BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Generasi Alpha adalah anak dengan kelahiran 2010 hingga 2025, generasi ini bertumbuh dengan ketersediaan teknologi dan digitalisasi seperti internet dan gadget. Generasi Alpha memiliki kemampuan adaptasi dengan dunia digital yang tinggi dibandingkan orang dewasa disekitarnya juga diklaim sebagai generasi paling cerdas dan akrab dengan teknologi digital (Swandhina & Maulana, 2022).

Gambar 1.1. 1 *Generation Alpha is Tech Savvy*

(Sumber: generationalpha.com/articles/tech-savvy/)

Sebagai hasil kemajuan teknologi, muncullah literasi digital. Literasi digital adalah keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi berbasis perangkat digital dengan cara yang efektif di berbagai konteks, termasuk akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari (Riel et al., 2012).

Generasi Alpha tidak hanya akrab dengan perangkat seperti *smartphone* dan tablet tetapi juga dengan internet dan media sosial (Novianti et al., 2019). Kehidupan mereka sangat dipengaruhi oleh visual dan informasi yang tersebar di

berbagai *platform* digital, sehingga pendekatan edukatif melalui media visual menjadi lebih relevan untuk menyampaikan pesan penting. Dampaknya, konten visual, terutama yang menarik secara grafis seperti animasi, dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya serta pengetahuan lokal yang relevan (Achmad et al., 2021).

Gambar 1.1. 2 Anak-anak tertarik dengan animasi seperti CoComelon

(Sumber: modernparenting-onemega.com/cocomelon-for-kids/)

Penelitian menunjukkan bahwa teknologi, ketika dimanfaatkan dengan tepat, dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak-anak, terutama di bidang seni dan desain (Fatimah et al., 2016). Pengaruh positif ini dapat dimaksimalkan melalui konten digital yang positif dan menampilkan nilai budaya lokal, sehingga mereka tetap memiliki koneksi emosional dan kultural yang kuat dengan akar budaya mereka di tengah modernisasi.

Perkembangan literasi digital terus meningkat, dan teknologi digital kini umum di masyarakat bahwa peran orang tua di era digital sangat penting sebagai pendamping dan fasilitator anak dalam memahami dan mengelola dampak teknologi. Melalui komunikasi terbuka, literasi digital bersama, dan menjadi

teladan (Nababan et al., 2023). Orang tua harus berhati-hati terhadap dampak negatif seperti kecanduan gadget yang dapat meningkatkan risiko gangguan perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih, 2018).

Peningkatan penggunaan smartphone di kalangan anak-anak telah dikaitkan dengan masalah kesehatan fisik dan mental, termasuk kecemasan dan ketidaknyamanan sosial. Penelitian mengkaji hubungan antara kecanduan *smartphone* dan kecemasan pada 154 siswa SD di Kediri, Jawa Timur, dengan menggunakan data cross-sectional. Hasil menunjukkan bahwa 77,3% anak menunjukkan tingkat kecanduan *smartphone* yang tinggi, dengan 52,6% mengalami gangguan kecemasan umum (Erindia et al., 2024).

Dalam konteks ini, penting untuk menyoroti bahwa banyak orang tua generasi alpha, adalah generasi milenial yang sibuk. Dalam upaya memenuhi kebutuhan sehari-hari, mereka sering kali mengandalkan gadget sebagai solusi instan untuk menghibur anak-anak mereka. Namun, hal ini justru dapat menimbulkan efek negatif, seperti mengurangi kesempatan anak untuk bermain di luar ruangan dan bersosialisasi secara langsung, yang sangat penting bagi perkembangan mereka (Erindia et al., 2024).

Penelitian mendalam menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak-anak bukan hanya mempengaruhi kesehatan mental, tetapi juga berdampak pada interaksi sosial dan perkembangan emosional mereka . Anak-anak yang terlalu sering terpapar layar sering kali mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan menunjukkan gejala ketidaknyamanan saat harus bersosialisasi

secara langsung (Hidayat, 2022). Kondisi ini menegaskan pentingnya menyediakan alternatif hiburan yang lebih positif untuk mengurangi dampak negatif teknologi.

Gambar 1.1. 3 Kecanduan teknologi pada anak

(Sumber: unair.ac.id/tips-to-overcome-gadget-addiction-in-children/)

Riset Neurosensum Indonesia (2021) menunjukkan 87% anak di Indonesia mengenal media sosial sebelum usia 13 tahun, rata-rata di usia 7 tahun. (Erindia et al., 2024). Selama pandemi COVID-19, media sosial menjadi penting bagi anak-anak, tidak hanya sebagai alat untuk belajar dan mendapatkan informasi menarik, tetapi juga sebagai sumber hiburan saat mereka di rumah. Menurut KPAI, 79% anak menggunakan gadget untuk tujuan lain selain belajar selama masa pandemi (KPAI, 2020) (Pyrenia Iskandar et al., 2021).

Salah satu hiburan yang digemari anak-anak (7-15 tahun) adalah menonton film animasi. Mereka menonton film ini untuk berbagai alasan, dengan 62% menyebutkan hiburan sebagai alasan utama, diikuti oleh ketertarikan pada animasi dan grafik (17%), serta karena film tersebut lucu dan mudah dipahami (13%) (Soundararaj & J M V Muthiah, 2012).

Tren ini menunjukkan besarnya pengaruh animasi dalam kehidupan sehari-hari dan ketertarikan yang tinggi pada visual menarik. Seiring perkembangan

teknologi, gaya animasi, terutama dalam 3D, terus berevolusi menjadi bagian penting budaya populer global.(Audi et al., n.d.).

Popularitas animasi, desain animasi 3D memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak-anak karena kemampuannya menyajikan pengalaman yang lebih imersif. Dengan visual yang hidup dan penuh warna, animasi 3D tidak hanya membuat anak-anak terhibur tetapi juga memudahkan mereka untuk mengingat elemen budaya seperti motif batik yang diperkenalkan dalam konten tersebut.

Desain model karakter animasi 3D menjadi media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan anti-kecanduan gadget dan nilai budaya dengan efektif. Sebagai contoh riset *"The cartoon character syndrome: Navigating the impact on childhood development in the digital age"* menyatakan bahwa karakter kartun memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak, dipengaruhi oleh lingkungan dan pola asuh. Dampaknya mencakup aspek fisik, sensorimotor, bahasa, sosial-emosional, dan kognitif, menjadikannya lebih dari sekadar hiburan (Prithviraj et al., 2024).

Saat ini, masih terdapat keterbatasan dalam ketersediaan model 3D yang mampu memvisualisasikan budaya batik secara efektif dalam konteks animasi untuk anak-anak. Meskipun batik merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai seni dan filosofi, representasinya dalam bentuk animasi 3D masih minim dan sering kali kurang menarik bagi anak-anak. Tantangan utama terletak pada kompleksitas motif batik yang detail serta kebutuhan untuk mengadaptasinya ke dalam gaya visual yang sesuai dengan dunia anak-anak tanpa kehilangan esensi budayanya. Oleh karena itu, pengembangan model 3D yang lebih interaktif dan edukatif sangat

diperlukan agar batik dapat lebih dikenalkan secara menarik dan efektif melalui animasi.

Proyek *trailer* animasi *"Gian: Batik Quest"* mengusung motif batik sebagai elemen visual utama untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak melalui medium modern. Dengan mengintegrasikan motif batik, seperti "Pagi Sore" yang melambangkan dualitas dan keseimbangan, proyek ini bertujuan memberikan pembelajaran filosofis yang relevan bagi generasi muda. Keindahan motif batik yang merepresentasikan alam diharapkan mampu menjadi pengingat akan pentingnya koneksi dengan lingkungan, mendorong anak-anak untuk bermain di luar dan mengurangi ketergantungan pada gadget (Lingokids, 2022). Selain itu, elemen ini memberikan nilai tambah pada proyek dengan daya tarik unik yang menonjolkan identitas lokal di tengah dominasi konten internasional. Dalam konteks ini, motif batik berfungsi tidak hanya sebagai estetika, tetapi juga sebagai alat pengenalan mengenai budaya Indonesia (Olyana, n.d.).

Gambar 1.1. 4 Batik Pagi Sore

(Sumber: bahankain.com/2017/01/05/mengenal-batik-pagi-sore-dan-sejarahnya)

Melalui pendekatan ini, proyek *trailer* animasi tidak hanya mempersembahkan nilai budaya, tetapi juga menawarkan alternatif hiburan yang

konstruktif untuk generasi Alpha. Penggunaan batik dalam desain *trailer* animasi 3D menciptakan ruang diskusi tentang budaya dan identitas, baik untuk anak-anak maupun orang tua, sehingga mereka dapat mengenali, memahami, dan merasa dekat dengan budaya Indonesia. Dengan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya aktivitas fisik di luar ruangan dan pengurangan waktu layar, proyek ini bertujuan membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang kreatif, sosial, dan sehat (Zenaida et al., 2023). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pengembangan konten media yang mendukung keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya di era digital.

Proyek *trailer* film animasi *"Gian: Batik Quest"* membawa kebaruan dengan mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam animasi 3D untuk mendukung pelestarian warisan Indonesia, berbeda dengan tema religius dalam jurnal "Perancangan Animasi 3D 'Remember'" (Hadi et al., 2021) ataupun 'Pembuatan film pendek animasi 3D bergenre fiksi ilmiah dengan teknik cel-shading berjudul *"The Girl in the Red Hoodie"* (Al Bhuqori, 2022) yang berfokus pada petualangan dan pengembangan karakter dalam dunia fantasi tanpa membawakan aspek budaya Indonesia termasuk batik.

Kebaruan yang dibawakan oleh *trailer* film animasi *"Gian: Batik Quest"* terletak pada penggabungan animasi 3D kartun dengan pengenalan budaya Indonesia dan batik Pekalongan dalam sebuah cerita yang membawakan pesan positif dan menghibur. Proyek ini memperkenalkan kekayaan visual batik dan menonjolkan budaya Indonesia. Fokus pada batik dan budaya masyarakat

mencerminkan pendekatan unik dan menawarkan kontribusi baru dalam eksplorasi dan promosi kearifan lokal melalui media animasi.

Menggabungkan peran animasi sebagai sarana memperkenalkan budaya serta potensi model 3D dalam menyampaikan pesan positif kepada generasi Alpha, diperlukan perancangan model 3D karakter animasi dan lingkungan yang mampu merepresentasikan kekayaan budaya khususnya batik. Model bertujuan untuk menampilkan keindahan dan filosofi batik juga mengingatkan anak-anak akan bermain dilurar ruangan dan menghindari kecanduan gadget.

1.2. Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1.2.1. Minimnya model 3D animasi lokal untuk anak usia 8–10 tahun yang memvisualisasikan unsur budaya Indonesia, khususnya batik Pekalongan, dalam desain karakter, properti, dan lingkungan animasi.

Unsur budaya seperti batik Pekalongan belum banyak diintegrasikan secara utuh dalam aspek karakter, properti, maupun lingkungan. Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan model 3D yang menghibur sekaligus menyampaikan pesan positif, dan memperkenalkan budaya Indonesia dalam sebuah karya animasi yang relevan bagi anak usia 8-10 tahun di era digital.

1.3.Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang model 3D animasi lokal yang sesuai untuk anak usia 8–10 tahun, dengan memvisualisasikan unsur budaya Indonesia, khususnya batik Pekalongan, dalam desain karakter, properti, dan lingkungan animasi?
- Bagaimana menghadirkan model 3D yang menghibur, menyampaikan pesan positif, dan memperkenalkan budaya Indonesia secara relevan bagi anak-anak di era digital?

1.4.Tujuan Perancangan

- Merancang model 3D animasi lokal yang sesuai untuk anak usia 8–10 tahun, dengan memvisualisasikan unsur budaya Indonesia, khususnya batik Pekalongan, dalam desain karakter, properti, dan lingkungan animasi.
- Menghadirkan model 3D yang menghibur, menyampaikan pesan positif, dan memperkenalkan budaya Indonesia secara relevan bagi anak-anak di era digital.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1.5.1 Untuk Keilmuan

Dapat berfungsi sebagai referensi baik dari model tiga dimensi dan teori pemodelan seperti *topology, UV mapping, dan texturing* maupun teknik seperti tahap pemodelan karakter dan properti dalam bidang animasi tiga dimensi, bagi pelajar maupun orang awam yang tertarik untuk mempelajari topik tersebut.

1.5.2 Untuk Masyarakat

Proyek ini menciptakan model ruang, objek, dan karakter dalam tiga dimensi yang menarik bagi anak-anak untuk mendorong mereka untuk bermain di luar ruangan. Modeling 3D juga menjadi media yang efektif untuk merancang elemen budaya Indonesia dan batik dengan kreatif.