

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan mudah dijangkau memang memberikan hal-hal baik jika dimanfaatkan dengan baik dan bijak. Namun, hal ini masih kurang diimbangi oleh pemahaman dari anak terutama keluarga untuk memanfaatkan teknologi sebagaimana mestinya. Hingga menyebabkan masalah yang berdampak buruk dalam kehidupan manusia. Salah satu contohnya yang terjadi pada anak. Dulu sebelum majunya teknologi anak-anak masih sering terlihat bermain secara berkelompok di luar rumah bersama teman-teman. Namun, sekarang hal itu berkurang akibat fasilitas *gadget* yang diberikan orang tua dan kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua. Pola bermain anak menjadi berubah anak-anak menjadi sosok individualis yang lebih senang berada dirumah menghabiskan waktu bermain dengan *gadget* selama berjam-jam. Walaupun kadang mereka berkumpul dengan teman-teman tetapi, mereka tidak bersama dalam artian secara fisik berkumpul bersama-sama tetapi ketika berkumpul mereka menjadi individualistis sibuk dengan *gadget* yang dipegangnya masing-masing. Akibat hal ini mulailah munculnya kasus-kasus yang banyak terjadi di beberapa daerah di Indonesia akibat dari anak kecanduan bermain *gadget*. Padahal bermain di luar merupakan salah satu hal penting yang mulai terabaikan sekarang.

Untuk mengatasi masalah ini maka dibuatlah sebuah perancangan penunjang untuk kampanye dalam mengatasi masalah kecanduan *gadget* pada anak dengan menggunakan media yang dekat dan mudah dijangkau target audien yaitu film animasi 2D. Film animasi merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada halayak karena mengandung unsur-unsur DKV berupa cerita, gambar dan suara. Untuk menghasilkan sebuah perancangan film animasi 2D yang mampu menarik dan sesuai dengan target audien diperlukan mencari data-data dan bahan referensi yang sesuai dengan tema perancangan baik dari buku referensi, jurnal, wawancara, dan lampiran data internet. Dalam pencarian data kendala yang

dialami saat menentukan narasumber dan mencari tempat calon narasumber. Karena kurangnya survei sehingga penulis tidak menemukan alamat calon narasumber pertama sehingga, penulis harus mencari narasumber lainnya. Setelah data-data ditemukan pada saat masuk ke masa praproduksi pembuatan konsep.

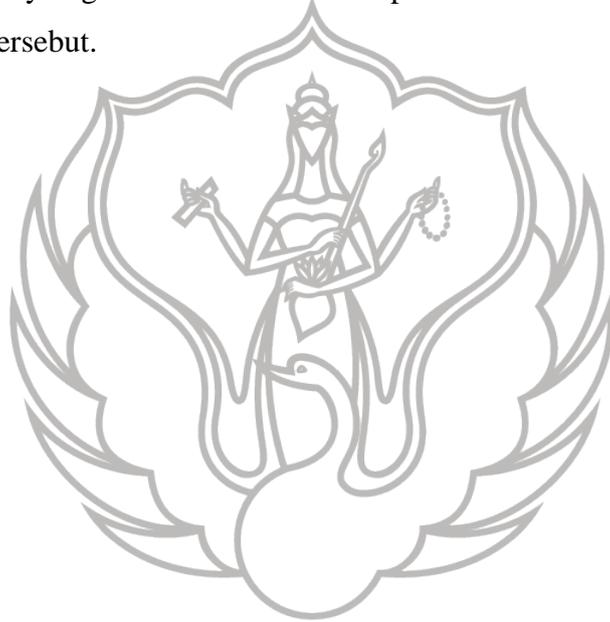
Melihat dari hasil data-data yang dikumpulkan maka pada pembuatan konsep ini menggunakan strategi komunikasi pendekatan persuasi secara halus dengan memberikan sebuah alternatif untuk membandingkan antara bermain *game* dengan *gadget* dan bermain di luar bersama teman sehingga, target audien dapat memilih mana yang baik untuk mereka tanpa dasar melarang dan memaksa. Kendala yang dihadapi saat penyusunan konsep adalah saat pembuatan naskah cerita karena menjadi tantangan tersendiri untuk bisa menggabungkan data-data yang telah ditemukan untuk dibuat menjadi sebuah ide cerita yang akan sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Setelah berfikir keras maka diputuskan membuat naskah cerita dengan kedekatan pertemanan. Lalu, masuk untuk membuat karakter, *property* dan desain lingkungan. *Style* kartun digunakan dalam perancangan ini karena sesuai dengan target audien primer yaitu anak-anak. Pada masa ini kendala yang dialami sulitnya membuat karakter yang sesuai dengan *personality* karakter yang sesuai dengan naskah cerita dan pemilihan warna. Pada saat masuk masa produksi kendala yang dialami karena banyak angel kamera dan prespektif yang dibuat. Lalu, saat masuk pada masa pasca produksi saat mengkomposisi dalam pemilihan dan penempatan *backsound* dan *sound effect* merupakan hal utama untuk membuat animasi menjadi lebih hidup. Namun, saat ini kendala yang dihadapi harus berhati-hati dalam pemilihan dan penempatan *backsound* dan *sound effect* sehingga sering mengganti agar sesuai dengan film.

Diharapkan dengan adanya perancangan film animasi 2D ini dapat memberikan dampak baik pada target audien.

## B. Saran

Untuk menentukan calon narasumber diharapkan untuk mencari informasi tentang calon narasumber secara baik agar proses wawancara

berjalan lancar. Pada perancangan selanjutnya disarankan agar lebih banyak mencari referensi agar mempermudah dalam proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Sehingga, mendapatkan sebuah konsep cerita yang menarik yang dapat memuat pesan-pesan yang ingin disampaikan pada target audien. Lalu, dalam pembuatan karakter referensi yang banyak dapat membantu sekali untuk pembentukan dalam *personality* karakter yang sesuai dengan naskah film. Sering mencari referensi untuk pembuatan angle kamera dan prespektif juga dapat mempermudah dalam masa produksi. Pada masa pasca produksi ketika menyusun *background* dan *sound effect* disarankan untuk memperhatikan dengan hati-hati pemilihan jenis *background* dan *sound effect* serta, penempatannya agar film animasi 2D dapat terlihat lebih hidup dengan audio tambahan tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

- F.J Mönks, A.M.P Knoers, Siti Rahayu Haditono, 2002, *Psikologi perkembangan : pengantar dalam berbagai bagiannya*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi bersama Mas Ben*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kartono, Kartini. 1995, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung : Penerbit Mandar Maju.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Perkembangan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Ruslan, Rosady, 2007, *Kiat dan Strategi KAMPANYE PUBLIC RELATIONS*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suprana, J. 2009, *Naskah-Naskah Kompas Jaya Suprana*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suwasono, A.A. 2016. *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo.
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie, 1995. *The Illustion of Life: Disney Animation*, USA: Hyperion.

### **Penelitian:**

- Listyanto, Argo Dwi. 2014. *Motivasi Orang Tua Memberikan Fasilitas Smartphone Pada Anak Usia 5-12 Tahun*. Universitas Muhammadiyah Malang.

### **Wawancara:**

- Hariadi Adhana, (38 Tahun) Bagian Data Base Yayasan SAMIN Yogyakarta,

*Wawancara Pribadi*, Tanggal 04 Desember 2019.

Laurentia Wahyu Prastiti S.Psi, M.Psi, Psikolog, Clinical Psychologist (Child and Adolescent) RS Santa Maria Pekanbaru, *Wawancara pribadi*, Tanggal 15 November 2019.

Wiwin, Anggota, (40 Tahun) Bagian Lapangan Yayasan SAMIN Yogyakarta, *Wawancara Pribadi*, Tanggal 04 Desember 2019.

**Website:**

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/09/berapa-pengguna-internet-di-indonesia>, (diakses Pada 04 November 2019)

<http://eprints.umm.ac.id/26265/>, (diakses tanggal 04 November 2019)

<https://helohehat.com/parenting/tips-parenting/manfaat-anak-bermain-di-luar-rumah/>; (diakses pada 20 Agustus 2019)

<https://idalamat.com/alamat/39380/komisi-perlindungan-anak-indonesia-kpai-yogyakarta>, (diakses pada 04 November 2019)

<https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak> (diakses pada 15 September 2019)

<https://lifestyle.kompas.com/jeo/kecanduan-gadget-itu-nyata>; (diakases 30 Agustus 2019)

<https://lifestyle.okezone.com/read/2018/08/03/196/1931238/sederet-alasan-orangtua-melarang-larang-anaknya-main-di-luar-kamu-gini-juga-gak>; (diakses pada 20 Agustus 2019)

<https://nasional.republika.co.id/berita/pwmh27335/yogyakarta-canangkan-gerakan-puasa-gadget-tiga-jam> (diakses pada 8 Juni 2021)

<https://regional.kompas.com/read/2018/07/25/12093801/di-kampung-ini-anak-anak-bebas-protes-orangtua-yang-sering-main-hp-2?page=all>, (diakses pada 8 Juni 2021)

<http://repo.databojonegoro.com/Materi/Literasi%20Digital/survei%20apjii%202018%20short%20version%20dist.pdf>, (diakses tanggal 11 November 2019)

<https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/6341> (diakses pada 8 Juni 2021)

<https://www.antaraneews.com/berita/1140007/delapan-anak-pecandu-gawai>

dirawat-di-rs-jiwa-semarang, (diakses 04 November 2019)

<https://www.duniabelajaranak.id/dampak-positif-video-game-bagi-anak/>;

(diakses pada 31 Agustus 2019)

<https://www.health.harvard.edu/blog/6-reasons-children-need-to-play-outside-2018-052213880>; (diakses 23 September 2019)

<https://www.merdeka.com/Peristiwa/Kecanduan-Game-Online-10-Anak-Di-Banyumas-Alami-Gangguan-Mental.Html>; (diakses pada 20 Agustus 2019)

<https://www.tribunnews.com/regional/2018/08/16/diduga-karena-kecanduan-gadget-balita-di-yogya-divonis-idap-kanker-darah-stadium-4?page=2>;  
(diakses 07 November 2019)

