

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Di era digital ini, semua semakin canggih, dan kecanggihan ini membuat apapun jadi mudah. Internet memudahkan seseorang mencari sebuah sesuatu data yang diinginkan cukup dengan mengetik kata kunci. Hal ini juga memudahkan seseorang untuk mencari hiburan cukup dari rumah saja. Hiburan yang umumnya dicari seseorang dengan *gadget*-nya adalah *game* atau film. Karena kemudahan ini, tidak menutup kemungkinan banyak anak dibawah umur yang bisa dengan mudah mengakses internet untuk mencari *game* atau tontonan. Jika dulu menonton hanya melalui televisi dan bioskop, kini tontonan di internet tiap tahunnya makin banyak. Seseorang bisa menemukan tontonan di Youtube, Tiktok, beberapa *platform streaming online*.

Pada 8-14 Juni 2020, KPAI menggelar survei mengenai pemenuhan hak dan perlindungan anak pada masa pandemi virus Corona. Survei dilakukan untuk melihat seberapa banyak anak yang memanfaatkan *gadget* untuk keperluan belajar di rumah selama sekolah ditutup. Tapi pada survei ini juga menunjukkan seberapa banyak anak yang sudah diperbolehkan menggunakan *gadget*. Survei disebar pada 25.164 responden anak dan 14.169 responden yang tersebar di 34 provinsi. Hasil survei ini memperlihatkan bahwa sebagian besar anak diizinkan menggunakan *gadget* selain untuk belajar, jumlahnya mencapai 79 persen dari responden, Ada sekitar 71,3 persen anak yang telah memiliki *gadget* sendiri. Selain untuk keperluan belajar, anak kerap menggunakan sarana ini untuk hiburan. Hiburan yang dimaksudkan disini adalah menonton dan bermain *game*.

Urgensi peran orang tua lebih penting dalam memperhatikan kegiatan menonton pada anak karena kemungkinan anak salah memilih tontonan lebih besar ketimbang salah memilih *game* apa yang mereka mainkan. Contohnya jika bermain *game*, otomatis *game* yang ditujukan untuk anak remaja mempunyai tingkat kesulitan yang memang sudah di set untuk umur segitu, hal ini menjadikan jika anak yang masih dibawah umur tidak terlalu berminat bermain karena permainannya akan sulit buatnya.

Sedangkan jika menonton, makin kesini makin banyak pilihan *platform*-nya, banyak pilihan jenis tontonannya dan sekarang sudah ada fitur *voice search* yang dimana fitur ini memudahkan anak usia dini yang belum bisa baca bisa mencari tontonan cukup dengan menyebutkan kata-kata. Memang anak pasti akan cenderung mencari apa yang mereka tahu, namun yang jadi masalahnya adalah rekomendasi dari *platform* belum tentu sesuai atau cocok untuk anak. Dan anak belum sepenuhnya paham mana yang sesuai dan mana yang tidak sesuai. Anak menonton hanya menilai, seru atau tidak, bervisual bagus atau tidak.

Maka dari itu untuk mencegah dan meminimalisir permasalahan di atas, peran orang tua sangatlah diperlukan dalam memberikan pengawasan serta bimbingan kepada anak yang punya kesukaan menonton. Hal ini sebenarnya bukan masalah baru di Indonesia. Sebelumnya orang tua pun memang harus mengawasi dan membimbing anak dibawah umur untuk menonton di televisi sehari-hari. Sayangnya, banyak fakta membuktikan bahwa adanya kesalahan dan kurangnya pemahaman pada orang tua dalam hal ini orang tua dalam mengawasi dan membimbing anak dibawah umur, karena mereka terlalu sibuk dengan pekerjaannya atau tidak mengerti tentang masalah *smartphone* atau internet tersebut.

Hal ini bisa dilihat dengan masih banyaknya kasus kriminal yang berkaitan dengan anak dibawah umur yang dipengaruhi karena tontonannya yang mengandung hal-hal yang seharusnya belum bisa dimengerti oleh si anak. Kasus lainnya juga masih banyaknya anak dibawah umur yang punya kebebasan mengakses situs Youtube sehari-hari di rumahnya. Hal banyak terjadi di masyarakat yang status ekonominya menengah hingga atas yang nya punya kesibukan karena pekerjaannya sehingga punya sedikit waktu untuk bersama dan mendampingi kegiatan sehari-hari anaknya.

Topik ini sudah pernah dibahas sebelumnya untuk Tugas Akhir Unikom dengan judul “Perancangan Kampanye Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Anak Dalam Menonton Tayangan Televisi” pada tahun 2010 yang disusun oleh Luthfan

Hadi Rameydhian. Fokus penelitian tersebut ialah bagaimana cara agar orang tua lebih waspada dan berhati-hati lagi terhadap anaknya ketika sedang menonton televisi.

Pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah, di penelitian ini akan membahas tontonan untuk anak yang lebih luas, bebas dan rawan dari tontonan di televisi. Di penelitian ini akan terfokus pada kebebasan anak menonton di internet, termasuk di *platform* Youtube, Tiktok dan *provider streaming* film lainnya.

Kebebasan di internet tidak selamanya berdampak baik. Terlebih lagi terhadap anak dibawah umur. Anak dibawah umur belum bisa memilah dan menyaring apa yang akan mereka lihat atau tonton di internet. Mereka cenderung akan memilih apa yang mereka lihat itu menarik dan sesuai dengan apa yang mereka cari atau apa yang muncul dari rekomendasi terkait apa yang mereka tonton saat itu. Maka dari itu peran orang dewasa sangatlah besar untuk membimbing dan membekali kepada anak dibawah umur terkait apa saja yang seharusnya tidak layak untuk ditonton buatnya.

Pentingnya perancangan ini adalah untuk mempersuasi orang tua untuk lebih memerhatikan anaknya saat menonton, memberi pemahaman tentang bagaimana tontonan di era digital ini, dan juga pemahaman kepada orang dewasa yang disekitarnya ada anak dibawah umur tentang bagaimana mengawasi, membimbing serta membatasi agar anak tidak salah memilih tontonan melalui media poster digital karena media poster adalah media penyampaian pesan yang sifatnya singkat tetapi bisa menarik perhatian karena daya tarik utamanya adalah gambar.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Dari apa saja yang sudah dijabarkan pada latar belakang, maka identifikasi masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

- Masih banyak anak-anak yang menonton tayangan tidak sesuai umurnya karena adanya kebebasan di internet.

- Tontonan yang kurang layak atau kurang sesuai untuk anak bisa memberikan contoh dan membuat perilaku anak menjadi buruk.
- Kebiasaan menonton yang terlalu lama berdampak pada kesehatan mental dan sosial pada anak.
- Kurangnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua untuk anak dalam hal menonton tayangan di internet.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka masalah yang difokuskan adalah bagaimana mempersuasi masyarakat khususnya orang tua untuk lebih peduli dalam mengawasi dan mendampingi tontonan untuk anak di era digital melalui media yang efektif.

### **I.4 Batasan Masalah**

Dikarenakan topik tontonan tentang anak dan permasalahannya terbilang sangatlah luas, maka perancangan ini dibatasi sebagai berikut:

- Objek penelitian hanya mengenai tontonan yang ada pada internet, *provider* layanan *streaming* film, dan Youtube.
- Subjek penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai banyak kesibukan dan juga mereka yang salah pemahaman serta meremehkan jika anak menonton tidak sesuai umurnya.
- Segmentasi khalayak yang dituju adalah orang tua yang bekerja dan memiliki anak berusia 3-12 tahun.
- Lokasi penelitian difokuskan pada kalangan ekonomi menengah ke atas di Jawa Barat.

### **I.5 Tujuan Dan Manfaat Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan ini diantaranya ialah:

- Untuk mempersuasi orang tua agar lebih memperhatikan terkait tontonan untuk anak dibawah umur.
- Untuk memberi pemahaman kepada orang tua terkait aspek tontonan yang layak dan tidak layak untuk anak dibawah umur.

Manfaat dari perancangan ini diantaranya ialah:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pemahaman tentang tontonan yang sesuai untuk anak dibawah umur supaya anak mendapatkan edukasi disaat menonton dan terhindar dari tontonan yang bisa memberikan contoh perilaku yang tidak baik.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan target audiens dapat memilih, mendampingi, mengawasi dan mengontrol tayangan yang sesuai dengan usia anak.