

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat memiliki pengaruh yang besar dalam berbagai bidang. Salah satunya terlihat jelas pada dunia animasi. Pada hasil riset terbaru yang dilakukan oleh AINAKI tahun 2020 mengenai tayangan animasi lokal dan luar negeri, pada tahun 2018 tayangan animasi di Indonesia didominasi oleh animasi yang diimpor dari luar negeri dengan persentase sebesar 80,4%, yang berisi sebanyak 37 judul. Data tersebut belum termasuk data animasi yang terdaftar pada beberapa stasiun televisi berbayar, seperti *Disney Channel*, *Kids TV*, *Nick TV*, sampai *Cartoon Network*. Sedangkan animasi lokal hanya mencakup 19,6%, yang dimana hanya mencakup 9 judul animasi lokal, seperti Kiko yang ditayangkan oleh MNC Animation, Doyak Otoy Ali Oncom yang ditayangkan oleh Mpic Animation, Patriot Cilik yang ditayangkan oleh Bumi Langit Studio, Riska dan Gembul serta Abi dan Caca yang ditayangkan oleh Kul Stori, *Gob and Friends* yang ditayangkan oleh Hompimpa Studio, Petualangan si Unyil yang ditayangkan oleh PFN, Kolab, serta AINAKI, J-Town yang ditayangkan oleh Kumata Studio, serta Lorong Waktu yang ditayangkan oleh *Cook it Studio*, Manimonki (Wikayanto dkk., 2020). Animasi sering digunakan sebagai media hiburan. Seperti dalam film, *music video*, *video game*, hingga serial. Serial Animasi terutama yang berasal dari Jepang tidak hanya digemari oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga merambah kepada orang dewasa. Serial *anime* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan serial animasi yang berasal dari Jepang. Masyarakat mengidentikkan serial *anime* sebagai tontonan anak dan remaja yang seharusnya *anime* memiliki kategori genre tersendiri dan juga rating usia yang dapat menentukan target penonton tayangan serial animasi tersebut (Nugroho & Hendrastomo, 2016).

Menurut Purwanto, Seorang produser serta penulis naskah dari rumah produksi MCPro berpendapat bahwa anak-anak tidak mengetahui apa yang mereka

imitasi atau tiru dari sebuah serial animasi yang mereka tonton di televisi. Widito, Seorang karyawan divisi *library* di salah satu stasiun televisi Indosiar juga berpendapat bahwa peran dari masyarakat dan orang tua sangat penting untuk mengawasi serta membimbing anak-anak dan remaja dalam memilah tontonan serial *anime* yang mereka tonton. Menurut *The American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* (AACAP) seperti yang dikutip oleh tim Kompas juga menyebutkan bahwa beberapa tayangan animasi juga mengandung adegan seksual, kekerasan, penyalahgunaan obat, tema dewasa, hingga penggunaan bahasa kasar yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi perkembangan karakter remaja (Tim Kompas, 2020). Dari hasil riset yang dilakukan oleh penulis melalui penyebaran kuesioner, sekitar 55,5% responden memutuskan untuk menonton serial animasi karena melihat serial animasi terutama *anime* viral di media sosial. Dan sekitar 83% responden mengetahui adanya batasan usia pada tayangan serial *anime*. Namun yang memperhatikan batasan usia tersebut hanya sekitar 56,4% responden dari 105 responden. Sedangkan 83% responden tau mengenai adanya adegan yang kurang mendidik dari tayangan serial animasi mereka tonton.

Dari hasil kuesioner dan analisis, penulis menemukan bahwa kesadaran serta kepedulian remaja dan masyarakat terhadap batasan usia serta dampak negatif dari adegan yang kurang mendidik pada serial animasi Jepang masih sangat rendah sehingga dalam kuesioner yang didapatkan, sekitar 69% responden dari 105 responden yang didapatkan merasakan adanya pengaruh dari dampak negatif yang ditayangkan dari adegan pada serial animasi yang mereka tonton. Selain itu, kampanye yang telah dilakukan mengenai pengkategorian usia pada sebuah tayangan hanya difokuskan pada tayangan televisi dan film secara general, serta hanya difokuskan untuk sosialisasi yang ditujukan kepada orang tua, sedangkan edukasi serta ajakan kepada remaja dalam memperhatikan mengenai batasan usia masih sangat rendah. Menurut Ketua LSF Rommy Fibri, edukasi yang dilakukan kepada anak dan keluarga untuk menonton tayangan sesuai usia belum terlaksana dengan baik sehingga masih banyak remaja dan keluarga yang abai pada batasan usia ketika menonton tayangan animasi (Sekar Gandhawangi, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengusulkan sebuah solusi untuk mengajak, mengedukasi, serta mengubah pandangan remaja dan masyarakat terhadap tayangan serial animasi untuk lebih memperhatikan klasifikasi usia pada serial animasi terutama serial animasi Jepang, serta mampu membangun kesadaran, kepedulian, dan kewaspadaan mengenai pentingnya memilah tontonan serial animasi yang sesuai dengan usianya dan juga dampak negatif dari adegan yang kurang mendidik yang berada didalam serial animasi Jepang melalui sebuah kampanye. Selain itu, pengambilan target audiens yang berusia 15—18 tahun didasarkan pada hasil tinjauan medis yang dilakukan oleh dr. Damar Upahita mengenai perkembangan remaja. Hal tersebut difokuskan untuk mengedukasi dan mengajak remaja yang disesuaikan dengan fase remaja berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh dr. Damar Upahita (Atifa Adlina, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk menginformasikan mengenai dampak tontonan animasi yang tidak sesuai usia. Pengujian yang dilakukan adalah:

2.3.1. Bagaimana merancang kampanye untuk remaja mengenai ajakan untuk meningkatkan kepedulian terhadap batasan usia dan dampak negatif dari serial animasi Jepang?

b. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan oleh penulis difokuskan pada permasalahan sebagai berikut:

1) Demografis

- a. Usia : 15—18 Tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SD—SMA
- d. Kewarganegaraan : Indonesia
- e. Bahasa yang digunakan : Bahasa Indonesia
- f. Pengeluaran : Rp.2.000.000 – Rp.3.000.000 (SES B didasarkan pada pengeluaran orang tua)

2) Geografis

Target sasaran dalam perancangan kampanye mengenai ajakan untuk memilah tontonan serial animasi Jepang yang tepat sesuai dengan usia ini berada di Indonesia khususnya kota Jakarta dan Tangerang. Hal itu karena kota tersebut merupakan kota dengan penggemar *anime* terbesar dan pada sering diadakan event serta terdapat berbagai toko yang berhubungan dengan karakter animasi Jepang.

3) Psikografis

- a. Remaja yang suka dengan serial anime.
- b. Remaja yang mengikuti *trend* atau *update* seputar serial anime.
- c. Remaja yang memiliki ketertarikan atau kesukaan terhadap tokoh karakter serial anime yang ditonton.

c. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dapat dilihat bahwa tujuan penelitian adalah:

1. Merancang kampanye yang menarik, mengedukasi, memberikan informasi, serta mampu mengajak remaja berusia 10-18 tahun untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap batasan usia pada tayangan serial animasi Jepang dan meningkatkan kewaspadaan terhadap dampak negatif dari adegan yang ditayangkan pada serial animasi Jepang demi perkembangan karakter remaja

1.1 Manfaat Tugas Akhir

1) Penulis

Dengan Tugas Akhir ini, Penulis berharap mendapat pengetahuan lebih mengenai system rating yang terdapat pada serial animasi dan juga penulis mampu memberikan informasi serta mengajak remaja untuk meningkatkan kepedulian terhadap rating pada tayangan serial animasi Jepang dan dampak negatif dari adegan yang ditayangkan pada serial animasi tersebut.

2) Masyarakat dan Remaja

Dengan Tugas Akhir ini, Masyarakat dan remaja mampu meningkatkan kepedulian dan kesadaran untuk memperhatikan kategori usia pada serial animasi Jepang serta meningkatkan kewaspadaan terhadap dampak negatif dari adegan yang kurang mendidik yang ditayangkan pada serial animasi tersebut sehingga dapat dengan bijak memilah hal baik dan buruk yang dapat ditiru demi perkembangan karakter remaja.

7. Universitas Multimedia Nusantara

Dengan Tugas Akhir ini, diharapkan karya ini mampu menjadi referensi serta bantuan informasi bagi para mahasiswa.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA