

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi yang bebas sekarang ini, telah banyak hadir perangkat elektronik yang memudahkan hidup manusia, salah satunya adalah *smartphone* memberikan para penggunanya kemudahan didalamnya. Dahulu, sebuah telepon genggam hanya digunakan untuk berkomunikasi verbal secara *mobile* dan bertukar pesan singkat, namun seiring berjalannya waktu, telepon genggam berubah semakin canggih yang menghadirkan banyak fitur didalamnya yang kemudian berubah nama menjadi *smartphone*. Pengguna *smartphone* mendapatkan keistimewaan untuk berkirim pesan hingga transaksi jual beli . Banyak kemudahan – kemudahan yang terdapat didalamnya lebih dari sekedar alat komunikasi. Salah satunya adalah kemudahan bagi penggunanya dalam mencari informasi dan hiburan didalamnya. Mulai dari mencari berita politik, hobi, dan lainnya, hingga *parenting*. Dalam dunia *parenting* kini, *smartphone* terkadang dijadikan salah satu alasan yang digunakan oleh orang tua untuk mempermudah komunikasi antar anggota keluarga dan untuk mengetahui keberadaan anaknya.

Dengan berkembang pesatnya era *digital* di Indonesia, *smartphone* diharapkan menjadi sebuah perangkat untuk hal – hal yang bermanfaat, namun, tidak semua hal yang ada didalam perangkat *smartphone* tersebut positif. Banyak aplikasi yang dapat di *download* dengan mudah. Mulai dari fitur berita, fitur *chat*, fitur *game*, video, dan fitur aplikasi hiburan lainnya. Karena kemudahannya pula, tidak hanya hal positif saja yang bisa didapat. Hal – hal negatif pun dapat dengan mudah diunduh oleh penggunanya. Bahkan kasus seperti tindak kekerasan, asusila, serta perilaku menyimpang lainnya yaitu pembunuhan, penganiayaan, dan sebagainya, terutama pornografi dapat dengan mudah di akses.

Tidak hanya pihak dewasa saja yang bisa terkena dampak negatif, anak – anakpun terkena dampaknya, terutama pada usia remaja. Maka dari itu, pendampingan orang tua sangat dibutuhkan, selain itu, diperlukan batasan dalam mengakses fitur – fitur tertentu yang berbau pornografi. Orang tua diharapkan harus lebih cerdas dalam menghadapi era serba canggih ini demi memproteksi anak remajanya agar terhindar dari dampak negatif akibat penggunaan perangkat *smartphone* yang salah.

Diberitakan, Menurut penelitian UNICEF dan Kominfo yang dilakukan kepada 43,5 juta anak-anak dan remaja (10-19 tahun), lebih dari separuh responden tersebut (52 persen) mengatakan bahwa mereka menemukan konten pornografi melalui iklan yang ada di dunia maya atau situs yang tidak mencurigakan. Namun hanya 14 persen mengakui telah mengakses situs porno secara sukarela.

Melihat fakta-fakta tersebut tentu alat komunikasi atau *gadget* dan internet dianggap bisa memberikan hal negatif bagi anak. Namun, menurut Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Linda Amalia Sari Gumelar, alat komunikasi tidak selalu memberi dampak buruk. Ini dikarenakan banyak hal positif yang bisa anak-anak dapat dari internet.

"Bagaimanapun anak itu kan pasti korban, jadi bagaimana lingkungan menjaga dia agar tidak jadi pelaku dan korban. Kuncinya pengawasan dari keluarga, lingkungan, yakni masyarakat dan penegakan hukum," tutur Linda pada acara Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet di Jakarta, Selasa (18/2). (sumber : <http://www.beritasatu.com/iptek/166890-52-anak-dan-remaja-temukan-konten-pornografi-lewat-internet.html> , diunduh tanggal 19 September 2018)

Walapun sudah ada langkah dari pemerintah telah melakukan langkah dengan memblokir situs serta fitur yang bermuatan SARA, kekerasan, pornografi, serta bentuk negatif lainnya, namun masih diperlukan bimbingan dan pengawasan dari

orang tua untuk para anak remajanya dalam menggunakan *smartphone* agar menghindari anak remajanya dari konten negatif yang ada dalam *smartphone* serta dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak. Dengan cara orang tua dapat memberikan bimbingan kepada anak melalui komunikasi verbal secara langsung, namun disayangkan masih banyak orang tua yang mengabaikan hal ini.

Salah satu penyebab lainnya orang tua dalam memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap aktifitas anak remajanya dalam penggunaan *smartphone* adalah kesibukan aktifitas sehari – hari orang tua itu sendiri yang membuat kurangnya komunikasi diantara orang tua dan anak.

Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Yohana Yembise kembali menegaskan pentingnya perlindungan anak yang dimulai dari keluarga. Beliau menjelaskan, pemahaman masyarakat tentang pemenuhan hak anak sangat penting untuk meningkatkan perlindungan anak. "Di Indonesia masih banyak kasus di mana anak menjadi korban misalnya tekanan ekonomi hampir seluruh waktu keluarga digunakan untuk mencari nafkah agar dapat memenuhi kebutuhan yang paling dasar, sehingga komunikasi dengan anak menjadi sangat kurang," tutur beliau dalam rilis yang diterima VIVA.co.id, Senin 31 Juli 2017. Beliau melanjutkan, bahwa hal yang demikian akan memicu anak menjadi korban, sehingga mencari pelarian ke tempat lain. Masalah lain yang juga kerap terjadi karena minimnya pemenuhan hak anak ialah meningkatnya berbagai kasus kekerasan terhadap anak baik kekerasan fisik maupun seksual, pornografi dan sebagainya di mana anak bukan lagi menjadi korban melainkan sudah terlibat sebagai pelaku. (sumber : <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/parenting/941330-orangtua-sibuk-cari-nafkah-komunikasi-dengan-anak-berkurang>, diunduh tanggal 19 Septembr 2018, pukul 13.02)

Dalam tugas akhir perancangan kampanye sosial pentingnya peran orang tua dalam penggunaan *smartphone* bagi remaja terhadap pornografi. Penulis akan membahas pentingnya peran orang tua untuk tidak mengabaikan aktifitas anak remajanya dan memberikan bimbingan dalam menggunakan *smartphone*

terutama dalam hal yang berbau pornografi. Orang tua dipilih dalam hal ini karena orang tua berperan penting dalam memberikan pengawasan dan perlindungan pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, ditemukan permasalahan mengenai topik yang akan dibahas, sebagai berikut :

1. Bagaimana bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual dapat menginformasikan sebuah pemahaman kepada orang tua untuk meluangkan waktunya untuk membimbing, dan mengawasi kegiatan remaja dalam menggunakan perangkat *smartphone* dari konten berbau pornografi ?
2. Bagaimana cara menyampaikan pesan pentingnya bimbingan dan pengawasan orang tua dalam penggunaan *smartphone* pada remaja dalam bentuk media grafis ?

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Kampanye sosial pentingnya peran orang tua dalam penggunaan *smartphone* bagi remaja ini bertujuan untuk orang tua untuk mau meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan terhadap aktifitas anak remajanya dalam menggunakan perangkat *smartphone* baik yang dilihat ataupun dilakukan untuk mencegah sikap negatif anak berupa penyimpangan perilaku, sebab dari apa yang mereka lihat dalam fitur – fitur *smartphone* nya dengan menggunakan Desain Komunikasi Visual.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Membuat rangkaian kampanye untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya pengawasan dan bimbingan orang tua pada aktifitas remaja dalam menggunakan *smartphone* terutama dalam konten pornografi yang dikemas dengan visual yang ringkas dan menarik.
2. Menggunakan teknik fotografi dan tipografi yang dapat menarik perhatian orang tua yang menjadi target audiens.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Langkah – langkah yang dilakukan dalam melaksanakan perancangan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Data diperoleh dengan membaca dan mempelajari buku – buku, karya ilmiah, dan data internet tentang ilmu psikologi remaja, dan dampak buruk *smartphone* bagi remaja.

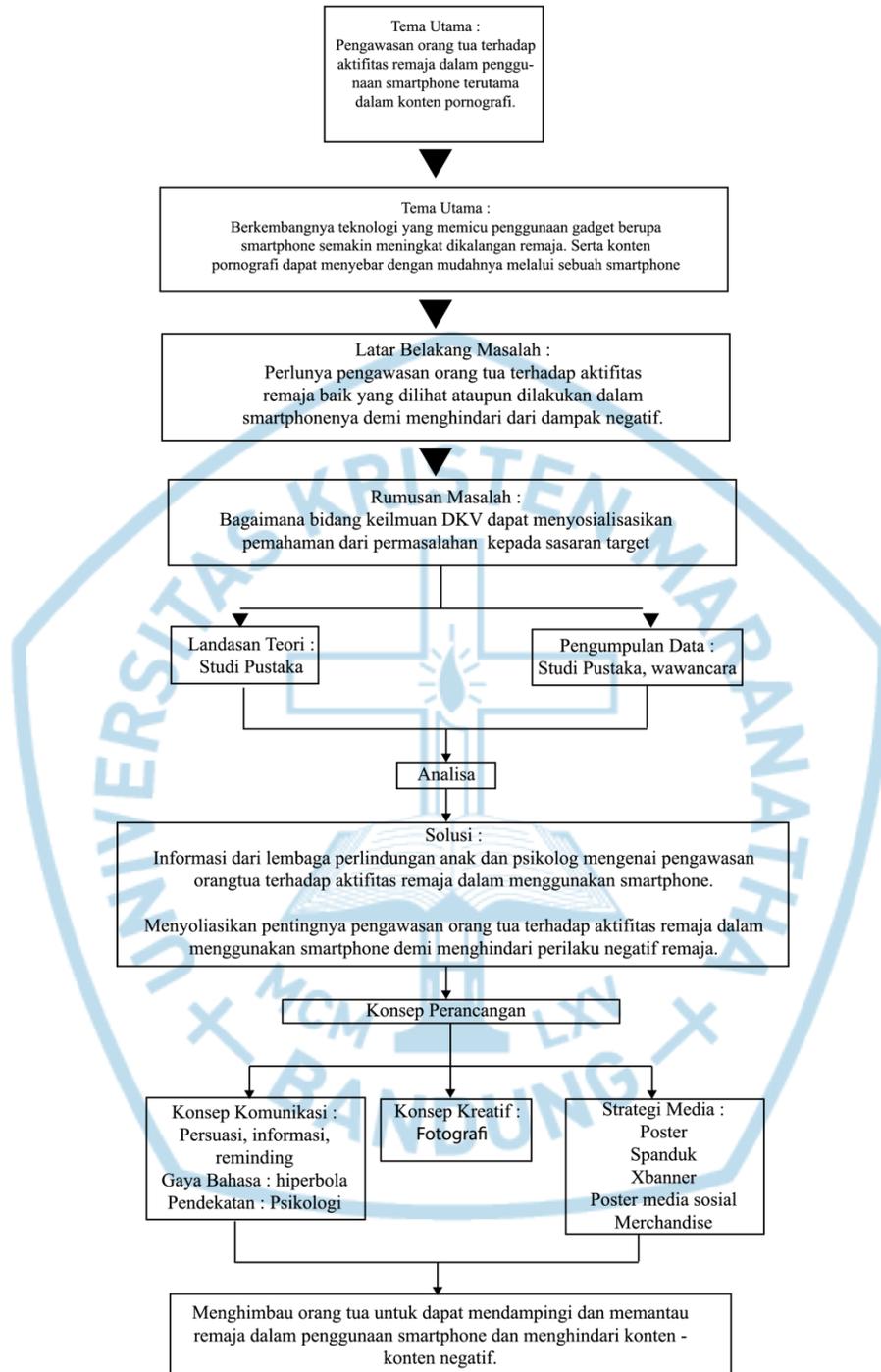
2. Wawancara

Melakukan proses tanya jawab dengan pihak – pihak yang terkait seperti Lembaga Perlindungan Anak (LPA) untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian.

3. Kuisisioner

Melakukan penyebaran kuisisioner untuk mendapatkan data yang akurat untuk menentukan media kampanye agar tepat kepada sasaran. Kuisisioner dibagikan kepada orang tua murid yang memiliki anak usia 12 – 17 tahun dengan jenjang Pendidikan SMP – SMA.

1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan