BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Telepon genggam atau (*handphone)* merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon yaitu alat untuk komunikasi, kelebihan *handphone* yaitu dapat dibawa dan digunakan setiap saat Selain menjadi telepon, *handphone* juga didukung banyak layanan tambahan, seperti SMS atau teks pesan, permainan, *Bluetooth* dan infra merah. Tidak jauh berbeda dengan *handphone, smartphone* juga hampir memiliki layanan yg sama dengan *handphone,* namun sedikit lebih berubah dengan bentuk dan fungsi yang lebih canggih pada layanan di dalamnya seperti, *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Manfaat *smartphone* dari sisi *software* adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun orang berada. Sehingga memudahkan dalam berkomunikasi dan juga dapat membuat hidup manusia menjadi serba mudah dan praktis, karena layanan internet pada *smartphone* orang dapat melakukan komunikasi dalam jarak jauh di berbagai belahan dunia sekalipun.

Fakta yang terjadi pada zaman sekarang orang membutuhkan *smartphone* untuk membantunya bekerja, bersosialisasi, dan mendapatkan informasi. Namun, banyak juga orang menggunakan *smartphone* sebagai simbol atau status sosial, sehingga akan merasa statusnya diakui jika menggunakan *smartphone* yang tercanggih, dan termahal. Jadi bisa disebut *smartphone* sudah menjadi bagian dari gaya hidup. Di negara-negara maju, *gadget/*alat canggih atau *smartphone* adalah salah satu alat untuk mempermudah pekerjaan manusia. Oleh karena itu, penggunaannya juga disesuaikan dengan kebutuhannya. Jika kebutuhannya hanya telepon dan pesan singkat dirasa akan sangat berlebihan menggunakan *smartphone.* Disamping menunjang kebutuhan

manusia fungsi utama dari *smartphone* adalah berkomunikasi sehingga dapat mendekatkan orang yang jauh namun yang terjadi pada masyarakat sekarang kehadiran *smartphone* dapat menjauhkan orang yang dekat, misalnya orang sibuk dengan *smartphone* itu sendiri dibanding bersosialisasi dengan orang-orang terdekatnya dengan layanan seperti permainan *online,* sosial media, *free chatting*, atau musik, dan, *video* kebanyakan orang sering asik dengan layanan tersebut.

Di Indonesia perangkat *smartphone* mulai berkembang di kota besar khususnya di pulau Jawa, para penggunanyapun beragam sampai ke berbagai kalangan dari mulai pejabat, artis, orang bisnis, ibu rumah tangga, hingga anak sekolah menggunakan *smartphone*. Fenomena anak-anak sebagai pengguna *smartphone* memang sudah bukan hal biasa pada saat ini, kebanyakan orang tua memberikan *smartphone* terhadap anaknya sebagai penunjang kebutuhan sehari-hari seperti berkomunikasi dengan orang tuanya, atau agar orang tua dapat memantau keseharian anaknya, namun kondisi ini menjadi tidak sesuai yang diharapkan. Alat komunikasi seperti *smartphone* terkadang membuat seseorang mengalami isolasi sosial. Dengan fasilitas *games* atau layanan sosial media pada *smartphone* seperti *facebook, twitter*, dan lainnya, seorang anak terkadang lebih sering berinteraksi dengan layar *smartphone* dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya, termasuk dengan anak seusianya. Bisa saja anak memiliki banyak teman dalam dunia maya, tetapi tidak dalam dunia yang sesungguhnya. Akibatnya, kemampuan sosial anak menjadi berkurang. Perilaku buruk anak pengguna *smartphone* berdampak kurang baik karena akan menambah permasalahan yang di timbulkan seperti, kesenjangan sosial di kalangan anak pengguna *smartphone* dan anak yang tidak menggunakan *smartphone*. Lalu Perilaku anak pengguna fitur permainan pada *smartphone* juga dapat membuat anak malas belajar, kemudian perilku anak yang sering bermain *smartphone* saat belajar, bahkan dengan fasilitas internet pada *smartphone* anak dapat dengan mudah mengakses apapun yang di inginkan termasuk film dewasa sekalipun menurut Seto Mulyadi (Kak Seto) “Dewan Pembina Komnas Perlindungan Anak menyoroti, bergesernya perilaku anak harus mendapat perhatian semua pihak. Menurut beliau saat ini banyak

anak usia dini dengan perilaku menyimpang diantaranya menonton tayangan 'dewasa'. Jika dulu mereka mencuri-curi untuk menonton tayangan, saat ini merekapun bisa menjadi pelakunya". Serba praktis menggunakan layanan *smartphone* memang menjadikan gaya hidup baru di kalangan anak-anak maka orang tua harus ikut peduli dengan keadaan ini. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, perlu dirancang sebuah program kampanye maka penulis berencana untuk merancang sebuah program kampanye sosial agar dapat menyampaikan pesan dengan efektif melalui media-media visual dengan tema "Kampanye sosial dampak penggunaan *smartphone* bagi anak kepada orang tua"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

- Akibat terlalu sering menggunakan *smartphone* menjadikan kemampuan sosial anak yang mulai berkurang
- Penggunaan *smartphone* pada waktu belajar di sekolah oleh anak akibatnya anak kurang fokus saat kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- Waktu belajar yang terganggu karena terlalu sering bermain *game* pada *smartphone*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah yakni Bagaimana menumbuhkan kesadaran orang tua akan dampak *smartphone* bagi perilaku anak?

1.4 Batasan Masalah

Agar penyusunan perancangan ini terarah dan jelas serta masalah yang diteliti tidak terlalu meluas dan hanya terfokus kepada pokok masalah saja maka penulis membatasi penelitian ini yaitu pada permasalahan sebagai berikut :

Bagi anak usia 9-13 pengguna *smartphone* di kota Bandung karena usia tersebut

merupakan masa keemasan anak menurut Nugraha ali (2010:16) juga kepada Orang tua ibu dan ayah usia 30-40 tahun agar para orang tua dapat memberikan pelajaran mengenai bahaya *smartphone* kepada anak.

1.6 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam melakukan perancangan ini, disamping laporan Tugas Akhir juga bertujuan :

- Memberi pengetahuan akan perilaku buruk anak pengguna *smartphone* kepada orang tua diantaranya anak menjadi asosial, tidak fokus dalam belajar, dan malas belajar melalui program kampanye sosial atas pengaruh *smartphone* terhadap perilaku anak usia 9-13 tahun agar penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat tepat pada sasaran.
- Mempengaruhi orang tua dengan cara kampanye agar orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan s*martphone* pada anak.
- Membangkitkan kepedulian orang tua terhadap sejumlah masalah yang terjadi akibat dari perilaku buruk anak pengguna *smartphone* seperti, di lingkungan sekolah, bermain *game* pada *smartphone* di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar.