

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan zaman modern ini, banyak sekali teknologi canggih yang sering kali dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah gawai. Gawai diciptakan untuk mempermudah segala pekerjaan dan komunikasi jarak jauh dengan sesama. Gawai adalah alat yang memiliki fungsi canggih, praktis, memiliki bentuk desain yang lebih mutakhir dibanding dengan teknologi sebelumnya (Dowithgadget, 2017). Saat ini semua orang memiliki gawai mulai dari anak usia dini, remaja hingga orang tua. Hal ini telah dibuktikan melalui survei Kominfo pada tahun 2017 menunjukkan bahwa sekitar 66 persentase masyarakat Indonesia memiliki gawai.

Berdasarkan penelitian yang diunggah oleh Databoks terdapat kasus di Indonesia, sebesar 29% anak usia dini yang menggunakan gawai pada kurang dari 1 tahun terdapat sebesar 3,5% dan anak balita dari umur 1- 4 tahun sebesar 25,9% dan anak prasekolah dari umur 5-6 tahun sebesar 47,7% (Lidwina, 2020). Berdasarkan hasil kuesioner anak-anak telah dikenalkan gawai oleh orang tua bahkan sebelum anak dapat berbicara dan membaca. Dikarenakan orang tua lebih memberikan video yang dapat menarik perhatian anak-anak sehingga anak akan berhenti menangis, sehingga anak akan selalu meminta gawai. Kemudian alasan orang tua memberikan gawai agar tidak mengganggu orang tua yang sedang sibuk bekerja maupun sedang beraktifitas diluar rumah.

Penelitian yang dilakukan oleh Kelurahan Simomulyo Surabaya pada tanggal 19 dan 20 November 2018, sebagai sampel untuk mengetahui gangguan perkembangan anak dari dampak gawai. Sehingga terdapat 66 orang dari 108 anak dengan usia 1-5 tahun dengan perempuan sebanyak 28 anak dan laki-laki sebanyak 38 anak. Hasil dari penelitian ini, anak yang memiliki intensitas penggunaan gawai tinggi sebagian 75% memiliki hasil perkembangan yang meragukan. Hal ini

disebabkan karena penggunaan gawai yang berlebihan dan menyebabkan berbagai gangguan seperti gangguan bicara-bahasa, gangguan emosi, dan gangguan kognitif. Dampak negatif berdasarkan dari Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat pada tahun 2021 yaitu menghambat perkembangan motorik halus anak, menurunnya kemampuan fokus pada anak, penurunan kemampuan bersosialisasi dengan teman, dan perilaku emosi yang tidak terkendali.

Menurut WHO bahwa penggunaan gawai pada anak-anak memiliki batasan hingga menjauhkan hal yang negatif yang akan terjadi dengan anak. Batasan tersebut disebut juga *screen time* atau durasi untuk melihat layar gawai untuk dibawah usia 5 tahun. (Lanca & Saw, 2020) menyatakan bahwa anak dari usia 1-4 tahun tidak boleh melebihi dari satu jam melihat layar gawai.

Anak-anak yang memiliki tingkat kecanduan gawai yang lebih ekstrim, maka akan sedikit juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Cheol Park and Ye Rang Park, 2014). Maka hasil dari observasi yang telah dilakukan oleh Anggrahini (2013), membuktikan bahwa menggunakan gawai, maka ketika dirumah anak akan lebih susah diajak berkomunikasi, memiliki sifat tidak peduli dan kurang merespon saat diajak berkomunikasi dengan orang tua. Gawai yang digunakan sangat ekstrim dan tidak terkontrol dapat mengakibatkan dampak buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat bersosialisasi atau berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya (Santoso, dkk,2013). Dampak buruk yang akan terjadi pada anak tidak hanya pada usia 1-4 tahun melainkan dapat berpengaruh kepada masa kedepannya.

Berdasarkan hal tersebut penulis membuat perancangan kampanye sosial berupa *reminder* yang akan ditunjukkan untuk setiap orang tua yang memiliki anak untuk lebih waspada akan bahaya dari gawai yang akan terjadi pada anak usia 1-4 tahun (usia yang telah digolongkan berdasarkan hasil survei Databoks). Perancangan ini bertujuan agar masyarakat dapat lebih menyadari bahwa bahayanya gawai yang ada dapat mengakibatkan dampak yang buruk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan maka masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media informasi dalam pengetahuan mengenai keterlambatan bicara pada anak yang dapat ditimbulkan karena anak terlalu sering menggunakan gawai pada anak usia 1-4 tahun.

Maka rumusan masalah dari yang sudah diteliti oleh penulis, dalam penelitian desain maka dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana perancangan kampanye sosial mengenai bahayanya akibat gawai pada anak usia 1-4 tahun sehingga dapat menarik kesadaran dan kepedulian bagi orang tua?

1.3 Batasan Masalah

Penulis menentukan Batasan masalah untuk lebih memfokuskan masalah yang lebih spesifik, perancangan kampanye sosial tentang dampak gawai untuk anak usia 1-4 tahun. Kampanye ini bertujuan untuk orang tua yang memiliki anak balita dengan umur 1-4 tahun. Dengan Batasan masalah sebagai berikut :

1. Demografis
 - a. Usia : 26 – 35 tahun
 - b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c. Pendidikan minimal : Pendidikan
 - d. Tingkat Ekonomi : Ses A dan B
2. Geografis : Jakarta dan Tangerang
Pemilihan kota Jakarta dan Tangerang dikarenakan kota tersebut merupakan kota pengguna gawai terbanyak di Indonesia. Jakarta sebanyak 84,32% warga menggunakan gawai atau komputer dan mengakses internet sebanyak 73,46% (Statistik Sektor Provinsi Dki Jakarta, 2021). Pada kota Tangerang persentase pengguna gawai dan mengakses internet yaitu pada kota Tangerang Selatan sebesar 79,17% (Badan Pusat Statistik Provinsi Banten, 2020)
3. Psikografis

- a. Sikap : orang tua yang simple dan praktis dan cenderung abai terhadap anaknya
- b. Gaya hidup : sibuk dengan pekerjaannya masing-masing

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan kampanye ini adalah agar masyarakat dapat menyadari bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pada anak usia 1-4 tahun dapat merusak secara psikologi yang mengakibatkan anak menjadi kekurangan. Sehingga masyarakat dapat mengetahui akibat dari penggunaan gawai oleh anak dibawah umur secara berlebihan. Disusun menjadi 3A menurut teori Ostergaard, yaitu:

1. *Awareness*
Pertama, kegiatan kampanye ini untuk menarik kesadaran, meningkatkan pengetahuan dan mengubah situasi di masyarakat mengenai masalah tertentu
2. *Attitude*
Kedua, mendorong rasa simpati, rasa suka duka, dan kepedulian masyarakat pada masalah yang telah dibuat kampanye ini, kepedulian masyarakat adalah menjadi sebuah topik dari perancangan kampanye ini
3. *Action*
Pada tahap terakhir, dengan menciptakan kampanye yang bertujuan agar masyarakat dapat berubah menjadi aksi nyata dan berdifat sekali atau berkepanjangan (hlm.9-10)

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir mengenai “Perancangan Kampanye Sosial Tentang Dampak Gawai pada Anak Usia 1-4 Tahun” terdapat ada tiga bagian yaitu:

1. Manfaat bagi penulis
Penulis menerapkan pembelajaran ilmu-ilmu yang sudah diberikan oleh kuliah di Universitas Multimedia Nusantara untuk Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Kampanye Sosial Tentang Dampak Gawai pada Anak Usia 1-4 Tahun

2. Manfaat bagi masyarakat

Agar masyarakat akan mendapatkan kesadaran dan kepedulian yang lebih terhadap bahayanya gawai untuk usia balita yang dapat mengganggu tumbuhnya kesehatan dan psikologis anak. Masyarakat tidak harus menggunakan gawai untuk menghibur anak apabila sibuk, karena banyak cara yang lebih baik lagi selain gawai.

3. Manfaat bagi universitas

Mendapatkan acuan atau sebagai referensi untuk menjadi contoh bagi mahasiswa atau mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjalankan Tugas Akhir



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA