

BAB III

STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk mengetahui apa saja dampak negatif negatif penggunaan *Gadget* secara berlebihan dan fungsi screen time agar *Gadget* tidak digunakan secara berlebihan.

Gadget memiliki beberapa dampak positif jika digunakan dengan cukup dan tidak berlebihan. Namun tentunya akan berdampak negatif jika digunakan secara terus menerus. Dampak positif penggunaan *Gadget* yaitu antara lain menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi, menambah *network* baik dalam dunia pekerjaan maupun pertemanan. Sedangkan dampak negatif *Gadget* yang muncul ketika menggunakan *Gadget* secara terus menerus yakni adalah individualisme, kurangnya empati dan simpati, mengalami beberapa masalah kesehatan, kurangnya bersosialisasi secara *real*, serta adanya ancaman *cyber bullying*.

Dalam *Faletahan Health Journal*, 2019: 64-68 mengatakan bahwa penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan pendengaran, pengelihatn bahkan membuat susah tidur. Penggunaan *Gadget* berlebihan juga dapat berbahaya bagi kesehatan mengingat adanya radiasi yang dikeluarkan oleh *Gadget* itu sendiri.

Penggunaan *Gadget* berlebihan itu sendiri dapat memicu obesitas karena kurangnya gerak anak, nyeri punggung terlalu dini, gangguan pendengaran karena memasang earphone terlalu lama, hingga membuat mata kering karena syaraf mata yang tegang.

Selain itu, penggunaan *Gadget* berlebihan dapat menghambat perkembangan motorik halus anak seperti menulis, mewarnai, menggambar, berjalan, berlari, hingga menyusun balok.

Berdasarkan *Canadian Paediatric Society (CPS)* dan *Canadian Society for Exercise Physiology (CSEP)* merekomendasikan limitasi *screen time* untuk anak usia 3-5 tahun yaitu hanya sebanyak 1 jam per hari dan maksimum 2 jam per hari. Hal ini dikarenakan anak-anak harus menyediakan waktu lebih untuk bersosialisasi dengan teman dan orang tua mereka secara langsung. Jika tidak, maka dampak-dampak negatif secara mental akan berkesinambungan muncul seperti mudah sedih, marah, stress, kesepian, grogi, hingga perasaan terisolasi dari lingkungan sekitar.

3.1.2 Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan Lidia Natalia, S.Psi selaku narasumber, dapat disimpulkan bahwa anak dengan usia 3-5 tahun tidak boleh terlalu sering menggunakan *Gadget* karena berpengaruh pada pembentukan karakter anak. “Sebagai orangtua/ pendamping anak harus tegas untuk tidak memberikan *Gadget* walaupun si anak akan nangis/ berperilaku semarah-marahnya tapi tetap harus tegas untuk menghentikan kecanduan tsb dan sebaiknya digantikan dengan kegiatan atau aktivitas yg menyenangkan buat anak,” tuturnya saat wawancara yang dilakukan secara *daring* pada 29 Maret 2021. Lidia juga menyarankan orang tua untuk memberikan anak aktivitas yang menyenangkan, yakni bersama anak untuk bermain/ beraktivitas bersama. Beliau juga merasa prihatin akan efek negatif *Gadget* pada anak usia 3-5 tahun yang akan menjalar ke faktor seperti keterlambatan sosialisasi dengan teman sebaya, dan keterlambatan memahami sesuatu karena si anak terlambat bicara.

3.1.3 Kuesioner

Kuesioner 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. Kesimpulan dari kuisisioner tersebut adalah 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.

3.2 Sasaran Khalayak

3.2.1 Target Audience

a. Demografis

- Target : Orang tua yang memiliki anak berusia 3-5 tahun.
- Usia : 28-34 tahun
- Jenis kelamin : Wanita dan pria
- Kelas Sosial : SES A dan SES B

b. Geografis

Target yang dituju adalah orang tua dengan usia 28-33 tahun yang tinggal di daerah Semarang, Jawa Tengah.

c. Psikografis

Psikografis target adalah orang tua yang memiliki mahir menggunakan serta mengoperasikan *Gadget*, serta selalu *update* akan berita-berita terbaru yang ada di internet. Orang tua mendapatkan informasi yang berasal dari konten sosial media seperti *Instagram*. Orang tua juga belum mengetahui akan bahaya menggunakan *Gadget* >1 jam per hari oleh anak usia 3-5 tahun.

3.3 Strategi Komunikasi

Awareness : terdapat pemberitahuan tentang adanya *motion graphic* menarik yang dapat ditonton melalui platfor Youtube Kids melalui Instagram Ads.

Interest : orang tua tertarik dengan konten tersebut

Search : orang tua akan diberi arahan untuk menonton iklan tersebut yang menunjukkan dampak-dampak negative penggunaan *Gadget* tak terkendali pada anak usia 3-5 tahun

Action : orang tua menggunakan media visual untuk berinteraksi dengan anak

Share : pengalaman dibagikan melalui social media

3.4 Strategi Media

Media yang digunakan adalah menggunakan *motion graphic* dengan media pendukungnya berupa infografis yang akan ditampilkan pada sosia media berupa Instagram.

3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

Kebutuhan	Keterangan	Jumlah	Biaya
Desain story Instagram ads	Menarik atensi orang tua serta memberikan informasi secara singkat	30 konten	Rp 15.000.000,-
Desain video	Membuat video animasi edukatif	1 video	Rp 15.000.000,-
Total			Rp. 30.000.000,-

Tabel 3.1 Perencanaan Biaya Kreatif