

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kita sedang berada di zaman teknologi dimana teknologi dapat memberikan informasi serta komunikasi yang sangat besar bagi kehidupan kita. Kita tidak bisa lepas dari teknologi yang mana pada saat ini teknologi memiliki sifat yang sama pentingnya seperti kebutuhan primer. Sekarang kita dapat menyaksikan sebegitu besar efek pada era teknologi dengan kemajuan teknologi seperti saat ini, *gadget* merupakan salah satu dari kemajuan teknologi yang memiliki fungsi yang cukup banyak, mulai dari komunikasi, mencari informasi dan sebagainya. *Gadget* dapat memiliki nilai positif dan negatif, tergantung bagaimana cara kita menggunakannya. *Gadget* dapat memiliki nilai positif tergantung pada cara kita menggunakan dan memanfaatkan dari kemajuan teknologi tersebut. Dampak positif yang dapat kita rasakan dari penggunaan *gadget* adalah kita dapat mendapatkan informasi yang begitu cepat dari internet, mengasah bakat dan juga dapat dijadikan untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga. Penggunaan *gadget* pun sangat dibutuhkan ketika di masa sekarang.

Terlebih lagi saat ini dunia sedang mengalami pandemi yang telah menyebar di berbagai belahan dunia yaitu Covid-19. Terutama di Indonesia, Indonesia memiliki banyak penduduk terlebih di pulau Jawa terutama Jawa Barat yang memiliki jumlah penduduk paling banyak yaitu 48,2 juta jiwa menurut Indonesia Baik tahun 2020. Meskipun Covid-19 hampir berakhir, masyarakat tetap disarankan untuk meminimalisir dampak penjangkitan virus Covid-19 seperti yang dilansir pada Keputusan Presiden Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan *Corona Virus Disease* 2019. Hal ini menyebabkan dampak pada kehidupan sosial di seluruh belahan dunia tak terkecuali dunia pendidikan di negara Indonesia. Maka dari itu

pemerintah bermusyawarah agar kegiatan belajar mengajar mulai dari TK hingga Perguruan Tinggi untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di rumah ataupun melakukan pembelajaran *hybrid*.

Pembelajaran merupakan tahap menambah wawasan dimana ada guru dengan siswa secara langsung melaksanakan proses belajar mengajar. Berbeda dengan pembelajaran *online*, sebelumnya pembelajaran *online* sudah ada dan sudah diterapkan sebelum adanya *social distancing* dan bertambah populer semenjak *social distancing* karena adanya Covid-19. Sedangkan pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan “dalam jaringan” dimana siswa atau pelajar diminta atau dituntut untuk belajar mandiri. Dari hal ini anak menjadi berfokus pada layar *gadget* untuk mengerjakan tugas (Syarifudin, 2020).

*Gadget* pun ada berbagai macam mulai dari *Smartphone*, *Laptop*, *Komputer*, *Tablet/iPad*, Kamera Digital, *Headset/Headphone* (Prawiro, 2019). Walaupun *gadget* mempunyai guna spesifik, banyak anak yang terjerat imbas dari penggunaan *gadget* yang berlebih. Karena mudahnya akses internet, anak-anak menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain *gadget*. (Fauziawati, 2015). Masa kini karena mudahnya akses internet, *game online* dari berbagai genre dengan mudah dapat diakses melalui telepon pintar dan membuat anak tertarik untuk memainkannya (Abdi, 2020). Pada 2021 rata-rata waktu yang digunakan dalam bermain *game* setiap hari adalah 1 jam, 16 menit dan pada 2022 waktu yang digunakan dalam bermain *game* menjadi 1 jam, 19 menit dimana terjadi peningkatan sebanyak 3,9% (We Are Social, 2022).

Dengan ini peran orang tua dalam mengawasi anak juga harus ikut campur dalam mendampingi anak yang bermain *gadget*, tidak dipungkiri ada orang tua yang aktif bekerja yang mengakibatkan tidak sanggup mengawasi buah hatinya dalam bermain *gadget* dengan memberikan atau mengawasi anaknya dengan maksimal menggunakan *gadget*. Seperti yang dilansir pada artikel Himpunan Mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (HMJ MPI) UIN Malang dan artikel Sekolah Islam Terpadu Al Haraki mengatakan bahwa anak menggunakan *gadget* tidak lebih dari 30 menit per-hari karena dapat menyebabkan kurangnya tidur hingga masalah psikologis.

Dalam hal ini juga ketika kita belajar di rumah, kita memiliki banyak waktu senggang untuk belajar, dimana lebih fleksibel. Namun sangat disayangkan tidak semua anak dapat mengatur waktu mereka dengan baik. Banyak anak yang memanfaatkan waktu tersebut dengan bermain, berpergian, dan juga bermain *gadget* untuk memainkan *game online*. Karenanya anak menjadi kecanduan dan lupa waktu untuk belajar maupun mengerjakan tugas. Dengan hal ini saya menginginkan bahwa anak-anak lebih memanfaatkan waktu bermain *gadget* dalam bermain *gamenya* dengan lebih bijak. Oleh karena itu penulis ingin orang tua dapat mengontrol serta mengedukasi anaknya tentang bahaya serta dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dengan cara anak tersebut dapat lebih bijak dalam membagi waktu mereka bermain *gadget*.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Minimnya pengetahuan orang tua tentang bahayanya bermain *gadget* yang berlebihan sehingga berakibat pada kondisi psikologis dan kemampuan anak dalam bersosialisasi.
2. Orang tua yang aktif bekerja yang mengakibatkan tidak mampu memonitor kegiatan buah hatinya dalam bermain *gadget* karena tidak sanggup memantau waktu penggunaan *gadget* anak maksimal 30 menit sehari.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang strategi komunikasi visual dalam kontrol orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak.

## **1.4 Ruang Lingkup**

Ada juga ruang lingkup batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apa

Perancangan media akan berfokuskan pada kontrol orang tua dalam mengedukasi anak tentang bahaya dan dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

b. Mengapa

Perancangan media edukasi ini dilakukan untuk menginformasi serta mengedukasi tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

c. Siapa

Perancangan media edukasi ini difokuskan pada orang tua.

d. Kapan

Kegiatan pengumpulan data serta observasi dilakukan mulai bulan September 2021.

e. Dimana

Wilayah yang mencakup penelitian ini adalah daerah Bandung.

f. Bagaimana

Perancangan difokuskan pada strategi komunikasi visual yang mampu mengedukasi orang tua tentang bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

## 1.5 Tujuan Perancangan

a. Untuk memberi informasi pada orang tua mengenai efek dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

b. Untuk menambah edukasi pada orang tua mengenai efek penggunaan *gadget* yang berlebihan agar lebih bijak dalam menggunakan waktunya ketika bermain *gadget*.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengamati secara terstruktur pada kejadian yang nantinya bermaksud untuk digunakan

sebagai topik. Observasi dilakukan untuk mencari tahu akar masalah pada penggunaan gadget yang berlebihan pada anak.

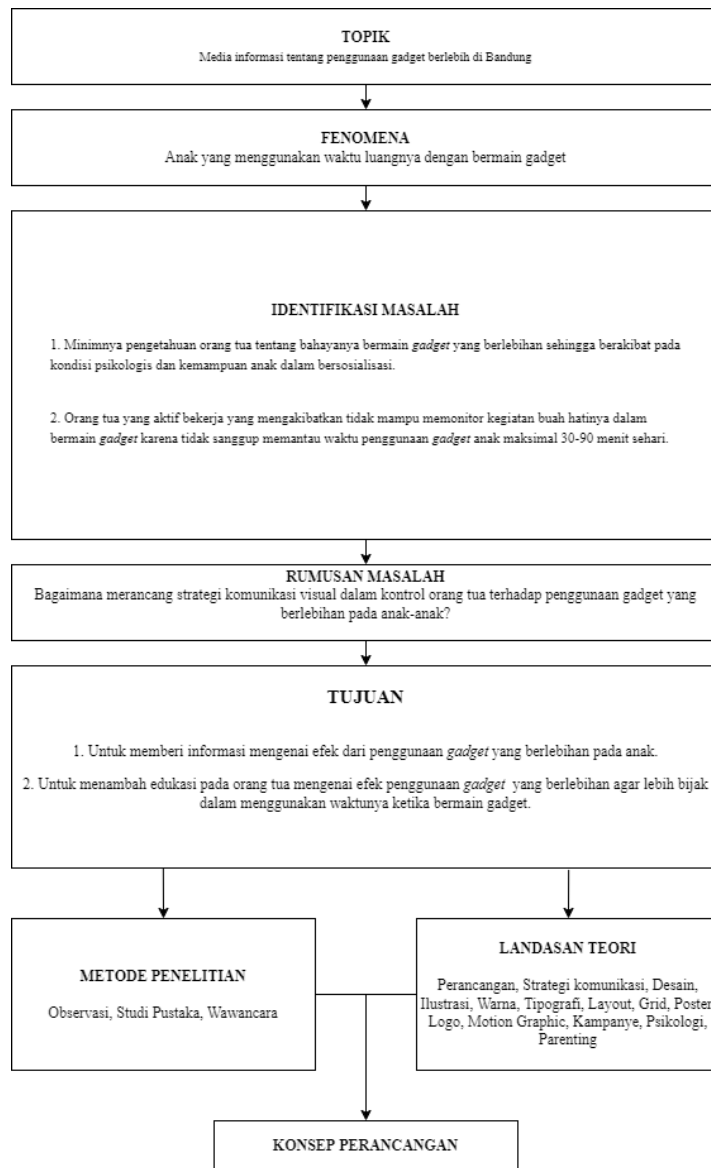
## **2. Studi Pustaka**

Studi Pustaka merupakan pengumpulan data yang tertulis berupa data-data yang diambil dari journal-journal yang bersumber dari teori-teori perancangan, strategi komunikasi, teori desain, teori ilustrasi, teori warna, teori tipografi, teori layout, grid, poster, logo, motion graphic, kampanye, teori psikologi, teori parenting.

## **3. Wawancara**

Wawancara merupakan metode untuk bisa mendapatkan masalah-masalah lebih dalam dengan cara berkomunikasi dengan ahli serta orang tua agar bisa mendapatkan petunjuk yang nyata.

## 1.7 Kerangka Penelitian



## **1.8 Pembabakan**

Penelitian ini ditulis dengan sistem pembabakan seperti:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan berisikan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka peneitian, dan pembabakan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Pada bab dasar pemikiran berisikan mengenai penjelasan teori, uraian studi pustaka, definisi para ahli, serta kerangka teoritis.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Pada bab data dan analisis berisikan mengenai hasil survei dan analisis.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab konsep dan hasil perancangan berisikan mengenai pembuatan serta perancangan karya.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab penutup berisikan mengenai kesimpulan dan saran.