



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman sudah semakin berkembang, ditandai dengan era teknologi saat ini. Dapat dilihat sekarang ini, betapa besar pengaruh dari *gadget*, internet, dan teknologi lainnya, terutama di kota-kota besar.

Teknologi seperti internet memudahkan siapapun mencari informasi dengan lebih mudah, dan anak pun memiliki pilihan lebih untuk berbagai bentuk permainan. Komunikasi menjadi lebih mudah, juga jauh lebih cepat dibandingkan metode lain di masa lalu, misalnya surat atau telegram.

Teknologi selain membawa kemajuan, juga dapat memberi sejumlah dampak negatif. Tak hanya orang dewasa, sekarang anak-anak di kota besar pun dapat dikatakan sudah kecanduan teknologi. Orangtua yang kerap memberikan *gadget* atau konsol untuk mainan anak sebagai hadiah naik kelas, rapor bagus, dan lain-lain, padahal penggunaan alat itu sendiri belum dibatasi secara efektif dan benar.

Beberapa fakta yang ditemukan berkaitan dengan teknologi : menurut kuesioner *npower* di Inggris, 51% anak diketahui menghabiskan waktu lebih dari lima jam sehari menatap layar baik komputer, televisi ataupun *handphone*. Didapati pula 27% anak lebih memilih berkomunikasi secara *digital* dibanding bertemu muka. Yang lebih memprihatinkan, dari kuesioner *n-power* juga

ditemukan bahwa 1 dari 4 anak lebih suka bermain *X-Box* daripada menghabiskan waktu bersama keluarga¹.

Sementara itu, berdasarkan kuesioner kehidupan anak berjudul *Kid's World – The Future Market*² tahun 2001 yang diadakan di enam kota, yaitu Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya, Medan, dan Makasar, didapati bahwa sejak bayi, anak-anak sudah mengenal televisi. Begitu usia mereka menginjak satu tahun, sejumlah 92 % dari mereka telah terbiasa menonton televisi. Pada saat usia 4 sampai 14 tahun, 100% telah menjadi penikmat televisi yang setia. Sebuah penelitian lain menunjukkan bahwa anak menghabiskan rata-rata 30-35 jam seminggu untuk menonton televisi. Data penelitian Undip-YPMA-UNICEF menemukan bahwa televisi menjadi kegiatan paling favorit bagi anak sepulang sekolah. Penelitian YPMA 2006 menemukan bahwa anak menghabiskan tujuh jam sehari untuk mengkonsumsi media, mulai dari televisi, komputer, *video game*, dan sebagainya³.

Gadget dan konsol, apapun teknologi yang berkaitan dengan mainan, dapat membawa dampak mengurangi waktu berkualitas dengan keluarga. Menurut kuesioner terbaru yang diadakan oleh perusahaan energi *npower*, 34% orangtua mengaku mereka harus bersaing dengan segala jenis *game* konsol dan situs jejaring sosial demi mendapatkan perhatian anak mereka. Kuesioner tersebut diikuti oleh 1.000 orangtua dan 1.000 anak di Inggris. Kuesioner tersebut juga

¹<http://www.wolipop.com/read/2011/06/17/190003/1662860/857/awas-perhatian-anak-pada-ortu-dikalahkan-gadget>

² <http://psikologi-online.com/mencegah-anak-kecanduan-televisi-game>

³ <http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/>

mengungkapkan bahwa 46% orangtua yang menjadi responden merasa komunikasi mereka dengan anak dipengaruhi oleh teknologi⁴.

Jumlah pengguna *game online* di Indonesia semakin bertambah. Menurut detik.net⁵, *World of Warcraft (WoW)*, adalah *game Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* dengan jumlah pemain terbanyak di dunia. Pada bulan Desember 2008, jumlah *gamer* di Indonesia yang terdaftar dalam database *World of Warcraft* mencapai 11,5 juta orang. Semakin banyaknya orang bermain *game*, semakin meningkat pula jumlah pecandu *game*. Apalagi sekarang ini aplikasi *game online* dapat digunakan dengan mudah di warnet. Angie S. Page, PhD, seorang peneliti di Inggris mengemukakan bahwa bermain *game* komputer lebih dari dua jam berisiko mengalami masalah psikologis. Padahal di masa remaja, perkembangan psikologis sangat penting. Karena itu, penulis membuat iklan layanan masyarakat untuk mengurangi kecanduan *game* pada anak SMP.

Animasi berdurasi singkat dan diputar sebagai iklan di media televisi sehingga frekuensi pemutarannya cukup sering. Iklan diputar pada jam-jam di mana remaja berada di depan televisi sehingga lebih mudah diingat dibanding film yang diputar hanya pada jam tertentu tanpa diulang-ulang.

⁴<http://www.wolipop.com/read/2011/06/17/190003/1662860/857/awas-perhatian-anak-pada-ortu-dikalahkan-gadget>

⁵ <http://www.detikinet.com/read/2010/01/25/111049/1285324/654/celah-world-of-warcraft-ancam-jutaan-gamer>

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam tugas akhir ini yaitu

- a. Bagaimana menyampaikan pesan untuk mengatur waktu bermain lebih bijak dan efektif melalui animasi?
- b. bagaimana menampilkan visual yang mudah diingat remaja?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam telaah literatur yaitu perkembangan anak, faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, faktor yang dominan pada perkembangan remaja, *game* dan pengaruhnya, kecanduan *game*, televisi serta dampaknya terhadap penonton, dan iklan layanan masyarakat. Kata *game* yang digunakan di sini dibatasi *game* secara umum. Dari telaah literatur dan hasil observasi dapat diketahui kondisi dan masalah yang menyebabkan kecanduan *game* kemudian diambil kesimpulan bagaimana membuat desain iklan layanan masyarakat yang tepat sasaran dan mudah diingat bagi remaja. Hasil akhir berupa animasi 3D berdurasi 30-60 detik.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan tugas akhir ini adalah mengurangi kecanduan *game* pada remaja SMP dan secara tidak langsung mengajak orangtua dan pihak lainnya untuk membantu remaja mengurangi kecanduan tersebut melalui iklan layanan masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui tugas akhir ini, penulis berharap bagi remaja SMP yang kecanduan *video game*, agar mengurangi kebiasaannya bermain *game* atau setidaknya menjadi lebih bijak dalam bermain *game*

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan studi literatur untuk membahas perkembangan anak, hal-hal yang mempengaruhi perkembangannya, *game* dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak agar dapat diketahui bentuk cerita seperti apa yang lebih cocok untuk remaja

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan secara garis besar tema utama dalam pembuatan tugas akhir, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan batasan penelitian.

BAB II : TELAAH LITERATUR

Menjabarkan tiga topik utama secara garis besar, tentang remaja, *game* dan iklan layanan masyarakat

BAB III : METODOLOGI TUGAS AKHIR

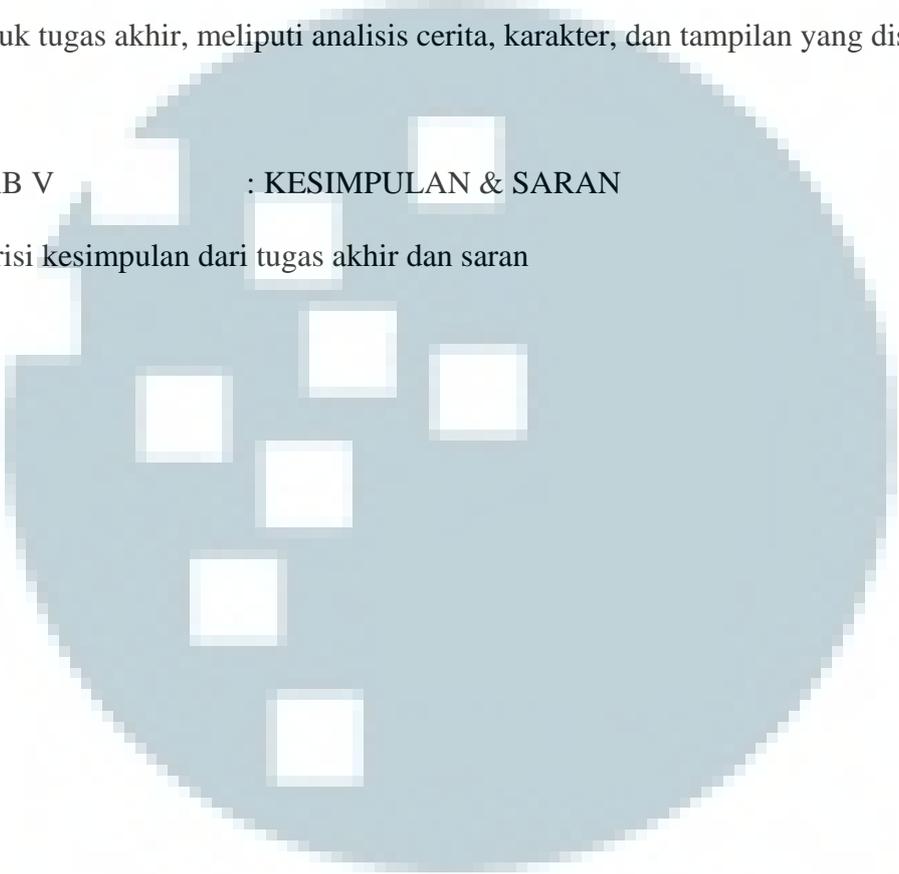
Berisi penelitian yang mendukung pembuatan cerita

BAB IV : ANALISIS

Berisi analisa gabungan dari hasil penelitian dan telaah literatur yang digunakan untuk tugas akhir, meliputi analisis cerita, karakter, dan tampilan yang disajikan.

BAB V : KESIMPULAN & SARAN

Berisi kesimpulan dari tugas akhir dan saran



U M N