

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau dua puluh tahun (Putro, 2017: 25). Pada masa remaja, anak sedang mencari jati diri dan proses pembentukan masa orientasi masa depannya. Dalam pembentukan masa orientasi masa depannya dilakukan dengan proses belajar.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungan (Ahmadi dan Supriyono, 191: 121). Maka dengan adanya proses belajar dapat membuat seseorang mengetahui karakter setiap individu lain dalam lingkungan sosialnya. Dengan berinteraksi dengan orang lain maka mereka bisa belajar perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Budiman, 2017: 1, diacu dalam Auliya, 2017: 1).

Tidak dapat dipungkiri manusia sebagai makhluk sosial, ia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kepribadian seseorang. Jika seseorang tinggal di lingkungan yang positif akan membuat dampak positif pada kepribadiannya. Sebaliknya jika seseorang tinggal di lingkungan sosial yang negatif akan memberikan dampak negatif pada kepribadiannya.

Kepribadian merupakan ciri, karakter, atau sifat yang khas dari dalam diri seseorang yang berasal dari pembentukan yang di dapat dari lingkungan sekitar

seperti keluarga, dan juga bawaan sejak lahir (Sjarkawi, 2011: 11). Setiap orang memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Kepribadian juga menentukan bagaimana seseorang berpikir dalam hal pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan memegang peranan penting pada remaja karena akan mempengaruhi kariernya. Kita harus tahu seperti apa kepribadian dan minat yang kita miliki sehingga memungkinkan untuk memahami pekerjaan apa yang sesuai dengan kepribadian dan minat kita.

Namun anak remaja sering merasa kebingungan dalam menentukan kariernya, karena pola pikirnya yang masih tidak tetap sehingga membuatnya ragu dalam memilih karier. Seharusnya ada peran lingkungan sekitar dalam mengarahkan karier mereka. Pada kenyataannya, di masyarakat banyak orang tua yang memaksakan kehendak kepada anaknya. Menurut <https://news.okezone.com/> orang tua yang memaksakan jurusan kuliah anaknya, namun tidak sesuai dengan jurusan pilihannya membuat gangguan pada anak tersebut selama menjalani proses perkuliahan.

Untuk mendukung perkembangan karier anaknya, seharusnya orangtua dapat memberikan bimbingan serta memberi masukan pada pilihan karier anaknya, bukan malah memaksakan ambisinya terhadap anak. Penyuluhan dari pemerintah dalam proses perkembangan karier anak juga masih terbilang kurang. Padahal dengan adanya usaha dari orangtua, lingkungan sekitar, dan pemerintah untuk membimbing pilihan karier anak sejak dini, membuat anak menemukan karier yang tepat untuk masa depannya.

Peran teman sebaya dalam kehidupan remaja, dapat berpengaruh terhadap kepribadian, minat dan penampilannya. Namun, jika anak terlalu bebas dengan

pergaulannya, tidak heran jika kita sering mendengar baik di masyarakat maupun dari media massa banyak sekali kasus kenakalan remaja. Beberapa contoh seperti perbuatan yang menyimpang yang dilakukan oleh anak-anak remaja menurut <https://news.detik.com> di antaranya siswi merokok sambil cium teman lelakinya di kelas dan anak remaja yang terlibat tawuran antar pelajar positif menggunakan narkoba. Adapun kasus lain menurut <https://www.inews.id> kelompok *gay* di kalangan pelajar dan Bocah SD memperkosa siswi SMA karena kecanduan film pornografi. Namun selain berita yang ada di koran *online*, ada juga kejadian langsung pernah dilihat antara lain: kejadian tawuran yang dilakukan oleh pelajar SMP di daerah Cilodong, siswa SMP yang sering bolos sekolah dan sering bermain di warnet pada saat jam sekolah, ada siswi SMP yang memakai baju ketat, siswa merokok di kamar mandi sekolah, dan lain-lain.

Selain karena salah pergaulan, kenakalan remaja bisa terjadi karena kurangnya pengawasan dan bimbingan orangtua serta kurangnya penyuluhan dari lingkungan sekitar anak. Bimbingan orangtua seperti pengetahuan tentang sex sejak dini, pengarahan tentang idealisme, dan lain-lain. Bisa juga penyuluhan dari lingkungan sekitar contohnya seperti penyuluhan dari pemerintah tentang pencegahan narkoba, guru bimbingan dan konseling yang memberikan layanan konsultasi tentang masalah pribadi anak, petugas puskesmas yang memberikan penyuluhan tentang kesehatan reproduksi, dan lain-lain.

Selanjutnya, suatu informasi mengenai aspek sosial, kepribadian, proses belajar dan karier dapat disampaikan kepada remaja dalam suatu bentuk komunikasi. Baik buruknya suatu proses komunikasi didukung oleh penggunaan sarana dalam komunikasi tersebut. Sarana yang dimaksud adalah media. Maka

suatu proses komunikasi dapat berlangsung secara efektif jika didukung oleh media yang tepat. Media bisa digunakan sebagai alternatif untuk pencegahan masalah-masalah sosial dan kepribadian pada anak remaja. Penggunaan teknologi berupa media film animasi merupakan salah contoh teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan mengenai masalah-masalah sosial dan kepribadian kepada remaja.

Penyampaian informasi menggunakan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau secara lisan. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala hal, karena tampilan yang menarik dengan berbagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran (Larasati, 2017: 1).

Selain dapat memberikan penjelasan mengenai aspek sosial, kepribadian, proses belajar dan karier media film animasi juga sangat mudah diakses oleh semua usia. Pada zaman sekarang anak balita pun telah pandai menggunakan komputer, laptop, *gadget*, *internet*, dan hal-hal yang berkaitan teknologi lainnya. Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, karena minat terhadap media teknologi memang lebih digemari. Ketertarikan pada teknologi ini lah yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman remaja dari segala aspek yang disalurkan menggunakan media film animasi.

Untuk mengakses media film animasi tersebut dapat menggunakan komputer, laptop, atau *gadget* lainnya. Dengan memiliki informasi dan pengetahuan tentang masalah sosial dan kepribadian diharapkan para remaja dapat mencegah masalah-masalah sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dari tiga orang narasumber dapat disimpulkan bahwa telah terjadi kenakalan remaja di masyarakat. Biasanya kenakalan remaja terjadi pada usia 10 tahun hingga 17 tahun. Beberapa kasus kenakalan remaja yang sering terjadi seperti siswa tawuran antar sekolah, siswa bolos sekolah, siswa tidak mengerjakan tugas dari guru, dan siswa-siswi pacaran.

Biasanya kenakalan remaja terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain: kurangnya penguatan pada siswa, ada kesempatan untuk berbuat kenakalan, dan tidak ada tempat untuk menyalurkan minat dan bakat siswa. Sedangkan faktor eksternal antara lain : lingkungan luar yang tidak baik dan tidak ada pengawasan dari keluarga pada saat anak bermain dengan teman sebayanya pada saat di lingkungan luar.

Acara-acara televisi lebih kepada fungsi informatif dan rekreatif saja, sedangkan fungsi edukatif sangat sedikit sekali disajikan di pertelevisian Indonesia. Hal ini bisa kita lihat dari susunan acara-acara televisi, kebanyakan hanya acara-acara sinetron dan *infotainment* saja. Sedangkan untuk acara-acara yang mengarah kepada edukatif atau pendidikan sangat kecil sekali frekuensinya. Dibuktikan dengan data dari Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) persentase acara televisi yang khusus ditunjukkan bagi anak-anak-anak relatif kecil, hanya sekitar 2,7% - 4,5% dari total tayangan yang ada (Pramadiansyah, 2014: 7-8).

Pemilihan judul “Abu-Abu” dipilih karena latar belakang tokoh utama yang memiliki banyak ketidakjelasan dalam hidupnya. Mulai dari masalah sosial dan kepribadian yang dialami tokoh utama di sekolahnya sampai di rumahnya. Oleh karena itu, dilakukan penelitian berupa pengembangan media film animasi dua dimensi “ABU-ABU” sebagai pengenalan masalah aspek sosial dan kepribadian untuk memberikan gambaran materi aspek sosial dan kepribadian pada remaja.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka identifikasi masalahnya antara lain :

1. Anak remaja sering merasa kebingungan dalam menentukan kariernya
2. Kurangnya bimbingan dan seringnya orangtua memaksakan ambisi karier terhadap anak tersebut, membuat anak menjadi tertekan dan tidak fokus dalam proses belajarnya.
3. Kurangnya penyuluhan pemerintah untuk membimbing karier anak di masyarakat.
4. Adanya kenakalan remaja di masyarakat dengan rentang usia 10-17 tahun.
5. Beberapa kasus kenakalan remaja yang sering terjadi seperti siswa tawuran antar sekolah, siswa bolos sekolah, siswa tidak mengerjakan tugas dari guru, dan siswa-siswi pacaran, *gay*, pecandu narkoba, *sex bebas*.
6. Adanya kesempatan untuk berbuat nakal, tidak tersalurkan minat dan bakat remaja, salah pergaulan dan kurangnya pengawasan dan bimbingan orangtua, serta penyuluhan dari lingkungan sekitar, mengakibatkan masalah sosial yang remaja sering terjadi di masyarakat.

7. Kurangnya memanfaatkan teknologi sebagai sarana yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang aspek sosial dan kepribadian.
8. Kurangnya media film animasi dua dimensi sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan aspek sosial dan kepribadian.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media film animasi dua dimensi ini mencakup aspek sosial dan kepribadian yang sering terjadi di kehidupan remaja yang diterapkan untuk usia 12-15 tahun.

1.4. Perumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diselesaikan dalam penulisan skripsi ini yaitu bagaimana tingkat keefektifan media film animasi 2 dimensi dalam memberikan gambaran materi aspek sosial dan kepribadian pada remaja ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui tingkat keefektifan media film animasi 2 dimensi dalam memberikan gambaran materi aspek sosial dan kepribadian pada remaja.

1.6. Kegunaan Penelitian

1.6.1. Teoritis

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan produk film animasi.

2. Media film animasi pada aspek sosial dan kepribadian ini bisa saja digunakan sebagai variasi kegiatan pembelajaran untuk mata pelajaran bimbingan dan konseling.
3. Pengembangan media film animasi pada aspek sosial dan kepribadian sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan.

1.6.2. Praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai mahasiswa calon guru dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai media yang tepat untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan.

2. Bagi Remaja

Diharapkan dengan adanya produk film animasi yang dikembangkan bisa menambah kewaspadaan anak remaja dalam pergaulan. Sehingga anak remaja bisa menghindari pergaulan bebas yang akan menimbulkan masalah-masalah sosial dan kepribadian.

3. Bagi Orangtua

Diharapkan selalu memberikan perhatian, pengawasan, dan kasih sayang kepada anaknya. Menanyakan pendapat si anak, karena hal tersebut membuat anak merasa dirangkul dan dianggap ada di lingkungan keluarga anak. Jangan memaksakan keinginan orangtua kepada anak, karena apa yang dianggap orangtua itu selalu benar belum tentu adalah keinginan dari si anak.

4. Bagi Masyarakat

Diharapkan lebih peka terhadap lingkungannya sendiri. Karena lingkungan yang baik dapat menciptakan seseorang berperilaku positif, sebaliknya jika

lingkungannya negatif bisa saja seseorang itu akan berperilaku negatif. Memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media penyampaian informasi merupakan nilai positif yang dapat dilakukan. Contohnya seperti iklan layanan masyarakat di berbagai media, seperti bioskop dan media sosial.

5. Bagi Pemerintah

Diharapkan bila mengadakan program penyuluhan yang diberikan kepada anak-anak remaja dilakukan secara konsisten. Dengan konsistensi pelaksanaan program dan penjagaan secara maksimal, maka kenakalan remaja di Indonesia akan berkurang.

