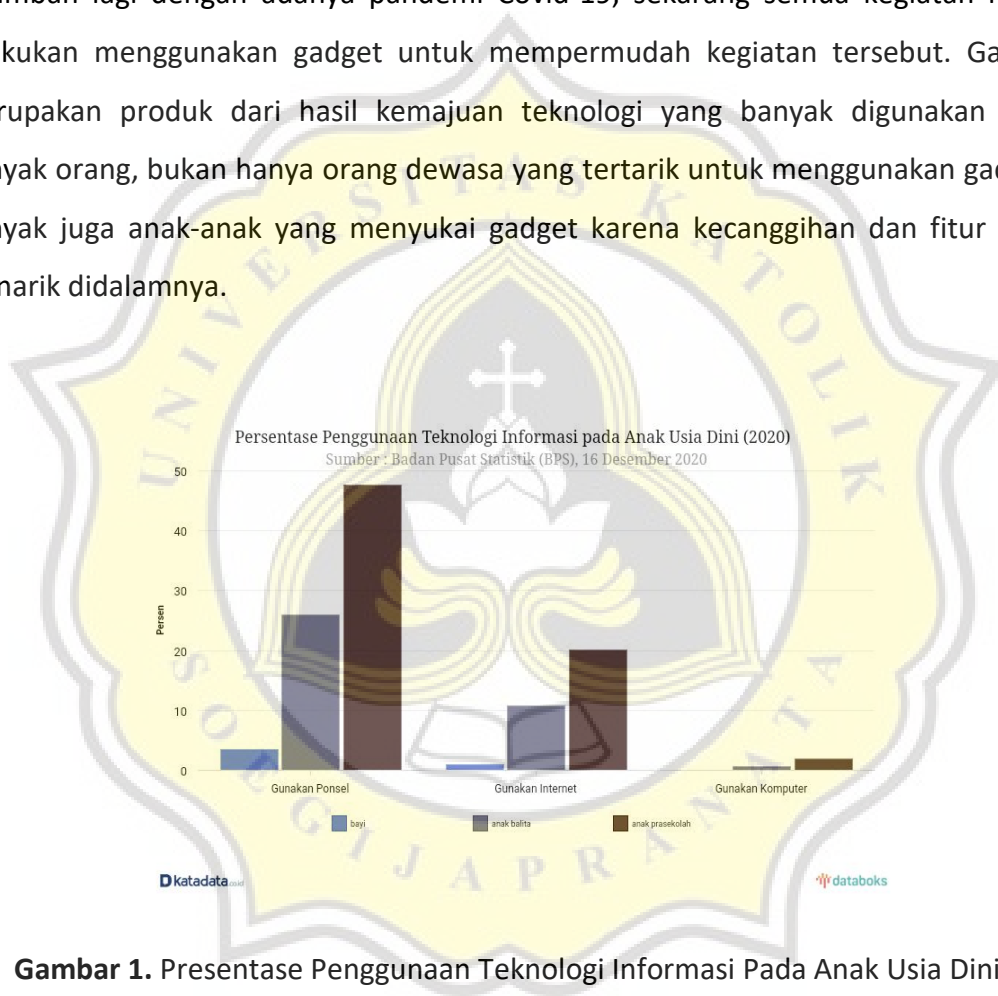


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang modern penggunaan gadget sudah menjadi hal yang biasa ditambah lagi dengan adanya pandemi Covid-19, sekarang semua kegiatan harus dilakukan menggunakan gadget untuk mempermudah kegiatan tersebut. Gadget merupakan produk dari hasil kemajuan teknologi yang banyak digunakan oleh banyak orang, bukan hanya orang dewasa yang tertarik untuk menggunakan gadget, banyak juga anak-anak yang menyukai gadget karena kecanggihannya dan fitur yang menarik di dalamnya.

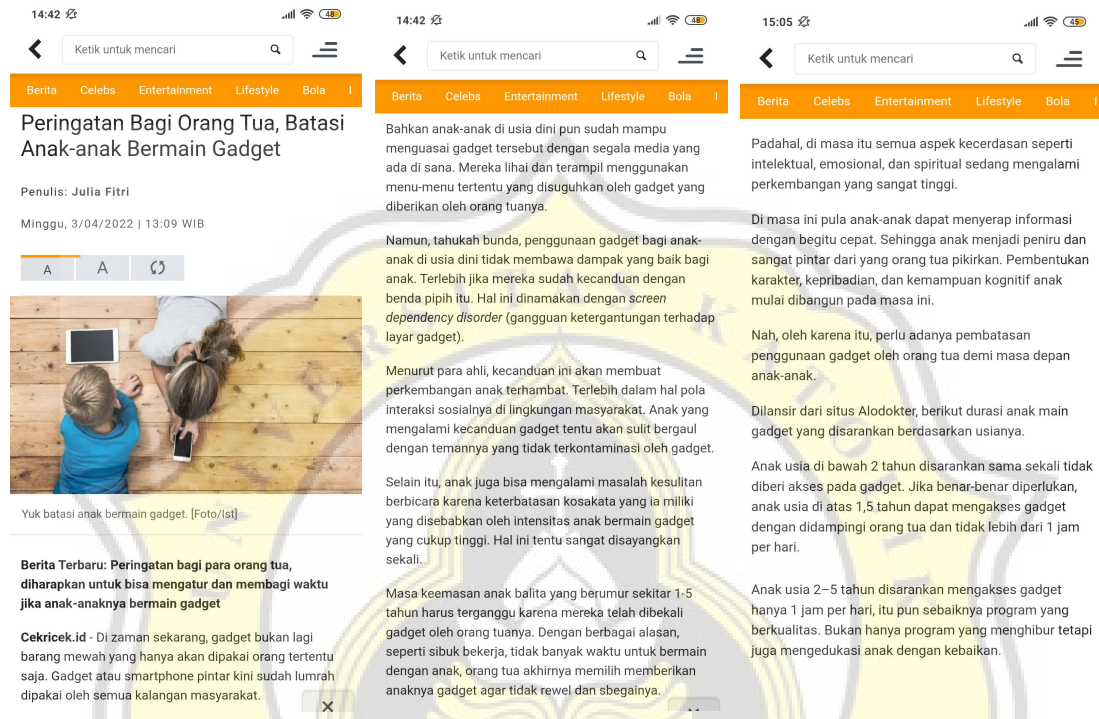


Gambar 1. Presentase Penggunaan Teknologi Informasi Pada Anak Usia Dini

Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS), 16 Desember 2020

Berdasarkan presentase penggunaan teknologi informasi pada anak usia dini, sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan ponsel. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%.

Penggunaan gadget sendiri memiliki banyak dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Pemilihan konten yang positif dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang baru, serta bisa digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak.



Gambar 2. Artikel Peringatan Bagi Orangtua Untuk Membatasi Anak Bermain Gadget

Sumber: cekricek.id

Berdasarkan artikel diatas tanpa disadari terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak-anak. Kebanyakan orang tua dengan mudah memberikan gadget kepada anak agar anak bisa diam, tidak menangis, dan tidak mengganggu pekerjaan orangtua, dikarenakan orangtua yang sibuk bekerja, dan tidak memiliki banyak waktu bermain dengan anaknya. Sehingga tidak ada yang mengontrol atau mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di gadget juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya.

Oleh sebab itu, dalam perancangan ini akan merancang komunikasi visual kampanye untuk mengedukasi orang tua tentang pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka identifikasi masalah yang dapat diambil untuk pembuatan perancangan ini yaitu:

- Anak usia dini merupakan usia yang lebih sering menggunakan gadget.
- Orangtua dengan mudah memberikan gadget kepada anak, agar anak bisa diam dan tidak mengganggu pekerjaan orangtua.
- Sebagian besar orangtua tidak mengetahui bagaimana pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget.
- Banyak anak yang menyalahgunakan penggunaan gadget atau tidak sesuai dengan usianya
- Diperlukan perancangan komunikasi visual untuk kampanye untuk mengedukasi orangtua tentang pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah perancangan ini yaitu:

- Bagaimana perancangan komunikasi visual untuk kampanye yang menarik dan informatif untuk memberikan edukasi kepada orangtua tentang pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget?

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas di terlalu luas, maka diperlukan batasan masalah. Batasan masalah dalam perancangan ini ditujukan kepada orangtua yang sudah memiliki anak yang berlokasi di Semarang, Jawa Tengah dengan periode tahun 2022

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Penulis
 - Memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual
 - Memberikan pengetahuan tentang komunikasi visual untuk kampanye
- b. Bagi Orangtua
 - Memberikan edukasi kepada orangtua melalui komunikasi visual tentang pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget
 - Membantu orangtua memahami pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget
- c. Bagi Bidang Akademik
 - Mengamati dan merancang komunikasi visual yang berhubungan dengan kampanye

1.6 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan tersebut, manfaat dalam perancangan ini yaitu:

- a. Bagi Penulis
 - Untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual
 - Untuk menambah pengetahuan dalam pembuatan desain komunikasi visual untuk kampanye
- b. Bagi Orangtua
 - Untuk meningkatkan pengetahuan orangtua tentang pentingnya mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget

- Untuk menghindari hal-hal negatif yang dilakukan anak dalam penggunaan gadget

c. Bagi Bidang Akademik

- Untuk menjadikan panduan bagi pengembangan pengamatan dan perancangan selanjutnya

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah Desain Thingking menurut Ambrose & Harris (2010:10) terdapat 7 tahapan dalam pemikiran desain ini, yaitu:

a. Define

Mendefinisikan suatu permasalahan yang ada, kemudian disusun dalam suatu brief. Brief yang disampaikan dengan menggunakan pertanyaan 5W+1H agar dapat memberikan jawaban atau solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

b. Research

Berdasarkan tahap ini penulis melakukan pencarian dan pengumpulan data yang melatarbelakangi permasalahan yang ada, kemudian dari riset tersebut dapat menghasilkan ide.

c. Ideate

Selanjutnya penulis mengidentifikasi dengan menggunakan brainstorming untuk mendapatkan ide yang tepat dalam memecahkan sebuah permasalahan

d. Prototype

Penulis mulai mempraktekan dan mengerjakan ide-ide yang telah ditemukan melalui brainstorming, yang hasilnya dapat diuji dan menghasilkan prototype yang tepat.

e. Select

Penulis memilih dari beberapa alternatif prototype yang ada. Pemilihan yang dilakukan sesuai dengan topik permasalahan

f. Implement

Mengimplementasikan desain yang sudah terpilih kedalam suatu media yang menjadi solusi dalam permasalahan, yang kemudian didukung dengan adanya anggaran yang sesuai.

g. Learn

Penulis mengevaluasi desain perancangan yang telah dibuat. Sehingga pembelajaran yang diperoleh dapat meningkatkan sebuah desain yang lebih baik lagi.

