

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia pun berkembang. Manusia pada zaman dahulu hidup hanya untuk memenuhi kehidupannya yaitu memenuhi sandang, pangan, dan papan, tetapi dikehidupan yang sekarang bisa disebut dikehidupan zaman *modern* perilaku manusia pun ikut berubah, yakni hanya memikirkan hal yang bisa menguntungkan bagi kehidupannya sendiri dan sangat haus akan kekuasaan dan itupun yang mengacu perubahan sikap dan berfikir di kehidupan dizaman sekarang atau bisa disebut zaman modern menjerumus kehal yang negatif.

Semua ini menyebabkan pergaulan pada zaman sekarang atau zaman modern ini sangat mengkhawatirkan. Anak zaman sekarang atau zaman modern semakin cepat berfikir dewasa, ini semua tentu saja sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan juga media massa terutama dimedia digital, seseorang bisa mendapat banyak masukan yang baik ataupun buruk, itu sebabnya sangat penting untuk memiliki kontrol diri dan pembelajaran tentang agama, dan terutama bagi anak-anak perhatian orang tua sangatlah penting.

Dikehidupan sekarang ini sudah bukan hal yang tabu lagi bahwa anak – anak yang berusia masih sudah mengerti dan paham menggunakan alat elektronik contoh kecilnya yaitu *handphone*(HP) dan sudah pandai mengakses internet. Masyarakat

terutama yang dewasa melihat hal seperti itu adalah hal yang biasa dan kebanyakan dari mereka mensupport apa yang dilakukan anak – anak tersebut yang bermaksud biar anak – anak itu senang, namun hal negatif yang akan timbulpun tidak mereka pikirkan pada saat anak – anak menggunakan itu untuk mengakses situs pornografi .

Karena respon masyarakat yang sangat minim terhadap hal yang dilakukan anak – anak sekarang yang menggunakan barang elektronik dikehidupannya, maka perhatian dari masyarakat pun masih sangat kurang. Tetapi karena masalah pornografi ini adalah masalah serius dan perlu segera adanya perhatian, maka penulis mendapatkan ide untuk menjadikan kasus pornografi dikehidupan anak – anak ini dijadikan tema dalam pembuatan tugas akhir.

Berdasarkan kasus pengaduan anak berdasarkan klaster perlindungan anak tahun 2011-2014 ranah pornografi dan cyber crime. Kasus kekerasan seksual online dari tahun 2011 yang berjumlah 17 kasus naik menjadi 54 kasus ditahun 2014 dengan jumlah kasus dalam rentan 3 tahun yaitu 104 kasus. Anak korban pornografi/pornoaksi dari internet; tahun 2011 jumlah 17 kasus, tahun 2014 jumlah 68 kasus, jumlah kasus dalam 3 tahun adalah 175 kasus. Kepemilikan media pornografi (HP, Video, dsb) 56 kasus tahun 2011, 64 kasus 2014, jumlah kasus selama 3 tahun 11 228 kasus. Hasil investigasi kasus,data lembaga Mitra KPAI se Indonesia.

Berdasarkan survey tahun 2006 yang dilakukan *toptenreviews.com*, lembaga survey internet terkemuka, dunia menghadapi tantangan pornografi remaja yang serius. Di tahun yang bersangkutan tercatat berkembangnya 100.000 situs yang bermaterikan pornografi anak (usia 18 tahun ke bawah), 89% chatting anak-anak muda berkonotasi seksual. Rata-rata usia termuda anak-anak pengakses pornografi adalah 11 tahun (setara dengan anak kelas 4-5SD). Di antara usia 15-17 tahun, 80% telah biasa mengakses materi pornografi. Hal penting jadi perhatian bahwa 90% akses pornografi dilakukan ketika atau dengan alasan belajar dan mengerjakan tugas. Berkenaan dengan pornografi remaja. Remaja tersebut masih berstatus pelajar dan mahasiswi. Bahkan yang semakin mengherankan kecenderungan pelaku atau korban sexting semakin muda, yaitu SMP. Modus utama fenomena ini adalah iseng, eksperimentasi remaja, disamping beberapa kasus membuktikan adanya ancaman, paksaan, dengan atau tanpa kekerasan serta eksploitasi dan pemerkosaan.

Pada tahun 2010, menunjukkan 80 juta anak terbiasa mengakses situs pornografi. Sedangkan pada tahun 2011, menunjukkan 90 persen anak terpapar pornografi dari internet sejak usia 11 tahun. Studi ini menelusuri aktivitas onlinedari sampei anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia dan mewakili perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. Dalam penelitian ini terlihat ada sekitar 20 persen responden yang tidak menggunakan internet. Alasan utamanya, mereka tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau mereka dilarang oleh orang tua untuk

mengakses internet (data Badan Pusat Statistik /BPS). Menurut Ketua KPAI Susanto mengatakan kasus di dunia pendidikan yang tiga tahun sebelumnya yaitu pada tahun 2016 ada di peringkat nomor tiga menurut jumlah terbanyaknya sebagai kasus kejahatan kepada anak, pada tahun 2018 peringkatnya diambil alih oleh *pornografi* dan *cyber crime*.

Ajakan untuk mengurangi perilaku melihat pornografi untuk anak – anak dapat dilakukan secara visual, mengingat media visual adalah media yang paling efektif untuk menarik perhatian audiens. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan desain media visual berupa *motion graphic* sebagai media kampanye untuk mengurangi perilaku melihat pornografi untuk anak – anak . Menggunakan *motion graphic* melibatkan seni yang dapat membantu audiens terinspirasi dari apa yang dilihatnya. *Motion Graphic* ini berisi pesan yang mengajak masyarakat dan untuk mengurangi perilaku melihat pornografi untuk remaja awal. Masyarakat yang menjadi target audiens pesan ini khususnya adalah para masyarakat berusia 10 tahun sampai 16 tahun atau bisa disebut remaja awal yang masih sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Permasalahan di atas, mempunyai ide membuat Perancangan Iklan Layanan Dengan Konsep Motion Graphic Masyarakat “*Pengaruh Negatif Pornografi Terhadap Anak – anak*” . Penulis berharap Motion Graphic ini dapat menjadi alternatif media dalam menyampaikan suatu informasi dengan cepat, sederhana, dan menarik agar mudah dipahami oleh masyarakat dan mudah mengatasi masalah yang

tertuju oleh anak – anak untuk mengurangi atau mencegah pornografi yang masuk di kehidupan anak – anak zaman sekarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana konsep perancangan Motion Graphic yang memuat informasi tentang “Pengaruh Negatif Pornografi Terhadap Anak – anak” ?
2. Bagaimana merancang animasi *motion graphic* beserta media pendukung agar menarik perhatian anak – anak ?

C. Tujuan Perancangan

1. Akan dihasilkan sebuah animasi *motion graphic* yang mampu menjadi media sosialisasi yang akan menginformasi mengenai “Pengaruh Negatif Pornografi Terhadap Anak – Anak” dan cara pencegahannya.
2. Terciptanya media *motion graphic* beserta media pendukung yang mampu menarik atensi masyarakat khususnya anak – anak.

D. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Mahasiswa
Dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang motion graphic sehingga menjadi media yang tepat dan mudah dimengerti oleh masyarakat.
2. Bagi Institusi

Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang motion graphic.

3. Bagi Masyarakat

Motion Graphic ini dapat dijadikan media iklan dan media informasi untuk mengkampanyekan "*Pengaruh Negatif Pornografi Terhadap Anak – Anak*" di kalangan anak – anak.

E. Tinjauan Pustaka

Sebuah kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan mengenai permasalahan yang bertujuan untuk mendapatkan data – data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Untuk lebih memahami lebih jauh mengenai penelitian ini, maka pembahasan dari penelitian ini banyak didukung oleh beberapa sumber ilmiah yang bertujuan untuk mendapatkan pokok informasi sesuai penelitian ini. Berikut beberapa rujukan buku yang digunakan dan diharapkan akan dapat menunjang penelitian ini, diantaranya adalah :

Buku yang berjudul *Efek Teknologi Komunikasi Elektronik Bagi Tumbuh Kembang Anak* oleh Firdastin Ruthnia Yudiningrum, Jurnal Komunikasi Massa, Vol. 4 No. 1, Januari 2011: 23 – 30 yang diterbitkan oleh: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Buku ini sangat membantu khususnya mengetahui efek negative dan positif teknologi komunikasi terhadap tumbuh kembang anak. Pembahasan dalam buku tersebut yaitu mengulas efek positif maupun negative teknologi komunikasi

elektronik bagi kehidupan anak ditinjau dari sudut psikologi pada berbagai aspek perkembangan anak yaitu :

1. Perkembangan fisik
2. Perkembangan social dan emosi
3. Perkembangan inteligensi
4. Perkembangan moral

Buku yang berjudul *Psikologi Abnormal (edisi ke – 9)* oleh Gerald . Davison, John M. Neale, ANN M. Kring yang diterbitkan oleh Divisi Buku Perguruan Tinggi PT.RajaGrafindo Persada, Jakarta. Buku ini sangat membantu khususnya mengenai sifat – sifat manusia dan permasalahan dikehidupan manusia untuk menanggulangi macam – macam permasalahan dikehidupan manusia, dan buku ini mengenai sifat anak – anak dan remaja lebih tepatnya pada halaman 416 sampai halaman 422 mengenai sifat depresi pada masa kanak – kanak dan remaja. Dengan mengenali permasalahan tersebut sangat membantu untuk menyusun Tugas akhir yang akan dibuat sesuai dengan tema Tugas Akhir ini.

(Jon Krasner, 2008 : 109) berpendapat dalam bukunya yang berjudul *Motion Graphic Design – Applied History And Aesthetic* bahwa kegunaan dari animasi komputer pada era saat ini sangat banyak. Animasi mendukung dalam perkembangan banyak industri tidak hanya pada bidang komputer atau siaran televisi saja tetapi hampir pada seluruh bidang seperti pengaplikasian pada bidang pendidikan, rekayasa, produksi film, dan produksi video. Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-

kata saja. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak hanya dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi audio dan visual maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan dengan jelas. Buku ini bisamembantu mengetahui caramembuat animasi yang baik yang sesuai dengan segmentasi di tugas akhir yang akan dibuat.

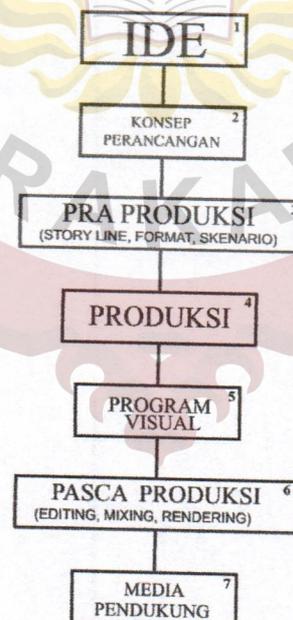
Tugas akhir yang ditulis oleh Abi Ghifar Rapanza tahun 2016 dengan judul *“Perancangan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi Manfaat dan Pentingnya Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan”*. Pembahasan tugas akhir ini sangat membantu dalam proses pengenalan tentang BPJS kesehatan dengan teknik *motion graphic* sebagai media social dan informasi pada masyarakat.

Tugas akhir yang ditulis oleh Kristyannanda Aprilia Putra tahun 2017 dengan judul *Penciptaan Animasi Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat “Gadget Freak (Smatphone)”*. Pembahasan Tugas Akhir ini sangat membantu dalam melihat banyaknya pengguna smartphone dan menjadikan generasi anak muda sekarang menjadi generasi individualis dan mengajak teman – teman membayangkan atau berimajinasi dengan apa yang terjadi jika perkembangan teknologi akan semakin maju dengan melihat sisi negatifnya yang akan dituangkan dalam bentuk film animasi.

Tugas akhir perancangan diatas akan menjadi bahan acuan dan refrensi. Perancangan tersebut sangat membantu dalam mencari ide sebagai pendukung pembuantan iklan layanan masyarakat *“Pengaruh Negatif Pornografi Terhadap Anak – anak”*. Perancangan iklan layanan masyarakat tentang pengaruh negatif pornografi

dikehidupan anak – anak memiliki perbedaan seperti contoh tugas akhir diatas yaitu dalam beberapa aspek dari segi konsep yang akan digunakan hingga penggunaan teknik dalam pembuatannya dan dibuat menjadi iklan layanan masyarakat itu menjadi ringkas apa yang akan disampaikan, dalam contoh diatas dengan tema yang hampir sama tetapi tugas akhir diatas dibuat menjadi film animasi dengan berdurasi agak panjang. Iklan layanan masyarakat biasanya menggunakan tema yang sudah diketahui oleh masyarakat dan sudah banyak yang membuatnya, namun dalam pembuatan iklan layanan masyarakat yang akan dibuat di tugas akhir ini akan menggunakan tema yang anti mainstream yaitu akibat pornografi di kehidupan anak – anak zaman sekarang. Sehingga iklan layanan masyarakat akan dibuat di tugas akhir ini akan terlihat sesuatu yang baru dan menarik untuk melihat iklan layanan masyarakat tersebut.

F. Metodologi Perancangan



Gambar 1. Metodologi Perancangan

Sebagai kontributor DKV akan mengumpulkan data mengenai masalah apa yang perlu diselesaikan, dalam hal ini yaitu mengenai Pengaruh negatif pornografi terhadap anak – anak. Penulis juga akan mencari data dari target audiens guna mendapatkan tanggapan baik dari segmentasi geografis, demografis, psikografis dan perilakunya.

Dari data yang diperoleh, penulis akan menyusun strategi komunikasi visual dari sisi kreatif, visual dan media demi terciptanya visualisasi karya *motion graphic* yang diharapkan mampu menyelesaikan masalah.

1. Ide

Menentukan latar belakang yang ada dilapangan. Latar belakang masalah berdasarkan ditemuan survei yang dilakukan adalah bahwa zaman sekarang pergaulan anak – anak semakin banyak menuju ke hal negatif apalagi ditambah di kehidupan anak – anak tersebut di dengan adanya gadget yang dapat menimbulkan masuknya pornografi di kehidupan anak – anak zaman sekarang.

Pembuatan tugas akhir iklan layanan masyarakat dengan teknik *motion graphic* ini menggunakan *flat design* yaitu desain pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa *bevel*, bayangan, tekstur, berfokus pada typografi, warna – warna cerah dan ilustrasi dua dimensi.

2. Konsep Perancangan

Menentukan konsep perancangan sebagai ide cerita berawal dari analisa data yang menghasilkan alur cerita berupa *synopsis* cerita.

3. Pra Produksi

Pra produksi adalah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam perancangan motion graphic seperti gambar karakter tokoh utama yaitu anak – anak dan media pendukung lainnya, dan meliputi:

- **Story Line**

Story line yaitu membuat scenario dalam sebuah cerita gambar bergerak yang mengangkat tema dampak pornografi terhadap anak – anak. Alur cerita dibuat sederhana sehingga memudahkan bagi penikmat iklan layanan masyarakat yang bertemakan dampak pornografi terhadap kehidupan anak – anak supaya mudah memahaminya.

- **Format**

Format dalam perubahan motion graphic dibuat secara sederhana yaitu dengan desain yang flat dan berdurasi tidak lama supaya yang menonton tidak mengalami kebosanan.

- **Scenario**

Skenario dalam sebuah iklan layanan masyarakat yang akan dibuat yang mengangkat perihal pornografi yang masuk di kehidupan anak – anak. Scenario dibuat sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami. Langkah – langkah membuat scenario adalah dengan membuat sipnosis yang menggambarkan keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. Kemudian menuliskan karakter terutama fisiknya, agar illustrator dapat menggambarkan dengan tepat tokoh / pemeran yang akan

masuk di iklan layanan masyarakat. Langkah selanjutnya adalah mengisi suara dan efek musik yang akan melengkapi motion graphic yang akan dibuat.

4. Produksi

Proses ini adalah pembuat motion graphic telah melakukan proses produksi dengan mempertimbangkan berbagai aspek agar iklan layanan masyarakat yang dibuat agar menarik untuk dinikmati oleh masyarakat dan mudah dipahami inti iklan layanan masyarakat itu dibuat.

5. Program Visual

Pada tahap visualisasi atau tahapan proses desain karakter dan desain yang mengisi dalam motion graphic yang akan dibuat sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Konsep karakter tokoh, konsep penyusunan yang ada didalam motion yang akan dibuat, konsep warna, konsep typografi yang akan digunakan dari perancangan konsep semua ini selanjutnya diolah pada tahapan produksi ini.

6. Pasca Produksi

Desain final merupakan tahapan terakhir dalam skema perancangan ini. Produk yang dihasilkan ini berdasarkan atas perancangan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, dan meliputi :

- **Editing**

Proses menggerakkan dan menata video shot atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat.

- **Mixing**

Mixing adalah tahapan akhir dimana editor melakukan proses pengisian *audio* (suara), ilustrasi musik dan efek khusus untuk audio. Pada tahapan ini, segala sesuatu yang berkaitan dengan pengontrolan suara mulai dari dialog, suara latar, musik pendukung adegan, sampai dengan efek-efek suara yang dibutuhkan dalam film dibuat dan diatur secara teliti sesuai dengan skenario.

- **Rendering**

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modeling, animasi, texturing, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output (tampilan akhir pada model dan animasi).

7. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang digunakan untuk mendukung agar motion graphic yang akan dibuat dapat dinikmati lebih baik dan dapat mengerti pada yang disampaikan.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab:

- **BAB I PENDAHULUAN** berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan dan manfaat perancangan, tinjauan pustaka, metodologi perancangan, sistematika penulisan.

- **BAB II LANDASAN TEORI** berisikan tentang pengertian perancangan, animasi, motion graphic, media, pornografi.
- **BAB III KONSEP PERANCANGAN** berisi tentang identifikasi data, analisa data, strategi kreatif.
- **BAB IV PERWUJUDAN KARYA** berisi tentang konsep teknis, konsep estetis, dan media promosi.
- **BAB V PENUTUP** berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan iklan layanan masyarakat dengan dijadikan motion graphic tentang pengaruh pornografi dikalangan anak – anak, dan mengenalkan motion graphic pada masyarakat.
- **DAFTAR PUSTAKA**
- **LAMPIRAN**