

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi mengharuskan manusia terus beradaptasi dengan penggunaan teknologi di kesehariannya. Salah satu produk dari pesatnya perkembangan teknologi adalah gawai. Penggunaan gawai bagai pisau bermata dua, jika digunakan dengan baik maka gawai bisa menjadi alat penunjang yang sangat bermanfaat untuk hidup manusia. Sebaliknya, jika salah dipergunakan atau digunakan secara berlebihan maka akan berdampak buruk bagi manusia. Hal ini tentu menyebabkan kekhawatiran akan penggunaan gawai berlebihan yang akhirnya menyebabkan dampak buruk untuk kesehatan fisik dan mental penggunanya terlebih jika penggunanya adalah anak usia dini. Pada hal ini, perilaku kecanduan dalam menggunakan gawai dan merasa cemas apabila jauh atau tidak bisa mengakses gawai bisa disebut sebagai *No Mobile Phone Phobia (Nomophobia)*. *Nomophobia* bisa berdampak buruk bagi kesehatan fisik dan mental bagi siapapun yang terdampak, termasuk anak usia dini. Anak-anak usia dini, orangtua murid dan guru sudah seharusnya tahu tentang dampak buruk dan upaya pencegahannya. Karena itu, pengetahuan terhadap gawai berikut dengan dampak positif maupun negatifnya dan bagaimana cara mencegah anak-anak agar tidak kecanduan bermain gawai merupakan hal yang sangat penting diketahui oleh orang-orang di sekitar anak usia dini yang berperan dalam pola asuhnya dan berpengaruh dalam perkembangan anak-anak tersebut. Salah satu cara mensosialisasikannya adalah lewat video animasi 2D. Penulis ingin membuat sebuah perancangan *background* dan *assets* sebagai salah satu langkah awal dalam proses produksi animasi 2D tentang dampak *Nomophobia* dan bagaimana cara mencegahnya pada anak usia dini. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan wawancara, observasi dan studi pustaka untuk kemudian data yang diperoleh tersebut akan dianalisis dengan pendekatan studi kasus. Hasil analisis yang didapat kemudian akan digunakan sebagai ide dan referensi dalam perancangan *background* animasi 2D. Hasil dari desain latar belakang ini adalah ilustrasi digital 2D yang akan digunakan sebagai latar belakang untuk sebuah video animasi. Proses perancangan ilustrasi akan difokuskan pada *mood* apa yang ingin penulis tunjukkan dalam ilustrasi *background* ini yang membutuhkan pemahaman yang baik tentang teori warna, sumber cahaya, dan bayangan

Kata kunci : Gawai, *Nomophobia*, Anak Usia Dini, *Asset*, *Props*, *Background*, Animasi 2D