

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Sudah begitu lazim bahwa anak bermain game, baik game komputer, *playstation*, *gameboy*, maupun berbagai game konsol lainnya. Kecenderungan anak bermain game adalah untuk membunuh waktu mereka, namun tak bisa dipungkiri juga ternyata orang tua merupakan salah satu faktor penyebab anak kecanduan bermain game. Awal mulanya adalah sikap orangtua yang memperbolehkan anaknya bermain game sebagai penenang atau *babysitter* agar para orangtua memiliki waktu tersendiri baik untuk bekerja maupun melakukan kegiatan lainnya. (Smart, 2010 : 21)

Memang anak-anak tidak menjadi gangguan bagi orangtua saat mereka bermain game, karena mereka akan fokus dengan permainannya. Namun permasalahan yang timbul adalah bagaimana kalau game itu menyebabkan kecanduan apalagi dengan teknologi yang ada sekarang semakin canggih sehingga game tersebut tampak begitu nyata dan anak-anak dapat mengembangkan imajinasi sesukanya, akan tetapi sudah tentu segala yang terlalu berlebihan itu tidak baik. Dengan kecanduan game yang berlebihan dapat menyebabkan anak terlalu larut dalam dunianya sendiri, dimana dan kapanpun yang selalu berada di pikiran anak tersebut masih pada game yang dimainkannya. Hal ini juga dapat mempengaruhi mereka secara fisik dan psikis, akibat duduk diam terlalu lama di depan komputer atau televisi otomatis mereka mengurangi kegiatan menggerakkan badan yang dapat menyebabkan lemahnya tubuh, kurangnya daya rusakannya mata, dan juga mereka mengurangi kegiatan bersosialisasinya, baik dengan orang tua maupun dengan teman-temannya. Namun yang paling nyata dan dapat dirasakan secara kasat mata adalah pengaruh secara fisik. Akibat terlalu berlebihan mengkonsumsi game dapat mengakibatkan nyeri tulang belakang akibat terlalu banyak duduk serta pengikisan lutein pada retina mata.¹

¹ (<http://gaia-magazine.com/bahaya-era-digital-bagi-anak.html>)

Melalui bidang DKV maka hendak mengajak para orangtua yang merupakan salah satu penyebab dari kecanduannya anak terhadap game dengan cara kampanye. Melalui kampanye ini dapat mengajak serta memberikan solusi kepada orangtua untuk mencegah dan mengatasi anaknya yang kecanduan bermain game. Penggunaan media kampanye sebagai solusi adalah dikarenakan hal ini atau permasalahan ini penting disosialisasikan karena sudah menjadi sebuah masalah yang lazim dialami oleh orang-orang, maka dari itu kampanye ini bertujuan mengajak orang tua untuk memberikan batasan dan pendampingan saat bermain game agar anaknya tidak kecanduan bermain game serta tidak mendapatkan dampak negatif pada fisik anaknya.

Topik ini layak diangkat sebagai topik TA karena topik ini merupakan masalah yang lazim ditemui sehari-hari dan karenanya dengan mengangkat **“Kampanye Pencegahan Kecanduan Game Elektronik Bagi Anak Usia 6-12 Tahun di Bandung”** akan memberikan dampak positif orangtuanya, terutama akan membantu anak-anak terhindar dari efek samping kesehatan fisik dari pengkonsumsian game berlebihan, serta memberikan solusi dan cara pencegahan kepada para orangtua untuk menghindari anaknya kecanduan bermain game.

1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1. Permasalahan

Beberapa pokok permasalahan dari topik ini adalah :

- Bagaimana menyadarkan serta mengkomunikasikan kepada anak maupun orang tua bahwa kecanduan game berefek samping fatal pada kesehatan anak secara fisik. Serta memberikan solusi kepada para orangtua yang memiliki anak pecandu game?
- Bagaimana dengan elemen grafis yang ada dapat mempengaruhi dan mengajak orangtua untuk mengurangi bermain game anaknya dan mengajak untuk menghabiskan waktu dengan kegiatan yang lebih berguna daripada sekedar bermain game serta lebih peduli terhadap kesehatan yang mengancam anaknya?

1.2.2. Ruang Lingkup

Dengan topik permasalahan ini, penulis akan membuat sebuah kampanye dengan berbagai event dan elemen pendukung lainnya yang mengajak orang tua untuk membatasi anaknya dalam bermain game dan tidak menjadikan game sebagai *babysitter* elektronik bagi anaknya. Target pasar dari kampanye ini adalah orangtua yang berusia 30-40 tahun karena pada usia sekian orangtua masih produktif dan cenderung membiarkan anaknya bermain game untuk menghindari gangguan oleh anak pada saat bekerja, dipilih segmen yang berdomisili di kota Bandung karena masalah ini umumnya terjadi pada kota-kota besar oleh karena itu kota Bandung diambil *sample*, dengan latar belakang kelas sosial menengah ke atas karena gejala ini dapat jelas terlihat pada kelas sosial menengah ke atas, salah satu faktornya adalah harga yang harus dikeluarkan untuk mengkonsumsi game konsol, seperti *playstation*, *nintendo DS*, atau *game online*.

1.3. Tujuan Perancangan

Untuk mengatasi permasalahan yang ada maka penulis berencana membuat sebuah kampanye untuk menyadarkan, mengajak serta mengkomunikasikan serta memberikan informasi yang lebih detail mengenai dampak-dampak negatif secara fisik kepada orang tua tentang kecanduan game elektronik. Kemudian memberikan penjelasan berupa solusi kepada para orangtua untuk menghindari anaknya kecanduan bermain game dan otomatis dapat terhindar dari bahaya yang mengancam mereka.

Melalui kampanye juga yang kemudian didukung dengan elemen grafis yang ada dapat dipakai untuk menguatkan pesan dengan pemakaian warna, ilustrasi dan tipografi yang dapat mengajak kepada orangtua untuk menghindari anaknya kecanduan bermain game.

1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan :

- Wawancara kepada dokter tulang serta dokter mata

- Observasi lapang kepada orang tua yang berusia 30-40 tahun
- Studi pustaka melalui buku tentang cara mengatasi anak kecanduan game, artikel-artikel bersangkutan, serta studi pustaka melalui buku-buku kesehatan.

1.5. Skema Perancangan

