

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di zaman modern ini, teknologi terus berkembang. Teknologi membawa berbagai macam keuntungan dalam kehidupan. Seperti yang Kelly sampaikan dalam bukunya, teknologi memiliki kemampuan luar biasa untuk memuaskan dan menciptakan keinginan (Kelly, 2010: 2). Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan layanan internet. Menurut Kelly, perkembangan internet memberikan kemudahan dalam upaya untuk saling bertukar ide - ide dan pilihan serta mampu melepas kegemaran, memupuk kreativitas dan memperkuat kerendahan hati (Kelly, 2010: 4). Internet telah menjadi kebutuhan penting mulai dari dunia kerja, pendidikan, dan kehidupan sosial (Carr, 2010: 7). Dengan perkembangan internet, orang dibelahan bumi manapun dapat dihubungkan satu dengan yang lainnya tanpa harus saling bertatap muka. Penghalang informasi sudah hilang karena terdapat kemauan kuat dari orang yang menginginkan informasi terkini disekitar mereka. Hampir setiap orang yang memiliki akses internet dengan mudah mendapatkan informasi.

Berkat perkembangan teknologi, alat yang digunakan untuk mendapat informasi pun terintegrasi ke *smartphone* atau tablet. Alat yang terintegrasi, membawa kemudahan bagi penggunanya. Dengan ukuran *gadget* yang kecil, orang dapat dengan mudah mengakses media yang berada di internet kapan saja dan dimana saja (Carr, 2010: 3). Pada internet, terdapat berbagai macam data konten, mulai dari menonton video sampai mendengarkan musik dan bahkan mulai dari religi sampai pornografi. Setiap orang memiliki berbagai macam kebutuhan data konten di internet. Orang bisa dengan mudah bebas mengakses berbagai data konten tersebut melalui perangkat yang mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhan akan data konten tersebut asalkan perangkat tersebut dapat terhubung dengan akses internet. Menurut Alter, media dan teknologi telah menyempurnakan seni untuk mendapatkan perhatian dari orang - orang (Atler, 2017). Setiap orang harus berhati-hati terhadap dampak yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi

internet. Menurut Carr, orang yang mengakses internet, cenderung menerima informasi apa adanya sesuai dari yang media sajikan (Carr, 2010: 5). Orang mengakses internet karena hal tersebut lebih mudah, cepat dan praktis untuk dilakukan. Berbagai informasi data konten ada terdapat di internet. Orang mudah percaya hal yang terdapat di internet. Oleh karena itu, siapapun yang mengakses internet, harus memiliki kemampuan untuk menyaring data konten tersebut.

Anak usia dini adalah tahap pertama dalam masa kehidupan. Tahap ini adalah tahap penting dalam perkembangan manusia. Pada tahap ini, potensi yang dimiliki anak mulai berkembang. Anak yang berusia empat tahun, memiliki 50% variabilitas kecerdasan dari orang dewasa (Sari, 2018). Hal ini membuktikan bahwa, pendidikan yang paling pertama, penting dan paling berpengaruh adalah dimulai dengan pendidikan yang diberikan oleh orang tua yang merupakan bagian dari lingkungan keluarga.

Orang tua mengenalkan teknologi kepada anak usia dini mereka. Dikutip dari website artikel milna, menurut Pamela Rutledge, Psikolog dan Direktur Pusat Penelitian Psikologi Media (MPRC) di Amerika Serikat mengatakan bahwa “mengenalkan anak dengan teknologi seluler di usia muda akan memberikan mereka basis yang kuat dalam perkembangan dunia digital”. Dengan teknologi *gadget*, mempermudah mengakses berbagai media pembelajaran atau hiburan yang dapat digunakan oleh anak. Maka dari itu, teknologi dapat berperan sebagai salah satu faktor pembantu dalam proses perkembangan dan pembentukan karakter anak pada usia dini. Penggunaan jaringan internet dalam menyampaikan materi pembelajaran merupakan suatu hal yang wajar (Adriyanto & dkk, 2019). Dari hasil survey yang dilakukan bbc pada tahun 2018, sebanyak 60% dari 7000 pasangan orang tua di Eropa mengatakan bahwa “masuknya teknologi kedalam proses kehidupan anak usia dini dapat membantu mereka untuk belajar banyak hal dengan mudah”.

Kemudahan untuk menggunakan gadget membuat anak usia dini mereka mampu untuk menggunakan teknologi gadget tersebut. *Gadget* yang terhubung dengan internet memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai macam data konten pada internet. Sedangkan menurut Nicholson, Kemampuan pengambil

keputusan pada anak usia dini belum sepenuhnya berkembang (Nicholson). Anak usia dini belum mampu untuk menyaring berbagai macam konten yang ada di internet. Jika anak usia dini tersebut mengakses konten positif, maka konten tersebut bisa memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi anak, akan tetapi jika anak usia dini mengakses konten negatif, maka konten tersebut akan membawa dampak yang buruk pada perkembangan anak usia dini. Setiap dampak akan berpengaruh kepada orang yang mengaksesnya (Kelly, 2010: 6).

*Gadget* yang digunakan anak usia dini bagaikan dua sisi pisau. Di satu sisi *gadget* membawa banyak keuntungan tetapi disisi lain bisa membawa dampak negatif dalam perkembangan anak. Sudah seharusnya orang tua berperan sebagai pendamping anak usia dini mereka, agar konten yang didapat dari internet dapat tersaring dengan baik. Namun, di zaman modern ini, sudah tak asing jika kedua orang tua adalah memiliki karir pekerjaan. Orang tua menjadi terlalu sibuk dalam pekerjaan mereka, terkadang membuat orang tua menjadi lupa bahwa mereka mempunyai peran penting dalam rumah tangga (2014). Peran penting yang seharusnya diberikan seperti perhatian dan pengawasan orang tua terhadap anaknya menjadi berkurang. Jika perhatian dan pengawasan orang tua berkurang, maka anak usia dini mereka bisa dengan bebas menggunakan *gadget*, dan hal itu dapat berdampak negatif pada perkembangan anak.

Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian mengenai “Perancangan Prototipe Aplikasi Edukasi Untuk Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini” dengan tujuan utama untuk menjadi media penyampaian informasi serta sebagai media edukasi orang tua bagaimana penggunaan *gadget* oleh anak usia dini dengan baik, agar konten yang didapat dapat menghibur dan mendidik sehingga berdampak positif pada masa depan anak usia dini mereka.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka didapatkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan teknologi untuk dijadikan sebagai sarana tempat media edukasi orang tua terhadap anak usia dini.
2. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap *gadget* yang digunakan oleh anak usia dini mereka.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini, yaitu bagaimana memanfaatkan teknologi untuk membuat aplikasi yang mampu menjadi tempat media edukasi untuk orang tua mengenai penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Penulis membuat batasan dalam proyek akhir ini sehingga dalam pembuatan proyek akhir ini terfokuskan pada apa yang ini di sampaikan. Dalam proyek akhir ini, terdapat beberapa poin - poin batasan masalah menggunakan metode 5W1H sebagai berikut:

1. *What*

Perancangan desain aplikasi edukasi untuk orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini

2. *Who*

Target utama dalam perancangan desain aplikasi edukasi ini adalah orangtua yang berkarir dan memiliki anak usia 3-5 tahun yang menggunakan *gadget*

3. *Where*

Daerah yang dijadikan tempat penelitian adalah di Kota Bandung, Jawa Barat

4. *When*

Dimulai pada bulan Februari 2020 hingga bulan Juni 2020.

5. *Why*

Untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

6. *How*

Menggunakan prinsip teori-teori dan keilmuan dalam manajemen desain yang dijadikan pijakan dalam melakukan proses perancangan.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

Maksud dari diadakannya penelitian dan perancangan prototipe desain aplikasi edukasi untuk orang tua ini adalah untuk:

- 1) Menciptakan prototipe desain aplikasi edukasi untuk orang tua yang efektif dan menarik tentang penggunaan *gadget* oleh anak usia dini.
- 2) Untuk menjadi tempat media edukasi kepada orang tua tentang pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini mereka.

#### **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

##### **1.5.1 Cara Pengumpulan Data**

a. Primer

Pada perancangan tugas akhir ini penulis menggunakan 3 metode untuk memperoleh data yaitu:

1) Observasi dan Dokumentasi

Menurut Noor (2011:114), metode observasi adalah tindakan peneliti dengan tujuan untuk dapat melakukan pengamatan dan mencatat sebuah peristiwa yang terdapat pada variabel yang dikontrol. Sementara, teknik dokumentasi dilakukan langsung selama proses observasi untuk memperoleh data informasi terdahulu. Tujuan untuk mengetahui seberapa jauh keserasian objek visual dengan target konsumen serta efektivitas yang telah

dilakukan. Seperti yang dikutip dalam buku Metodologi Penelitian Visual (Soewardikoen,2013:24).

2) Wawancara

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, seperti yang dikutip dalam buku Metodologi Penelitian Visual (Soewardikoen, 2013 : 32).

3) Kuesioner

Kuesioner adalah cara mendapatkan data dari responden dengan menyampaikan beberapa pernyataan serta pertanyaan (Herlina, 2019:1).

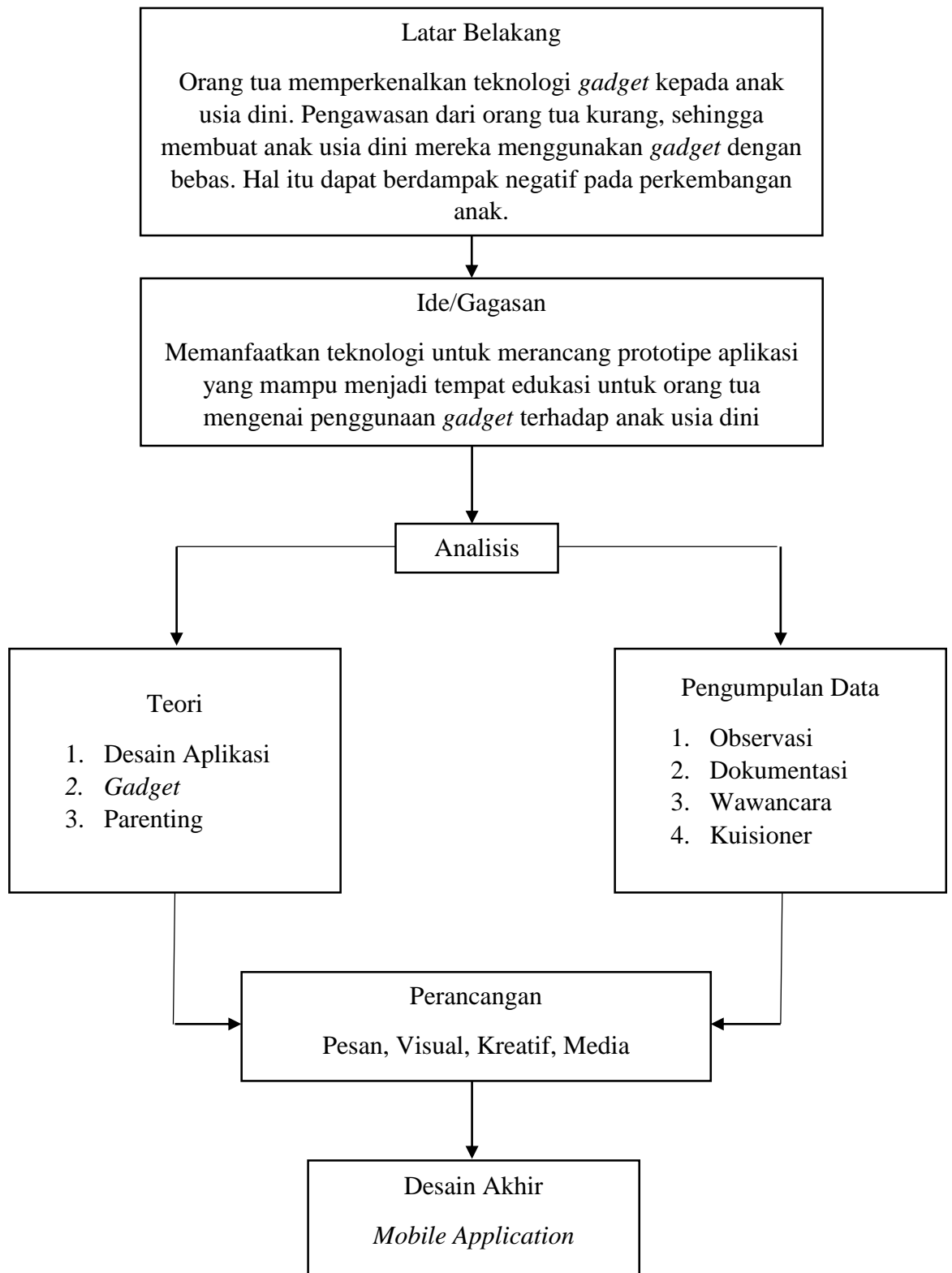
b. Sekunder

Studi Pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya ke dalam konteks ( Soewardikon, 2013 : 16 ). Metode ini diperuntukan untuk mencari dan menggunakan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

### 1.5.2 Cara Analisis

Penulis menggunakan metode analisis matriks untuk memperoleh data. Matriks menjadi salah satu metode yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik bagi penggolongan informasi maupun analisis ( Soewardikoen, 2013:60 ).

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

## **1.7 Pembabakan**

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi dan rumusan dari masalah yang diambil dari fenomena yang terjadi, tujuan dari penelitian yang dilakukan, teknik - teknik pengumpulan data yang digunakan, ruang lingkup, waktu dan tempat pelaksanaan kerangka penelitian dan pembabakan dari bab - bab dalam laporan ini.

### **Bab II Dasar Pemikiran**

Pada bab ini penulis menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang dipakai sebagai acuan dan tolak ukur untuk menganalisis, menguraikan masalah yang diteliti dan perancangan yang akan dibuat.

### **Bab III Data dan Analisis Data**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan data institusi pemberi proyek, data produk, data khalayak sasaran, data proyek sejenis yang pernah dilakukan, hasil wawancara, analisis dan hasil pengolahan data.

### **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini menjelaskan konsep - konsep yang digunakan dalam perancangan, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep visual seperti apa yang digunakan. Serta hasil perancangan awal dari sketsa awal hingga memasuki digital, dan berakhir pada media aplikasi tersebut.

### **Bab V Penutup**

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan dari laporan penelitian yang disusun, serta saran apabila ada ide atau solusi dari permasalahan. Di akhir bab ini, disertakan pula daftar pustaka dan lampiran.