

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini manusia tidak dapat lepas dari teknologi yang semakin berkembang. Perkembangan teknologi yang semakin banyak bentuk dan kegunaannya pun semakin membuat manusia melekat dengan teknologi dalam berbagai keperluan. Sesuai dengan fungsinya, tentunya teknologi berpengaruh positif jika digunakan secara proporsional, namun sering kali kini terjadi ketidak seimbangan antara teknologi dan kehidupan yang sebenarnya. Beberapa teori mengangkat relasi antara generasi dengan teknologi, yang memiliki perilaku dan pola pikir yang berbeda dari generasi-generasi sebelumnya.

Saat ini, tidak jarang kita temukan orang tua yang memberikan gadget pada anak-anak bahkan dalam usia yang sangat muda seperti balita. Generasi milenial yang lahir di sekitar tahun 1980 - 1997, kini tengah menjalani masa kedewasaan (*adulthood*) dan berada dalam tahap yang orientasi utamanya adalah menikah dan berkeluarga. Bagi generasi yang bertumbuh bersama dengan teknologi, tentunya sudah tidak merasa asing lagi dengan *gadget*. Bahkan pemakaian *gadget* sudah menjadi suatu kebutuhan yang utama dalam hidupnya. Maka dari itu, tanpa sadar orang tua generasi milenial tidak sungkan untuk memberikan *gadget* pada anaknya. Hal ini mungkin dianggap sebagai hal yang biasa, bahkan positif, namun akan menjadi sebuah masalah dalam skala yang besar jika tidak segera diberi perhatian khusus.

Fungsi *gadget* bagi anak cenderung untuk sekedar bermain, berkomunikasi, menonton bahkan belajar, berbeda dengan kepentingan orang dewasa. Di jaman serba teknologi ini banyak anak dalam usia dini yang menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, bahkan diberikan oleh orang tuanya dengan asumsi *gadget* dapat membantu proses perkembangan otak anak melalui *games* dan aplikasi “edukasi” yang dikatakan dapat membantu perkembangan otak anak. Namun yang sering kali tertinggal adalah informasi mengenai bahaya *gadget* yang diterapkan pada anak usia terlalu dini

tersebut. Apakah betul pemberian *gadget* sebagai sarana pembelajaran /sarana bermain pada anak usia dini dapat membuat otak anak tersebut semakin cemerlang?

Tanpa disadari, *gadget* dapat merusak beberapa aspek pertumbuhan anak usia dini, salah satunya adalah fungsi biologis dan psikologis anak. Mulai dari pengaruh radiasi pada otak hingga penyebab gangguan psikologi dapat terjadi pada anak yang terlalu dini diberikan *gadget*. Kebiasaan anak yang bermain dengan *gadget* membawa pengaruh akan peningkatan keegoisan anak dan kurangnya komunikasi pada anak karena efek individualitas yang diciptakan dalam interaksi anak dengan dunia maya. Jika berkelanjutan secara tidak terkontrol dapat menyebabkan adiksi atau ketergantungan yang dapat berdampak buruk dalam jangka waktu lama. Tidak sedikit orang tua yang memberikan *gadget* tanpa mengetahui pengaruh jangka panjang yang dapat disebabkan oleh teknologi tersebut. Kini penggunaan *gadget* pada anak bahkan semakin dini, dengan berbagai alasan, baik kepentingan pribadi maupun tekanan lingkungan sekitar. Tetapi yang menjadi masalah adalah ketika tidak ada batasan yang jelas dalam durasi penggunaan *gadget* tersebut. Orang tua perlu memberi suatu batasan antara anak dengan *gadget*-nya, terutama ketika mulai ditemukan beberapa gejala kecanduan *gadget* pada anak.

Urgensi dalam isu ini cukup serius, berdasarkan hasil survey *Tech and Play* (2015), 25% anak dibawah umur 3 tahun memiliki *gadget* sendiri seperti *tablet* atau *game console*, dan sekitar 37% anak umur 3 – 5 tahun juga memiliki *gadget* sendiri. Menurut penelitian oleh OFCOM (*The Office of Communication*), penggunaan *gadget* oleh anak telah meningkat, terutama dalam anak usia dini. Pada tahun 2015, anak berumur 3-4 tahun menghabiskan 6 jam waktunya per minggu dalam *gadget* yang meningkat menjadi 8 jam (meningkat 26%) pada tahun 2016. Anak jaman sekarang seakan-akan hidup dengan teknologi dan *gadget* yang menjadi sebuah sorotan akan kehidupan masa kecil dalam “*digital childhood*”. (sumber: <http://edtechnology.co.uk/Article/fears-of-tech-addiction-in-kids-living-digital-childhood> diakses pada tanggal 4 Februari 2018).

Pendidikan anak usia dini adalah sebuah tahap yang penting untuk pembetukkan karakter dan alam bawah sadar anak. Perlu diperhatikan bahwa sesuai dengan kondisi

biologis anak usia dini, mereka cenderung lebih rentan terkena dampak teknologi karena perkembangan organ dan otak mereka belum sempurna. Dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan, secara tidak langsung memiliki efek dalam jangka panjang yang sering tidak disadari, bahkan oleh anak itu sendiri. Dalam proses perkembangan anak, ada tahap sebuah tahap vital yaitu tahap *Golden Age* yang pada tahap itu segala sesuatu yang terjadi dapat membangun karakter dan pribadi anak itu di masa depan. Selain itu ada pula psikoanalisis oleh Sigmund Freud dikatakan bahwa alam bawah sadar manusia dapat membentuk pola pikir dan perilaku manusia yang sekarang ini. Hal ini tentunya berbahaya ketika masa-masa yang seharusnya membangun pribadi / karakter anak bukan dibimbing dengan baik melainkan dengan *gadget*.

Menurut hasil observasi penulis, para orang tua sudah memiliki kesadaran akan bahaya pemberian *gadget* pada anak-anaknya. Akan tetapi, mereka tetap saja memberikan *gadget* tersebut pada anaknya. Penulis merasa beberapa faktor yang menyebabkan hal ini adalah kurangnya pengetahuan orang tua mengenai bahaya *gadget* pada anak-anak, akan sejauh apa bahaya yang dapat membahayakan masa depan anak mereka dan tidak tahu apa yang dapat menjadi solusi dari permasalahan ini. Media informasi yang kini disediakan mayoritas hanya berupa artikel-artikel dan hasil penelitian yang rumit dan kurang menarik untuk dibaca dan dimengerti. Berita yang beredar mengenai bahaya *gadget* mayoritas berfokus pada diri sendiri, tidak banyak dibahas bahayanya bagi anak usia dini.

Maka dari itu, penulis ingin membuat sebuah media informatif dengan tujuan untuk menyeimbangkan kehidupan di era digital ini. Penulis percaya bahwa dengan adanya wadah informasi yang tepat dapat menanamkan persepsi yang penting terhadap pengaruh *gadget* pada anak usia dini, karena perubahan ini hanya dapat berhasil jika dilakukan dari kesadaran orang tua sendiri. Kata menyeimbangkan dianggap sebagai kata yang cocok, karena sesuai tuntutan jaman, manusia tidak dapat lepas dari teknologi. Tetapi keseimbangan antara dunia teknologi dan realita yang sebenarnya diperlukan dalam mencapai kehidupan yang lebih baik.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berikut adalah pokok permasalahan yang akan dibahas:

1. Bagaimana strategi komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi terkait bahaya dan penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak-anak bagi para orang tua?
2. Bagaimana merancang media DKV yang efektif untuk menyampaikan bahaya dan penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak usia dini sebagai sebuah bagian dari tahapan dalam kampanye?

Berikut adalah ruang lingkup permasalahan dimana permasalahan tersebut akan diterapkan:

1. Bahaya dan penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak-anak
2. Target dari proyek ini adalah anak muda umur 27 – 35 tahun yang merupakan generasi milenial, sudah memiliki anak dan menggunakan *gadget* serta mengikuti perkembangan teknologi.
3. Lokasi yang dicakup kawasan kota-kota besar di Indonesia, terutama kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan kampanye ini adalah:

1. Merancang strategi komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi bahaya dan penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak usia dini.
2. Merancang media DKV yang efektif untuk menyampaikan informasi bahaya dan penanggulangan kecanduan *gadget* pada anak usia dini sebagai sebuah bagian dari tahapan dalam kampanye.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun sumber dan teknik pengumpulan data akan diproses seperti berikut:

1. Data primer

Penulis mengumpulkan data primer sebagai berikut:

a. Observasi lapangan

Observasi secara langsung mengenai kegiatan menggunakan *gadget* oleh anak usia dini dan orang tuanya. Observasi dapat dilakukan di tempat-tempat umum yang banyak anak-anak seperti mall, kampus dan kafe.

b. Wawancara

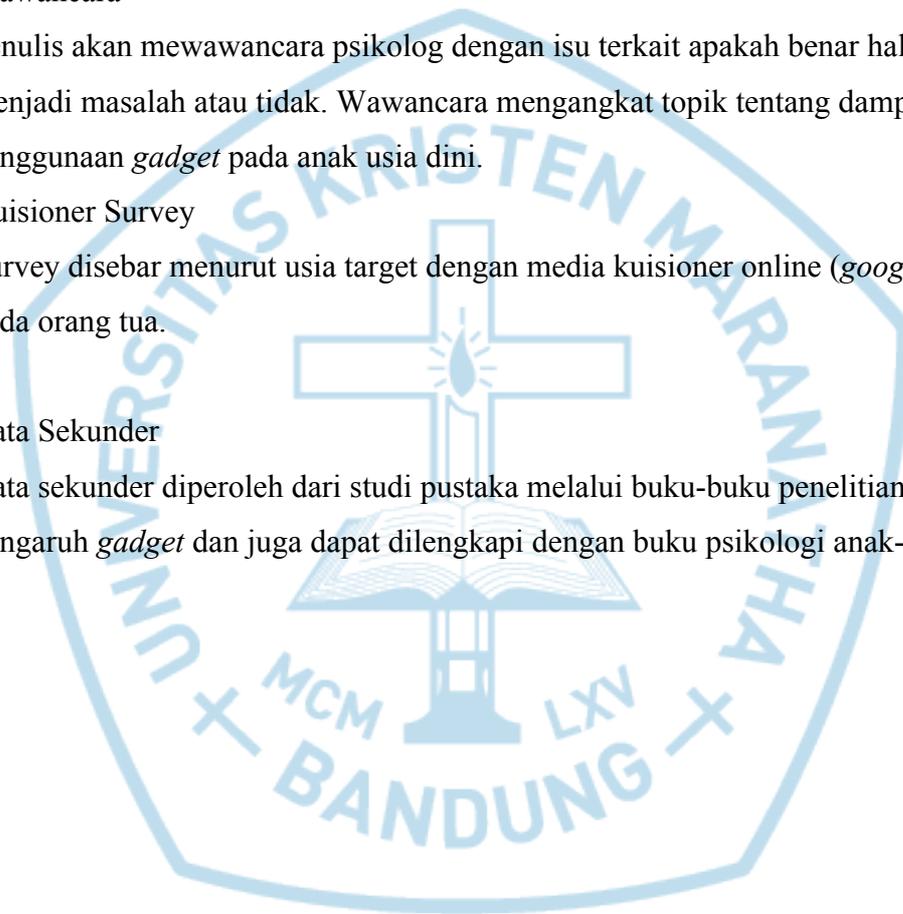
Penulis akan mewawancarai psikolog dengan isu terkait apakah benar hal ini menjadi masalah atau tidak. Wawancara mengangkat topik tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

c. Kuisisioner Survey

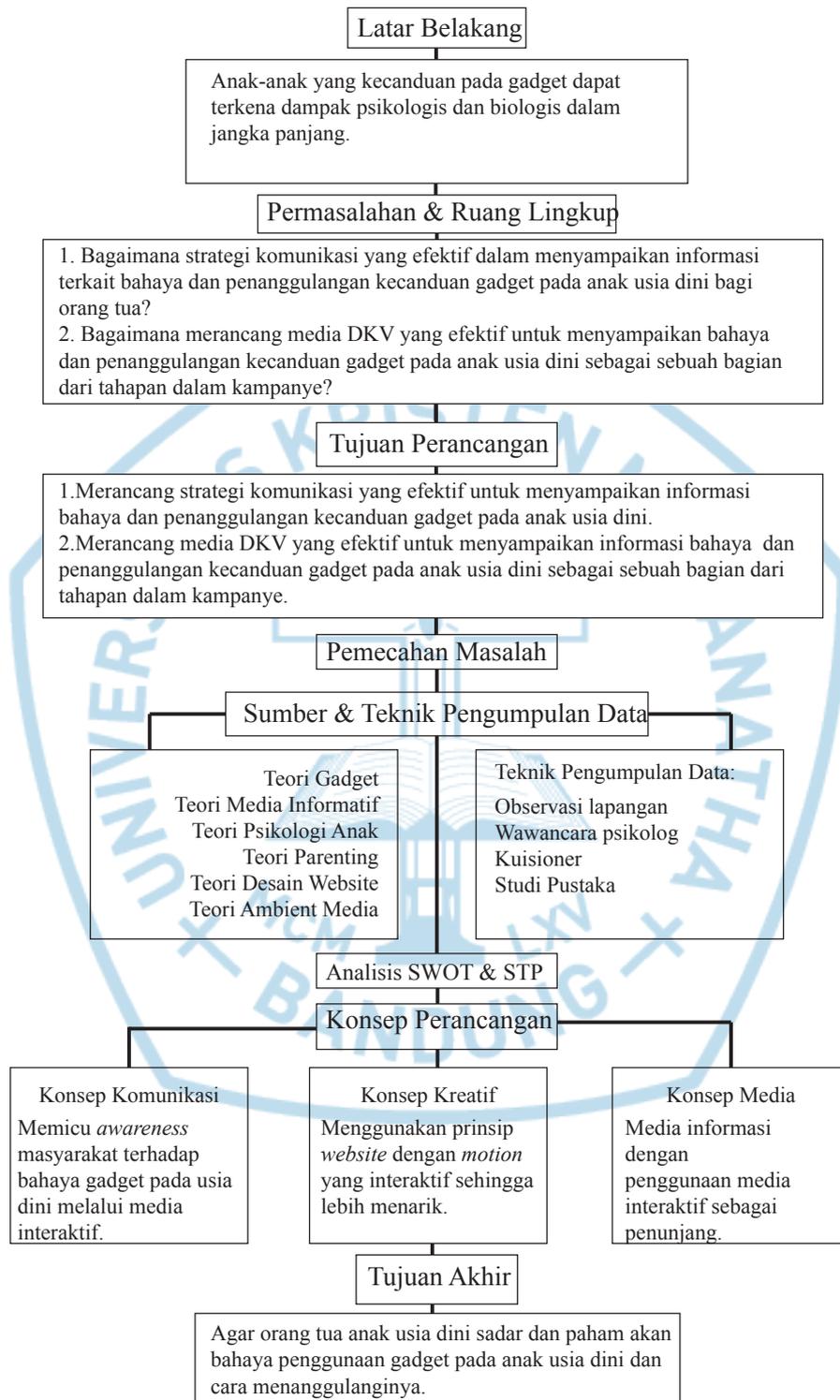
Survey disebar menurut usia target dengan media kuisisioner online (*google form*) pada orang tua.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari studi pustaka melalui buku-buku penelitian tentang pengaruh *gadget* dan juga dapat dilengkapi dengan buku psikologi anak-anak.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis