BAB II
GAWAI SEBAGAI MEDIA PENYEDIA INFORMASI

II.1 Gawai dan Informasi

II.1.1 Gawai

"Istilah gawai sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya." (Rayner, 1956).

"Salah satu hal yang membedakan gawai dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari gawai selalu muncul dengan menyajikan inovasi teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis." (Panji Ismail, 2013).

"Mulai dari faktor semakin banyaknya teknologi yang bersaing menyebabkan harga dari gawai semakin terjangkau. Yang dulunya gawai adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dilihat dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak Sekolah Dasar (SD) saja sudah memiliki gawai berupa *smartphone* atau tablet pc sebagai bahan mainan mereka. Dahulu orang yang mampu membeli gawai hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gawai untuk anaknya." (Panji Ismail, 2013).

Gawai menjadi sahabat anak yang menyenangkan. Selain penggunaannya yang mudah, gawai juga dapat melakukan beberapa hal dalam satu waktu. Misalnya ketika sedang bermain permainan pada gawai, anak juga dapat mendengarkan musik. Dari hasil penelitian melalui observasi dan hasil kuesioner, kebanyakan orang tua memberikan gawai pada anak agar anak tidak gagap teknologi atau hanya karena gengsi dan alasan lain untuk memanjakan anak, tanpa mengetahui dan mempedulikan bahaya konten dan informasi pada gawai yang dapat diakses anak. Anak yang sebelumnya didikan orang tua menjadi lebih banyak didikan gawai dan anak yang sebelumnya bersahabat dengan teman sebaya menjadi teman akrab gawai.

II.1.2 Informasi

“Informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.” Kadir (2002: 31); McFadden (1999)

Informasi adalah kumpulan data yang memiliki makna dari konteks yang tersedia. Contoh, ada *Mini Market* yang memajangkan berbagai macam barang dagangan lalu pada setiap barang di beri data tulisan seperti nama barang, harga dan lain sebagainya. Data tersebut merupakan bentuk informasi dari salah satu barang sehingga bermanfaat bagi calon pembeli yang ingin membeli. Informasi dapat dibagikan dengan berbagai cara, melalui media cetak maupun media digital.

1. Berita

Pengertian berita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat. Mochtar Lubis menyatakan bahwa berita adalah informasi yang baru, menarik perhatian, mempengaruhi orang banyak, dan mampu membangkitkan selera masyarakat untuk mengikutinya.

Berita merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia, karena dengan berita manusia dapat mengetahui informasi yang sedang terjadi. Berita memiliki berbagai macam bentuk dalam penyajiannya, diantaranya melalui media cetak, siaran televisi, internet, dari seorang individu ke individu lain atau ke sekelompok orang dan lain sebagainya. Berita aktual adalah berita yang termasuk baru dan terkini. Biasanya semakin baru dan cepat berita diterima khalayak, semakin bertambah popularitas media masa yang bersangkutan.

Macam-macam berita:

- Berita kriminal, yakni berita yang menginformasikan tentang tindakan kejahatan. Misalnya pembunuhan.
- Berita keluarga, yakni berita yang menginformasikan tentang pernikahan, kematian dan lain sebagainya.
- Berita olahraga, yakni berita yang menginformasikan tentang olahraga.

- Berita sosial, yakni berita yang menginformasikan tentang fenomena di masyarakat. Misalnya prostitusi.
- Berita sensasi, yakni berita yang menginformasikan tentang kehidupan publik figur untuk menarik perhatian masyarakat. Misalnya gubernur jakarta menghina ayat Al-Quran.

Sifat-sifat berita:

- Aktual (baru). Hal-hal yang baru lebih memiliki nilai berita dibandingkan hal-hal yang terjadi sudah lama.
- Jarak (jauh/ dekat). Khalayak lebih tertarik akan kejadian yang terjadi di sekitar mereka dibandingkan dengan kejadian di tempat yang lebih jauh.
- Penting. Sesuatu menjadi berita saat dianggap penting, karena berpengaruh pada kehidupan langsung, contoh: UU larangan merokok.
- Akibat. Sesuatu menjadi berita karena memiliki dampak yang besar, contoh: penayangan film Fitna di situs YouTube.
- Pertentangan/ konflik.
- Seks. Contohnya seperti perceraian, perselingkuhan, dan lain sebagainya.
- Ketegangan. Contohnya seperti saat-saat pelantikan presiden.
- Kemajuan-kemajuan. Inovasi baru atau perubahan.
- Emosi, segala sesuatu yang apabila dikabarkan akan membuat marah, sedih, kecewa. Contohnya: pemberitaan tentang bayi baru lahir yang ditemukan di tempat sampah.
- Humor.

Nilai berita yang layak dipublikasikan sering disebut dengan peristiwa yang memiliki nilai jurnalistik, antara lain:

- Menyangkut figur terkenal
- Luas pengaruh berita
- Unsur humor
- Unsur sebab akibat (*Impact*)
- Unsur pertentangan (Konflik)

Dalam dunia juranlistik, berita atau informasi yang akan dipublikasikan harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan antara lain:

- Merupakan fakta
- Sesuai keadaan sebenarnya
- berita harus adil dan imbang
- Lengkap (5W+1H)
- Akurat

2. Media

Media adalah tempat, wadah atau wahana suatu konten. Konten adalah isi yang berada dalam wadah tersebut. Media dapat berbentuk berita, blog, media sosial seperti Facebook ataupun video. Konten adalah tulisan, gambar, audio, dan video yang disampaikan dalam media tersebut.

3. Konten

Konten adalah isi dari suatu media yang merupakan struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman situs. Menurut Wikipedia, konten (bahasa Inggris: content) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet, televisi, CD audio, bahkan acara langsung seperti konferensi dan pertunjukan panggung. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

II.2 Undang-undang Terkait Penggunaan Gawai dan Kasus-kasus yang Pernah Terjadi di Masyarakat Akibat Penggunaan Gawai

II.2.1 Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah UU yang diberlakukan di Indonesia sebagai peraturan dalam penggunaan gawai.

Secara umum, materi UU ITE dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik dan pengaturan mengenai perbuatan

yang dilarang. Pengaturan mengenai informasi dan transaksi elektronik mengacu pada beberapa instrumen internasional, seperti UNCITRAL Model Law on eCommerce dan UNCITRAL Model Law on eSignature. Bagian ini dimaksudkan untuk mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat umumnya guna mendapatkan kepastian hukum dalam melakukan transaksi elektronik.

Beberapa materi yang diatur, antara lain:

- Pengakuan informasi/ dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah (Pasal 5 & Pasal 6 UU ITE);
- Tanda tangan elektronik (Pasal 11 & Pasal 12 UU ITE);
- Penyelenggaraan sertifikasi elektronik (certification authority, Pasal 13 & Pasal 14 UU ITE); dan
- Penyelenggaraan sistem elektronik (Pasal 15 & Pasal 16 UU ITE)
- Perbuatan yang dilarang (cybercrimes). Beberapa cybercrimes yang diatur dalam UU ITE, antara lain: konten ilegal, yang terdiri dari, antara lain: kesusilaan, perjudian, penghinaan/ pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan (Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE);
- Akses ilegal (Pasal 30);
- Intersepsi ilegal (Pasal 31);
- Gangguan terhadap data (data interference, Pasal 32 UU ITE);
- Gangguan terhadap sistem (system interference, Pasal 33 UU ITE);
- Penyalahgunaan alat dan perangkat (misuse of device, Pasal 34 UU ITE);

Penyusunan materi UU ITE tidak terlepas dari dua naskah akademis yang disusun oleh dua institusi pendidikan yakni Universitas Padjadjaran (Unpad) dan Universitas Indonesia (UI). Tim Unpad ditunjuk oleh Departemen Komunikasi dan Informasi sedangkan Tim UI oleh Departemen Perindustrian dan Perdagangan. Pada penyusunannya, Tim Unpad bekerjasama dengan para pakar di Institut Teknologi Bandung yang kemudian menamai naskah akademisnya dengan RUU Pemanfaatan Teknologi Informasi (RUU PTI). Sedangkan tim UI menamai naskah akademisnya dengan RUU Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik.

Kedua naskah akademis tersebut pada akhirnya digabung dan disesuaikan kembali oleh tim yang dipimpin Ahmad M Ramli (atas nama pemerintah Susilo Bambang Yudhoyono), sehingga namanya menjadi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana disahkan oleh DPR.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KP3A) mengungkapkan sekitar 25.000 anak mengakses situs porno di internet setiap hari. Sebagian besar anak tersebut mengakses situs tersebut melalui gawai. Karena itu, Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Anak (PPA) Yohanna Yambise akan membuat aturan untuk mengontrol penggunaan gawai pada anak. Orang tua pun diharapkan untuk bisa mengontrol anak karena orang tua lah yang bertanggung jawab untuk mengawasi anak, kebanyakan anak saat ini justru begitu mudah mengakses media sosial melalui gawai milik mereka. Aturan itu pun diharapkan bisa mengurangi penggunaan alat telekomunikasi bagi anak-anak. Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat anak mudah untuk mengakses media-media sosial seperti Twitter, Facebook, Instagram dan Youtube. Akan tetapi banyak informasi yang tersebar di media sosial tersebut sangat tidak layak dikonsumsi oleh anak.

KP3A bekerja sama dengan KemenKomInfo dan Kementerian Agama untuk mencegah anak mengakses pornografi di media sosial dan berusaha untuk membuat konsep alternatif sebagai pencegahan agar bisa melihat anak di masa depan seperti apa. KP3A juga akan menambah fasilitas atau area bermain anak untuk mengurangi waktu anak menggunakan gawai. Peraturan menteri juga akan dikeluarkan untuk mengendalikan dan mengawasi anak dalam penggunaan gawai. Banyak kasus-kasus terbaru kejahatan seksual yang menimpa perempuan dan anak.

II.2.2 Kasus-kasus yang Pernah Terjadi di Masyarakat Akibat Penggunaan Gawai

1. Kasus Pelecehan Seksual dan Penyalahgunaan Situs

Makin gemarnya anak pada gawai membuka peluang mereka menjadi korban bisnis pornografi dan kejahatan seksual. Tidak hanya situs porno, namun saat ini

Bareskrim mendeteksi telah ada 18 situs gay dan pedofilia yang sangat berpotensi membuat anak menjadi korban. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KP3A) merancang peraturan pemerintah untuk mengatur penggunaan *gadget* oleh anak.

Sesuai data Bareskrim, 18 aplikasi gay dan pedofilia itu sangat mungkin membuat anak menjadi korban. Ada semacam fasilitas yang bisa sampai mengetahui lokasi pengguna aplikasi. Bisa jadi, anak diketahui lokasinya dan terancam oleh gay dan pedofil. Jumlah kasus kejahatan seksual yang melibatkan anak juga membuat masyarakat tidak bisa acuh lagi. Merujuk data Bareskrim, sepanjang 2013 terdapat 955 kasus, pada 2014 ada 382 kasus, 2015 kasus meningkat menjadi 574 dan awal 2016 baru terdata 29 kasus. Keberadaan aplikasi gay dan pedofil itu juga mempengaruhi kejahatan seksual terhadap anak.

Penutupan aplikasi gay memang sangat diperlukan, tapi langkah pencegahan yang lebih masif harus dilakukan. salah satunya, dengan membuat aplikasi perlindungan terhadap anak. Sehingga, gawai yang dimiliki itu bisa terkendali penggunaannya. Aplikasi semacam itu sudah ada, namun banyak orang tua yang belum tau atau belum paham cara penggunaannya. Dengan aplikasi seperti itu, maka gawai yang dimiliki anak bisa tercegah dan tidak masuk ke situs porno atau mengunduh otomatis aplikasi gay.

Sementara Deputi Bidang Perlindungan Anak KP3A Pribudiarta Nur Sitepu mengatakan, sesuai kajian KP3A saat ini terdapat 87 juta anak di Indonesia. Dari angka itu, anak cowok terancam kejahatan seksual anak lebih tinggi dengan presentasi 8,3 persen dan anak cewek hanya sekitar 4 persen. Kalau diangkakan anak cowok yang terancam itu lebih dari 900 ribu orang.

Fenomena itu terjadi karena pendidikan dalam keluarga yang sebenarnya perlu untuk dikritisi. Misalnya, anak cowok itu dibiasakan tidak boleh mengadu ke orang tua dan harus lebih tegar. Itulah yang mempengaruhi anak cowok untuk tidak mengadu ketika menemui masalah yang terjadi, ditambah lagi dengan maraknya penggunaan gawai oleh anak. Karena itu, KP3A berupaya mengubahnya dengan

merancang Peraturan Pemerintah (PP) untuk mengendalikan penggunaan gawai oleh anak. Menurutnya, PP tersebut akan menjadi semacam buku saku untuk pemerintah daerah, orang tua dan guru. Dalam PP itu diatur bagaimana penggunaan gawai yang dilakukan anak.

Dalam PP itu terdapat semacam edukasi seks untuk anak. Sehingga, anak mengetahui apa yang tidak boleh dilakukan orang lain pada dirinya. Misalnya, mana anggota tubuh yang harus dijaga dan siapa yang boleh menyentuhnya. Kadang anak tidak memiliki kemampuan untuk mengetahui mana yang boleh dan tidak boleh.

PP tersebut sebenarnya sudah dirancang dua tahun terakhir. Dengan adanya kasus anak yang dieksploitasi gay dan pedofil, maka pembuatannya dipercepat. Pada akhir tahun ini PP tersebut diharapkan sudah selesai. Sehingga, kedepan sudah ada tata cara yang bisa ditempuh mencegah anak menjadi korban kejahatan seksual yang bermula dari dunia maya.

2. Kasus Anak yang Dewasa Sebelum Waktunya

Di era digitalisasi, akses untuk mencari pengetahuan sangat mudah. Termasuk untuk mengakses situs pornografi bagi anak. Oleh sebab itu, perlu adanya pendampingan agar anak tidak terjerumus pada bahaya gawai.

Rasa ingin tahu anak sangat tinggi, ketika mereka merasa penasaran terhadap sesuatu dan mengetahuinya, anak akan melakukan suatu hal tersebut dan akan kecanduan. Terlebih, anak yang telah kecanduan dengan pornografi cenderung melihat apa yang ditontonnya sebagai hal yang wajar. Karena otak anak bersifat historis, dan belum dapat memilah hal yang patut ditiru dan tidak. Tidak sedikit kasus pelecehan seksual yang dialami dan dilakukan anak di bawah umur.

Perilaku anak yang selalu ingin tahu, tidak boleh dihindarkan atau bahkan dilarang. Sebaiknya, orang tua dan anak diberi pengetahuan terkait seks sejak dini, dengan

porsi yang tepat. Dimulai dengan pengenalan organ seks terlebih dahulu misalnya, sehingga mereka bisa memahaminya.

3. Kasus Penyalahgunaan Media Sosial Sebagai Cara Untuk Mengajak 150 Anak Melakukan Video Mesum

Seorang pria berinisial ABC alias MPS ditangkap polisi karena melakukan perbuatan asusila, mengajak anak-anak di bawah umur untuk melakukan video sex lalu menyetubuhi korban. Pelaku mengaku melakukan hal itu semata-mata karena kesepian karena ditinggal istrinya, kemudian terpikirkan olehnya untuk melakukan hal itu. Tetapi ada kemungkinan pelaku mengambil keuntungan lain dari gambar-gambar porno korban. Pelaku juga mengaku tidak mencari keuntungan ekonomi dibalik perbuatannya dan juga tidak menjanjikan korban sejumlah uang atau barang tertentu, ada beberapa anak yang di berikan uang namun anehnya pelaku adalah seorang pengganggguran.

Tersangka diduga telah melakukan perbuatan asusila terhadap 150 anak di bawah umur yang dikenalnya melalui Facebook. Sebab, polisi menemukan ada 150 foto telanjang korban di dalam gawai tersangka. Terkait kasus tersebut, Polisi mengimbau para orang tua untuk lebih sadar akan salah satu bahaya penggunaan gawai dan membimbing anak agar menggunakan akses gawai untuk hal-hal yang bersifat positif.

II.2.3 Hasil Survei Kepada Orang Tua Terkait Penggunaan Gawai Pada Anak

Dari hasil metode penelitian survei menggunakan pembagian formulir *online*, banyak responden orang tua dan orang dewasa yang belum mengetahui bahaya penyebaran informasi yang dapat diakses anak pada gawai dan belum tahu cara pencegahannya. 70% pria dan 40% wanita yang menjadi responden berumur sekitar 25-38 Tahun, 85% sudah memiliki anak atau kerabat yang sudah menggunakan gawai.

Semua responden mengakui pernah mendapati konten yang bersifat kekerasan, pornografi dan kategori lain yang harusnya tidak boleh diketahui anak. 100%

menyebut konten tersebut terdapat di media sosial Facebook, 45,5% Twitter, 36,4% Instagram dan 25% media sosial lainnya. 81% responden pernah disarankan untuk melihat konten yang tidak wajar di media sosial. 90% mengatakan konten yang disarankan bersifat pornografi, 45,5% kekerasan, 45% pembunuhan, 36% bullying dan 18,2% lainnya.

90,9% responden mengaku setiap hari menggunakan sosial media Facebook, 27% Twitter, 27% Path, 64% Line, 54,5% BBM, 64% Instagram dan 36% lainnya. 45% responden mengetahui batas normal usia untuk membuat akun media sosial adalah 13 tahun. 45% pernah mendapati akun yang dibawah standar usia yang telah ditentukan.

Menurut pengalaman responden, ada yang pernah disarankan untuk menonton video di youtube dengan gambar yang menarik, yang ternyata didalamnya adalah film semi. ada juga yang tidak sengaja mengklik suatu konten wanita seksi yang di sarankan dan tiba-tiba akun responden tersebut otomatis menyukai grup tertentu dan grup tersebut bebas menggunakan akun responden tersebut untuk menyebarkan konten yang awal tadi. Ada juga yang mengarahkan ke situs perjudian dengan menampilkan wanita berpose seksi pada iklan web media sosial.

II.2.4 Animasi

1. Definisi Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu animation yang ternyata berasal dari bahasa Yunani, anima yang berarti “nafas‟. Kata nafas sendiri sangat identik dengan kata “hidup‟, sehingga animasi secara sederhana dapat diartikan sebagai memberi kehidupan pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya.

Animasi sebagai gambar yang bergerak dan dibuat dengan cara merekam serangkaian gambar-gambar diam baik itu gambar tangan, benda atau orang dalam berbagai posisi dan apabila rangkaian gambar tersebut dijalankan maka tidak akan terlihat sebagai gambar satuan yang diam, tetapi akan bergabung dan menciptakan ilusi sebagai gambar bergerak yang utuh. Dapat disimpulkan dari definisi diatas

bahwa animasi adalah menghidupkan atau menggerakkan gambar yang mati menjadi seolah-olah hidup dan bergerak.

2. Jenis-jenis Animasi

Animasi secara umum dibagi menjadi dua jenis yaitu animasi 2D dan 3D, bentuk yang terakhir adalah stop motion.

Berikut adalah penjelasannya:

- Animasi dwi matra atau Flat animation (2D)

Animasi bentuk inilah yang serig kali diidentikkan dengan kartun. Padahal arti kata kartun (cartoon) sendiri adalah gambar yang lucu. Animasi ini sendiri menggunakan papan yang digambar diatas permukaan, seringkali pula animasi ini disebut animasi gambar.

- Animasi tri-matra atau Object animation (3D)

Animasi 3D adalah bentuk pengembangan dari animasi sebelumnya. Animasi dalam bentuk ini merupakan bagian dari Digital imagination dimana gambar dihasilkan melalui olah media dengan teknik digital murni, yaitu menggambar layer demi layer, menjadi frame demi frame sampai menjadi objek utuh menggunakan komputer. Penayangan jenis animasi ini di layar TV atau monitor disebut Video, sedangkan di bioskop disebut movie atau Motion Pictures.

- *Stop Motion*

Animasi jenis ini seringkali digunakan dalam iklan dan video klip. Teknik animasi ini menggunakan boneka lilin (clay animation). Tanah liat atau clay yang digunakan merupakan jenis plastisin. Dalam jenis ini animasi dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek yang digerakan setahap demi setahap. Teknik ini memiliki kesulitan dan memerlukan kesabaran yang cukup tinggi.

3. Proses Pembuatan Animasi

Dalam era modern seperti ini proses pembuatan animasi kian sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara dapat dilakukan dengan menggunakan satu personal komputer.

Proses pembuatan terdiri dari:

- Pra-Produksi

a. Membuat konsep;

b. Menyusun skenario;

c. Pembentukan karakter;

d. Membuat *storyboard*;

e. Mencari musik dan sound effect yang sesuai.

- Produksi

a. Layout (tata letak),

b. Drawing

c. Audio processing (voice over, naration, dialog, and backsound)

d. Background

e. Scanning

f. Colouring.

- Post Produksi

a. Editing

b. Rendering

c. Pemindahan film ke dalam berbagai media berupa VCD, DVD dan lainnya.

II.3 Analisa Masalah

Permasalahan yang ada digunakan analisa dengan metode dari Rudyard Kipling atau yang lebih dikenal sebagai 5W+1H (*what*, *who*, *where*, *when*, *why*, *how*).

A. *What* (Apa)

- Apa yang menjadi persoalan utama?

Perlunya informasi tentang cara pencegahan konten dan informasi yang tidak layak untuk diketahui anak usia dibawah 13 tahun.

- Apa inti masalah dari persoalan tersebut?

Bebasnya informasi yang beredar diinternet yang tidak semua pantas untuk diketahui anak.

B. *Who* (Siapa)

- Siapa yang terlibat dan perlu dilibatkan dalam persoalan ini?

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (KPPA), Kementrian Komunikasi dan Informatika (KemenKomInfo), Komisi Perlundungan Anak (KPAI), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, orang tua dan anak itu sendiri.

- Untuk siapa solusi permasalahan ini dibuat?

Untuk anak usia 12 - 15 tahun sebagai pengguna gawai.

C. *When* (Kapan)

- Kapan persoalan tersebut muncul?

Ketika banyak kasus-kasus yang melibatkan anak terjerumus kedalam hal buruk akibat informasi yang didapat dari gawai.

- Kapan solusi permasalahan tersebut seharusnya diterapkan?

Sedini mungkin, pada saat anak sudah seharusnya mulai menerima pengetahuan tentang bahaya informasi dengan berbagai kategori yang dapat diakses gawai, yaitu saat anak berusia 12 - 15 tahun.

D. *Where* (Dimana)

- Dimana masalah ini terjadi?

Di berbagai negara, khususnya negara Indonesia.

- Dimana solusi permasalahan tersebut seharusnya diterapkan?

Di seluruh dunia, namun diutamakan di Indonesia, khususnya di wilayah yang sudah menjadikan gawai bukan lagi barang mewah.

E. *Why* (Kenapa)

- Kenapa masalah ini timbul?

Belum ada yang merancang media informasi untuk pengetahuan, yang menarik dan interaktif tentang bahaya luasnya informasi yang dapat di akses gawai untuk anak usia 12 - 15 tahun.

- Kenapa solusi ini perlu diterapkan?

Agar anak mengerti dengan sendirinya mana informasi yang pantas dan tidak pantas untuk dibaca, dilihat ataupun ditonton. Karena anak usia 12 – 15 tahun masih melakukan sesuatu yang mereka sukai dan apa yang membuat anak penasaran jadi dengan memberikan pengetahuan langsung pada anak akan lebih bermanfaat.

F. *How* (Bagaimana)

- Bagaimana solusi permasalahan tersebut dibuat?

Pengetahuan mengenai bahaya luasnya informasi yang dapat di akses gawai akan dikemas melalui perancangan video animasi 2D. Melalui media ini, anak akan tertarik dengan tampilan yang serba dinamis, akan membuat anak tidak cepat bosan sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah diterima.

II.4 Target Audiens

Segmentasi

Penentuan target sasaran sangat diperlukan dalam perancangan konsep media yang akan dibuat. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

Demografis

- Jenis kelamin : Pria / Wanita
- Status : Anak-anak
- Usia : 12 – 15 tahun
- Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama (SMP)
- Status ekonomi : Semua golongan / lapisan masyarakat

Geografis

- Tempat : Inonesia
- Budaya : Indonesia
- Iklim : Tropis

Psikografis

- Secara psikografis, anak-anak pada umur 12 - 15 tahun mengalami kemajuan pertumbuhan dalam berfikir dan bertindak. Hal ini menguatkan bahwa meskipun usia dini namun mereka layak mendapatkan informasi dan menerima pengetahuan. Pernyataan ini dikuatkan dengan sebuah teori dari Hurlock (1990), pada teori tersebut dinyatakan bahwa umur dewasa adalah

usia dimana mengalami perubahan fisik dan psikis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif.

II.5 Resume dan Solusi

Gawai menjadi barang yang semua orang wajib miliki, para orang tua pun memberikan gawai pada anak untuk digunakan sebagai alat komunikasi kepada keluarga, melancarkan pekerjaan atau apapun itu.

Anak yang menggunakan gawai bebas menelusuri segala informasi pada gawai. Padahal informasi yang ada pada gawai memiliki berbagai macam kategori, yang tidak semua pantas untuk diketahui anak. Misalnya informasi tentang prostitusi, pelecehan seksual, pembunuhan ataupun kekerasan. Anak yang masih dalam masa perkembangan cenderung akan mengikuti adegan yang dilihat ataupun ditonton pada gawai. Buktinya telah banyak kasus yang melibatkan anak akibat kurangnya pengetahuan tentang bahaya informasi yang dapat diakses gawai.

Dengan memberikan pengetahuan kepada anak tentang bahaya informasi yang dapat diakses gawai dengan berbagai kategori dan tidak semua pantas untuk diketahui anak, anak akan menjadi sadar sendiri akan bahaya itu dan akan lebih hati-hati dalam memilih konten atau informasi.

Manusia pada umumnya senang pada sesuatu yang indah, terhadap seisi alam ataupun terhadap keindahan hasil karya. Keindahan alam adalah keharmonisan yang menakjubkan dari hukum-hukum alam yang dibukakan untuk mereka yang mempunyai kemampuan untuk menerimanya. Sedangkan keindahan karya adalah keindahan buatan hasil ciptaan manusia yang mempunyai kemampuan membuat sesuatu yang indah sebagai sebuah karya. Rata-rata manusia terhadap yang indah-indah tentu akan terpesona.

Perancangan ini dibuat bertujuan agar informasi yang ingin disampaikan kepada anak dapat diterima dan dicerna dengan baik dari kemampuan berfikir anak. Anak pada usia dini cenderung sangat tertarik pada tayangan yang tampilan

visualisasinya bersifat unik, lucu, berwarna-warni, berkarakter, dan hal-hal lain yang terdapat pada jenis film animasi kartun. Jenis-jenis ini juga terdapat pada animasi 2D. Karena animasi 2D adalah termasuk kemajuan dan inovasi dari film. Selain itu karakteristik pada usia dari umur 12 - 15 tahun yang mempunyai sifat selalu ingin tahu dan tertarik pada informasi yang kemasannya disesuaikan dengan dunia mereka salah satunya film animasi. Untuk itu dibuatlah perancangan ini agar mereka mendapatkan informasi mengenai bahaya gawai sebagai media penyedia informasi dengan berbagai kategori yang tidak semua pantas untuk diketahui.

Selain menikmati sebuah keindahan dalam hidup, manusia juga dibebani suatu tanggung jawab, mempunyai hak dan kewajiban. Diharapkan melalui perancangan solusi ini, disamping target audiens dapat menikmati sebuah keindahan karya yang didalamnya mengandung suatu informasi pengetahuan tentang obyek yang diinformasikan, target audiens juga akan turut serta bertanggung jawab dengan apa yang disarankan pada informasi. Hal ini tentu untuk mengingatkan kepada audiens terhadap hak dan kewajiban dari masing-masing yang merupakan bagian dari suatu masyarakat yang memiliki sebuah kebudayaan.