

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jakarta menjadi kota kedua dengan pengguna *smartphone* paling banyak setelah Kalimantan Timur. BPS (Badan Pusat Statistik) memiliki data yang menunjukkan bahwa sebanyak 52,76% anak usia dini (5-6 tahun) sudah menggunakan *smartphone*, dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai sejak dini telah diberikan oleh sebagian orang tua kepada anaknya. Orang tua memberi gawai kepada anak untuk menenangkan mereka saat sibuk, tetapi penting untuk menetapkan batasan yang disepakati bersama untuk penggunaannya, hal ini dapat berbalik negatif bagi orang tua itu sendiri di masa depan jika tidak dilakukan (Sekar, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh HOYA Lens UK dan Irlandis menunjukkan hampir dua pertiga dari orang tua mengkhawatirkan durasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka di dalam ruangan, dengan tiga perempat dari mereka mengakui kesadaran untuk melindungi penglihatan anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas dari orang tua memiliki awareness terhadap kesehatan mata anak mereka. Menurut survei, 90% orang tua berupaya membatasi waktu layar anak-anak mereka, namun setengah dari mereka menghadapi kesulitan dalam melakukannya (Saunders, 2022).

Bahaya penggunaan gawai berlebihan juga dapat mengakibatkan kondisi merugikan lainnya untuk anak, baik dari segi fisik ataupun psikologis anak. Berdasarkan Paudepedia (Pendidikan Anak Usia Dini), anak yang terlalu sering menggunakan gawai berisiko mengalami obesitas, gangguan pola tidur, perkembangan yang terhambat, serta kualitas tidur yang buruk (Ahmad, 2023). Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan adiksi (Santi, 2022). Berdasarkan penelitian, sebanyak 48% anak di Indonesia harus menjalani perawatan khusus karena *screen time* yang berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa dampak negatif dari *screen time* yang berlebihan merupakan masalah yang cukup serius.

Data dari survey HOYA Lens menunjukkan bahwa lebih dari 4,5 jam telah dihabiskan oleh anak-anak untuk menggunakan gawai dan hanya 40 menit waktu yang mereka habiskan untuk melakukan aktivitas di luar, hal ini disimpulkan bahwa lebih dari sepertiga waktu anak dalam sehari dihabiskan untuk menggunakan gawai. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak tersebut telah memiliki *screen time* yang berlebihan dari seharusnya. Paparan layar elektronik yang berlebihan pada anak dapat meningkatkan risiko gangguan penglihatan seperti rabun dekat atau miopia dikarenakan sinar biru dari perangkat tersebut yang meradiasi penglihatan. Penelitian tersebut mengatakan adanya hubungan antara miopia dengan menghabiskan waktu di luar atau dalam ruangan, dan terbukti bahwa melakukan kegiatan di luar ruangan dapat menunda terjadinya miopia pada anak-anak yang sangat dikhawatirkan oleh orang tua. Hal ini juga untuk mengantisipasi *Myopia Boom*, yaitu suatu fenomena dimana terjadinya peningkatan drastis anak-anak yang terkena miopia atau rabun jauh.

Dengan kemajuan era digital saat ini, pembatasan *screen time* pada anak menjadi perhatian penting bagi orang tua. Paparan layar elektronik yang berlebihan telah terbukti memberi pengaruh buruk terhadap kesehatan mata anak. Data penelitian RSUD Banjarnegara (Christin, 2023) menunjukkan bahwa orang tua menggunakan gawai (*screen time*) pada anak agar mereka tidak mengganggu pekerjaan rumah tangga (70%), untuk membuat anak tenang (65%), dan untuk membantu anak tertidur (28%). Penggunaan gawai yang ini menunjukkan bahwa orang tua kurang mendapatkan informasi serta edukasi mengenai pemanfaatan gawai yang baik kepada anak. Data penelitian yang dilakukan mengenai pola asuh orang tua terhadap anak Sekolah Dasar dalam memakai gawai (Zulfitriya, 2017), dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan terjadi juga karena anak kurang mendapatkan arahan dari orang tua dalam menggunakan gawai dan data menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia mengalami *screen time* yang jauh melebihi batas yang direkomendasikan, menunjukkan kurangnya arahan dan informasi yang memadai dari orang tua.

Orang tua harus menetapkan batasan tentang waktu dan durasi penggunaan gawai bagi anak (Santi, 2022). Hal ini dilakukan untuk menghindari dampak negatif

awal dari gawai yang berlebihan, yaitu miopia yang nantinya akan mengganggu seluruh kenyamanan anak dalam beraktivitas. Orang tua dapat mengganti kegiatan anak yang tadinya menggunakan gawai menjadi hal-hal yang lebih bermanfaat, seperti membaca buku, menggambar, membuat kerajinan tangan, melakukan eksplorasi di luar ruangan, dan lain-lain.

Keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai anak merupakan kunci dalam mengurangi dampak negatif waktu layar. Akan tetapi, terdapat kurangnya pengetahuan orang tua mengenai dampak negatif dari paparan layar yang berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk menyampaikan informasi yang jelas dan efektif kepada orang tua mengenai *screen time* agar mereka dapat membatasi waktu layar pada anak mereka dalam rangka mewujudkan penggunaan gawai yang sehat. Maka dari itu, penulis memberikan solusi untuk membantu orang tua dalam mengatasi masalah penggunaan layar digital pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapati beberapa masalah berikut:

1. Kurangnya peran orang tua dalam membatasi penggunaan gawai (*screen time*) pada anak dikarenakan pola asuh yang salah dalam memanfaatkan gawai.
2. Informasi mengenai *screen time* yang kurang sehingga orang tua mengalami kesulitan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka bagaimana perancangan media informasi pembatasan *screen time* anak bagi orang tua?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dapat dilakukan pembatasan sebagai berikut:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia : 30 – 40 tahun

Berdasarkan data yang diambil oleh penulis, rentang usia orang tua dengan anak usia 5 – 6 tahun pada tahun 2024 adalah sekitar 30 – 40 tahun.

c. SES : B (*Upper 2*)

Menurut data dari Pew Research Center, status ekonomi dalam tahap B bagian *upper* termasuk kedalam menengah sampai dengan ke atas, keluarga dengan pendapatan lebih tinggi cenderung memiliki lebih banyak perangkat digital di rumah, seperti tablet, *smartphone*, dan komputer. Dalam *range* tersebut juga kebanyakan orang tua menggunakan gawai kepada anak mereka sebagai distraksi untuk membuat anak menjadi tenang ataupun melakukan kegiatan mereka tanpa gangguan.

d. Pendidikan : Minimal SMA

Penelitian dari Common Sense Media menemukan bahwa orang tua yang lebih berpendidikan lebih cenderung mengkhawatirkan dampak *screentime* pada anak-anak mereka dan mencari informasi yang dapat membantu mengelola hal ini.

2. Geografis : DKI Jakarta

3. Psikografis :

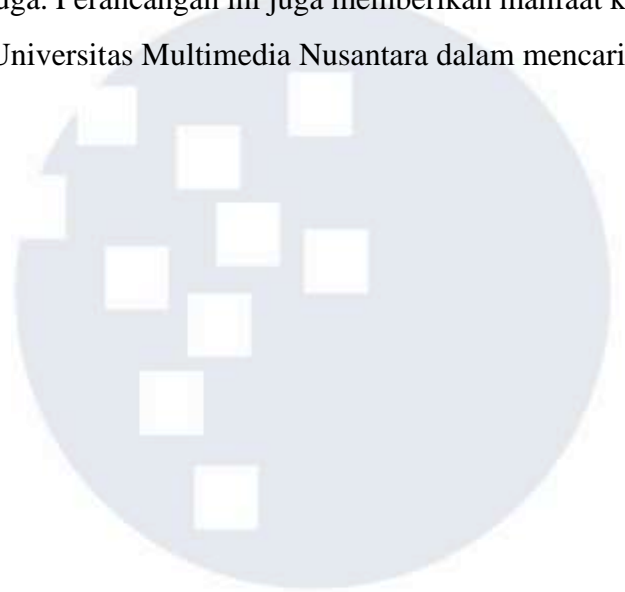
- a. Orang tua yang salah persepsi terhadap pemanfaatan gawai (*screen time*) anak.
- b. Pengetahuan orang tua yang minim mengenai dampak negatif *screen time* yang berlebihan pada anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang media informasi mengenai *screen time* anak bagi orang tua.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan media ini memberikan manfaat besar karena penulis bisa belajar lebih banyak mengenai *screen time* pada anak-anak dan cara merancang media informasi untuk orang tua. Bagi orang tua, mereka bisa lebih mudah mengerti pentingnya menjaga fisik dan mental terkait *screen time* anak yang berlebihan. Dengan begitu juga. Perancangan ini juga memberikan manfaat kepada mahasiswa dan mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara dalam mencari informasi.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA