

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang kian pesat membuat manusia terus beradaptasi mengikuti perubahan-perubahan teknologi di kesehariannya. Salah satu produk dari pesatnya perkembangan teknologi adalah gawai. Gawai menurut KBBI adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis atau bisa juga disebut sebagai gadget. Penggunaan gawai bukan sekedar pelengkap lagi tetapi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari di zaman sekarang. Banyak aktifitas yang memerlukan gawai mulai dari kebutuhan informasi, komunikasi sampai dengan hiburan.

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. Kemudahan akses terhadap kepemilikan gawai saat ini menimbulkan kekhawatiran karena berarti semua orang dan semua kalangan bisa dengan sangat mudah mengakses gawai. Tidak terkecuali pada anak usia dini. Penggunaan gawai pada anak-anak sudah tidak asing lagi dan bisa kita liat setiap hari dimanapun. Memang gawai sangat bermanfaat menjadi teman belajar anak karena di dalam gawai tersebut tersedia berbagai variasi aplikasi belajar interaktif, video-video pembelajaran yang menarik untuk anak-anak, dan juga permainan yang beragam. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan gawai bagi anak usia dini harus melalui pengawasan orangtua. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Widiastiti & Agustika (2020) pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap kecenderungan anak menggunakan gawai. Dalam hal ini gawai yang dimaksud adalah smartphone dan tablet karena mudah dibawa kemana saja. Kecenderungan penggunaan gawai pada anak-anak untuk bermain lebih tinggi dibanding dengan penggunaannya untuk sarana penunjang edukasi (Widiastiti & Agustika, 2020). 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. Penggunaan gawai di kalangan anak usia dini sudah dianggap hal yang lumrah. Hal ini bisa terjadi karena sering sekali orangtua sang anak memberikan gadget sebagai teman untuk menemani anaknya. Orang tua beranggapan bahwa anaknya akan tenang dan diam dalam waktu yang cukup lama saat diberikan akses menggunakan gawai. Orangtua atau orang disekitar anak juga banyak yang sibuk menggunakan gawai sehingga perilaku tersebut dapat dicontoh oleh sang anak.

Maka dari 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 disekitar anak usia dini yang berperan dalam pola asuhnya dan berpengaruh dalam perkembangan anak-anak tersebut. Kondisi pandemi virus Covid-19 juga mempengaruhi intensitas penggunaan gawai pada anak usia dini karena kegiatan sekolah ditiadakan dan diganti dengan sekolah daring yang pada pelaksanaannya juga menggunakan gawai sebagai alat penunjang pembelajaran. Penggunaan gawai yang berlebihan bisa mengakibatkan adiksi atau kecanduan yang berdampak negatif. Biasanya pada orang-orang yang memiliki kecanduan terhadap sesuatu akan menimbulkan kecemasan yang berlebihan saat jauh atau tidak bisa mengakses hal yang membuatnya kecanduan. Pada hal ini, perilaku kecanduan dalam menggunakan gawai dan merasa cemas apabila jauh atau tidak bisa mengakses gawai bisa disebut sebagai *Nomophobia*.

Nomophobia atau *No Mobile Phone Phobia* adalah gambaran dari perasaan cemas atau tidak nyaman yang disebabkan oleh tidak adanya akses terhadap gawai atau alat komunikasi yang biasa digunakan sehari-hari oleh penggunanya. Gejala-gejala *Nomophobia* juga dapat mengindikasikan adanya gangguan kesehatan mental yang sudah lama ada yang harus diselidiki, dikenali dan ditangani (King et al, 2013).

Nomophobia adalah suatu gangguan kecemasan yang terjadi bila seseorang tidak berada di dekat gawainya. *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. Sayangnya banyak dari mereka yang belum tahu dan paham tentang dampak buruk dari *Nomophobia* ini dan bagaimana cara mencegahnya karena berbagai macam faktor yang mempengaruhi. Banyak cara untuk mensosialisasikan fenomena *Nomophobia* ini agar banyak anak, orangtua dan guru lebih memerhatikan penggunaan gawai pada anak usia dini salah satunya adalah lewat video animasi 2D. Video animasi 2D dapat ditonton di berbagai macam gawai yang digunakan oleh anak usia dini serta orang tua dan juga guru-guru. Video animasi 2D ini dapat berisi tentang dampak negatif, dampak positif, bagaimana cara pencegahan dari kecanduan gawai serta hal-hal yang harus diketahui tentang *Nomophobia* yang dikemas dengan cerita dan visual yang menarik.

Setelah berbagai macam masalah yang telah dijabarkan tentang kecanduan gawai pada anak usia dini dan juga salah satu penyelesaian masalahnya yaitu dengan membuat video animasi edukasi, penulis ingin membuat sebuah perancangan *background* sebagai salah satu tahap dalam proses pembuatan animasi 2D tentang *Nomophobia* pada anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kebutuhan Informasi dan komunikasi yang mengharuskan manusia bergantung kepada gawai, tidak terkecuali pada anak usia dini
- Intensitas penggunaan gawai yang kian meningkat
- Penggunaan gawai berlebihan yang bisa menyebabkan *Nomophobia* (*No Mobile Phone Phobia*)
- Pola asuh orangtua
- Dampak buruk *Nomophobia* pada anak usia dini dan cara mencegahnya
- Kurangnya media visual yang informatif tentang edukasi dampak buruk *Nomophobia* dan cara pencegahannya pada anak usia dini

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana mencegah dampak negatif *Nomophobia* pada anak usia dini?
- Bagaimana perancangan *background* animasi 2D dalam video edukasi tentang dampak *Nomophobia* dan cara pencegahannya pada anak usia dini?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Rancangan sebuah *background* animasi 2D yang menggambarkan tentang dampak buruk *Nomophobia* pada anak usia dini dan cara pencegahannya dengan visual yang akan dikemas menarik. Hal ini dilakukan agar dapat memperlihatkan dampak buruk *Nomophobia* dan cara pencegahannya kepada anak usia dini dan orang-orang yang memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini seperti orangtua dan guru.

1.4.2 Mengapa

Penulis ingin membantu meningkatkan kesadaran terhadap dampak buruk *Nomophobia* dan cara pencegahannya pada anak usia dini dan cara pencegahannya lewat perancangan *background* animasi 2D.

1.4.3 Siapa

Target yang dituju adalah anak usia dini usia 4-6 tahun yaitu anak yang berada dalam tahap perkembangan kognitif pra operasional.

1.4.4 Bagian Mana

Dalam proses pembuatannya, penulis berperan sebagai *background artist* yang meliputi perancangan *assets*, *background* dan propertinya.

1.4.5 Tempat

Tempat yang penulis tuju sebagai lokasi pengumpulan data adalah beberapa tempat tinggal dari orang tua murid TK di Pondok Petir, Depok dan sekitarnya

1.4.6 Waktu

Pengumpulan data di lokasi penelitian akan penulis lakukan saat bulan April-Juli 2022. Penulis ingin mengamati dan mewawancarai beberapa narasumber terkait seperti anak-anak usia dini, guru-guru PAUD, Dosen PAUD dan orangtua murid.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

- a. Memperlihatkan dampak buruk *Nomophobia* pada anak usia dini dan cara pencegahannya melalui sebuah cerita yang ditampilkan dengan penggambaran *background* dan *assetsnya*.
- b. Menghasilkan rancangan *background* animasi 2D yang menggambarkan tentang dampak buruk *Nomophobia* pada anak usia dini dan bagaimana cara pencegahannya secara menarik baik dalam segi visual maupun ceritanya sehingga dapat dinikmati oleh target audiens.

1.5.2 Manfaat Perancangan

- a. Diharapkan *rancangan background* animasi 2D ini menjadi langkah awal untuk memberikan gambaran tentang dampak buruk *Nomophobia* terhadap anak usia dini dan bagaimana upaya pencegahannya.
- b. Menjadi acuan dan referensi untuk penelitian sejenis.

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan. Perancang mengamati secara langsung kondisi dan suasana lingkungan sekitar anak usia dini tinggal dan beraktifitas serta apa yang dilakukan anak usia dini saat bermain gawainya yang nantinya akan digunakan sebagai referensi dan pendukung dalam pembuatan karya.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data melalui studi pustaka adalah dengan menghimpun informasi yang relevan dari berbagai sumber seperti buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, internet sumber lainnya. Hal ini dilakukan untuk memperkaya informasi dan memperluas pemikiran perancang untuk mendukung dalam pembuatan karya.

c. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan bertanya langsung kepada narasumber. Wawancara yang akan dilakukan adalah pertemuan tatap muka dengan beberapa narasumber dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang terkait dengan topik penelitian.

1.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan dilakukan oleh penulis adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus

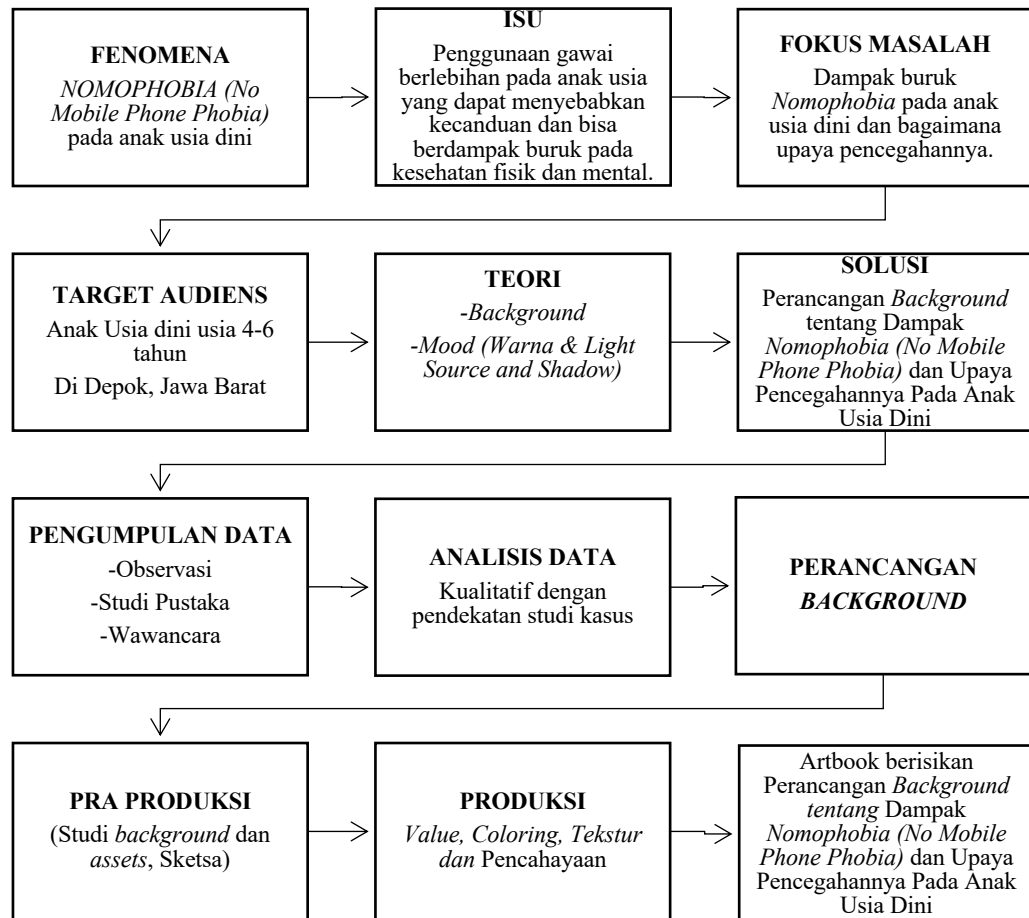
1.8 Sistematika Perancangan

Dalam perancangan *background* ini, penulis pertama-tama akan mengumpulkan data yang diperlukan dan relevan dengan fenomena utama pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Dengan mengumpulkan data melalui observasi secara langsung, wawancara dan studi literatur.

Setelah mendapatkan beberapa data, penulis akan memasuki tahap pra produksi untuk melakukan perancangan awal seperti mengembangkan naskah, pembabakan naskah cerita dan identifikasi latar tempat, suasana dan waktu. Kemudian penulis akan mulai mendesain *background* yang diawali dari menggambar sketsa kasar dilanjutkan dengan *clean-up* berdasarkan data dan referensi yang telah diperoleh sebelumnya.

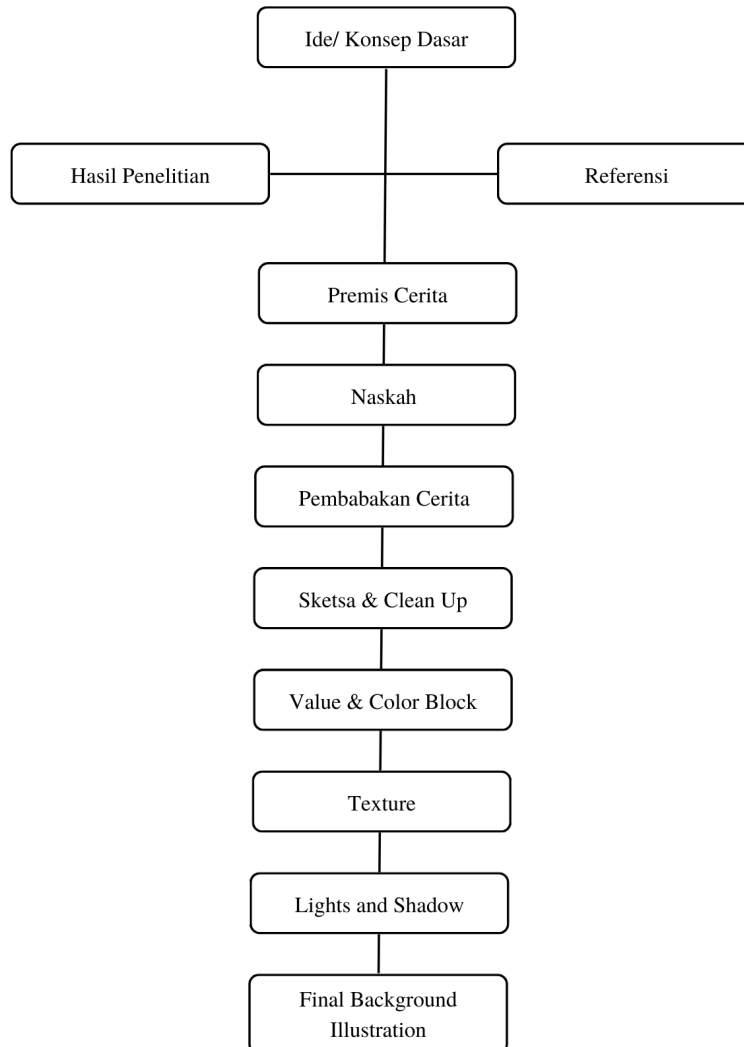
Lanjut ke tahap setelahnya adalah tahap produksi. Penulis akan mulai melakukan tahap selanjutnya yaitu *value*, *coloring* dan tekstur. Warna dan tekstur yang akan digunakan dalam perancangan background ini akan

disesuaikan dengan *mood* yang akan dibangun dalam konsep perancangan ini.



Bagan 1.2 Sistematika perancangan *Background* tentang Dampak *Nomophobia (No Mobile Phone Phobia)* dan Upaya Pencegahannya pada Anak Usia Dini

1.9 Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Bagan Perancangan Background

1.10 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode pengumpulan dan analisis data dan kerangka perancangan dalam pembuatan *background* animasi 2D tentang Dampak *Nomophobia (No Mobile Phone Phobia)* dan Upaya Pencegahannya Pada Anak Usia Dini

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi uraian teori yang menjadi landasan pemikiran penulis mulai dari teori objek tentang *Nomophobia* dan anak usia dini, teori *jobdesc* sebagai *background artist*, teori tentang *background*, *mood* yang meliputi warna dan pencahayaan, teori perancangan tentang metode penelitian, metode analisis dan pendekatan sampai dengan teori pendukung tentang target audiens.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Berisikan uraian data objek dari hasil penelitian melalui observasi, studi pustaka dan wawancara yang telah didapatkan sebagai acuan untuk perancangan karya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan uraian konsep karya yang akan perancang buat. Mulai dari pembuatan ide, perancangan konsep, konsep media, konsep pesan dan konsep visual serta hasil dari perancangan karya itu sendiri.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan uraian tentang Perancangan *Background* Animasi 2D tentang Dampak *Nomophobia (No Mobile Phone Phobia)* dan Upaya Pencegahannya Pada Anak Usia Dini secara menyeluruh dan singkat serta pemberian saran.