

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi pada saat ini menjadi hal yang mengatur atau berperan penting pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin terus maju. Kehadiran gawai, atau *gadget* yang menawarkan fitur-fitur seperti *social media*, *electronic game*, ataupun internet menjadi daya tarik untuk para anak-anak memainkan benda tersebut.

Dengan kemajuan teknologi pada gawai atau *gadget* juga memberikan dampak positif dan juga negatif. Pada tahun 2010 seorang penelitian yang berasal dari Inggris, YouGov.com memunculkan sebuah istilah Nomo phobia yang merupakan singkatan dari *No Mobile Phone Phobia*. Nomo phobia adalah sebuah ketakutan jika berjauhan dari gawai/*gadget* ataupun tidak mendapatkan sinyal, kehilangan, dan kehabisan baterai.

Nomo phobia tidak hanya menyerang remaja, ataupun orang dewasa. Penyakit tersebut dapat mengenai anak-anak. Hal ini dikarenakan sebuah fenomena dimana anak-anak bermain gawai atau *gadget* secara berlebihan. Pada survei yang dilakukan Asia Parent di negara Asean mendapatkan, 99 anak-anak bermain gawai atau *gadget* di rumah, 71 persen bermain di saat bepergian, dan 70 persen bermain di rumah makan. (Psikolog Ungkap Daftar Bahaya Anak Bermain Gawai, republika.co.id, 26 Januari 2018, 09.28)

Selain di negara Asean, fenomena kecanduan anak-anak terhadap gawai atau *gadget* ini sudah terjadi pada negara-negara lain. Pada situs babies.co.uk yang berbasis di Birmingham, Inggris melakukan survey yang berjudul "*Babies Using Smartphone's?*" dan mendapatkan hasil sebanyak 55 persen orang tua membiarkan anak-anaknya menggunakan gawai atau *gadget*. (Bijak mengenai Gawai pada Anak-anak, www.tirto.id, 25 Januari 2018, 09.48).

Walaupun fakta mengatakan bahwa perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat orang tua susah menjauhkan anak dari gawai ataupun *gadget*. Yang bisa dilakukan hanya membatasi dan memperkenalkan secara bijak pada anak tersebut sebelum dampak negatif dari kebiasaan tersebut terlihat.

Berdasarkan fenomena tersebut maka diperlukan sarana pengenalan dan pengajaran mengenai pengawasan penggunaan gawai/*gadget* untuk anak-anak dan pengertian terhadap orang tua mengenai *nomophobia*. Media yang dirancang dapat digunakan oleh anak dan juga orang tua secara bersamaan untuk menciptakan interaksi antara orang tua dengan anak dan juga dapat dinikmati oleh anak maupun orang tua itu tersendiri. Young (2018) mengatakan memperkenalkan buku sejak dini dengan cara membaca bersama orang tua dapat membuat anak mencintai buku dan membantu perkembangan keterampilan anak sehari-hari seperti berbicara, mendengarkan, serta kemampuan memahami bahasa. Oleh sebab itu orang tua harus meluangkan waktunya untuk melakukan interaksi kepada anaknya. Kegiatan tersebut akan membantu dan membimbing perkembangan anak menuju arah kedewasaan (Nurihsan dan Agutsin, 2011: 36)

Sedangkan di Indonesia sendiri, penggunaan gawai kepada anak sudah membuat peningkatan sekitar 25% pada gangguan penglihatan di tahun 2015 (mediaindonesia.com, Gawai Picu Gangguan pada Anak, 3 Maret 2018, 16.45) Dr. Johan A. Hutauruk, SpM mengatakan kemajuan teknologi memang tidak memiliki radiasi yang tidak terlalu besar tapi hal tersebut diakibatkan karena papan terus menerus yang membuat mata mengalami rabun jauh. (tirto.id, Bijak Mengenalkan Gawai Pada Anak-anak, 3 Maret 2018, 16.50)

Keuntungan media buku dari media lainnya adalah, memperkuat daya ingat kepada pembaca, dapat menghilangkan stress, serta menambah kosa kata untuk anak-anak. Hal ini tidak terdapat pada gawai/*gadget*. Sedangkan untuk anak yang menggunakan gawai/*gadget* untuk menjadi sarana media belajar akan mengalami kebiasaan kurang telitinya dalam membaca yang mana membuat informasi yang didapatkan tidak menyeluruh.(student.cnnindonesia.com, Alasan Buku Lebih Baik Ketimbang Gadget, 13 Juli 2018, 20.32)

Pemilihan buku mengenai *nomophobia* berdasarkan fenomena-fenomena yang telah disebutkan. Selain untuk mengajarkan dan memperkenalkan pada anak

juga memberikan kebiasaan membaca kepada anak tersebut. Dan buku bergambar dinilai sebagai media yang cocok untuk hal tersebut.

Dengan menyusun buku bergambar mengenai *nomophobia* pada anak bertujuan mengajarkan dan memperkenalkan mengenai *nomophobia* dan menumbuhkan kebiasaan membaca pada usia dini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya tahunya orang tua mengenai dampak yang akan terjadi akibat terlalu lamanya penggunaan gawai ataupun *gadget*.
2. Kurangnya sosialisasi terhadap media informasi mengenai dampak gawai/*gadget* kepada orang tua.
3. Kurang nya minat baca pada masyarakat Indonesia, terutama pada anak-anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif yang menarik untuk mengenalkan dan mengajarkan mengenai kegiatan selain penggunaan gawai/*gadget* kepada anak-anak dan memberi informasi mengenai dampak baik dan buruk mengenai dampak gawai/*gadget* kepada orang tua.

1.3 Fokus Permasalahan

a. Apa

Perancangan media buku bergambar mengenai pengenalan dan pengajaran tentang dampak penggunaan gawai(*gadget*) secara berlebihan.

b. Kapan

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2018 hingga Agustus 2018 dan proses perancangan dilakukan setelah tahap pengumpulan data selesai.

c. Siapa

Target dari buku ilustrasi mengenai *nomophobia* adalah anak usia 4-8 tahun serta orang tua.

d. Dimana

Pencarian data penelitian dan perancangan dilakukan di daerah Kota Bandung.

e. Bagaimana

Penelitian dilakukan dengan cara observasi di lapangan, pengumpulan teori, studi pustaka, serta wawancara kepada tenaga ahli yang memiliki keterkaitan dengan topik.

1.4 Tujuan Perancangan

Penelitian dilakukan untuk memberitahukan dampak-dampak penggunaan gawai(*gadget*) kepada orang tua dan mengenalkan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan selain berfokus pada gawai(*gadget*).

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode pengumpulan data di mana peneliti membuat catatan informasi secara objektif yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, (Gulo : 2008:116)

Penelitian dilakukan dengan observasi terhadap pengetahuan orang tua mengenai nomophobia dan dampak-dampak negative yang ditimbulkan oleh nomophobia.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan memperkuat perspektif dan meletakkannya kedalam konteks, (Soewardikoen, 2013:6)

Peneliti melakukan pengumpulan beberapa informasi dan referensi dari buku, buku elektronik (e-book), dan internet untuk membantu dalam penyusunan buku bergambar, seperti ilustrasi, layout, warna, dan sebagainya.

3. Wawancara

Metode pengumpulan dengan melakukan percakapan untuk mendapatkan suatu tujuan. Pewawancara mengarahkan pembicaraan untuk mendapatkan data yang diminta dengan mengajukan beberapa pertanyaan, (Soewardikoun, 2013:20).

Peneliti akan melakukan wawancara terhadap penulis buku anak, psikologi anak, serta orang tua yang memiliki anak dengan rentan umur 4-8 tahun.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam menyusun laporan ini peneliti menggunakan beberapa metode analisis, diantaranya:

1. Analisis Visual

Tahapan penguraian dan penginterpretasi gambar untuk menganalisa sesuatu dalam bentuk karya visual dan proses pengamatan, (Soewardikoen, 2013:38).

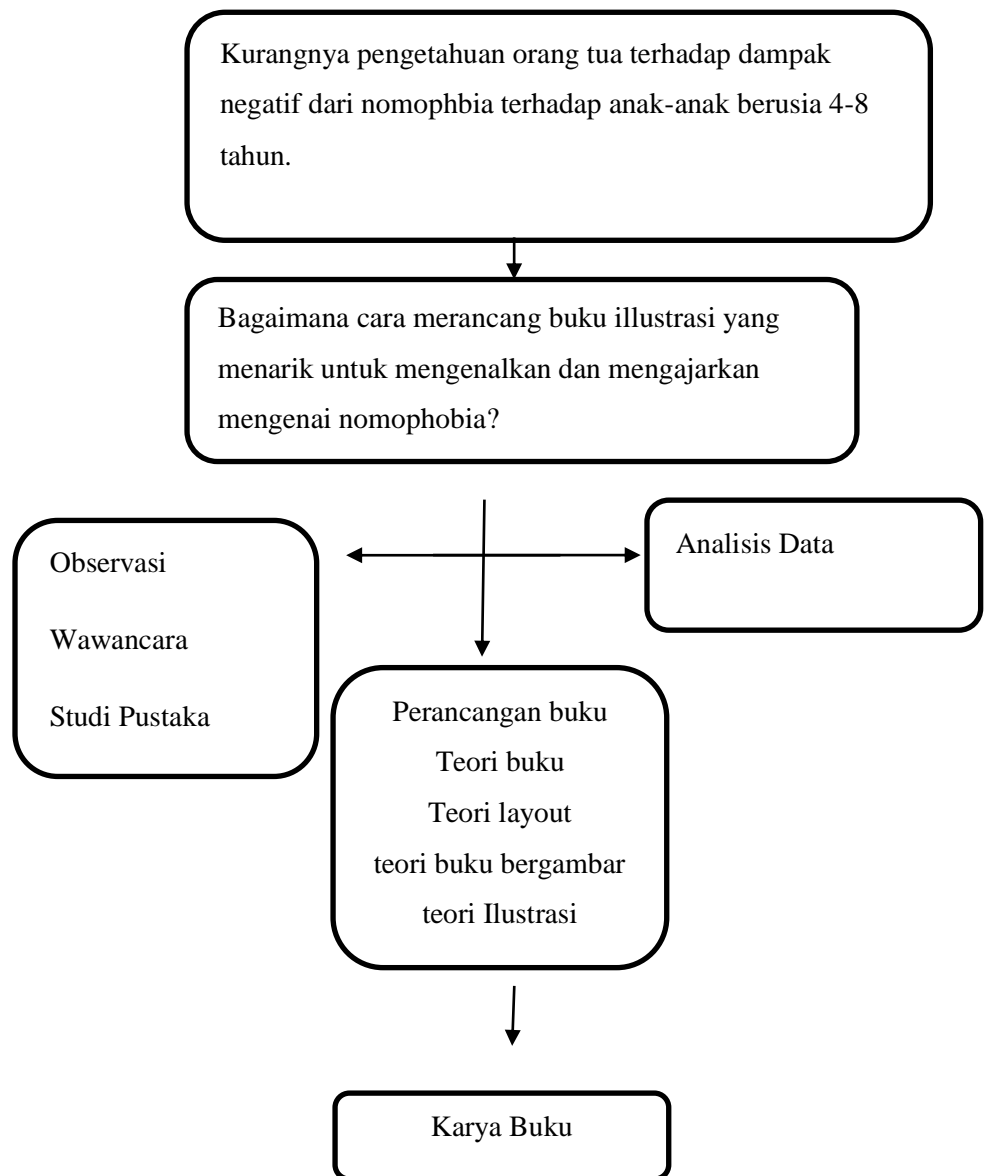
2. Analisis Data Kuesioner

Data Kuantitas yang merupakan hasil perhitungan dari poin-poin variabel penelitian. Dari point yang ditanyakan kepada responden dapat disimpulkan mana signifikan lemah dan unsur signifikan tinggi. Setelah mendapatkan hasil kuesioner maka dapat dianalisis dengan mengantikkan data kuesioner dengan teori AIDA, (Soewardikoen, 2013:45)

3. Analisis Matriks

Matrix merupakan alat yang pengolahan informasi dan analisis. Matriks mengidentifikasi bentuk penyajian yang seimbang dengan menyejajarkan informasi baik berupa tulisan ataupun gambar, (Rohidi, 2011 dalam Soewardikoen, 2013:51)

1.6 Skema Perancangan



Bagan 1.1 Bagan Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

Peneliti laporan tugas akhir ini memiliki lima bab yang terdiri dari

Bab 1 Menjelaskan secara umum mengenai fenomena yang terjadi dilingkungannya sekitar mengenai *nomophobia* pada anak, minat baca, alasan pemilihan media buku bergambar yang akan dibuat dan menjelaskan tujuan serta manfaat dari pembuatan media tersebut.

Di bab 2 berisikan landasan teori-teori yang berkaitan untuk digunakan sebagai dasar perancangan buku bergambar mengenai *nomophobia*.

Pada bab 3 menjelaskan mengenai data data yang didapatkan dan penganalisisan data yang digunakan untuk merancang buku bergambar.

Pada bab 4 akan berisi penjelasan tentang desain dan konsep yang dibuat berdasarkan analisis pada bab sebelumnya. Serta penjelasan dari konsep dan desain yang akan dibuat berdasarkan data yang sudah di analisis dan teori-teori yang dipakai pada bab 2 dan 3.

Pada bab 5 berisikan kesimpulan dari perancangan yang telah dibuat dan saran dari peneliti.