

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terus meningkat secara pesat dan oleh karena itu semakin banyak orang yang bisa mengakses internet termasuk anak-anak (APJII, 2023). Perangkat seperti *smartphone*, komputer, dan tablet sekarang menjadi bagian normal dari kehidupan sehari-hari kita, baik untuk belajar, berkomunikasi maupun bermain. Namun dibalik segala manfaatnya, banyak juga risiko dari penggunaan internet terutama bagi pengguna yang kurang memahami keamanan digital, contohnya adalah anak-anak

Keamanan digital atau juga disebut sebagai *cybersecurity* adalah perlindungan data dan privasi dari berbagai ancaman seperti *cyberbullying*, *phishing*, dan berbagai bentuk pencurian data lainnya, seiring meningkatnya penggunaan internet dalam kehidupan kita sehari-hari, ancaman-ancaman tersebut juga semakin meningkat. Dalam sebuah laporan oleh Kaspersky yaitu perusahaan keamanan digital global dinyatakan bahwa tercatat sekitar 4 juta ancaman *online* yang terjadi di Indonesia dari periode Oktober hingga Desember 2024 (Grahamusa, 2025), data tersebut *menunjukkan* seberapa besar masalah ini di tengah masa digitalisasi. Anak-anak merupakan salah satu kelompok yang rentan terhadap ancaman ini dengan para lansia karena kekurangan literasi digital, hal seperti eksploitasi data pribadi, interaksi dengan orang asing, serta penyebaran informasi tanpa izin merupakan hal yang sering dialami (Pragusma, 2023).

Keseringan kasus-kasus tersebut juga dapat dilihat dari berbagai sumber contohnya KPAI melaporkan bahwa risiko digital bagi anak terus meningkat setiap tahun, terdapat 431 kasus eksploitasi anak selama tahun 2021–2023, risiko seperti *cyberbullying* hingga penyebaran konten menyimpang melalui media sosial, tak hanya itu tapi ada juga ditemukan keterlibatan anak dalam aktivitas berbahaya seperti jaringan terorisme melalui *chatroom* media sosial dan *game online*

(KPAI,2026). Kasus seperti itu mendorong pemerintah daerah untuk melakukan kampanye publik, contohnya di Kota Tangerang dimana sebuah kampanye menganut PP TUNAS (PP No. 17 Tahun 2025) diadakan untuk membatasi akses digital anak dari ancaman hoaks dan konten negatif, gerakan seperti itu *menunjukkan* bahwa edukasi yang ada masih belum sepenuhnya efektif, terutama bagi anak-anak.

Salah satu kendala yang ada dalam mengedukasi konsep seperti literasi digital kepada anak-anak adalah kurangnya media belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai terhadap karakter seorang anak, materi yang ada biasanya kurang ramah anak, baik secara hierarki visual maupun kompleksitas dari *interface* dan cara penyampaian (Joshi & Deole, 2025). Jika kita membaca teori konstruktivisme baik dari pendekatan kognitif Piaget maupun pendekatan sosial Vygotsky, diketahui bahwa anak-anak lebih mudah menyerap informasi dari melakukan pengalaman secara langsung dan terlibat secara interaktif dengan lingkungan belajarnya. Sebagai solusi dari masalah tersebut, diajukan implementasi pendekatan *Digital Game-Based Learning* (DGBL) karena dapat menggabungkan materi edukasi keamanan digital yang kaku dengan mekanisme *game* yang menyenangkan dan interaktif (Fadhli dkk., 2023).

Target audiens dalam penelitian ini adalah anak usia 8-12 tahun, didasarkan pada teori Erikson mengenai perkembangan psikososial *industry vs inferiority* (Kamilla dkk., 2022). Pemilihan usia ini diperkuat oleh data perilaku digital anak dalam penelitian Lamond dkk. (2025). Berdasarkan temuan mereka, anak usia di bawah 8 tahun masih menghadapi hambatan teknis yang besar dalam hal kecakapan literasi dasar, keterbatasan kosakata, dan kemahiran menggunakan *keyboard skills*. sehingga anak usia dini belum memiliki agensi atau kemandirian penuh karena pengelolaan akun digital mereka masih diambil alih oleh guru atau orang tua, sedangkan pada umur lebih tua dinilai telat karena menjadi *bad habit*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, ditemukan masalah berikut:

1. Anak-anak usia 8-12 tahun di Indonesia adalah umur dimana mereka sudah mulai diberikan *handphone* pribadi dan privasi, namun mereka masih memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap ancaman *online* seperti pencurian data, *phishing*, *cyberbullying*, dan eksploitasi *online*, sehingga mereka rentan menjadi korban kejahatan dunia maya.
2. Media edukasi keamanan digital yang ada saat ini masih bersifat pasif dan kurang menarik, sehingga anak-anak kesulitan tertarik, memahami serta menerapkan konsep *keamanan digital* dalam kehidupan digital mereka.

Oleh karena itu, penulis ingin berusaha menjawab masalah berikut dan akan dijadikan sebagai rumusan masalah:

Bagaimana perancangan media informasi interaktif mengenai *keamanan digital* untuk anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 8-12 tahun, SES A dan B, berdomisili di wilayah urban perkotaan dengan tingkat akses internet yang relatif tinggi seperti Tangerang. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pengenalan konsep dasar keamanan digital seperti perlindungan data pribadi, pengenalan ancaman digital, serta praktik aman dalam penggunaan internet dan media sosial. Media yang dikembangkan berupa media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak-anak terhadap keamanan digital melalui pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan, penulis bertujuan untuk membuat perancangan media informasi interaktif mengenai keamanan digital untuk anak usia 8-12 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi keamanan digital bagi anak-anak melalui media digital yang interaktif dan edukatif. Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam penerapan *Digital Game-Based Learning* (DGBL) sebagai metode pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media edukasi digital interaktif dalam konteks literasi keamanan digital atau topik edukatif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti dalam memahami dan mengembangkan pendekatan Desain Komunikasi Visual dalam media pembelajaran berbasis digital. Perancangan ini juga dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang tertarik untuk meneliti atau merancang media edukasi interaktif bertemakan keamanan digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen arsip universitas yang berkontribusi dalam pengembangan strategi edukasi digital bagi anak-anak di Indonesia.