

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan jurnal dari Kemkes (2005), Jakarta merupakan kota dengan luas 661,52 km² dan memiliki kendaraan bermotor dengan jumlah yang sangat banyak lebih dari 3 juta buah dan juga 2.000 industri besar dan sedang. Hal ini yang menjadi penyebab utama wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi memiliki kebisingan yang tinggi akibat kegiatan transportasi dan industri. Kegiatan transportasi di wilayah JABODETABEK sangat padat karena banyak penduduk yang berbisnis di Jakarta berdomisili di wilayah Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi dengan luas 6228,46 km². Kebisingan yang disebabkan oleh suara knalpot, klakson dan sistem pengereman (Kemkes, 2005). Hal ini dapat membuat seseorang mendapat stimulasi pada indera secara berlebihan dari kebisingan dan juga lingkungan yang ramai, maka dari itu dapat menyebabkan *sensory overload*.

Sensory overload merupakan sebuah kondisi dimana otak tidak mampu untuk memproses informasi yang ditangkap oleh salah satu atau lebih pancaindera. Kondisi inilah yang menjadi penyebab seseorang mendapat stimulasi yang berlebihan sehingga memicu perasaan yang tidak nyaman, cemas, hingga panik. Kondisi *sensory overload* dapat mensinyalkan respon *Fight, Flight*, atau *Freeze* walaupun sedang tidak dalam keadaan bahaya. Siapapun dapat mengalami *sensory overload* karena semua orang menerima input sensorik dari mendengarkan musik, mencium parfum atau lampu pada konser musik. *Sensory overload* paling sering di pada anak, menurut wawancara bersama Lingkan Mangundap, S. Pd, 1 dari 6 anak mengalami kesulitan pemrosesan sensorik.

Kondisi *sensory overload* biasa disebabkan oleh gangguan seperti autisme, ADHD, *down syndrome*, PTSD yang berhubungan dengan gangguan *sensory processing*. Pada anak-anak yang tidak memiliki kondisi khusus seperti ADHD atau autisme, *sensory overload* dapat terjadi akibat otak yang masih berkembang karena

mendapat input sensorik yang tidak sesuai dengan perkembangannya. Menurut wawancara dengan Katarina Ira Puspita, M.Psi bahwa perkembangan sensory dimulai dari anak lahir, dan puncaknya pada usia 3 – 7 tahun dan paling sering ditemukan pada indera sentuhan, pendengaran, dan penglihatan. Pemicunya dapat meliputi suara yang sangat keras, lampu yang terlalu terang atau kondisi mental atau fisik seperti depresi, dehidrasi, atau kondisi fisik yang tidak fit atau lelah. Anak-anak yang tidak memiliki kondisi khusus ini dapat terkena *sensory overload* karena terlalu banyak menerima informasi sensorik yang diterima oleh indera tidak dapat diproses yang menyebabkan *sensory overload*.

Sayangnya masih banyak orang tua yang tidak memahami *sensory overload* padahal *sensory overload* pada anak-anak merupakan suatu kondisi yang sering terjadi tetapi tidak banyak orang tua yang memahami gejala dan cara mengatasi kondisi tersebut sehingga orang tua bingung cara menghadapi anak-anak yang mengalami kondisi *sensory overload*.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, kondisi *sensory overload* dapat terjadi kepada anak usia 0 – 8 tahun namun banyak orang tua yang belum mengetahui karena masih kurangnya media informasi yang menyediakan pengetahuan bagi orang tua. Berdasarkan jurnal dari Tri (2022) yang menyatakan bahwa media memiliki arti sebagai perantara antar pengirim informasi yang menjadi sumber dan penerima informasi. Media memiliki alat perantara yang berfungsi untuk membagikan pesan dengan tujuan agar audiens dapat lebih mudah memahami pesan atau mencapai sebuah tujuan. Alat-alat perantara yang digunakan media seperti *grafis*, fotografi, elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi secara visual atau verbal. Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah *mobile website* mengenai *sensory overload* pada anak bagi orang tua. Penulis memiliki harapan bahwa perancangan ini dapat membantu orang tua untuk memahami kondisi *sensory overload*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan, Berikut merupakan rumusan masalah yang akan dibahas penulis dalam laporan tugas akhir ini:

- 1) Kurangnya kesadaran orang tua terhadap kondisi *sensory overload*.
- 2) Kurangnya media informasi untuk meningkatkan kesadaran orang tua mengenai *sensory overload* pada anak-anak usia 0-8 tahun.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *mobile website* untuk menumbuhkan kesadaran orang tua mengenai *sensory overload* yang dapat terjadi pada anak usia 0 – 8 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah agar topik yang dibahas lebih fokus dengan penentuan batasan masalah sebagai berikut:

1) Demografis

- a) Usia Primer: 27 – 35 tahun

“Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Richard Wang, seorang peneliti pasca-doktoral Universitas Indiana, ditemukan bahwa rata-rata usia manusia memiliki anak pada 250.000 tahun terakhir adalah 26,9 tahun.” (Detikedu, 2023) sehingga penulis memilih orang tua dari usia 27 – 35 tahun yang masih termasuk usia produktif dan memiliki anak usia 0 – 8 tahun.

- b) Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan

- c) SES A

SES A memiliki pengeluaran sebanyak Rp 6.000.000 atau lebih per bulan. Orang dengan tingkat SES A cenderung lebih terbuka dengan ilmu pengetahuan dan juga topik yang awam sehingga membuat orang tua lebih peduli tentang *sensory overload* pada anak.

2) Geografis

JABODETABEK

Menurut Tirto.id (2024), Jabodetabek disebut sebagai wilayah fungsional karena adanya hubungan antara satu daerah dengan daerah lain. Hubungan antara satu daerah dengan daerah lain dapat dilihat dari arus pertukaran penduduk, barang, jasa, hingga keterhubungan sarana transportasi dan komunikasi. Oleh karena itu, penulis dapat menjangkau target yang ingin memahami *sensory overload* pada anak.

3) Psikografis

Orang tua dengan anak yang sulit untuk diam, suka merasa sensitif dengan sensorik dari lingkungan, suka menutup indera dari informasi sensorik, sulit untuk berkonsentrasi, emosional, atau mengalami tantrum tanpa sebab.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis membuat *mobile website* ini dengan tujuan untuk mengedukasi orang tua dalam menangani anak-anak mereka yang mungkin mengalami *sensory overload* atau memiliki gejala bagi orang tua serta membantu orang tua mencegah kondisi tersebut.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut merupakan manfaat tugas akhir yang dirancang penulis, manfaat tugas akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis

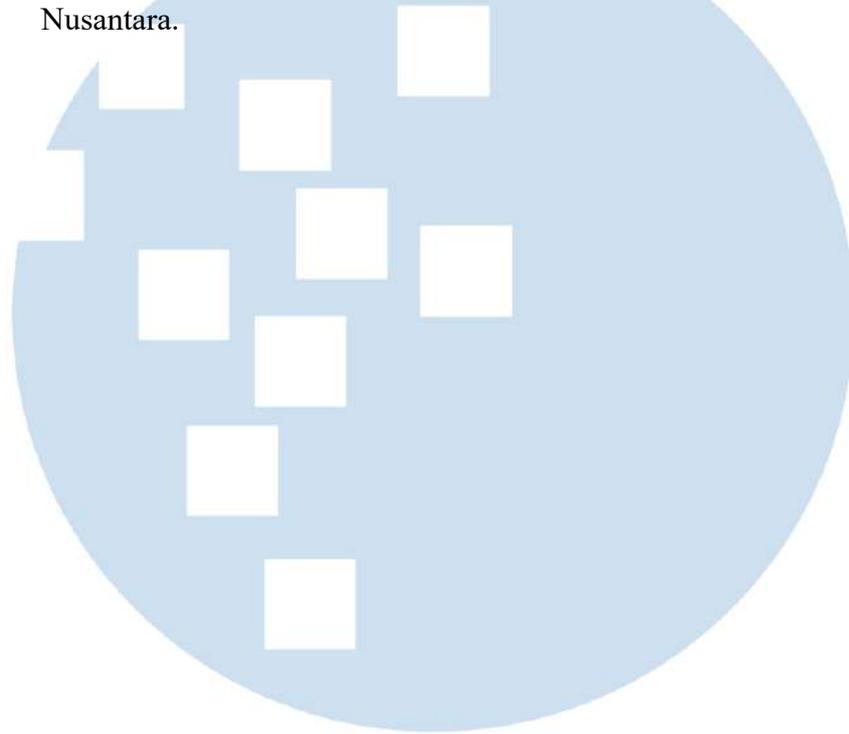
Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat menjadi sebuah pengalaman dalam membuat proyek serta ilmu yang didapat selama pengerjaan tugas akhir.

2. Manfaat bagi Orang lain

Penulis berharap agar masyarakat menjadi sadar terhadap *sensory overload* yang dapat terjadi pada anak usia dini. Masyarakat juga mengetahui proses perancangan *mobile website* yang dibuat dari awal hingga akhir dan menjadi sebuah solusi bagi masalah yang ada.

3. Manfaat bagi Universitas

Penulis berharap bahwa tugas akhir ini dapat menjadi sebuah pencapaian yang membawa reputasi yang baik kepada nama Universitas Multimedia Nusantara.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA