

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online merupakan sebuah permainan digital yang memanfaatkan koneksi internet sehingga pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain (Wulandari, 2016, h.29). *Game online* yang populer dikalangan anak-anak adalah *game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* karena mengharuskan pemain bekerja sama dalam sebuah tim untuk mencapai suatu tujuan, yaitu mengalahkan tim lawan. Hal ini selaras dengan pernyataan Justin Yuan selaku CEO Moonton (perusahaan pengembang *game* Mobile Legends) bahwa setiap hari terdapat 3,5 juta pemain aktif di Indonesia dari total 8 juta pemain aktif di dunia (Goenawan, 2017). Fenomena ini didukung dengan adanya data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyatakan bahwa sebanyak 29% anak-anak rentang usia dini sudah menggunakan *smartphone* dengan kategori bayi usia kurang dari 1 tahun sebanyak 3,5%, balita usia 1 – 4 tahun sebanyak 25,9%, dan pra-sekolah usia 5 – 6 tahun sebanyak 47,7% (Sudirman et al., 2023, h.81).

Smartphone menjadi solusi bagi para orang tua yang tidak dapat meluangkan waktu untuk bermain bersama anaknya. Selain itu, terutama seorang Ibu belum memahami perannya sebagai orang tua untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada anak (Lestari et al, 2023, h.129). Penelitian lain mengatakan juga bahwa orang tua belum memahami tentang perubahan perilaku psikologis anak yang mengarah pada perilaku kecanduan *game online*, sehingga seringkali orang tua yang terlalu sibuk hanya mengingatkan tanpa melakukan kontrol maupun pengawasan pada penggunaan *smartphone* anak (Munita, 2021, h.2). Hal ini menjadi masalah karena sebenarnya orang tua mengetahui potensi bahaya kecanduan *game online* pada anak, namun masih belum mengetahui solusi alternatif untuk mengganti *smartphone* sebagai media bermain anak. Masalah tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Zaini & Soenarto (2019, h.259)

tentang tingkat penggunaan *smartphone* oleh anak usia 4 – 6 tahun dengan metode angket yang disebar ke 45 orang tua. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 39% orang tua menyatakan bahwa *smartphone* dimanfaatkan untuk kebutuhan edukasi anak, sedangkan 43% menyatakan digunakan untuk bermain *game*. Anak usia 5 – 6 tahun memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu yang baru disertai dengan kemampuan menyerap informasi yang tinggi juga. Anak dalam usia tersebut akan menggunakan panca inderanya untuk mengidentifikasi semua hal baru yang mereka temui (Riana, 2011). Menurut Susanto (2011) masa penting dalam perkembangan dan pertumbuhan secara menyeluruh, seperti fisik, motorik, kognitif, emosional, dan juga bahasa terjadi pada anak-anak berusia 4 – 6 tahun. Hal ini dapat membuat anak-anak yang seharusnya aktif bermain di luar rumah dan bersosialisasi bersama anak-anak seusianya, justru menjadi pasif karena hanya berinteraksi di dunia virtual lewat *game online*.

Oleh karena itu, aktivitas bermain *game online* secara berlebih dapat menimbulkan kerenggangan dalam hubungan komunikasi antara orang tua dan anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Raihan et al. (2024, h.10) sebanyak 56,3% orang tua menyatakan bahwa komunikasi dengan anak jarang terjadi semenjak anak bermain *game online* dan 21,9% menyatakan hampir tidak pernah terjadi komunikasi dengan anak. Menurut Viandari & Susilawati (dalam Hermawan & Kudus, 2021, h.786) kurangnya interaksi antara anak dan orang tua berdampak negatif pada kecanduan *smartphone* terhadap anak.

Sayangnya, media informasi yang tersedia tidak dapat memberikan solusi nyata bagi orang tua untuk mencegah anak kecanduan *game online*. Media yang digunakan juga terbatas hanya pada *website* dan media sosial lembaga pemerintahan seperti kemenkes, kpai.go.id, dan kominfo.go.id. Maka, penulis akan merancang sebuah kampanye yang mampu memberikan solusi alternatif bagi orang tua untuk mengganti *smartphone* sebagai media bermain anak. Kampanye menurut Matusitz (2022) merupakan sebuah usaha terstruktur yang mampu mengubah perilaku, sikap, atau keputusan suatu kelompok masyarakat (h.55).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Orang tua mengetahui potensi bahaya kecanduan *game online* pada anak, namun masih belum mengetahui solusi alternatif untuk mengganti *smartphone* sebagai media bermain anak.
2. Media informasi yang tersedia tidak dapat memberikan solusi nyata bagi orang tua untuk mencegah anak kecanduan *game online*.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kampanye mampu memberikan solusi alternatif bagi orang tua untuk mengganti *smartphone* sebagai media bermain anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada orang tua usia 35 – 45 tahun, SES B – C, berdomisili di Jabodetabek mempunyai anak usia 4 – 6 tahun yang sudah memiliki *smartphone* sendiri dan gemar bermain *game online*. Ruang lingkup perancangan tugas akhir ini akan dibatasi seputar desain kampanye sosial yang mampu memberikan solusi alternatif bagi orang tua untuk mengganti *smartphone* sebagai media bermain anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penulis adalah membuat perancangan kampanye yang mampu memberikan solusi alternatif bagi orang tua untuk mengganti *smartphone* sebagai media anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang penulis dapatkan selama proses perancangan tugas akhir dari awal hingga akhir di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan mampu menyadarkan orang tua bahwa memberikan *smartphone* sebagai pengganti mereka kepada anak untuk bermain *game online*, bukan sebuah solusi yang tepat. Sehingga kewaspadaan

orang tua terhadap bahaya kecanduan *game online* yang bisa dialami oleh anak meningkat. Kemudian, para orang tua dapat melakukan pencegahan sebelum anak mengalami kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dosen, peneliti, atau mahasiswa lain yang sedang melakukan perancangan kampanye dengan topik kecanduan *game online*, khususnya untuk mempersuasi orang tua agar mampu mencegah anak-anak agar tidak kecanduan *game online*. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip pelaksanaan Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara.

