



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan dan penggunaan teknologi di Indonesia saat ini sangatlah pesat, terutama pada operasi sistem yang digunakan. Sekarang ini *handphone* tidak semata-mata hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga sebagai media sosial, hiburan, kamera, perekam video, peta digital, pemutar musik, jaringan internet, dan lain sebagainya. *Smartphone* adalah piranti yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan sekaligus berfungsi sebagai *PDA (personal digital assistant)*, layaknya sebuah komputer. *Tablet* adalah komputer portable berbentuk buku dan menggunakan layar *LCD* sentuh, dilansir dari [termasmedia.com](http://termasmedia.com). Hal ini semakin memberikan kemudahan pada anak untuk mengakses *gadget*.

Diperkuat dengan survei yang dilakukan oleh penulis di SD Tarakanita 2, Jakarta Selatan. Hasil survei menyatakan 65% anak sering menggunakan *gadgetnya*, dan dalam sehari dapat menggunakannya lebih dari dua jam. Kemudian rata-rata setiap anak setidaknya memiliki dua buah *gadget* yang diberikan dari orang tuanya. Apabila hal ini tidak ditangani dan ditanggapi sejak dini, fenomena bermain *gadget* ini dapat memberikan dampak negatif terhadap pendidikan, lingkungan sosial, perkembangan otak, kesehatan, dan kejiwaan anak.

Menurut hasil wawancara dengan psikolog Priska Astuti pada 9 November 2014, ia menuturkan bahwa anak yang sudah kecanduan *gadget* dan internet pada

umumnya akan memiliki kesabaran dan pengendalian diri yang kurang, menghambat ketrampilan motorik, menjadi acuh tak acuh, kurang bersosialisasi (anti sosial), lupa waktu, melalaikan kewajiban, cenderung tertutup, tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan, tidak dapat mandiri, sulit untuk berkonsentrasi, dan kesehatan menurun. Sebenarnya tidak salah mengenalkan *gadget* pada anak karena sekarang ini merupakan era globalisasi modern. *Gadget* juga memiliki pengaruh positif bagi anak, antara lain dapat melatih ketrampilan sosialisasi *interpersonal* dan komunikasi, menambah wawasan atau pengetahuan dengan *browsing* hal yang bermanfaat. Hal ini disampaikan juga oleh psikolog anak Adriatik Ivanti pada 19 September 2014. Kasandra Putranto, psikolog dan kepala Humas Ikatan Psikologi Klinis juga menyampaikan hal yang serupa dalam acara yang bertema Ibu Juara Dukung Anak Bergerak Aktif, dilansir dari [health.okezone.com](http://health.okezone.com).

Dari uraian di atas didapatkan permasalahan yaitu tingginya kecenderungan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak-anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta. Tingginya frekuensi penggunaan *gadget* akan menimbulkan dampak negatif kedepannya pada gangguan kesehatan, psikologis, dan sosial. Hal ini disebabkan lemahnya pengawasan dan kurangnya pengetahuan orang tua terhadap bahayanya penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Oleh karena itu, berdasarkan fakta di atas, maka penulis membuat Perancangan Visual Kampanye Sosial Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* untuk

Orang Tua pada Anak Usia 6-12 tahun di DKI Jakarta sebagai tugas akhir dengan tujuan mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Tugas akhir ini dibuat berdasarkan rumusan masalah yang kemudian akan diuraikan pada bagian pembahasan, yaitu Bagaimana mengurangi tingginya frekuensi ketergantungan anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta terhadap *gadget* dengan menyadarkan orang tua akan dampak negatif dari *gadget* melalui sebuah kampanye sosial dengan perancangan visualisasi yang tepat?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan membatasi masalah mengenai Perancangan Visual Kampanye Sosial Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* untuk Orang Tua pada Anak Usia 6-12 tahun di DKI Jakarta, menjadi sebagai berikut:

#### **1.3.1. Target Sasaran**

##### 1. Target Primer

Demografi : orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun, kalangan menengah ke atas

Geografi : tinggal di wilayah DKI Jakarta

Psikografi : hidup serba instan (sibuk), mengerti, dan mengikuti perkembangan teknologi

##### 2. Target Sekunder

Demografi : anak usia 6-12 tahun, kalangan menengah ke atas

Geografi : tinggal di wilayah DKI Jakarta

Psikografi : mengerti dan mengikuti perkembangan teknologi

### **1.3.2. Media**

Tugas Akhir ini akan direalisasikan menggunakan kampanye sosial dengan media *Above the Line (ATL)*, *Below the Line (BTL)* berupa cetak dan elektronik yang dibutuhkan dan sesuai dengan hasil riset, seperti poster, infografik, *interface website*, iklan majalah, dan media yang bersentuhan langsung dengan target seperti kalender meja, magnet lemari es, ambien toilet, dan ambien *play ground*.

### **1.3.3. Objek Bahasan**

Dalam tugas akhir ini penulis akan membahas mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* secara psikis dan fisik dari anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta.

## **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan dari rumusan masalah di atas adalah mengurangi frekuensi ketergantungan anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta terhadap *gadget* dengan menyadarkan dan mengingatkan kembali (*reminding*) orang tua akan dampak negatif dari *gadget* agar mau memperhatikan frekuensi penggunaan *gadget* melalui sebuah kampanye sosial dengan perancangan visualisasi yang tepat.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang dapat diberikan dari perancangan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut:

1. Melalui kampanye ini, diharapkan orang tua semakin perhatian dalam mengawasi anak saat menggunakan *gadget*.
2. Melalui kampanye ini, diharapkan dapat mengurangi resiko secara psikis dan fisik pada anak usia 6-12 tahun, karena frekuensi penggunaan *gadget*.
3. Melalui kampanye ini, diharapkan dapat mengurangi tingginya frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta.
4. Melalui kampanye ini, diharapkan dapat menginformasikan dampak negatif *gadget* pada orang tua.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Sebagai bahan acuan untuk menulis tugas akhir, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam tugas akhir membantu penulis untuk mencari data yang *valid* dalam penulisan tugas akhir. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah pengumpulan data *mix methodology* dengan metode kualitatif sebagai metode primer dan metode kuantitatif sebagai metode sekunder, sebagai berikut:

### 1.6.1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan alat bantu indera penglihatan. Observasi yang dilakukan penulis termasuk observasi

partisipasi sebagian. Tujuan observasi adalah untuk memahami ciri-ciri dari tingkah laku manusia pada fenomena sosial yang ditemukan. Observasi (pengamatan) bermanfaat untuk memperoleh kebenaran secara langsung apabila informasi yang diperoleh kurang meyakinkan, peneliti melakukan pengamatan sendiri untuk mengecek kebenaran informasi tersebut.

### **1.6.2. Wawancara**

Wawancara adalah proses tanya jawab antara narasumber dan pewawancara untuk mendapatkan informasi dan data (Untoro, 2010, hlm. 245). Metode pengumpulan data dengan cara melakukan proses tanya jawab secara langsung oleh beberapa pihak yang bersangkutan seperti psikolog anak, psikolog umum, orang tua, dan anak usia 6-12 tahun. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui frekuensi penggunaan *gadget* yang idea dan dampak negatif dari *gadget*.

### **1.6.3. Survei**

Survei merupakan salah satu metode penelitian data yang paling umum, digunakan untuk memperoleh masukan dari sekelompok masyarakat. Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden mengenai *gadget* dan penggunaannya terhadap responden itu sendiri. Responden yang termasuk di dalamnya adalah orang tua dan anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta.

#### **1.6.4. Existing Studies**

Menurut Battacharyya (2009, hlm. 53) *Existing Studies* dilakukan dengan mempelajari hal-hal yang sudah ada, mempelajari kasus-kasus mengenai permasalahan yang terjadi di lingkungan melalui pengalaman nyata. Melalui studi kasus, penulis menganalisis kekurangan serta ketidaksempurnaan dari kasus yang ada untuk dijadikan sebagai masukan yang dapat digunakan sebagai data penelitian.

#### **1.6.5. Studi Literatur**

Dilakukan dengan mencari data yang valid dan terpercaya melalui buku, internet, jurnal ilmiah, dan artikel. Buku yang akan digunakan penulis adalah buku mengenai kampanye, komunikasi, orang tua, anak, dan desain.

### **1.7. Metode Perancangan**

Metode perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan perancangan yang ditentukan. Tahapan perancangan dalam pembuatan Perancangan Visual Kampanye Sosial Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* untuk Orang Tua pada Anak Usia 6-12 tahun di DKI Jakarta, yaitu:

#### **1.7.1. Objek Masalah**

Anak-anak usia 6-12 tahun di wilayah DKI Jakarta yang menggunakan *gadget* dengan tingkat kecenderungan frekuensi yang tinggi.

### **1.7.2. Rumusan**

Mengurangi frekuensi ketergantungan anak usia 6-12 tahun di DKI Jakarta terhadap *gadget* dengan menyadarkan orang tua akan dampak negatif dari *gadget* melalui sebuah kampanye sosial, serta perancangan visualisasi yang tepat.

### **1.7.3. Solusi Perancangan**

Setelah melalui *brainstroming* maka didapatkan *keywords* dan sketsa kasar. Kemudian dilakukan tahap digitalisasi dan fotografi dari sketsa yang telah dibuat.

### **1.7.4. Proses Perancangan**

Membuat perancangan desain kampanye sosial dampak negatif interaksi anak usia 6-12 tahun terhadap *gadget* di DKI Jakarta. Proses perancangan ini dilakukan dengan sketsa kasar, fotografi, digitalisasi, layout, dan pemilihan warna melalui perangkat lunak seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Muse*.

### **1.7.5. Eksekusi Visual**

Teknik yang digunakan untuk eksekusi visualisasi untuk kampanye sosial adalah dengan cara digitalisasi kemudian melalui teknik cetak.

### **1.7.6. Pemilihan Media**

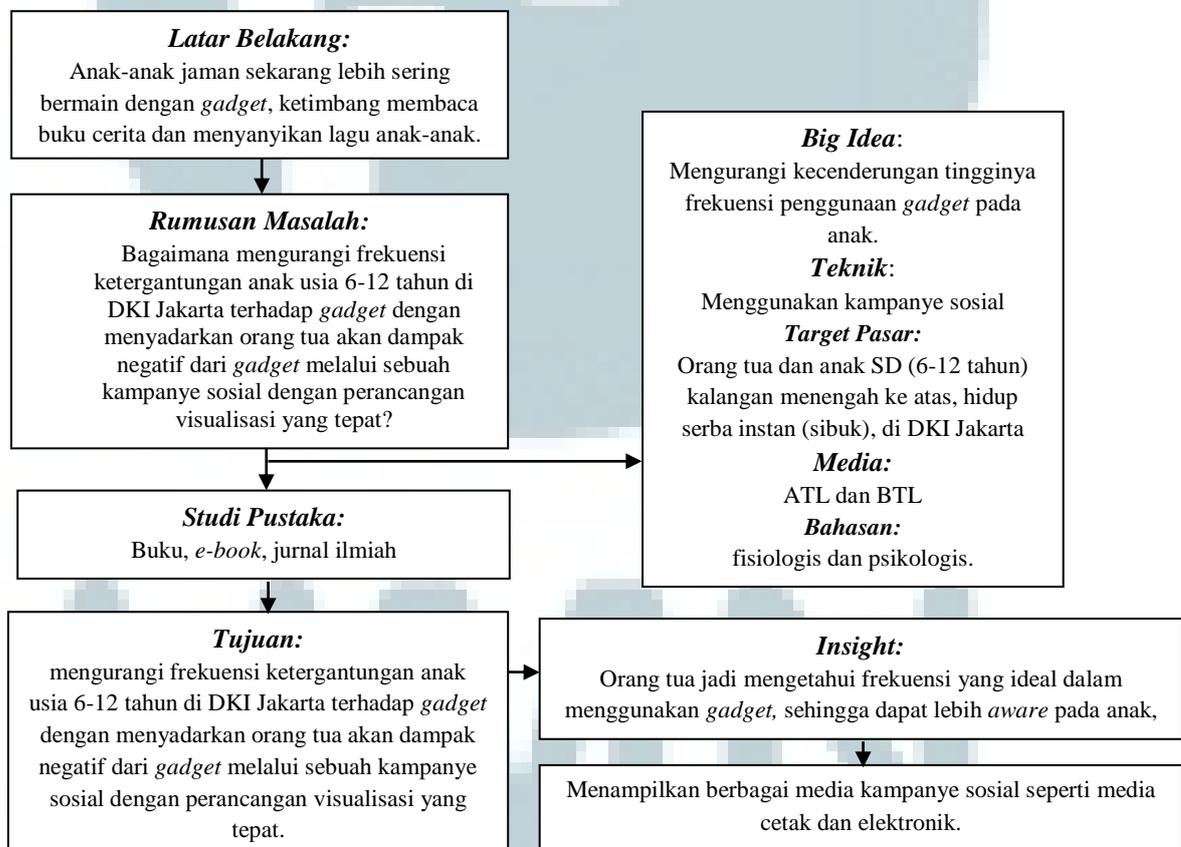
Media yang digunakan oleh penulis adalah *Above the Line* (ATL) dan *Below the Line* (BTL).

### 1.7.7. Evaluasi

Penulis juga akan menyusun laporan yang berisi proses-proses perancangan dari awal sampai hasil akhir dan informasi lainnya yang mendukung tersusunnya tugas akhir ini yang terbagi dalam bab-bab.

## 1.8. Skematika Perancangan

Perancangan Visual Kampanye Sosial Dampak Negatif Penggunaan Gadget untuk Orang Tua pada Anak Usia 6-12 tahun di DKI Jakarta



Gambar 1.1. Skematika Perancangan