



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 III

METODOLOGI PENELITIAN

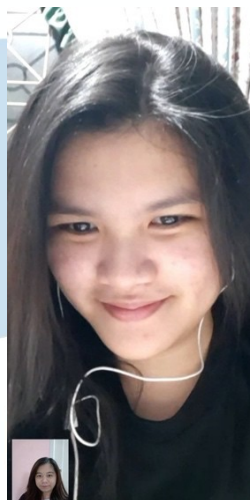
3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan kampanye sosial mengatasi *hypnotizer* terhadap gadget untuk usia 4-6 tahun dibutuhkan informasi yang akurat. Maka penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dalam pengambilan data penelitian. Menurut Sugiyono (2017) merupakan metode yang hasil penelitiannya menekankan makna dibandingkan generalisasi (hlm. 19).

3.1.1 Wawancara

Sugiyono (2017) menjelaskan wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan bertatap muka secara langsung atau melalui telepon (hlm. 138). Penulis akan melakukan wawancara dengan orang tua yang anaknya kecanduan gadget, lembaga, dokter, psikologi, dan terapis.

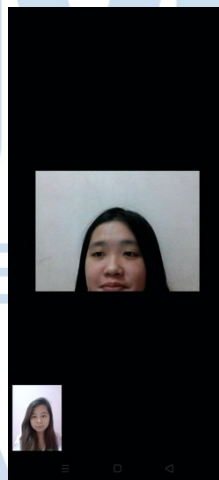
3.1.1.1 Wawancara dengan orangtua anak yang kecanduan gadget



Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara Orangtua

Hasil wawancara pertama dilakukan kepada Ibu Tesalonika sebagai orang tua yang anaknya kecanduan gadget bernama Nathan pada tanggal 09

September 2021 jam 16.30. Tujuan dari wawancara kepada orang tua ini untuk mendapatkan informasi mengenai sebab, akibat dan dampak yang dialami oleh anaknya yang mengalami kecanduan gadget sejak dari umur 2 tahun hingga sekarang yang sudah berumur 4 tahun. Berdasarkan jawaban dari Ibu Tesalonika alasan mengenalkan gadget dari umur 2 tahun karena ingin menggunakan gadget untuk sarana belajar. Namun, sekarang menjadikan anak menggunakan gadget dengan berlebihan serta sering melihat orang tuanya yang menggunakan gadget untuk bekerja dan sulit untuk lepas dari gadgetnya. Anak dari Ibu Tesalonika mengalami dampak dari kecanduan gadget dengan level berat sehingga menghambat psikologi dan tumbuh kembangnya seperti *tantrum*, *speech delay* dan lebih tertarik dengan gadget dari pada lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut orang tua beberapa kali mencoba membatasi penggunaan gadget dari anak tetapi gagal karena anak mengalami *tantrum* karena itu orang tua kembali memberikan gadget tersebut ditambah dengan kendala situasi saat ini yang harus dilakukan dengan online seperti sekolah. Orang tua berharap dapat adanya solusi untuk menangani anaknya yang sudah kecanduan gadget dengan cara-cara atau tips yang lebih mudah. Bagi orang tua diluar sana jika bisa dipikirkan lebih matang terlebih dahulu sebelum mengenalkan gadget kepada anak agar tidak terjadi dampak yang tidak diinginkan.

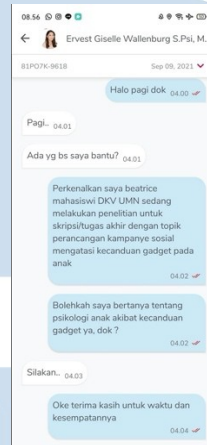


Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara Orangtua

Hasil wawancara kedua dilakukan kepada orang tua dari Gisella sebagai orang tua yang anaknya kecanduan gadget pada tanggal 12 September 2021 jam 11.00. Sejak usia 2 tahun orang tua sudah mengenalkan gadget hingga sekarang usia 6 tahun. Orang tua terpaksa mengenalkan gadget karena sibuk bekerja sehingga agar anak dapat tenang diberikan gadget dan ditambah dengan situasi saat ini pandemi yang pembelajaran dilakukan secara online. Saat ini, Gisella termasuk dalam level yang sedang karena masih dapat diajak untuk beraktivitas yang menarik untuknya. Orang tua merasa menyesal karena sudah memberikan gadget diusia dini sehingga anak terganggu dalam masa kembangnya seperti dengan bermain dengan teman-temannya dan tidak melakukan pendampingan saat anak bermain gadget. Gadget membuat anak memiliki dunianya sendiri saat bermain gadget dan gangguan pada matanya. Orang tua berharap anak dapat bisa lepas dengan gadget dan orang tua dapat lebih meluangkan waktu bermain bersama anak agar dapat mengurangi kecanduan gadget pada anak. Selain itu, berharap kepada orang tua diluar sana untuk tidak mengenalkan gadget dan tetapi jika sudah terlanjut orang tua bisa lebih tegas kepada anak untuk dapat mengurangi penggunaan gadget.



3.1.1.2 Wawancara dengan Psikologi



Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara Psikologi

Hasil wawancara yang dilakukan psikologi oleh Ervest Giselle Wallenburg pada tanggal 10 september 2021. Ibu Ervest menjelaskan bahwa kecanduan gadget pada anak dapat terganggu karena kurang stimulus pada panca inderanya. Ketika anak hanya berfokus pada gadgetnya menjadikan anak hanya menginput visual atau yang anak lihat pada layar gadget sehingga keseimbangan pada stimulusnya berkurang. Anak yang kecanduan gadget menjadikan dia hanya memiliki komunikasi satu arah dan kurangnya interaksi, hal inilah yang dapat menyebabkan tumbuh kembang anak menjadi terhambat. Ibu Ervest sudah banyak menangani kasus kecanduan pada anak yang disebabkan anak sekarang ini lekat dengan gadget. Dampak dari kecanduan gadget pada anak seperti *speech delay*, sulit fokus, *over active*, gangguan kecemasan, sulit bersosialisasi, tidak percaya diri, emosi yang tidak stabil dan sebagainya. Untuk mengingatkan kepada orang tua agar tidak terjadi lagi kecanduan gadget pada anak dengan melakukan aktivitas yang menarik, edukatif dan interaktif. Selain itu, memberikan penjelasan kepada anak mengenai dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan tetapi akan dikembalikan lagi kepada pilihan orang tua bagaimana akan bersikap kepada anaknya untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, memberikan penjelasan kepada anak mengenai dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan tetapi akan dikembalikan lagi

kepada pilihan orang tua bagaimana akan bersikap kepada anaknya untuk mengatasi masalah tersebut. Stimulus terbaik yang dapat diberikan kepada anak dengan *mengexplore* yang sifatnya *multisensory* yang dapat melibatkan semua indera dan mengajak anak untuk memberikan respon seperti menendang, berbicara, menekan, memutar, memotong, dan sebagainya.

3.1.1.3 Wawancara dengan Terapis

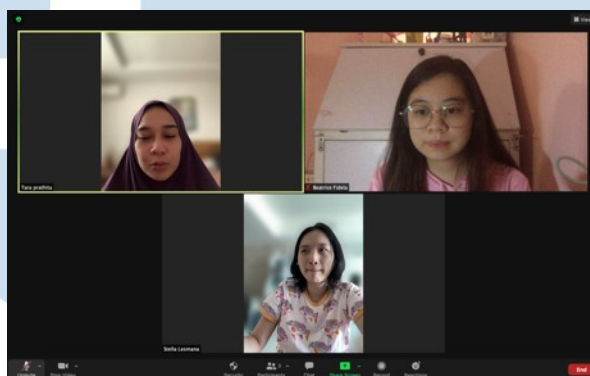


Gambar 3. 4 Dokumentasi Wawancara Terapis

Hasil wawancara dengan Ibu Stefy selaku terapis anak. Kondisi dari anak yang kecanduan gadget sulit sekali lepas dari gadgetnya dan saat terapis anak lebih tertarik dengan hal yang berbentuk visual karena anak yang kecanduan gadget kuat dalam visualnya. Anak kecanduan gadget rata-rata lebih ke *speech delay* yang ditangani oleh ibu Stefy yang kurang lebih sebanyak 300an anak. Ciri-ciri yang paling ringan untuk anak kecanduan gadget adalah ketika anak di panggil tidak merespon, sulit lepas dari gadgetnya saat diminta untuk makan atau mandi ditunda-tunda. Kalau terberat seperti *speech delay*, sulit untuk bersosialisasi, gangguan kecemasan dan lainnya. Menurut Ibu Stefy, saat ini masih belum ada terapi khusus untuk anak kecanduan gadget, untuk penyembuhannya dari apa yang terhambat atau terganggu oleh anak dan waktu penyembuhan

tergantung dari tingkat keparahan anak, kondisi anak, dan peran orangtua dalam penyembuhan anak. Ibu stefy juga menyampaikan pesan kepada orang tua untuk tidak memberikan gadget kepada anak dan berikan anak pada saat anak sudah memiliki kematangan dalam emosional, tanggung jawab, mengetahui baik dan buruk dalam berbagai hal seperti kata-kata yang akan dikeluarkan atau diterima oleh anak, apa yang dia lihat, bagaimana menghargai sesama, dan sebagainya. Selain itu, batasi anak dalam penggunaan gadget maksimal sekitar 30 menit sudah sangat cukup.

3.1.1.4 Wawancara dengan Lembaga



Gambar 3. 5 Kejora Indonesia

Hasil wawancara dengan drg. Stella dan drg. Tara selaku founder dari Kejora Indonesia. Kejora Indonesia terbentuk dari pengalaman drg. Stella dan drg. Tara yang merasa khawatir karena sering sekali melihat anak yang kesakitan namun sulit melakukan pengobatan hingga sampai berlarut-larut. Selain itu, drg. Stella dan drg. Tara ingin memperbaiki stigma para anak yang menganggap dokter memperlakukan anak dengan buruk sampai anak memiliki trauma untuk pergi ke dokter untuk melakukan pengobatan. Sehingga pada tahun 2015 terbentuklah Kejora Indonesia dan banyaknya dokter-dokter yang bergabung mulai dari dokter umum, gizi, anak, mata, gigi dan sebagainya. Visi kejora Indonesia untuk meningkatkan kesadaran orang tua dan anak untuk pentingnya menjaga kesehatan sejak dini dan misi kejora Indonesia yaitu menjadi sumber informasi bagi orang tua seputar kesehatan anak yang terpercaya, memberikan edukasi kesehatan bagi anak

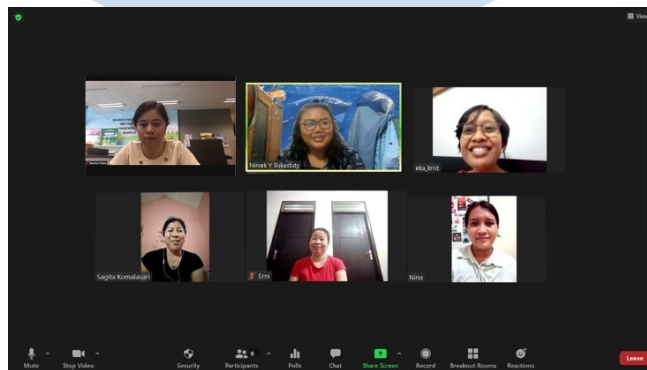
dengan cara yang menyenangkan dan memberikan edukasi yang merata bagi seluruh anak Indonesia. Kejora Indonesia juga sudah memproduksi buku edukasi kesehatan anak yang diterbitkan oleh Gramedia dan pusat kurikulum buku pusat Indonesia. Kegiatan dari kejora Indonesia membuat informasi-informasi mengenai edukasi pada anak dan melakukan webinar atau IG Live bersama dokter-dokter yang juga professional serta terpercaya. Saat ini, kejora Indonesia sedang bekerja sama bersama laulima yang merupakan komunitas dari kesehatan mata. Pandangan kejora Indonesia pada kecanduan gadget pada anak sangat disayangkan karena pada usia yang masih cukup dini masih sebenarnya gadget masih belum dibutuhkan oleh anak dalam pertumbuhannya lebih baik melakukan aktivitas yang dapat melatih *multisensory* anak dibandingkan dengan gadget. Kejora Indonesia sudah *sharing* melalui IG live bersama seorang psikologi dan membuat informasi terkait kecanduan gadget pada anak ini mengenai ciri-ciri, dampak dan cara untuk melakukan pencegahannya. Pencegahan kecanduan gadget pada anak menurut kejora Indonesia dengan memperbanyak metode pelajaran yang menarik lalu orangtua dapat menjadi role model yang baik dengan tidak sering menggunakan gadget di depan anak dan bisa dengan membuat rewards saat anak bisa mengurangi waktu bermain gadget. Selain itu, orang tua harus tegas seperti ketika anak tantrum saat gadgetnya diambil cukup dipastikan anak tidak membahayakan dirinya dan orang lain tetapi tetap tunjukkan bahwa sebagai orang tua peduli kepada anaknya.

Kejora Indonesia dalam melakukan suatu kampanye melalui sosial media dan sebelum adanya pandemi datang ke lokasi untuk melakukan kampanye. Persiapan yang biasanya kejora Indonesia lakukan dengan menyiapkan materi-materi, membuat media untuk kampanye, menentukan narasumber dan orang-orang yang akan berpartisipasi serta biaya yang dibutuhkan. Media yang digunakan sosial media, website, buku, dan sesuai dengan kampanye yang dibutuhkan. Desainer kejora Indonesia ada Nathan Adianta dan Saskhya Aulia.

3.1.1.5 Kesimpulan Wawancara

Kesimpulan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh orang tua yang memiliki anak kecanduan gadget adalah anak-anak yang kecanduan gadget cenderung memiliki dunianya sendiri dan sulit untuk terlepas dengan gadgetnya. Orang tua yang sibuk bekerja dan tidak tegas dalam melakukan pembatasan penggunaan gadget pada anak. Hasil wawancara yang dilakukan pada seorang psikologi dan terapis dengan profesi yang berbeda tetapi memiliki kesamaan yaitu untuk usia di bawah 10 tahun tidak direkomendasikan untuk menggunakan gadget tetapi jika sudah terlanjur lakukan pembatasan penggunaannya dan tetapi berikan waktu luang untuk anak dengan melakukan berbagai aktivitas yang dapat melatih stimulus dari multisensory anak seperti (berbicara, merasakan, dan sebagainya) agar tidak terjadinya hambatan pada tumbuh kembang anak.

3.1.2 Focus Group Discussion



Gambar 3. 6 Dokumentasi Focus Group Discussion

Penulis melakukan focus Group Discussion (FGD) kepada 6 orang tua yang memiliki anak dengan kecanduan gadget diusia 4-6 tahun. Peserta dari FGD terdiri dari, Nina memiliki anak usia 5 tahun, Erni memiliki anak usia 6 tahun, Eka memiliki anak usia 6 tahun, Tatik memiliki anak usia 4 tahun, Niniek memiliki anak usia 5 tahun, dan Gita memiliki anak usia 4 tahun. Focus group discussion dilakukan secara online melalui zoom meeting

dan tujuan diadakannya focus group discussion untuk mendapatkan insight dari perilaku dan kondisi anak yang kecanduan gadget dalam kesehariannya.

Peserta Focus Group Discussion mengaku bahwa anak-anaknya mengalami kecanduan gadget dan beberapa peserta memiliki anak yang mengalami kendala pada tumbuh kembangnya dari speech delay, tantrum, kehilangan fokus, memiliki dunianya sendiri dan sebagainya yang diakibatkan dari penggunaan gadget yang berlebihan.

Dua dari enam peserta focus group discussion mengaku bahwa mereka mengenalkan gadget pada anak sebagai sarana edukasi dan anaknya mengalami dampak kecanduan gadget dalam level ringan. Sedangkan, empat peserta lainnya mengaku bahwa pengenalan gadget pada anak dikarenakan mereka memiliki kesibukkan dalam pekerjaan sehingga menjadikan gadget untuk menjadi teman bermain anak untuk menggantikan dirinya dan tidak mengganggu ketika sedang bekerja. Namun, tanpa disadari anak mereka mengalami keterhambatan dalam tumbuh kembangnya maupun sosial. Eka menyatakan tidak memiliki waktu luang untuk bermain bersama anaknya sehingga memberikan gadget kepada anaknya, tetapi setelah satu tahun penggunaan gadget Eka baru menyadari bahwa anaknya kecanduan gadget. Hal tersebut disadari oleh Eka ketika anaknya mengalami permasalahan komunikasi dimana pada usia anaknya sudah dapat berbicara namun anaknya masih kesulitan dan belum jelas dalam berbicara. Niniek, Erni, dan Nina yang ikut menyetujui hal yang disampaikan oleh Eka dan ditambahkan dengan anak mereka yang lebih memilih bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman-temannya. Mayoritas mengatakan bahwa mereka merasa menyesal telah mengenalkan gadget kepada anak diusia dini dan tanpa pembatasan waktu. Sehingga jika peserta focus group discussion dapat memutar waktu kembali mereka akan melakukan penggunaan gadget pada anak dengan bijak dan sesuai kebutuhan pada usia anak-anaknya. Selain itu, mayoritas dari peserta mengalami anak-anak kemanapun dan dimanapun seperti sedang makan,

belajar mereka mencari gadgetnya dan menjadi gelisah ketika tidak melihat, memegang, atau bermain gadgetnya.

Nina dan niniek melakukan terapi kepada anaknya yang mengalami speech delay dan saat ini anak-anaknya mulai dapat berkomunikasi dengan baik. Lalu, niniek menyampaikan pesan kepada peserta lainnya dan orang tua diluar sana untuk secepatnya mencari bantuan disaat sudah merasakan ketika anak mulai terdeteksi bahwa adanya kendala atau masalah pada masa tumbuh kembangnya, interaksi, dan lainnya supaya dapat dilakukan pengobatan yang tepat sebelum terlambat.

3.1.3 Observasi

Menurut Sugiyono (2017) mengatakan bahwa observasi adalah suatu Teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan pengamatan perilaku manusia dan proses kerja (hlm. 145). Penulis akan melakukan observasi agar dapat merancang kampanye dengan lebih baik lagi

3.1.3.1 Hasil Observasi Pertama



Gambar 3. 7 Dokumentasi Obserbasi 1

Hasil observasi pertama dengan Nathan berusia 5 tahun yang sudah kecanduan dengan gadgetnya. Hari ke-satu dalam observasi, Nathan bangun pada pagi hari untuk bersekolah (daring) pada saat sekolah daring berlangsung Nathan tetap menggunakan gadgetnya untuk pembelajaran. Pada saat Nathan sedang makan tetap menggunakan gadgetnya untuk

menonton kartun kesukaannya, orangtua memberikannya supaya anak tenang dan mau makan. Setelah selesai, Nathan melanjutkan aktivitasnya dengan mengerjakan tugas sekolah dan les sambil menggunakan gadgetnya. Setelah selesai mengerjakan tugas, Nathan selalu bermain game melalui smartphone sambil menonton kartunnya melalui televisi, orang tua meminta Nathan untuk berhenti bermain gadget tetapi Nathan malah marah kepada orang tuanya. Selain itu, waktu jam tidurnya juga sering terganggu akibat asik bermain game dan menonton digadgetnya. Hari kedua, dihari *weekend* Nathan bangun siang dan menyalakan televisi untuk menonton kartunnya. Beberapa jam pada pukul 15.10 Nathan waktunya snack setelah itu Nathan kembali ke kamar dan meminta smartphone orangtuanya (ayah) untuk bermain game di smartphone tersebut. Ayahnya tidak ingin memberikan tetapi anaknya mengalami tantrum sehingga ayahnya memutuskan untuk meminjamkan smartphone kepada anaknya. Setelah diberikan Nathan langsung tenang dan asik bermain game.

3.1.3.2 Hasil Observasi Kedua



Gambar 3. 8 Dokumentasi Observasi 2

Hasil observasi kedua dengan Grace dengan usia 6 tahun yang sudah kecanduan gadget sejak usia dini. Grace mengalami speech delay yang disebabkan oleh kecanduan gadget. Grace sempat mengikuti proses terapi dan kondisi saat ini hampir membaik. Grace merupakan salah satu dampak anak kecanduan gadget yang dikarenakan orangtua yang sibuk

bekerja sehingga dalam kegiatan sehari-hari Grace bersama dengan asisten rumah tangga. Pada hari pertama dipagi hari Grace bangun untuk bersekolah. Pada saat sekolah Grace di waktu-waktu tertentu Grace sering mencari gadgetnya sehingga Grace kurang fokus saat pembelajaran. Selesai sekolah Grace langsung bermain game di gadgetnya dan menonton kartun melalui televisinya. Asisten rumah tangga sudah sering memberitahu kepada Grace untuk berhenti bermain gadgetnya dulu tetapi Grace tidak memperdulikannya dan tetap bermain gadgetnya tersebut. Pada hari kedua, Grace kembali bangun dipagi hari untuk bersekolah secara daring dan dapat mengikutinya dengan baik. Ketika selesai bersekolah disiang hari Grace makan siang sambil menonton kartun kesukaannya dan secara bersamaan bermain gadget. Grace sudah sulit untuk lepas dari gadgetnya, selain itu disaat diambil gadgetnya Grace mengalami tantrum sehingga asisten rumah tangganya tidak dapat berbuat banyak dan memberikan gadgetnya Kembali kepada Grace.

3.1.3.3 Hasil Observasi Ketiga



Gambar 3. 9 Dokumentasi Observasi 3

Hasil observasi kedua dengan Jason berusia 4 tahun yang sudah kecanduan gadget sejak usia dini. Pada hari pertama, Jason bangun pagi untuk bersekolah secara daring. Selesai sekolah Jason melanjutkan aktivitas lainnya dengan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Tetapi pada

saat akan di minta oleh orang tua untuk mengerjakan tugas Jason sedang seru menonton kartun yang dia suka Orang tua langsung mematikan kartunnya dan berbicara baik-baik agar anaknya mengerjakan tugas terlebih dahulu baru boleh melanjutkan menonton. Walaupun Jason cukup marah tetapi lama-lama iya mengerti dan mengerjakan tugasnya. Pada saat makan Jason selalu sambil menonton kartun di gadgetnya baru mau makan sehingga orang tua terpaksa memberikan gadget kepada anaknya agar tidak rewel dan orang tua dapat melanjutkan pekerjaannya. Hari kedua, Jason kembali bangun pagi untuk sekolah daring, tetapi pada saat pembelajaran fokusnya teralihkan dengan gadgetnya. Orang tua yang sedang sibuk dengan pekerjaannya sehingga membiarkan anak menggunakan gadget. Pada siang hari, Jason seru bermain gadget sampai memiliki dunianya sendiri dan ketika dipanggil atau diajak berbicara oleh orang tuanya tidak didengarkan.

Berdasarkan kesimpulan hasil observasi yang telah dilakukan kepada Jason berusia 4 tahun, Nathan berusia 5 tahun dan Grace dengan usia 6 tahun masing-masing selama 2 hari melaksanakan observasi bahwa anak-anak yang kecanduan gadget hanya fokus dengan gadgetnya sehingga memiliki dunianya sendiri sampai tidak peduli dengan sekelilingnya. Sulit sekali bagi anak-anak yang kecanduan gadget untuk melepaskan gadget. Selain itu, orang tua yang masih kurang tegas dan kurang meluangkan waktu untuk beraktivitas bersama anaknya supaya anak tidak selalu berfokus pada gadgetnya.

3.1.4 Survei

Survei adalah suatu kumpulan informasi dengan membagikan pertanyaan pada sampel dari populasi (Venus, 2018). Survei akan dibagikan dari Google Form melalui sosial media. Kuesioner akan memperoleh data dari orang tua yang memiliki usia 26-35 tahun serta memiliki anak dengan usia 4-6 tahun yang berdomisili di Tangerang. Jumlah populasi penduduk di Tangerang per tahun 2020 sebesar 2,24 juta jiwa dengan menggunakan Teknik random sampling. Teknik random sampling mempermudah penulis

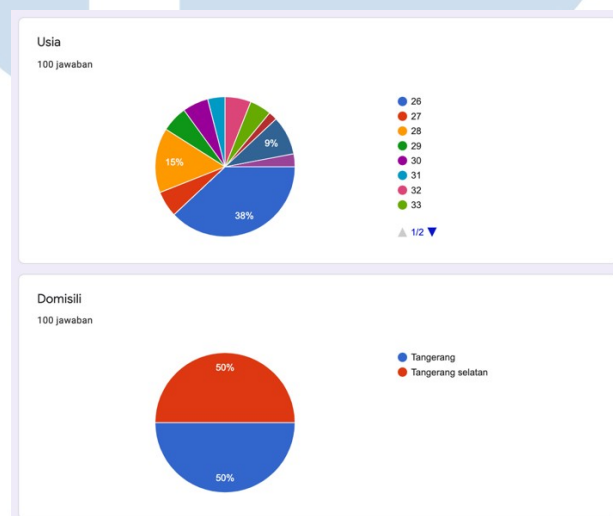
dalam mendapatkan subjek penelitian. Besaran sampel akan menggunakan rumus Slovin.

$$S = \frac{n}{1+N.e^2}$$

S = sampel N = populasi e = derajat ketelitian

Dalam penelitian ini menggunakan derajat ketelitian 10% sehingga dapat diperhitungkan besaran sampel sebagai berikut:

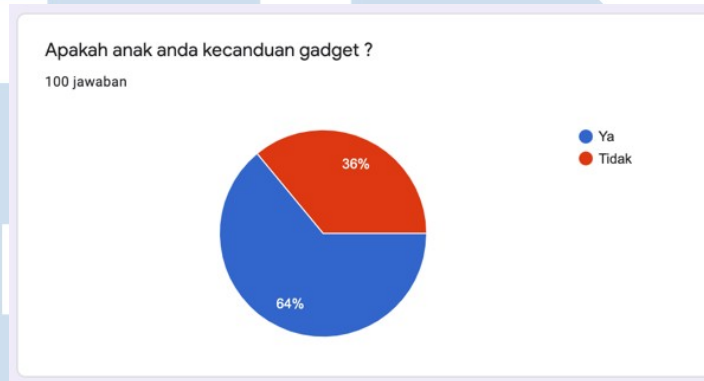
Berdasarkan besaran hasil sampel akan digunakan untuk penelitian kualitatif adalah 99,98 yang dibulatkan menjadi 100 responden. Hasil survei akan ditutup jika sudah mencapai 100 responden.



Gambar 3. 10 Presentasi Identitas

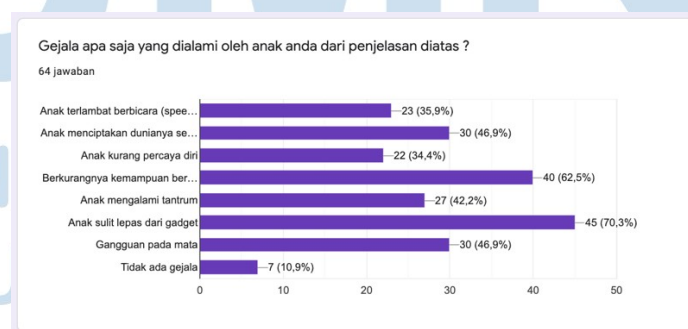
Pada bagian identitas responden, didapat hasil orangtua yang dengan usia 26-35 tahun. Orang tua dengan usia 26 tahun sebesar 38% sementara paling sedikit orang tua dengan usia 36 tahun sebesar 3%. Responden berasal dari Tangerang dan Tangerang selatan dengan masing-masing sebesar 50%.

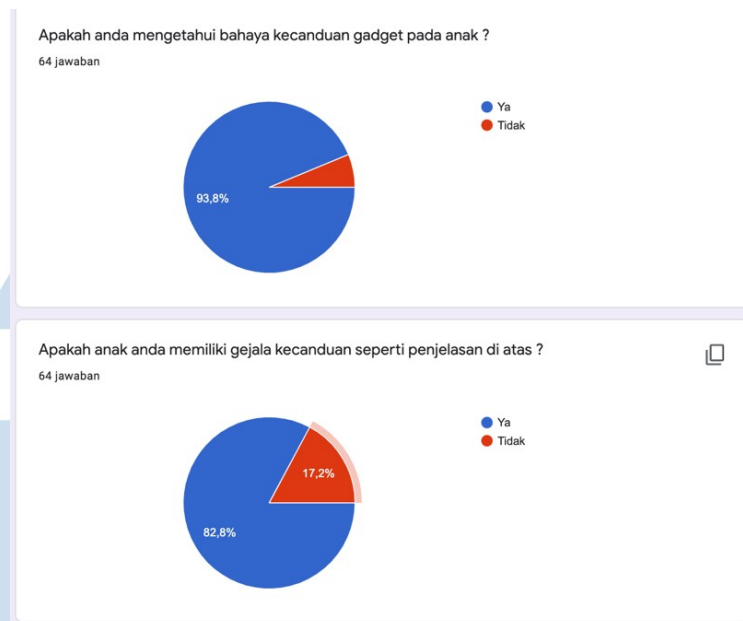
Pada bagian berikutnya terdapat bagian mengenai pengenalan gadget pada anak. Responden yang berhasil penulis dapatkan sebesar 64% anak mengalami kecanduan gadget dan 36% menjawab tidak.



Gambar 3. 11 Presentase Anak Kecanduan Gadget

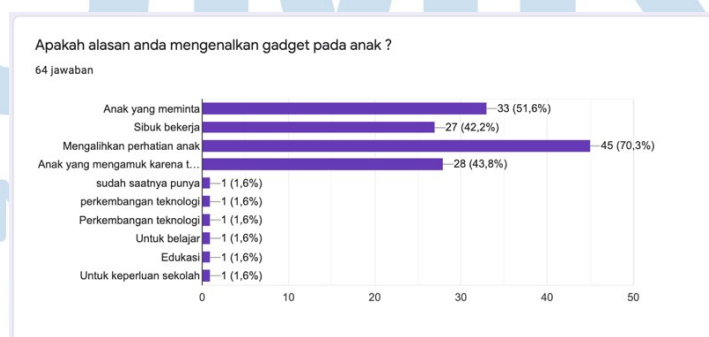
Responden mengetahui bahaya kecanduan gadget pada anak sebesar 93,8% tetapi masih banyak orang tua yang mengenalkan gadget kepada anaknya. Penulis melampirkan gejala-gejala yang dialami oleh anak yang kecanduan gadget dan 82,8% anak-anak mengalami gejala-gejala tersebut. Hampir sebagian dari responden, sebesar 70,3% memilih anak sulit terlepas dari gadget. Selanjutnya, dengan sebesar 62,5% pada anak mengalami berkurangnya kemampuan bersosialisasi disusul dengan anak menciptakan dunianya sendiri serta gangguan pada mata dengan sebesar 46,9%. Sebesar 35,9% anak mengalami gangguan berbicara atau yang sering disebut dengan speech delay yang dipengaruhi oleh anak yang kecanduan gadget hanya berfokus pada visualnya sehingga stimulus panca inderanya terhambat.





Gambar 3. 12 Presentase Bahaya dan Gejala Anak Kecanduan Gadget

Orang tua sering sekali mengalihkan perhatian anak dengan menggunakan gadget yang sebesar 70,3% dan anak yang meminta gadget kepada orang tuanya sebesar 51,6% . Anak yang mengalami kecanduan gadget akan mengalami tantrum ketika tidak diberikan gadget sebesar 43,8% dan kecanduan pada anak juga dipengaruhi oleh orang tua yang terlalu sibuk bekerja sehingga berkurangnya waktu untuk bermain dengan anak sebesar 42 %.



Gambar 3. 13 Presentase Alasan Mengenalkan Gadget Pada Anak

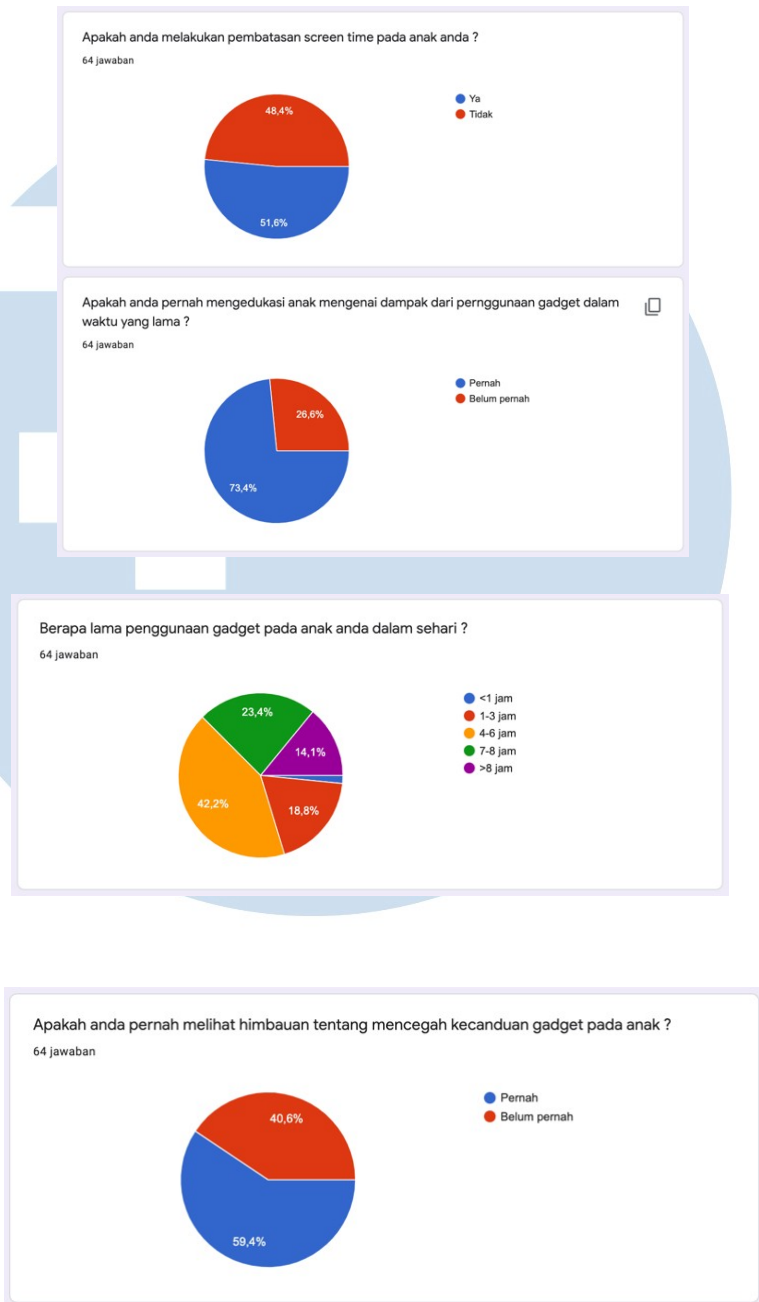


Gambar 3. 14 Presentase Usia Anak Kecanduan Gadget

Anak dengan usia 4 sudah dikenalkan dan kecanduan gadget oleh orangtua sebesar 51,6%, usia 5 tahun sebesar 23,4% dan dengan usia 6 tahun menjawab 23,4 % anak sudah kecanduan gadget.

Orangtua melakukan pembatasan screen time pada anak sebesar 51,6% dan 48,4% menjawab tidak. Tetapi masih sebesar 42,2% pada anak menggunakan gadget selama 4-6 jam dilanjutkan dengan penggunaan gadget 7-8 jam pada anak dalam sehari sebesar 23,4%. Hanya 1% paling sedikit yang menjawab kurang dari 1 jam penggunaan gadget pada anak. Sebesar 73,4% orangtua sudah melakukan sudah mengedukasi anak mengenai dampak dari penggunaan gadget dalam waktu yang lama. beberapa media sudah melakukan himbuan mengenai pencegahan kecanduan gadget pada anak tetapi masih sebesar 40,6% yang belum pernah melihat himbuan tersebut dan 59,4% orangtua sudah pernah melihat himbuan tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 15 Presentase Waktu Pembatasan, Edukasi dan Himbauan Kecanduan Gadget Pada Anak

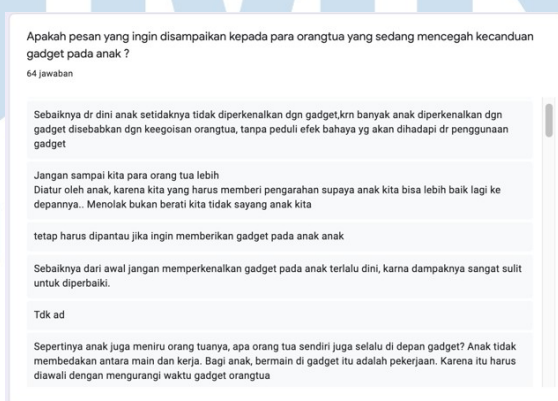
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 16 Presentase Upaya Pencegahan Kecanduan Gadget

Pada bagian selanjutnya terdapat dampak kecanduan gadget pada anak, orang tua sudah berupaya dalam pencegahan kecanduan gadget pada anak dengan melakukan pembatasan gadget pada anak sebesar 90.6% dan orangtua berusaha untuk memberhentikan penggunaan gadget sebesar 50%.

Beberapa kesimpulan penulis dari pesan yang disampaikan responden kepada orang tua di luar sana yang sedang mencegah kecanduan gadget anak yaitu orang tua harus terlebih dahulu yang memulai dengan tidak bermain gadget di depan anak karena anak tidak dapat membedakan ketikan orang tua menggunakan gadget saat bermain dan kerja sehingga nantinya anak akan meniru orang tuanya, lalu orang tua harus memikirkan dengan matang sebelum memberikan gadget kepada anak dan orang tua lebih meluangkan waktu kepada anaknya agar anak tidak kecanduan. Selain itu, cepatlah meminta pertolongan kepada yang professional jika anak sudah terhambat tumbuh kembangnya.



Gambar 3. 17 Pesan Responden Kepada Orang Tua

Berdasarkan dari hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh penulis, masih banyak orang tua yang memberikan gadget pada anak walaupun mengetahui dampak bahaya dari kecanduan gadget pada anak. Selain itu, penggunaan gadget yang masih dalam waktu yang lama.

3.1.5 Studi Eksisting

Penelitian dalam studi eksisting penulis lakukan untuk melakukan perbandingan terhadap kampanye yang pernah ada baik didalam negeri atau luar negeri.

3.1.5.1 Kampanye Technology Addiction



Gambar 3. 18 Kampanye Technology Addiction

Sumber: www.behance.net

Kampanye technology addiction adalah sebuah kampanye yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua bahwa kecanduan teknologi dapat mempengaruhi kondisi mental anak. Poster tersebut menggunakan gambar ilustrasi seorang anak yang sedang memegang gadget dalam bentuk botol susu anak.

Didalam kampanye tersebut memberikan informasi kepada para orang tua bahwa teknologi dapat mempengaruhi kondisi mental anak seperti *anxiety*, *anger*, *insomnia*, *anti-social behavior*, dan sebagainya. Kampanye ini juga ingin memiliki pesan dimana jangan membiarkan teknologi ataupun gadget seperti menjadi makanan sehari-hari untuk anak. Hal yang menarik lainnya dari kampanye ini adalah copywriting yang dapat tersampaikan serta

ilustrasi yang digunakan mendukung dengan headernya yang membuat audiens memperhatikan poster tersebut.

3.1.5.1 Kampanye Gadget Use Reduction Toddlers



Gambar 3. 19 Kampanye Gadget Use Reduction Toddlers
Sumber: www.behance.net

Kampanye gadget use reduction toddler adalah kampanye sosial yang bertujuan untuk orang tua agar dapat mengontrol penggunaan gadget pada si kecil. Poster pada kampanye ini menggunakan ilustrasi dan foto anak kecil yang sedang menggunakan gadget.

Didalam kampanye tersebut ingin memberikan awareness kepada orangtua untuk dapat mengontrol penggunaan gadget pada anak karena dampak penggunaan gadget yang berlebihan dapat menjadikan di kecil menjadi terhambatnya perkembangan motorik, interaksi, dan berkacamata. Hal yang menarik pada kampanye ini adalah copywriting yang memiliki pendekatan yang akan mudah dipahami, serta tipografi yang sesuai dan layout yang terarah.

3.2 Metode Perancangan

Menurut Landa (2010) mengatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus dilakukan dalam sebuah perancangan kampanye (hlm. 14-24), sebagai berikut:

1) Overview

Pada tahap ini akan mengumpulkan data sebagai informasi untuk dapat menentukan tujuan, target audience, budgeting, dan sebagainya.

2) Strategy

Berdasarkan dari data-data yang sudah dikumpulkan. Pada tahapan ini akan menyediakan rencana konseptual dan pedoman terhadap perancangan kampanye

3) Ideas

Melakukan brainstorming dari konsep dan strategi yang telah dilakukan untuk menjadi suatu gambaran kasar.

4) Design

Setelah mendapatkan hasil brainstorming gambaran kasar akan dikembangkan menjadi visualisasi yang dapat mengkomunikasinya pesan kampanye.

5) Production

Hasil desain visualisasi yang difinalisasikan akan di aplikasikan pada media yang sudah tentukan dapat melalui secara cetak ataupun digital.

6) Implementation

Pada tahapan ini hasil dari produksi akan di perluas kepada publik untuk melihat keberhasilan perancangan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A