

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi masyarakat. Teknologi memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan orang sekitar dengan menggunakan internet dan media sosial. Media sosial menghubungkan seseorang dengan dunia dan tidak terbatas tempat. Tetapi media sosial tidak hanya memberikan dampak yang baik tapi juga dampak yang buruk. Masyarakat sibuk berhubungan dengan orang lain di media sosial, menciptakan “dunianya” sampai mengabaikan orang disekitarnya. Menurut Sherry Turkle (Profesor Ilmu Sosial Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Massachusetts Institute of Technology.), dalam buku *Alone Together*, *“In today's world, our gadgets don't just contain our memories—phone numbers, addresses, birthdays, appointments—but also harbor our emotions and identity. Instead of a cup of coffee with friends, we rapid-fire text, update statuses, and share photos smartphone-to-smartphone with Instagram. These technologies have allowed us to filter and minimize human contact, perhaps to our detriment.”*

Dalam bukunya dijelaskan bahwa teknologi dan media sosial membuat orang-orang lebih banyak berkomunikasi di media sosial daripada berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Media sosial memberikan pengaruh terhadap psikologi seseorang terutama kepada psikologi anak-anak. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan *gadget* daripada bermain dan berkomunikasi langsung dengan orang sekitarnya. Kebiasaan ini akan membentuk sifat anak yang kurang baik dan mengabaikan orang sekitarnya terutama lingkungan terdekatnya yaitu keluarga. Komunikasi dengan anggota keluarga akan berkurang dan akan membuat hubungan antara anggota keluarga menjadi menurun jika tidak diimbangi dengan kemampuan orang tua dalam berkomunikasi dengan anak di perkembangan teknologi saat ini.

Beberapa cara dilakukan oleh pihak orang tua untuk membatasi anak-anak mereka bermain terlalu lama dengan *gadget*-nya, tapi dengan kurangnya komunikasi dan kesibukan orang tua, hubungan orang tua dan anak menjadi renggang sehingga anak akan kembali kepada *gadget*-nya.

Keadaan ini sangat berbeda dengan masa kecil para orang tua muda yang anak-anaknya sudah bisa menikmati teknologi canggih seperti sekarang. Orang tua muda yang melewati masa kanak-kanak mereka di tahun 80-an lebih sering berinteraksi dengan teman-teman dan bermain di luar. Komunikasi dengan anggota keluarga di dalam rumah juga lebih sering terjadi. Memperkenalkan kegiatan masa kanak-kanak orang tua dan memainkan permainan masa kecil orang tua bersama anak-anak akan meningkatkan hubungan antara anggota keluarga.

Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam keluarga. Komunikasi yang baik akan lebih mudah dilakukan jika kedua belah pihak merasa senang. Salah satunya adalah dengan permainan bersama. Orang tua juga dapat mendidik anak dengan lebih mudah jika orang tua dan anak memiliki hubungan yang erat. Maka dari itu dibutuhkan kampanye untuk orang tua agar dapat berkomunikasi dengan baik kepada anak.

Bandung merupakan kota besar yang masyarakatnya memiliki gaya hidup serba teknologi dimana anak-anak sudah menggunakan *gadget* canggih dalam kehidupannya sehari-hari. Maka kampanye ini diperlukan untuk membantu orang tua untuk dekat dengan anaknya.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang akan dirumuskan adalah:

1. Bagaimana menyadarkan orang tua akan pentingnya hubungan yang erat antara orang tua dan anak
2. Bagaimana mengemas kampanye ini agar tepat sasaran.

Batasan masalah yang diambil untuk topik kampanye adalah mengenai mempererat hubungan orang tua dan anak dengan permainan bersama keluarga beserta informasi serta keterangan umum mengenai hal tersebut. Acara ini ditujukan untuk kalangan orang tua muda di Bandung yang berumur 25-40 tahun dengan tingkat ekonomi menengah keatas.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan inti permasalahan yang ada, maka tujuan perancangannya adalah sebagai berikut:

1. Merancang kampanye yang tepat guna agar orang tua dan anak memiliki hubungan yang erat
2. Memberi informasi kepada orang tua dalam berkomunikasi dengan anak dengan cara yang menyenangkan bagi kedua belah pihak

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam pembuatan tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah:

1. Observasi : mengamati secara langsung fenomena yang terjadi di masyarakat
2. Studi pustaka : mengumpulkan data-data mendasar dari buku, internet, dan sebagainya
3. Kuesioner : kepada orang tua mengenai hubungan mereka dengan anaknya dan penggunaan *gadget* pada anak.
4. Wawancara : menanyakan beberapa pertanyaan kepada psikolog yang sudah berpengalaman dalam bidangnya.

1.5 Skema Perancangan

