

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang masalah

1.1.1 Perkembangan Teknologi Komunikasi

Dengan berjalannya waktu membuat teknologi semakin berkembang dan semakin murah. Dengan harga yang semakin murah, membuat masyarakat dapat memiliki gawai yang sudah cukup canggih. Gawai sudah menjadi bagian dari hidup setiap orang dan menjadikannya sebagai kebutuhan Primer.

Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang sudah tidak dapat dihindari dari kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berbanding lurus dengan kemampuan ilmu pengetahuan, semakin tinggi ilmu pengetahuan akan semakin maju teknologi. Inovasi dilahirkan untuk memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberi kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah banyak menikmati manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata uang, dimana di satu sisi kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat positif bagi manusia untuk mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun di sisi lain teknologi menimbulkan efek negatif yang kompleks melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah gawai.

Gawai adalah sebuah (alat/ barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

Gawai yang terhubung pada internet, dapat diibaratkan pisau bermata dua yang dapat memiliki manfaat yang besar namun juga dapat memberikan dampak yang buruk pada anak-anak. Salah satu dampak buruk yang terjadi anak mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan gawai.

Meningkatnya kasus anak kecanduan gawai tersebut terkait dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia. Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari populasi Indonesia menggunakan internet. Penetrasi pengguna internet terbesar di usia 13-18 tahun (75,50 persen). Gawai adalah

perangkat yang paling banyak dipakai untuk mengakses internet (44,16 persen).

Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam acara Internet Aman untuk Anak di Jakarta, 6 Februari 2018, mengungkapkan, sebanyak 93,52 persen penggunaan media sosial oleh individu Indonesia berada di usia 9-19 tahun dan penggunaan internet oleh individu sebanyak 65,34 persen berusia 9-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial, termasuk Youtube dan " gim daring..

Berdasarkan Kajian Penggunaan Media Sosial oleh Anak dan Remaja yang diterbitkan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom). Universitas Indonesia 2017, anak-anak dan remaja tertarik mengakses media sosial karena mempertemukan kembali diri mereka dengan teman-teman dan keluarga yang terpisah jarak, untuk berbagi pesan. Adapun mereka mengakses gim daring untuk memenuhi hasrat mereka dalam bermain di dunia maya

1.1.2 Berubahnya Gaya Hidup dan Rasa Ketergantungan

Tanpa disadari dengan adanya gawai dapat merubah gaya hidup masyarakat. Kejadian anak-anak yang kecanduan gawai semakin terlihat selama lima tahun terakhir. Melihat anak kecil sibuk dengan gadget tampaknya kini sudah menjadi pemandangan yang umum. Anak-anak tak lagi menghabiskan waktu dengan bermain sepeda atau bermain bola dengan teman-temannya di luar rumah. Hal ini paling mudah kita temui pada anak yang berasal dari keluarga berada dimana gadget bukan lagi menjadi barang mewah bagi mereka. Sebagian lagi anak memang difasilitasi oleh orangtuanya untuk sibuk menggunakan gadget, dengan begitu orangtua bisa leluasa untuk melakukan aktivitasnya tanpa harus mendampingi anak-anaknya lagi. Ada juga orangtua yang bermaksud memperkenalkan teknologi gadget itu sejak dini kepada anak-anaknya. Anak-anak yang sedang dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan gadget oleh orangtuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibandingkan generasi-generasi dibelakangnya. Sekarang sering dijumpai anak kecil yang sudah pandai menggunakan gadget canggih. Mungkin pada saat ini kita tidak akan pernah melihat anak-anak yang bermain dengan permainan tradisional. Sudah menjadi pemandangan yang langka bahkan punah dikalangan

anak-anak. Game di gadget adalah salah satu pilihan dan bahkan menjadi permainan favorit bagi anak-anak zaman sekarang.

Tapi menghabiskan waktunya dengan bermain gawai. Ini tentu bukan tanpa efek negatif. Karena itu, orangtua perlu mengenali tanda anak kecanduan gawai, agar dapat segera diatasi dan tak berefek buruk pada perkembangan anak, baik psikis maupun fisik.

1.1.3 Dampak Buruk dari Gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri, berkurangnya kemampuan bersosialisasi. Hasil penelitian juga diperoleh bahwa proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Agar menjadi pribadi yang utuh, anak-anak selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kemampuan bersosialisasi. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut

- Timbulnya rasa ketergantungan pada gawai, membuat perubahan gaya hidup, terutama pada anak-anak yang beralih ke masa remaja yang dinilai masih labil, emosinya mudah berubah, kemudian mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.
- Anak-anak lebih memprioritaskan gawainya dibandingkan dengan lingkungan sekitar, baik saat berkumpul bersama keluarga maupun dengan teman-teman
- Banyaknya orang tua yang memberikan gawai kepada anaknya tanpa diawasi dan dibatasi, yang membuat anak-anak tidak bisa mengontrol waktu mereka saat menggunakan gawai

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang sudah ditentukan penulis :

1.3.1 Ruang lingkup pembahasan yang sudah ditentukan penulis ditujukan kepada para anak-anak dengan rentang usia 6-9 tahun. Tinggal di perkotaan khususnya Semarang, dengan SES menengah keatas B-AB. Dengan gender perempuan maupun laki-laki

1.4 Perumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku interaktif sebagai media edukasi untuk memperkenalkan gawai pada anak agar bijak dalam menggunakannya melalui Desain Komunikasi Visual?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat insensitas penggunaan gawai pada anak-anak dikesehariannya, mencari tahu factor apa saja yang membuat anak kecanduan gawai

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan edukasi pada anak agar bijak dalam menggunakan gawai.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Masyarakat

Manfaat yang ingin dituju adalah meminimalisir masalah anak yang kecanduan gawai, serta mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya membatasi waktu dalam bermain gawai.

1.6.2 Bagi Institusi

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan perancangan ini dapat dipelajari dan dikembangkan oleh pihak yang tertarik.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode :

1.7.1 Kuisioner/ Angket

Merupakan salah satu metode pengumpulan data atau informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara tertulis, yang dijawab secara tertulis oleh responden. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai fakta, pendapat, informasi dan persepsi diri dari responden. Responden yang dituju adalah anak-anak dengan usia 6-9 tahun dan tinggal di kota Semarang.

1.7.2 Observasi dan wawancara

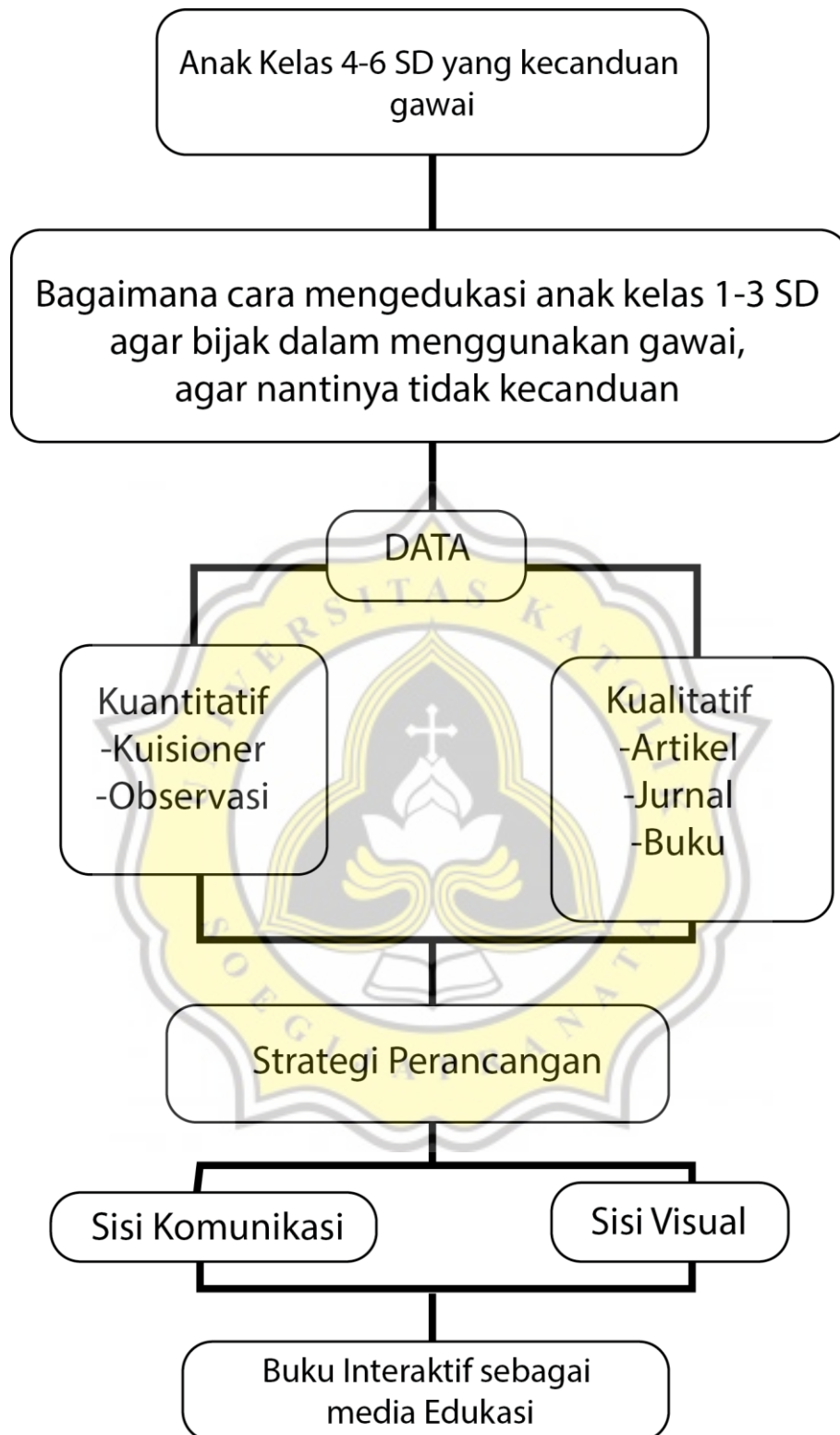
Pada tahapan ini penulis melakukan pengamatan dan juga mewawancarai anak-anak dengan rentan usia 6-8 tahun. Metode ini dilakukan agar penulis mendapatkan data yang dapat diperoleh secara langsung dimana tidak semua pertanyaan dapat tertampung di kuisioner/angket.

Tujuan dari Observasi ini :

- a. Mengetahui kebiasaan anak-anak dan pola yang ditaamkan oleh orang tua mereka
- b. Mengetahui tingkat ketertarikan anak terhadap gameboard



1.8 Sistematika Penelitian



1.9 Tinjauan Pustaka

1.9.1 Psikologi Kepribadian Edisi Revisi

Penerbit : UMM Press

Merupakan buku yang ditulis oleh Alwisol, didalam buku ini ditulis mengenai perkembangan psikologi anak menurut berbagai Ahli.

1.9.2 Perkembangan Anak

Penerbit : Erlangga

Merupakan buku yang ditulis oleh John W. Santrock, dimana buku ini mengupas mengenai Perkembangan anak dari segi psikologi secara lengkap.

