

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, teknologi internet dan gawai merupakan suatu hal yang sudah bisa diibaratkan sebagai kebutuhan pokok masyarakat. Dikutip dari laman web Kominfo, menurut survei tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 143,26 juta orang atau 54,68 persen penduduk Indonesia menggunakan internet. Proporsi terbesar pengguna internet adalah usia 13-18 tahun (75,50 persen). Gawai merupakan perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet (44,16 persen). Kehadiran teknologi tersebut dapat memberikan dampak positif, seperti kemudahan akses informasi, kepraktisan, koneksi, dan lain sebagainya. Namun, dalam segelimpang kasus, kehadiran teknologi ini juga memberikan dampak negatif yang memprihatinkan khususnya kepada anak-anak dan remaja. Dikutip dari laman web CNN Indonesia, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Ahli Adiksi Perilaku, dr. Kristina Siste pada bulan Mei hingga Juni tahun 2020 kepada anak-anak dari 34 provinsi di Indonesia menunjukkan bahwa 19,3 persen remaja dan 14,4 persen dewasa muda adiksi internet. Informasi lebih lanjut menyebutkan bahwa sejumlah 2933 remaja mengalami peningkatan waktu *online* dari 7,27 jam menjadi 11,6 jam per hari. Kenaikan tersebut bertambah 59,7 persen. Sedangkan sekitar 4.734 dewasa muda atau orang-orang yang berusia di atas 20 tahun turut mengalami peningkatan durasi *online* menjadi 10 jam per hari selama pandemi.

Tak hanya dapat menimbulkan adiksi, anak juga dapat terpapar konten negatif yang ada di internet. Mengutip dari Surabaya.net, berdasarkan data hasil Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja yang diselenggarakan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Kesejahteraan Anak tahun 2021, 66,6 persen anak laki-laki dan 62,3 persen anak perempuan di Indonesia terpapar konten pornografi melalui media online. Informasi tambahan juga mengungkapkan bahwa 34,5 persen anak laki-laki terlibat dalam pornografi atau terlibat langsung dalam aktivitas seksual dan 25 persen anak perempuan. KPPPA juga mencatat dalam Sistem Informasi Perlindungan

Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) tahun 2021, pada tahun 10 terdapat 11.149 kasus kekerasan terhadap anak. Jika dibagi dalam 10 bulan, dalam sebulan terdapat 1.000 kasus per hari, dan dari 11.149 kasus, mayoritas korbannya adalah anak perempuan, mencapai 8.712 orang, sedangkan anak laki-laki tercatat 3.500.

Fenomena tersebut juga dirasakan di Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Berdasarkan kutipan dari laman web Jawa Pos Radar Kudus, terdapat total 30 kasus anak mengalami adiksi gawai. Kepala Sentra Margo Laras Pati Jiwaningsih mengatakan bahwa jumlah tersebut adalah jumlah total dari keseluruhan kasus yang terjadi dari tahun 2019. Anak-anak tersebut berasal dari berbagai kalangan usia mulai dari TK, SD, SMP hingga SMA. Di antara semua kasus adiksi gawai tersebut, ada seorang remaja putri yang kecanduan pornografi. Komite D DPRD Pati Maesaroh juga mengomentari mengenai adanya anak yang dirawat di bangsal psikiatri karena kecanduan gawai. Ia menekankan perlunya peran orang tua dalam memantau penggunaan gawai oleh anak. Informasi lebih lanjut, berdasarkan kutipan dari laman web Detik Jateng, dokter kejiwaan RSUD RAA Soewondo Pati, dr Yarmaji, Sp KJ, menerangkan bahwa kasus adiksi gawai terus meningkat setelah pandemi COVID-19. Sebab, selama pandemi mereka belajar lewat HP. Hal tersebut sangatlah memprihatinkan, karena dapat berdampak pada kualitas pendidikan dan moral khususnya pada kalangan muda yang ada di Kota Pati secara signifikan. Kota Pati merupakan kota kecil dengan jumlah penduduk yang tercatat di laman Badan Pusat Statistik Kabupaten Pati berkisar 1.349.172 jiwa pada tahun 2021. Sehingga apabila tidak segera ditangani, Kota Pati dapat mengalami kemunduran akibat fenomena tersebut.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dibahas, orang tua memiliki peranan penting untuk mendidik anaknya melalui penerapan *Digital parenting*. *Digital parenting* pada dasarnya diartikan sebagai upaya untuk memantau, membatasi dan mendampingi orang tua terhadap perilaku anaknya dalam penggunaan perangkat teknologi (Yusuf et al., 2020). Namun sayangnya, kepekaan dan pengetahuan mengenai *digital parenting* oleh orang tua di Indonesia masih sangat minim. Diliput

dari laman web Depok Network, Pada tahun 2020, Yayasan Sayangi Tunas Cilik Indonesia mendata sekitar 43 persen orang tua belum melakukan tindakan apapun dalam melindungi anak dari paparan konten negatif. Sedangkan, Child Online Safety Index melaporkan bahwa tingkat keamanan anak di internet saat ini masih terbilang rendah. Hal tersebut sungguh disayangkan, mengingat *digital parenting* merupakan hal penting untuk dipahami oleh orang tua sebagai salah satu bentuk usaha melindungi anak-anak dari segala jenis kejahatan siber.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

1. Penggunaan gawai dan internet yang tak terkontrol berpotensi menimbulkan adiksi dan anak dapat terpapar konten negatif yang ada di internet.
2. Kurangnya partisipasi orang tua dalam menyikapi masalah yang berkaitan dengan penggunaan gawai dan internet pada anak.
3. Kurangnya pemahaman mengenai pentingnya peranan orang tua dalam menerapkan *digital parenting* bagi tumbuh kembang anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengedukasi orang tua agar anaknya dapat terhindar dari dampak negatif dari penggunaan gawai dan internet?
2. Bagaimana cara merancang media edukasi mengenai Urgensi *Digital Parenting* kepada orang tua dan masyarakat umum?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dibuat agar pencarian ini dapat tepat sasaran. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa

Urgensi *digital parenting* yang dilakukan oleh orang tua muda dengan tujuan untuk membatasi konten yang dikonsumsi oleh anak tingkat sekolah dasar ketika bermain gawai.

2. Siapa

Target perancangan media edukasi ini adalah orang tua muda yang memiliki anak yang bersekolah tingkat sekolah dasar dan masyarakat umum yang belum tahu dan belum mengerti mengenai urgensi *digital parenting* serta anak tingkat sekolah dasar yang memainkan gawai khususnya di Kabupaten Pati.

3. Dimana

Penelitian berlokasi di kabupaten Pati yang kemudian akan dipublikasikan secara *online* di media sosial.

4. Kapan

Penelitian dan perancangan dilakukan sejak bulan Maret hingga ... 2023.

5. Mengapa

Perancangan bertujuan untuk membantu meningkatkan kesadaran terhadap urgensi *digital parenting* untuk perkembangan anak tingkat pendidikan sekolah dasar.

6. Bagaimana

Tujuan perancangan ini untuk mengetahui bagaimana merancang media edukasi mengenai urgensi *digital parenting* bagi orang tua muda di Kabupaten Pati secara keilmuan Desain Komunikasi Visual.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat seperti :

1. Mengedukasi orang tua dan masyarakat umum mengenai urgensi *digital parenting* di Kabupaten Pati.
2. Meningkatkan kesadaran orang tua terhadap peranan mereka dalam mengasuh dan mendidik anak ketika bermain gawai.

1.5 Metode Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan penelitian dimana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan digit Informasi tersebut dapat didapat dari interviu, catatan, foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen lainnya (Moleong, 2005: 4). Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

A. Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara digunakan untuk menemukan problematika yang akan diteliti dan juga apabila peneliti ingin seluk beluk dari apa yang sedang terjadi pada responden secara menyeluruh (Sugiyono, 2016: 317). Dalam perancangan kali ini wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dengan ahli dalam bidang psikologi di Kabupaten Pati.

B. Kuesioner

Teknik pengumpulan data angket atau kuesioner dilakukan dengan cara mengumpulkan jawaban responden dari seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang telah diberikan (Sugiyono, 2017: 142). Dalam

perancangan tugas akhir kali ini sampel populasi berupa *proportional sampling* karena populasi yang dituju tidak acak dan memenuhi kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, sampel populasi merupakan orang tua muda yang memiliki anak dengan tingkat pendidikan kelas 1 sekolah dasar di Kabupaten Pati dan dibagikan melalui pihak sekolah.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka berhubungan dengan kajian teori dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, kebudayaan, dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang dipelajari (Sugiyono, 2017: 291). Data-data yang digunakan merupakan hasil olah analisis pustaka yang didapatkan melalui buku, jurnal ilmiah, dan informasi online mengenai psikologi dan *parenting*.

1.5.2 Metode Analisis Data

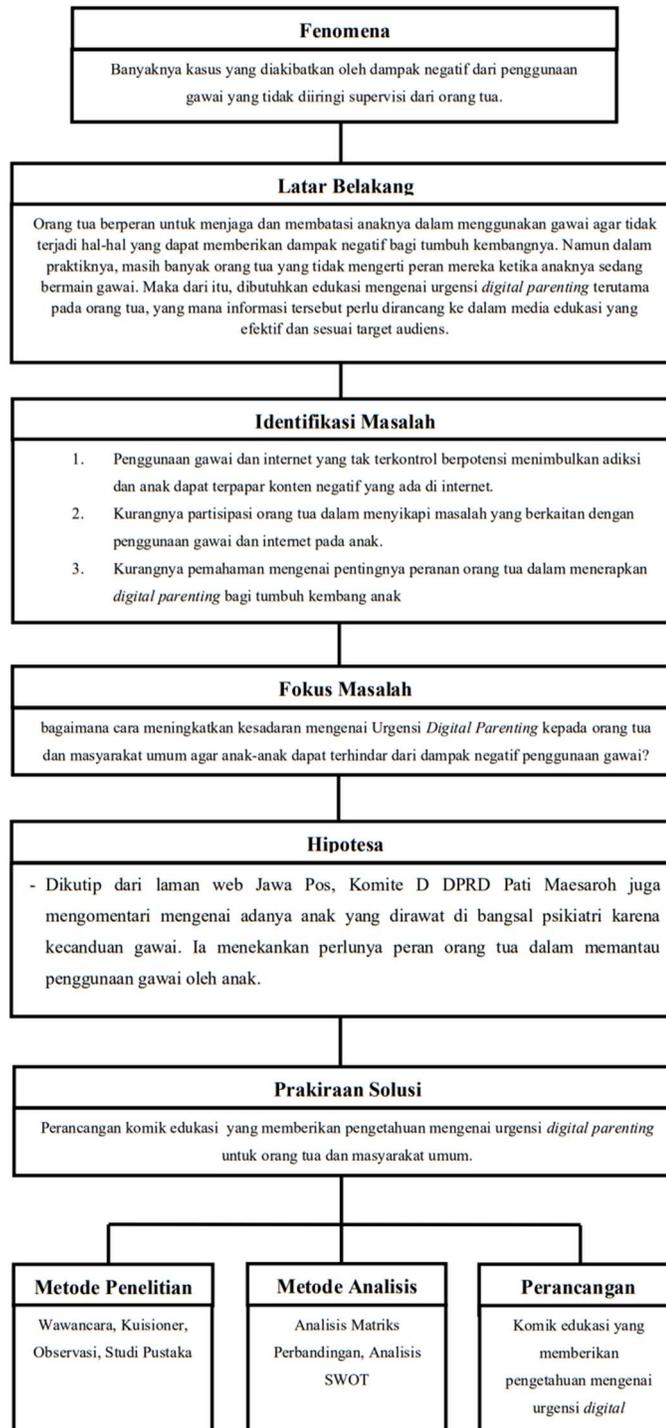
A. Analisis SWOT

Metode analisis SWOT adalah metode menyilangkan antara faktor internal dan faktor eksternal dari objek penelitian. Faktor internal terdiri dari peluang dan kekuatan sedangkan faktor eksternal terdiri dari ancaman dan kelemahan. Masing-masing faktor tersebut disilangkan dan dikombinasikan satu sama lain. Hasil kombinasi ini dapat menjadi pilihan strategi yang memiliki ciri khusus (Soewardikoen, 2019: 108).

B. Analisis Matriks

“Metode analisis matriks adalah metode yang dilakukan dengan cara membandingkan gambar atau tulisan dengan menjajarkannya satu sama lain sehingga dapat dibandingkan seperti persamaannya dan perbedaannya” (Soewardikoen, 2019: 104).

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan informasi mengenai latar belakang permasalahan dari fenomena yang diteliti, yang kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah beserta manfaat yang akan diberikan oleh perancangan ini, kemudian membahas metode apa saja yang dipakai untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk perancangan ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dilakukan penjabaran melalui teori-teori yang relevan dan perlu digunakan dalam perancangan ini sehingga dapat memberikan hasil dan manfaat yang maksimal.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini dilakukan penjabaran data hasil penelitian yang telah dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka yang kemudian data-data tersebut dianalisis dan diolah berdasarkan teori-teori yang relevan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini data yang sudah diolah dan dirapihkan kemudian disusun sebagai acuan untuk merancang konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep visual. Lalu bab ini juga menjabarkan hasil sketsa perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya, lalu saran terhadap perancangan dan juga rekomendasi agar perancangan selanjutnya bisa lebih baik.