BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang masalah

Penemuan-penemuan bersejarah yang menjadikan lompatan besar bagi teknologi dan kehidupan manusia sebagian besar terjadi pada abad 19 dan 20. Salah satu penemuan besar itu adalah transmisi radio, disusul kemudian telepon, televisi, komputer dan akhirnya net dan digitalisasi informasi. Informasi sekarang bukan berupa benda-benda yang terdiri dari atom-atom (koran, surat dll) tapi sudah berupa bit-bit yang tersusun dari kode-kode biner.

Kotak ajaib yang disebut Tv kini kalah ajaib dengan komputer dan kemampuannya yang mampu berinteraksi dengan penggunanya. Bentuk antarmuka yang sangat menarik dan rasionalisasi dan kepandaian buatan telah menjadi bagian dari kemajuan teknologi komputer.

Dengan Net dunia seakan berada dalam sekotak monitor, yang bisa dijelajah kapapun, dimanapun dan apapun bisa diperoleh.

Ruang dan jarak telah punah, kini muncul tempat-tempat tanpa ruang seperti chat room dimana orang bisa berbincang tanpa ada lagi jarak yang bisa diukur, waktu pun menjadi tak terhitung karena tidak ada kepastian tempat dimana mereka berada dan tidak adanya dasar hitungan waktu. Ruang-ruang cyber seperti itu menjadi semacam tempat hiburan dan pemberontakan kepada realita yang ada.

Relaksasi dan rekreasi sudah tidak seperti dulu lagi, karena ruang virtual merupakan pilihan utama. Bermain games petualangan lebih mengasyikan ketimbang mendaki gunung, bermain catur di komputer lebih bisa membuang stress karena komputer tak pernah protes jika kita menarik kembali langkah anak catur, bahkan bila mau kita dapat membangun kebudayaan dan evolusi sendiri dengan game-game seperti Evolution atau Age of empires.

Anak-anak generasi kontemporer, telah sangat terbiasa dengan tehnologi ilusi dan halusinasi seperti diatas. Sedari kecil mereka sudah mengkonsumsi mainan-mainan interaktif yang semakin lama semakin hiperrealis tampilannya, konsumsi tontonan dewasapun sudah menjadi semakin biasa oleh anak-anak. Akses terhadap sumber informasi menjadi sangat mudah anak-anak menjadi sangat akrab dengan teknologi dan terbiasa dengan informasi mutakhir tapi juga informasi yang seharus belum bisa mereka dapatkan.

Dengan Tv anak bisa mendapat hiburan cukup banyak dan juga informasi yang berlebih, dengan internet ia cukup duduk di depan komputer dan dunia akan berputar mengelilinginya, dengan permainan-permainan hiperrealis ia bisa mendapatkan lebih dari cukup hiburan bahkan mengendalikan dunia bila perlu.

Tanpa perlu beranjak dari rumah ia sudah dapat berkomunikasi dengan teman-temannya melalui telpon atau teleconference. Permainan

anak-anak pun sekarang tidak lagi bisa menciptakan dunia khayal kecil bagi mereka, tidak ada lagi interaksi sosial dengan teman-teman mereka.

Pada permainan tradisional anak-anak diajak untuk mengembara dalam dunia fantasi dan imajinasi, mereka menciptakan karakter dan jati diri melalui permainan-permaianan tersebut dan menjadikannya sebagai ajang sosialisasi. Kini pada game-game super canggih semua karakter yang dibentuk anak hilang mereka hanya disuguhkan karakter-karakter jadi untuk mereka mainkan, ia hanya sebagai pemakai dunia yang telah diprogram tidak ada lagi penciptaan dunia mikrokosmos seorang anak yang penuh pengembaraan dengan rasa takjub dan keriangan.

Dengan modernitas ini ini anak-anak menjadi terbiasa dengan tidak adanya ruang dan waktu dan juga pemutarbalikan realita.

Selain dilihat dari sisi-sisi modernitas, dari segi kejiwaan anak dapat dilihat bahwa setiap generasi memerlukan pahlawan-pahlawannya sendiri dalam games, tv atau net anak-anak mencoba menemukannya. Anak anak tersebut mencari tokoh-tokoh panutan mereka dengan bebas tanpa da kontrol dan filter (kecuali orangtuanya memasang). Nilai-nilai moral dan tingkah laku mereka mencontek apa yang mereka dapatkan di jalan raya informasi entah moral itu baik ataupun buruk.

Tak bisa dipungkiri juga bahwa kemajuan teknologi dan bebasnya jalur informasi membuat pribadi-pribadi anak matang dan peningkatan pengetahuan dengan baik karena telah terbiasa dengan percepatan informasi.

Kenyataan yang ada bahwa percepatan informasi adalah tidak akan mungkin dihindari, kemajuan peradaban dan pembangunan bertujuan untuk terciptanya manusia dengan sisi-sisi baru kehidupannya dan ekses negatif adalah mutlak dibalik keinginan untuk menjadi lebih baik, *yang mampu kita lakukan adalah menjaga perkembangan anak-anak dalam batasan-batasan norma dan moral serta agama.*

1.2 Batasan masalah

Yang menjadi titik berat permasalahan adalah tentang anak antara umur 3 tahun sampai 15 tahun dan perkembangannya pada sebuah kondisi dimana teknologi informasi sudah sangat maju dan bebas serta pengaruh televisi, games-games, internet.

Pengaruh yang akan dibahas hanya berupa akibat terhadap sikap sosialisai dan bermasyarakat anak tersebut.

Pengungkapannya dalam sebuah iklan layanan masyarakat di televisi dengan durasi 60 detik menggunakan media animasi komputer 3D.

1.3 Maksud dan tujuan

Iklan layanan masyarakat ini bertujuan untuk mengajak mayarakat dan keluarga lebih peka terhadap perkembangan anak. Masyarakat mempunyai hak dan tanggung jawab dalam mengasuh anak, karena ruang kembang anak setelah rumah dan keluarga adalah lingkungan sekitarnya.

1.4 Metodologi penulisan

Data-data pada tugas akhir ini didapatkan dengan cara :

1.4.1 Studi kepustakaaan

berupa buku-buku tentang teknologi informasi, psikologi, kemanusiaan, teori-teori seni, animasi juga areikel-artikel di internet

1.4.2 Wawancara

berupa tanya jawab dengan beberapa praktisi ataupun akademis

1.5 Sistematika penulisan

ABSTRAKSI

BAB I : Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang dan batasan masalah, juga dibahas tentang tujuan, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Berisi tentang landasan teori dari permasalahan yang dibahas.

BAB III : Bahan dan Data Perancangan

Berisi tentang data perancangan dan alat serta bahan yang digunakan untuk membuat iklan layanan masyarakat pada tugas akhir ini.

BAB IV :Analisa Pembuatan Produk

Menerangkan tentang konsep perancangan dan proses pembuatan iklan layanan masyarakat tersebut.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang bisa diambil setelah penulisan tugas akhir ini.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I