BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memiliki perkembangan kemajuan yang sangat pesat. Terutama pada jenis alat komunikasi yang biasa disebut telepon, telepon genggam (*handphone*), telepon pintar (*smartphone*), tablet pc dan sejenisnya. Dulu alat komunikasi seperti telepon genggam hanya berfungsi sebagai alat untuk berbicara kepada lawan bicara yang berada jauh dan juga dapat mengirim pesan *digital*, tapi sekarang telepon genggam memiliki banyak fitur yang dapat membantu meringankan pekerjaan manusia. Diantaranya, telepon genggam dapat digunakan untuk mengerjakan pekerjaan kantor, merekam video, merekam suara, menangkap foto, menjadi kompas, memainkan permainan dan lain sebagainya. Dengan dukungan internet, gawai sekarang dapat digunakan masyarakat untuk berinteraksi secara langsung dengan orang yang dikenal maupun tidak dikenal melalui media sosial seperti Facebook, Twitter dan Instagram secara individu maupun berkelompok.

Karena memiliki banyak fitur khusus, telepon genggam sekarang sering disebut telepon pintar atau *gadget*. "*Gadget* adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus." (Osland, 2013). Tablet pc juga termasuk dalam sebutan *gadget* karena ukurannya yang masih dapat digenggam. *Gadget* dalam Bahasa Indonesia adalah Gawai.

Gawai juga dapat digunakan untuk menemukan lokasi tertentu dengan menggunakan peta digital, mencari informasi, membaca berita dan menonton video yang dapat diakses kapanpun dengan berbagai kategori yang diinginkan. Karena banyaknya fitur yang disediakan dalam gawai, masyarakat menjadikan gawai sebagai kebutuhan wajib, khususnya bagi para orang tua dan juga karena didukung dengan harga jual gawai yang terus menurun karena strategi persaingan pasar. Selain dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan, banyak orang tua

menjadikan gawai sebagai pengasuh anak yang juga dimaksudkan untuk memanjakan anak dan agar anak tidak mengganggu aktifitas orang tua. Dengan alasan sibuk melakukan pekerjaan, para orang tua tidak dapat mengawasi dan membatasi waktu anak ketika menggunakan gawai. Anak menjadi bebas menjelajahi konten, informasi, video dan berita yang belum tentu pantas untuk diketahui anak. Orang tua masih berpijak pada era informasi sebelum digital. Bahwa konten yang beredar sudah menyalahi sensor, padahal konten di era digital tidak seluruhnya melalui sensor.

Telah banyak terjadi kasus-kasus yang melibatkan anak akibat kurangnya pengawasan penggunaan gawai pada anak dan kurangnya pengetahuan orang tua tentang adanya bahaya konten dan informasi yang ada pada gawai yang bisa kapan saja diakses. Diantaranya adalah Dinda Meilandary, foto-foto saat Dinda dan Adit (mantan pacar Dinda) berselimut di ranjang kamar hotel beredar luas diinternet. Foto-foto tersebut Dinda akui kejadian yang ada difoto tersebut saat Dinda masih sekolah menengah pertama (SMP). Bukan Dinda yang menyebarkan foto-foto tersebut melainkan orang lain yang diduga sakit hati kepada Dinda.



Gambar I.1 Foto Dinda bersama pacar
Sumber: https://unik6.blogspot.com/2016/03/dinda-meilandary-ina-si-nononk.html
(Diakses pada 21/10/2016)

Perilaku tersebut tidak mungkin didapatkan dari sekolah atau ajaran di rumah melainkan disebabkan karena bebasnya informasi yang dapat diakses pada gawai.

Gawai dapat memberikan informasi namun informasi yang dapat dicari berbagai macam kategori yang tidak semua pantas untuk diketahui anak. Berlama-lama bermain gawai juga dapat mengganggu kesehatan mata anak karena kurangnya kedipan saat anak bermain gawai. Gawai memberikan banyak kemudahan dalam setiap fiturnya, sehingga dapat membentuk kepribadian anak yang cenderung tidak tahan terhadap masalah dan kurang memiliki rasa usaha yang tinggi karena dari kecil sudah tersedia berbagai kemudahan tanpa perlu mengalami kesulitan yang berarti.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan pokok-pokok permasalahan yaitu:

- Gawai dijadikan alat untuk pengalih perhatian untuk anak agar tidak mengganggu aktifitas orang tua.
- Kemampuan orang tua memahami penggunaan gawai pada anak harus diawasi, masih berpijak pada era informasi sebelum digital. Bahwa konten yang beredar sudah menyalahi sensor, padahal konten di era digital tidak seluruhnya melalui sensor.
- Orang tua tidak membatasi waktu anak ketika menggunakan gawai.
- Banyak informasi dan konten yang menyebar luas diinternet dengan berbagai macam kategori yang belum tentu pantas untuk diketahui anak.
- Anak cenderung akan meniru adegan yang dilihat di dalam gawai.
- Anak yang kecanduan gawai cenderung pemarah atau menjadi tidak sabaran dan menganggap dirinya tahu segalanya, menjadikan anak merasa dewasa sebelum waktunya.

I.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara memberikan informasi pada anak tentang bahaya gawai yang dapat mengakses konten dan informasi dengan berbagai kategori dan membangun kesadaran anak itu sendiri untuk tidak mengakses informasi dan konten yang tidak pantas untuk diketahui. Menggunakan media informasi yang mudah dimengerti anak dan menarik untuk dilihat.

I.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada perancangan dan penyusunan tugas akhir ini lebih difokuskan pada cara membangun kesadaran diri sendiri pada anak usia 12-15 tahun tentang pengetahuan bahaya gawai sebagai media penyedia informasi dan konten yang bebas untuk diakses siapa saja. Dimana anak-anak pada umur 12-15 tahun ingin mengetahui segala hal, selalu penasaran terhadap berbagai hal dan mencoba segala hal dalam mencapai kedewasaan.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan mengenai pengetahuan dampak gawai sebagai media penyebar informasi dan konten yang bebas untuk diakses siapa saja ini adalah:

- Agar anak sadar sendiri akan bahaya penggunaan gawai yang berlebihan atau penggunaan gawai yang belum sesuai umur yang dianjurkan para ahli dan tidak dalam pengawasan orang tua.
- Anak lebih hati-hati dalam memilih konten atau informasi yang akan diakses pada gawai.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Mendapatkan pengetahuan tentang adanya bahaya informasi atau konten yang dapat ditampilkan pada gawai untuk anak sebagai pengguna. Dengan begitu anak menjadi lebih berhati-hati dalam menggunakan gawai ketika akan mengakses konten atau informasi.