

PERANCANGAN KONSEP VISUAL UNTUK ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI TENTANG SOSIALISASI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN KEPADA PERTUMBUHAN BALITA DI MASYARAKAT URBAN

VISUAL CONCEPT DESIGN FOR 2D SHORT ANIMATIONS ABOUT SOCIALIZATING ON THE EFFECT OF EXCESSIVE GADGET USE ON THE GROWTH OF TODDLER IN URBAN COMMUNITIES

Rhea Ayuni¹, Zaini Ramdhan², Yayat Sudaryat³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
rheaayuni@student.tekomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Semakin majunya zaman, semakin naik juga penggunaan Gadget, begitu juga dengan penggunaan gadget oleh anak Balita. Anak Balita yang beraktivitas fisik, bermain diluar dan bersosialisasi sekarang banyak yang terpaku dengan gadget, baik dengan keinginannya sendiri atau dari orang tua yang memberikannya agar anak tidak rewel, mengganggu orang tua saat kerja, atau hanya untuk bermain. Dan tidak sedikit juga pengaruh gadget ini terhadap perkembangan balita, baik dari sisi fisik seperti mata rabun, gadget juga berpengaruh terhadap psikologis mereka, seperti malas, emosi tidak terkontrol, serta penyakit mental lainnya. Dengan pengumpulan data hasil dari wawancara serta observasi yang dilakukan di Kota besar, menjadi dasar untuk perancangan konsep visual untuk sosialisasi pengaruh Gadget terhadap perkembangan balita untuk orang tua muda.

Kata kunci : Gadget, Perkembangan Anak, Konsep Visual

Abstract: As time advances, the use of gadgets increases, as well as the use of gadgets by children under five. Many toddlers who were physically active, play outside and socialized, are now fixated on their gadgets, either by their own wishes or by their parents who gave them so that the children don't get fussy, disturb their parents at work, or just to play. And quite a bit of the influence of these gadgets on the development of toddlers, both physically, such as short-sighted eyes, gadgets also influence their psychology, such as laziness, uncontrolled emotions, and other mental illnesses. By collecting data from interviews and observations carried out in large cities, it became the basis for designing a visual concept for socializing the influence of gadgets on toddler development for young parents.

Keywords : Gadgets, children development, Visual Concept

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan Anak dapat diartikan menjadi proses anak berubah seiring berjalannya waktu. Baik perkembangan secara fisik, mental atau psikologi, Bahasa, dan pemikiran. Setiap anak berkembang dengan berbeda, namun ada titik-titik tertentu dalam hidup anak yang tercapai dalam waktu bersamaan. Dan beberapa faktor yang dapat berdampak buruk dalam pertumbuhan anak, seperti *Gadget* atau dawai.

Pengertian dari anak adalah hasil dari perkawinan dari lelaki dan perempuan, baik secara sah maupun tidak sah. Anak adalah seseorang yang sampai berusia 18 tahun, begitu juga yang masih berada di dalam kandungan. Untuk anak dibawah lima tahun disebut dengan Balita, untuk anak berumur lebih dari 6 tahun sampai 18 tahun adalah anak usia sekolah, dan anak dari usia 10 hingga 18 adalah remaja.

Psikologi anak adalah ilmu yang fokus mempelajari perkembangan Kesehatan mental anak dan remaja, yang ditinjau dari beberapa perspektif seperti perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan Bahasa, perkembangan motoriknya dan berbagai macam.

Gadget merupakan perangkat elektronik yang mempunyai banyak fungsi, perangkat tersebut dapat berupa laptop, *personal computer* (PC), telepon genggam, tablet dan masih banyak lagi. Salah satu fungsi perangkat tersebut juga untuk mendidik dan menghibur anak. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022, sebanyak 33,44% anak Indonesia usia 0 hingga 6 tahun sudah bisa menggunakan telpon genggam. Pada saat yang sama, 24,96% anak-anak di negara tersebut juga memiliki akses terhadap Internet.

Psikologi anak merupakan salah satu hal penting yang perlu kita jaga agar *mental health* anak stabil sejak dini dan dalam masa pertumbuhan mereka. Psikologi dapat terguncang dengan hal-hal sepele, dan terlalu banyak bermain dengan gadget merupakan salah satu faktornya. Dalam pandemic covid-19 ini, makin banyak anak-anak yang bergantung kepada gadgetnya, mulai dari karena mereka harus belajar menggunakannya atau karena orang tua mereka semakin sibuk dirumah, dan agar mereka tidak berisik, orang tua mereka memberikan mereka gadget.

Masalah psikologi anak yang ringan namun mungkin tidak kita ketahui sejak dini termasuk emosi yang tidak stabil, menjadi *Hyperactive*, *Mood Swing*, *ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)*, bahkan keterlambatan berbicara (*speech delay*). Menurut pernyataan Psikologis klinis dari YayasanCintai Diri Indonesia, rata-rata Klien beliau yang memiliki keterlambatan bicara ini memegang gadget dari bayi hingga 3-4 tahun.

Selain psikologis, pertumbuhan anak secara fisik juga dapat terpengaruhi oleh gadget, salah satu yang dapat terlihat jelas adalah dengan menggunakan gadget terlalu banyak, mata anak dapat rusak sejak dini. Anak juga cenderung lebih malas beraktivitas karena selalu duduk dan fokus kepada layar daripada beraktivitas di luar.

Metode Penelitian

Sumber Data Primer

Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung dan pencatatan terhadap suatu visual atau objek yang akhirnya akan membentuk sebuah tanggapan oleh pengamat tersebut (Soewardikoen 2019:49). Penulis akan melakukan observasi anak-anak kecil yang senang bermain dengan gadgetnya, bagaimana sikap mereka terhadap orang tua mereka, serta bagaimana sikap orang tua mereka menghadapi anak mereka.

Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian dengan cara berdiskusi maupun bercerita mengenai pengalaman yang dialami orang yang diwawancarai untuk mendapatkan perspektif orang tersebut (Koentjaraningrat dalam Soewardikoen 2019:53). Penulis akan melakukan wawancara dengan orang yang ahli dalam bidang psikologi anak, dan orang tua yang bersangkutan.

Sumber Data Sekunder

Sumber data atau informasi lainnya akan didapatkan melalui studi pustaka dari buku, jurnal, dan melalui internet untuk mendapatkan teori dan panduan lebih mengenai materi yang diangkat.

LANDASAN TEORI

Desain Komunikasi Visual

Dalam ruang lingkup periklanan telah lama dikenal dengan istilah Komunikasi Grafis, atau sekarang lebih sering disebut dengan Desain Komunikasi Visual. Grafis yang memiliki arti goresan yang berhubungan dengan tulisan, dan komunikasi atau hubungan, berasal dari Bahasa latin yang berarti sama arti atau sama makna. (Budi Saptoto 2016)

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah ilmu yang mempelajari ungkapan kreatifid dan konsep komunikasi dengan menggunakan beragam media bertujuan untuk menyampaikan sebuah gagasan berupa visual, dengan menggunakan elemen visual berupa titik, garis, dan bentuk. Elemen visual juga berupa warna, tatanan huruf, dan layout. (Rhamdan, Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pelatihan Untuk Tenaga Pemasar Di Pt Marsit Bangun Sejahtera 2023)

Elemen Desain

Bentuk

Bentuk sebagai salah satu fisik seni rupa dapat berupa titik, garis, bidang dan gempal (Sofyan Salam 2020), untuk penjelasan jenis bentuk tersebut adalah.

Titik

Titik merupakan bentuk terkecil yang tidak memiliki dimensi. Paling umum titik berbentuk bundaran, namun titik juga dapat berupa bundaran, mampat, tidak bersudut, bujur sangkar, segitiga, lonjong, dan lain-lain.

Garis

Garis adalah salah satu hasil goresan nyata, atau batas limit suatu benda, ruang rangkaian massa, dan warna. Juga berupa kumpulan titik. Bentuk garis secara umum dapat dibedakan atas lurus, lengkung, dan bertekuk/patah. Garis lurus, terdiri dari garis horizontal (melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan), garis vertikal (melambangkan kesetabilan/keseimbangan, kemegahan, kekokohan), dan garis diagonal (melambangkan kegesitan, kelincahan, dan kedinamisan) Garis lengkung, terdiri dari garis lengkung tunggal (melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan), garis lengkung majemuk (melambangkan

keindahan, kedinamisan, dan keluwesan) dan garis zig-zag (melambangkan keadaan berbahaya, semangat, atau kengerian)

Bidang

Bidang adalah bangun datar yang tidak mempunyai ketebalan dan merupakan kumpulan garis-garis yang ujung-ujungnya berpotongan. Dalam karya dua dimensi, bidang tidak hanya menampilkan bentuk atau gambar, tetapi juga area kosong atau latar belakang dari bentuk atau gambar tersebut.

Volume

Volume adalah suatu bangun ruang yang mempunyai dimensi panjang dan lebar ditambah tebal atau kedalaman, biasa disebut dengan bangun tiga dimensi (Sofyan Salam 2020). Volume dapat berbentuk padat atau berongga dan mempunyai bentuk yang beragam, dan secara umum dapat dikategorikan menjadi kubik, silinder, dan berbagai bentuk gabungan.

Warna

Menurut ilmu fisika, warna adalah kesan yang ditinggalkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan elemen penting dalam seni rupa. (Sofyan Salam 2020). Paling sedikit ada dua hal yang perlu kita ketahui, yaitu peran warna dan klasifikasi warna.

Peran Warna

warna sebagai salah satu unsur penting dalam seni rupa memiliki tiga peran lazim, yakni: Warna dapat berperan dalam penggambaran alam di seni rupa, khususnya dalam penggambaran objek alam. Penggambaran pohon akan tampak lebih nyata jika diberi warna hijau untuk daunnya dan coklat untuk batangnya, begitu juga dengan langit berwarna biru.

Warna dapat berperan sebagai jika digunakan untuk melambangkan sifat, keadaan, atau suasana tertentu. Misalnya bendera kebangsaan Indonesia, dengan warna merah putih. Warna merah digunakan untuk melambangkan keberanian dan putih digunakan untuk melambangkan kesucian.

Warna dapat berperan mewakili dirinya sendiri, jika dipergunakan sekedar untuk menampilkan warn aitu, tidak mewakili alam dan bukan untuk melambangkan sesuatu, atau dengan kata lain ia tampil otonom. contohnya dapat dilihat di berbagai jenis benda, seperti warna rumah, warna pakaian, warna kendaraan, dan lain sebagainya.

Klasifikasi Warna

warna dalam bidang seni rupa selalu diklasifikasi dalam lima golongan, yaitu:

1. Warna Primer, biasa disebut warna dasar, warna pertama, atau warna pokok, yaitu warna murni dan bukan hasil dari percampuran warna lain. Warna primer ini adalah warna merah, warna biru, dan warna kuning. Disebut warna pokok karena dari ketiga warna ini dapat menghasilkan warna lain jika dicampurkan.
2. Warna sekunder, adalah warna kedua yang lahir dari campuran dua warna primer. Warna sekunder ini adalah oranye (dari merah dan kuning), hijau (dari warna kuning dan biru), serta warna ungu (dari biru dan merah)
3. Warna tengah, atau warna perantara adalah hasil dari campuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna, contohnya adalah hijau toska (warna diantara hijau dan biru) oranye kekuningan (warna diantara oranye dan kuning), Ungu kemerahan (warna diantara ungu dan merah)
4. Warna tersier, atau warna ketiga adalah hasil campuran dua warna sekunder hingga menjadi warna cokelat, ada tiga macam yaitu Cokelat kekuningan (siena mentah, hasil dari ungu dan hijau), cokelat kemerahan (siena bakar, hasil dari oranye dan ungu), dan cokelat kebiruan (siena sepia, hasil dari hijau dan ungu)
5. Warna kuartier, atau warna keempat adalah hasil gabungan dari dua warna tersier, yaitu cokelat keoranye (siena mentah dan siena bakar), cokelat kehijauan (siena sepia dan siena mentah), dan cokelat keunguan (siena sepia dan siena bakar)

Tekstur

tekstur atau barik adalah nilai raba suatu permukaan. Nilai raba ada yang kasar, dan ada yang halus, namun secara visual tekstur kasar maupun halus dapat bersifat semu (berbeda kesan Ketika diraba dan dilihat). Tekstur pada sebuah karya biasanya diadakan agak memberikan efek tertentu pada permukaan ataupun penampakan pada karya tersebut.

Ruang

Ruang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu antara ruang nyata dan ruang gambar atau ruang maya (Belvin, dalam Sofyan Salman 2020). Ruang nyata adalah ruang yang nampak secara virtual dan juga dapat dirasakan atau diraba. Ruang nyata dapat berbentuk dua dimensi

atau tiga dimensi. Ruang nyata dua dimensi memiliki contoh yaitu bidang yang berada di sebuah lukisan atau tulisan. Ruang nyata tiga dimensi adalah ruang yang berada di sebuah taman, arsitektur, interior, patung, dan sebagainya. Sedangkan ruang gambar atau ruang maya adalah ruang yang digambarkan dan sifatnya tidak nyata. Ruang ini dikatakan tidak nyata karena hanya tampak berdasarkan penglihatan. Keinginan untuk mewujudkan apa yang dilihatnya dalam ruang nyata dalam bidang menggambar dan melukis mendorong penemuan seniman. Eksplorasi ini memunculkan ilmu perspektif pada masa Renaisans Eropa.

Prinsip Desain

dalam penyusunan seni rupa, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan agar seni dapat mencapai kesatuan harmonis, yaitu kesatuan, keseimbangan proporsi, irama, *point of interest*, dan kontras. Walau prinsip ini tidak mutlak, namun pada umumnya tanpa adanya prinsip-prinsip ini, sebuah karya seni rupa tidak akan terlihat semenarik dengan yang mengikuti prinsip-prinsip ini. Jika sebuah karya memiliki semua unsur namun tidak mengikuti prinsip, dapat disamakan dengan sampah yang berserakan. Dan jika sampah yang berserakan itu disusun sesuai dengan prinsip yang ada, maka dapat membentuk sebuah karya seni yang menarik. Untuk penjelasan prinsip-prinsip tersebut adalah;

Kesatuan

istilah ini identic dengan *unity* dalam Bahasa Inggris, memiliki arti berupa adanya ciri kesamaan dari unsur yang terbentuk menjadi wujud atau karya. Dalam tata rupa, kesatuan ini salah satu prinsip dasar yang sangat penting untuk memunculkan rasa keharmonisan. Jika sebuah karya tidak memiliki kesatuan, maka karya tersebut dapat tampak kacau.

Ada tiga macam kesatuan dalam seni rupa, yaitu **Kesatuan ide**, dimana sebuah karya memiliki satu atau sebuah ide atau gagasan dari sang pencipta, jika sebuah karya memiliki terlalu banyak ide atau gagasan, maka karya tersebut tidak akan terlihat memiliki prinsip kesatuan. Berikutnya **kesatuan gaya**, yang berarti tidak memiliki banyak gaya dalam sebuah karya seni, walau seorang seniman dapat memiliki berbagai karya dengan berbagai gaya, bermacam gaya itu dapat Bersatu menjadi gaya khas sang seniman. Dan yang terakhir **Kesatuan Bentuk**, yaitu dengan unsur-unsur yang berbeda (titik, garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang)

yang digunakan dalam sebuah karya menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan saling mendukung satu sama lain dan memberikan kesan menyatu dalam karya tersebut.

Keseimbangan

istilah keseimbangan ini dapat diartikan sebagai keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja membagi sama berat. Dapat juga diartikan dengan semua unsur atau bagian yang Menyusun karya tersebut tidak berat sebelah atau saling mengimbangi.

Proporsi

proporsi adalah salah satu prinsip dasar yang penting untuk memperoleh keserasian pada sebuah karya, dapat juga diartikan sebagai perbandingan ukuran. Dalam seni rupa, proporsi dapat diidentifikasi menjadi tiga macam, yaitu proporsi sebuah benda/objek (dimana perbandingan ukuran antara bagian-bagian suatu objek, seperti proporsi tubuh manusia, atau proporsi benda buatan manusia)

Point of interest

point of interest atau pusat perhatian ini adalah bagian utama, dominan, unggul atau istimewa pada suatu karya, hingga lebih menarik perhatian dari pada bagian lain disekitarnya. Bukan berarti memiliki unsur yang berbeda dari yang lain, namun terarah dan tetap terpadu.

Kontras

kontras memiliki pengertian sederhana, sesuatu yang bertolak belakang. Namun dalam konteks karya seni rupa, dimaknai dengan sesuatu yang berlawanan namun saling mendukung dan merupakan kesatuan yang seimbang. Bukan berarti menjadi sebuah konflik, namun membuat karya seni lebih menarik karena seolah-olah membuat kejutan. Dan dapat menambah mutu estetika dengan memberikan kesan kompleks.

Animasi

Animasi adalah gambar bergerak, dalam animasi tradisional, gambar digambarkan atau dilukis dengan tangan dalam lembar transparan dan di foto lalu disuguhkan menjadi sebuah film, walau sekarang sudah menggunakan teknologi dan komputer.

Animasi 2D

animasi 2 dimensi adalah dimana saat adegan dan karakter dianimasikan dalam *space* 2 dimensi. Jaman sekarang, banyak seniman yang membuat animasi 2 dimensi menggunakan

aplikasi di computer, lain halnya dengan animasi abad 20-an. Dimana animasi dilakukan dengan cara mengambil foto gambar di kertas dan meletakkannya di lembar transparan yang disebut *cells*.

Konsep Visual

Desain Karakter

Kata kata desain karakter biasanya digunakan untuk film animasi, komik, dan game, dimana ada maksud untuk memberitahu penikmat bagaimana cara mengidentifikasi sebuah karakter fiksi. Tidak hanya penampilan fisik, namun dalam desain karakter, kita perlu menunjukkan bagaimana sikap mereka melewati pose, wajah, ekspresi, aksi, dan lainnya. Desain karakter merupakan hal yang penting karena dapat menentukan laku atau tidaknya produk final. (b. 2008),

Selain membedakan karakter yang satu dengan yang lain, desain karakter juga dapat menceritakan suasana, atau menceritakan dunia dimana mereka akan atau sudah berada. Ada juga beberapa prinsip yang perlu kita perhatikan dalam mendesain karakter.

Shape/Bentuk

Dalam desain karakter, ada tiga bentuk dasar yang dapat kita pakai untuk membentuk sebuah karakter, persegi, bulat, dan segitiga. Untuk persegi, menggambarkan fisik yang kuat dan maskulin. untuk bulat, menggambarkan kesan positif dan feminis. Sedangkan segitiga menggambarkan Gerakan dan ketajaman.(Randy Bishop dalam 21Draws, 2019:2) bentuk yang kontras dapat memberikan perbandingan setiap karakter dengan lebih jelas. Selain itu dengan memiliki bentuk yang kompleks juga dapat memberikan kesan lebih dalam dan pesan lebih jelas terhadap pengamat.

Gestures/Gestur

gestur dibutuhkan untuk memberikan kesan hidup kepada karakter, juga memberikan gambaran bagaimana sikap dan personality karakter yang kita desain. Karakter yang memiliki pose yang tidak rata, memiliki *flow* dan ritme akan terlihat lebih menarik dibandingkan dengan karakter yang hanya tergap dan tidak memiliki pesonaliti.

Turnaround

turnaround atau perputaran karakter dibutuhkan agar dapat menentukan bentuk atau detail karakter secara keseluruhan, bukan hanya dari depan atau dari samping saja.

Warna

seperti yang kita tahu, warna adalah unsur penting dalam karya seni, namun dalam desain karakter, warna memberikan lebih banyak cerita dan karakteristik pada sebuah karakter. menentukan sebuah warna untuk sebuah karakter tentu saja dimulai dengan menggunakan research dan menentukan latar belakang karakter tersebut.

Untuk pembuatan desain karakter sendiri dibagi menjadi 3 tahapan yaitu, pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Untuk pra produksi dibagi lagi menjadi beberapa tahapan, yaitu mencari ide atau referensi, membuat konsep, menentukan gaya penggambaran atau style, kepribadian, sikap, proporsi, tinggi kepala, ekspresi, siluet, dan detail. Untuk tahap produksi adalah pewarnaan, dan di bagian pasca produksi adalah pengkomposisian. (Rhamdan, Perancangan Karakter Animasi 2d “Post” Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial 2020)

Desain karakter juga dapat menggunakan berbagai Style, salah satunya adalah style Chibi, yang berarti orang atau hewan yang kecil atau pendek, biasanya digunakan untuk menggambarkan anak kecil atau remaja. Style chibi memiliki ciri khas tubuh kecil dan kepala besar, dan tidak begitu proporsional. (Ronanda 2022)

Desain latar belakang

Selain desain karakter, desain latar belakang juga diperlukan untuk menunjukkan suasana, keadaan, *mood*. Latar belakang juga dapat memberikan cerita sendiri, tanpa karakter perlu melakukan apapun. Tahap-tahap untuk membuat latar belakang adalah;

Menentukan garis hilang

garis hilang atau garis perspektif adalah cara yang mudah untuk menentukan sudut pandang, dan kedalaman sebuah latar belakang.

Layout

tata letak sebuah elemen dari latar belakang dapat menceritakan latar cerita dari karya yang kita buat, seperti misalnya kamar yang dipenuhi dengan mainan anak-anak dapat

menceritakan bahwa kamar itu adalah kamar anak-anak. Kanvas dengan berbagai warna tabung cat disekitarnya menceritakan seorang pelukis.

Environment adalah sekumpulan gambar atau lokasi yang digunakan untuk mendukung aspek dan dimaksudkan untuk membentuk suatu adegan di mana karakter dan elemen lainnya bergerak dan berinteraksi. Environment bukan sekedar bentang alam yang luas, namun segala sesuatu mungkin terjadi. (Rhamdan, Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d “Apresiasi” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis 2021)

KONSEP

Pesan

Konsep pesan yang diambil untuk perancangan konsep visual untuk Memberi kesadaran lebih banyak dari dampak kecanduan gadget pada perkembangan Bayi hingga Balita kepada orang tua muda yang tinggal di daerah urban ini berdasarkan dari banyaknya Balita yang memiliki kecanduan terhadap Gadget. Kecanduan ini berawal dari orang tua yang memberikan anaknya sebuah Gadget karena beberapa hal seperti agar anaknya tidak mengganggu mereka saat bekerja.

Kreatif

Menggunakan tema slice of life, kehidupan keluarga, dan style chibi. Tema slice of life atau kehidupan sehari-hari yang menggambarkan bagaimana keseharian sebuah keluarga kecil dengan papa yang bekerja, ibu yang sibuk mengurus rumah dan 2 anak kembar, serta anak kembar yang memiliki perkembangan yang bertolak belakang, dengan yang satu tidak bergantung dengan gadget, dan yang satunya lagi sangat bergantung dengan Gadget. Style chibi yang digunakan bertujuan untuk menarik perhatian orang tua muda.

Media

Perancangan konsep dibuat menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, dengan media output Artbook dan merchandise. Konsep visual yang berupa desain karakter, desain latar belakang, dan desain Key Arts.

CERITA

Menceritakan perbandingan dua anak kembar bernama Arche dan Elara, Dimana Arche sebagai anak yang tidak kecanduan Gadget, dan Elara sebagai anak yang kecanduan gadget. Menunjukkan perbedaan dari sisi perkembangan fisik dan mental, diambil secara drastis dan ekstrem. Perkembangan ditunjukkan dari Arche dan Elara bayi, Batita, hingga tumbuh sampai Balita.

Konsep Karakter



Konsep karakter yang dirancang untuk animasi dua dimensi yang berjudul “Arche&Elara” untuk menjadi pembawa cerita yang telah dibuat, merepresentasikan sebuah keluarga di kehidupan lingkungan urban.

Konsep Latar Belakang



Pembuatan konsep latar belakang yang sesuai dengan latar tempat yang akan digunakan dalam cerita. Berupa taman belakang, ruang tamu, kamar anak, dan tampak depan rumah.

Konsep Key Arts



Pembuatan Key Art sebagai momen penting cerita yang ada pada naskah. Untuk menggambarkan sebuah cerita atau scene dengan satu buah gambar. Berupa scene utama seperti saat Elara menangis karena ia gadgetnya diambil mama dan tidak mau makan, perbedaan sosial Arche dan Elara, Arche bermain Bersama papa di sore hari dan mama menggendong Elara yang menangis, dan yang terakhir Arche yang berusaha menarik Elara untuk bermain di luar Bersama tetapi Elara tidak mau bergerak.

KESIMPULAN

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis mengangkat tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan fisik dan psikologis anak Balita, yaitu dengan penggunaan gadget yang berlebihan dalam masa perkembangan balita, dapat menimbulkan beberapa dampak negative secara psikologis dan fisik. Penyakit psikologis seperti ADHD, hyperactive, mood swing, dan bahkan terlambat berbicara, untuk masalah fisiknya, karena kurangnya mereka beraktivitas, pertumbuhan tubuhnya tidak terangsang.

Dari data observasi, tidak sedikit orang tua baru yang memberikan anaknya yang masih kecil sebuah gadget agar anak mereka tidak tantrum, tidak mengganggu mereka bekerja, atau memberikannya dengan Cuma-Cuma, tanpa mengetahui dampak berjangka Panjang pada anak tersebut. Maka dari itu penulis membuat sebuah konsep visual, berupa desain karakter, desain latar belakang, dan desain key arts. Untuk merancang animasi dua dimensi berjudul "Arche & Elara" yang bergaya chibi atau imut, berharap untuk menarik perhatian orang tua baru, bertujuan agar para orang tua baru dapat lebih mengetahui dampak buruk dari gadget terhadap anak-anak kecil mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- b., Bartholdy. 2008. *Character Design*. Erhoff: Birkhäuser Basel.
- Budi Saptoto, S.Pd. 2016. *Membuat Karya Media Desain Komunikasi Visual*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Chikmah, Adevia Maulidya. 2018. "Jurnal SIKLUS Volume 07 Nomor 02 Juni 2018 ." *PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MASALAH MENTAL EMOSIONAL ANAK PRA SEKOLAH DI TK PEMBINA KOTA TEGAL* 296.
- Cussion. 2020. *Hal-hal yang Perlu Diketahui Tentang Perkembangan Anak*. 12 30. Accessed april 30, 2023. <https://www.cussonskids.co.id/perkembangan-anak/>.
- Geneva. 2019. *New WHO guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. April 24. Accessed May 20, 2023. <https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>.
- Maheshwari, Shubhangi. n.d. "2D And 3D Animation and its Techniques." 19, 34-35, 39-40.
- Rahmawati, Yasinta. 2021. *Waspada Kecanduan Gadget, 40 Persen Anak Habiskan 30 Jam Main HP dalam Seminggu*. Juni 11. Accessed May 23, 2023. <https://www.suara.com/health/2021/06/11/134614/waspada-kecanduan-gadget-40-persen-anak-habiskan-30-jam-main-hp-dalam-seminggu>.
- Rhamdan, Zaini. 2023. "Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pelatihan Untuk Tenaga Pemasar Di Pt Marsit Bangun Sejahtera ."
- Rhamdan, Zaini. 2021. "Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d “Apresiasimu” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis ."
- Rhamdan, Zaini. 2020. "Perancangan Karakter Animasi 2d “Post” Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial ."
- Robert, Steve. 2011. *Character Animation Fundamentals | Developing Skills for 2D and 3D character Animation*. Oxford: Elsevier Ltd.

Sheri Madigan, PhD. 2019. *Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test*. January 28. Accessed May 13, 2023.

<https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/article-abstract/2722666>.

Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin. 2020. *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Tilman, Bryan. 2019. *Creative Character Design*. Boca Raton: CRC Press.

Williams, Richard. 2001. *the Animators Survival Kit*. US: faber and faber.

