

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Handayani (2019), digital amnesia adalah fenomena yang terjadi ketika seseorang terlalu bergantung pada kecanggihan atau kemajuan dari teknologi untuk mengingat berbagai macam informasi ataupun data. Fenomena *digital amnesia* sendiri sangat mudah terjadi bagi kalangan milenial, karena mudahnya untuk mencari informasi dan menyimpan informasi anak muda menjadi terbiasa untuk mengandalkan segala informasi mereka kepada teknologi. Hal ini terjadi karena mereka lebih percaya pada perangkat digital daripada mencatatnya di ingatan mereka.

Kemajuan teknologi selama dua dekade terakhir telah mengubah banyak hal. Tidak hanya berpengaruh pada cara hidup dan cara bekerja seseorang saja tetapi mempengaruhi daya ingat seseorang, serta pola pikir seseorang. Digital amnesia adalah salah satu dampak dari kemajuan sebuah teknologi yang sangat cepat tersebut. Dari hasil survei yang dilakukan oleh Kaspersky Lab sebanyak 1000 orang berusia 16 tahun atau lebih tua, 91 persen mengakui ketergantungannya kepada internet. Hasil survey tersebut juga mengatakan bahwa 50 persen responden mengalami depresi saat data yang disimpan pada teknologi menghilang (Tecnology Vista,2015). Dengan adanya kebiasaan menyimpan data-data penting dan catatan dalam perangkat digital membuat memori otak melemah. Selain itu juga dengan adanya fenomena ini pengguna menjadi malas untuk membaca, karena mudahnya

untuk mencari informasi atau sering disebut dengan “*Google Effect*”. Digital amnesia telah membuat generasi milenial menjadi sangat memiliki ketergantungan kepada internet ini sebagai tempat paling pertama untuk mendapatkan jawaban yang ditanyakan.

Berdasarkan artikel dari health.detik.com yang berjudul “Terlalu Bergantung pada Teknologi, Remaja Bisa Kena Dimensia Digital” mengatakan bahwa 15% kasus dimensia digital disebabkan oleh sistem otak bagian kanan yang tidak dapat berkembang. Namun hal yang mengagetkan adalah remaja dan anak-anak adalah yang paling dapat merasakan akibat atau efek negatif dari sistem otak bagian kanan yang tidak berkembang, dikarenakan kondisi otak mereka yang belum berkembang sempurna dan masih lemah. Fakta mengatakan bahwa orang berusia sepuluh sampai sembilan belas tahun tidak di anjurkan untuk menggunakan teknologi lebih dari tujuh jam sehari karena membuat lebih rentan untuk mengalami digital amnesia (detikHealth, 2013).

Hal ini mengkhawatirkan karena banyak masyarakat yang belum mengetahui apa dan bahayanya dari *digital amnesia*. Ketidaktahuan ini dapat mendorong peningkatan jumlah orang yang terkena *digital amnesia* terutama anak-anak umur 12-17 tahun. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahayanya dari ketergantungan pada gadget yang berlebihan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis akan merancang media kampanye interaktif untuk edukasi tentang *digital amnesia* untuk usia 12-17 tahun

di Jabodetabek. Bertujuan untuk meningkatkan awareness khususnya kepada usia 12-17 tahun tentang bahanya dari digital amnesia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media kampanye interaktif untuk mengedukasi bagi remaja usia 12-17 tahun tentang *digital amnesia* di Jabodetabek?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Demografis:

- Gender: Pria & Wanita
- Usia: 12-17 tahun
- Bahasa: Bahasa Indonesia
- Kebangsaan: Indonesia
- Pendidikan: SMP-SMA
- Kelas Ekonomi: Menengah

b. Geografis:

- Negara: Indonesia
- Kota: Jakarta

c. Psikografis:

- Gaya hidup: Modern
- Aktivitas: Sekolah, bermain *gadget*, dan eksploratif

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dari permasalahan yang dituliskan di atas, perancang akan merancang media kampanye interaktif untuk mengedukasi tentang *digital amnesia* untuk usia 12-17 tahun di Jabodetabek.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan media kampanye interaktif tentang digital amnesia bagi remaja di jabodetabek:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengetahui penyakit *digital amnesia* yang dapat berpengaruh bagi daya ingat masyarakat terutama pada kalangan remaja, serta mengetahui bahayanya jika dibiarkan saja.

2. Bagi Orang lain

Dapat memberikan informasi mengenai *digital amnesia* kepada masyarakat yang sangat bergantung kepada teknologi, mulai dari pengertiannya hingga bahayanya dari *digital amnesia* tersebut. Sehingga dapat mengurangi atau mencegah *digital mensia*, hal ini juga menjadi salah satu sumber pengetahuan baru yang dapat disebarakan dan dipelajari lebih lanjut.

3. Bagi Universitas

Manfaat bagi universitas adalah sebagai sebuah acuan akademis mengenai perancangan media kampanye interaktif tentang *digital amnesia* bagi kalangan remaja di jabodetabek.