

## ABSTRAK

# PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI BAHAYA DAN PENANGGULANGAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Oleh

Evelyn Lumanta

NRP 1464100

Seiring dengan kemajuan jaman, kini teknologi semakin tidak terpisahkan dalam hidup manusia, baik yang dewasa maupun yang muda. Kemajuan jaman telah memberikan begitu banyak kemudahan dan manfaat, tetapi sering kali terlupakan bahwa ada pula sisi bahaya yang perlu diperhatikan. *Gadget* sebagai teknologi yang mudah dibawa-bawa telah terbukti dapat memberikan dampak yang buruk pada anak, terutama anak usia dini. Sisi perkembangan anak usia dini yang masih vital dan penting dalam proses pertumbuhannya dapat menjadi rusak secara permanen dengan adanya campur tangan *gadget* yang tidak dibatasi dengan baik. Maka itu diperlukan sebuah media informasi yang menarik dan jelas bagi para orang tua sehingga dapat dengan bijak menggunakan *gadget* bagi anaknya.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk menyediakan sebuah media informasi yang dapat memperjelas bahaya dari kecanduan *gadget* ini. Media informasi yang tepat dapat memberikan informasi yang jelas pada para orang tua agar dapat membatasi penggunaan *gadget* bagi anaknya secara tepat. Sesuai dengan gaya hidup orang tua millennial, maka media informasi yang dibuat berupa *website* sebagai media yang mudah diakses dan adanya *ambient media* sebagai salah satu cara untuk membangkitkan kesadaran para orang tua akan masalah ini. *Website* dibuat semenarik mungkin agar menarik dan lebih mudah dimengerti oleh orang tua anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, *ambient media*, *gadget*, kecanduan, *website*.

## ***ABSTRACT***

### ***INFORMATION MEDIA DESIGN ABOUT THE DANGERS AND SOLUTIONS FROM GADGET ADDICTION ON EARLY CHILDHOOD***

*Submitted by*

Evelyn Lumanta

NRP 1464100

*As the digital world becomes more and more significant, now the technology has become inseparable from human lives, both adults and children. This evolution has given us so many benefits but often we forgot how every benefit also comes with a negative impact. Gadget, as a hand-held technology has been proven able to give a bad impact on children, especially them on the early childhood stages. This development stages which is so very vital and can impact their future development both physically and mentally, can be damaged by the overuse of gadgets, especially if left unsupervised. Therefore, there is a need for a informative media that is attractive and trustworthy for the parents, so they can be wise to use the gadgets on their kids.*

*The informative media available is still only in forms of blog, that can be doubtfull. The purpose of this final project is as a informative media which give the information based on trustable research, which is based on the book "Glow Kids" by Nicholas Kradas, Ph.D. Following the lifestyle of the millennial parents, the informative media will take forms on websites, as the easiest accessible media, and ambient media as to bring back the awareness of this issue.*

*Keywords: addiction, ambient media, early childhood, gadgets, websites.*

## DAFTAR ISI

|                                                                       |      |
|-----------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....                                                   | i    |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                                               | ii   |
| PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN .....                       | iii  |
| PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN .....                                    | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                                                  | v    |
| ABSTRAK .....                                                         | vi   |
| DAFTAR ISI .....                                                      | viii |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                   | x    |
| DAFTAR TABEL .....                                                    | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                 | xiv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                               | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                              | 1    |
| 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup .....                              | 4    |
| 1.3 Tujuan Perancangan .....                                          | 4    |
| 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....                          | 5    |
| 1.5 Skema Perancangan .....                                           | 6    |
| BAB II Landasan Teori .....                                           | 7    |
| 2.1 Teori <i>Gadget</i> dan Generasi Millenial .....                  | 7    |
| 2.2 Perancangan Media Informasi .....                                 | 8    |
| 2.3 Kondisi <i>Gadget</i> bagi Anak .....                             | 9    |
| 2.4 Dampak Kecanduan <i>Gadget</i> .....                              | 11   |
| 2.5 Psikologi Anak .....                                              | 16   |
| 2.6 Parenting .....                                                   | 18   |
| 2.7 Teori Desain <i>User Interface/ User Experience (UI/UX)</i> ..... | 20   |
| 2.8 <i>Ambient Media</i> .....                                        | 22   |
| BAB III Data dan Analisis Masalah .....                               | 25   |
| 3.1 Data dan Fakta .....                                              | 25   |

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.1.1 Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.....                  | 25        |
| 3.1.2 Data tentang Kecanduan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini..... | 28        |
| 3.1.3 Tinjauan terhadap persoalan yang pernah ada.....              | 38        |
| 3.2 Analisis terhadap Permasalahan berdasarkan data dan fakta.....  | 40        |
| <b>BAB IV PEMECAHAN MASALAH .....</b>                               | <b>47</b> |
| 4.1 Konsep Komunikasi.....                                          | 47        |
| 4.2 Konsep Kreatif.....                                             | 48        |
| 4.3 Konsep Media.....                                               | 50        |
| 4.4 Hasil Karya .....                                               | 52        |
| A. Logo .....                                                       | 52        |
| B. Karakter dan Aset.....                                           | 53        |
| C. <i>Awareness: Ambient Media</i> .....                            | 56        |
| D. <i>Informing: Website</i> .....                                  | 64        |
| E. <i>Reminding: Social Media</i> .....                             | 69        |
| 4.5 Budgeting.....                                                  | 70        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                          | <b>72</b> |
| 5.1 Simpulan.....                                                   | 72        |
| 5.2 Saran .....                                                     | 72        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                         | <b>73</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1.1 Skema Perancangan .....                                                          | 6  |
| Gambar 2.1 Tabel Pengelompokkan Generasi.....                                               | 8  |
| Gambar 2.2 Skema pembuatan <i>User Experience (UX)</i> .....                                | 20 |
| Gambar 2.3 Penjabaran 5 elemen UX.....                                                      | 21 |
| Gambar 2.4 Konfigurasi Hasil Penelitian .....                                               | 23 |
| Gambar 3.1 Logo kementrian Kesehatan Republik Indonesia .....                               | 25 |
| Gambar 3.2 Foto Penggunaan <i>Gadget</i> pada Balita.....                                   | 29 |
| Gambar 3.3 Grafik hasil kuisioner pertanyaan tentang usia responden.....                    | 31 |
| Gambar 3.4 Grafik hasil kuisioner pertanyaan tentang status responden.....                  | 32 |
| Gambar 3.5 Grafik hasil kuisioner pertanyaan tentang penghasilan responden .....            | 32 |
| Gambar 3.6 Grafik hasil kuisioner pertanyaan tentang anak responden .....                   | 33 |
| Gambar 3.7 Grafik hasil kuisioner pertanyaan tentang <i>gadget</i> anak .....               | 34 |
| Gambar 3.8 Grafik hasil kuisioner tentang keadaan <i>gadget</i> dalam lingkungan anak ..... | 34 |
| Gambar 3.9 Grafik hasil kuisioner pemahaman bahaya <i>gadget</i> pada anak usia dini .....  | 35 |
| Gambar 3.10 Grafik hasil kuisioner pemahaman bahaya <i>gadget</i> pada anak 2 .....         | 35 |
| Gambar 3.11 Grafik hasil kuisioner pemahaman bahaya <i>gadget</i> pada anak 3 .....         | 36 |
| Gambar 3.12 Grafik hasil kuisioner keadaan anak dengan <i>gadget</i> di lingkungan....      | 37 |
| Gambar 3.13 Halaman utama tinjauan karya.....                                               | 39 |
| Gambar 3.14 Halaman <i>what is addiction</i> dari tinjauan karya.....                       | 40 |
| Gambar 4.1 Gaya Visual Video Animasi NPR INVISIBILIA .....                                  | 49 |
| Gambar 4.2 <i>Timeline</i> kampanye .....                                                   | 51 |
| Gambar 4.3 Logo Tick Tock Tech.....                                                         | 52 |
| Gambar 4.4 Gambar Karakter Anak Usia Dini.....                                              | 53 |
| Gambar 4.5 Aset otak yang dipakai dalam website bagian kerusakan otak .....                 | 54 |
| Gambar 4.6 Myelin .....                                                                     | 54 |
| Gambar 4.7 Aset untuk website bagian solusi .....                                           | 55 |
| Gambar 4.8 Aset <i>Ambient Media</i> .....                                                  | 56 |
| Gambar 4.9 Gambar Sketsa Display.....                                                       | 57 |

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.10 Sketsa Story Board Looping Motion Idle, Jauh, dan Dekat.....  | 58 |
| Gambar 4.11 Sketsa Ending Looping Motion .....                            | 59 |
| Gambar 4.12 Sketsa Story Board Looping Motion Idle, Jauh dan Dekat.....   | 60 |
| Gambar 4.13 Sketsa Looping Motion ketika target meninggalkan spot 2m..... | 61 |
| Gambar 4.14 Poster Display .....                                          | 63 |
| Gambar 4.15 <i>Signage</i> lantai.....                                    | 68 |
| Gambar 4.16 Halaman utama Website .....                                   | 64 |
| Gambar 4.17 Cuplikan Website bagian Kerusakan Otak .....                  | 65 |
| Gambar 4.18 Sketsa Halaman utama website setelah di-scroll .....          | 66 |
| Gambar 4.19 Cuplikan website bagian solusi <i>gadget</i> .....            | 67 |
| Gambar 4.20 Halaman <i>responsive website</i> .....                       | 68 |
| Gambar 4.21 Media Sosial Instagram dan Facebook .....                     | 69 |

