

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Diawal tahun 2020, masyarakat Indonesia dikejutkan oleh berita mengenai virus mematikan yaitu COVID-19 yang menyebar dengan cepat serta mengubah aktivitas manusia sepenuhnya, termasuk aktivitas belajar dan mengajar. Sebelum pandemi berjalan, biasanya aktivitas belajar dan mengajar selalu dilakukan secara tatap muka, namun semenjak pandemi COVID-19 maka aktivitas dilakukan di rumah secara *online*. Banyak sekolah di Indonesia dapat menjalankan pembelajaran daring dengan lancar. Siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik (Sutarto et al., 2020, 129-130).

Akan tetapi, peraturan *lockdown* yang masih berlangsung selama pandemi ini cukup membuat para siswa menjadi bosan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh detiknews dan Parwa *Institute* pada tanggal 19-26 Agustus 2021, terdapat 41,4% siswa yang bosan selama pembelajaran daring di rumah ("*Median: 41,4% Anak Bosan Belajar di Rumah, tapi 60% Ortu Khawatir Tatap Muka*", 2021). Tiwik Koesdiningsih, seorang konsultan Anak dan Remaja dari Rumah Sakit Jiwa Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang mendapat keluhan dari beberapa orang tua mengenai anak-anak yang tidak mau mengerjakan tugas sekolah karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka bermain ponsel pintar. Anak jadi lebih mudah marah dan tersinggung serta selalu menentang perintah dari orang tuanya, bahkan sampai berani melakukan tindakan kekerasan seperti mencuri uang orang tuanya untuk membeli pulsa (Aminah & Fizriyani, 2021). Siswa yang diperbolehkan untuk membawa ponselnya ke sekolah juga dapat menggunakan ponselnya tidak hanya untuk kegiatan positif seperti mencari materi tambahan untuk memahami pelajaran lebih baik, namun juga dapat digunakan untuk kecurangan seperti mencari informasi jawaban saat ujian, digunakan sebagai kalkulator bawaan, bertukar jawaban dengan siswa lain lewat chat selama ujian.

Penggunaan ponsel tanpa pengawasan orang tua juga harus diwaspadai, sebab ponsel dapat digunakan sebagai alat untuk mengirim gambar atau pesan yang mengandung konten pornografi entah itu dibagikan dari teman-temannya atau dari

orang lain yang selanjutnya disebarkan ke yang lain (*5 Risiko Kesehatan Main Game Di Smartphone Terlalu Lama, Pernah, 2021*).

Penggunaan ponsel pintar dengan kuantitas yang tidak semestinya tentu akan memberikan dampak yang tidak baik bagi siswa di usia muda. Beberapa dampak tersebut diantaranya adalah siswa yang lupa akan waktu sehingga tugas-tugasnya terlalaikan, hilang ketertarikan pada aktivitas lain dan lebih sering menghabiskan waktunya sendiri bermain ponsel, kesehatan mata serta perkembangan otak juga akan terganggu. Selain itu, jika anak sudah kecanduan bermain ponsel pintar maka hal tersebut dapat mengganggu perkembangan otak pada anak. Bagian dalam otak yang berfungsi untuk mengontrol emosi, pengambilan keputusan, tanggung jawab, serta nilai-nilai moral yang bernama *Pre Frontal Cortex* ini dapat terganggu fungsinya akibat dari hormon *dopamine* yang disebabkan oleh anak yang sedang memainkan ponsel pintarnya. (Chusna, 2017).

Dr Verury Verona Handayani mengatakan menatap layar ponsel terlalu lama saat bermain game dapat memperburuk kesehatan mata, meningkatkan ketegangan mata dan menyebabkan kerusakan saraf mata. Anak-anak juga tanpa sadar memainkan ponselnya sambil membungkuk atau berbaring sehingga menyebabkan kekakuan otot dan nyeri pada persendian anak (Handayani, 2021). Jari sering digunakan untuk menekan tombol pada layar selama bermain game. Hal ini dapat menyebabkan *De Quervain's Tenosynovitis* dimana terjadi pembengkakan pada ibu jari karena peradangan pada jaringan ikat yang menghubungkan otot dengan tulang. (*5 Risiko Kesehatan Main Game Di Smartphone Terlalu Lama, Pernah, 2021*). Masalah kesehatan lainnya, seperti kesemutan dan sindrom leher teks, yang menyebabkan ketegangan pada otot leher karena terus-menerus menghadap ke bawah (Nareza, 2021). Waktu tidur anak juga terganggu. Hal ini dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari karena anak terlalu lelah untuk berkonsentrasi dengan baik di sekolah (Putri, 2021).

Dari hasil studi tersebut, penulis memiliki ide untuk merancang media interaktif untuk membantu para siswa paham akan bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan, terutama selama pandemi yang masih berlangsung ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media interaktif sebagai media edukasi tentang bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan pada anak untuk orang tua?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut

### 1.3.1. Demografis

Media interaktif ini diperuntukkan kepada orang tua yang memiliki anak dengan usia rentang 10-16 dengan SES B.

### 1.3.2. Geografis

*User* yang ditargetkan adalah *user* yang tinggal di daerah Tangerang (primer) dan di pulau Jawa (sekunder).

### 1.3.3. Psikografis

Pada segi psikografis, *user* yang ditargetkan yaitu gemar menggunakan ponsel, memiliki ketertarikan mengenai bahaya radiasi pada ponsel, gemar menggunakan media sosial serta gemar bermain permainan baik permainan papan maupun *game online*.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang media interaktif sebagai media edukasi tentang bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan pada anak untuk orang tua.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah dapat membantu penulis untuk menyelesaikan pendidikan penulis sebagai mahasiswa jurusan desain komunikasi visual. Selain itu, diharapkan dapat membantu mengedukasi para orang tua dan anak di Indonesia tentang bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan.