

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini anak berusia dibawah umur telah menjadikan internet sebagai tempat hiburan hingga media pembelajaran walaupun anak usia dibawah umur cenderung menganggap internet sebagai sumber hiburan pada masa kini (Helsper, Kalmus, Hasebrink, Sagvari, & De Haan, 2013).

Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), Internet adalah sarana berkomunikasi secara global yang menghubungkan seluruh sistem perangkat dengan mesin yang beragam yang terhubung oleh satelit. Di internet memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara luas dari berbagai kalangan usia dan tatanan masyarakat.

Selain memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi internet juga mempunyai dampak negatif yang perlu di perhatikan. Melihat dari lingkungan sekitar perancang, anak yang berusia 13 tahun kebawah sudah mampu mengakses internet dengan fasih, mereka mampu membuat akun sendiri di platform digital seperti media sosial dan game online. Mereka juga mengerti cara *men-download* file hingga mengunggah status. Dilansir dari tirto.id, Agung Suprio, Ketua KPI (Dikutip dalam Putri, 2020) menyatakan bahwa saat ini di internet banyak konten dewasa yang terlalu vulgar, sementara konsumen media tersebut adalaah generasi millenial dan generasi Z. Menurut data dari (dqinstitute.org): 60% anak berusia 6-12 tahun yang aktif di dunia maya terpapar dengan risiko-risiko terkait aktivitas online seperti *cyber-bullying & victimization, risky meetings, gaming addiction, privacy problems, risky content, false news*.

Konten vulgar di internet memberikan dampak kepada anak usia dibawah umur. Mashar (2015) mengatakan Faktor kasus kekerasan oleh anak usia dini disebabkan oleh pengamatan terhadap figur yang melakukan kekerasan di media televisi dan internet. Menurut narasumber wawancara perancang yang merupakan psikolog klinis anak (P.S.I) mengatakan bahwa anak belum mampu sepenuhnya

menyerap informasi di internet secara mandiri karena kemampuan informasi kritisnya masih pada tahapan berkembang. Menurut narasumber terdapat potensi resiko akan mengarah ke masalah lebih serius seperti masalah penyesuaian sosial, masalah di sekolah, dan masalah kesehatan mental.

Setyawan (2018) berdasarkan riset KPAI menyebutkan internet adalah salah satu pemicu Anak menjadi pelaku kejahatan. Salah satu contohnya yaitu F berusia 15 tahun siswi SMP kelas VIII Ciumbuleuit, Jawa Barat. F menjadi korban penganiayaan mantan kekasihnya karena dituduh menjadi perusak hubungan dengan kekasih barunya. Menurut Komisioner KPAI, salah satu penyebab peristiwa terjadi tidak terlepas dari tontonan yang menjadi latar belakang terjadinya tindakan penganiayaan itu.

Secara tidak sengaja anak usia dibawah umur menerima informasi mengenai kekerasan melalui berita, film dan iklan game yang terbit pada timeline sosial media dan internet (Triastutu, Adrianto, Nurul, 2017).

Walaupun Mayoritas sosial media di internet memiliki fitur batasan usia yang berfungsi untuk tidak memunculkan konten dewasa kepada anak usia dibawah umur 13 tahun. Tetapi, media sosial belum memiliki sistem untuk mencegah anak-anak di usia dibawah 13 tahun untuk memalsukan usianya, bukanlah hal yang asing lagi untuk anak berusia dibawah 13 tahun membuat akun dan memalsukan identitasnya (Triastutu, Adrianto, Nurul, 2017)

Menurut survey dari Neurosum yang bertajuk Neurosum Indonesia Consumer Trends 2021: *Social media impact for kids*: 87% Anak indonesia yang berusia 13 tahun kebawah telah menggunakan media sosial dan sudah di kenalkan oleh orangtuanya sejak usia dini. 92 % dari usia dibawah 13 tahun merupakan anak dari keluarga dengan kelas ekonomi menengah (Firdausya, 2021). Dilansir dari tirto.id, Agung Suprio, Ketua KPI (Putri,2020) menyatakan. “Jangan memberi celah bermain *gadget* sebagai kebutuhan. Banyak orang tua yang anak rewel sedikit kasih YouTube.”

Peranan orang tua sangatlah dibutuhkan dalam upaya pengawasan konten yang di serap anak, Rata rata orangtua dari kelas B kebawah tidak menjadikan

prioritas pengawasan terhadap konten dan kurangnya kesadaran akan bahaya gadget yang diberikan kepada anak-anaknya (Pinariya, Lemona, 2019).

Jika melihat hasil penelitian di satu daerah saja yang melibatkan 120 Taman Kanak-kanak di Semarang, keterlibatan orangtua dalam pendidikan literasi digital anak masih sangat rendah yaitu hanya 26,1%. Yang terlibat dalam literasi digital. (Munawar, 2019).

Berdasarkan latar situasi, fenomena ini layak di diolah menjadi kampanye sosial di karenakan anak usia dibawah umur yang berada di Indonesia menjadi pengguna internet aktif. Menurut penelitian Indonesia *DataReportal Global Digital Insights* (Kemp,2019) di indonesia penggunaan internet oleh anak usia dibawah umur telah menempati urutan kedua setelah usia remaja.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah:

Bagaimana membuat perancangan kampanye bijak ber internet untuk anak usia 5 – 12 Tahun

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas maka disimpulkan batasan masalah yang difokuskan berupa:

Demografis

Usia : Orang tua 30 – 44 Tahun (memiliki anak usia diantara 5 - 12)

Gender : Pria dan wanita

Pendidikan : SMA sederajat, S1

Kelas ekonomi : Menengah

Psikografis :

- Sibuk dengan pekerjaan
- Aktif mengakses smartphone
- Tidak konsen terhadap habit anak

Geografis : Jabodetabek

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang kampanye tentang bijak berinternet untuk anak usia 5 – 12 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1) Manfaat bagi penulis:

Tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis untuk mempraktikkan hasil dari ilmu pengetahuan selama berada di Universitas Multimedia Nusantara.

2) Manfaat bagi orang lain:

Perancangan kampanye ini meningkatkan kesadaran (*awareness*) masyarakat tentang pentingnya pengawasan orangtua terhadap anaknya dalam mengakses Internet. Serta meng edukasi masyarakat tentang pentingnya menanamkan nilai pada anak usia dibawah umur agar menjadi warga internet yang bertanggung jawab.

3) Manfaat bagi Universitas:

Manfaat tugas akhir ini dapat menambah teori pada perpustakaan dalam bidang kampanye sosial.