

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan *gadget* dan internet semakin merambah dan menempati posisi paling kuat di antara berbagai media massa yang sudah ada sebelumnya. *Gadget* dengan kecanggihannya yang ditawarkannya dalam *broadband mobile* yang saat ini telah banyak dijual dengan harga terjangkau juga dapat mendorong pertumbuhan akses internet. Internetpun semakin digemari dengan menghadirkan realitas kehidupan baru kepada masyarakat. Melalui internet seseorang dapat mengelola bisnis, mengobrol, belanja, belajar, dan berbagai aktivitas lain layaknya di kehidupan nyata tanpa batasan jarak dan waktu. Kehadiran *gadget* dan internet juga telah mempercepat penyebaran informasi dari dan ke seluruh dunia, mengakses informasi menjadi lebih mudah bahkan untuk hal yang negatif sekalipun [1].

Pada generasi *Alpha* sekarang, dimana anak sudah mengenal teknologi sejak lahir seakan menjadi tantangan berat bagi para orangtua masa kini. Anak yang hidup di era digital akan terbiasa dengan sesuatu yang mudah dan praktis berkat kecanggihannya teknologi. Tak dapat dihindari bahwa anak-anak saat ini telah banyak menggunakan *gadget* dan internet dalam waktu yang lama tidak cukup hanya satu sampai dua jam saja, bahkan ada yang hingga lebih dari dua belas jam per hari. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap anak.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun[2]. Tapi faktanya di Indonesia banyak anak- anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan, Dokter psikologi anak mengatakan bahwa ada beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan terhadap anak dengan penggunaan *gadget* dan internet secara berlebihan, diantaranya malas bergerak yang berakibat pada kurangnya anak dalam mengasah motorik kasar dan halus serta gejala obesitas, bahaya radiasi elektromagnetik yang dapat mengganggu konsentrasi dan merusak mata anak, ketergantungan yang mengakibatkan anak sulit lepas dari *gadget* yang membuat anak jadi terganggu aktivitas belajar, makan, bahkan tidur, sosialisasi berkurang, bahaya penyebaran pornografi, hingga bahaya berita *hoax*. Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan 3 dalam tulisannya di *Huffington Post* mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah 12 tahun[3].

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta pengguna yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-8 di dunia dari jumlah tersebut, 80% diantaranya adalah remaja usia 15-19 tahun. Selain itu, Kemkominfo juga melakukan studi pada tahun 2014 hasilnya menemukan bahwa 98% anak di Indonesia tahu tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Perubahan struktur media di

Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet di kalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan: personal komputer untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium komputer sekolah; laptop di rumah, dan di atas semua ponsel atau *smartphone* selama kegiatan sehari-hari. Anak-anak dan remaja memiliki tiga motivasi utama untuk mengakses internet: untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Terkait isu privasi studi ini menemukan bahwa kebanyakan dari anak memberikan informasi pribadi mereka di sosial media. Pihak orangtua mungkin ketinggalan dari anak-anak mereka dalam hal menguasai dan menggunakan media digital, sedikit dari orangtua yang mengawasi anak-anak mereka ketika mengakses internet, dan sedikit yang menjadi 'teman' anaknya dalam jejaring sosial[4].

Tidak ada data yang jelas dari Dinas Komunikasi dan Informatika tentang berapa persentase jumlah penggunaan *gadget* dan internet di Kabupaten Aceh Singkil khususnya di usia 1 – 12 tahun. Namun, berdasarkan hasil dialog atau wawancara kepada sebagian masyarakat Aceh Singkil, hampir setiap anak di Aceh Singkil sudah mahir menggunakan *gadget* ataupun internet dan hampir tidak ada orangtua yang mau melakukan pengawasan, mereka cenderung hanyut dalam tren, sehingga bangga

memfasilitasi anak dengan *gadget* terkini tanpa mengetahui dampak negatif yang dapat ditimbulkannya. Mereka seperti tidak sadar dan abai terhadap efek perkembangan teknologi yang justru berdampak terhadap anak-anak mereka. sementara itu, Dilihat dari gaya hidup masyarakatnya, keluarga di Aceh Singkil memerlukan revolusi pola asuh yang baik dan benar. Orangtua sebagai pengasuh dan sosok yang paling berperan dalam proses tumbuh kembang anak sudah seharusnya melakukan antisipasi guna mencegah adiksi atau kecanduan terhadap *gadget* dan internet.

Melihat fenomena di atas, penulis mengajak Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil sebagai perwakilan pemerintah untuk berpartisipasi dalam sosialisasi guna menyampaikan pesan mengenai dampak negatif *gadget* dan internet terhadap anak, maka dibuatlah sebuah penelitian skripsi berjudul "PERACANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK NEGATIF *GADGET* DAN INTERNET PADA ANAK MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC* (Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil)". Karena iklan ini berisikan tentang informasi grafis maka penggunaan *Motion graphic* sangat membantu untuk menyampaikan informasi secara efektif dalam durasi yang singkat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini ialah "Bagaimana merancang dan membuat iklan layanan masyarakat terhadap

dampak negatif *gadget* dan internet pada anak menggunakan *motion graphic* untuk studi kasus Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil?"

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka perlu adanya batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan iklan layanan masyarakat ini agar tujuan dan pembahasannya jelas dan terarah. Adapun batasan masalah pada Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Terhadap Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak Menggunakan *Motion Graphic* Studi Kasus DISKOMINFO Aceh Singkil sebagai berikut:

1. Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan teknik *Motion Graphic*.
2. Iklan layanan masyarakat ini berisikan tentang informasi mengenai dampak negatif *gadget* dan internet terhadap anak.
3. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC 2018*, *After Effect CC 2018*, *Adobe Audition CC 2018* dan *Adobe Premiere Pro CC 2018*.
4. Tahap penelitian ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi, sementara hasil video akan diberikan kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil dan disebarakan melalui media sosial.
5. Hasil dari video iklan layanan masyarakat ini akan dipublikasikan melalui sosial media (Facebook dan Youtube).

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan penelitian ini ialah sebagai berikut:

##### 1.1 Maksud Penelitian

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### 1.2 Tujuan Penelitian

Sebagai media informasi mengenai dampak negatif *gadget* dan internet pada anak, agar orang tua dapat lebih meningkatkan pengawasan terhadap anak-anaknya.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis
  - a. Menambah pengalaman dalam pembuatan animasi *motion graphic*
  - b. Melihat secara langsung pemanfaatan teknologi oleh masyarakat sekitar
  - c. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh pengguna *gadget* dan internet bagi anak
  - d. Menerapkan ilmu yang sudah pernah dipelajari di Universitas Amikom Yogyakarta

2. Bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil
  - a. Membantu peran DISKOMINFO dalam mensosialisasikan kepada masyarakat tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dan internet pada anak
  - b. Memiliki iklan layanan masyarakat berbasis video pertama kali di lingkungan Kabupaten Aceh Singkil
  - c. Mempromosikan iklan layanan masyarakat secara gratis
  - d. Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap adanya peran Dinas Komunikasi dan Informatika
3. Bagi Masyarakat Kabupaten Aceh Singkil
  - a. Memberikan informasi tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dan internet pada anak
  - b. Mengenalkan *motion graphic* kepada masyarakat
  - c. Masyarakat dapat sedikit mengetahui peran kerja Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO)

#### 1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mencapai hasil terbaik dalam proses penelitian yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan iklan layanan masyarakat ini perlu adanya metode yang juga tepat. Adapun beberapa metode yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk memperoleh data melalui pendekatan atau pengamatan langsung terhadap objek penelitian dalam hal ini ialah kehidupan masyarakat di Kabupaten Aceh Singkil.

#### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara bertanya secara langsung. Dalam penelitian ini metode wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai dampak negatif *gadget* dan internet pada anak. Wawancara ini dilakukan kepada dokter psikologi anak dan remaja.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan fungsional yang berisi informasi tentang proses-proses apa saja yang dilakukan dalam pembuatan video animasi 2D sebagai media promosi dalam penelitian ini. Dan kebutuhan non fungsional yang berisi tentang *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang digunakan, serta kebutuhan *brainware* (sumber daya manusia).

### 1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan ini menggambarkan proses perancangan video iklan layanan masyarakat yang dimulai dari tahap pra produksi meliputi pembuatan konsep iklan, isi, naskah hingga *storyboard*. Kemudian dilanjutkan dengan tahap produksi yang meliputi pengimplementasian terhadap pra produksi,



pembuatan latar belakang animasi, karakter, dan penganimasian, dan yang terakhir adalah tahap pasca produksi yang meliputi *composite*, *editing*, dan *rendering*.

#### 1.6.4 Metode Testing

Pengujian video iklan layanan masyarakat ini dilakukan dengan melakukan tinjauan kembali, apakah video sudah sesuai dengan konsep iklan serta prinsip dasar animasi. Setelah itu dilakukan uji coba pemutaran pada beberapa *media player*. Langkah terakhir adalah pengujian apakah hasil yang didapatkan sudah sesuai dengan harapan, yaitu seberapa berhasil pembuatan iklan layanan masyarakat ini dengan metode angket atau kuisioner.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi disusun dengan sistematika penulisan laporan penelitian, yang dibagi tiap susunan bab dan keterangan penjelasan dalam tiap bab yang ditulis. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya:

##### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang pengetahuan dasar dari teknologi apa saja yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D, salah satunya konsep dasar dan teknik untuk menunjang pembuatan video animasi *motion graphic*.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek tempat penelitian, pengumpulan data analisis masalah serta tahap pra produksi.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang telah dicapai dalam pembuatan iklan layanan masyarakat. Di antaranya adalah langkah-langkah pembuatan video animasi 2D, *editing*, animasi, *rendering*, dan yang terakhir yaitu pengujian terhadap video yang sudah dibuat.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan hal-hal yang berisi kesimpulan dari proses pembuatan skripsi dan berisi saran untuk perbaikan iklan layanan masyarakat dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

Di daftar pustaka akan berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.