

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pada anak-anak usia sekolah dasar, umumnya berada dalam proses perkembangan yang berlangsung dengan cepat dalam aspek fisik, emosional, intelektual dan sosial. Dalam tahap perkembangan tersebut, tak jarang anak mengalami hambatan atau bahkan melakukan perilaku yang keliru yang dapat merugikan mereka, baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Perilaku yang dicerminkan dapat berupa perilaku yang positif dan perilaku yang negative. Salah satunya yaitu berupa perilaku kenakalan. Kenakalan pada anak dimaknai sebagai suatu bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan norma – norma yang hidup di tengah masyarakat. Perilaku yang tidak sesuai dengan norma itu dianggap sebagai anak yang cacat social dan kemudian masyarakat menilai cacat tersebut dianggap sebagai sebuah kelainan sehingga perilaku mereka pun disebut dengan kenakalan. Pada umumnya kenakalan atau istilah lain *Delinquency* merupakan produk konstitusi *defektif* dari mental dan emosi- emosi, yaitu mental dan emosi anak muda yang belum matang (labil) dan jadi rusak (defektif) sebagai akibat proses pengondisian oleh lingkungan yang buruk.

Pada dasarnya perilaku yang sering terjadi pada anak adalah perilaku agresif. Perilaku agresif secara psikologi cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat. Perilaku ini terjadi pada masa perkembangan, karena pada masa inilah seorang anak sudah mulai merasa ingin mengetahui dan ingin melakukan sesuatu yang dia inginkan walaupun tanpa dia sadari sesuatu yang dia lakukan itu dapat berdampak negative pada dirinya sendiri ataupun pada orang lain.

Lingkungan yang tidak baik membuat perilaku agresif pada anak menjadi terus berkembang, kurangnya contoh yang baik pada lingkungan adalah salah satu faktor mengapa anak-anak bersikap berlebihan/ agresif, lingkungan disini dapat kita kategorikan menjadi lingkungan dalam rumah dan luar rumah, lingkungan dalam rumah yaitu mencakup peran orang tua dan juga peran media yang dikonsumsi oleh anak-anak, sedangkan lingkungan luar rumah adalah lingkungan sosial anak tersebut.

Media menjadi hal penting pada proses perkembangan emosi anak, karena pada umur ini anak-anak melihat dan mencontoh apa yang dia lihat, sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk menonton tv atau bermain gadget, jadi tidak heran jika perilaku anak sama dengan apa yang dia lihat di tv maupun gadget.

Hilangnya karakter-karakter pada media yang sarat makna dan pesan seperti Pak Raden, Si unyil dll menjadi salah satu faktor mengapa akhir-akhir ini anak-anak terlihat lebih agresif, dan berlebihan menanggapi sesuatu yang tidak mereka kehendaki

Dengan keadaan yang terlihat diatas, maka penulis memikirkan untuk mengangkat satu karakter animasi yang menarik untuk ditonton dan memberikan contoh yang baik bagi pola perilaku anak, sehingga diharapkan dapat mencegah sifat agresif yang berlebih ketika anak mendapati hal yang tidak mengganggu dirinya.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, Penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan

- a. Anak mencontoh hal yang kurang baik dari lingkungannya
- b. Anak bersifat terlalu agresif dan berlebihan menanggapi sesuatu hal.
- c. Kurangnya karakter pembelajaran anak pada media

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Anak-anak yang bersifat terlalu agresif dan berlebihan

1.3.2 Siapa

Anak-Anak usia 6- 12 tahun dan Orang Tua

1.3.3 Tempat

Bandung, Indonesia

1.3.4 Kapan

2017-2018

1.3.5 Bagaimana

Memberikan informasi ke anak melalui karakter animasi sehingga karakter tersebut dapat menjadi *icon* dan panutan anak untuk mencegah perubahan pola perilaku anak kearah yang buruk

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan yang terpapar diatas, Penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut

- a. Bagaimana perilaku yang sesuai dan dapat dicontoh oleh anak usia sekolah dasar
- b. Karakter animasi 2d seperti apa yang dapat memberikan contoh dan teladan yang baik untuk anak.

1.5 Tujuan perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk memenuhi persyaratan memulai Tugas Akhir di Telkom University

1.5.2 Tujuan Khusus

Dengan PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D SEBAGAI KARAKTER ANIMASI PANUTAN POLA PERILAKU ANAK USIA SEKOLAH DASAR diharapkan

- a. Untuk mengetahui perilaku yang sesuai dan dapat dicontoh oleh anak-anak usia sekolah dasar
- b. Untuk mengetahui karakter animasi 2D yang sesuai dan dapat dicontoh oleh anak-anak usia sekolah dasar.

1.5.3 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi ilmu psikologi anak dan cara mendidik anak khususnya cara mendidik anak menjadi insan yang sehat. Serta ilmu persuasi untuk memasarkan suatu produk.

1.5.4 Manfaat Praktis

Secara Praktis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu tumbuh kembang emosi anak-anak. Serta diharapkan dengan penelitian ini anak-anak tidak bersifat terlalu agresif dan berlebihan menanggapi suatu hal. Dan juga diharapkan kepada para Orang tua untuk sadar memberikan pengawasan asupan media kepada anak-anak.

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Studi Literatur

Mempelajari data-data yang dikumpulkan dari data primer di internet, buku-buku penulisan karya ilmiah, serta bacaan lain yang mendukung penelitian.

b. Angket/Kuesioner

Melibatkan responden untuk mengukur seberapa populernya layanan

c. Wawancara

Digunakan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

d. Observasi

Untuk menganalisis persentase sejauh mana target audiens memahami informasi seputar Tumbuh kembang anak. Serta menganalisis seberapa populerkah layanan di kalangan masyarakat

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:7), metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci.

1.7 Sistematika Perancangan

- Proses Survey Data
- Proses Produksi
- Proses Pasca Produksi
- Finishing

1.8 Kerangka Perancangan

