

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DAMPAK KETERGANTUNGAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Aldila Shinta Delima¹, Dr. Sukarman B., M.Sn², Baso Indra Wijaya Aziz, S.sn., M.sn.³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

¹aldilashintadelima@gmail.com

²sukarman.b@unm.ac.id

³baso.indra.wa@yahoo.co.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan merancang sebuah media informasi mengenai dampak ketergantungan gadget pada anak. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Research and Development atau metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam metode ini adalah model 4-D (four D) yaitu, Define atau pendefinisian, Design atau perancangan, Develop atau pengembangan, dan Disseminate atau penyebarluasan. Namun, dalam penelitian perancangan ini, langkah yang digunakan hanya pada tahap Define dan Design. Data penelitian didapatkan dari kajian kepustakaan, kuesioner, dan instrument penelitian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kuantitatif, copywriter, analisis segmentasi, dan SWOT. Adapun konsep perancangan yakni konsep ceria yang menampilkan ilustrasi dengan warna serta unsur-unsur yang unik, kreatif, penuh warna, fun dan imajinatif. Hasil perancangan ini berupa ilustrasi dampak dan manfaat membatasi gadget bagi anak dengan buku fisik sebagai media utamanya. Sedangkan untuk media pendukung x-banner, poster, totebag dan stiker. Semua media pendukung dibuat dengan memasukkan bagian gambar dan judul dari dampak dan manfaat membatasi gadget bagi anak agar mudah untuk dikenali.

Kata Kunci: Buku ilustrasi, Dampak ketergantungan gadget

Abstract

This design aims to design a media of information about the impact of gadget dependence on children. The design method used is the Research and Development method or research and development method. The development model used in this method is a 4-D (four D) model, namely, Define or define, Design or design, Develop or develop, and Disseminate or disseminate. However, in this design research, the steps used are only the Define and Design stages. Research data obtained from literature review, questionnaires, and research instruments. Data analysis techniques used are quantitative analysis, copywriter, segmentation analysis, and SWOT. The design concept is a cheerful concept that displays illustrations with colors and elements that are unique, creative, colorful, fun and imaginative. The result of this design is an illustration of the impact and benefits of limiting gadgets for children with physical books as the main medium. As for the supporting media for x-banners, posters, tote bags and stickers. All supporting media are made by including the image and title sections of the impact and benefits of limiting gadgets for children so that they are easy to recognize.

Keywords: Illustration book, Impact of Gadget Dependence

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangat berkaitan dengan kehidupan karena dilakukan sesuai dengan keahlian ilmu pengetahuan. Semua inovasi diciptakan untuk membawa manfaat positif untuk kehidupan manusia. Teknologi juga membawa banyak kemudahan dan membentuk aktivitas manusia. Orang-orang juga sudah menikmati banyak manfaat yang dihasilkan dari inovasi teknologi selama dekade terakhir. Kemajuan teknologi memberikan banyak manfaat positif untuk warga buat penuhi kebutuhannya. Tetapi di sisi lain, teknologi menciptakan dampak negatif yang melebihi manfaat dari teknologi itu sendiri (Ngafifi, 2014:34). Wujud pertumbuhan teknologi dikala ini merupakan fitur (Gadget), adalah teknologi kecil (perlengkapan/ elemen elektronik) yang mempunyai guna spesial namun kerap berhubungan dengan sesuatu inovasi ataupun elemen baru (Hornby, 2000) pada skripsi (Atika, N. 2019:1).

Masa kanak-kanak adalah masa emas, ini masanya anak belajar apa yang belum diketahuinya. Jadi, jika seorang anak tergantung pada perangkat di masa kecil, perkembangannya akan terhambat dan anak akan menjadi obsesif, mudah tersinggung, sedih dan frustrasi jika mereka tidak bermain dengan perangkat untuk meminjam perangkat, anak akan memberontak dan marah. "Demikian pula, jika orang tua ingin membawa perangkat yang digunakan anak-anak mereka, 2 "menambah anak akan kurang bersosialisasi, bakalan ingin bolos sekolah, sulit berkonsentrasi di dunia nyata, suka berbohong untuk melakukan aktivitas dan halhal lain yang berdampak negatif bagi pertumbuhan anak (Republika, 2018 : 3).

Gadget adalah perangkat atau alat teknis yang memiliki banyak fitur dan dianggap sebagai teknologi baru. Gadget adalah perangkat yang menarik karena terus diperbarui dan membawa kesenangan bagi penggunanya. Menurut Oxford Dictionary, gadget pertama kali muncul pada abad ke-19, dan merupakan nama

nama tempat penyimpanan barang-barang teknologi tertentu, nama-nama yang tidak lagi diingat orang. (Tempo.co, 2011: 1).

Melihat anak kecil sibuk dengan gadget sepertinya sudah menjadi hal yang biasa saat ini. Anak-anak tidak lagi bermain sepeda atau bola dengan teman di luar rumah, melainkan menghabiskan waktu bermain dengan gadget. Hal ini tentu tidak akan tinggal tanpa dampak negatif. Oleh karena itu, orang tua perlu mengenali tanda-tanda ketergantungan gadget pada anak agar dapat segera ditangani dan perkembangan anak tidak terganggu baik secara psikis maupun fisik. Dalam hal ini, bermain gadget tanpa mengenal waktu, tentu memiliki dampak negatif, salah satunya adalah "kecanduan", yang tidak hanya berlaku bagi orang dewasa, tapi juga berlaku untuk anak-anak. Banyak anak usia dini yang sudah akrab dengan gadget (seperti iPad, Smartphone, dll). Tidak hanya di Indonesia, kondisi ini dialami hampir di seluruh dunia. (Kompas, 2015 : 10).

Saat ini, penggunaan perangkat tidak hanya didominasi oleh orang dewasa saja, tapi anak-anak kita juga sering menggunakan gadget. banyak orang tua yang ingin membiasakan anaknya dengan teknologi perangkat sejak dini. Anak-anak 3 yang ingin tahu juga senang ketika orang tua mereka memberi mereka gadget. Dengan perkembangan teknologi informasi khususnya, anak-anak saat ini tampaknya jauh lebih "sadar teknologi" dibandingkan generasi sebelumnya. (Gadi, 2014 : 7).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak berdampak negatif karena dapat menurunkan kemampuan berkonsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak dalam melakukan berbagai hal yang seharusnya mereka dapat melakukannya sendiri dan menurunkan keterampilan sosial. Hal tersebut didukung dengan observasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan kuesioner yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2020 yang diikuti oleh 50

responden dari SD Negeri 7 Benteng Kabupaten Sidrap.

Oleh karena itu, penting adanya media informasi tentang dampak ketergantungan gadget. Sehingga anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya tumbuh kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas dan interaktif dengan orang lain.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan meliputi metode pengumpulan data primer dan data sekunder :

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung sesuai permasalahan yang diangkat yaitu observasi dan pembagian kuesioner. Pada tahap ini, penulis membuat daftar pertanyaan survei untuk siswa sekolah dasar di salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Sidenreng Rappang. Adapun yang menjawab kuesioner adalah siswa dari SDN 7 Benteng. Pembagian angket dilakukan pada bulan Januari 2020.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak langsung melalui pencarian data kajian kepustakaan, observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan objek penelitian.

METODE ANALISIS

Teknik analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah kuantitatif, copywriter, analisis segmentasi dan analisis SWOT.

TARGET KONSUMEN

Berdasarkan analisis target *audience* yang telah diuraikan sebelumnya, maka target yang sesuai adalah sebagai berikut :

1. Geografis

- Negara : Indonesia
- Wilayah : Sulawesi Selatan

2. Demografis

- Target : Anak-anak usia 7-12 tahun dan Orang tua yang memiliki anak dibawah 12 tahun, semua agama dan ekonomi menengah kebawah.
- Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan.

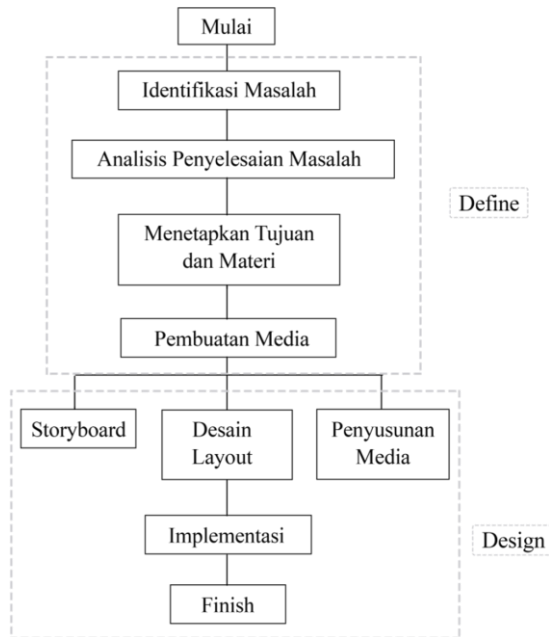
3. Psikografis

- Kelas sosial menengah dan kelas sosial bawah.
- Anak-anak yang mengikuti tren masa kini namun tetap ingin belajar tentang banyak hal.
- Anak-anak yang menyukai tampilan visual seperti semicartoon. Gaya kartun dimaksudkan untuk menciptakan kesan menggemaskan dan kekanak-kanakan. Ilustrasi yang digunakan sederhana namun jelas agar mudah dipahami.
- Orang tua yang berkepribadian terbuka, berpikiran terbuka, dan sadar akan pendidikan anaknya tentang dampak gadget terhadap perkembangan anak mereka.
- Memperbaiki pola interaksi sosial antara orang tua dan anak, serta teman sebayanya agar anak tidak menjadi antisosial
- Memiliki kepribadian yang aktif, sangat imajinatif dan selalu ingin tahu

4. Behavior

Dalam konteks target audiens berdasarkan tingkah laku, yang ditargetkan dalam perancangan ini adalah anak-anak yang gemar membaca buku dan buku bergambar. Fokus target audiens dalam perancangan ini adalah anak-anak berusia 7- 12 dan orang tua yang memiliki anak di bawah 12 tahun berupa media fisik dengan pilihan media yaitu buku ilustrasi.

ALUR PERANCANGAN



FINAL DESAIN

Konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah konsep ceria yang menampilkan ilustrasi dengan warna serta unsur-unsur yang unik, kreatif, penuh warna, *fun* dan imajinatif sesuai target audiens. Sehingga mempengaruhi psikologi anak agar mudah menerima informasi yang ingin disampaikan.

Media utama untuk informasi dampak ketergantungan *gadget* pada anak Sekolah Dasar berupa buku ilustrasi fisik. Buku ini dibuat dengan model *soft cover*, dimana bagian *cover* menggunakan kertas yang lebih tebal yaitu 210 gsm dan dilaminasi, sedangkan isi buku menggunakan kertas 150 gsm. Ukuran buku yang dirancang berukuran sekitar (15 x 15 cm).



Gambar 1. Desain Sampul Buku Ilustrasi

Media pendukung dibutuhkan untuk mengaplikasikan hasil perancangan ilustrasi. Adapun jenis dan ukuran media pendukung tersebut yaitu *Sticker* ukuran Kertas A3 dengan bahan stiker kertas dan menggunakan teknik cetak yaitu digital print.



Gambar 2. Desain Stiker

X-Banner dengan ukuran 60 x 160 cm, bahan Albatros dan menggunakan teknik cetak yaitu teknik digital print.



Gambar 3. Desain X-Banner

Poster dengan ukuran Kertas A3 (42 x 29,7 cm) dengan bahan kinstruk 210 gsm dan menggunakan teknik cetak teknik digital print.



Gambar 4. Desain Poster

Totebag dengan ukuran 35 x 40 cm dengan bahan kain semi kanvas dan menggunakan teknik cetak yaitu digital print.



Gambar 5. Desain Totebag

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian pada Perancangan Media Informasi Dampak Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar, dengan hasil akhir berupa Buku Ilustrasi sebagai media utama, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Media dirancang berdasarkan permasalahan yang muncul dimana masyarakat khususnya anak-anak saat ini sibuk dengan *gadget*, anakanak tidak lagi bermain dengan teman di luar rumah, melainkan menghabiskan waktu bermain dengan *gadget*. Dalam hal ini, bermain

gadget tanpa mengenal waktu tentu memiliki dampak negatif, salah satunya adalah "kecanduan". Maka dari itu penulis merancang sebuah media buku ilustrasi dengan judul buku "Ayo Kenali Dampak Dan Manfaat Membatasi *Gadget* Bagi Anak", buku ilustrasi ini dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 15 x 15 cm, berjumlah 52 halaman yang memuat gambar dan teks.

- b. Ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi bergaya semikartun dengan konsep desain yang diambil yaitu konsep *playful* yang menampilkan ilustrasi dengan warna serta unsur yang unik, kreatif, *colourful*, *fun* dan imajinatif sehingga mempengaruhi psikologi anak agar mudah menerima informasi yang ingin disampaikan.

2. Saran

Perancangan Media Informasi Dampak Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar dengan judul buku ilustrasi "Ayo Kenali Dampak Dan Manfaat Membatasi *Gadget* Bagi Anak" masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu dari hasil perancangan yang telah dibuat ini diharapkan memberikan manfaat dan kontribusi untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa. Diharapkan juga hasil perancangan ini bisa untuk diterbitkan agar perancangan tidak sia-sia dan khalayak dapat membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Risiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, 86-96.
- Atika, N (2019). Penggunaan Gadget Di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus Di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar). *Skripsi*

- Thesis*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 318.
- Criticos, D. P. (1996). *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Evelyn Lumanta, P. R. (2019). Perancangan Media Informasi Untuk Menanggulangi Kecanduan Gawai Pada Anak. *Serat Rupa Journal Of Design*, 6-12.
- Faizin, M (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Kelas 4 SDN Sronol Wetan 04 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hardiyanto, R, E. (2013). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Teknik Pop Up Animation Berjudul Belaria. *Undergraduate Thesis*. Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.
- Hornby, A. S. (2000). *Oxford Advanced Learner's Dictionar*. New York : Oxford University Press.
- Iis Widiawati, H. S. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Universitas Budi Luhur, 1-6.
- Jaka Winata Prayogo, P. W. (2013). Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Radiasi Sinyal Handphone Pada Anak Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Min Kwon, D.-J. K. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *Plus One Jurnal*, 12.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia. *Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi & Aplikasi, Vol 2 : 1*.
- Ramadhani, R (2018). Hubungan Antara Stress Akademik Dengan Kecanduan Smartphone Pada Mahasiswa. *Skripsi Thesis*. Pekanbaru: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru Hal : 13-17
- Robert Heinich, M. M. (2002). *Instructional Media And Technology For Learning, 7th Edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Said, A. A. (2006). Dasar Desain Dwi Matra. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sari, I. N. (2020). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Radiasi Handphone Saat Tidur. *Ikonik Jurnal Seni Dan Desain*, 3-4.