

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi berlangsung dengan cepat, membuat banyak perubahan di dunia. Di Indonesia pertumbuhan pengetahuan teknologi dan informasi juga berkembang cukup pesat dan sudah menjadi bagian hidup masyarakat. Perkembangan tersebut memberikan kemudahan informasi bagi masyarakat seperti tersedianya media hiburan, seperti media cetak dan media elektronik. Namun sayangnya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui penggunaan media hiburan secara tepat, khususnya bagi anak. Hal ini bila dibiarkan dapat membawa dampak negatif pada perkembangan manusia, terutama pada anak – anak.

Media hiburan bagi anak beraneka ragam. Salah satu media hiburan yang paling umum dan digemari anak adalah menonton. Media lain yang digunakan anak untuk menonton selain televisi yaitu *gadget*. Aplikasi yang sering digunakan adalah *Youtube*. Oleh karena itu, perlu kepedulian dan perhatian orang tua terhadap anak, karena tidak semua tontonan bersifat edukatif yang cocok dengan perkembangan usia anak.

Penelitian yang dilakukan oleh American Psychological Association (APA) pada tahun 1995 menyatakan bahwa, tayangan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berlaku baik, dan tayangan yang kurang bermutu akan mendorong seseorang untuk berlaku buruk . Bahkan penelitian ini menyimpulkan bahwa hampir semua perilaku buruk yang dilakukan seseorang adalah pelajaran yang mereka terima sejak kecil.

Menurut Dr. Robert Oloan Rajagukguk, Ph.D. menyatakan bahwa, seorang anak menggunakan *gadget* biasanya terjadi jika ada faktor pendorong, dan menjadi

kebiasaan jika ada *reward punishment* yang membuat anak merasa senang lalu ketagihan. Faktor pendorong yang dimaksud adalah orang tua yang menyediakan media tersebut, lalu ketika anak tersebut pandai memainkannya, orang tua memberikan pujian atau disebut “*reward punishment*” yang membuat anak merasa diberi pujian atau dorongan untuk bermain *gadget* itu lebih pandai lagi.

Menurut Aletha Huston, Ph.D. dari *University of Kansas* menyatakan bahwa “*Anak-anak yang menonton kekerasan di TV lebih mudah dan lebih sering memukul teman-temannya, tak mematuhi aturan kelas, membiarkan tugasnya tidak selesai, dan lebih tidak sabar dibandingkan dengan anak yang tidak menonton kekerasan di TV.*”

Kepedulian terhadap perkembangan anak – anak perlu direalisasikan, salah satunya cara memberikan informasi yang tepat kepada orang tua, agar lebih peduli terhadap perkembangan dan masa depan anak. Maka dari itu penulis memilih melakukan kampanye sosial mengenai pengelolaan tontonan *gadget* yang tepat bagi anak – anak. Dalam kampanye ini akan diberikan pesan informatif tentang bahaya gangguan mental atau psikologis yang dapat tumbuh pada pola pikir anak, dan dapat mempengaruhi masa depannya. Kampanye akan disampaikan melalui berbagai media yang menarik perhatian orang tua.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, bila ditinjau kaitan dengan bidang studi Desain Komunikasi Visual, maka permasalahan yang diangkat yaitu bagaimana cara merancang kampanye yang menarik dan mendorong orang tua untuk mengelola konten tontonan pada *gadget* untuk anak balita?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan pembahasan dalam makalah ini adalah merancang kampanye yang menarik bagi orang tua agar peduli untuk mengelola konten tontonan pada *gadget* oleh anak melalui desain komunikasi visual.

## **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.4.1 Sumber**

Sumber data yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini berasal dari hasil survey, wawancara, kuisioner dan studi pustaka.

### **1.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Survey**

Survey dilakukan penulis melalui observasi non partisipan sebagai data awal mengenai beberapa orang tua yang memiliki anak usia 3 – 5 tahun untuk mengetahui apakah orang tua memberikan tontonan *gadget* kepada anaknya untuk menonton.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan pada orang tua yang memiliki anak usia 3 – 5 tahun untuk mendapatkan data mengenai penyebab orang tua membebaskan anak – anak menggunakan *gadget* untuk menonton.

#### **3. Kuisioner**

Kuisioner diberikan kepada orang tua yang memiliki anak usia 3 – 5 tahun. Kuisioner dibagikan melalui kuisioner *online* dan tertulis.

#### **4. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan sebagai landasan untuk memperkuat data dan teori yang digunakan dalam kampanye tontonan *gadget* oleh anak 3 – 5 tahun.

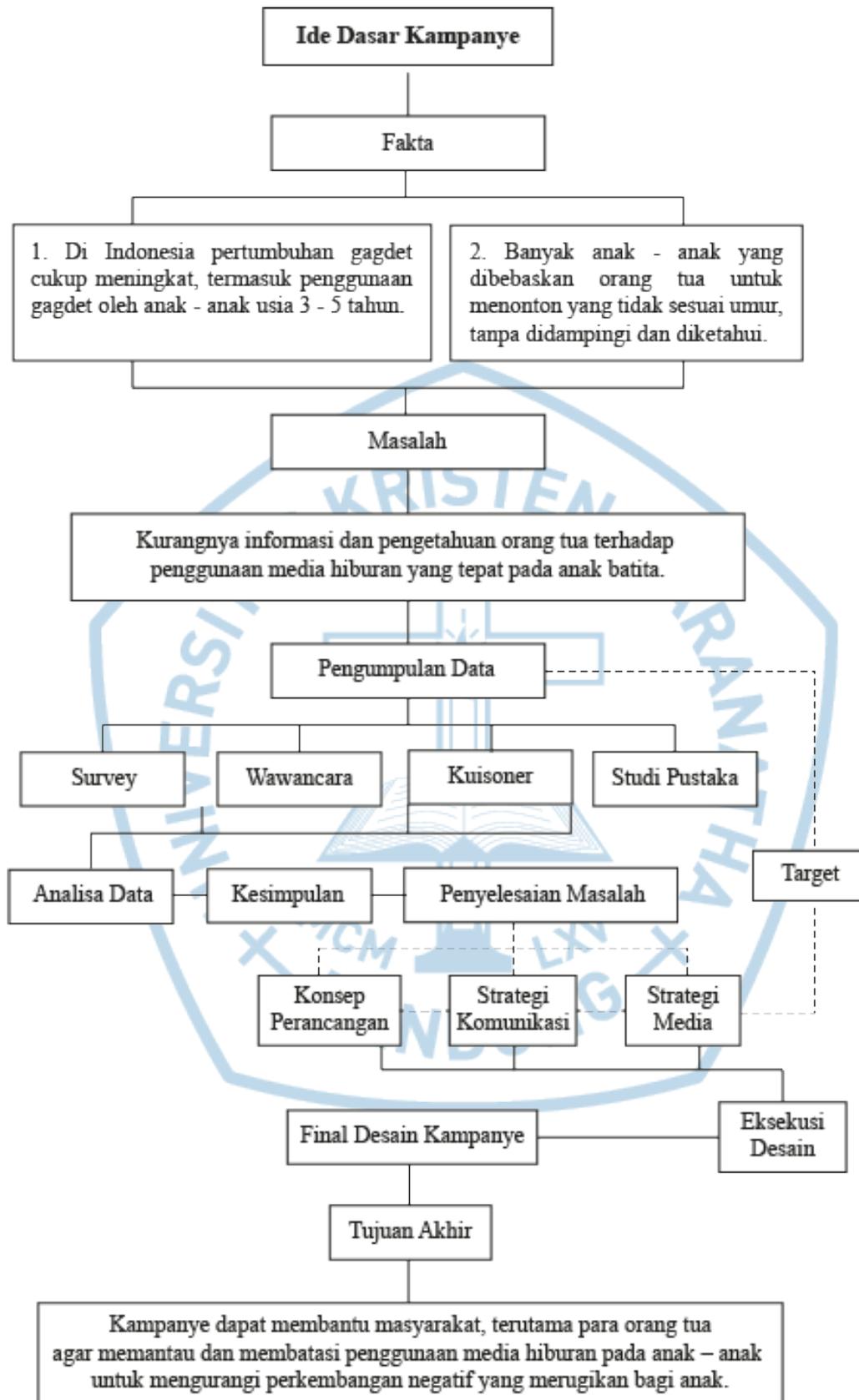


Diagram 1.1 Skema Perancangan