

BAB III

ANALISA DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

Perkembangan teknologi yang sangat cepat dan pesat di era modern seperti ini menjadi sesuatu yang tidak bisa dihindarkan lagi dari kehidupan manusia. teknologi membuat orang dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang terjangkau, berbagai jenis alat komunikasi diciptakan manusia dengan tujuan untuk mempermudah penyebaran informasi dan mempermudah komunikasi. Salah satu teknologi yang banyak digunakan orang saat ini adalah , dengan harga yang terjangkau membuat ternologi tersebut mudah dibeli oleh semua kalangan. Penggunaan tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, melainkan pada para remaja dan tidak terkecuali pada anak sekolah dasar.

Pada awal anak-anak diberikan *smartphone* oleh orang tuanya dengan tujuan agar dapat mempermudah komunikasi dan sebagai sarana media belajar. Tetapi dengan seiring berjalannya waktu, dengan fitur-fitur menarik yang dimiliki oleh seperti game dan sosial media membuat anak-anak beralih perhatiannya pada *smartphone*. Permainan fisik dan menguras energi serta merangsang berfikir dan bekerja sama kini tidak lagi menarik. Dengan adanya aplikasi permainan yang dikemas apik dengan gambar dan suara terbaik dalam membuat anak ketagihan.

Dengan mengetahui keadaan yang sesungguhnya terhadap penggunaan *smartphone* di kalangan usia sekolah dasar (SD). Maka penulis melakukan studi kasus disalah satu sekolah dasar swasta di kota bandung, yaitu di SD Muhammadiyah 6.

Tempat penelitian ini dipilih diawali dengan melakukan studi pendahuluan, penulis menemukan permasalahan mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap emosional siswa, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut pada siswa di SD tersebut. Dalam memperoleh data dilapangan penulis menggunakan metode kualitatif (Observasi, Kuisisioner, Wawancara dan studi *literature*). sasaran penelitian yaitu anak usia 9-12 tahun dan orang tua, sampel yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan kepada 50 siswa diambil secara random dari kelas empat dan enam.

3.1.1 Studi Literatur

Menurut Freeman dalam Hidayat & Mustikasari (2014) Kecanduan *smartphone* merupakan teori yang dikembangkan dari teori kecanduan internet oleh Young. Kecanduan *smartphone* merupakan gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk menggunakan *smartphone* dan ketidakmampuan individu untuk mengontrol waktu penggunaan *smartphone* itu sendiri sehingga menimbulkan perasaan cemas dan gangguan hubungan sosial.

Kwon dkk (2013) menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* adalah suatu perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari, menarik diri, atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Selain itu, Park & Lee (dalam Cahyanti & Karuniawan, 2014) juga menyebutkan bahwa *smartphone addiction* merupakan penggunaan ponsel pintar secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukan dan mirip

dengan judi patologis. Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan Yuwanto (2010) bahwa perilaku dapat dikatakan kecanduan apabila seseorang tidak mampu mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan.

Menurut Wieland (Kim, 2013) kecanduan *smartphone* adalah gangguan psikologis muncul tanda-tanda gejala fisik dan psikologis. Orang yang ketagihan *smartphone* tidak melakukan aktivitas fisik yang banyak. Pada umumnya, individu tersebut mengabaikan kesehatan dan juga adanya tanda fisik yang negatif seperti sikap tubuh yang buruk, sakit punggung, sakit kepala migrain, kebersihan pribadi yang buruk, makan yang tidak teratur dan lain-lain. Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan *smartphone addiction* adalah perilaku seseorang yang mengarah pada penggunaan *smartphone* yang berlebihan sehingga menimbulkan kecondongan atau ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis yang dapat berdampak negatif pada diri individu dan orang lain.

Jika dilihat dari sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada (*game online*) maka cenderung akan memiliki egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya dan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi (Dhamayanthie, I, 2020)

3.1.2 Observasi

Pada tanggal 17 Maret 2022 melakukan observasi pada kelas 4 di SD Muhammadiyah 6 dengan menggunakan metode observasi alami yaitu dengan

pencatatan data mengenai tingkah laku siswa didalam kelas. Dalam observasi alami ini peneliti melakukan pencatatan terhadap kehidupan siswa tanpa mengubah suasana atau mengontrol dalam situasi-situasi yang direncanakan. yang dilakukan terhadap kehidupan anak dari jam sekian sampai jam sekian, apa saja yang dilakukan berhubungan dengan perkembangan tertentu dilihat dari aspek kepribadiannya. hal ini bisa dilakukan dimana saja, di rumah, di kebun, atau disekolah. Dalam observasi yang dilakukan peneliti, peneliti mengamati siswa ketika proses pembelajaran di dalam kelas dan melakukan pendataan melalui angket yang diisi terhadap siswa yang menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari 2 jam. Dalam observasi tersebut, peneliti berfokus terhadap emosional dan perilaku siswa saat dikelas. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menemukan temuan jika rata-rata siswa yang menggunakan *smartphone* dengan durasi diatas 2 jam, mereka lebih banyak mengeluarkan emosi negatif, salah satunya agresif, konsentrasi berkurang. Hal ini ditandai ketika siswa diminta mengerjakan tugas oleh guru, siswa tersebut tidak patuh, tidak mau diam ketika dalam kelas dalam mengerjakan tugas lambat dan lambat dalam merespon.

Pada tanggal 28 maret 2021 observasi kedua dilakukan dirumah siswa yang menggunakan *smatphone* lebih dari 2 jam untuk mengetahui aktivitas anak ketika dirumah salah satu siswa SD Muhammadiyah 6 yang bernama Rafi Jami, dalam pengamatan yang pertama kali ditemukan bahwa Rafi terlihat sangat fokus pada *smartphone*-nya ketika berjalanpun ia tidak memperhatikan jalan karna menatap *smartphone*-nya yang berada di tangannya dan ketika ada segerombolan teman yang

sedang bermain sepeda didepan rumahnya rafi tidak tertarik untuk bergabung dengan teman-temannya dan ia memilih untuk bermain *smartphone* sambil scroll tik-tok.

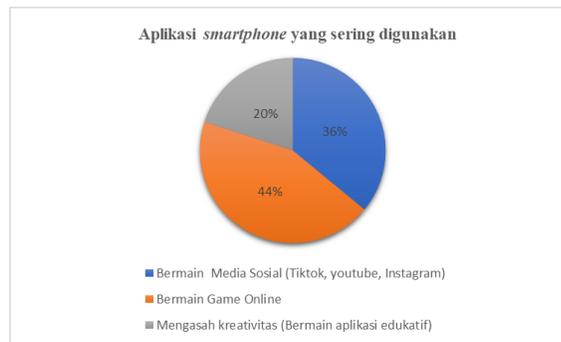
3.1.3 Kuisisioner

Data Kuisisioner dillakukan kepada 50 siswa Sekolah Dasar (SD) dengan rentan usia 9-12 tahun mengenai pernngunaan *smartphone* dengan dilihat dari beberapa aspek : Kepemilikan *Smartphone*, Penggunaan *smathphone*, durasi penggunaan *smartphone* dan pengawasan orang tua ketika bermain *smartphone*.



3.1 Hasil Kuisisioner ke – 1
Sumber : Dok Pribadi

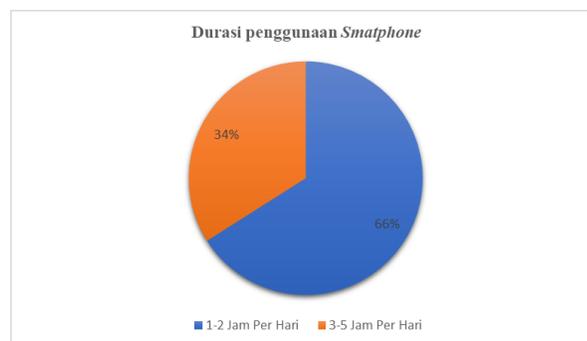
Pada hasil kuisisioner mengenai perizinan serta kepemilikan *smartphone* pada anak terdapat 78% (39 siswa) memiliki *smartphone* sendiri, alasan dibelikan *smartphone* oleh orang tua adalah salah satu faktornya dikarenakan adanya pandemi yang menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan belajar saat dirumah, faktor lainnya adalah sebagai sarana bermain supaya anak tidak bermain keluar, sebagai sarana komunikasi dengan guru dan teman-temannya dan terakhir faktor lingkungan, dimana adanya kecemburuan sosial sehingga anak ingin memiliki *smartphone* sendiri.



3.2 Hasil Kuisisioner ke-2

Sumber : Dok Pribadi

Pada Grafik menggambarkan presentase paling tinggi bahwa 44% (22 siswa) anak yang banyak menggunakan untuk bermain *Game Online* 36% (18 Siswa) bermain media sosial (Tiktok, Youtube dan Intagram) dan siswa yang menggunakan *smatphone* untuk bermain aplikasi *edukatif* masih sangat rendah yaitu 20% (10 siswa) diantara *presentase* lainnya. dan dapat dilihat bahwa kebanyakan siswa lebih senang bermain *game online* dan *media sosial* dalam penggunaan dibandingkan bermain aplikasi *edukatif* yang dapat mengasah kreativitas dan intelektual siswa.



3.3 Hasil Kuisisioner ke-3

Sumber : Dok Pribadi

Jika dilihat dari durasi penggunaan *smartphone*, terdapat 66% (33 siswa) menggunakan *smartphone* dalam 1-2 jam bisa dikatakan masih dalam batas normal

karna sesuai dengan pernyataan *American Academy of Pediatrics* bahwa durasi penggunaan *smartphone* yang ideal pada anak usia Sekolah Dasar (SD), yaitu tidak boleh melebihi 2 jam dalam sehari. Tetapi pada persentase terdapat 34% (17 Siswa) yang menggunakan *smartphone* lebih dari 2 jam. Dengan permasalahan yang ada maka perlu adanya pembatasan durasi dari orang tua untuk pencegahan penggunaan *smartphone* agar tidak terjadinya kecanduan *smartphone* pada siswa.



3.4 Kuisiner ke-4
Sumber : Dok Pribadi

Jika dilihat diagram mengenai pengawasan orang tua ketika anak bermain *smartphone* dapat dikatakan kurang optimal dalam pendampingan dan pengawasan terhadap anak ketika bermain *smartphone*, terdapat 10% (5 orang tua) yang selalu melakukan pengawasan, dan untuk 65% (33 orang tua) menyatakan kadang-kadang dan 25% (13 orang tua) jarang mengawasi. *Smartphone*. Pengawasan dan pendampingan orang tua pada anak sangat penting untuk menghindari penyalahgunaan dan kecanduan pada *smartphone*.

3.1.4 Wawancara

Pada tanggal 15 Maret 2022 melakukan wawancara kepada beberapa pihak terkait yang berinteraksi dengan objek penelitian diantaranya : Kepala Sekolah, Wali Kelas, Siswa dan Orang tua siswa dengan melakukan wawancara ini sebagai pelengkap data dari kuisioner dan observaasi yang diperoleh dari siswa.

- **Wawancara pertama kali dilakukan kepada kepala sekolah SD Muhammadiyah 6 yaitu Ibu Tuti untuk mengetahui tanggapan mengenai penggunaan *smartphone* di Sekolah Dasar, ia mengatakan bahwa.**

Memang di sekolah masih ada kejadian siswa yang menyalahgunakan *Smartphone* walaupun tidak semua siswa memiliki *smartphone* kalau untuk kecanduan *smartphone* itu pasti ada, untuk penggunaan *smartphone* dalam proses belajar menurut kepala sekolah terdapat siswa yang sangat menguasai *smartphone* tapi dengan pendampingan dan pengarahan oleh orang tua ke arah positif membuat prestasi disekolah menjadi semakin meningkat, dalam mengerjakan tugas sangat cepat, pintar dalam berbahasa asing dan kreatif. tetapi adapun adapun siswa yang menyalahgunakan *smartphone* dikarenakan kesibukan orang tua dan dan kurangnya pendampingan yang akhirnya dibiarkan bermain *smartphone* sendirian sendiri dengan membuat prestasi siswa disekolah menjadi menurun dikarenakan waktu dihabiskannya untuk bermain game online daripada belajar, menjadi orang yang sensitif mudah marah, individualis, tidak fokus dalam proses pembelajaran, tidak mendengar perintah guru dan kebanyakan dampak negatif dibanding positif untuk usia seperti itu, menurut saya positif atau negatifnya penggunaan *smartphone* pada anak usia sekolah dasar tergantung

pendampingan dan arahan orang tua dirumah, karena peran utama yang mendidik anak adalah orang tua.

- **Wawancara kedua dilakukan kepada guru wali kelas yaitu Pak Parusmana untuk mengetahui perilaku siswa yang sering menggunakan *smartphone* saat proses pembelajaran Pak Parusmana ia mengatakan bahwa :**

Penggunaan *smartphone* untuk usia sekolah dasar belum pas untuk diberikan kepemilikan *smartphone* kepada anak, karena untuk anak SD itu bukan untuk mencari pengetahuan malah mencari permainan untuk kesenangan dirinya sendiri yang pada akhirnya membuat lupa pada pembelajaran, lama kelamaan anak tersebut akan tercuci otaknya dari permainan tersebut, menurut pak parusmana mengatakan bahwa dengan adanya pandemi pun berpengaruh karena semua siswa mau tidak mau terdorong untuk menggunakan *smartphone* kepada anak karena proses pembelajaran semua disana, dalam proses pembelajaran dirumah perlu adanya pendampingan dan arahan dari orang tua untuk menghindari penyalahgunaan *smartphone*, tanpa pengontrolan dari orang tua membuat anak menjadi lupa waktu sehingga berdampak pada emosi yang semakin meningkat, brontak, dan mengarahkan kesifat egois.

- **Wawancara ketiga dilakukan kepada murid untuk mengetahui aktivitas mereka ketika menggunakan *smartphone* saat dirumah, wawancara pertama dilakukan kepada Syinatria kelas 5 umur 10 tahun Syinatria.**

bahwa ia menceritakan dirinya sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* dengan jenis permainan perang (*Free Fire*), syinatria bisa berjam- jam dalam bermain *games online* tanpa dimarahi orang tua karena orangtuanya pun ikut sibuk bermain *smartphone*.

- **Wawancara kedua dilakukan kepada siswa bernama Farel umur 11 tahun**

Farel mengatakan sering menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain game online selama lebih dari 5 jam, ia tidak mengetahui dampak negatif ketika bermain *smartphone* secara berlebihan, ketika bermain *smartphone* dirumah pun ia tidak diawasi oleh orang tuanya dan bermain dengan teman sebayanya ia memilih untuk bermain *game online* (mabar) dibandingkan bermain sepak bola, kelereng, layang-layang atau permainan fisik lainnya. alasan lebih senang bermain games online adalah permainannya lebih menyenangkan apalagi ditambah dengan adanya *fitur discord* yang dapat berkomunikasi dengan teman ketika bermain *games online* dan tidak cape.

- **Pada tanggal 25 maret 2022 melakukan wawancara kepada salah satu siswa SD Muhamaadiyah 6 yang diketahui menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam. Ibu aan adalah seorang Ibu Rumah Tangga yang berumur 35, orang tua dari siswa yang Bernama Rafi Jami umur 10 tahun kelas 4.**

Ibu Aan mengatakan bahwa Rafi bisa memainkan *smartphone* dalam seharian, awal mula dia mengalami kecanduan sejak ia mengenal *game online* yang diajari oleh saudaranya, pada saat itu iya mulai senang bermain *smartphone* terutama *game online* ditambah sekarang ada *wifi* yang membuat Rafi semakin betah dengan layar *smartphone*-nya. ibu Aan sempat menyembunyikan *smartphone*-nya dikarenakan rafi sudah tidak bisa mengontrol penggunaan *smartphone*-nya hingga matanya sempat merah dan dibawa kedokter. tetapi ketika *smarphone*-nya diambil yang terjadi Rafi mengalami tantrum sampai memukul pintu, ibu Aan jarang mendampingi Rafi dikarenakan memiliki pekerjaan lain di rumah dan memiliki anak umur usia 3 tahun yang perlu diperhatikan juga. Semenjak Rafi mengenal *game online* di *smartphone*-

nya ia sering marah, berkata kasar, sulit untuk disuruh makan, mandi atau kegiatan lainnya.

3.1.5 Dokumentasi

Foto di bawah merupakan dokumentasi mengenai kegiatan-kegiatan dalam memperoleh data pada siswa di sekolah dasar dan melakukan wawancara guru, siswa dan orang tua, pengisian kuisioner serta observasi di dalam kelas.



Gambar 3.5 Pengisian Kuisioner
Sumber : Dok Pribadi



Gambar 3.6 Observasi
Sumber : Dok Pribadi



Gambar 3.7 Wawancara Orang Tua
Sumber : Dok Pribadi

3.2 Data dan Analisis Target

Menurut KBBI, segmentasi target merupakan proses pembagian struktur sosial kedalam kelompok-kelompok tertentu yang sama.

3.2.1 Target Primer

1. Demografis

- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Usia : 25 – 35
- Pendidikan : SMA atau S1
- Status Ekonomi : Menengah

2. Geografis : Kota Bandung, Jawa Barat

3. Psikografis : Orang tua yang peduli terhadap kesehatan dan masa depan anak, dan orang tua yang bijaksana dalam mendidik anak dengan hal-hal positif,

3.2.2 Target Sekunder

1. Demografi

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 6-12
- Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
- Status Ekonomi : Menengah

2. Geografis : Kota Bandung, Jawa Barat

3.2.3 Persona

Persona merupakan gambaran karakter atau kepribadian seseorang yang dibangun oleh dirinya sendiri untuk memberi kesan kepada orang lain

- **Suminar, 31 tahun seorang wirausaha dengan terakhir Pendidikan SMA.**

Ibu Suminar adalah seorang yang memiliki jiwa kepemimpinan serta pekerja keras, mampu mengelola dan menyelesaikan suatu permasalahan dengan baik, disiplin dalam me-manage waktu, peduli dan tegas dalam mendidik anak, kreatif dan telaten dalam mengurus keluarga. Memiliki komunikasi yang baik ketika berbicara dengan orang.

- **Neng Cicih, 37 tahun seorang guru terakhir Pendidikan S1.**

Ibu Cicih adalah seorang yang sederhana, tidak terlalu suka bersosialisasi dengan orang banyak, sangat peduli terhadap kesejahteraan keluarga, memiliki keterampilan yang baik dalam hal pekerjaan, membeli sesuatu sesuai kebutuhan bukan keinginan.

- **Ika, 35 tahun seorang ibu rumah tangga dengan terakhir pendidikan SMA.**

Ibu Ika adalah seorang yang tidak suka banyak bicara, murah senyum dan sederhana, mudah setuju dengan informasi yang didapat, sangat hati-hati ketika berbicara, tidak terlalu peduli dengan sekitar dan cenderung tertutup.

3.2.4 Consumer Journey

Guna sebagai memperoleh data melalui *Consumer Journey*, yang mana diperoleh melalui wawancara terhadap target audiens. Berikut adalah hasil *Consumer Journey* yang diperoleh :

Target Audiens Primer 1

Nama : Ibu Aan
 Usia : 30 Tahun
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Kampung Nyalindung, Dago Atas

Tabel 3.1 *Consumer Journey* ke-1

Waktu	Aktivitas	Point Of Contact	Touch Point	Produk
05.00 - 06.00	Bangun Tidur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal, guling	
	Sholat subuh	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
	Cuci piring	Kamar mandi	Alat makan dan Alat Masak	Sunlight
	Cuci baju	Kamar mandi	Pakaian (Baju, celana, kos kaki)	Daya
06.00 - 07.00	Bikin sarapan	Dapur	Nasi goreng, goreng telur	Garam cap kapal, sasa
	Siapin anak sekolah	Ruang tamu	Seragam, sepatu, tas, bekal makan	Converse
08.00- 09.00	Beresin Kamar	Kamar tidur	Kasur, guling, bantal	
	Pel rumah	Kamar, ruang tamu, halaman rumah	Alat Pel, ember dan lap pel	Soklin lantai
	Mandi + mandiin anak	Kamar Mandi	Sabun, sampo, sikat gigi, pasta gigi, ember, gayung	Lifebouy, Pepsodent, pantine
09.00- 10.00	Belanja ke warung	Warung	Sayuran, bumbu, beras,	Roiko, beras cianjur
10.00- 11.00	Makan, Nongkrong Sambil siapin anak, main hp	Depan rumah	Kursi, Alat makan (Piring, sendok) <i>Smartphone</i> ,	Whatsapp, Youtube, Facebook.
12.00- 12.30	Sholat dzuhur	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
12.30 - 14.30	Tidur siang	Kamar tidur	Selimut, bantal, guling	

Waktu	Aktivitas	Point Of Contact	Touch Point	Produk
14.30-15.00	Main HP, Nonton TV	Kamar tidur	Smartphone, Televisi	Whatsapp, Youtube, Facebook, Sharp, GTV
15.00-18.00	Sholat ashar	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
	Masak	Dapur	Alat masak, bumbu masak	Rinai, roiko, sasa, garam cap kapal
	Mandi	Kamar mandi	Sikat gigi, sabun, sampo, pasta gigi	Lifebouy, Pepsodent, pantine
18.00-18.30	Sholat Magrib	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
19.00-19.30	Sholat Isya		Mukena, sejadah	
19.30-20.30	Bantu ngerjain tugas anak Makan Malam	Kamar tidur	Mukena, sejadah, Alat tulis, buku	Sinar dunia, Faber Castell, Joyko
20.30 – 21.30	Nonton TV	Ruang TV	Remot, Televisi	Sharp
21.30 – 05.00	Tidur	Kamar tidur	Selimut, bantal, guling	

Target Audiens Primer 2

Nama : Neng Dewi

Usia : 35 Tahun

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Alamat : Jl. Jajaway Dago Atas

Tabel 3.2 *Consumer Journey* ke-2

Waktu	Aktivitas	Point Of Contact	Touch Point	Produk
04.30 – 06.00	Bangun Tidur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal, guling	
	Sholat subuh	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
	Beres-beres Kasur	Kamar tidur	Kasur, selimut, bantal, guling	
	Beres-beres rumah, sapu-sapu, pel rumah	Ruang tamu, halaman rumah	Lap tangan, Sapu, alat pel	Soklin Lantai
06.00 – 07.00	Bikin sarapan	Kamar tidur	Seragam, sepatu, kaos kaki, tas	NB
	Siapin anak sekolah	Kamar tidur	Goreng telur, Mie, Nasi goreng	Garam cap kapal, sasa, Mie Sedap
	Mandi	Kamar mandi	Sikat gigi, pasta gigi, sabun, sampo	Sunsilk, pepsodent, lifebuoy
	Nganterin sekolah	Kamar tidur	Kasur, guling, bantal	Motor Beats
	Cuci Baju	Kamar Mandi	Sikat baju, sabun baju	Rinso, Softener

Waktu	Aktivitas	Point Of Contact	Touch Point	Produk
08.00-10.00	Main Hp	Kamar tidur	Smartphone	Vivo
	Jemput anak sekolah	Sekolah (Gerbang Sekolah)	Kursi tempat nunggu , pagar	Motor Beats
10.00-11.00	Nongkrong	Rumah tetangga	Hp, Kursi	Whatsapp, Facebook, tik-tok
12.00-12.30	Sholat dzuhur	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
12.30 - 14.30	Nonton TV, Main HP	Kamar tidur	Smartphone	Whatsapp, Facebook, tik-tok
14.30-15.00	Belanja	Warung	Bahan makanan untuk makan malam	
15.00-18.00	Sholat ashar	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
	Masak	Dapur	Alat masak, bumbu masak	Garam cap kapal, sasa,
	Mandi	Kamar mandi	Sikat gigi, sabun, sampo, pasta gigi	Sunsilk, pepsodent, lifebuoy
18.00-18.30	Sholat Magrib	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
19.00-19.30	Sholat Isya	Kamar tidur	Mukena, sejadah	
19.30 - 20.30	Nonton TV	Ruang TV	Remot, Televisi	Shrap, Trans TV, SCTV
20.30 - 04.30	Tidur	Kamar tidur		

- Studi Indikator

Studi indikator menjadi acuan dalam pemilihan media yang akan digunakan dan dimana saja media yang digunakan diposisikan. Sehingga penyampaian pesan yang akan disampaikan tepat sasaran.



Gambar 3.8 Studi Indikator
Sumber : *Google.com*
(Diambil 8 Juni 2022)

3.2.5 Preferensi Visual/*Moodboard*

Dalam perancangan kampanye sosial ini ada beberapa referensi yang akan dijadikan sebuah acuan dalam rancangan desain.

1. Referensi Visual

Gaya Visual yang digunakan dalam perancangan ini sesuai dengan keinginan target primer dan melakukan kuisisioner kepada target yang mana nantinya akan dijadikan sebagai referensi dan *moodboard* dalam perancangan. Warna yang digunakan sebelumnya melakukan pengamatan terhadap barang yang sedang digunakan target, dan disesuaikan dengan psikologi warna serta kombinasi warna lainnya agar desain menjadi menarik.





Gambar 3.9 Reverensi Visual
Sumber : *Pinterest*
(Diambil 11 Juni 2022)

2. Referensi Desain

Referensi desain sebagai acuan atau gambaran hasil akhir dalam membuat visual dalam perancangan ini mulai dari layout, pesan yang ingin disampaikan serta mood yang tercipta pada visual.

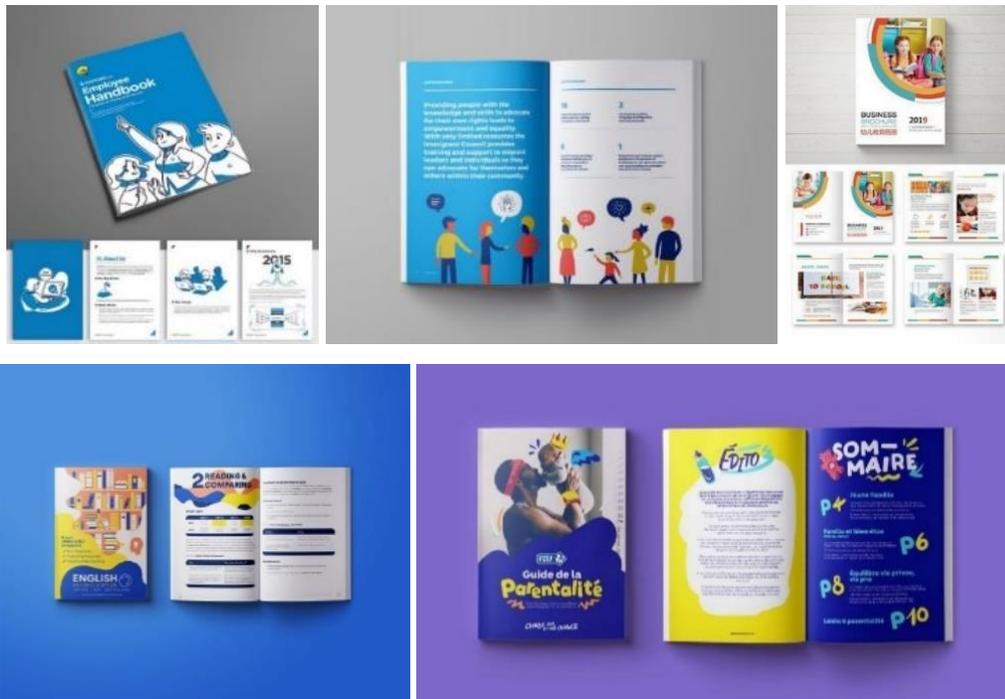


Gambar 3.10 Referensi Desain
Sumber : *Pinterest*
(Diambil 10 Juni 2022)

3. Referensi Media

Referensi media adalah media yang akan menjadi sarana untuk penyampaian pesan agar lebih menarik, tentunya media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan target supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada target.

- Booklate



Gambar 3.11 Referensi Media (*Handbook*)

Sumber : *Pinterest*

(Diambil 18 Mei 2022)

- Poster



Gambar 3.12 Referensi Media (*Poster*)

Sumber : *Pinterest*

(Diambil 8 Juni 2022)

- Sosial Media



Gambar 3.13 Referensi Media (Sosial media)

Sumber : *Pinterest*
(Diambil 18 Mei 2022)

3.3 Analisis Permasalahan

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh bahwa anak sering menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain game online dan bermain media sosial dibandingkan digunakan untuk belajar (mengasah kreativitas), terdapat 34% siswa menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain game online dan bermain media sosial dengan durasi cukup lama, padahal *American Academy of Pediatrics* menegaskan bahwa durasi ideal pada anak sekolah dasar dalam menggunakan *smartphone*, yaitu tidak boleh lebih dari dua jam dalam sehari. Tentunya ini terjadi dikarenakan kurangnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua, yang mana anak menjadi merasa bebas melakukan apapun dengan *smartphone*-nya. Padahal pada era digital seperti ini orang tua memiliki peran penting dalam mengarahkan, mendampingi serta mengontrol dalam penggunaan *smartphone* supaya terhindarnya penyalahgunaan dan terjadi hal-hal buruk yang berdampak pada anak.

Permasalahan yang terjadi pada sebagian orang tua saat ini berdasarkan data yang diperoleh adalah kurangnya pemahaman penggunaan *smartphone* dimana kini anak lebih pintar mengoperasikan *smartphone*-nya dibandingkan orang tua, dan orang tua saat ini cenderung menganggap bahwa *smartphone* sebagai alternatif untuk menjadi pengasuh anak. Maka para orang tua yang masih buta digital butuh dirangkul dan disadarkan agar anak-anak dapat menggunakan media digital khususnya *smartphone* bisa digunakan dengan bijak dan memahami manfaat serta dampak dari *smartphone* untuk pertumbuhan anak serta mencegah ketergantungan pada *smartphone*.

3.3.1 Analisis 5W+H

Untuk dapat menemukan sebuah akar permasalahan maka diperlukan suatu metode analisis yang dapat membantu untuk memfokuskan masalah yang akan diselesaikan. Metode analisis 5W2H merupakan metode yang mudah digunakan untuk membantu mencari akar permasalahan yang ingin diambil. Maka dari itu penulis akan menggunakan metode 5W2H untuk mencari akar masalahnya.

1. WHAT

Apa permasalahan yang ada ?

Akar permasalahan yang terjadi di dalam penelitian ini adalah karena kurangnya pemahaman orang tua dalam penggunaan *smartphone* yang benar dan tepat atau bisa dikatakan kurangnya literasi digital, dalam pemberian *smartphone* orang tua tidak memberi edukasi terlebih dahulu mengenai fungsi, manfaat dan bahaya dari *smartphone* itu sendiri, padahal *smartphone* memiliki cukup banyak dampak negatif

bagi anak-anak jika tidak digunakan dengan bijak dan pendampingan dari orang tua. Jika dianalogikan yang dikatakan oleh beberapa ahli bahwa *smartphone* itu seperti pisau, jika dalam menggunakan pisau itu sesuai dengan kegunaannya, didampingi, diarahkan, diberitahu cara penggunaannya maka pisau itu akan menjadi sesuatu yang berguna. Tetapi jika pisau itu tidak digunakan dengan sebagaimana mestinya, kemudian jika anak-anak menggunakan pisau tanpa adanya pendampingan, arahan, tidak diberi tahu cara menggunakannya dan tidak diberi pemahaman, maka pisau ini akan menjadi hal yang berbahaya. Berdampak positif atau negatif dari *smartphone* semua tergantung bagaimana orang tua dalam mengenalkan dan memberi pemahaman tentang *smartphone*, tidak dipungkiri bahwa dari *smartphone* pun memiliki banyak manfaat jika digunakan secara bijak, benar dan tepat.

2. WHO

Siapa sasaran dalam pencegahan kecanduan *smartphone* ?

Sasaran dari permasalahan ini adalah orang tua yang memiliki usia 7-12 tahun atau kalangan usia Sekolah Dasar (SD), karena orang tua merupakan pendidik pertama dari anak-anak serta peran penting dalam pendampingan dan sebagai penyaring utama dalam bermain media digital (*smartphone*) agar tidak berdampak buruk pada anak.

3. WHERE ?

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Kota Bandung, penelitian ini berangkat dari fenomena yang terjadi pada tahun 2021 dimana kecanduan *smartphone* di kalangan anak-anak di Jawa Barat cukup memprihatinkan. Adapun

salah satu siswa dari sekolah dasar SD Muhammadiyah 6 memiliki ketergantungan pada *smartphone (game online)*. Yang mana penulis melakukan lebih lanjut penelitian pada Sekolah Dasar tersebut untuk mengetahui seberapa banyak anak yang mengalami ketergantungan pada *smartphone*.

4. WHEN ?

Permasalahan ketergantungan *smartphone* meningkat dikalangan anak-anak sejak munculnya pandemi *Covid-19*, dimana saat itu pembelajaran mulai berpindah ke rumah dan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini salah satunya *smartphone*. Dari beberapa pengakuan orang tua memang anak-anak kini sering menggunakan *smartphone* salah satu pengaruhnya karena pandemi *Covid-19* dimana anak-anak tidak memiliki aktivitas lain selain bermain *smartphone*, mulai dari sana anak-anak mulai mengeksplor semua fitur-fitur menarik yang ada di *smartphone* dan hingga saat ini anak-anak terus seperti itu karena sudah mulai mengenal dari aplikasi-aplikasi menarik menurut mereka, dan aplikasi dari penelitian ini yang sering dimainkan oleh anak-anak adalah *Game Online (Free Fire, Mobile Legends)* untuk game online itu sendiri didominasi digunakan oleh anak laki-laki serta media sosial (*Instagram, tiktok dan youtube*) didominasi digunakan oleh anak perempuan.

5. WHY ?

Kenapa perlunya edukasi mengenai penggunaan *smartphone* ?

Jika permasalahan ini tidak diatasi maka akan ada lebih banyak anak-anak yang mengalami ketergantungan pada *smartphone* dan digunakan dengan hal-hal yang

tidak bermanfaat serta berdampak buruk pada perkembangan sosial, emosional dan perkembangan otak. Maka perlu adanya edukasi kepada orang tua mengenai pemahaman dalam penggunaan *smartphone*, sehingga berharap dapat memberi bimbingan kepada anak-anak dalam penggunaan dan pengenalan *smartphone* yang benar, tepat serta digunakan secara bijak.

6. HOW?

Bagaimana cara mengedukasi orang tua dalam mengenalkan dan memberi pemahaman *smartphone* pada anak ?

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), dengan adanya permasalahan ketergantungan *smartphone* ini dapat diangkat atau dicegah melalui media komunikasi visual. Salah satunya kampanye sosial yang dapat digunakan untuk media sebagai sarana mengedukasi orang tua untuk mencegah ketergantungan *smartphone* dengan mengenalkan dan memberi pemahaman dalam menggunakan *smartphone* yang benar dan tepat. Dalam pemilihan media ini berdasarkan target dan kondisi yang ada dimasyarakat.

Consumer Insight

Dari hasil kuisioner, observasi serta wawancara yang telah dilakukan, hasil yang dapat disimpulkan bahwa :

- a. Orang tua menginginkan anak-anaknya menggunakan *smartphone* untuk hal-hal potensif (belajar, mengasah, kreativitas) tidak hanya digunakan untuk hiburan dan komunikasi saja.

- b. Orang tua ingin dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak dalam menggunakan *smartphone*.

Dengan demikian para orang tua menyadari bahwa *smartphone* dapat digunakan dengan hal-hal positif tidak hanya digunakan untuk hiburan dan komunikasi semata. Dan perlu adanya pembatasan dan aturan tegas untuk mencegah penyalahgunaan *smartphone*

Serta dalam mengatasi permasalahan ini perlu adanya edukasi terhadap orang tua mengenai hal-hal yang benar dan tepat dalam mengatasi penggunaan *smartphone* supaya anak-anak dapat menggunakannya secara bijak.

3.3.2 Kesimpulan

Keyword : Melek Digital, *Smartphone*, Orang tua

Headline : Hai mom, ketahui dunia digital lebih jauh

Tagline : ***Smartmom*** Melek Digital

What to say yang ingin disampaikan adalah mengajak orang tua untuk melek dan sadar dalam memaknai kecanggihan *smartphone* dengan mengetahui aturan-aturan dan batasan-batasan yang diberikan kepada anak dalam menggunakan *smartphone*, agar anak-anak dapat menggunakan *smartphone* secara bijak dan mengarah ke hal-hal positif dalam penggunaannya serta mencegah dari kecanduan *smartphone* .