

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan meniru dan mengeksplorasi merupakan bagian yang wajar dari perkembangan dan pertumbuhan anak. Dalam kegiatan eksploratif ini tidak jarang anak mengalami kecelakaan ringan hingga kecelakaan yang berujung pada kematian. Tingginya eksplorasi anak belum diimbangi dengan koordinasi yang sempurna dapat mengakibatkan kecelakaan (Edelman & Kudzma, 2017). Setiap tahun rata-rata terjadi hingga 830.000 kasus kematian anak akibat kecelakaan saat bermain, atau aktivitas lainnya (World Health Organization [WHO], 2018). Pada tahun 2018, kematian karena kecelakaan anak usia *toddler* mencapai angka 8,8 juta dan 40% berasal dari Indonesia (WHO, 2018).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh penulis, masih banyak orang tua mengabaikan pentingnya pengawasan kepada anak saat bermain. Orang tua menganggap anak dapat ditinggal sebentar ketika sedang melakukan aktivitas lain secara bersamaan, sehingga anak mengalami kecelakaan ringan seperti terjatuh saat berlarian, hingga ada yang hampir jatuh ke kolam ikan. Namun hal itu dianggap wajar oleh orang tua dengan menganggap itu adalah bagian dari pertumbuhan. Sebanyak 40% responden yang menggunakan tenaga bantuan ART dalam mengawasi anak, memiliki tingkat kepercayaan kepada ART sebesar 4 dari 5 (tertinggi). Dilansir dari artikel di situs Tirto, pada April 2018, seorang anak terjengkang karena tersenggol ayunan saat bermain. Hal ini terjadi karena orang

tua dan ART yang malah terlalu fokus mengobrol dan bermain gawai (Putri, 2018). Kasus lain dari kelalaian orang tua ketika anak tertelan benda kecil saat bermain, dikutip dari jurnal e-Clinic, dari 55,5% kunjungan ke rumah sakit, kasus-kasus yang ditangani adalah anak yang menelan benda kecil misalnya mainan, baterai, dan magnet, hal ini dapat berakibat pada infeksi hingga kematian (Marasabessy, Mengko, & Palandeng, 2015).

Kasus kematian anak karena kecelakaan saat bermain terus meningkat setiap tahunnya. Di Indonesia, sejak tahun 2013 hingga 2017, kasus kematian anak usia *toddler* terus bertambah dari 9.000 kasus menjadi 10.000 kasus per tahun (WHO, 2018). Terjadinya kasus kecelakaan anak saat bermain merupakan indikator dalam mengukur kurangnya kesadaran orang tua tentang pentingnya pengawasan pada anak (Kliegman & Joseph, 2019).

Orang tua memegang peran penting dalam pengawasan anak maupun sebagai pemberi mandat bagi ART untuk mencegah kecelakaan anak saat bermain yang dapat berakibat pada kematian (Centers for Disease Control and Prevention [CDC], 2019). Dari kasus-kasus yang terjadi, menurut Supartini (2014), orang tua perlu mendapatkan arahan agar sadar tentang pentingnya pengawasan pada anak saat beraktivitas untuk mengantisipasi terjadinya ancaman kecelakaan hingga kematian. Menurut Rajasundaram (dalam Venus, 2018), kampanye merupakan pemanfaatan metode komunikasi untuk mengarahkan khalayak pada masalah dan solusi tertentu. Penulis bermaksud untuk merancang sebuah kampanye untuk meningkatkan kesadaran orang tua dalam pengawasan anak untuk mencegah kematian karena kecelakaan akibat kelalaian.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kampanye pengawasan anak saat beraktivitas bermain?

1.3. Batasan Masalah

A. Demografis:

- Usia orang tua: 26-35 tahun.

Pada tahun 2017, bayi yang lahir dari ibu berusia 20-29 menempati urutan terakhir dalam Angka Kematian Bayi (AKB) Per 1000 Kelahiran Hidup Menurut Umur Ibu Saat Melahirkan. Sehingga Kementerian Kesehatan RI (2018), memproyeksikan angka balita pada tahun 2020 paling banyak dilahirkan oleh pasangan dalam kategori usia dewasa awal yaitu 26-35 tahun.

- Pendidikan orang tua: minimal lulusan SMA/ sederajat.
- Pekerjaan orang tua: karyawan, wirausaha, ibu rumah tangga.
- Usia anak: 2-6 tahun.
- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan.
- SES B – *the climber*.

Menurut Yuswohady (2012), *the climber* memiliki karakteristik bekerja keras untuk meningkatkan kesejahteraan dan menganut nilai yang berorientasi pada kesejahteraan keluarga, sehingga dapat dijadikan target kampanye untuk pencegahan kecelakaan pada anak untuk memenuhi nilai tersebut.

B. Geografis: Wilayah Jabodetabek sebagai target primer, dan seluruh Indonesia sebagai target sekunder.

C. Psikografis:

- Orang tua yang merasa nyaman bahwa anaknya aman saat bermain.

- Orang tua yang orientasinya terbagi saat bekerja di rumah menggunakan gawai sambil mengawasi anak.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah kampanye untuk meningkatkan kesadaran orang tua dalam pengawasan anak saat beraktivitas bermain untuk mencegah kematian akibat kecelakaan karena kelalaian.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru, dan mempraktekkan ilmu yang sudah didapatkan dengan mengimplementasikan teori menjadi sebuah solusi serta untuk mendapatkan gelar sarjana desain dari Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi orang lain

Manfaat bagi orang lain adalah mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru, serta mengetahui dan lebih sadar tentang ancaman keselamatan yang selalu ada saat anak beraktivitas apabila tidak diawasi dengan baik dan benar, sehingga angka kematian akibat kecelakaan saat bermain karena kelalaian dalam pengawasan dapat dikurangi.

3. Bagi universitas

Manfaat bagi universitas adalah laporan tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran kedepannya, serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang melakukan perancangan kampanye sebagai tugas akhir.