

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi yang semakin canggih dan menimbulkan perubahan yang cukup dinamis bagi kehidupan di berbagai bidang. Khususnya pada perkembangan pesawat telepon yang juga disebut dengan gawai. Pada satu dekade terakhir, gawai digunakan secara luas. Dewasa ini, pengguna gawai tidak hanya dari kalangan orang dewasa saja melainkan dari semua kalangan, termasuk anak-anak karena menarik dengan adanya *game* dan beberapa tontonan. Gawai memiliki beberapa manfaat yaitu memudahkan komunikasi, untuk edukasi, hiburan yang menarik dan lain-lain. Namun, penggunaan gawai ini berpotensi menimbulkan masalah kecanduan. Dikutip dari berita makassar.terkini.id, ada dampak kecanduan gawai pada orang dewasa yaitu takut kehilangan atau tidak bisa jauh dari gawainya, gangguan penglihatan, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar hingga sindrom ponsel bergetar (Djaman, 2018). Kecanduan gawai tidak hanya berdampak pada orang dewasa saja melainkan juga berdampak pada anak-anak.

Anak-anak adalah manusia yang masih dalam proses perkembangan dimana mereka belum memiliki penalaran yang utuh. Menurut suara.com, dampak kecanduan gawai pada anak-anak yaitu sering menyendiri, sering merasa kesepian karena berjam-jam menghabiskan waktu tanpa bersosialisasi dengan orang lain, menjadi lebih mudah marah, panik, stres dan sulit fokus ketika belajar (Zhallina, 2019). Kemudian dikutip dari berita suara.com dengan judul berita “Kecanduan Gadget Bikin Anak Mudah Marah” bahwa ada penelitian terbaru dengan studi yang hasil temuannya dipublikasikan di jurnal Preventive Medicine Reports mengabarkan bahwa setelah satu jam menggunakan gawai anak-anak menjadi lebih tidak peduli, kontrol diri berkurang dan stabilitas emosi menurun (Rossa, 2018). Mereka belum bisa mengevaluasi mana yang baik dan buruk sehingga masih rentan kecanduan terhadap gawai. Berdasarkan kutipan di atas, ternyata kecanduan gawai pada anak menimbulkan masalah gangguan emosi.

Pada usia 0-5 tahun merupakan masa *golden age* pada anak. Menurut psyline.id, *Golden age* yaitu masa emas anak yang merupakan masa penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya (Lebond, 2017). Menurut Psikolog Anak, Desni Yuniarni, masa *golden age* otak anak berkembang sangat cepat sehingga informasi apapun akan diserap tanpa melihat baik dan buruk (Kompas, 2008). Sehingga itu adalah *red alert* atau sebuah bahaya untuk anak usia 0-5 tahun. Anak dengan usia sekian atau *golden age* yang terpapar gawai bisa mengalami kecanduan sampai menimbulkan gangguan emosional. Berdasarkan data di atas, justru yang harus diperingati adalah orang tuanya karena anak yang berusia di bawah 5 tahun menurut ilmu psikologi, ia tidak mungkin melakukan tindakan sendiri dan masih sepenuhnya bergantung pada orang tua. Menurut nxgindonesia.or.id, orang tua harus mulai sadar dari sekarang. Karena yang sebenarnya membuat anak-anak kecanduan adalah orang tua sendiri (Andrias, 2018). Hal ini seharusnya diwaspadai oleh setiap orang tua yang memiliki anak usia 0-5 tahun karena anak-anak tersebut bisa mengalami kecanduan hingga mengalami gangguan emosional. Dalam beberapa kasus justru orang tua yang menjadi pendorong dari kecanduan anak tanpa mereka sadari. Sebenarnya gawai boleh digunakan karena memiliki banyak manfaat positifnya juga, asal digunakan dengan tidak berlebihan.

Berdasarkan dari hasil pra riset yang dilakukan oleh penulis melalui kuisioner yang dibagikan secara online yaitu pada orang tua yang berusia 25-43 tahun dan memiliki anak usia 0-5 tahun di Semarang. Hasil dari kuisioner tersebut yaitu mayoritas orang tua memberikan fasilitas anaknya untuk bermain gawai. Mayoritas orang tua bekerja di luar rumah, bekerja sebagai pegawai swasta yang termasuk dalam kelompok SES B. Maka dalam perancangan ini memfokuskan pada orang tua di Semarang pada kelompok SES B yang memiliki akses pada gawai dan teknologi. Sehingga mereka ini adalah kelompok yang paling penting untuk disadarkan akan adanya bahaya kecanduan gawai pada anak-anak. Maka perlu dibuat perancangan komunikasi visual untuk menyadarkan mereka sehingga angka gangguan emosional pada anak dapat ditekan bahkan ditiadakan.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, didapatkan beberapa masalah yang timbul yaitu :

- a. Penggunaan gawai yang berpotensi menimbulkan masalah kecanduan

- b. Kecanduan gawai tidak hanya berdampak pada orang dewasa saja melainkan juga berdampak pada anak-anak
- c. Anak dengan usia *golden age* yang terpapar gawai bisa mengalami kecanduan sampai menimbulkan gangguan emosional
- d. Orang tua yang menjadi pendorong dari kecanduan anak tanpa mereka sadari

1.3. Batasan Masalah

1.3.1. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dalam perancangan komunikasi visual ini, penulis membatasi permasalahan yang akan dikaji yaitu mencegah gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai. Komunikasi visual ini diutamakan untuk orang tua di perkotaan besar pada kelompok SES B yang lingkungannya di Semarang.

1.3.2. Lingkup Demografi

Dari lingkup pembahasan tersebut, akan dilakukan pendekatan untuk mendapatkan data ke target di kota Semarang.

1.4. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komunikasi visual untuk mengajak orang tua peduli dalam pencegahan gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai?

1.5. Tujuan dan Manfaat

1.5.1. Tujuan

Tujuan mengangkat topik ini adalah untuk menekan angka anak yang kecanduan gawai sehingga tidak ada lagi anak yang mengalami gangguan emosional akibat gawai.

1.5.2. Manfaat

A. Masyarakat

Memberikan informasi dan wawasan kepada masyarakat mengenai dampak ketergantungan gawai pada anak sehingga orang tua dapat lebih mengawasi aktivitas anak.

B. Institusi

- Diharapkan mampu menambah wawasan yang berkaitan dengan dampak dan cara mencegah gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai.
- Menambah sumber teori dan meningkatkan keilmuan terutama dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV)

C. Diri Sendiri

- Menambah pengetahuan tentang mencegah gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai.
- Mengasah kemampuan dan keterampilan dalam visual.

1.6. Metodologi Perancangan

1.6.1. *User Research*

User research dalam perancangan komunikasi visual ini mengarah pada target orang tua yang tinggal di kota besar khususnya kota Semarang dengan rentang usia 23-45 tahun. Penulis melakukan pengamatan pada *food court* DP Mall Semarang. Dari observasi awal ini penulis mengamati beberapa anak yang sedang fokus pada gawainya dan jadi asik sendiri, tidak memedulikan sekitarnya.

1.6.2. *Insight*

Insight yang didapatkan berdasarkan data yaitu :

- Adanya gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai
- Orang tua yang kurang membatasi waktu anak menggunakan gawai
- Masa *golden age* yang seharusnya dimanfaatkan oleh orang tua untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak

1.6.3. *Background Research*

Permasalahan yang timbul adalah adanya gangguan emosional pada anak akibat ketergantungan gawai. Dalam perancangan komunikasi visual ini digunakan metode pengumpulan data agar memperkuat studi kasus dan target dalam perancangan ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi *offline*, kuisisioner, studi pustaka, dan dokumentasi.

Observasi *offline* digunakan untuk mendapatkan data primer dengan cara datang dan mengamati secara langsung keadaan di lokasi dan juga mengamati kebiasaan target.

Di dalam observasi *offline* ini juga dilakukan dokumentasi untuk mendapatkan tambahan data dengan cara mendokumentasikan pada saat observasi, keadaan target dan keadaan sekitar.

Kuisisioner digunakan untuk mendapatkan data primer dengan membagikan kuisisioner secara online pada 3 TK yang ada di Semarang, yaitu TK Satria Hassanudin, TK Binar Rahman dan TK Nurul Izzah. Kuisisioner diisi oleh 40 responden orang tua yang usianya sekitar 23-45 tahun. Dengan membagikan kuisisioner ini, penulis dapat mengetahui kebiasaan sehari-hari orang tua.

Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan data sekunder yang menunjang data primer dengan cara mengumpulkan informasi dari beberapa jurnal, artikel dan internet yang memiliki informasi *valid* terpercaya.

1.6.4. Initial Concept

Setelah riset awal hingga menemukan *insight* yang tepat dan pengolahan data dengan 4 metode, penulis menemukan masalah utamanya yaitu mayoritas orang tua memberikan fasilitas anaknya untuk bermain gawai dan juga orang tua sendiri memainkan gawai saat bersama anak-anaknya. Ketika anak berlama-lama menggunakan gawai, anak dapat mengalami kecanduan yang mengakibatkan gangguan emosional. Dikarenakan gawai komunikasinya hanya satu arah, tidak dua arah dan anak menjadi asik sendiri, tidak peduli dengan sekitarnya. Hal itu yang menyebabkan menghambat perkembangan kecerdasan emosional anak.

Penulis menggunakan pendekatan komunikasi visual untuk menyelesaikan permasalahan ini karena komunikasi visual dirasa cukup tepat untuk menyampaikan pesan pada orang tua yang memiliki anak usia dini.

Media yang disarankan oleh penulis berdasarkan riset awal yaitu penyampaian pesan dengan pendekatan komunikasi visual pada e-book (buku elektronik), media sosial Instagram, banner dan poster yang diletakan di Mall Semarang, salah satunya DP Mall. Pada Instagram nantinya akan dibuat konten-konten dengan visual yang menyajikan informasi. Target dari perancangan ini adalah orang tua SES B di Semarang, dimana kelompok ini yang banyak memiliki akses pada gawai dan teknologi.

1.7. Dokumentasi Target



Gambar 1. Anak yang bermain gawai



Gambar 2. Anak yang bermain gawai



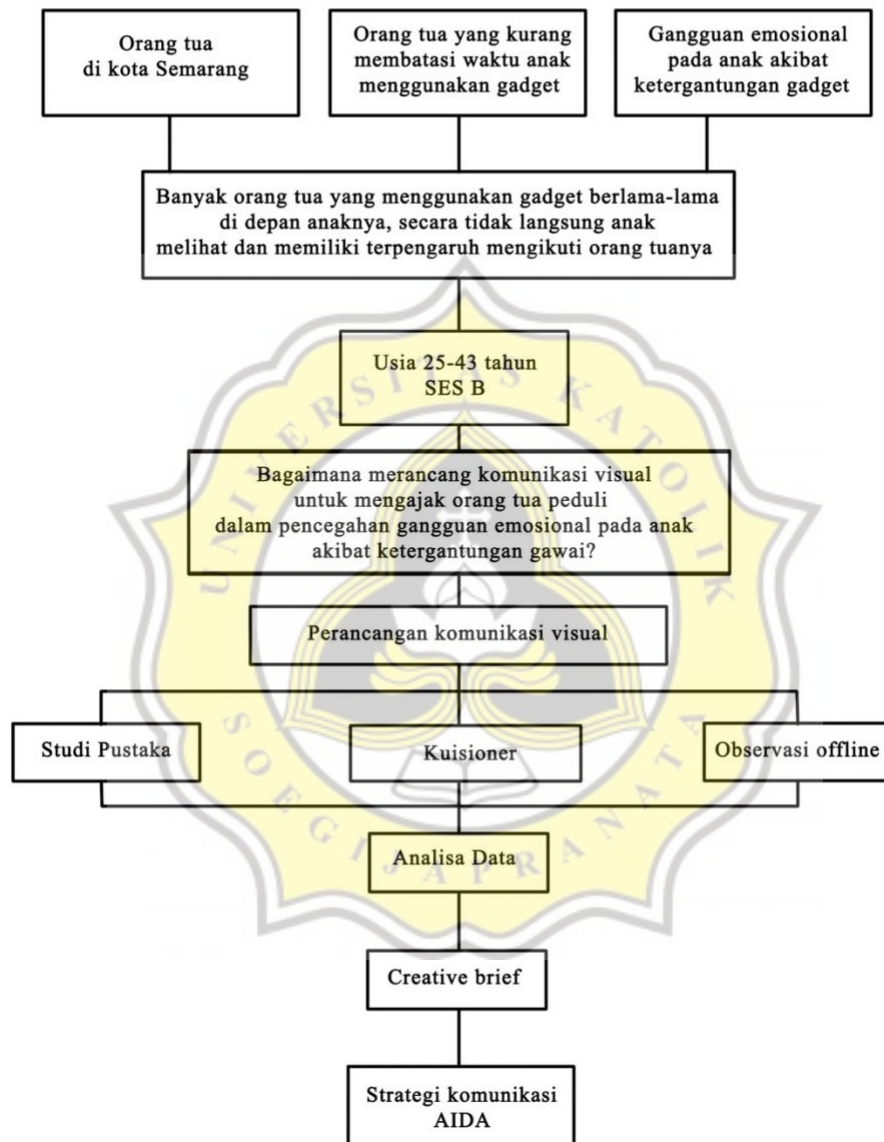
Gambar 3. Anak dan orang tua bermain gawai



Gambar 4. anak dan orang tua bermain gawai

Dokumentasi Target
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8. Skema Perancangan



Gambar 5. Skema Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.9. Tinjauan Pustaka

- 1.9.1.** Jurnal “Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak” (Indian Sunita, Eva Mayasari, Kesehatan Masyarakat STIKes Al-Insyirah Pekanbaru)

Jurnal ini bertujuan mengetahui pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gawai pada anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan membagikan kuisisioner kepada orang tua yang berisi pertanyaan tentang pengawasan dan dampak penggunaan gawai pada anak.

- 1.9.2.** Jurnal “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak” (Puji Asmaul Chusna STIT Al-Muslihun)

Pada jurnal ini membahas tentang pengaruh pada anak yang disebabkan oleh penggunaan gawai, tidak hanya dampak positive yang diberikan, namun ada dampak negative yang diberikan. dampak negatif yang akan muncul diantaranya: akan sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol dan memperhatikan segala aktivitas anak.

- 1.9.3.** Jurnal “Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini” (Muhammad Zaini, Soenarto. Pendidikan Teknik Elektronika & Infomatika, PPs, Universitas Negeri Yogyakarta)

Dalam jurnal ini menunjukkan bahwa anak usia dini sudah memainkan gawai. Hal tersebut idak terlepas dari factor orangtua, orangtua yang meminjamkan smartphone dan tablet pribadi mereka kepada anak. Adapun beberapa alasan orangtua mengijinkan anak mereka memainkan smartphone dan tablet pada anak usia TK 4-6 tahun, antara lain: 1) smartphone dan tablet sebagai sarana pengenalan teknologi informasi dan komunikasi; 2) smartphone dan tablet sebagai media edukasi untuk menambah wawasan anak; dan 3) smartphone dan tablet sebagai sarana hiburan agar anak.