

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Richard D. Kellough, anak-anak pada umumnya memiliki karakteristik seperti unik, egosentrisitas, rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang berkembang pesat, sifat sosial, serta konsentrasi yang cenderung pendek. Karakteristik tersebut banyak ditemukan pada Generasi Alpha, yaitu generasi yang lahir antara tahun 2010 hingga 2024, yang tumbuh bersama kemajuan teknologi dan digitalisasi yang intensif (McCrindle & Fell, 2020). Generasi Alpha sudah menggunakan media digital sejak usia dini. Gawai, internet, dan media sosial menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari anak.

Saat ini Generasi Alpha memiliki tantangan yang muncul yaitu kecanduan anak pada teknologi (Dwistia et al., 2024). Kecanduan ini dapat dilihat melalui beberapa karakteristik, seperti kecenderungan menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain dengan perangkat digital, mengesampingkan kebutuhan lain seperti waktu bersama keluarga, belajar, atau bermain di luar ruangan, serta cenderung mengabaikan teguran dari orang lain di sekitarnya (Sri Rahayu et al., 2021). Menurut Piprim Basarah Yanuarso, selaku Ketua Pengurus Pusat Ikatan Dokter Anak Indonesia, kecanduan gawai memiliki banyak dampak negatif yaitu penurunan kapasitas memori anak, kesulitan konsentrasi, kesulitan mengendalikan diri, dan kognisi sosial negatif (“Pola Penggunaan Internet Pada Anak ,” 2023).

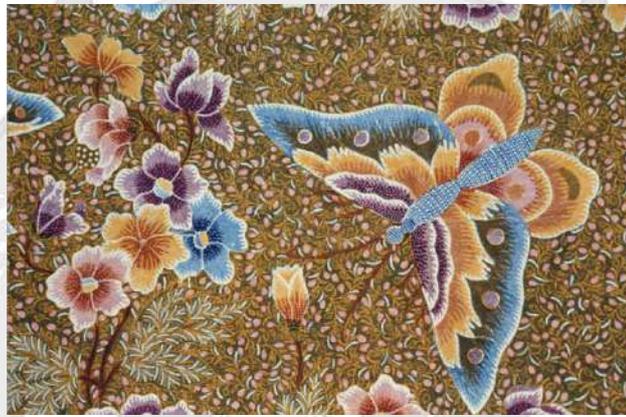
Salah satu faktor yang dapat mendukung pengurangan bermain gawai adalah bermain di luar ruang. Bermain di luar ruangan memberikan stimulus yang dapat

melatih memampukan kognitif dan motorik anak. Serta membantu perkembangan kemampuan emosi dan sosial dari anak. Jurnal menyatakan bahwa penggunaan gawai berlebih mempengaruhi kemampuan anak melakukan aktivitas sehari-hari dan kemampuan anak bersosialisasi dengan lingkungan. Anak dengan frekuensi bermain di luar yang lebih tinggi menunjukkan kemampuan yang lebih baik (Sugiyama et al., 2023).

Oleh sebab itu, anak Generasi Alpha memerlukan literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan media digital dengan bijaksana, termasuk di dalamnya pengetahuan tentang alat komunikasi, internet, dan perangkat digital lainnya (Fortuna, 2021) Tujuan dari literasi digital adalah untuk membantu anak-anak memilah informasi, melindungi diri dari konten negatif, dan menggunakan perangkat digital secara bertanggung jawab. Akan tetapi, literasi digital bagi anak-anak memiliki tantangan yaitu banyaknya arus informasi yang beredar dan semakin mudahnya akses terhadap konten yang kurang sesuai bagi anak (V. K. M. Putri, 2021).

Salah satu media informasi yang dapat membantu anak untuk edukasi sekaligus sebagai hiburan adalah animasi (Awinzeligo et al., 2022). Animasi memiliki visual yang sederhana tetapi menarik bagi anak dapat membantu meningkatkan minat anak. Melalui animasi, anak-anak bisa terhibur dan mendapatkan literasi digital. *Trailer* dari sebuah film animasi berfungsi sebagai penyampaian sinopsis dan pengenalan visual dari sebuah film. Durasi yang singkat digunakan untuk menarik minat audiens untuk menonton film tersebut (W. L. Putri & Jarti, 2025).

Namun, jumlah program animasi khusus untuk anak di Indonesia masih relatif terbatas menurut Mulyo Hadi Purnomo, Wakil Ketua KPI Pusat, 2021. Konsumsi konten dalam negeri masyarakat Indonesia lebih rendah dibandingkan dengan konsumsi konten asing sebanyak 70% (*Asing Dominasi Konten*, 2020). Kurangnya konten yang mengangkat dan mengandung unsur budaya menjadi salah satu penyebab generasi muda lebih menyukai budaya asing dan rendahnya minat atau ketertarikan generasi muda terhadap budaya Indonesia (Irmania et al., 2021).



Gambar 1.1 Batik Djawa Hokokai  
Sumber: DamarAisyah, 2018

Salah satu warisan budaya Indonesia yang tidak asing dengan masyarakat adalah batik. Batik umumnya digunakan sebagai kain atau busana, selain itu batik juga digunakan sebagai ornamen atau hiasan, batik juga dapat berfungsi sebagai media komunikasi visual (Fauzi & Maarif, 2024). Dalam batik ada dua aspek penting yang tidak dapat dipisahkan yaitu *form* atau bentuk, serta konten di dalamnya. Bentuk atau elemen visual batik sendiri merupakan ekspresi penggambar elemen alam yang disederhanakan seperti flora dan fauna. Sedangkan konten mengacu pada filosofi ragam hias batik dibalik visualnya (Widagdo et al., 2021). Sebagai contoh elemen visual kupu-kupu dalam Batik Djawa Hokokai di gambar 1.1 melambangkan cinta dan umur panjang yang diambil dari kata *hu die*.

Batik pada awalnya terikat dengan aturan keratonan Yogyakarta atau keraton Solo. Tetapi kota pesisir seperti pekalongan tidak terikat dengan aturan tersebut. Pekalongan adalah kota pesisir yang terkenal dengan kampung batik dan kerajinan batiknya (Indra Hadi Wijaya et al., n.d.). Keterbukaan dan kreativitas dari masyarakat Pekalongan menghasilkan Batik Pekalongan yang kaya akan akulturasi budaya sehingga memunculkan keunikan tersendiri (Salma, 2013). Motif flora dan fauna lokal dengan paduan warna cerah yang beragam serta campuran berbagai budaya merupakan ciri khas dari batik Pekalongan.

Batik Djawa Hokokai merupakan salah satu batik Pekalongan yang ada karena akulturasi budaya Jawa dan Jepang pada masa penjajahan tahun 1942-1945. Pada Batik Djawa Hokokai umumnya memiliki dua desain yang berbeda dengan satu sisi warna cerah dan sisi lainnya berwarna gelap, yang biasanya disebut kain pagi-sore. Sisi dengan warna cerah digunakan saat pagi dan sisi berwarna gelap digunakan saat sore (Iswara, 2017).

Ciri khas dari batik Djawa Hokokai adalah motif bunga botan, seruni atau krisan, sakura, serta bunga lain yang sudah muncul pada Batik Pekalongan sebelumnya tetapi pada Batik Djawa Hokokai bunga tersebut berukuran besar. Motif yang sering dijumpai di Batik Djawa Hokokai pada tahun 1943 adalah kupu-kupu sebagai motif utama. Variasi warna cerah dengan saturasi tinggi yang memerlukan pencelupan dan pembubuhan malam beberapa kali sesuai dengan jumlah warna pada kain yang dihasilkan (Iswara, 2017).



Gambar 1.1.1 Batik Djawa Hokokai  
Sumber: Batik Pesisir Pusaka Indonesia, 2017

Berdasarkan studi dalam jurnal menyatakan bahwa anak lebih memilih warna dengan saturasi tinggi, yang campuran dengan hitamnya rendah. Kemampuan kognitif anak belum sepenuhnya dikuasai, maka dari itu anak cenderung mengandalkan visual untuk memproses informasi. Sehingga warna mempengaruhi psikologi individu seperti emosi dan *mood* (Lin & Hangeldiyeva, 2024).

Penyampaian emosi melalui warna dapat didukung dengan tingkat saturasinya. Cahaya juga dapat mendukung penyampaian emosi, semakin terang sumber cahaya maka dapat mempengaruhi intensitas emosi yang disampaikan, sedangkan cahaya redup menstabilkan emosi (The Psychological Impact of Light and Color, n.d.). Pemilihan warna dan cahaya dalam media visual bisa mempengaruhi penyampaian emosi kepada audiens.

Proyek tugas akhir ini bermaksud untuk mengangkat isu kecanduan gadget pada anak-anak melalui pendekatan kreatif berupa animasi dengan tema dunia fantasi batik untuk anak. Batik, sebagai warisan budaya Indonesia, memiliki nilai kultural dan visual yang kaya, batik dapat menjadi media edukasi dan pelestarian budaya. Melalui kombinasi edukasi literasi digital dan pengenalan budaya batik, proyek ini bertujuan untuk memberikan alternatif media yang positif bagi anak-

anak. Dengan memanfaatkan penataan cahaya dan warna yang dapat mendukung *storytelling* serta merepresentasikan budaya Indonesia, khususnya Pekalongan sebagai kota yang kaya akan batik.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

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

- 1.2.1. Pendekatan visual yang mendukung penyampaian cerita dan emosi untuk anak usia 8-10 tahun dalam animasi.
- 1.2.2. Penerjemahan cahaya dan warna yang merepresentasikan Batik Pekalongan ke dalam animasi anak.

## **1.3. Rumusan Masalah**

- 1.3.1. Bagaimana penataan cahaya dan warna yang dapat mendukung penyampaian cerita pada animasi tiga dimensi “Gian: Batik Quest”?
- 1.3.2. Bagaimana penataan cahaya dan warna yang merepresentasikan dunia fantasi batik untuk anak dalam animasi tiga dimensi “Gian: Batik Quest”?

## **1.4. Tujuan Perancangan**

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk mengangkat isu kecandungan gadget pada anak dengan membuat *trailer* film animasi yang memanfaatkan batik untuk menggambarkan dunia fantasi anak. Serta menyusun perancangan cahaya dan warna yang mendukung penyampaian adegan pada film animasi tiga dimensi.

## 1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Sebagai referensi teori dan teknik, penataan cahaya dan warna dalam film animasi tiga dimensi. Serta bagaimana penentuan cahaya dan warna dapat membantu *storytelling* dalam film animasi.

1.5.2. Menghadirkan penataan cahaya dan warna yang dapat merepresentasikan Batik Pekalongan kepada anak

