

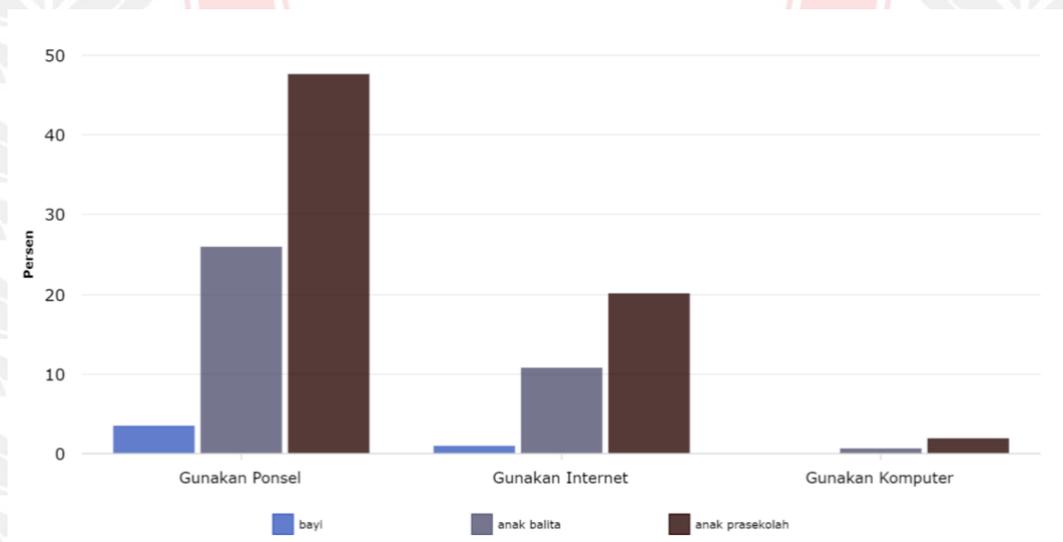
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era globalisasi sangatlah pesat. Banyak fenomena yang dapat kita temukan dengan mudah walaupun fenomena tersebut tidak terjadi di depan mata secara langsung. Perkembangan zaman membuat berbagai macam fenomena dapat ditemukan hanya melalui gawai saja. Saat ini gawai menjadi kebutuhan penting bagi setiap orang yang harus dipenuhi sepanjang waktu. Pada tahun 2021 presentase pengguna internet di Indonesia yakni sebesar 77,02% dari total populasi 272,68 juta jiwa, presentase tersebut naik sebesar 6,78% dibanding tahun sebelumnya. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2022)

Tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, namun saat ini anak usia dini pun sudah mulai difasilitasi gawai bahkan dengan akses internet yang memadai. Sehingga, berbagai macam informasi dari luar akan lebih mudah diakses oleh anak-anak yang belum cukup umur.



Gambar 1. 1 Data Pengguna Internet oleh Badan Pusat Statistik 2020

(Sumber: www.bps.go.id)

Dari data yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik (2020) di Indonesia, gawai digunakan kurang lebih 29% anak dalam rentang waktu tiga bulan terakhir.

Persentase diatas diantaranya adalah gawai digunakan oleh anak berumur kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak berumur 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak berumur 5-6 tahun sebesar 47,7%. Bahkan, sebanyak 12% dari total anak tersebut telah difasilitasi gawai yang terhubung dengan koneksi internet.

Gawai telah banyak membantu mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai macam kondisi contohnya dalam berbagi informasi. Kecanggihan teknologi memberikan kemudahan dalam berbagi informasi secara aktual dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Namun, dibalik kemudahan mengakses informasi tersebut memiliki kekurangan contohnya menyebabkan kecanduan mengakses gawai secara berlebih bagi penggunanya. Oleh karena itu, Para orang tua harus membatasi anak mereka dalam bermain gawai. Sebab, meski hanya bermula dari menyentuh gawai seperti *smartphone* maupun tablet saja, anak sudah dapat menerima berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik (Susanto, 2012).

Perkembangan teknologi gawai dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan perilaku manusia terutama bagi anak. Saat ini, gawai berfungsi bukan hanya berfungsi sebagai media komunikasi saja tetapi gawai juga dapat digunakan sebagai sarana dalam berbagi informasi serta tempat untuk mencari hiburan. Gawai menarik perhatian anak-anak karena didalamnya terdapat media bergerak, warna, suara dan lagu. Keseluruhan media tersebut tersedia di dalam gawai dengan tujuan untuk hiburan seperti bermain videogame, menonton film, memutar musik, mengobrol dan menjelajahi website (Zaini & Soenarto, 2019).

Dalam penggunaannya, gawai memang memberikan dampak positif bagi penggunanya, namun dibalik kemudahan tersebut gawai juga mempunyai hal negatif yang dengan mudah dapat disalahgunakan oleh anak. Dampak yang ditimbulkan oleh gawai pada anak salah satunya yakni penurunan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan sekitar. Anak-anak yang terlalu sering berinteraksi dengan gawai dan juga menjelajahi dunia maya dapat berpengaruh terhadap pola pikir anak terhadap lingkungan sekitar diluar gawai. Gawai juga ternyata secara tidak langsung dapat berdampak pada kemampuan bersosial anak terhadap lingkungan terdekatnya (Witarsa, Hadi, Nurhananik, & Haerani, 2018). Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gawai menjadi kurang memperhatikan

lingkungannya sehingga berakibat anak tersebut tidak memahami etika dalam berinteraksi dengan orang lain dikemudian hari. Hal ini mengakibatkan orang tua semakin khawatir terhadap penggunaan gawai oleh anak-anaknya.

Orang tua mempunyai tugas penting dalam mengedukasi anak mengenai dampak-dampak yang dapat ditimbulkan oleh gawai (khususnya untuk anak) (Handayani, Wijaya, & Dewi, 2020). Peran orang tua tersebut dibutuhkan agar anak tidak menggunakan gawai secara berlebihan sehingga nantinya dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan, kehidupan bersosialisasi dan pendidikan anak.

Dalam mengedukasi anak, orang tua membutuhkan media pendukung agar anak-anak lebih tertarik dalam menangkap pesan apa yang disampaikan oleh orang tua. Menurut Sujarwo dalam Astuti & Harun (2021) Media pendukung digunakan untuk membawa informasi sehingga anak menjadi lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Media edukasi tersebut dapat berupa permainan yang bersifat interaktif yang mempunyai visual menarik. Karena dalam kesehariannya, anak-anak usia dini sudah dapat berkomunikasi dengan bahasa rupa gambar bahkan sebelum ia bisa menulis. Oleh sebab itu anak-anak lebih mudah berkomunikasi dengan gambar yang diperoleh secara alami daripada dengan tulisan yang baru dikuasai (Tabrani, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan media untuk memberikan informasi kepada anak-anak yang tidak hanya berupa media tulisan saja melainkan ditambah dengan visualisasi gambar yang interaktif agar dapat menarik perhatian anak dan mempermudah anak dalam mengembangkan imajinasinya. Media yang dimaksud yakni berupa media bermain yang bersifat edukatif dan interaktif agar dapat menimbulkan interaksi antara orang tua dan anak sekaligus untuk mengedukasi anak agar lebih bijak dalam menggunakan gawai.

Media edukasi yang bersifat interaktif dapat berupa *Boardgame*. Karena dengan bermain permainan *Boardgame*, pemain dapat lebih bersosialisasi dengan teman bermainnya melalui tatap muka langsung dan bersenda gurau antar pemain. Permainan *Boardgame* dapat melatih aspek psikomotorik, kognitif, emosional, dan bahasa (Christoper, Waluyanto, & Wahyudi, 2019).

Dikarena *boardgame* yang dirancang juga merupakan permainan interaktif, maka didalam permainan tersebut terdapat konten berupa ilustrasi anak, tanya

jawab dan intruksi melakukan aktivitas dengan lingkungan sekitar misalnya dalam bentuk pengamatan terhadap alam, makhluk hidup ataupun interaksi dengan orang lain disekitarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengedukasi anak tentang berperilaku bijak dalam penggunaan gawai melalui peran orang tua?
2. Bagaimana merancang permainan yang interaktif yang digunakan orang tua sebagai media edukasi tentang dampak dalam penggunaan gawai terhadap anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan tujuan yang diharapkan dalam perancangan ini yakni sebagai berikut:

1. Mengedukasi anak untuk berperilaku bijak dalam penggunaan gawai melalui peran orang tua.
2. Merancang permainan yang interaktif yang digunakan orang tua sebagai media edukasi tentang dampak dalam penggunaan gawai terhadap anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian kali ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi positif kepada:

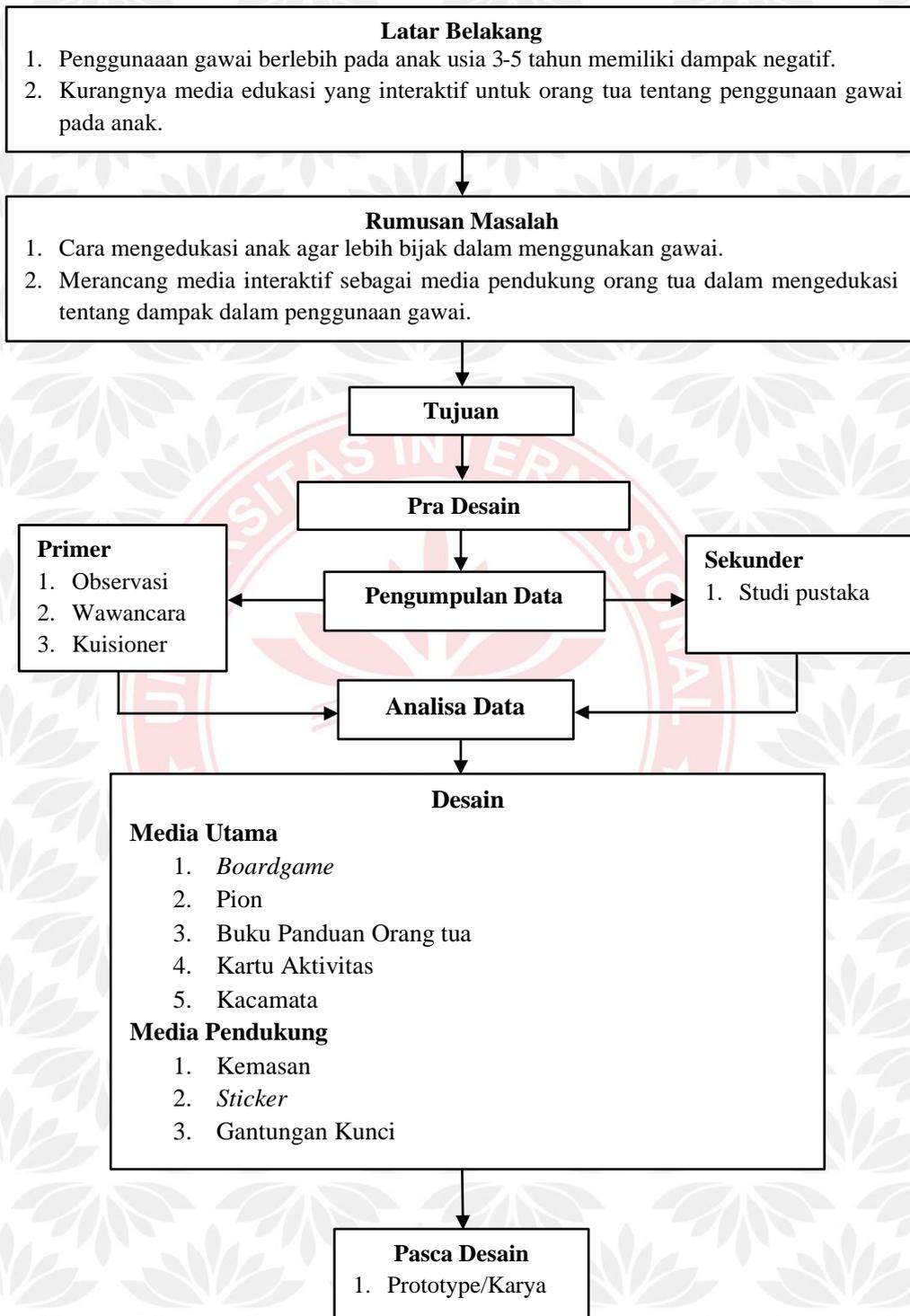
1. Bagi akademik
Sebagai salah satu arsip perpustakaan dan sumber referensi dalam perancangan dan dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi peneliti
Dapat dijadikan sebagai referensi bahan literatur maupun sebagai bahan penelitian selanjutnya. Sebagai karya yang bermanfaat bagi masyarakat.
3. Bagi masyarakat
Dengan perancangan *Boardgame* ini diharapkan orang tua mempunyai alternatif media untuk mengedukasi anak agar lebih bijak dalam penggunaan gawai.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan kali ini terdapat batasan-batasan permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Perancangan *Boardgame* ini dibuat berdasarkan dari data penelitian terhadap objek yang telah ditentukan yakni orang tua yang memiliki anak berusia 3-5 tahun yang mulai kecanduan gawai dalam kesehariannya.
2. Perancangan *Boardgame* ini hanya menyampaikan informasi dasar mengenai pengetahuan dan perilaku anak serta dampak pada saat penggunaan gawai. Contohnya seperti kelainan mata akibat penggunaan gawai, kegiatan yang baik untuk anak dan batasan waktu dalam menggunakan gawai.
3. Perancangan objek visual pada boardgame bersifat imajinatif sehingga beberapa bagian ilustrasi memiliki bentuk yang berbeda dengan aslinya.
4. Perancangan akan dilakukan hingga tahap prototype atau karya dalam bentuk karya *boardgame* secara fisik tanpa dipublikasi atau pun penjualan sehingga tidak berhubungan dengan penyesuaian biaya dan lain sebagainya.

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Pemikiran

(Sumber : Peneliti, 2023)