

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Generasi Alpha merupakan anak-anak yang lahir di antara tahun 2010 hingga 2024 (Farrell, 2024). Mereka merupakan generasi pertama yang lahir di era digital sehingga sebagian besar memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap *gadget*. Anak-anak yang kecanduan ini sering disebut sebagai *ipad kid* (Luthfiyah, 2024). Munculnya peningkatan penggunaan *gadget* di Indonesia dari anak usia 5 tahun ke atas pada tahun 2014 hingga 2018, yaitu sebanyak 25,08% dan di pedesaan sebanyak 17,19% (Rahayu et al., 2021). Hal ini menyimpulkan bahwa *gadget* sudah menjadi barang primer dalam kehidupan manusia. Kecanduan terhadap *gadget* menyebabkan mereka menjadi kurang tertarik dengan aktivitas fisik dan budaya lokal. Bermain di luar memiliki manfaat yang baik untuk anak seperti pengembangan fisik, mengurangi stres hingga pembelajaran sosial dan emosional (Hafadzoh, 2019). Di sisi yang lain, teknologi pun memiliki banyak manfaat mulai dari berkomunikasi jarak jauh, mudahnya mendapatkan informasi hingga sekedar menjadi media hiburan (*9 Manfaat Teknologi Digital Dalam Kehidupan Sehari-Hari*, 2024).

Ipad kids akan menghabiskan sebagian besar waktunya bermain *gadget*. Oleh sebab itu, istilah ini pada umumnya memiliki konotasi yang buruk karena perkembangan anak tersebut dipengaruhi secara berlebihan oleh *gadget*. Adapun penyebab seorang anak bisa menjadi kecanduan terhadap teknologi seperti orang tua yang kurang melibatkan anaknya dalam kegiatan selain menggunakan teknologi dan tidak membatasi anaknya selama apa mereka boleh bermain dengan *gadget* (Luthfiyah, 2024). Dengan adanya dampak positif dari penggunaan teknologi, bila

digunakan terlalu banyak maka akan menimbulkan efek negatif ke pengguna. Beberapa dampak negatif dari kecanduan bermain teknologi adalah kurangnya interaksi dengan teman sebaya, menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak, pembentukan karakter anak, dan gangguan fungsi *prefrontal cortex* anak yang berfungsi dalam pengambilan keputusan (Ramadhan & Sukron, 2023).

Literasi digital merupakan kemampuan dan keterampilan individu dalam menggunakan media digital, seperti alat komunikasi, internet dan teknologi lainnya (V. K. M. Putri & Gischa, 2021). Kemampuan literasi digital ini adalah bagaimana pengguna dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak, cerdas, dan sesuai kegunaannya. Salah satu manfaat dari literasi digital adalah untuk mencari dan memahami informasi. Adapun tantangan yang harus dihadapi seperti konten negatif seperti konten pornografi, SARA dan lainnya.

Pembentukan karakter anak dapat disebabkan ketika seorang anak mengakses konten-konten yang kurang baik (Ramadhan & Sukron, 2023). *Neurosensum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids* menunjukkan bahwa 87 persen anak di Indonesia telah diperkenalkan kepada media sosial sebelum berumur 13 tahun (M. R. D. Putri & Nurcahyani, 2021). Sebanyak 78% responden menjawab sosial media yang paling sering mereka gunakan adalah Youtube. Media ini telah menjadi *platform* untuk menonton video panjang oleh banyak orang. Walaupun Youtube sendiri memiliki regulasi yang berkaitan dengan konten yang dipublikasi, ada banyak kejadian ketika seorang *Youtuber* mengunggah konten negatif yang kemudian sudah dilihat banyak orang sebelum dihapus oleh pihak Youtube. Contohnya adalah ketika *Youtuber* bernama Logan Paul mengunggah perjalanannya di hutan Aokigahara, Jepang sebelum kemudian

memperlihatkan jasad lelaki yang sudah tidak bernyawa (*YouTube Punishes Logan Paul over Japan Suicide Video*, 2018). Contoh konten negatif lainnya yang dapat diakses dengan mudah di media sosial adalah konten yang berhubungan yang menggunakan kata kasar, konten yang mengandung kekerasan dan yang berbau seksual. Hal ini tentunya mengakibatkan 98% orang tua khawatir dengan konten yang dikonsumsi oleh anak-anak mereka (M. R. D. Putri & Nurcahyani, 2021). Sebaliknya, ada juga konten positif yang bisa ditonton oleh anak-anak seperti animasi untuk anak.

Animasi adalah sebuah metode yang meliputi serangkaian gambar yang bergerak cepat secara terus menerus terkait satu sama lain, menciptakan ilusi gerakan yang runtun (Ferry et al., n.d.). Media animasi memiliki banyak manfaat bagi anak-anak seperti membantu dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, mengembangkan kepribadian dan memahami lingkungan sekitar (Chandra, 2022). Tidak hanya anak-anak, di jaman sekarang animasi sudah menjadi konsumsi berbagai kalangan baik animasi dua dimensi ataupun tiga dimensi (Pratama et al., 2022). Beberapa contoh animasi yang cukup populer di Indonesia adalah Doraemon, Spongebob Squarepants, Avatar: The Legends of Aang dan Upin-Ipin (Najmah, 2024) Sebagian besar dari animasi ini mengangkat genre komedi. Adapun animasi tanah air yang mengangkat genre yang sama dengan sentuhan budaya Indonesia, seperti Adit dan Sopo Jarwo, Kiko and Friends, atau Rana Uko.

Sebuah animasi tidak bisa lepas dari konsep visual. Konsep visual atau *concept art* merupakan salah satu jenis ilustrasi yang berfungsi untuk menyampaikan ide, atau suasana yang akan digunakan dalam film, video game atau animasi sebelum diteruskan ke tahap selanjutnya (*Apa Itu Concept Art?*, n.d.). Pada

penelitian ini, konsep visual yang dibuat akan digunakan sebagai acuan untuk *3d modeller* sebagai alur dari pembuatan animasi tiga dimensi. Konsep visual dibuat dengan mengeksplorasi berbagai ide untuk menghasilkan banyak sketsa, *color studies* dan mood. Konsep visual dibuat untuk digunakan sebagai ide untuk *item* (benda), karakter dan *setting* yang belum ada (*Apa Itu Concept Art?*, n.d.). Penelitian ini akan menggunakan konsep visual untuk menyampaikan budaya lokal, isu *ipad kids* serta literasi digital yang akan hadir dalam perancangan karakter, benda dan lingkungan.

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), melakukan evaluasi untuk RTV mengenai tingginya ketergantungan pada konten atau program animasi asing dalam siaran (RG, 2020). Pada pertemuan ini, KPI banyak berpesan mengenai peningkatan produksi animasi lokal supaya siaran yang ditayangkan tidak didominasi oleh konten asing. Menurut Komisioner KPI Pusat, Irsal Ambia, produksi konten anak memang tidak mudah namun ia mengingatkan akan proporsi tayangan asing. Ia berpesan dengan harapan produksi animasi anak dalam negeri bisa meningkat. Mulyo menyampaikan bahwa tayangan yang dibuat tidak semata mengenai isi dan kemasannya saja tetapi disarankan dapat memberikan nilai pemberdayaan terhadap bakat dan potensi anak.

Dalam upaya meningkatkan minat anak-anak dalam menonton video yang bermutu, maka salah satunya adalah dengan menghasilkan video yang menarik, singkat dan jelas. Salah satu upaya agar sebuah film dapat menarik perhatian audiens adalah dengan menghasilkan *trailer*. Berdasarkan definisi dari Merriam Webster, *trailer* merupakan potongan-potongan adegan yang digunakan untuk mempromosikan sebuah film (Merriam-Webster, n.d.). Sedangkan, Menurut Lisa

Kernan, *trailer* film diibaratkan sebagai pratinjau awal atau sebuah bentuk “*window shopping*” yang spekulatif (Daniel Hesford, 2013). *Cinematic trailer* dapat mengarahkan audiens kepada aspek yang ingin ditekankan. Selain itu, *trailer* juga dapat meningkatkan emosi sehingga membangkitkan perasaan kuat seperti antusiasme yang bisa meningkatkan minat penonton (Stebleva, 2024).

Dengan isu yang disampaikan di atas, maka salah satu langkah konkret yang dapat dilakukan adalah untuk memproduksi animasi lokal terutama yang mampu meningkatkan potensi anak. Pentingnya bagi seorang anak untuk mengetahui budaya asal mereka. Salah satu budaya Indonesia yang sudah diakui adalah Batik. Batik merupakan warisan budaya tak benda yang sudah ditetapkan oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009 (*Cintai Warisan Budaya Indonesia, Bangga Berbatik*, n.d.). Batik memiliki teknik sendiri yang sudah melekat dengan kebudayaan Indonesia, yaitu dengan menggunakan canting dan lilin atau malam. Batik memiliki beragam warna dan motif yang memiliki filosofi sendiri. Batik juga memiliki aturan-aturan seperti Batik Parang yang hanya boleh digunakan oleh raja dan putra mahkota (Setyaningrum, 2022). Akan tetapi seiring berjalannya waktu, batik tidak lagi se-sakral jaman dahulu. Kini, banyak orang yang sudah menggunakan motif Batik Parang dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, demi melestarikan pengetahuan akan batik, banyak museum dan seniman yang memperkenalkan batik melalui teknologi, media interaktif, film dan lainnya.

Motif batik sangatlah beragam. Ada motif batik tradisional maupun isen-isen yang merupakan pengisi latar dalam motif batik. Contoh motif batik tradisional adalah motif Megamendung, motif Parang, motif Batik Tujuh Rupa, motif Kawung, dan lainnya (Aisyah, 2017). Motif-motif ini tentunya memiliki filosofi masing-

masing berdasarkan daerah nya. Adapun motif batik yang digemari oleh anak-anak, yaitu motif yang memiliki unsur flora dan fauna. Selain itu, anak-anak juga menyukai warna yang cerah. Ketiga hal ini dapat ditemukan pada motif Batik Pagi Sore yang berasal dari Pekalongan (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2016).

Batik Pagi Sore adalah kain batik yang terbagi oleh dua motif yang sudah ada sejak tahun 1930 di Pekalongan (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2016). Motif Pagi Sore banyak ditemukan pada motif batik Djawa Hokokai pada saat pendudukan Jepang (1942-1945). Warna yang ada pada motif ini biasanya warna terang atau pastel dengan motif flora dan fauna. Motif-motif ini banyak menggunakan kupu-kupu dan bunga untuk menghiasi kain. Selain dari kupu-kupu, hewan yang umum pada motif ini adalah burung merak sebagai lambang keindahan dan kebanggaan. Sedangkan, untuk bunga-bunga yang paling sering muncul adalah bunga Sakura (cherry), krisan, dahlia, anggrek, mawar, lili dan Teratai (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2016). Motif Pagi Sore populer pada masa penjajahan Jepang karena demi menghemat kain batik, pembatik menggunakan satu kain batik yang dapat digunakan dua kali dalam sehari. Sisi yang gelap dipakai pada pagi dan siang hari, sedangkan sisi yang terang digunakan pada malam hari.

Untuk membandingkan perancangan yang ini dengan penelitian yang sudah pernah dibuat sebelumnya, maka dilakukan penelitian terdahulu. Fungsi dari penelitian terdahulu adalah untuk mendapatkan inspirasi baru serta untuk menunjukkan orisinalitas dari penelitian yang sedang dibuat. Penelitian terdahulu yang digunakan adalah “Batik Digital dalam Inovasi Desain Animatutik (Animasi

Batik Tulis) Bergaya Maduraan” oleh Chandra Tresnadi dan Tyar Ratuannisa (2023) serta “Pengenalan Motif Batik Megamendung melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo” oleh Yoga Adhitya Pratama, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan (2022). Melalui penelitian terdahulu ini, penulis mempelajari bagaimana cara menerjemahkan elemen visual pada batik ke dalam konsep visual untuk animasi. Penelitian terdahulu lebih berfokus kepada pembuatan elemen visual untuk animasi *stop-motion* dan animasi dua dimensi. Berbeda dengan perancangan konsep visual *Gian: Batik Quest* yang akan digunakan untuk animasi tiga dimensi.

Kebaharuan terhadap Perancangan *trailer* animasi *Gian: Batik Quest* akan menitikberatkan pada perancangan konsep visual yang dapat menerjemahkan motif Batik Pagi Sore ke dalam konsep visual untuk kebutuhan animasi tiga dimensi. Animasi merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada anak-anak. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengangkat isu kecanduan teknologi pada generasi Alpha dan menyadarkannya kepada anak-anak sekaligus orang tua yang memiliki anak-anak pada abad ke-21 ini. *Gian: Batik Quest* akan menggunakan elemen batik dalam merancang lingkungan guna memperkenalkan anak-anak kepada motif Batik Pagi Sore sekaligus mengajarkan anak-anak esensi bermain di alam. konsep visual ini nantinya akan digunakan dalam *trailer* animasi pendek tiga dimensi sebagai bentuk pelestarian budaya Indonesia serta menjadi media untuk menghadirkan konten positif yang dapat di akses di sosial media yang paling sering digunakan oleh generasi Alpha.

1.2. Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam proyek

tugas akhir adalah sebagai berikut:

1.2.1 Kurangnya Konten Lokal: Minimnya animasi edukatif yang mampu meningkatkan literasi digital sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia melalui desain karakter dan lingkungan.

1.2.2 Konsep Visual Batik Pagi Sore: Kurangnya konsep visual karakter, latar, dan elemen visual dalam animasi 3D yang mengintegrasikan motif Batik Pagi Sore secara mudah dipahami oleh anak-anak

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat konsep visual karakter, latar, dan elemen visual lainnya yang dapat merespon isu *ipad kids* sekaligus memperkenalkan elemen batik dan meningkatkan literasi digital?
- Bagaimana menerjemahkan unsur budaya Batik Pagi Sore dalam konsep visual untuk animasi tiga dimensi yang bisa diidentifikasi oleh anak usia 8-10 tahun?

1.4. Tujuan Perancangan

- Membuat konsep visual karakter, latar dan elemen visual lainnya yang dapat merespon isu *ipad kids* sekaligus memperkenalkan elemen batik dan meningkatkan literasi digital.
- Menerjemahkan unsur budaya Batik Pagi Sore dalam konsep visual untuk animasi tiga dimensi yang bisa diidentifikasi oleh anak usia 8-10 tahun.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Untuk Keilmuan

Perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi dari segi teori hingga teknik terutama dalam pembuatan ilustrasi konsep visual mengenai batik untuk pembuatan *trailer* film animasi.

1.5.2. Untuk Masyarakat

Perancangan ini mengangkat isu kecanduan teknologi yang berdampak pada anak. Melalui ilustrasi konsep visual, perancangan ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat mengenai isu tersebut dan literasi digital yang baik. Perancangan ini juga mendukung budaya batik di Indonesia melalui ilustrasi konsep visual.

