

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan manusia. Dimana hampir di setiap bagian kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Hal tersebut berkaitan dengan teknologi banyak mengubah gaya hidup manusia yang awalnya banyak aktivitas yang dilakukan manual, kemudian saat ini banyak aktivitas manusia yang dilakukan secara digital. Salah satu aktivitas yang banyak menggunakan teknologi adalah belajar yang membutuhkan perangkat *mobile* seperti *smartphone*.

Smartphone saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, melainkan dari kalangan anak-anak bahkan usia dini sudah pandai menggunakan *Smartphone*, tidak terkecuali pada anak siswa sekolah dasar. Pada saat memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya secara fisik namun juga perkembangan secara psikologis.

Penggunaan *Smartphone* pada anak memiliki dampak positif maupun negatif. *Smartphone* dapat bermanfaat untuk anak-anak jika digunakan dengan benar dan memperhatikan durasi pemakaian. Dampak positif dari penggunaan *Smartphone* pada anak ialah untuk mempermudah seorang anak mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Hikmaturrahmah, 2018). Seperti adanya aplikasi belajar Bahasa asing, *games* yang mengasah kreativitas anak dan berbagai aplikasi edukasi lainnya yang mana dapat memberi dampak positif terhadap perkembangan anak dan kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah.

Besarnya manfaat perkembangan teknologi pada anak tetap memiliki dampak negatif yang cukup besar. Dengan adanya aplikasi-aplikasi menarik di dalam *Smartphone* membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Sering kali mengabaikan orang sekitar ketika sedang asyik bermain *Smartphone* dan yang paling menghawatirkan ketika menggunakan *Smartphone* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap perkembangan psikologinya. Pada saat ini aplikasi yang gemar di gunakan oleh kalangan Siswa Sekolah Dasar adalah *games online* dan aplikasi tersebut sudah menjadi gaya hidup baru, dapat kita temukan siswa yang sedang bermain *games online* diluar jam sekolah atau saat berada di rumah, kini penggunaan *Smartphone* untuk bermain *games online* bukan lagi tersebar dikawasan kota melainkan sudah merambah ke pedesaan.

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, anak usia 6-18 tahun alangkah lebih baik dalam menggunakan *smartphone* 2 jam per hari. Pemakaian *Smartphone* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. hal ini dapat terjadi akibat anak banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *Smartphone*. dengan adanya aplikasi yang lebih menarik membuat anak lebih nyaman berinteraksi dengan *smartphone* . dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya penggunaan yang berlebihan akan berdampak buruk pada mental emosional anak. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Karnia Mega Psikolog Klinis Anak ia mengatakan bahwa masalah yang umum terjadi pada anak-anak karena kecanduan *Smartphone* adalah masalah terhadap emosi dan prilaku.

Berdasarkan fenomena pada awal tahun 2021 terdapat kasus adiksi atau kecanduan *Smartphone* kalangan anak-anak di Jawa Barat cukup memprihatinkan. Berdasarkan catatan RSJ. Cisarua, Jawa Barat, Pada bulan Januari hingga Februari 2021 ada 14 anak alami kecanduan *Smartphone* yang menjalani rawat jalan. Spesialis Psikiater Anak dan Remaja RSJ. Cisarua Lina Budianti mengatakan usia paling muda yang pernah menjalani rawat jalan karena kecanduan *Smartphone* yakni usia 7 tahun dan murni kecanduan *Smartphone* karena kurangnya pengawasan orang tua. Lina mengungkapkan, mayoritas orang tua membawa anak-anaknya ke RSJ lantaran mudah tersulut emosi jika dilarang bermain gawai. Pradana, W. (2021, Maret 16).

Tanpa bimbingan orang tua yang terarah dan terpadu, tumbuh kembang anak akan mengarah pada hal negatif. Oleh karena itu, orang tua harus lebih inovatif dan kreatif dalam mendidik anak dengan menawarkan ruang bermain, belajar dan aktivitas lainnya yang lebih sehat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, terutama saat usia sekolah dasar (6-12 tahun). Oleh karena itu peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dan membimbing anak ketika penggunaan *smartphone*, karena fitur yang disediakan oleh *smartphone* tidak hanya memberi dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan telah diketahui beberapa dampak negatif dari ketergantungan *Smartphone*, hal tersebut tentunya perlu menjadi pembelajaran orang tua salah satu upaya preventif agar kasus ketergantungan *Smartphone* dapat berkurang dan diatasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah ialah pengarah pada tujuan dari sebuah karya tulis ilmiah untuk memfokuskan terhadap pembahasan hal tertentu.

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, penulis merumuskan beberapa masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian..

1. Bagaimana Strategi dalam penyampain pesan melalui media kreatif, sehingga orang tua dapat memahami pesan yang disampaikan?
2. Bagaimana Merancang Kampanye Sosial untuk mengedukasi orang tua dalam pemahaman penggunaan *Smartphone* pada anak ?

1.3 Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan ialah membatasi oleh dimensi waktu, spasial, dan tingkatan teknis perancangan

Batas pengaplikasikan perancangan kampanye sosial dibatasi secara geografis di Kota Bandung, khususnya wilayah Dago Atas karena masyarakat wilayah tersebut masih terdapat fenomena-fenomena mengenai ketergantungan *Smartphone* dan target yang dituju adalah orang tua yang memiliki anak usia Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Dengan perancangan kampanye sosial ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya melek digital bagi orang tua dan anak.

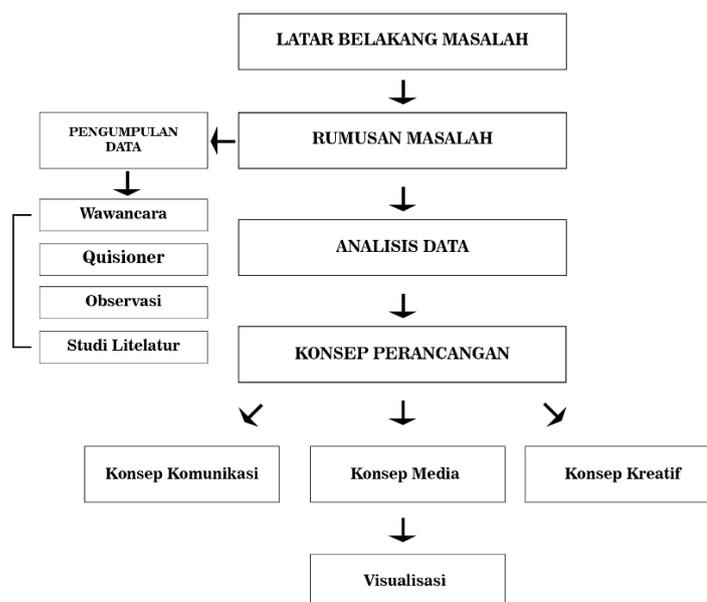
- b. Menjadikan inspirasi dan pembelajaran untuk kedepannya dalam pembuatan perancangan kampanye sosial yang efektif serta menarik.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Menambah pengetahuan mengenai pemahaman penggunaan *Smartphone* kepada masyarakat khususnya orang tua dan anak Sekolah Dasar.
- b. Untuk mengurangi penggunaan kecanduan *Smartphone* pada anak Sekolah Dasar.

1.5 Skema Perancangan

Skema perancangan ialah alur atau prosedur proses penelitian prancangan dilapangan mulai dari menentukan tema sampai perancangan media komunikasi visual.



Gambar 1.1 Skema Perancangan
Sumber : Dok Pribadi

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan ialah suatu tahapan atau cara yang perlu dilakukan dalam suatu proses perancangan, metode ini diperlukan agar memudahkan perancang dalam mengemabangkan ide rancangan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan oleh seorang penulis untuk memperoleh data serta informasi yang nantinya akan menjadi fakta pendukung.

a. Data Primer

Pengumpulan data yang diambil secara langsung dari sumber aslinya seperti melalui wawancara, observasi dan Kuisisioner.

1) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada orang tua, anak dan guru yang mana kemudian hasil wawancara tersebut dicatat dan direkam.

2) Observasi

Obervasi langsung ke lapangan di SD Muhamadiyah 6 melalui teknik pengumpulan data dengan cara mengamati tingkah laku anak-anak di sekolah. Sehingga dengan ini dapat mengetahui permasalahan yang dialami oleh anak secara langsung dan mengetahui bagaimana cara pemecahan permasalahan tersebut.

3) Kuisioner

Metode pengumpulan data dengan kuisioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan tanggung jawab kepada target *audience* melalui angket pertanyaan-pertanyaan, sehingga mempersingkat waktu dalam pengumpulan data primer.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh melalui orang yang telah mengumpulkan serta menganalisis data sebelumnya sebagai tambahan informasi.

1) Studi Literatur

Untuk metode pengumpulan data sekunder maka teknik pengumpulan data dengan cara tinjauan berupa buku dan jurnal.

2) Studi Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui fakta dilingkungan dimana studi kasus dilaksanakan agar mendapatkan data yang valid.

1.6.2 Tahapan Perancangan

Tahapan setelah analisis sistem yang terperinci dengan tujuan memperoleh hasil rancangan untuk memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran yang mengandung setiap bab, diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pemaparan berupa Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Lingkup Perancangan, Manfaat Perancangan, Skema Perancangan, Metode Perancangan dan Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Menjelaskan teori utama (Kampanye sosial, Sosialisasi) dan teori pendukung (Desain Komunikasi Visual, Warna, Tipografi, *Layout*, *Photography*, poster) yang digunakan dalam perancangan media.

BAB III : ANALISIS DATA

Memaparkan data dan analisis Objek Penelitian yang meliputi Studi Litelatur, Observasi, Wawancara dan Quisioner. Adapun pemaparan data analisis target serta analisis permasalahan.

BAB IV : PERANCANGAN

Memaparkan konsep-konsep yang digunakan pada perancangan media ini berupa konsep komunikasi, konsep media, konsep kreatif yang menjelaskan bagaimana dan visualisasi.

BAB V : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari isi laporan dan saran-saran kepada mahasiswa yang ingin mengangkat permasalahan serupa membuat laporan maupun merancang agar dapat membuat sebuah karya lebih baik dari laporan ini.