BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang media informasi sangat berkembang. Berkembangnya media informasi dikarenakan adanya pengaruh pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ditambah dengan kesadaran masyarakat akan pentingnya informasi. Televisi merupakan salah satu media informasi yang sering digunakan masyarakat untuk memberikan pengetahuan dan hiburan melalui program acara seperti melalui berita, *talk show*, acara musik sampai film-film *action* dan kartun. Film kartun merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk menghibur masyarakat khususnya anak kecil, seperti "Dragon Ball", "Power Ranger", "Naruto", "Dora The Explorer", dan "Crayon Sinchan". Bagi anak-anak, melihat televisi merupakan salah satu cara menghibur diri dikala mereka tidak bisa bermain dengan teman sebayanya. Bahkan anak-anak tersebut tidak jarang menolak ajakan temannya untuk bermain demi melihat televisi, terutama film kartun kesukaan mereka. YKAI (Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia) (seperti dikutip Sunarto, 2009) juga berpendapat senada bahwa televisi merupakan media yang paling banyak ditonton dengan alasan paling menghibur bagi pemirsa anak-anak.

Acara-acara yang disuguhkan di televisi merangsang anak untuk mempelajari hal-hal baru. Merangsang anak untuk selalu berpikir dan bertanya, maka dengan sendirinya akan memperkaya kehidupan intelektualnya. Lewat televisi, anak juga dapat mempelajari tingkah laku yang baik seperti belajar mengenal dan menerapkan berbagai norma. Namun, di samping itu pula tingkah laku yang negatif dapat diperoleh dari menonton televisi (Alex Sobur ,1985, h.51).

Menurut Putra (seperti dikutip Hafizhoh, 2008) film kartun/animasi adalah film yang menampilkan gambar bergerak di dalam media televisi. Film kartun pada saat ini sudah mengalami pergeseran kepada arah kekerasan yang kurang mendidik. Cukup banyak film kartun saat ini yang mengedepankan kekerasan dan pertumpahan darah untuk

menyelesaikan sebuah masalah dalam sebuah cerita seperti “Pokemon”, “Digimon”, dan “Dragon Ball” yang dinikmati anak-anak.

Banyak unsur tindakan negatif dalam sebuah film kartun yang kerap dilakukan oleh anak-anak pada lingkungan sekitar, sebagian dari mereka meniru tindakan tersebut akibat menonton tayangan film kartun. Film kartun yang banyak mengandung unsur negatif ini tertanam dalam memori dan membangkitkan rasa ingin tahu. Sehingga, timbul keinginan mencoba dalam pergaulan sehari-hari. Ini didapat dari penyebaran kuisioner ke 30 sampel ibu-ibu secara acak di kota Bandung, bahwa cerita film kartun sekarang banyak unsur tindakan negatif (memukul, mengatakan hal buruk), sehingga anak-anak banyak yang meniru kembali di lingkungan rumah, bermain maupun sekolah.

Minimnya media informasi yang menjadi persoalan orang tua untuk memberikan informasi kepada anak bahwa dalam film kartun tidak semuanya terdapat unsur positif atau bersifat menghibur semata akan tetapi dalam cerita film kartun tak lepas dari tindakan negatif, sehingga dibuat media informasi yang dikemas menjadi buku ilustrasi anak agar tetap dapat menarik anak-anak untuk membaca.

I.2 Identifikasi Masalah

Film kartun yang mengandung unsur negatif terlihat dan tertanam dalam memori serta membangkitkan rasa ingin tahu. Sehingga, timbul keinginan mencoba dalam pergaulan sehari-hari, dan dalam identifikasi masalah dijabarkan sebagai berikut:

- Pemahaman tentang unsur negatif pada film kartun.
- Film kartun dapat membentuk kepribadian, sifat dan tingkah laku anak sehari-hari.
- Kurangnya media informasi seperti buku cerita tentang pengaruh unsur negatif pada film kartun agar dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kebijakan kepada anak.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat disimpulkan rumusan masalahnya,

- Bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.
- Bagaimana menginformasikan dan memberikan pemahaman mengenai pengaruh unsur negatif pada cerita film kartun.

I.4 Batasan Masalah

- Batasan masalah difokuskan kepada informasi mengenai adegan negatif dalam film kartun.
- Target audiens untuk anak laki-laki usia 4-10 tahun dari semua golongan masyarakat.
- Wilayah kota Bandung

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan media informasi ini adalah:

- Membuat buku ilustrasi yang menarik sehingga anak-anak mudah memahami isi dan maksud dari buku ilustrasi.
- Memberikan informasi kepada masyarakat khususnya anak-anak mengenai unsur-unsur kekerasan pada film kartun sehingga tidak dilakukan dikehidupan sehari-hari.
- Untuk meningkatkan kedekatan orang tua dan anak, dan mengembangkan kemampuan otak anak melalui bercerita.
- Untuk mempermudah dalam penanaman budi pekerti serta dapat memberi nasihat ataupun perintah pada anak-anak.
- Membudayakan bercerita kepada anak melalui buku ilustrasi mengingat kegiatan mendongeng sudah banyak ditinggalkan oleh para orangtua.