

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

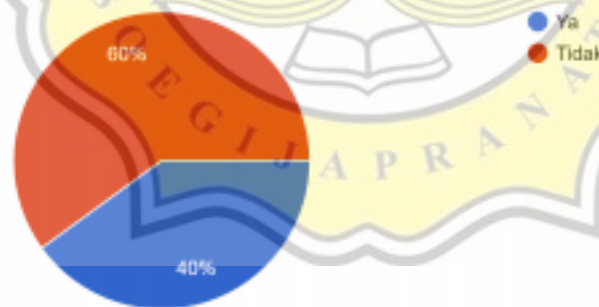
Perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang ini membuat *Gadget* menjadi salah satu sumber utama komunikasi. *Gadget* dapat mempermudah komunikasi. *Gadget*, merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. *Gadget* juga dapat membangun kreatifitas anak (*Gadget* memberikan berbagai informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Hal ini mempermudah anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam hal belajar dan bermain maupun sebaliknya. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan. Berdasarkan informasi yang dikutip dari *Info Kids*, ada pro kontra dalam penggunaan *Gadget*, yakni seperti sebagai stimulus, meningkatkan aspek kognitif anak, meningkatkan koordinasi antara kedua mata, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Lembaga Riset *Digital Marketing Emarketer*, pada 2018 pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai hingga lebih dari 100 juta orang. Riset tersebut didukung oleh data Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) yang mengatakan bahwa pengguna jasa internet mencapai 143 juta orang atau hampir 55% dari penduduk Indonesia. Menurut American Academy of Pediatrics (AAP), anak dengan usia 3-5 tahun hanya boleh menggunakan *Gadget* sebanyak 1 jam per hari dengan program-program tertentu, dan pastinya dengan bimbingan orangtua. Maka dari itu, peran serta kehadiran orang tua sangat diperlukan dalam penggunaan *Gadget* pada anak usia 3-5 tahun. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2015) menyatakan bahwa penggunaan *Gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011, 72% pada tahun 2013, dan 80 persen pada tahun 2015.

Ada sebanyak 23% orang tua yang mengatakan bahwa anak mereka sangat gemar menggunakan *Gadget*.

Menurut IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia), anak dengan usia 0-2 tahun tidak boleh menggunakan *Gadget* sama sekali, dikarenakan perkembangan otak anak masih pada saat pesat-pesatnya. Jika diberikan *Gadget* dapat mengganggu perkembangan saraf yang akan menghambat perkembangan pertumbuhan anak. IDAI juga menambahkan bahwa anak dibawah 2 tahun lebih baik banyak berinteraksi dengan orang tua. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah seperti terlambat bicara, susah berkomunikasi, sulit fokus belajar, melemahnya otot, dan lain-lain. Maka dari itu, sangat dibutuhkan adanya peran orang tua yang mendampingi anak dengan usia 3-5 tahun saat menggunakan *Gadget* agar menghindari akibat dari penggunaan yang tidak terkendali. Data diambil berdasarkan kuisisioner yang telah dibagikan kepada 30 orang tua dengan usia 28-34 tahun yang bertempat tinggal di Semarang serta memiliki anak dengan usia 3-5 tahun. Hasil dari kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

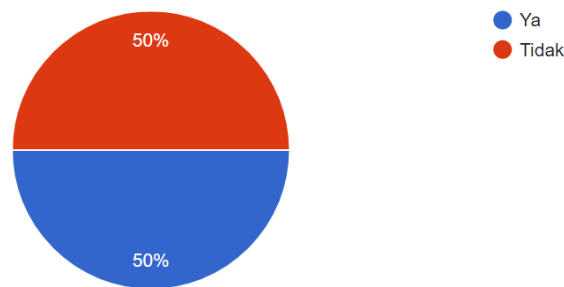
Apakah Anda mengetahui bahwa pemakaian gadget pada anak usia 3-5 tahun > 1 jam per hari dapat menimbulkan banyak dampak negatif pada anak?  
30 responses



Gambar 1.1 Grafik Responden

Apakah Anda saat ini bekerja WFH (Work From Home)?

30 responses



Gambar 1.2 Grafik Responden

Data kuesioner diatas menyatakan bahwa dari 30 orang tua sebagai responden baik yang melakukan *work from home* (WFH) dan yang tidak merasa kesulitan menyediakan waktu bersama dengan anak mereka. Anak dari responden ada sebanyak 96.7% menggunakan *Gadget*, dengan 86.2% nya berdurasi > 1 jam untuk bermain game dan menggunakan sosial media. Sebanyak 60% responden tidak mengetahui bahwa menggunakan *Gadget* > 1 jam itu berbahaya. Makadari itu, dibutuhkan media komunikasi visual yang dapat memberi tahu sekaligus mengedukasi orangtua akan bahaya memberikan *Gadget* pada anak usia 3-5 tahun.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, terdapat beberapa identifikasi terhadap masalah-masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* tak terkendali oleh anak berusia 3-5 tahun.
2. Kurangnya kesadaran orangtua akan dampak penggunaan *Gadget* secara berlebihan pada anak usia 3-5 tahun.
3. Kurangnya peran orangtua dalam mendampingi anak berusia 3-5 tahun saat menggunakan *Gadget*.

### **1.3 PEMBATASAN MASALAH**

Ditujukan pada orang tua yang bisa mengoperasikan *Gadget*, berusia 28-34 tahun, memiliki anak dengan usia 3-5 tahun yang memiliki kondisi berupa kecanduan *Gadget* atau menggunakan *Gadget* terlalu sering.

### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana merancang sebuah media komunikasi visual kepada orang tua sebagai pencegahan dampak negatif penggunaan *Gadget* berlebihan pada anak usia 3-5 tahun?

### **1.5 TUJUAN PERANCANGAN**

Memberikan edukasi sekaligus informasi tentang bahaya dari penggunaan *Gadget* tak terkendali oleh anak usia 3-5 tahun.

### **1.6 MANFAAT PERANCANGAN**

#### **1.6.1 Bagi Perancang**

Menambah informasi serta pengetahuan akan pentingnya peran orangtua dalam mendampingi anak usia 3-5 tahun saat menggunakan *Gadget* serta lebih waspada akan dampak penggunaan *Gadget* yang tak terkendali.

#### **1.6.2 Bagi Masyarakat**

Menambah pengetahuan masyarakat, khususnya orangtua akan pentingnya peran orangtua dalam mendampingi anak usia 3-5 tahun saat menggunakan *Gadget*.

#### **1.6.3 Bagi Institusi**

Menambah perbendaharaan institusi berupa bahan informasi untuk mahasiswa dan mahasiswi yang akan melakukan perancangan serupa.

## **1.7 METODE PERANCANGAN DAN PENGUMPULAN DATA**

### **1.7.1 Model Perancangan**

#### **1.7.1.1 Studi Literatur**

Model perancangan akan menggunakan penelitian kualitatif serta kuantitatif. Model perancangan pertama adalah studi literature. Menurut Sugiyono, 2012 dalam Sarli (2017), studi literatur adalah referensi, kajian teoritis, atau kajian ilmiah lainnya yang memiliki hubungan dengan budaya, norma, dan nilai tentang sebuah masalah yang akan dipecahkan. Beberapa literature yang berkaitan dengan topik akan dianalisis dan ditelaah oleh penulis. Literatur-literatur tersebut adalah berupa literature yang berkaitan dengan psikologi dasar anak berusia 3-5 tahun, yakni merupakan materi penunjang perancangan yang ditulis penulis.

#### **1.7.1.2 Wawancara**

Model kedua adalah melalui teknik wawancara. Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data kualitatif dimana narasumber akan menjawab pertanyaan wawancara untuk mendapatkan sebuah informasi yang digunakan sebagai data demi mencapai tujuan perancangan. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72), wawancara adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dengan cara tanya jawab untuk mendapatkan suatu data. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pendapat tentang anak berusia 3-5 tahun yang diberi *Gadget*, serta penanggulangan kecanduan *Gadget* pada anak berusia 3-5 tahun. Wawancara pada narasumber memberikan hasil yang optimal dan mengerucut, sehingga data yang diperoleh valid.



Narasumber menurut Pasal 1 Angka 13 permendagri No. 33 Tahun 2007 “mengenai pedoman penyelenggaraan penelitian dan pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah menyatakan bahwa tenaga ahli atau narasumber adalah orang yang memiliki kompetensi di bidang ilmu/ keahlian tertentu.” Sedangkan menurut KBBI, narasumber adalah “orang yang mengetahui dan memberikan secara jelas atau menjadi sumber informasi.

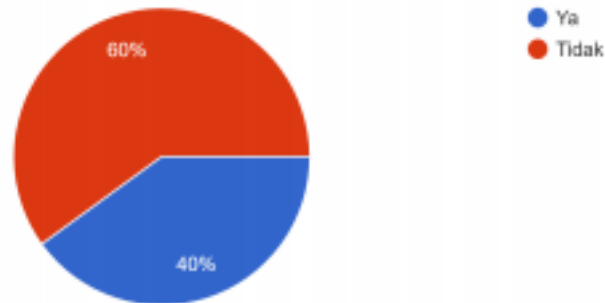
### **1.7.1.3 Kuisisioner**

Model ketiga adalah dengan menggunakan teknik kuisisioner. Kuisisioner menurut Sugiyono, 2013 dalam Isnaeni (2017) adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan untuk dijawab responden. Kuisisioner akan dibagikan kepada orangtua yang memiliki anak berusia 3-5 tahun, dengan tujuan mengetahui pendapat mereka tentang pemberian *Gadget* pada anak berusia 3-5 tahun, serta pengetahuan mereka akan bahaya dari dampak pemberian *Gadget* terlalu dini pada anak mereka. Kuisisioner sendiri berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan pendapat orang tua, serta pilihan-pilihan yang telah ditentukan untuk dipilih.

Kuisisioner dibagikan kepada 30 orang tua dengan usia 28-34 tahun yang bertempat tinggal di Semarang serta memiliki anak dengan usia 3-5 tahun. Hasil dari kuisisioner tersebut adalah sebagai berikut:

Apakah Anda mengetahui bahwa pemakaian gadget pada anak usia 3-5 tahun > 1 jam per hari dapat menimbulkan banyak dampak negatif pada anak?

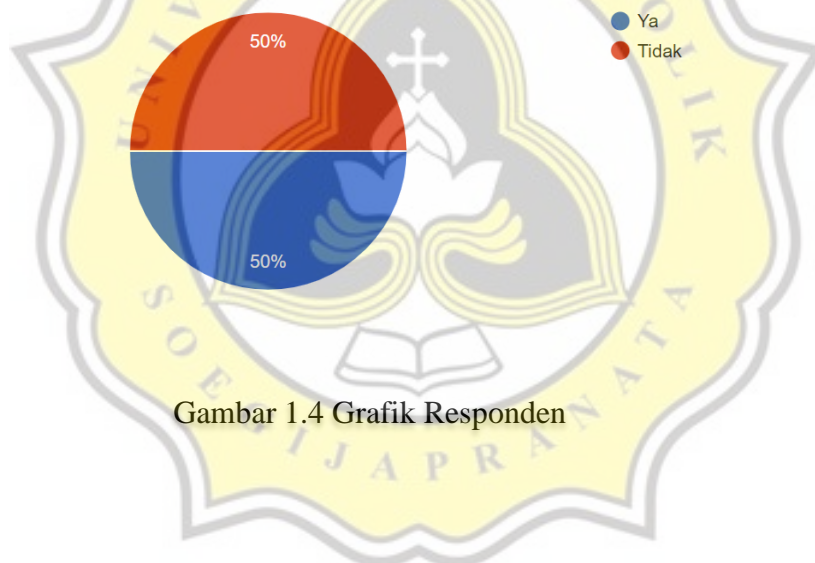
30 responses



Gambar 1.3 Grafik Responden

Apakah Anda saat ini bekerja WFH (Work From Home)?

30 responses



Gambar 1.4 Grafik Responden

Data kuisiner diatas menyatakan bahwa dari 30 orang tua sebagai responden baik yang melakukan *work from home* (WFH) dan yang tidak merasa kesulitan menyediakan waktu bersama dengan anak mereka. Anak dari responden ada sebanyak 96.7% menggunakan *Gadget*, dengan 86.2% nya berdurasi > 1 jam untuk bermain game dan menggunakan sosial media. Sebanyak 60% responden tidak mengetahui bahwa menggunakan *Gadget* > 1 jam itu berbahaya.

### 1.7.2 Prosedur Riset

Perancangan ini menggunakan 3 prosedur riset, yaitu yang pertama adalah dengan menyebarkan kuisisioner. Kuisisioner dibagikan pada orang tua yang memiliki anak berusia 3-5 tahun, dengan tujuan mengetahui pendapat mereka tentang pemberian *Gadget* pada anak berusia 3-5 tahun, serta pengetahuan mereka akan bahaya dari dampak pemberian *Gadget* terlalu dini pada anak mereka, Kuisisioner ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid mengenai pendapat para orangtua. Kuisisioner disebarikan kepada 50 responden berupa orang tua berusia 28-33 tahun, yang memiliki anak dengan usia 3-5 tahun.

Yang kedua adalah wawancara. Wawancara ditujukan pada beberapa orangtua terpilih yang didapat dari hasil kuisisioner, dan seorang yang ahli dalam bidangnya. Wawancara pada orangtua bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pendapat mereka, serta memberikan pertanyaan-pertanyaan tambahan tentang anak mereka. Sedangkan wawancara ahli bertujuan untuk mengetahui hal yang harus dilakukan maupun yang harus dihindari. Wawancara akan dilakukan secara *online*, mengingat pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung.

Prosedur ketiga adalah studi literature. Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi yang didapatkan pada beberapa literatur dengan topik yang sama. Studi literatur ini bertujuan untuk mendapatkan teori-teori yang dapat melengkapi perancangan ini.

### 1.7.3 Analisa Data

Metode analisa data yang akan digunakan adalah dengan membandingkan hasil wawancara antara orangtua dengan ahli, serta kuisisioner yang sudah dibagikan. Metode perbandingan sangat tepat karena dapat memberikan pandangan yang lebih luas akan masalah dalam perancangan ini menggunakan persepsi yang berbeda-beda. Hasil yang diharapkan adalah kecocokan antara pendapat narasumber sebagai ahli, dan para orang tua yang telah menjawab kuisisioner.