

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *MOTION GRAPHIC*
BAHAYA *GADGET* BAGI ANAK**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Indriati Suci Pravitasari

NIM 1620983411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2019**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *MOTION GRAPHIC*
BAHAYA *GADGET* BAGI ANAK**

Oleh:

Indriati Suci Pravitasari

NIM 1620983411

Telah dipertahankan pada tanggal 27 Juni 2019

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli



Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.



Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Ketua Tim Penilai



Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Yogyakarta, ... 15 JUL 2019

Direktur Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Prof. Dr. Djohan, M.Si

NIP. 196112171994031001

*Seperti halnya anak panah, untuk maju kedepan perlu mundur beberapa langkah
untuk melesat kedepan lebih cepat*

- Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.-



*Karya ini dipersembahkan untuk :
Ibuku “Purnamasari” dan Bapak “Achmad Fuadi” penyemangatku
Adek-adekku, “Andika Indra Cahya” dan “Aditya Hendra Cahya” aku sayangi
Teman-teman seperjuangan tesis DKV Pasca ISI 2016 “Delon dan Yogi”*

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni yang saya ciptakan dan pertanggungjawabkan secara tertulis ini merupakan hasil karya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 10 Juli 2019

yang menyatakan,

Indriati Suci Pravitasari

1620983411

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *MOTION GRAPHIC* BAHAYA *GADGET* BAGI ANAK

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2019

Oleh: Indriati Suci Pravitasari

ABSTRAK

Permasalahan kecanduan *gadget* yang dialami anak-anak di era modern sekarang ini merupakan permasalahan sosial yang menjadi sebab munculnya kasus-kasus dikalangan anak-anak, baik itu kasus pencurian, hingga pelecehan seksual. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* bagi fisik anak pun beragam, tidak hanya berdampak bagi kesehatan mata anak, namun juga hipertensi. Perlunya bimbingan orangtua untuk menanggulangi dampak negatif dari *gadget* amat diperlukan, karena sejatinya anak belum mampu membedakan mana yang baik dan buruk bagi dirinya. Di sini peran aktif orangtua diperlukan untuk menekan dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* pada anak.

Motion Graphic dipilih sebagai media utama perancangan dikarenakan solusi pemecahan masalah lebih tepat dan efektif disampaikan melalui media ini. Selain berguna sebagai media yang dibutuhkan orang tua dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi, *motion graphic* juga bersifat fleksibel, *shareable* orang tua dapat menyebarkan *motion graphic* kepada siapa saja dan tidak terbatas waktu dan tempat. Sehingga orang tua dapat mengaksesnya kapan saja. Proses kreatif ini mengupayakan bagaimana solusi bagi orang tua sebagai pemecahan masalah dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* pada anak.

Melengkapi perancangan ini, landasan teori yang digunakan yakni teori utama menggunakan teori proses komunikasi dari Harold D Lasswell (*Who* (Unsur Sumber), *Say What* (Unsur Pesan), *In Which Channel* (Saluran Komunikasi), *To Whom* (Unsur Penerima), *With What Effect* (Unsur Pengaruh)) dan teori psikologi anak dari Charlotte Buhler dan teori psikologi rentang hidup dari Erikson. Teori kedua (pendukung) menggunakan teori sosiologi desain "*life cycle consumption theory*" dari Madigliani dan Brumberg, serta teori antropologi

“*learning theory*” dari Malinowski. Lalu teori ketiga menggunakan teori desain komunikasi visual yang terdiri dari ilustrasi, layout, warna, dan tipografi. teori media menggunakan teori *motion graphic* dari Gallagher and paldy, juga teori 12 prinsip animasi dari Frank Thomas dan Ollie Jhonson.

Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* oleh Tim Brown, yang meliputi beberapa hal yaitu *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Keseluruhan metode perancangan tersebut nantinya digunakan sebagai proses pengambilan keputusan desain yang dibutuhkan untuk membuat perancangan yang baik dan tepat sasaran.

Perancangan *motion graphic* bahaya *gadget* bagi anak hadir sebagai solusi bagi para orangtua sebagai sebuah upaya penanggulangan dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* pada anak. Hasil perancangan ini juga sebagai sumber referensi dan kajian ilmu bagi pihak-pihak yang memiliki peran dalam memperhatikan dampak negatif *gadget*.

Kata Kunci: *motion graphic*, bahaya *gadget*, pola asuh



ABSTRACT

The problem of gadget addiction experienced by children in the modern era is now a social problem that causes the emergence of cases among children, be it cases of theft, to sexual abuse. The negative impact caused by children's gadgets also varies, not only affecting the child's eye health, but also hypertension. The need for parental guidance to overcome the negative effects of gadgets is very necessary, because in fact children have not been able to distinguish between good and bad for themselves. Here, the active role of parents is needed to reduce the negative impact caused by gadgets in children.

Motion Graphic was chosen as the main media of design because solutions to problem solving were more precise and effective delivered through this media. In addition to being useful as a medium that parents need to communicate and obtain information, motion graphics are also flexible, shareable, parents can spread motion graphics to anyone and not limited to time and place. So that parents can access it at any time. This creative process strives for a solution for parents as a solution to the problem of the negative impact of gadgets on children.

Completing this design, the theoretical foundation used is the main theory using the communication process theory from Harold D Lasswell (Who (Source Elements), Say What (Message Elements), In Which Channel (Communication Channels), To Whom (Recipient Elements), With What Effect (Elements of Influence)) and child psychology theory from Charlotte Buhler and life span psychological theory from Erikson. The second theory (support) uses the sociological theory of design "life cycle consumption theory" from Madigliani and Brumberg, and the anthropological theory of "learning theory" from Malinowski. Then the third theory uses the theory of visual communication design which consists of illustrations, layouts, colors, and typography. Media theory uses Gallagher and Paldy's motion graphic theory, as well as the theory of 12 animated principles from Frank Thomas and Ollie Jhonson.

The design method used is design thinking by Tim Brown, which includes several things, namely empathy, define, ideate, prototype and test. The entire design method will later be used as the design decision-making process needed to make good design and on target.

The design of the motion graphic danger of gadgets for children comes as a solution for parents as an effort to overcome the negative effects caused by gadgets in children. The results of this design are also a reference source and

study of science for those who have a role in paying attention to the negative impact of gadgets.

Keywords: *motion graphic, gadget danger, parenting*



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan oleh-Nya, sehingga tugas akhir penciptaan desain komunikasi visual ini dapat disusun dan diselesaikan dengan judul “Komunikasi Visual *Motion Graphic* Bahaya *Gadget* Bagi Anak”. Hal ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S-2 pada program studi Desain Komunikasi Visual Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis banyak menyadari hambatan, kekurangan dan masalah, tetapi berkat arahan, bimbingan dan nasehat dari beberapa pihak dapat teratasi, dengan beberapa hambatan dan kekurangan tersebut penulis tetap berupaya semaksimal mungkin dengan karya perancangan.

Berkenaan dengan hal diatas yang ingin disampaikan adalah ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala anugerah dan kemudahan yang diberikan oleh-Nya.
2. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat menuntut dan tempat memperdalam ilmu.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Prof. Dr. Djohan, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan motivasi.

5. Kurniawan A. Saputro, Ph.D. Asisten Direktur I Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn sebagai Asisten Direktur II Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah memberikan ilmu yang serta bimbingan yang bermanfaat.
7. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum sebagai Ketua Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni yang telah memberikan ilmu dan motivasi yang bermanfaat.
8. Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn selaku dosen pembimbing tesis yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan selama proses ini.
9. Kedua orangtua Ibu Ari Nurjannah Purnamasari, Bapak Achmad Fuadi, dan kedua adek-adekku Andika Indra Cahya dan Aditya Hendra Cahya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doanya selama proses penulisan hingga pameran.
10. Teman-teman seperjuangan DKV Pasca ISI 2016 dan 2017 yang selalu memberikan semangat, Arin Ardani, Djayanti Aprillia, Yogi Widya Saka, Yudha Delonix Renzina, Fentisari Desti, Ernawati, Ajeng, Tofan Gustyawan, Kadavi, Aryadwipa A Faradhiga, Akhmad Fadly, Diptya Aristo, Benk-Benk.
11. Kepada tim animasi Nicholas Bawana Agung yang telah membantu proses pembuatan *motion graphic*.

12. Kepada tim *popup* dan *papertole*, Alit Ayu Dewantari dan Mas Michael, yang dengan sabar membantu proses pembuatan *popup*, dan *paper tole*, dan juga terimakasih kepada ketua tim *display* yang dipegang oleh Imam Sumandiko dan gengnya yang selalu siap sewaktu-waktu dan selalu sabar diajak berdiskusi konsep *display*.
13. Kepada tiga sobat terbaik yang selalu menyemangati meskipun terpisah jarak yang jauh, Seno dengan kalimat *mood booster*-nya “*Nikmati aja prosesnya*” dan sobat tersabar yang selalu mendekatkanku dan percaya pada keajaiban Allah SWT dengan kalimat supernya “*Tuhan tidak ingin kamu menyerah, Tuhan ingin kamu terus berjuang*”. Mbak Menard Tije Vici yang tidak henti-hentinya mengingatkan untuk selalu memikirkan kemungkinan terbaik dikala mengalami masa-masa tersulit sekalipun. Terimakasih kepada kalian bertiga untuk menjadi teman setia menemani masa-masa sulit kemarin.

Semoga tugas akhir ini dapat mendatangkan manfaat bagi berbagai pihak. Oleh karena itu bila terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini mohon dimaafkan. Tidak lupa dalam proses ini saran dan kritik dibutuhkan untuk menyempurnakan kedepannya.

Yogyakarta, 27 Juni 2019

Indriati Suci Pravitasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	6
C. Batasan Masalah	6
D. Orisinalitas	8
E. Tujuan dan Manfaat	10
II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
A. Kajian Sumber	12
B. Landasan Perancangan	33
1. Teori Utama	35
2. Teori Pendukung	37
3. Teori Desain Komunikasi Visual	38
4. Teori Media	44
C. Tema/Ide/Judul	65
D. Konsep Perwujudan /Penggarapan	66

III. METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Metode perancangan	73
1. Metode pengumpulan data	73
a. Tahap Pertama	73
b. Tahap Kedua	74
B. Metode Penciptaan	74
1. Proses <i>design thinking</i>	75
a. <i>Emphatize</i>	76
1). Observasi	76
2). Wawancara	78
3). Survei	83
4). Dokumentasi	92
b. <i>Define</i>	93
c. <i>Ideate</i>	99
d. <i>Prototype</i>	113
e. <i>Test</i>	113

IV. ULASAN KARYA

A. Elemen tata letak	116
1. Tipografi	116
2. Ilustrasi	116
3. <i>Layout</i>	120
B. Desain Akhir	121
1. Maskot	121
2. Media utama	121
3. Media pendukung	126
C. Publikasi Karya	131

V. PENUTUP

A. Kesimpulan	134
---------------------	-----

B. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	137
DAFTAR LAMPIRAN	140



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Landasan Penciptaan (Teori)	34
Gambar 2. <i>Composition</i>	46
Gambar 3. <i>Dispersion</i>	46
Gambar 4. <i>Exclusion</i>	47
Gambar 5. <i>Chunking</i>	47
Gambar 6. <i>Frame</i>	49
Gambar 7. <i>Flow</i>	50
Gambar 8. <i>Transition</i>	52
Gambar 9. <i>Texture</i>	54
Gambar 10. <i>Sound</i>	54
Gambar 11. <i>Emotion</i>	55
Gambar 12. <i>Squash and stretch</i>	57
Gambar 13. <i>Anticipation</i>	57
Gambar 14. <i>Staging</i>	58
Gambar 15. <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	59
Gambar 16. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	59
Gambar 17. <i>Slow In and Slow Out</i>	60
Gambar 18. <i>Arcs</i>	61
Gambar 19. <i>Secondary Action</i>	61
Gambar 20. <i>Timing</i>	62
Gambar 21. <i>Exaggeration</i>	63

Gambar 22. <i>Solid Drawing</i>	64
Gambar 23. <i>Appeal</i>	64
Gambar 24. <i>Skema perancangan design thinking</i>	74
Gambar 25. <i>Mind Mapping</i>	93
Gambar 26. <i>Komposisi Pengguna Internet</i>	96
Gambar 27. <i>Penetrasi pengguna internet di pulau Jawa</i>	97
Gambar 28. Contoh Ilustrasi Visual	107
Gambar 29. Tahap pembuatan sketsa manual	109
Gambar 30. Tahap pembuatan <i>outline</i> manual	109
Gambar 31. Tahap mengubah <i>outline</i> ilustrasi manual menjadi digital dengan <i>software Corel Draw</i>	110
Gambar 32. Tahap pemberian warna dengan <i>photoshop</i>	110
Gambar 33. Warna pastel	111
Gambar 34. <i>Font</i> Badaboom BB untuk judul	112
Gambar 35. Maskot Maskober	121
Gambar 36. Tampilan <i>Scene 3</i>	121
Gambar 37. Tampilan <i>Scene 5</i>	122
Gambar 38. Tampilan <i>Scene 8</i>	122
Gambar 39. Tampilan <i>Scene 15</i>	123
Gambar 40. Tampilan <i>Scene 17</i>	123
Gambar 41. Tampilan <i>Scene 21</i>	124
Gambar 42. Tampilan <i>Scene 25</i>	124
Gambar 43. Tampilan <i>Scene 30</i>	125

Gambar 44. Tampilan <i>Scene</i> 34	125
Gambar 45. Tampilan <i>Scene</i> 40	126
Gambar 46. Media <i>Paper tole</i>	126
Gambar 47. Media <i>Popup</i>	127
Gambar 48. Media <i>Tote Bag</i> tampak depan	128
Gambar 49. Media <i>Tote Bag</i> tampak belakang	129
Gambar 50. Media <i>Mug</i> tampak depan	130
Gambar 51. Media <i>Mug</i> tampak belakang	130
Gambar 52. Media <i>t-shirt</i>	131
Gambar53. Akun “hidup sehat bersama <i>gadget</i> ” pada media sosial <i>Instagram</i>	132
Gambar 54. Akun <i>fanpage</i> “hidup sehat bersama <i>gadget</i> ” pada media sosial <i>facebook</i>	133
Gambar 55. Akun “hidup sehat bersama <i>gadget</i> ” pada media sosial <i>youtube</i>	133

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan alat komunikasi dengan teknologi canggih yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi jarak jauh. Dalam perkembangannya, *gadget* tidak hanya hadir sebagai alat komunikasi. *Gadget* menawarkan banyak aplikasi yang dapat dinikmati oleh para penggunanya, seperti kamera, *game*, dan konten *digital* lainnya. Penggunanya pun semakin luas. Tidak hanya kalangan dewasa, namun juga pada anak-anak.

Kemudahan mengakses berbagai informasi dan media hiburan pada *gadget*, telah membuat masyarakat seolah menempatkan *gadget* sebagai kebutuhan utama. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa dalam beberapa kasus yang terjadi di masyarakat, *gadget* dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi para penggunanya, terutama pada anak-anak.

Seperti yang disebutkan oleh Kabid Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P), Dinkes Kota Mojokerto, dr. Sri Wahyuni, dalam koran Radar Mojokerto *Online*, pada 25 Januari 2018, yang berjudul “Gara-gara Kecanduan *Game Online*, Siswa SMP Pukuli Kepala Sendiri”, membenarkan bahwa bermain *game online* yang terus-menerus dan membuat kecanduan akan memicu hipertensi primer di usia dini.

”Hipertensi primer sebetulnya tidak memiliki penyebab yang terdeteksi, hanya karena efek penuaan. Tapi, jika usia muda mengalami hipertensi primer berarti memiliki pola hidup tidak sehat,” terangnya.

Di dalam aplikasi *game* terdapat tantangan menyelesaikan misi untuk mendapatkan *reward*. Hal ini memang sudah diatur sedemikian rupa agar pengguna memainkan *game* secara terus-menerus. Wahyuni juga menambahkan bahwa kecanduan *game online* akan menyebabkan pikiran menjadi tegang, berkurangnya waktu istirahat yang membuat pola makan menjadi tidak teratur. Tanpa disadari, kecanduan *game online* ini telah membentuk pola hidup yang tidak sehat. Pola hidup yang tidak sehat tentu akan berdampak bagi fisik. Apabila kondisi fisik seseorang dalam keadaan tidak baik, tentu akan berpengaruh juga pada kondisi kesehatan jiwa seseorang.

Terganggunya kesehatan jiwa menurut dr. Dewi Prisca Sembiring, Sp. KJ, seorang dokter spesialis kejiwaan RSUD dr. Koesnadi Bondowoso, Jawa Timur, dalam laporan berita TV One, pada 16 Januari 2018, dengan judul “Kecanduan “*gadget*” masuk RSJ”, menginformasikan bahwa anak yang kecanduan *gadget* akan mengalami *prefrontal cortex*, yaitu pengecilan pada bagian otak, yang menyebabkan penderitanya tidak mampu lagi menimbang antara benar dan salah.

Selain ada bagian otak yang mengecil, ada bagian otak lain yang membesar. Bagian otak yang membesar ini hanya berfungsi untuk memenuhi keinginannya saja dan merusak sistem saraf otak, sehingga anak hanya ingin bermain terus. Ketika anak sudah tidak mampu lagi menimbang benar dan salah

dalam setiap perbuatannya, maka segala tindakan akan dilakukannya asal dapat memberikan kesenangan.

Menurut wawancara penulis dengan Kepala Koordinator Panti Sosial Marsudi Putra (PSMP) Antasena, Drs. Mardiyanto, M.Si pada tanggal 15 November 2018, menuturkan bahwa dalam beberapa kasus yang ditangani, beberapa anak binaan bahkan melakukan tindakan pelecehan seksual berawal dari melihat konten porno dari *game online* yang dimainkan. Dalam kasus lainnya, terdapat seorang anak yang mampu mencuri tujuh belas unit motor dengan berbekal kunci kecil. Keahlian tersebut didapatkan dari melihat tutorial di youtube yang diakses melalui *gadget*.

Menurut Drs. Mardiyanto, M.Si, anak-anak tersebut tidak patut disalahkan sepenuhnya, karena sebagian besar anak binaan yang berada di lembaga tersebut merupakan korban perceraian orangtuanya. Kesibukan orangtua pada dirinya masing-masing dan kurangnya kepedulian pada anak, mengakibatkan anak menjadi merasa terabaikan. Hal ini akan memicu anak untuk mencari pelarian dan mendapatkan kesenangan, salah satu caranya adalah dengan menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* tanpa pengawasan juga akan berdampak negatif pada anak. Seperti kasus seorang anak berusia 14 tahun yang sejak usia 11 tahun gemar melihat video asusila. Berawal dari iseng mengetik kata-kata vulgar, anak tersebut dapat dengan mudah menemukan konten video asusila. Hal ini mengakibatkan anak menjadi penasaran, berimajinasi, hingga kemudian

berujung pada pelecehan seksual pada lawan jenisnya. Oleh karena itu, pengawasan terhadap anak sangatlah diperlukan.

Orangtua memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang dan pembentukan karakter anak. Hal senada juga disampaikan oleh *Founder* Sejiwa Foundation, Diena Haryana (wawancara, 16 Agustus 2018), bahwa orangtua memegang peranan penting dalam pembentukan kepribadian anak. Menjadi orangtua memang tidak mudah karena tidak ada jenjang pendidikannya. Namun kesadaran akan pentingnya peran pengawasan dan pendekatan yang baik pada anak, tentunya akan mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi pada khususnya.

Menyikapi arus perkembangan teknologi *gadget* yang pesat dengan berbagai dampaknya pada anak, orangtua tidak perlu panik dan serta merta membatasi secara ketat aktivitas anak dengan *gadget*. Karena jika hal itu terjadi, kecenderungannya adalah anak akan semakin penasaran, hanya patuh di depan orangtua dan mencuri kesempatan untuk menggunakan *gadget*.

Orangtua perlu memberikan pengertian dan pendampingan bagi anak. Salah satunya dengan menggunakan pola komunikasi *asertif*, yaitu mengatakan sesuatu ide, pendapat, dan gagasan dengan tegas tanpa menyakiti hati anak. Cara ini diterapkan dengan mendengarkan terlebih dahulu ketika anak berbicara, mencerna informasi dengan tenang, kemudian menanggapi dengan sikap yang menyenangkan serta tidak menyinggung hati anak.

Upaya tersebut melibatkan peran keduanya, yakni orangtua dan anak. Sepatutnya orangtua juga perlu memiliki kesadaran bahwa penggunaan *gadget*

yang disediakan untuk anak akan berdampak kurang baik pada tataran tertentu. Selain itu, anak pun juga perlu mengetahui bahaya *gadget* pada penggunaan yang berlebihan. Berdasarkan hal tersebut, penulis terdorong untuk melakukan sebuah perancangan media yang membantu memberikan informasi dan solusi akan bahaya *gadget*, melalui sebuah rancangan yang kreatif dan komunikatif.

Melihat bahwa *gadget* menjadi alat primadona yang dekat dengan masyarakat dalam sebaran informasi, yang tampil dengan sajian audio visual yang baik, maka penulis terinspirasi untuk melakukan pendekatan melalui *gadget* dengan merancang sebuah *Motion Graphic*, sebagai media yang komunikatif, efektif, dan berdaya tarik. *Motion Graphic* dipilih sebagai media utama karena mampu memuat informasi dalam audio visual berdurasi singkat (1-5 menit) yang membantu menyampaikan informasi dan menambah daya tarik bagi *target audience*. Durasi yang singkat akan meminimalisir rasa bosan pada *target audience*. Selain itu, masyarakat saat ini memiliki mobilitas yang sangat cepat, sehingga mereka cenderung akan memilih menyerap informasi yang tampil dengan durasi singkat.

Sifat *motion graphic* sangat fleksibel untuk disebarkan melalui media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Youtube*, yang juga merupakan media umum untuk diakses masyarakat luas, dengan demikian informasi mengenai bahaya *gadget* dan solusinya dapat dengan mudah diakses. Perancangan tidak hanya ditujukan bagi orangtua, namun juga bagi calon orangtua sebagai bekal cara mendidik anak kelak, sebagai tambahan informasi dampak negatif *gadget* dan bahaya yang ditimbulkannya, dengan demikian diharapkan dapat tercipta

sebuah interaksi yang sehat dan seimbang antara *gadget*, anak dengan orangtua serta masyarakat luas, dan menekan timbulnya dampak negatif dari *gadget*.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penciptaan dalam karya ini: Bagaimana membuat perancangan komunikasi visual bahaya *gadget* bagi anak di Yogyakarta ditujukan kepada orangtua usia 30-35 melalui media *motion graphic*?

C. Batasan Masalah

Objek permasalahan yang digagas pada perancangan ini adalah tentang kecanduan *gadget* dan bahaya yang ditimbulkannya bagi anak. Adapun rincian batasan masalah dalam perancangan ini meliputi :

1. Orangtua dengan batasan usia 30-35 tahun. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “penetrasi & perilaku pengguna internet Indonesia tahun 2017”, yang menerangkan tentang usia terbanyak mengakses internet di Indonesia.
2. Orang tua yang memiliki kebiasaan sibuk beraktivitas dan sering menggunakan *gadget*.
3. Batasan lokasi perancangan menetapkan kota Yogyakarta sebagai wilayah penyebaran media, karena data survey APJII 2012 mencatat jumlah

penetrasi pengguna internet di Pulau Jawa. Tertinggi yaitu di Yogyakarta 38,5%, disusul DKI Jakarta 36,9%, Surabaya 31,6%, Bekasi dan Depok 26,5%, Bogor 26,3%, Semarang 23,4%, Bandung 22,1%, Purwokerto 19,8%, Tangerang 18,9%, Malang 17,9%, Jember 17,1%, Surakarta dan Cilegon 16,4%, Sidoarjo 13,8%, dan Gresik 11,8. Merujuk pada data ini, dapat diambil kesimpulan bahwa Yogyakarta merupakan kota dengan jumlah pengguna internet tertinggi di Pulau Jawa. Hal ini menjadi landasan penulis memilih Yogyakarta sebagai lokasi perancangan.

4. Pada perancangan ini untuk mengumpulkan data perancangan, penulis menggunakan metode kualitatif (*qualitative research*), menurut Creswell dalam bukunya yang berjudul *Research Design: pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (2016:4-5) metode kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menerapkan pendekatan *design thinking* oleh Tim Brown yang berguna untuk menggabungkan hasil analisis dan ide kreatif, kemudian menerapkannya untuk memecahkan permasalahan. Metode pendekatan *design thinking* terdiri dari lima tahapan, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Empathize* menggali data seputar objek permasalahan yang dimulai dari observasi berita dan data, studi pustaka, dan mengambil dokumentasi terkait permasalahan. Tahap awal ini menghasilkan data yang saling

berkaitan, seperti masalah kecanduan *gadget* pada anak, karakteristik anak dan orangtua, dan *point of contact* media. Sintesis hubungan antar data menjadi hasil dari proses *empathize* dan kesimpulannya menjadi dasar dalam membentuk rumusan masalah dan tujuan perancangan.

D. Orisinalitas

Orisinalitas pada perancangan ini terletak pada media perancangan video *motion graphic* yang penulis susun sedemikian rupa untuk mengurangi masalah penggunaan *gadget* pada anak. Perancangan yang memiliki topik sama dan telah dibuat sebelumnya berupa aplikasi *parenting*.

Kelemahan wujud aplikasi tersebut antara lain kurang efisien untuk diakses oleh kebanyakan orangtua. Mereka harus mengunduh, kemudian menginstall aplikasi tersebut. Kelemahan lainnya adalah, menggunakan aplikasi justru terkesan menjadikan anak sebagai objek yang bisa dikontrol melalui suatu alat. Padahal hubungan anak dan orang tua sebaiknya diikat oleh kebersamaan secara sosial dan pertemuan fisik.

Perancangan lainnya berupa *website* sebagai media yang diakses orangtua. *Website* berisi tentang dampak bahaya dan penanggulangan gawai pada anak usia dini melalui media visual yang interaktif. Kelemahan melalui media *website* saat ini adalah jarang diakses oleh orang, terutama dengan mobilitas tinggi pada era saat ini. Media *website* bisa berfungsi secara optimal mungkin 5-8 tahun lalu. Orangtua dari generasi Y sekarang lebih banyak familiar dengan media sosial.

Diferensiasi dari perancangan ini terletak pada media utama, yaitu *motion graphic* yang dibuat dinamis baik dari segi tampilan visual maupun alur cerita, dari segi tampilan visual pada tiap *scene motion graphic* elemen visual yang ada selalu bergerak dan berubah-ubah. Baik ketika proses pergantian tiap *scene* maupun pada masing-masing *scene*. Pada perancangan ini menggunakan alur cerita yang berdasarkan hubungan sebab – akibat (alur kausal) untuk menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan *gadget* pada anak. Pada proses kerjanya, solusi melibatkan serangkaian media komunikasi visual dengan menggunakan media utama (*motion graphic*) dan media pendukung (*papertole, pop up, mug, t-shirt, tote bag*).

Nilai orisinalitas pada perancangan ini terdapat pada teknik ilustrasi dekoratif dengan menggunakan pendekatan gaya metafora pada bentuk ilustrasi yang terdapat pada tiap *scene motion graphic*. Penggunaan pendekatan gaya metafora berdasarkan *target audience*, yang setiap hari memegang *gadget* dan terbiasa dengan bahasa simbol yang terdapat pada *gadget* maupun media sosial. Agar *motion graphic* dapat lebih menjangkau dan dapat dengan mudah diakses setiap saat oleh *target audience*, solusi yang dikemas dalam bentuk *motion graphic* tersebut disebar ke jejaring media sosial melalui *Facebook, Instagram, Youtube*.

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat suatu rancangan komunikasi visual yang mengkomunikasikan bahaya *gadget* bagi anak yang ditujukan bagi orangtua usia 30-35 tahun di wilayah Yogyakarta melalui media *motion graphic*. Agar lebih komunikatif serta dapat menjangkau orangtua, penyebaran *motion graphic* dilakukan melalui media sosial, yang dapat diakses setiap saat tanpa ada batasan waktu, sehingga orangtua dapat setiap saat mengakses informasi terkait solusi meminimalisir bahaya *gadget* dalam *motion graphic*.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang pertama bagi orangtua dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pola asuh bagi anak. Kemudian dapat memberikan kontribusi dan inovasi bagi peneliti bidang DKV dalam pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual untuk ranah pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Media perancangan ini nantinya diharapkan menjadi bahan edukasi yang dapat membantu terutama bagi orangtua, agar lebih berinovasi khususnya dalam hal pola asuh anak dengan *gadget*, pada perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat luas tentang pola asuh anak dengan *gadget*. Serta bagi penulis, mendapatkan pengalaman dan wawasan baru tentang pola asuh

orangtua bagi anak, agar dapat mengoptimalkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama kuliah, sehingga ilmu tersebut dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

