

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut "acang" (Manumpil, dkk, 2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang memiliki fungsi dan tujuan khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *tablet* dan *laptop*. *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi dan interaksi modern guna mempermudah kegiatan manusia.

Gadget pada mulanya hanyalah sebuah barang mewah dengan kebutuhan *tersier* yang hanya dimiliki oleh segelintir orang saja dan hanya memiliki fungsi sekedar berbicara dari jarak jauh dan berkirim pesan, namun pada tahun 2012 penggunaan *gadget* mulai meningkat dikarenakan mulai terkenalnya sistem operasi *android* yang menawarkan fitur menarik. Pada tahun 2017 penggunaan *gadget* di Indonesia melesat naik mencapai 371,4 juta pengguna atau 142% dari total jumlah populasi Indonesia sebanyak 262 juta jiwa. Artinya setiap satu orang di Indonesia memiliki 1 *gadget* bahkan lebih dari 1 buah dengan pengguna aktif berjumlah 92 juta (Databook, 2017). Akibatnya penggunaan *gadget* sebagai barang mewah kebutuhan *tersier* berubah menjadi barang kebutuhan *primer*, dikarenakan berubahnya status kebutuhan tersebut dan mudahnya mendapatkan *gadget* di masa ini, sehingga menggunakan *gadget* pada kegiatan sehari-hari menjadi kebiasaan umum. Akibatnya muncul sifat candu pada manusia. Sehingga penggunaan *gadget* menghasilkan dampak negatif terhadap pemakai (Menkominfo dan UNICEF, 2014)

Dalam upaya mencegah dan mengurangi dampak pada penggunaan *gadget*, maka diperlukan sosialisasi dan himbuan kepada masyarakat. Sosialisasi dan himbuan kepada masyarakat dapat dilakukan dengan menampilkan video pendek layanan masyarakat. Pesan yang disampaikan pada video pendek layanan masyarakat ini berupa himbuan dan ajakan untuk mengubah perilaku dan kebiasaan dalam menggunakan *gadget*.

Dengan “**Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Kesehatan Mata**” diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk mengurangi penggunaan gadget berlebih.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Membuat animasi 2D tentang penggunaan *gadget* yang aman bagi mata
2. Memberikan pesan moral dan informasi fakta pada film pendek

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, permasalahan tersebut memiliki cakupan yaitu sebagai berikut:

1. Proses Pra produksi, meliputi pencarian ide, tema, sinopsis, diagram *scene script* dan pembuatan *storyboard* tentang penggunaan gadget.
2. Proses Produksi, meliputi *layout* (tata letak), *key motion* (gerakan kunci), *background*, pewarnaan.
3. Proses Pasca Produksi , meliputi editing dan rendering

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk membuat iklan layanan masyarakat dalam upaya menjaga kesehatan mata pemakai terhadap penggunaan *gadget* berlebih.

1.5 Manfaat

Dengan iklan layanan masyarakat tentang penggunaan *gadget* yang aman bagi mata dapat mengedukasi pemakai *gadget* tentang dampak apa saja yang bisa terjadi jika mereka menggunakan *gadget* serta memotivasi untuk memanfaatkan *gadget* sebaik-baiknya dan tidak menggunakannya secara berlebihan

