# BAB I

# PENDAHULUAN

##  Latar Belakang

Era digital adalah periode di mana mayoritas masyarakat menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Communication Technology Timeline, berbagai jenis media elektronik mulai berkembang sejak awal tahun 1880-an, termasuk telepon, tape-recorder, dan radio. Perangkat elektronik lainnya seperti televisi, TV kabel, dan telepon seluler mulai menjadi populer antara tahun 1940 hingga 1970-an. Pada awalnya, teknologi komunikasi dari media elektronik menggunakan sistem analog, tetapi kemudian beralih ke sistem digital dengan adanya inovasi seperti e-book, internet, koran digital, e-library, dan lain-lain.Revolusi digital dimulai sekitar tahun 1990 hingga saat ini, menjadikan era digital sebagai periode di mana aliran informasi melalui berbagai media komunikasi menjadi lebih jelas, akurat, dan cepat.

Gadget adalah salah satu alat komunikasi multifungsi dengan berbagai fitur. Saat ini, gadget telah menyebar luas di seluruh dunia, dan perkembangannya telah mempermudah masyarakat dalam berbagai aktivitas, terutama di kalangan remaja. Generasi Z khususnya, banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku mereka. Kemajuan teknologi seperti gadget, telah meresap ke dalam berbagai lapisan masyarakat. Semua kalangan, mulai dari kaum muda hingga lansia, sudah menggunakan gadget. Bahkan, pada era sekarang, hampir semua pekerja tak dapat menghindari penggunaan gadget.

Berdasarkan temuan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), remaja Indonesia merupakan pengguna media sosial yang sangat aktif. Remaja yang dimaksud adalah mereka yang berusia 9-19 tahun, dan sebanyak 65,34 persen dari mereka telah menggunakan media sosial. Interaksi di media sosial di Indonesia didominasi oleh kelompok remaja yang mayoritas menggunakan platform ini untuk mencari relasi, hiburan, dan referensi di dunia digital. Remaja saat ini dapat dikategorikan sebagai generasi digital native, artinya mereka telah sangat terbiasa dan adaptif dengan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), terutama media sosial, yang kemudian membentuk perilaku remaja pada setiap generasi mereka.Di era digital ini, media sosial memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Namun, selain manfaat positif, penggunaan teknologi secara berlebihan juga dapat membawa dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang mungkin timbul adalah gangguan kesehatan mental, yang umumnya ditandai dengan gejala emosional dan fisik seperti stres, depresi, dan kecemasan.

Gadget yang bisa berupa telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP), adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki berbagai kemampuan dasar. Gadget memiliki fungsi yang mirip dengan telepon seluler konvensional, namun lebih fleksibel karena dapat dibawa ke mana saja tanpa perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Kehadiran gadget memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam melakukan berbagai aktivitas, salah satunya adalah kemudahan dalam berkomunikasi dengan orang yang berada jauh dari kita. Selain itu, gadget juga menjadikan semua pekerjaan menjadi lebih mudah dijalankan. Semua orang menyadari bahwa perkembangan gadget berjalan dengan cepat, dan tidak hanya membawa dampak positif sebagaimana telah kita bahas sebelumnya, tetapi juga membawa dampak negatif.

Salah satu dampak negatif dari penggunaan gadget adalah ketika gadget telah dianggap sangat penting oleh penggunanya. Hal ini menyebabkan pengguna gadget mulai menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan gadget daripada berinteraksi atau berbicara langsung dengan orang-orang di sekitar mereka. Penulis menargetkan penelitian untuk Remaja usia 13 – 15 tahun dianggap sebagai periode yang penuh dengan gejolak dan tekanan, di mana tingkat ketegangan emosional meningkat karena perubahan fisik dan cara berpikir. Perasaan, atau emosi seseorang telah ada dan berkembang seiring interaksi dengan lingkungannya. Sikap, perasaan, atau emosi ini merupakan hasil dari pengalaman individu yang unik, dipengaruhi oleh lingkungan fisik, hubungan dengan orang tua dan saudara, serta interaksi sosial yang lebih luas. Seiring perkembangan lingkungan (internal dan eksternal), sikap, perasaan, dan emosi juga ikut berkembang.

Dalam masa remaja, terdapat berbagai bentuk emosi yang sering muncul, seperti marah, malu, takut, cemas, cemburu, iri hati, sedih, gembira, kasih sayang, dan ingin tahu. Namun, pada emosi negatif, umumnya remaja masih belum mampu mengontrolnya dengan baik. Sebagai remaja, perilaku sering kali sangat dipengaruhi oleh emosi yang dirasakan. Tanpa disadari, hal tersebut mengubah perilaku individu per individu, dan dampaknya juga terlihat pada keharmonisan kehidupan keluarga. Sebagai contoh, dua puluh tahun yang lalu sebelum kemajuan teknologi yang pesat, kehidupan di desa masih dengan momen bersenda gurau di bawah cahaya rembulan, mendengarkan cerita dari tetua, dan bercengkerama dengan keluarga. Namun, seiring berjalannya waktu, komunikasi yang harmonis itu mulai terkikis, bahkan antar anggota keluarga mulai sedikit saling bertegur sapa. Hal ini baik disadari maupun tidak telah mengubah perilaku keluarga yang sebelumnya sering menonton bersama dan bercengkrama di rumah untuk menghabiskan waktu bersama.

Keluarga yang harmonis memiliki kemampuan untuk mengelola stres sehari-hari dengan baik dan menghadapi krisis hidup secara kreatif dan efektif. Keluarga yang harmonis juga tahu bagaimana mencegah masalah sebelum terjadi, dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dengan mencari solusi terbaik. Kehadiran gadget di kebanyakan keluarga telah mengubah pola keharmonisan dalam keluarga karena mengurangi beberapa aspek penting seperti komitmen, komunikasi, waktu bersama, ibadah, kejujuran, kesetiaan, dan kemampuan mengatasi stres serta masalah dengan baik. Fenomena penggunaan gadget dalam keluarga di Jalan Larasantan, Perumahan Pakusarakan, Desa Tanimulya, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat menurut penulis memiliki pengaruh terhadap keharmonisan keluarga.

Dari hasil wawancara penulis dengan responden, ditemukan bahwa masyarakat sebenarnya menyadari dampak yang dihasilkan oleh gadget, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Mengungkapkan keprihatinan mereka terhadap dampak negatif dari penggunaan gadget, terutama ketika melihat anak-anak yang seharusnya menghabiskan waktu bersama keluarga, teman-teman, dan belajar, justru lebih banyak bermain gadget tanpa henti. Hal ini berdampak pada kecerdasan emosional anak-anak, dan bahkan mempengaruhi orang tua, suami, istri, dan semua anggota keluarga. Dampaknya juga terlihat pada pola komunikasi dan sosialisasi dalam menciptakan keharmonisan keluarga dan lingkungan, yang secara tidak langsung ikut terpengaruh oleh penggunaan gadget.

##  Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

* + 1. Mengapa keharmonisan tidak terjalin oleh keluarga ?
		2. Bagaimana merancang kegiatan untuk dapat meningkatkan keharmonisan dalam keluarga ?

## Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan yang Penulis bahas dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian berfokus pada peningkatan keeratan hubungan antara anak dan

 orang tua

1. Penelitian berfokus pada subjek anak usia 13-15 tahun
2. Meneliti sejauh apa keeratan hubungan antara anak dan orangtua
3. Tempat berolahraga dilakukan di sekitaran rumah dan lapangan terdekat

## Manfaat Perancangan

Ada pula manfaat perancangan dari penulisan ini ialah:

1. Bagi penulis, perancangan ini dapat menambah pengetahuan dalam

 menganalisa suatu masalah.

1. Bagi Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pasundan, dapat menjadi bahan kajian yang mendalam pada penulisan materi yang serupa di masa yang akan datang.
2. Bagi pembaca, di harapkan perancangan ini dapat mengedukasi juga menjadi ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

## Skema Perancangan

Rencana dasar yang digunakan untuk merancang atau mengembangkan suatau system, mencakup langkah-langkah,komponen,struktur,dan hubungan antara elemen -elemen yang terlibat dalam perancangan. Dengan tujuan adalah memberikan panduan jelas dan terstruktur kepada para perancang agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Berikut bentuk skema peracangan :

Latar Belakang Masalah

Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Final

Peracangan

Solusi

Analisis Data

Data Sekunder :

1. Studi Litelatur
* Jurnal
* Buku
* Internet

Data Primer :

1. Observasi
2. Wawancara
3. Dokumentasi

Pengumpulan Data

Metode Perancangan

**Gambar 1.1** Skema Perancangan

* 1. **Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan adalah Metode Kuantitatif dan Kualitatif denga penelitian studi literatur, observasi, kuisioner, dan juga wawancara guna mempermudah penulis mendapatkan data - data yang valid.

##  Metode Pengumpulan Data

* + - 1. **Data Primer**

## Kuisioner

Kuisioner ditujukan untuk mendapatkan wawasanawal dari sebuah permasalahan melalui pertanyaan yang diajukan.

## Wawancara

Wawancara dibutuhkan sebagai bahan penelitian lebih mendalam untuk mengetahui sejauh manatarget terhadap permasalahan yang sedang dilakukan dengan bertanya langsung pada ahli dan beberapa pendukung lainnya.

## Observasi

Observasi dilakukan dengan memperhatikan masyarakat

terhadap permasalahan penelitian.

## Data Sekunder

* + - * + **Studi Literatur**

Melakukan studi literatur berupa pencarian referensi dari beberapa jurnal dan buku yang membahas ruang lingkup di bidang tersebut sebagai penunjang data penelitian.

##  Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan dalam pembuatan laporan ini sebagai berikut :

* **Studi Literatur**

Melakukan studi literatur berupa pencarian referensi dari beberapa jurnal dan buku guna mendapatkan informasi mengenai ruang lingkup di bidang tersebut sebagai penunjang data penelitian.

* **Observasi**

Observasi dilakukan dengan memperhatikan masyarakat

terhadap permasalahan penelitian.

* **Mengolah data**

Pengolahan data dilakukan dengan mengumpulkan data yang sudah didapatkan kemudian menggabungkan data menjadi satu bagian.

* **Analisis SWOT**

Dalam analisi swot terdapat beberapa elemen didalamnya sepert : kekuatan , kelemahan , peluang dan serta ancaman dalam hasil data yang telah didapatkan.

* **Kesimpulan pengolahan data**

Memberikan penjelasan secara menyeluruh tentang permasalahan yang telah diteliti

* **Solusi dan saran**

Setelah pengataman dan pengolahan data telah didapatkan maka didapatkan solusi dan saran kepada para pembaca yang ditujukan kepada anak-anak.

* 1. **Sistematika Penulisan**

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

## BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan alasan masalah diangkat dan penting dalam permasalahan yang dipilih, dimulai dari menjelaskan latar belakang, rumusan masalah,lingkup perancangan , manfaat perancangan,skema perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

## BAB II: LANDASA TEORI

Dalam bab ini mengemukakan teori – teori yang digunakan dan menjadi landasan penelitian, mulai dari teori utama hingga pendukung terhadap masalah yang sedang diteliti.

## BAB III: ANALISIS DATA

Bab ini membahas tentang data dan Analisa yang dilakukan, seperti hasil wawancara, observasi, dan kuesioner. Semua hasil yang didapat kemudian dianalisis secara skema dan menyeluruh. Selain itu terdapat Analisa 5W+1H, *consumer journey*, dan *What To Say*.

## BAB IV: PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan cara bagaimana merancang media yang akan dikerjakan mulai dari awal sampai akhir. Media ini dirancang sesuai data yang telah didapat sebelumnya agar sesuai penelitian dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran.

## BAB V: PENUTUP

Bab terakhir berisi mengenai kesimpulan dan saran terhadap permasalahan yang diteliti dan diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca.