

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL BAGI ORANG TUA TENTANG BAHAYA *TABLET PC* BAGI ANAK USIA 2 TAHUN KE BAWAH

Lydia Elenovia Chandra Santoso¹, Bramantijo², Ryan Pratama Sutanto³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

²Program Studi Seni Rupa STK Wilwatikta Surabaya
Email: elevencherry@yahoo.com

Abstrak

Perancangan ini menghasilkan sebuah himbauan kepada orang tua tentang bahaya *tablet PC* untuk anak di bawah 2 tahun dengan media-media yang mengena kepada *target audience*. Kampanye ini diangkat sebagai topic perancangan melihat banyaknya orang tua yang membiarkan anaknya bermain *tablet PC* hingga anak menjadi kecanduan terutama anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan pesat. Dengan perancangan ini diharapkan orang tua kembali disadarkan akan pentingnya menjalin hubungan dengan anak, bukan membiarkan anak bermain dengan *tablet PC* terlebih bermain sendirian dan tanpa batasan waktu. Media yang digunakan sebagian besar adalah media *below the line (BTL)*, yang lebih menjangkau kepada *target audience* secara langsung seperti sosial media, *direct mail*, *website*, dan lain-lain.

Kata kunci: Komunikasi, Perkembangan Anak, *Tablet PC*, Anak, Kampanye Sosial

Abstract

Title: *Social Campaign Design for Parents About Tablet PC Risk for Children Under 2 Years.*

This design resulted in a call to parents about the dangers of the tablet PC for children under 2 years with the media which compatible with target audience. This campaign was appointed as a design topic at the number of parents who let their children play tablet PC to become addicted children, especially children who are still in a period of rapid growth and development. With this design expected of parents aware of the importance of re-establishing a relationship with the child, not letting children play with the first PC tablet to play alone and without time limit. Media used mostly medium below the line (BTL), which reach out to the target audience more directly as social media, direct mail, websites, and others.

Keywords: *Communication, Kids Development, Tablet PC, Children, Social Campaign*

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, manusia dituntut untuk bergerak lebih cepat dibandingkan zaman dahulu. Munculnya teknologi merupakan terobosan yang mempermudah manusia untuk melakukan pekerjaannya. Terutama teknologi informasi dan komunikasi. Dalam kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ada dampak positif yang kita dapat antara lain kita lebih cepat mendapat informasi yang akurat dan terbaru di seluruh dunia melalui internet, kita dapat berkomunikasi dengan lebih murah dan cepat melalui telepon ataupun *handphone*. Tidak hanya dampak positif yang disodorkan oleh teknologi informasi dan komunikasi namun manusia akan menerima dampak negatif antara lain pemanfaatan

teknologi untuk tindak kejahatan, semakin luntarnya nilai moral dan sopan santun, *individual space* meningkat karena orang lebih suka bersosialisasi lewat dunia maya (di depan komputer yang berinternet) dibandingkan bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata.

Media elektronik merupakan sarana teknologi informasi dan komunikasi yang memudahkan penyampaian informasi dengan cepat dan luas. Beberapa contoh dari media elektronik antara lain televisi, radio, internet, telepon dan lain-lain.

Dampak negatif yang ditimbulkan oleh media elektronik tidak hanya pada orang dewasa namun juga pada anak. Terutama media elektronik baru yang disebut tablet. Definisi tablet PC adalah:

“A tablet personal computer (PC) is a cross between a laptop or notebook computer and a personal digital assistant (PDA). It's essentially a flat-panel portable computer. The user either taps on the screen with his or her finger or with a stylus, or he or she uses a stylus to write on the screen” (Conjecture, 2003:para. 1).

Jadi tablet PC adalah persilangan antara *laptop* atau *notebook* computer dan *personal digital assistant* (PDA). Tablet PC pada dasarnya merupakan komputer *portable* dengan layar datar. Penggunaanya mengetuk layar dengan menggunakan jari mereka atau menggunakan *stylus* (semacam pena) untuk menulis pada layar.

Pengguna *tablet PC* sangat bervariasi, dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan *tablet PC* tidak hanya sebagai sarana memperlancar pekerjaan, juga sebagai sarana hiburan. Saat ini lazim kita jumpai anak-anak berusia 2 tahun/dibawah 2 tahun yang sudah diperkenalkan pada *tablet PC* oleh orang tuanya.

Sebuah studi menyatakan “Anak usia di bawah 2 tahun, idealnya bebas dari segala jenis layar monitor, baik itu komputer tablet, laptop, PC, bahkan TV. Demikian anjuran dari *The American Academy of Pediatrics (AAP)*” (Tahnk and Sehat, 2012:para. 1). Seorang jurnalis Epoch Times bernama Belinda McCallum pernah menulis:

“Daniel Anderson, seorang profesor untuk ilmu psikologi pada Universitas Massachusetts menemukan bahwa anak-anak tidak menatapkan pandangan mereka terus menerus ke layar televisi. Di dalam satu jam, seorang anak dapat mengalihkan pandangannya 1.500 kali dari layar televisi. Sedangkan pada iPad, anak-anak konsentrasi secara total terhadap layarnya, karena alat tersebut bereaksi langsung bila disentuh. Ini seolah-olah seperti sebuah “dialog“ antara alat dan anak, sehingga memerlukan perhatian dari sang anak secara terus-menerus. Dimitri Christakis dari Institut Penelitian untuk anak-anak di Seattle, AS, menemukan bahwa semakin sering anak-anak menonton televisi, semakin sedikit mereka akan bisa berkonsentrasi. Walaupun ia belum mulai meneliti dampak dari komputer tablet terhadap otak anak, ia mengasumsikan dengan hasil-hasil yang lebih parah. Christakis melihat bahayanya pada kekuatan dari iPad yang memiliki hubungan interaktif antara alat dan si pemakai” (McCallum, 2102:para. 5-7).

Belinda menyatakan lebih lanjut dalam artikelnya,

“Lebih-lebih bagi pengguna iPad yang berumur di bawah tiga tahun, hal ini adalah sangat kritis. Karena menurut penelitian terkini, perkembangan otak tercepat terjadi pada tahun-tahun pertama kelahiran.

Pada saat lahir seseorang mempunyai sekitar 2.500 neuron. Sampai tahun ketiga, angkanya menanjak sampai 15.000, setelah itu perlahan-lahan mulai menurun”(McCallum, 2012:para. 8).

Tahun-tahun pertama kelahiran seorang anak merupakan tahun emas dimana anak sedang berkembang pesat.

Dalam sebuah surat kabar *online* memuat kesaksian orang tua tentang dampak yang ditimbulkan *tablet PC* pada anaknya:

“Julia Campins tinggal di Seattle. Puteranya pertama kali bermain iPad pada waktu ia berumur dua tahun. Pada suatu penerbangan jarak jauh, ia menangis terus-menerus selama empat jam, dan untuk menenangkannya Julia memberikan iPad miliknya kepada si anak. Dengan cepat sekali ia mempelajari penggunaan iPad dan selama lima jam selanjutnya ia mengutak-atik permainan komputer dan melihat film anak-anak. Tahun berikutnya, Julia mengunduh permainan Scrabble untuk putranya. Nampaknya ia juga dapat mempelajari kosa kata itu dengan sangat cepat, bersamaan itu ia sepertinya ada dalam “keadaan mabuk“, saat ia bermain-main dengan iPad. Ketika dipanggil namanya, ia tidak bereaksi. Setiap kali Julia mengambil kembali iPadnya, selalu terjadi pertengkaran dengan sang anak”(McCallum, 2012: para. 1).

Dari artikel di atas kita bisa menarik kesimpulan: ada dampak negatif yang ditimbulkan oleh *tablet PC* bagi anak khususnya dibawah 2 tahun. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Kaha dalam artikel online tanyadok.com:

“Efek paling mendasar dari penggunaan teknologi ialah kecanduan/adiksi yang hampir sama dengan kecanduan alkohol pada usia dewasa. Hal ini terjadi karena saat kita menggunakan dan menatap layar *gadget*, maka tubuh akan mengeluarkan hormondopamine yang menimbulkan ras nyaman dan ketagihan/kecanduan. Teori ini dikemukakan oleh Dr. Sigman dalam konferensi *Royal College of Paediatrics and Child Health (RCPCH) di Glasgow*”(Kaha, 2012:para. 1).

Worthen mengungkapkan bahwa pengaruh penggunaan *tablet PC* ini bahkan lebih besar daripada pengaruh menonton TV pada anak-anak.

“Semakin sering anak menonton TV dalam masa formatif (sampai 3 tahun), semakin besar kemungkinan mereka menderita gangguan dalam memusatkan perhatian (*attention disorder*), kata Dimitri Christakis, direktur *Center for Child Health, Behavior and Development* di *Seattle Children's Hospital*. Walaupun ia belum pernah meneliti tentang tablet dan anak-anak, ia menduga hasilnya mungkin

serupa. Bahkan pengaruhnya bisa jadi lebih signifikan. Kemampuan interaktif saat anak bermain di iPad justru menjadi titik lemahnya, ujar Christakis. Saat sedang bermain dengan tablet itu, anak sering tidak merespons saat dipanggil. “Dia sedang berkonsentrasi,” kata Sandra Calvert dari Georgetown University. Secara psikologis, itu adalah perilaku yang sama seperti anak-anak yang asyik bermain Lego. Tapi ada sedikit perbedaan. Ketika bermain Lego, si anak sendirilah yang memutuskan kapan ia selesai bermain. Di komputer tablet, aplikasinya-lah yang menentukan apakah *game* itu dimainkan dengan benar” (Worthen, 2012:para. 8-10)

Selain dari sisi kesehatan, *tablet PC* juga berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya.

Dampak negatif inilah yang sering kali tidak disadari oleh para orang tua. Oleh karena itu peneliti merasa perlu untuk mengedukasi mengenai dampak *tablet PC* bagi anak-anak berusia di bawah 2 tahun. Perancangan ini dibuat untuk mengedukasi masyarakat terutama orang tua baru bahwa *tablet PC* berbahaya bagi anak kecil, khususnya usia 2 ke bawah.

Tablet PC

Pengertian *Tablet PC*

Tablet PC atau ringkasnya *tablet* adalah suatu komputer *mobile* yang seluruhnya berupa layar sentuh datar. Ciri pembeda utamanya dibandingkan komputer/*PC* adalah penggunaan layar sebagai perangkat masukan. Cara memasukkannya bisa dengan menggunakan *stylus*, peda digital atau ujung jari. *Tablet* tidak menggunakan papan ketik atau mouse. *Tablet* bukanlah pengganti komputer sepenuhnya dan bukan *smartphone* biasa. *Tablet* Android pada dasarnya adalah versi ringan dari laptop. Fiturnya tidak selengkap *PC* biasa. *Tablet* biasanya dipakai untuk kebutuhan *entertainment* seperti memainkan dan melihat video serta audio, *browsing web*, mengecek *email* ketika sedang *mobile* dan sebagainya. (Westriningsih, ed, 2012:13-14)



Sumber: techradar.com

Gambar 1. Samsung Galaxy Tab 10.1

Sejarah *Tablet PC*

Komputer tablet dan sistem operasinya sebenarnya berangkat dari teknologi komputasi dengan pena sehingga sejarahnya cukup panjang. Contoh paten pertama untuk tablet elektronik yang digunakan untuk menulis tangan diperoleh pada tahun 1888. Ada lagi paten pertama yang digunakan untuk mengenali tulisan tangan dipatenkan pertama kali pada tahun 1915. Awalnya tablet digunakan untuk mengenali karakter teks yang bias bekerja untuk komputer digital modern pada tahun 1956. Selain pengadaan penelitian dari kalangan akademis dan riset, saat itu pabrik mulai membuat produk komputer tablet untuk komersil. Banyak sekali penemuan yang terus diperbaharui dari tahun ke tahun. Perusahaan-perusahaan tablet bermunculan.

Perkembangan Anak

Menurut J. Byl (Sujanto, 1996:54) berpendapat bahwa fase perkembangan manusia meliputi :

1. Fase orok
2. Fase netek (Usia 0 bulan sampai 2 tahun)
3. Fase pencoba (Usia 1 tahun sampai 4 tahun)
4. Fase penentang I (Usia 3 sampai 4 tahun)
5. Fase bermain (Usia 4 sampai 7 tahun)
6. Fase anak sekolah (Usia 7 Tahun sampai 12 tahun)
7. Fase pueral (Usia 11 Tahun sampai -14 Tahun untuk anak putri dan (Usia 11 tahun sampai 15 tahun untuk anak putra)
8. Fase pubertas (\pm 15,0-18,0) untuk anak putri dan (18,0-24,0) untuk anak putra (Fase menentang II)

Fase-fase di atas tidak berlaku mutlak bagi tiap anak (karena konsisi tiap anak yang berbeda, disesuaikan dengan kondisi psikologis, latar belakang keluarga dan situasi lingkungan tempat tinggalnya), namun sekedar mengikuti kebiasaan umum saja. Dalam menentukan batas usia dan kecakapan anak tersebut disebabkan oleh faktor internal (kondisi keluarga) dan pengaruh eksternal (misalnya lingkungan tempat tinggal dan perkembangan teknologi).

Dalam kaitannya dengan topik permasalahan yang diteliti, maka pembahasan mengenai segala hal yang berkaitan dengan proses perkembangan psikologis (kejiwaan), akan dibatasi hanya pada anak-anak dengan tingkat usia 2 tahun ke bawah.

Perkembangan anak dalam tahun pertama, umumnya dikenal sebagai masa netek (0-2 tahun), karena masa ini merupakan masa dimana anak mulai menguasai kecakapan instingtif yang berhubungan dengan usaha mempertahankan hidupnya. Kecakapan instingtif matang karena faktor dalam dan sebagian lagi karena faktor luar yang dijelaskan per triwulan. Kecakapan instingtif dari dalam matang terjadi pada triwulan pertama dimulai dengan kemampuan anak untuk

memalingkan kepala serta mengarahkan mata dan telinga terhadap rangsangan getaran udara dan cahaya. Kecakapan instingtif matang dari luar terjadi pada triwulan kedua, anak mulai berusaha menangkap apa saja yang dilihatnya sampai pada akhir tahun pertama, anak telah dapat menirukan yang diperbuat orang dengan sangat baik.

Tentunya waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan kecakapan alamiahnya, berbeda bagi setiap anak. Tiap anak memiliki irama perkembangan yang berbeda namun perlu diingat bahwa terhambatnya satu perkembangan akan berpengaruh pada tahap perkembangan berikutnya (Sujanto, 1996: 11-12).

Dr. A. Chorus dalam bukunya “Zuigeling On Kleuter” yang berdasarkan penelitian Gesell yang dikutip dari buku Sis-Heyster-Ong Pok Kiat-S. Nasution (Sujanto 13), menggambarkan kecakapan umum yang dimiliki oleh seorang anak dalam masa-masa perkembangan tahun pertamanya, yang meliputi:

1. Penguasaan badan
2. Pergaulan anak dengan benda
3. Pergaulan anak dengan manusia (Sujanto, 2012:11-13).

Dalam tahun-tahun pertama anak dalam belajar, anak memerlukan bantuan dari benda sebagai alatnya. Berbeda dengan orang dewasa, anak *Learning by doing*, sedangkan orang dewasa *Learning by thinking*. Hal ini disebabkan karena anak masih hidup di dalam dunia konkret atau nyata sedang orang dewasa dapat meninggalkan dunia nyata ke dunia abstrak dengan bantuan kemampuan berpikirnya (Sujanto, 2012:15).

Sedangkan pada masa perkembangan tahun kedua atau masa percoba (1-4 tahun), perkembangan yang terjadi berhubungan dengan motorik. Dengan kemampuan inilah, orang tua menggunakan kesempatan ini untuk melatih anak untuk menirukan perbuatan-perbuatan tertentu seperti memberi salam, main mata, dan sebagainya sekalipun anak belum dapat mengerti apa yang sedang dilakukan. Pada saat yang bersamaan, muncul keinginan pada diri anak untuk bergerak atau berpindah tempat, yang merupakan dorongan terbesar baginya untuk berjalan.

Sujanto (1996:22) membagi perkembangan yang berhubungan dengan motorik pada anak, diantaranya:

- a. Perkembangan motorik
- b. Perkembangan bahasa
- c. Perkembangan permainan
- d. Perkembangan menggambar.

Perkembangan yang sesuai dengan topik permasalahan kali ini adalah perkembangan motorik dan perkembangan bahasa (pada usia 1-2 tahun). Perkembangan motorik pada anak dibagi menjadi empat ciri yaitu:

a. Gerakan tidak disadari, tidak disengaja, dan tanpa arah yang dilakukan semata-mata karena dorongan alami yang tidak disebabkan oleh adanya rangsang dari luar.

b. Gerakan anak tidak khas yang timbul karena perangsang yang tidak sesuai dengan rangsangannya, misalkan anak menggunakan sebuah benda dengan tidak tepat guna sehingga bagi orang dewasa tampak sebagai gerakan yang bodoh.

c. Gerakan anak yang dilakukan dengan asal, seluruh tubuh anak bergerak secara bersamaan untuk mereaksi perangsang yang datang dari luar.

d. Gerakan anak disertai dengan gerakan lain yang sebenarnya tidak diperlukan.

Dalam perkembangannya gerakan-gerakan tersebut makin terdiferensiasi, artinya hanya sebagian tubuh saja yang bergerak dan akhirnya menjadi gerakan-gerakan yang dikuasai. Gerakan-gerakan tersebut berkembang dengan bantuan perkembangan alat indera, keseimbangan dan sebagainya.

Perkembangan bahasa merupakan tanda yang menunjukkan bahwa anak manusia lebih tinggi dari anak binatang mana pun. Tetapi hanya akan berkembang bila anak manusia tersebut tumbuh di tengah masyarakat manusia juga. Untuk membedakan dengan tegas suara yang dinyatakan oleh binatang dan oleh manusia, maka Sis Heyster membedakan fungsi bahasa menjadi tiga:

a. Bahasa sebagai alat menyatakan isi jiwa, misalnya saat terantuk batu, maka dengan spontan akan mengatakan “aduh”, tanpa tujuan apa pun dan kepada siapa pun.

b. Bahasa sebagai peresapan atau mempengaruhi orang lain, misalnya mengatakan “Alangkah manisnya buah ini”, dengan maksud untuk menyatakan isi jiwa dan agar orang lain mengerti.

c. Bahasa sebagai alat penyampaian pendapat, misalnya saat sedang lapar mengatakan “Saya minta makan” dengan maksud sengaja memberitahukan kepada orang lain.

Perkembangan bahasa anak dibedakan menjadi empat masa yaitu masa meraba (usia 1-1,6 tahun), dimana anak akan belajar untuk berkata sepatah kata yang ditiru dari orang-orang disekitarnya namun belum dengan pengucapan yang benar. Masa yang kedua adalah masa “apa itu” (usia 1,6-2 tahun), dimana anak mulai menanyakan nama benda-benda yang ada disekitarnya. Pada masa ini anak memiliki kesukaran berkata disebabkan oleh perkembangan kemauan dan keinginan yang lebih cepat dari kekayaan bahasanya sehingga sehingga saat bercerita anak akan melengkapinya dengan gerakan kaki dan tangan (Sujanto, 1996:22-27).

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet PC Bagi Anak Usia 2 Tahun ke Bawah ini peneliti

menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Walaupun wawancara adalah proses percakapan yang berbentuk tanya jawab dengan tatap muka, wawancara adalah suatu proses pengumpulan data untuk suatu penelitian (Nazir, 2003:193). Wawancara ini menggunakan metode *Purposive Sampling*. Metode *pusposive sampling* adalah suatu bentuk non-probability sampling di mana keputusan mengenai individu untuk dimasukkan dalam sampel yang diambil oleh peneliti, berdasarkan berbagai kriteria yang dapat mencakup pengetahuan khusus tentang masalah penelitian, atau kapasitas dan kemauan untuk berpartisipasi dalam penelitian (Oliver, 2006:para. 1). Sampel yang diambil adalah orang tua yang memiliki anak berusia 2 tahun ke bawah dan memfasilitasi anaknya dengan *tablet PC* dan ahli psikologi anak. Teknik yang digunakan adalah teknik wawancara mendalam atau indepth interview. Wawancara Mendalam (Indepth-Interview) secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara, pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative lama. Dengan demikian, kekhasan wawancara mendalam adalah keterlibatannya dalam kehidupan informan (Cokroaminoto, 2011:para. 1).

Lanny Sandrawati (*personal conversation*) seorang psikolog senior di Rumah Sakit Adihusada Kapasari menyatakan, hingga usia 2 tahun merupakan masa dimana anak berkembang dengan pesat. Mereka melihat dan meniru dengan cepat. *Tablet PC* merupakan permainan individu sehingga anak tidak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain akan terganggu dan tidak bisa tergantikan. Selama bermain anak tidak belajar emosi, interaksi, dan saat bermain *tablet PC* anak tidak dituntut apapun karena jika bermain dan kalah permainan dapat di *restart* ulang. Penggunaan *tablet PC* pada anak memang diperbolehkan karena *tablet* merupakan kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindari. Namun penggunaannya tetap ada batasannya. “Ya, maksimal 1 jam sehari. Kalau sudah lebih dari ini 3-4 jam, anak akan kehilangan banyak hal”, kata Sandra.

Dengan bermain dan berinteraksi dengan orang lain anak akan belajar banyak di luar pelajaran akademis (belajar bersosialisasi dan perkembangan emosional). Proses belajar anak sebelum usia 2 tahun harus benar-benar distimulasi aktif lewat anak banyak bergerak dan tidak dapat tergantikan dengan *tablet PC* yang sifatnya anak menjadi lebih pasif. Diharapkan dengan stimulasi tersebut perkembangan anak akan lebih baik setelah masa 2 tahun lewat.

Anak zaman sekarang sangat sensitif di area kepala, diantaranya otak, mata, telinga, dan mulut. Banyak yang mengalami *speech delay*, dan gangguan konsentrasi. Anak yang sering beraktifitas dengan benda yang berhubungan dengan layar akan menyebabkan mata menjadi lebih sensitif. Penyebab gangguan konsentrasi pada anak karena ketika mereka berhadapan dengan *tablet*, gambar yang mereka lihat bergerak dengan sangat cepat mereka terlihat fokus pada layar (orang tua menyebut: bisa diam), namun ketika *tablet* diambil mereka akan lebih aktif bergerak, maka muncullah anak-anak yang dikatakan *over-active*. Mereka akan merasa nyaman saat mereka melihat sesuatu yang bergerak atau dirinya yang bergerak. Salah satu terapi yang diterapkan adalah dengan *blocking* mata, diharapkan dengan terapi ini anak bisa diam, fokus dan *aware* terhadap tubuhnya.

Gangguan konsentrasi pada anak akan terlihat saat anak mulai masuk sekolah atau di atas 3 tahun. Keluhan dari sekolah bahwa anak mereka tidak dapat diam, sering mengganggu teman, tidak mau menulis dan suka jalan-jalan yang akhirnya menyadarkan orang tua untuk membawa anaknya terapi. Psikolog juga menghimbau orang tua untuk membatasi anaknya dalam bermain *tablet PC*, akan lebih baik jika tidak sama sekali. Karena dengan tidak bermain *tablet* anak akan mendapat banyak kesempatan berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada lembaga-lembaga pendidikan dini. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar. Objek yang di observasi adalah anak dan perilakunya dan juga orang tua.

Menurut orang tua pengetahuan mengenai adanya dampak penggunaan *tablet PC* pada anak merupakan hal baru bagi mereka. Mereka menganggap *tablet PC* adalah kemajuan teknologi yang harus diperkenalkan kepada anak. Selain itu juga gengsi karena teman-teman mereka telah mulai memberikan anak

perangkat *tablet PC* sehingga mereka merasa tidak mau kalah. Selama ini mereka memberikan *tablet PC* sebagai alat bermain agar anak dapat lebih tenang atau tidak *overactive*. Penggunaan *tablet PC* bisa lebih dari 2 jam per hari dan hal ini sudah menjadi kebiasaan anak bahkan sebelum mereka tidur.

Dengan banyaknya software permainan atau aplikasi yang ada di dalam *tablet PC*, terlebih permainan edukasi, membuat orang tua merasa hal ini baik untuk kecerdasan anak. Mereka menganggap anak sangat cepat dalam menangkap apa yang dilihatnya dan dapat menerapkannya sendiri setelah beberapa kali diajarkan. Menurut orang tua penggunaan *tablet PC* diperbolehkan untuk anak selama anak tidak menunjukkan gejala kecanduan pada *tablet PC* dan tidak ada gangguan-gangguan yang signifikan.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, dan disertasi, peraturan, ensiklopedia, dan sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. Kepustakaan yang akan digunakan adalah buku-buku tentang kampanye dan buku mengenai perilaku anak dan psikologi anak.

d. Dokumentasi

Berasal dari kata dokumen yang artinya semua barang-barang yang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda benda tertulis seperti buku, notulen rapat, catatan, peninggalan benda purbakala yang merupakan simbol-simbol atau gambar. Pada perancangan ini dokumentasi dilakukan pada perilaku anak dan cara mendidik anak.

Metode Analisa Data

Metode yang digunakan untuk perancangan kampanye social tentang bahaya *tablet PC* ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu pencarian dan pengumpulan data melalui sumber referensi tertulis, wawancara secara langsung terhadap sasaran perancangan dan orang yang berkenaan dengan sasaran perancangan, dan juga dengan melakukan observasi langsung. Untuk perancangan kampanye sosial ini digunakan analisa 5W1H :

a. What

Akar permasalahan dari penelitian ini terletak pada kurangnya pengetahuan orang tua bahwa anak dengan umur di bawah 2 tahun tidak disarankan menggunakan *tablet PC* karena akan menyebabkan gangguan perkembangan pada anak antara lain: gangguan psikologi, gangguan motorik halus, gangguan penglihatan, dan gangguan sosial (anak jadi tidak suka bersosialisasi). Dan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan banyak bermunculan produk *tablet PC* dengan harga terjangkau dan kesibukan orang tua, maka semakin banyak juga orang tua yang memberikan *tablet PC* sebagai alat bermain untuk anak agar mereka lebih tenang dan orang tua dapat lebih mudah mengawasi anak sekaligus bekerja.

b. Who

Orang tua yang menjadi *target audience* dari penelitian ini adalah orang tua baru atau orang tua yang memiliki anak dengan umur di bawah 2 tahun. Pemilihan target ini dikarenakan perkembangan anak pada umur tersebut sedang pesat dan membutuhkan perhatian dan komunikasi yang lebih dari orang-orang terdekatnya. Ditambah dengan fakta kasus yang menyebutkan adanya gangguan-gangguan pada perkembangan anak akibat *tablet PC*.

c. Where

Penelitian ini dilakukan di Surabaya, karena Surabaya merupakan salah satu kota Metropolitan dengan gaya hidup yang akrab dengan teknologi terutama *tablet PC*.

d. When

Dengan pesatnya perkembangan teknologi *tablet PC* yang dimulai sejak munculnya produk iPad di pasaran pada tahun 2010 dan semakin banyak produk yang bermunculan setelahnya dengan harga yang lebih terjangkau maka semakin banyak pula penggunaanya.

e. Why

Kampanye sosial ini diangkat dari realita terjadinya dampak negatif pada perkembangan anak yang menggunakan *tablet PC*, dan kurangnya pengetahuan orang tua tentang dampak negatif yang dapat muncul akibat penggunaan *tablet PC* tersebut.

f. *How*

Cara yang dapat dilakukan untuk menyadarkan orang tua adalah dengan suatu kampanye, mengingat kasus gangguan perkembangan pada anak antara lain: gangguan psikologi, gangguan motorik halus, gangguan penglihatan, dan terhambatnya perkembangan komunikasi (anak jadi tidak suka bersosialisasi) yang sudah terjadi.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Mengenalkan kepada orang tua dampak *tablet PC* bagi anak di bawah 2 tahun dan memberi alternatif cara yang baik penggunaan *tablet PC* bagi anak mereka. Juga menginformasikan kepada orang tua akan kebutuhan dasar anak mereka yaitu bersosialisasi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, tidak hanya dengan *tablet PC*.

Strategi Kreatif

Isi Pesan

Dengan adanya dampak penggunaan *tablet PC* pada anak terutama anak di bawah 2 tahun, maka anak yang menggunakan *tablet PC* harus didampingi agar tetap dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan tidak terpaku pada *tablet PC*. “Dampingi anak saat bermain *tablet PC* agar interaksi tetap terjaga”.

Bentuk Pesan

Bentuk pesan berupa pesan visual dan verbal. Keduanya saling mendukung dalam penyampaian pesan. Pesan visual dan verbal akan disampaikan dengan gaya anak-anak seolah anak yang sedang menyampaikan pesan bahwa mereka rindu bermain bersama orang tuanya dan ingin didampingi saat bermain *tablet PC*.

Tema

Tema pesan perancangan ini adalah komunikasi. Komunikasi antara orang tua dan anak saat bermain dimaksudkan agar anak tidak dibiarkan bermain sendirian dan tetap saling membangun hubungan.

Logo

Logo ini memvisualisasikan orang tua yang mendampingi anaknya dalam bermain *tablet PC*. Warna merah muda dan biru muda yang melambangkan sosok anak yang masih kecil (bayi). Dengan anak menyentuh tangan orang tuanya menunjukkan seorang anak yang ingin selalu berkomunikasi dengan orang tuanya.



Gambar 2. Logo Communikids

Karakteristik Target Audience

Dalam merencanakan suatu kampanye, media memegang peranan penting untuk menjangkau dan menyampaikan pesan kepada *target audience*. Strategi media diperlukan sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan media yang akan digunakan sesuai dengan kebiasaan *target audience* sehingga tepat sasaran.

a. Demografis

Target audience kampanye ini adalah orang tua khususnya orang tua baru dengan umur 25-35 tahun yang memiliki anak usia 1-2 tahun. Kelas segmentasi yang dituju ialah menengah ke atas.

b. Geografis

Target audience yang dituju adalah masyarakat Surabaya.

c. Psikografis

Target audience adalah orang tua yang masih baru dalam mendidik anak, masih dalam masa penyesuaian dari masa lajang ke dalam masa pernikahan yang dituntut untuk bertanggung jawab lebih dalam membesarkan seorang anak.

d. Behavior

Target audience memiliki perilaku, yaitu giat bekerja dan mencari nafkah sehingga sering kurang memberikan waktu untuk bermain dengan anaknya. Mereka cenderung mempekerjakan *baby sitter* untuk menjaga anak mereka. Mereka adalah orang tua modern yang gemar pada teknologi dan tidak mau ketinggalan info *gadget* terbaru. Merupakan pengguna aktif teknologi *gadget*, khususnya *tablet PC*. Selain itu orang tua yang masih baru terutama ibu masih sensitif terhadap hal-hal yang berhubungan dengan tumbuh kembang anak. Mudah tersentuh dengan kata-kata terlebih tentang anaknya. Aktif menggunakan *gadget* sebagai sarana komunikasi atau pekerjaan.

Audience Insight

Orang tua zaman sekarang merupakan orang tua yang terpengaruh dengan kemajuan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi. Mereka menginginkan hal-hal yang serba mudah. Kemudahan-kemudahan inilah yang membuat orang tua memilih tablet PC sebagai permainan anak dan menggunakannya untuk membuat anak menjadi lebih tenang saat melakukan aktivitas seperti saat makan dan mau tidur. Namun waktu yang seharusnya digunakan untuk kebersamaan dengan keluarga terutama anak menjadi tidak maksimal. Hal ini disebabkan karena orang tua yang tidak mau terganggu privasinya dan sifat individualistis semakin meningkat. Insight ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh perancang.

Media

Beberapa media yang dirasa tepat dalam mendukung penyampaian pesan kampanye ini antara lain:

a. X-banner

Banner dapat diletakkan di tempat umum yang dikunjungi oleh orang tua. Misalkan Rumah Sakit, tempat Pendidikan Anak Usia Dini. Diharapkan banner ini dapat menjangkau orang tua baru maupun orang tua yang memiliki anak di bawah 2 tahun.

b. Wallpaper untuk gadget

Wallpaper pada *gadget* akan menjadi pengingat orang tua untuk selalu ingat pada anaknya. *Gadget* yang sehari-hari dibawa akan menjadi media yang mengena pada sasaran.

c. Website

Portal yang menyajikan informasi yang lebih lengkap seputar perkembangan anak, cara yang baik mencegah gangguan perkembangan anak, dan lainnya. Kelebihan dari media ini adalah biaya yang dikeluarkan relatif murah dengan jangkauan yang luas dan dapat diakses di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet.

d. Direct Mail

Direct mail adalah media yang bersentuhan langsung dengan *target audience*. Dengan adanya media ini, pesan yang disampaikan dapat lebih terspesifik sesuai dengan sasaran yang dituju. *Direct mail* ini akan dibagikan di pendidikan anak usia dini, dimana orang tua sering mengantarkan anaknya. *Direct mail* akan diberikan melalui anak sehingga seolah-olah anak sedang berbicara lewat surat yang ditulis kepada orang tuanya.

e. Banner Online

Banner online ini akan terhubung langsung pada *website* utama. Tujuannya menarik perhatian *target audience* dan kemudian terlaksana proses edukasi.

f. Social Media

Social Media banyak digunakan oleh orang tua yang menjadi *target audience* kampanye ini yaitu *Facebook* dan *Twitter*. Media ini akan digunakan sebagai wadah komunikasi bagi para orang tua untuk saling sharing tentang anak dengan orang tua lainnya. Selain itu *social media* merupakan media yang mudah dan cepat dijangkau oleh *target audience* mengingat mereka memiliki *gadget* sebagai sarana mereka mengakses *social media* ini.

g. Poster

Dipasang pada beberapa tempat yang telah ditentukan untuk menarik perhatian *target audience* seperti di Rumah Sakit dan tempat Pendidikan Anak Usia Dini.

h. Display Picture

Penggunaan *picbadge* dapat menjadi penyebaran adanya kampanye ini secara tidak langsung karena penempatannya pada *gadget* yang sehari-hari dibawa oleh orang tua.

i. Majalah Orang Tua

Media majalah dipilih yang memiliki jangkauan luas. Iklan ini akan diletakkan pada majalah yang berhubungan dengan anak seperti AyahBunda, dan Parenting.

j. Merchandise

Merchandise yang akan digunakan berupa T-Shirt, gantungan kunci, pin dan mug yang akan diberikan kepada *target audience* sebagai pemenang lomba event.

Hasil Perancangan



Gambar 3. Aplikasi Iklan Majalah



Gambar 4. Poster Interaktif



Gambar 6. Merchandise



Gambar 7. Gantungan Kunci



Gambar 5. X-Banner



Gambar 8. Direct Mail

Kesimpulan

Perkembangan teknologi bagaikan dua sisi mata uang, disatu sisi teknologi membuat manusia dapat melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan sebelumnya dan memudahkan manusia untuk mengerjakan banyak hal. Namun pada sisi yang lain terdapat dampak negatif yang perlu diwaspadai. Salah satu hasil teknologi yang sedang naik daun saat ini adalah *tablet PC*. *Tablet PC* adalah persilangan antara *laptop* atau *notebook* komputer dan *personal digital assistant (PDA)*. *Tablet PC* pada dasarnya merupakan komputer *portable* dengan layar datar. Penggunaan *tablet PC* memang memudahkan pekerjaan terlebih

karena sifatnya yang *portable*. Selain dapat mempermudah pekerjaan, kegunaan tablet PC lainnya adalah sebagai sarana hiburan dimana terdapat ratusan ribu permainan yang dapat diunduh lewat internet. Permasalahan terjadi saat *tablet PC* digunakan tidak hanya oleh orang dewasa namun juga oleh anak-anak yang berusia 2 tahun ke bawah.

Sebuah studi mengatakan bahwa hingga umur 2 tahun anak mengalami masa emas pada pertumbuhan dan perkembangannya. Saat itu syaraf-syaraf motorik halus dan kasar, perkembangan komunikasi, perkembangan indera dan perkembangan anak yang lain sedang berkembang pesat. Oleh sebab itu orang tua perlu memberi kesempatan kepada anak untuk lebih mengeksplorasi keterampilan yang akan mereka dapat dengan bersosialisasi, dan bermain dengan benda-benda nyata yang ada di sekitarnya.

Penggunaan *tablet PC* berada diluar jadwal anak saat masa perkembangannya. Dikhawatirkan akibat bermain tablet PC yang berlebihan akan menyebabkan anak menjadi merasa bosan dengan dunia nyata yang statis dan menyebabkan gangguan perkembangan pada anak, karena pada dasarnya *tablet PC* merupakan salah satu alat bermain dengan layar yang menampilkan gerakan dan gambar-gambar dinamis yang disukai anak.

Perancangan Kampanye Sosial Communicids ini berfokus pada orang tua kalangan menengah ke atas yang sering kali terlalu sibuk bekerja sehingga memberikan permainan tablet PC sebagai alat yang membantu anak menjadi tenang. Kampanye ini bertujuan sebagai sarana informasi dan salah satu solusi menekan efek buruk *tablet PC* pada anak dengan orang tua sebagai perantaranya. Dengan menggunakan kata-kata yang menyentuh seolah-olah anak sendiri yang mengucapkannya, kampanye ini akan menarik orang tua untuk kembali mengingat bahwa komunikasi dan berinteraksi dengan anak lebih penting.

Visualisasi secara keseluruhan menggambarkan kesan ceria, bersih, dengan gaya anak-anak. Dengan media yang dibuat adalah logo Communicids, event, serta media yang menyentuh mulai dari direct mail, poster interaktif, *social media*, dan lainnya.

Saran

Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya *Tablet PC* Bagi Orang Tua Tentang Bahaya *Tablet PC* Bagi Anak Usia 2 Tahun Ke Bawah ini dapat dilanjutkan dengan survei lebih dalam mengenai perkembangan anak, dengan kelompok usia lebih lanjut. Disarankan untuk mencari narasumber yang lebih banyak sehingga dapat memperoleh data yang lebih akurat. Kampanye ini belum sempurna karena banyak media yang belum

digali untuk menjangkau lebih dalam kepada orang tua sebagai *target audience*-nya. Diharapkan setelah perancangan ini, perancangan berikutnya akan memperoleh hasil eksekusi yang lebih baik dengan konsep yang berbeda misalkan dengan konsep sindiran kepada orang tua menggunakan teknik fotografi dan *digital imaging*.

Biaya percetakan dan biaya lainnya disarankan diketahui terlebih dahulu, agar media yang digunakan nantinya dapat disesuaikan dengan biaya yang mungkin diterapkan dan menghasilkan eksekusi yang bagus, dengan biaya rendah.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan bimbingannya penulis dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir untuk ujian sarjana Strata-1 jurusan Desain Komunikasi Visual. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dan mendukung demi kelancaran penyelesaian perancangan ini, yaitu:

1. Bapak Andrian Dektisa Hagijanto, S. Sn. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
2. Ibu Ani Wijayanti, S.Sn., M. Med. Kom. selaku ketua jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, yang telah menyelenggarakan tugas akhir ini.
3. Ibu Maria Nala Damajanti, S. Sn. selaku koordinator tugas akhir yang telah mempersiapkan dan mengatur tugas akhir ini.
4. Bapak Drs. Bramantya, M. Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan moral dan pembelajaran dalam perancangan kampanye ini.
5. Bapak Ryan Pratama Sutanto, S. Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan moral dan pembelajaran dalam perancangan kampanye ini.
6. Bapak Rudi Chandra dan Ibu Vonny selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral dan materiil juga pendampingan selama masa penyelesaian perancangan ini.
7. Ibu Lanny Sandrawati, psikolog di Rumah Sakit Adihusada Kapasari yang telah bersedia menjadi narasumber dalam perancangan ini.
8. Bapak Robby, psikolog di Rumah Sakit Adihusada Kapasari yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi penghubung penulis dengan pihak Rumah Sakit.
9. Ibu Cony Chandra selaku kepala sekolah Playgroup-KG Elyon International Christian School yang telah membantu kelancaran wawancara dengan orang tua murid.
10. Saudara David, saudari Ester sekeluarga yang telah membantu kelancaran proses wawancara.
11. Teman-teman kelompok bimbingan Tugas Akhir, Cristina, Cathleen, Christine, Danu,

Johan, Stanley, Michael, Andrew, Celcea dan Kesbir atas kekompakannya.

12. Semua pihak yang tidak mungkin dituliskan satu persatu, Tuhan memberkati semuanya.

Akhir kata, sebagaimana layaknya manusia yang terbatas dan memiliki banyak kekurangan, apabila terdapat kesalahan dalam perancangan ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan masukan dari para pembaca, agar dapat lebih baik dimasa mendatang.

Daftar Pustaka

- Byl, J. *Ilmu Jiwa Kanak-Kanak*. Jakarta: J. B. Walter, 1968.
- Cokroaminoto. *Metode Wawancara Mendalam (Indepth Interview) dalam Penelitian Kualitatif*. 19 April 2011. 20 Februari 2013
<<http://www.menulisproposalphelitian.com/2011/04/wawancara-mendalam-indepth-interview.html>>.
- Conjecture, Corporation. *AdChoice: What is tablet PC*. 2003. 19 Februari 2013
<<http://www.wisegeek.org/what-is-a-tablet-pc.htm>>.
- Heister, Sis, Ong Pok Kiat and Suprpto Nasution. *Ilmu Jiwa Anak Dan Masa Muda 2*. Jakarta: J. B. Wolters, 1954.
- Kaha, Maria. *Dampak Buruk Teknologi bagi Anak*. 24 Mei 2012. 19 Februari 2013
<<http://www.tanyadok.com/berita/dampak-buruk-teknologi-bagi-anak>>.
- McCallum, Belinda. "Iptek: Ipad: Tsunami Komputer Bagi Anak - Mengalkulasi Dampak Buruk Ipad Terhadap Perkembangan Anak." 09 Desember 2012. *The Epoch Times*. 18 Februari 2013
<<http://www.epochtimes.co.id/iptek.php?id=1109>>.
- Nazir, Mohammad. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia, 2003.
- Sujanto, Agus. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Tahnk, Jeana Lee and Tim Internet Sehat. "Berita." 19 Juli 2012. *Internet Sehat*. 16 Februari 2013
<<http://ictwatch.com/internetsehat/2012/07/19/anak-usia-di-bawah-2-tahun-jangan-main-ipad/>>.
- Victoria, Ranny Andriany. *PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENDUKUNG KAMPANYE SOSIAL SORT (SEGREGATE YOUR TRASH)*. Essay. Jakarta: Universitas Bina Nusantara, 2008.
- Westriningsih, ed. *Buku Pintar Memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android*. Semarang: Andi Yogyakarta; Wahana Komputer, 2012.
- Worthen, Ben. *Teknologi: Pengaruh iPad Untuk Si Kecil*. 23 Mei 2012. 19 Februari 2013

<<http://realtime.wsj.com/indonesia/2012/05/23/pengaruh-ipad-untuk-si-kecil/>>.