

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era modern saat ini, perkembangan teknologi khususnya *smartphone* dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Fenomena ini dapat dilihat dari data statistik yang menunjukkan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia. Pada tahun 2019, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 174 juta, yang kemudian mengalami peningkatan yang drastis pada tahun 2020 menjadi 200 juta pengguna [1]. Penyebab utama dari peningkatan tersebut adalah pandemi *Covid-19* di tahun 2020 yang memaksa masyarakat untuk bergantung lebih banyak pada internet dalam menjalani kehidupan sehari-hari mereka, baik untuk tujuan pekerjaan, pendidikan, hiburan, maupun kebutuhan lainnya.

Akibat pandemi *Covid-19* sekolah terpaksa beralih dari pembelajaran secara luring ke pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring mewajibkan orangtua untuk menyediakan *smartphone* untuk anak mereka agar dapat mengikuti pembelajaran daring. Pembelajaran daring secara tidak langsung menjadikan anak-anak lebih sering menggunakan *smartphone* yang otomatis meningkatkan jumlah pengguna *smartphone* pada anak. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,4% anak usia dini di Indonesia sudah akrab dengan penggunaan ponsel. Hal ini mencerminkan bagaimana generasi muda semakin terpapar pada teknologi sejak dini [2]. Penggunaan

smartphone oleh anak-anak dapat memiliki berbagai konsekuensi, baik positif maupun negatif.

Dampak positif penggunaan *smartphone* diantaranya seperti, dapat menjadi alat yang memfasilitasi pengembangan kreativitas dan kecerdasan anak melalui berbagai aplikasi seperti membaca, mewarnai, menulis, dan menggambar. Selain itu, *smartphone* dengan akses internet memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi dengan temannya yang jauh, belajar melalui *game* maupun video edukatif, belajar tanpa harus mengandalkan buku fisik, karena mereka dapat dengan mudah mencari informasi tentang berbagai topik dengan mudah di internet [3]. Berdasarkan penjelasan di atas *smartphone* justru akan sangat membantu anak dalam kehidupan sehari-harinya jika menggunakannya dengan bijak.

Dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak, anak-anak berpotensi untuk meniru adegan negatif yang mereka lihat dalam *game*, foto, maupun video yang mereka tonton melalui *smartphone*. hal ini dapat menyebabkan perilaku yang tidak sesuai atau berbahaya, terutama jika konten yang diakses tidak sesuai dengan usia mereka seperti konten yang tidak etis, tidak edukatif, atau bertentangan dengan nilai-nilai agama dan etika [3]. Anak lebih memprioritaskan *smartphone* mereka daripada berkomunikasi atau berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga, atau orang di sekitar mereka. Kecanduan bermain *game* dan bersosial media berjam-jam dapat menyebabkan waktu terbuang sia-sia. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat berpotensi menyebabkan gangguan kesehatan anggota tubuh, seperti terganggunya perkembangan otak, kesehatan mata, masalah postur tubuh atau masalah kesehatan fisik lainnya [4]. Berdasarkan teks di atas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif bisa terjadi karena kurangnya pengetahuan anak tentang bagaimana penggunaan *smartphone* yang bijak dan kurangnya pengawasan orangtua untuk mengawasi serta mengatur penggunaan *smartphone* bagi anak mereka, menjadikan anak menggunakan *smartphone* secara tidak bijak.

Fenomena dampak penggunaan *smartphone* tidak bijak yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain, berikut beberapa contoh kasus anak yang tidak bijak dalam menggunakan *smartphone* sehingga merugikan diri sendiri. Sindrom *Skibidi Toilet*, *Skibidi Toilet* sendiri merupakan serial animasi berupa cerita fantasi aneh yang sebenarnya tidak ditunjukkan untuk anak-anak namun anak-anak justru meniru adegan di video *Skibidi Toilet*. Anak-anak akan berjogkok atau masuk ke wadah seperti kardus, baskom dan wadah lainnya kemudian menggerakkan kepala dan mata sambil menyanyikan lagu *Skibidi Toilet* [5]. Sujud *freestyle* Free Fire, Sujud *freestyle* bermula dari *emote* Free Fire push up dengan posisi kaki vertikal ke atas, di *emote* tersebut juga ada pesan yang bertuliskan "Lakukan Push Up dimana saja, kapan saja" nampaknya pesan tersebut diartikan oleh anak-anak sebagai hal yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. sampai suatu ketika muncul video anak yang melakukan sujud dengan kaki naik ke atas saat shalat tarawih, setelah video itu viral banyak anak-anak lainnya yang tertarik untuk meniru adegan sujud *freestyle* [6]. Fenomena di atas terjadi karena anak belum memiliki kemampuan untuk menyaring informasi yang mereka terima, anak-anak belum memiliki kemampuan untuk membedakan antara hal yang benar dan salah, antara hal yang baik dan buruk, antara hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Kasus *cyberbullying* terhadap Aswangga Atha Pasyahan bocil Free Fire yang hina PUBG, Aswangga Atha Pasyahan merekam video hinaan spontan terhadap *game* PUBG dan membandingkannya dengan *game* FreeFire. setelah video itu viral Aswangga Atha Pasyahan terkena *cyberbullying* di berbagai sosial media yang menampilkan video tersebut, selang beberapa hari Aswangga Atha Pasyahan membuat video klarifikasi permintaan maaf dan memohon agar video hinaanya terhadap PUBG tidak disebarluaskan lagi [7]. Kasus *cyberbullying* di atas bisa terjadi karena anak belum menyadari bahwa apa yang mereka unggah di internet dapat dilihat oleh siapa saja dan dapat menimbulkan konsekuensi yang tidak mereka duga, anak-anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis

dan rasional. Mereka belum mampu memprediksi dampak dari apa yang mereka lakukan, termasuk apa yang mereka unggah di internet.

Contoh kasus yang merugikan orang lain, Kasus 3 siswa SD usia 8 tahun perkosa siswi TK usia 6 tahun di Mojokerto [8]. kasus ini bisa terjadi karena kurangnya edukasi seksual, mudahnya mengakses konten pornografi, konsumsi konten pornografi sejak dini. Kasus anak belanja 34 paket senilai 3 juta rupiah di *e-commerce* dengan cara COD [9]. Anak-anak belum memiliki kemampuan berpikir kritis dan mempertimbangkan konsekuensi dari tindakan mereka. Hal ini membuat mereka mudah terpengaruh oleh konten-konten negatif di internet, seperti konten pornografi, kekerasan, atau ujaran kebencian. Selain itu, anak-anak juga belum memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri, sehingga mereka mudah terbawa emosi dan melakukan tindakan yang merugikan orang lain. Setelah melihat kasus-kasus di atas diperlukan upaya untuk mengedukasi anak-anak agar mereka mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* yang bijak, agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

Dalam upaya peningkatan edukasi mengenai cara bijak dalam menggunakan *smartphone* untuk anak, Hertijung dalam penelitiannya telah melakukan penyuluhan terhadap orang tua guna meningkatkan pemahaman tentang bagaimana penggunaan *smartphone* yang baik bagi anak [10]. Penelitian tersebut berhasil untuk memberikan dampak positif, orang tua menjadi mengetahui dampak positif dan negatif *smartphone* bagi anak. Orang tua juga memahami perlunya pendampingan saat anak menggunakan *smartphone*, mengawasi dan menentukan jenis tontonan, membatasi waktu penggunaan *smartphone*, tidak menjadikan *smartphone* sebagai pengasuh, serta meluangkan waktu lebih banyak untuk beraktifitas bersama anak guna menurunkan keinginan anak untuk menggunakan *smartphone* yang berlebihan.

Namun, meskipun penyuluhan yang telah diterapkan sebelumnya memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman orang tua

tentang penggunaan *smartphone* bagi anak-anak, masih ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam hal penyuluhan yang fokus ke orang tua tanpa melibatkan anak-anak, dan membuat pemahaman tersebut sulit untuk diaplikasikan dengan konsisten, sehingga kurang efisien bagi anak. Karena gaya belajar anak-anak zaman sekarang khususnya anak kelas 4-6 SD ada 3 macam yaitu gaya belajar visual yang mengandalkan pengelihatan untuk memperoleh informasi, gaya belajar auditorial yang mengandalkan pendengaran untuk memahami dan mengingat informasi, dan gaya belajar kinestetik yang melibatkan perabaan benda yang menyediakan informasi tertentu agar mudah diingat [11]. Untuk mengajar anak-anak dengan gaya belajar seperti ini, metode ceramah saja akan terasa kurang efektif dan kurang menarik. Sebaliknya, perlu ada pendekatan yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi yang tumbuh di era teknologi.

Oleh karena itu, metode yang lebih tepat dan menarik adalah dengan menggabungkan gaya belajar visual dan gaya belajar auditorial menjadi model pembelajaran berbasis *Discovery Learning* yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang arti, konsep, dan hubungan intuitif untuk mencapai sebuah kesimpulan [11]. Salah satu cara untuk mengimplementasikan metode ini adalah dengan memanfaatkan video edukasi berbasis *Motion graphics*, video *Motion graphics* dapat menghadirkan informasi melalui audio dan visual, sehingga dapat mengurangi penggunaan kata-kata yang berlebihan atau tidak efektif.

Motion graphics adalah video dengan desain graphic bergerak yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan audiens melalui video, teks, dan emosi, seringkali dengan tambahan musik dan efek, untuk menyampaikan pesan yang kuat [12]. *Motion graphics* efektif dalam menyampaikan pesan karena dapat menyederhanakan pesan yang kompleks menjadi pesan yang mudah dipahami oleh anak, *storytelling* yang menarik, serta kemampuannya untuk memanfaatkan daya tarik emosional melalui visual yang menarik dan

elemen interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak-anak terhadap pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mendidik anak-anak dengan gaya belajar yang sesuai dengan era teknologi saat ini.

Dengan memanfaatkan keunggulan *Motion graphics* dalam menyampaikan pesan yang mudah dipahami oleh anak-anak, peneliti akan merancang *series Motion graphics* "Bijak Ber-*smartphone*" sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman anak tentang bijak ber-*smartphone*. dalam perancangannya *series Motion graphics* ini akan dibuat 5 video. video pertama merupakan video pengantar, yaitu akan menjelaskan tentang apa saja yang akan di bahas dalam *series* ini, video selanjutnya akan berisi tentang cara-cara bijak ber-*smartphone* untuk anak. Materi video akan dibuat berdasarkan dari keresahan orang tua, studi kasus, dan fenomena yang relevan. Dengan demikian, diharapkan *series Motion graphics* ini dapat menjadi media yang efisien dalam peningkatan edukasi mengenai cara bijak dalam menggunakan *smartphone* bagi anak kelas 4-6 SD.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan video *series Motion graphics* "Bijak Ber-*Smartphone*" sebagai media edukasi untuk anak kelas 4-6 SD ?.

1.3. Tujuan penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat *series Motion graphics* "Bijak Ber-*Smartphone*" sebagai media edukasi untuk anak kelas 4-6 SD.

1.4. Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar laporan ini terfokus dan tidak meluas jauh maka perlu ditentukan batasan dalam penelitian ini, batasan penelitian tersebut adalah:

- a. perancangan video *series Motion graphics* "Bijak Ber-Smartphone" sebagai media edukasi untuk anak kelas 4-6 SD.
- b. video *series* yang di rancang untuk anak umur 9-12 tahun.
- c. Video *series* akan memiliki 5 episode dan berdurasi maksimal 4 menit per episode.
- d. Adapun media pendukung akan berupa video *teaser*, video Tiktok, video Youtube short, poster, dan x banner.

1.5. Manfaat penelitian

1) Keilmuan DKV

Sebagai media edukasi alternative serta referensi bidang audio visual khususnya dalam pembuatan *Motion graphics*

2) Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa di masa mendatang. Serta sebagai upaya untuk mewujudkan VISI MISI dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto (*Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise.*) khususnya di bidang *healthcare*.

3) Masyarakat

Hasil Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dengan menyediakan panduan efisien bagaimana penggunaan *smartphone* yang bijak agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.