

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemudahan akses telekomunikasi dewasa ini membuat masyarakat memiliki pilihan yang lebih banyak untuk menikmati hiburan. Tidak hanya televisi, masyarakat kini sudah mampu untuk mengakses konten hiburan yang tersedia di internet. Demikian pula dengan anak-anak, yang mudah mengakses tayangan yang menghibur melalui internet. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh UNICEF (2023, h. 49), sebanyak 85% anak-anak menggunakan koneksi internet untuk menonton film dan tayangan lain di internet.

Sayangnya, akses mendapatkan hiburan yang mudah tersebut tidak disertai dengan pendampingan orang tua yang memadai. Orang tua terindikasi tidak memahami cara membimbing anak dalam menonton secara benar. Sebagian orang tua mengaku melakukan pendampingan kepada anak secara pasif, yaitu menemani anak ketika menonton tanpa memperhatikan secara mendalam tayangan yang sedang ditonton oleh anak (Herawaty et al., 2022). Anak cenderung dibiarkan menonton supaya tidak mengganggu aktivitas orang tua.

Padahal, anak dapat terkena pengaruh buruk akibat menonton tayangan yang tidak sesuai. Anak berkecenderungan untuk meniru setiap hal yang dilihatnya, termasuk hal buruk yang mungkin tampil pada konten daring (Aninda dalam Oktaviani & Dewi, 2025). Apabila anak menonton adegan yang tidak tepat tanpa pendampingan orang tua yang baik, dampak buruk yang dapat dihasilkan berupa rusaknya karakter anak.

Sebagai upaya pencegahan, orang tua perlu mengambil tindakan dan berpartisipasi dalam aktivitas menonton anak. Selain menyaring tontonan anak, orang tua harus memberikan anak bimbingan yang layak selama menonton suatu tayangan. Pembimbingan tersebut dapat berupa penjelasan pada anak terkait

dengan tayangan yang sedang ditonton. Anak perlu dijelaskan bahwa suatu tayangan fiksi merupakan hal yang tidak nyata (Oktaviani & Dewi, 2025). Dengan demikian, orang tua seharusnya diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi anak dan menghindari kesalahan persepsi yang dapat diterima oleh anak selama menonton (Wulandari, 2023).

Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan media informasi tata cara membimbing anak dalam menonton bagi orang tua. *Website* dipilih menjadi media informasi karena dapat dikemas secara leluasa untuk mendukung penyampaian pesan yang diinginkan (Cyrkot et al., 2024). Selain itu, *website* juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memberikan peluang lebih besar pada pengguna untuk menerapkan panduan yang terdapat di dalamnya (Niu et al., 2021).

Website akan dibuat khusus untuk perangkat *mobile* seperti ponsel pintar. Hal ini ditentukan untuk menjangkau *target audience* dengan lebih mudah, mengingat masyarakat Indonesia lebih banyak mengakses internet dari perangkat *mobile* dibandingkan perangkat desktop (Annur, 2023). Dengan demikian, *mobile website* diharapkan mampu memberikan informasi mengenai tata cara membimbing anak menonton secara lebih optimal dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditentukan mengenai perancangan *website* tata cara membimbing anak dalam menonton, berdasarkan latar belakang di atas, dapat dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

1. Orang tua tidak memahami cara membimbing anak dalam menonton.
2. Media informasi eksisting belum dapat membuat orang tua membimbing anak dalam menonton dengan benar.

Setelah mengetahui rumusan masalah umum, penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah perancangan. Kesimpulan tersebut dibuat dalam rumusan masalah baru yang berfokus pada penyelesaian solusi melalui desain. Adapun rumusan masalah tersebut yaitu: bagaimana cara merancang *website* tata cara membimbing anak dalam menonton.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan dalam perancangan ini terdiri atas media yang digunakan, *target audience*, serta konten media informasi. Adapun media yang akan digunakan oleh penulis yaitu berupa media interaktif. *Target audience* yang akan dituju dalam perancangan ini yaitu orang tua (suami dan istri) dalam rentang umur 26 – 35 tahun yang bertempat tinggal di Jabodetabek, berada dalam kategori SES B, serta memiliki anak usia 3 – 6 tahun yang gemar menonton. Konten yang akan dimuat dalam perancangan tugas akhir ini yaitu mengenai informasi melalui *mobile website* terkait cara membimbing anak ketika menonton yang benar.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang *mobile website* tata cara membimbing anak dalam menonton.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan tugas akhir ini diharapkan mampu meningkatkan ilmu dan pengetahuan mengenai pengalaman dalam menciptakan media terkait.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan tugas akhir ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama pada orang tua, untuk membimbing anak selama menonton.