bahkan link yang tersambung langsung kedalam internet.

Pornografi memang semata-mata dengan sengaja dirancang untuk membangkitkan nafsu. Pornografi mungkin tidak selalu berkorelasi dengan kejahatan seksual, namun akan meningkatkan dorongan seksual kemudian pelaku akan mencari kepuasannya kepada siapa saja dengan prinsip ‘suka sama suka’. Sudah jelas bahwa dampak pornografi sangat negatif dan sangat merusak diri sendiri dan orang lain. Pornografi tak ubahnya seperti narkolema, yaitu narkotika lewat mata. Sifat candu pada pornografi sama dengan sifat candu pada Napza (Narkoba, Psikotropika dan Zat Adiktif). Efek candu karena Narkotika akan merusak otak di 3 bagian, sedangkan efek candu karena pornografi jauh lebih banyak dengan merusak otak di 5 bagian. Kecanduan pornografi tentunya berkaitan dengan kepribadian, waktu, dan kondisi mental seseorang. Contohnya, seseorang dengan kepribadian labil ditambah dengan waktu yang tepat untuk melihat pornografi akan memperkuat seseorang untuk menggemari pornografi. (Sanjaya, Wibowo & Adi Prasetyo, 2010 : 99).

Keluarga Indonesia memerlukan revolusi pola asuh yang baik dan benar. Orangtua sebagai pengasuh dan sosok yang paling berperan dalam proses tumbuh kembang anak seharusnya melakukan antisipasi guna mencegah adiksi atau kecanduan pornografi generasi muda. Namun sayangnya, tidak banyak orangtua mau melakukannya. Orangtua yang hanyut dalam tren, sehingga memfasilitasi anak dengan *gadget* terkini tanpa mengetahui dampak negatif yang akan terjadi. Mereka seperti tidak sadar dan abai terhadap efek perkembangan teknologi. Padahal, mengabaikan teknologi menjadi salah satu faktor pemicu timbulnya kecanduan pornografi pada anak dan remaja.

Oleh karena itu, Berdasarkan fenomena diatas, penulis merancang sebuah Animasi *Motion Graphic* sebagai elemen sebuah berita yang ikut berkontribusi

dalam menyampaikan sebuah pesan berita. Animasi *motion Graphic* sangat membantu untuk menyampaikan pesan dan mampu memberikan penjelasan kepada khalayak banyak yang efektif dalam durasi yang singkat. Perancangan ini dibuat berdasarkan latar belakang fenomena yang terjadi untuk memberi pemahaman dan mengingatkan kembali kepada orangtua mengenai dampak negatif yang akan terjadi bila *gadget* diberikan pada anak usia 8-12 tahun tanpa pertimbangan dan bimbingan dari orangtua. Selain rentannya penggunaan *gadget* dan internet secara intens juga dapat memicu timbulnya anak untuk membuka situs pornografi bila dibiarkan secara terus menerus. Orang tua berperan besar dalam menyelamatkan dan membimbing anak agar menjadi generasi emas bangsa yang membanggakan untuk masa depan yang lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka Identifikasi masalah dalam perancangan ini adalah :

- a. Orangtua yang hanyut dalam tren, sehingga memfasilitasi anak dengan *gadget* terkini tanpa mengetahui dampak negatif yang akan terjadi.
- b. Kemudahan dan peluang bagi anak-anak untuk memperoleh konten yang penjurus pada pornografi lebih mudah melalui gadget dan internet.
- c. Pornografi seperti narkoba, yaitu narkoba lewat mata. Sifat candu pada pornografi sama dengan sifat candu pada Napza.
- d. Anak kelas 4, 5, dan 6 SD 67% diantaranya mengaku telah melihat dan mengakses pornografi.
- e. Orangtua perlu melakukan antisipasi guna mencegah adiksi atau kecanduan *gadget* dan internet yang mengacu pada pornografi.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan diatas, maka penulis menjelaskan bahwa ruang lingkup masalah dalam perancangan karya animasi *motion graphic*. Adapun batasan masalah tersebut adalah:

a. Apa

Media yang digunakan adalah Animasi *Motion Graphic* mengenai “Dampak Negatif *Gadget* dan Pornografi di Internet pada Anak Usia 8-12 Tahun di Era Digital”.

b. Bagaimana

Proses perancangan Animasi *Motion Graphic* menggabungkan, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi.

c. Mengapa

Animasi *motion Graphic* sangat membantu untuk menyampaikan pesan dan mampu memberikan penjelasan kepada khalayak banyak yang efektif dalam durasi yang singkat.

d. Siapa

Target perancangan ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya di Kota Bandung, orangtua rentang usia 37-45 tahun. Dengan mengidentifikasi anak SD rentang usia 8 – 12 tahun.

e. Tempat

Pengumpulan data dilakukan di beberapa SD khususnya di Kota dan Kabupaten Bandung, Jawa barat.

f. Waktu

Animasi *motion graphic* ini akan ditayangkan pada tahun 2018 sesuai dengan target yang telah ditentukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka telah di dapat rumusan masalah, adapun rumusan tersebut adalah:

- a. Bagaimana menyajikan Animasi *Motion Graphic* mengenai “Dampak Negatif *Gadget* dan Pornografi di Internet pada Anak Usia 8-12 Tahun di Era Digital” yang tepat dalam menyampaikan pesan yang informatif kepada orangtua?

- b. Bagaimana proses merancang Animasi *Motion Graphic* dengan menggabungkan, gambar Ilustrasi, Tipografi, dan Narasi audio dengan menggunakan teknik Animasi?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari di lakukan perancangan ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana merancang Animasi *Motion Graphic* dengan fenomena “Dampak Negatif *Gadget* dan Pornografi di Internet pada Anak Usia 8-12 Tahun di Era Digital”.
- b. Untuk mengetahui bagaimana memvisualisasikan Animasi *Motion Graphic* dengan menggabungkan, Ilustrasi, Tipografi, dan Narasi dengan menggunakan teknik Animasi.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang di harapkan dengan dilakukannya perancangan ini adalah :

1. Manfaat yang di peroleh perancang :

- Memahami proses perancangan Animasi *Motion Graphic*.
- Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai bahaya dampak gadget dan internet yang mengacu pada pornografi terhadap anak di era digital.

2. Manfaat yang di Peroleh Khalayak Sasar :

- Meningkatkan kesadaran orang tua akan bahaya dan dampak yang akan terjadi bila orangtua tidak melakukan antisipasi guna mencegah adiksi atau kecanduan *gadget* dan internet yang mengacu pada pornografi.
- Menumbuhkan kesadaran orangtua terhadap perilaku anak di era digital dengan meningkatkan komunikasi yang baik dengan anak.

3. Manfaat yang di peroleh masyarakat :

- Membantu mencegah kerusakan dan menyelamatkan generasi masa depan bangsa dengan menghindarkan anak dari adiksi terhadap penggunaan *gadget*.
- Meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai bahaya *gadget* dan internet yang mengacu pornografi.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan film animasi motion graphic penulis menggunakan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh penulis dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh target sasaran di lokasi yang telah ditetapkan. Menurut Adler dan Adler (2009: 523) semua penelitian dunia sosial pada dasarnya menggunakan teknik observasi. Faktor terpenting dalam teknik observasi adalah *observer* (pengamat) dan orang yang diamati yang kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi, yaitu informan. Penulis melakukan observasi data di sekolah SD wilayah kota Bandung dengan anak rentang usia 8 -12 tahun sebagai bahan dalam merancang animasi *motiongraphic*.

b. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan teknik memperoleh data dengan cara berhadapan langsung dan bertanya secara langsung kepada responden baik antara individu dengan individu atau antara individu dengan kelompok (Ratna, 2010).

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa Ahli dan psikolog anak dan remaja.

c. Studi Literatur

Sutdi kasus adalah penelitian bersifat ilmiah, objektif. Kualitas objektivitas di tunjukkan melalui cara-cara penyajian yang dilakukan, seperti apa adanya sesuai dengan hakikat objek (Ratna, 2010: 190)

1.7.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam merancang film animasi 2D mengenai Tanaman Obat adalah:

a. Metode kualitatif

Metode kualitatif menurut Densin dan Lincon dalam bukumetodologi penelitian (Ratna, 2016: 92) metode kualitatif memberikan intensitas pada realitas yang terbangun secara social, hubungan signifikan antara objek penelitian dengan subjek peneliti, sebagai proses dan makna, dan dengan sendirinya sarat nilai.

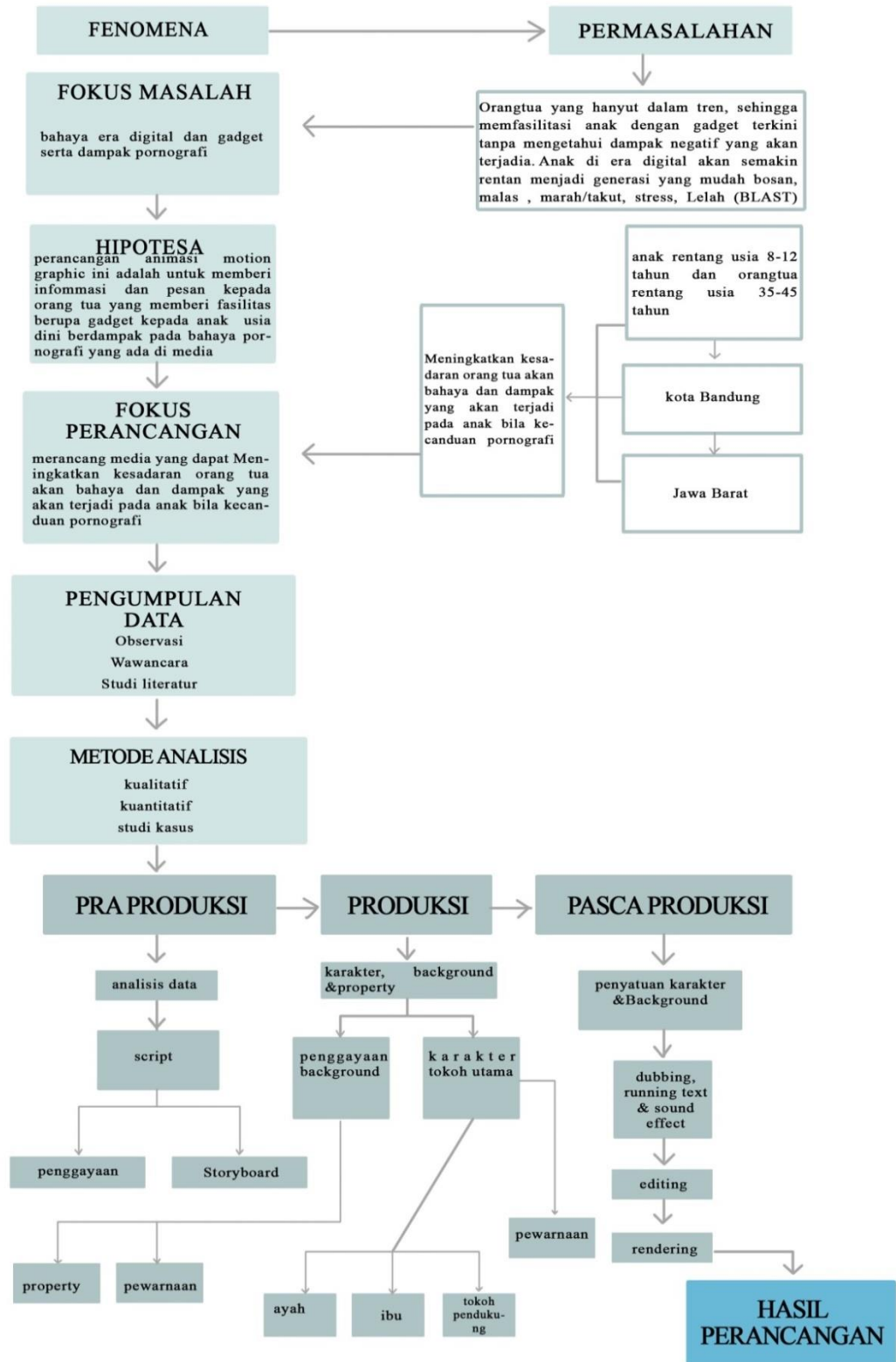
b. Deskriptif Kuantitatif

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk mencandarkan karakteristik individu atau kelompok (Syamsudin & Damiyanti: 2011). Penelitian ini menilai sifat dari kondisi-kondisi yang tampak. Tujuan dalam penelitian ini dibatasi untuk menggambarkan karakteristik sesuatu sebagaimana adanya.

c. Studi Kasus

Menurut Stake (2009: 300-311) studi kasus adalah pilihan terhadap objek penelitian, bukan konsekuensi metodologis. Penulis melakukan studi kasus intrinsik, yaitu pemilihan objek yang tidak disertai dengan tujuan perkembangan teori, melainkan terbatas pemahaman sebuah kasus tertentu sebab dianggap menarik minat. (Ratna, 2010: 191)

1.8 Sistematika perancangan



1.9 Pembabakan

Berikut merupakan gambaran singkat setiap bab dalam laporan tugas akhir:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode perancangan, kerangka pemikiran dan pembabakan.

BAB II: LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini akan menguraikan dasar teori yang berkaitan dengan bahasan yang terkait dengan perancangan animasi *motion graphic* yang berasal dari studi pustaka, yang kemudian perancang gunakan untuk dasar perancangan.

BAB III: DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi pembahasan mengenai tahapan penelitian yang dilakukan meliputi data objek, data segmentasi, data proyek sejenis, hasil observasi dan wawancara, hasil analisis data, dan kesimpulan konsep yang akan dilakukan.

BAB IV: KONSEP DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi mengenai konsep dan ide perancangan animasi *motion graphic* hingga proses visualisasi karakter, background, tipografi dan narasi yang di buat berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi akan kesimpulan yang didapat dari penelitian perancangan yang telah dilakukan juga saran untuk para animator yang akan membuat animasi 2D ataupun *motion graphic* sehingga dapat merancang animasi yang dapat memberi informasi dan pesan yang dapat di terima oleh masyarakat.