

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi yang bebas sekarang ini, semua media visual yang ada sudah mengalami banyak perkembangan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya media-media yang digunakan oleh para desainer grafis untuk menyampaikan suatu isi pesan. Media visual pada saat ini tidak hanya dipakai sebagai salah satu sarana yang semata-mata memberi hiburan tetapi dapat juga dipakai sebagai sarana untuk memberikan informasi bagi konsumennya.

Seiring dengan berkembangnya media visual tersebut, daya pikir masyarakat yang menerimanya pun berkembang. Mereka dapat memiliki sikap yang berlainan sesuai dengan daya pikir mereka masing-masing. Tak heran jika banyak tindakan negatif yang terjadi akibat persepsi yang salah dari media visual.

Media visual dapat berupa tayangan televisi, kaset game, komik, buku, majalah, koran, poster, internet, dan lain-lain. Media visual tersebut tidak semuanya mengandung informasi yang mendidik, saat ini dapat dilihat jika media visual tersebut banyak mengandung tindakan negatif seperti kekerasan (pukul-pukulan, tinju-tinjuan, tamparan, tembakan), asusila, serta berita perilaku menyimpang lainnya (pembunuhan, pencurian, penganiayaan dan sebagainya).

Oleh karena terpengaruh ke dalam suatu adegan negatif yang ada dalam media visual yang telah mereka lihat, tak heran jika banyak tindak kejahatan terjadi pada masa sekarang ini. Pikiran anak-anak yang terpengaruh pun menjadi terganggu.

Dalam tugas akhir kampanye pencegahan tindakan negatif anak akibat pengaruh tayangan televisi, penulis membahas tentang orang tua yang kurang waktu untuk memberi perhatian untuk perkembangan anak-anaknya.

Orang tua dipilih karena dalam hal ini, orang tua berperan penting dalam pengawasan seorang anak. Orang tua juga memiliki tanggung jawab untuk mendidik anak. Peranan orang tua untuk memilih tayangan yang positif untuk anaknya diperlukan dalam kampanye ini.

Dari sebuah riset di Kota Bandung, anak-anak cenderung mencari suatu bentuk pola permainan ataupun hiburan yang tidak membosankan mereka. Mereka mencari alternatif bermain seperti menonton televisi, main game seperti playstation,

game boy, dan lain-lain, kemudian membaca buku. Tayangan TV paling banyak dicari dan ditonton anak-anak ketika mereka mempunyai waktu luang.

Menurut *G. Stanley Hall* (1846-1924), seorang pakar psikologis anak yang berasal dari Amerika, anak bisa dibilang adalah penonton pasif, maksudnya di mana ketika mereka menonton suatu tayangan, mereka hanya menerimanya begitu saja tanpa disaring terlebih dahulu.

Jadi ketika anak tersebut merespon tindakan negatif akibat tayangan televisi maka sebagian besar anak akan menerima tindakan tersebut. Memori dalam otak mereka akan merekam adegan negatif akibat pengaruh tayangan televisi yang ada. Mereka akan mencontoh perilaku negatif seperti kekerasan kemudian dipraktikkan dalam permainannya.

Anak-anak melihat tayangan negatif (bersifat kekerasan) tersebut sebagai salah satu hiburan permainan yang layak dimainkan bersama teman-temannya karena ada respon timbal balik dari lawannya guna mempertahankan diri. Selain itu, anak-anak juga berpikir bahwa mereka akan kuat ketika melakukan adegan kekerasan tersebut. Mereka tertarik dengan pola pikir dan kelakuan orang dewasa ketika mereka bertarung dengan lawannya.

Akibat yang mungkin terjadi pada anak-anak ketika mereka mencontoh adegan kekerasan itu akan merubah sisi psikologis seorang anak yang pikirannya sedang berkembang. Tak heran jika perkembangan mental seorang anak dapat terganggu akibat terpengaruh tayangan televisi yang negatif.

Maka dari itu melalui target audience orang tua, diharapkan dapat mencegah terjadinya tindakan negatif akibat tayangan televisi yang salah diterima anak-anak. Peran orang tua sangatlah mendukung dalam perkembangan kepribadian seorang anak. Karena jika orang tua menemani, menerangkan akibat yang terjadi akibat tindakan negatif tersebut maka anak dapat dengan mudah mengerti bahwa hal tersebut bukan untuk dilakukan.

Orang tua pun wajib mendidik anak-anak mereka tentang tayangan mana yang pantas/tidak pantas bagi anak-anak. Orang tua dapat mengontrol perkembangan seorang anak sehingga mereka tidak salah mengartikan tindakan negatif akibat televisi yang tidak terlepas dalam kehidupan sehari-harinya.

Oleh karena itulah, diperlukan peran waktu orang tua agar dapat memberikan perhatian yang baik pada anak. Pada saat ini, kenyataannya orang tua enggan

membagi waktu antara pekerjaan dengan anak. Anak dinomorduakan setelah faktor ekonomi. Faktor tersebut menjadi salah satu penyebab utama anak akan terpengaruh tindakan negatif akibat tayangan televisi.

1.2 Identifikasi Masalah

Kampanye ini diadakan dengan maksud untuk menghimbau orang tua agar dapat mencegah hal-hal negatif yang dilakukan oleh anak akibat terpengaruh tayangan televisi. Dalam hal ini, media visual yang dipilih adalah televisi karena televisi mempunyai pengaruh yang cukup kuat dalam kehidupan masyarakat sekarang ini, dengan melihat apa yang terdapat dalam televisi maka masyarakat akan mudah terpercayanya.

Tayangan televisi pada masa sekarang ini dirasakan sangat tidak bersahabat serta tidak aman untuk anak-anak. Hal itu terbukti dengan munculnya tayangan yang banyak mengandung unsur kekerasan, seks, intrik, mistis. Parahnya, tayangan tersebut ditayangkan dalam waktu yang tidak tepat. Dari penelitian terhadap 260 anak-anak sekolah dasar di Jakarta, Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) mencatat, televisi ternyata medium yang banyak ditonton dengan alasan paling menghibur. Kenyataan ini menunjukkan bahwa anak-anak tak mungkin "diisolasi" dari televisi

Beberapa ahli menunjukkan adanya potensi imitasi atau peniruan sebagai efek segera yang sering muncul di masyarakat atas tayangan kekerasan di televisi. Sedangkan efek jangka panjang adalah berupa *habituation*, yaitu anak menjadi terbiasa dengan iklim kekerasan dan kriminal. Akibatnya anak menjadi tidak peka, permisif, dan toleran terhadap kekerasan itu sendiri.

Bahkan, efek tersebut akan berkelanjutan sehingga konsentrasi anak akan terganggu saat mengerjakan sesuatu. Pada anak usia di bawah lima tahun, stimulus akan diterima oleh sistem *limbic*. Reaksinya ialah menyerang balik atau takut. Muncullah sifat agresif atau impulsif, termasuk meniru dan mempraktekkan adegan yang berbahaya di televisi.

Posisi anak-anak atas tayangan televisi memang sangat lemah. Hal ini berkaitan dengan sifat anak yang di antaranya: *pertama*, anak sulit membedakan mana yang baik atau buruk serta mana yang pantas ditiru atau diabaikan. *Kedua*, anak tak memiliki *self-censorship* dan belum memiliki batasan nilai. *Ketiga*, anak nonton

bersifat pasif dan tidak kritis. Akibatnya, semua yang ditayangkan akan dianggap sebagai sebuah kewajaran.

Maka dari itu, diperlukan peran orang tua untuk mengawasi apa yang ditonton oleh anaknya. Orang tua harus memiliki sikap yang selektif ketika memilih jenis tontonan apa yang pantas dikonsumsi anak mereka dan juga menyediakan waktunya untuk berbagi kesempatan dengan anak. Misalnya, menemani anak ketika menonton televisi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis akan merumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini.

1. Bagaimana cara memberikan informasi kepada orang tua untuk meluangkan waktunya membimbing dan menemani anak mereka termasuk mengkonsumsi tayangan televisi bahwa yang mengandung tindakan negatif itu berbahaya bagi perkembangan mental dan psikologis serta efek dalam kehidupan sehari-hari seorang anak ?
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan melalui media grafis tersebut ?

1.4 Tujuan Perancangan

Kampanye pencegahan tindakan negatif anak akibat pengaruh tayangan televisi ini bertujuan untuk menghimbau orang tua agar mau meluangkan sedikit waktu untuk peduli dengan apa yang dilihat dan dilakukan anak-anaknya ketika mereka menonton tayangan televisi. Melalui himbauan ini pula, orang tua diharuskan untuk mencegah sikap negatif anak ketika mereka mencontoh adegan dalam tayangan televisi.

Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk media primer, sekunder serta tersier. Adapun media tersebut, yaitu:

1. Media Primer : Iklan TV, Iklan dalam media cetak, Poster, Poster event, Billboard, Spanduk, Umbul-umbul, Booklet.
2. Media Sekunder : Kartu pos, X Banner, Brosur, Flyer, Kaos, Bendera gantung.

3. Media Tersier : Mug, Jam dinding, Stiker, Pin, Topi, Kantong plastik, Sarung ban mobil, Kalender, Mouse pad.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Untuk memecahkan dan menjawab setiap permasalahan, penulis menggunakan prinsip-prinsip teori yang dijadikan kerangka pikir atau acuan pembahasan yaitu menyadarkan masyarakat di kota Bandung, khususnya orang tua untuk dapat meluangkan waktunya agar dapat memahami betapa pentingnya menemani anak ketika menonton televisi.

1.6 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah kerja yang dilakukan penulis dalam melaksanakan perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Sumber Data

a. Studi Literatur (Library Research)

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data primer sebagai dasar dan pedoman yang dapat dipertanggungjawabkan dalam penelitian ini. Data sekunder diperoleh dengan membaca dan mempelajari literatur-literatur, karya-karya ilmiah, koran, majalah, data internet, dan buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan dapat memecahkan masalah dalam tugas akhir ini.

b. Studi Lapangan (Field Research)

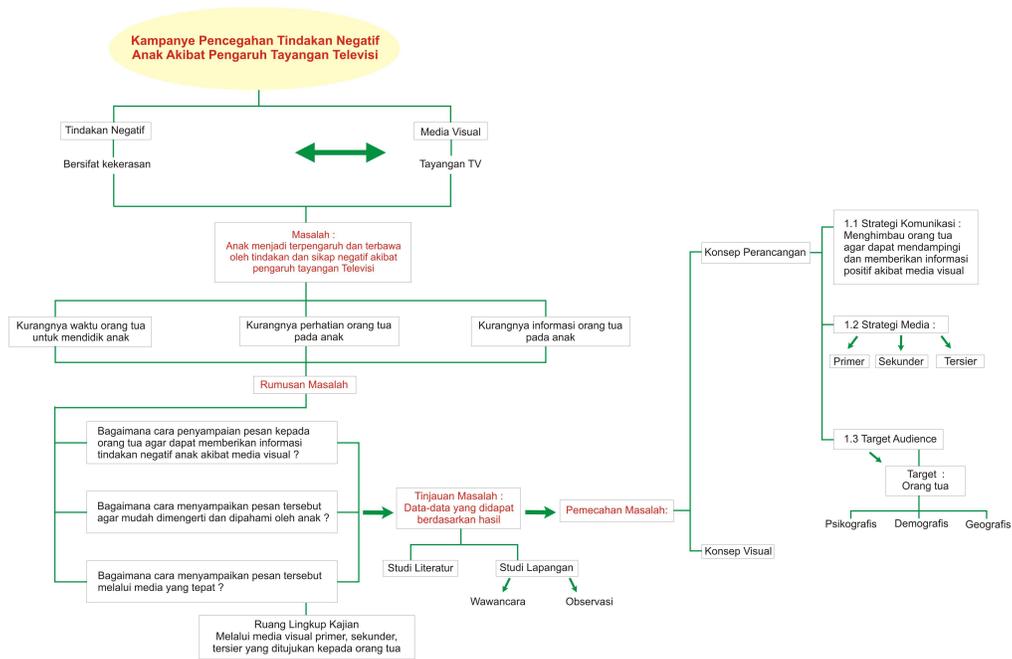
Teknik ini digunakan untuk memperoleh data sekunder yang dijadikan sebagai data tambahan untuk memperkuat data primer, dilakukan dengan cara meninjau dan meneliti secara langsung lingkungan yang mencakup kegiatan anak usia 2-10 tahun yang menjadi objek penelitian. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Observasi, yaitu meninjau dan mengamati secara langsung ke masyarakat mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan topik permasalahan.

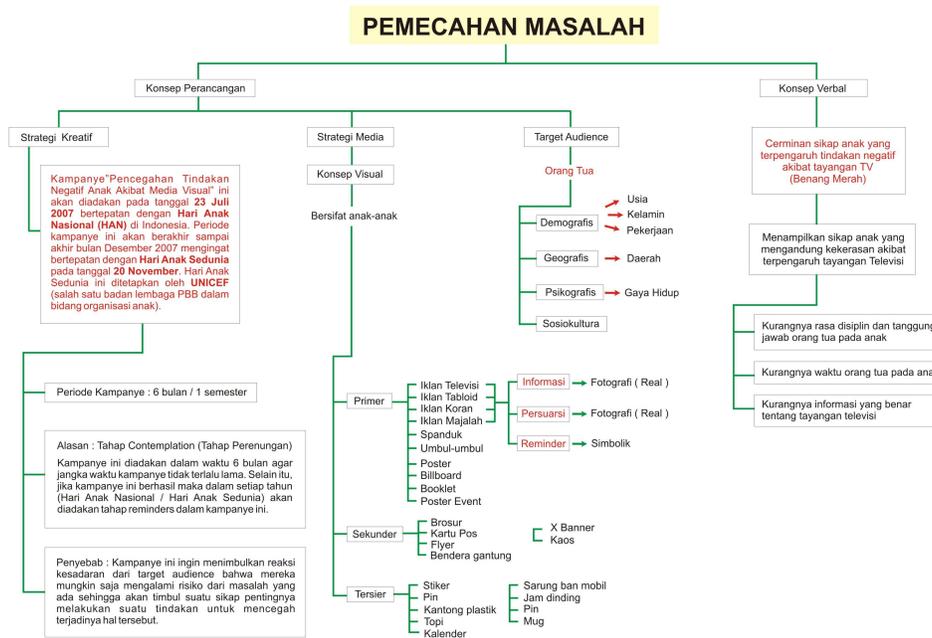
b. **Wawancara**, yaitu di mana penulis melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak yang berkaitan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

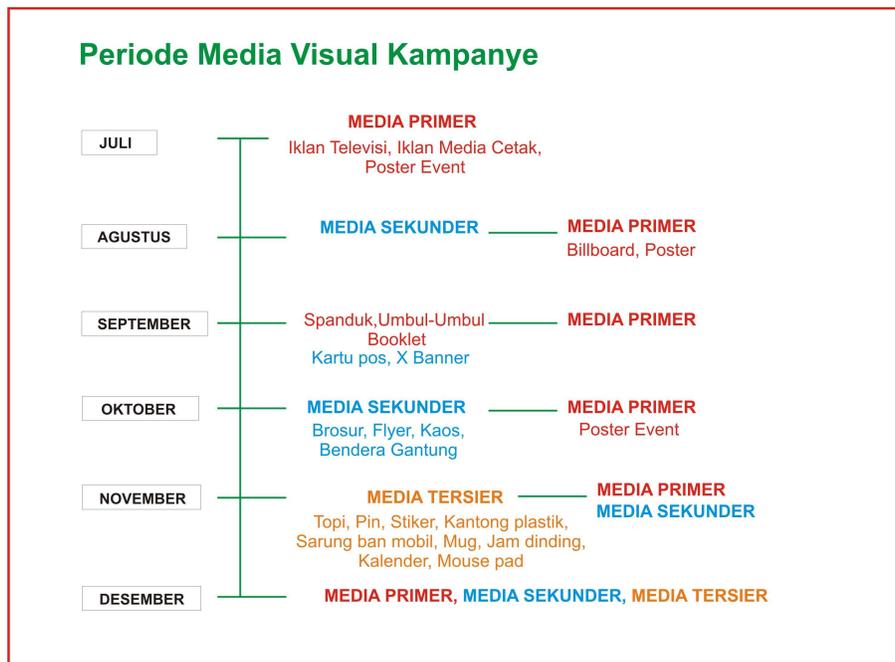
Penulis menggunakan teknik fotografi untuk merealisasikan media visual yang dipakai sebagai media kampanye. Penggunaan layout dan tipografi yang ada disesuaikan dengan bidang visual yang ada sehingga terwujud menjadi satu bentuk kesatuan.



Tabel kerangka berpikir I



Tabel kerangka berpikir II



Tabel kerangka berpikir III