

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pola asuh terdiri dari dua kata, yaitu 'pola' dan juga 'asuh'. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian 'pola' merujuk pada corak, model, sistem, cara kerja, bentuk atau struktur yang tetap. Sementara 'asuh' mengandung arti menjaga, membimbing, serta memimpin. Pola asuh merupakan interaksi holistik (cara pandang secara keseluruhan) antara orang tua dan anak. Di mana orang tua menginspirasi perkembangan anak dengan mengarahkan perilaku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap penting bagi pertumbuhan anak. Tujuannya adalah agar anak dapat mandiri, berkembang secara optimal dan sehat, memiliki keyakinan diri yang kuat, rasa ingin tahu yang besar, sikap yang ramah, serta fokus pada kesuksesan. Hal ini dipaparkan oleh Buyung Surahman dalam buku "*Korelasi Pola Asuh Attachment Parenting terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*" (2021: 11).

Sedangkan menurut Azwi, A. I., Yenni, & Oktavianis (2022: 25), Pola asuh merujuk pada tindakan kepemimpinan dan bimbingan yang diberikan orang tua kepada anak terkait dengan kehidupannya. Dalam konteks keluarga, pola asuh orang tua mencakup kebiasaan orang tua (baik ayah maupun ibu) dalam memimpin, merawat, dan membimbing anak dalam lingkungan keluarga. Mengasuh berarti menjaga anak dengan memberikan perawatan dan pendidikan, sementara membimbing berarti memberikan bantuan, pelatihan, dan hal sejenisnya.

Pada pengertian pola asuh orang tua dalam mendidik anak, beberapa tokoh mengemukakan pendapat yang berbeda-beda antara satu sama lain, tetapi pada prinsipnya tetap sama. Pola asuh yang sesuai adalah yang membuat anak bisa merasakan rasa aman, keselamatan, perlindungan, kasih sayang, cinta, rasa berharga dalam dirinya, dan dukungan/dorongan oleh orang tuanya. Pola asuh yang demikian dapat membentuk kepribadian yang baik, percaya diri, mandiri, bahkan peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Saat ini teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, pasti selalu kita temui di era sekarang ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gawai atau *gadget*.

Gawai atau *gadget* memiliki makna yang hakekatnya sama. Gawai adalah istilah dalam Bahasa Indonesia, sedangkan *gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gawai didefinisikan sebagai alat elektronik

atau mekanik yang memiliki kegunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Setianingsih, Ardani, A. Wahyuni, & Khayati, F. Noor (2018: 193), gadget merujuk pada perangkat elektronik kecil yang didesain dengan tujuan dan fungsi khusus untuk mengakses informasi terbaru menggunakan teknologi dan fitur terkini. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dalam kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perubahan zaman. Seiring berjalannya waktu, teknologi akan terus mengalami kemajuan. Kemajuan teknologi ibarat dua sisi mata pisau, membawa dampak positif dan juga negatif. Di satu sisi, teknologi membuka peluang baru dan mempermudah akses informasi. Sedangkan di sisi lain, berdampak risiko kecanduan yang tidak pandang bulu apabila kita tidak dapat mengelolanya dengan bijak. Bahkan, anak kecil sekalipun dapat terpengaruh.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat berdampak negatif akibat kurangnya komunikasi dua arah. Anak-anak yang asyik dengan *gadget* mereka cenderung menjadi pasif dan enggan diajak berinteraksi, bahkan bisa marah jika diganggu saat sudah bermain *gadget*. Kalimat ini merupakan pandangan Tri (2016) yang dikutip oleh Sylvie Puspita dalam bukunya yang berjudul "MONOGRAF: Fenomena Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini" (2020: 1). Pernyataan di atas diperkuat oleh studi Kyung-Seu Cho dan Jae Moo Le (2017: 303-311) dalam "*Influence of Smartphone Addiction Proneness of Young Children on Problematic Behaviors and Emotional Intelligence: Mediating Self-Assessment Effects of Parents Using Smartphones*", menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* pada anak bisa berdampak pada perilaku dan kecerdasan emosional mereka. Semakin tinggi tingkat evaluasi diri orang tua terhadap penggunaan *smartphone* anak, semakin berkurang pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku bermasalah pada anak.

Anak yang diberikan gawai pada usia dini secara sering tanpa adanya pengawasan atau pendampingan orang tua akan berpengaruh terhadap perubahan sifat dan psikologisnya. Anak yang belum cukup umur untuk memahami penggunaan gawai yang seharusnya, hanya akan terpaku untuk melihat hal-hal yang dianggapnya seru dan menarik perhatian mereka. Misalnya saja menonton video, bermain game, mendengarkan lagu, atau penasaran dengan hal-hal lain. Menurut Wulandari, Dwi & Hermiati, Dilfera (2019: 383), Saat ini belum banyak penelitian yang secara luas membahas masalah gangguan mental dan emosional pada anak-anak di Indonesia akibat kecanduan *gadget*, yang merupakan dampak negatif dari kemajuan teknologi yang sedang berlangsung saat ini.

Dalam sebuah artikel di *republika.co.id*, Indira Rezkisari mengutip Saskhya Aulia Prima, seorang pakar psikologi, yang menyatakan bahwa anak-anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan motorik yang membutuhkan banyak aktivitas fisik. Jika anak terlalu sering menggunakan gawai, mereka cenderung kurang aktif dan diam dalam waktu yang lama. Situasi ini dapat berdampak negatif pada perkembangan anak secara menyeluruh. Tidak hanya perkembangan motorik, penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat menghambat kemampuan anak dalam berbicara dan bersosialisasi. Karena mereka lebih banyak diam dan kurang aktif untuk berinteraksi. *Gadget* dapat pula menimbulkan masalah kesehatan. Saat anak terlalu fokus pada gawainya, mereka cenderung kurang bergerak secara aktif. Hal ini bisa meningkatkan risiko obesitas atau kelebihan berat badan.

Dalam jurnal penelitian "*Pengawasan Orang Tua terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gawai*" yang dilakukan oleh Herni Wulandari, dkk. (2021: 126), peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak berbeda antara ayah dan ibu. Ayah cenderung memantau kegiatan anak dan bermain bersama, sementara ibu mengajarkan anak hal-hal edukatif seperti kosa kata Bahasa Inggris, lagu anak-anak, nama hewan, dan doa sehari-hari. Pendidikan orang tua menjadi faktor penting dalam pendampingan ini, karena dengan pemahaman yang baik tentang manfaat dan risiko gawai, kesadaran akan pentingnya mediasi dan pengawasan menjadi lebih tinggi. Namun, karena kurangnya pengawasan dari orang tua dan pengetahuan tentang alat ini (gawai), anak berpotensi mengakses konten yang tidak sesuai dengan usianya.

Jika intensitas penggunaan gawai didampingi oleh orang dewasa, tentu tidak akan memberikan dampak yang dapat menimbulkan permasalahan. Namun, apabila seorang anak usia dini yang sudah disuguhkan gawai dengan sering atau bahkan setiap saat tanpa adanya pengawasan. Maka, hal itulah yang menjadi masalah untuk anak tersebut di kemudian hari. Pola asuh kurang tepat yang diterapkan orang tua pada buah hatinya akan memengaruhi kualitas diri dan perkembangan yang kurang maksimal dari diri anak tersebut. Secara tidak langsung, calon generasi bangsa Indonesia sekarang dan masa yang akan datang seterusnya akan mengalami dampak negatif psikologis dari terbentuknya kesalahan pola asuh atau pola didik ini. Perlu adanya edukasi dan kesadaran diri orang tua akan kebiasaan buruk yang sudah lama diterapkan dan menjadi hal yang lumrah di kalangan masyarakat era sekarang.

Upaya penyadaran bagi orang tua bisa dilakukan melalui berbagai media, seperti internet, sosial media, edukasi, dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan agar para orang tua bisa memiliki

bekal dalam mengasuh buah hati mereka dengan baik, tanpa mudah terbawa arus oleh hoax atau omongan orang lain yang tidak terbukti kejelasan dan sumbernya.

Akun Instagram @sharingmombaby merupakan salah satu akun edukasi di media sosial yang memberikan informasi seputar parenting. Khususnya dalam memberikan informasi & edukasi kepada orang tua, terkait pola asuh, informasi/berita terkini, quote parenting, meme/lelucon menghibur, dan IG live rutin dengan pakarnya (dokter, psikolog, bidan, perawat, dll). Platform media sosial yang digunakan Sharing Mom Baby Parenting untuk memberikan edukasi kepada para orang tua, yaitu: Instagram, TikTok, YouTube, dan WhatsApp. Namun, saat ini platform utama yang mereka gunakan adalah Instagram, karena terbatasnya SDM. Mereka menyajikan informasi yang merujuk pada sumber media terpercaya, seperti: kumparan dan CNN, serta pakar di bidangnya, yaitu: dokter, psikolog bidan, perawat dll. Biasanya mereka berkolaborasi bersama pakarnya untuk mengadakan webinar atau KulWap (kuliah WhatsApp).

Alasan peneliti memilih pihak Sharing Mom Baby Parenting sebagai stakeholder di perancangan ini karena pihak tersebut memiliki audiens dan konten yang relevan dengan topik *parenting/pola asuh*, termasuk mengulas berbagai topik yang sedang marak terjadi saat ini, yaitu dampak penggunaan gawai yang berlebihan terhadap anak-anak. Konten yang disajikan dapat memberikan pandangan yang mudah dipahami mengenai tantangan yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anaknya di era sekarang. Akun tersebut juga memiliki jangkauan audiens yang luas dan beragam. Dari sekian banyak akun *parenting* di media sosial, Sharing Mom Baby Parenting termasuk salah satu yang memiliki jumlah pengikut (*followers*) yang banyak di *platform* Instagram dan TikTok. Hal ini tidak terlepas dari kredibilitas akun ini yang juga merujuk pada berbagai media terpercaya serta para ahli di bidangnya.

Setelah Peneliti melakukan wawancara dan riset, selama ini pihak Sharing Mom Baby Parenting belum memiliki *project* khusus yang mereka ciptakan sendiri. Maka dari itu, peneliti sekaligus ingin membantu pihak Sharing Mom Baby Parenting untuk menyampaikan informasi mengenai pola asuh ini melalui sebuah media video.

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan video sebagai media dengan tujuan agar mudah dipahami oleh para orang tua. Audiens bisa merasakan secara langsung apa yang terjadi dan yang dirasakan oleh tokoh di dalam video tersebut. Selain itu, media ini juga mampu menyampaikan pesan dan amanat secara utuh, yang meminimalisir adanya miskomunikasi atau salah tangkap dalam menyampaikan ilmu pola asuh dalam video tersebut.

Media video ada berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah video Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Faktor dipilihnya ILM karena video ini merupakan suatu strategi untuk mengajak serta menghimbau masyarakat agar mampu memahami, menyadari, dan bisa menghadapi permasalahan yang serupa dengan lebih bijak. Tujuan inti dari Iklan Layanan Masyarakat (ILM) adalah untuk menginspirasi dan memberikan kesadaran (*awareness*) kepada individu, agar mereka lebih peka terhadap isu-isu sosial yang ada. Hal yang krusial adalah mengembangkan strategi kreatif dalam penyampaian pesan dan penempatan media yang tepat, sesuai dengan target audiens, serta makna yang ingin disampaikan oleh pesan tersebut (Nisa, Khoiru Naima., 2015: 163). Video ILM juga dirasa tepat oleh peneliti, karena diharapkan mampu menyampaikan pesan dan makna secara ringan kepada orang tua, dalam durasi beberapa menit saja.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan atau topik terkait dampak negatif pola asuh gawai yang dilakukan oleh kalangan orang tua terhadap anaknya, sebagai tema Tugas Akhir yang dikemas dalam bentuk video iklan layanan masyarakat. Peneliti berharap video ini dapat menjadi pembelajaran dan bisa menyadarkan orang tua sebagai pihak yang mampu berkontribusi dalam membangun dan meningkatkan kualitas generasi penerus bangsa melalui anak mereka masing-masing.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

- a. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pihak Sharing Mom Baby Parenting memerlukan sebuah edukasi baru produksi mereka sendiri, yang dapat digunakan sebagai media informasi dalam menyampaikan pentingnya pola asuh orang tua kepada anak yang tepat di era digital seperti sekarang. Agar para orang tua bisa *aware* mengenai permasalahan tersebut.
- b. Dari data kuesioner yang telah disebarkan, diketahui bahwa mayoritas intensitas atau durasi penggunaan gawai yang digunakan oleh anak usia *golden age* yaitu 'kurang dari 1 jam' dalam sehari, dengan persentase 46,5% (47 orang). Intensitas durasi '1-3 jam' memiliki persentase 39,6% (40 orang), durasi '4-6 jam' sebanyak 11,9% (12 orang), serta '7-10 jam' dan 'lebih dari 10 jam' sama-sama memiliki persentase hanya 1% (1 orang). Walaupun durasi yang digunakan cenderung sedikit, hal itu tetap tidak disarankan oleh Kak Ivonne, seorang psikolog anak yang telah

diwawancarai. Karena pada dasarnya gawai bukanlah alat yang tepat untuk anak di usia yang masih terlalu muda.

- c. Mayoritas responden berpendapat bahwa melibatkan gawai/*gadget* ke dalam pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak di dalam rumah tangga ‘kurang penting’, dengan persentase jawaban sebanyak 48,5% (49 orang). Responden lain yang menjawab ‘sangat penting’ memiliki persentase 6,9% (7 orang), ‘cukup penting’ 37,6 % (38 orang), dan ‘tidak penting’ 6,9% (7 orang). Dari data diagram di atas, selisih pendapat antara ‘kurang penting’ dan ‘cukup penting’ tidak terlalu banyak. Jadi, disisi lain banyak juga orang tua yang berpendapat bahwa gawai cukup penting untuk dilibatkan ke dalam pola asuh. Jelas, hal ini sudah salah, seperti yang disampaikan oleh Kak Ivonne.
- d. Kebanyakan Orang tua berpendapat bahwa dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai cukup besar. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner, dimana mayoritas mereka menjawab pilihan ‘cukup besar’ dengan persentase 48,5% (49 orang). Tanggapan lain yang memilih jawaban ‘sangat besar’ memiliki persentase 44,6% (45 orang), ‘biasa saja’ sebanyak 5% (5 orang), dan ‘tidak terlalu besar’ hanya 2% (2 orang).
- e. Dari jawaban mayoritas orang tua di dalam kuesioner, keputusan menggunakan gawai kepada anak merupakan murni keputusan dari pihak mereka sendiri sebagai orang tuanya. Pilihan jawaban ‘dari saya sendiri sebagai orang tuanya’ memiliki jumlah persentase sebanyak 62,4% (63 orang), ‘dari pihak keluarga atau saudara yang lain’ 8,9% (9 orang), ‘disarankan oleh orang lain, misalnya teman dari orang tua’ 5% (5 orang), ‘terpaksa, karena anak mengetahui dari teman dan lingkungannya’ 30,7% (31 orang), serta jawaban lain yang mereka berikan sendiri memiliki persentase masing-masing sebanyak 1% (1 orang). Jadi, secara garis besar keputusan melibatkan gawai memang berawal dari pihak orang tuanya sendiri, mereka yang menginginkannya.
- f. Alasan orang tua memberikan gawai kepada anaknya yang masih dini adalah ‘agar anak mengetahui teknologi yang berkembang, yaitu gawai’, dengan persentase terbanyak yaitu 37,6% (38 orang). Untuk pilihan jawaban lain seperti ‘menurut saya sebagai media pembelajaran yang tepat bagi anak’ memiliki jumlah persentase sebanyak 21,8% (22 orang), ‘agar anak bisa eksplor berbagai pembelajaran di dalam gawai’ 26,7% (27 orang), ‘agar anak mengetahui ilmu/informasi lain yang tidak saya

ketahui' 14,9% (15 orang), 'agar anak diam dan tidak rewel/menangis' 14,9% (15 orang), 'agar tidak merepotkan orang tua yang banyak kegiatan/pekerjaan' 11,9% (12 orang), 'terpaksa, karena anak sering tantrum meminta gawai' 11,9% (12 orang).

- g. Menurut wawancara yang telah dilakukan dengan psikolog anak (Kak Ivonne), kurangnya pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam mengontrol waktu serta jenis konten yang diakses oleh anak dapat menyebabkan perilaku impulsif. Selain itu, Penggunaan gawai dalam memaksa anak untuk makan atau mengisi waktu dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Peranan pihak orang tua yang masih kurang untuk berpartisipasi dalam proses bermain dan belajar anak. Anak hanya dibiarkan main sendiri tanpa pengawasan. Bahkan, ada orang tua yang tidak sadar atau tidak mau disalahkan dari cara pola asuhnya yang salah (tidak ada kesadaran diri dari orang tua).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang video iklan layanan masyarakat mengenai dampak negatif yang ditimbulkan oleh gawai dalam penerapan pola asuh orang tua terhadap anaknya yang tepat dan efektif, serta dapat memberikan kesadaran terhadap para orang tua di era digital seperti sekarang?

1.4. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat ini, maka pembahasan masalah dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

- a. Iklan layanan masyarakat yang akan dibuat berfokus pada amanat atau pesan moral yang akan disampaikan melalui reka adegan berbagai tokoh yang terlibat. Selain itu, lebih mencondongkan faktor secara emosional agar audiens dapat merasakan perasaan yang sama dengan yang ada di video iklan.
- b. Video iklan layanan masyarakat ini diperuntukkan untuk orang tua, terutama yang mempunyai anak dengan usia dini, guna mengedukasi mereka bagaimana cara membangun pola asuh yang baik bagi anak yang memiliki usia tersebut. Selain itu, agar bisa memahami cara menggunakan gawai dengan bijak di dalam pola asuh.

- c. Perancangan ini hanya membahas mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari pola asuh orang tua menggunakan gawai secara tidak bijak kepada anaknya. Tidak akan membahas lebih jauh mengenai dampak positif dari gawai.
- d. Di dalam perancangan menyebutkan bahwa anak yang dimaksud adalah anak dengan usia 0-6 tahun, atau yang disebut dengan anak usia dini. Namun, ketika eksekusi video iklan layanan masyarakat, tokoh yang mewakili tersebut hanya 1 anak dengan 1 usia saja.

1.5. Tujuan Perancangan

Sesuai latar belakang dan rumusan masalah, perancangan ini bertujuan untuk:

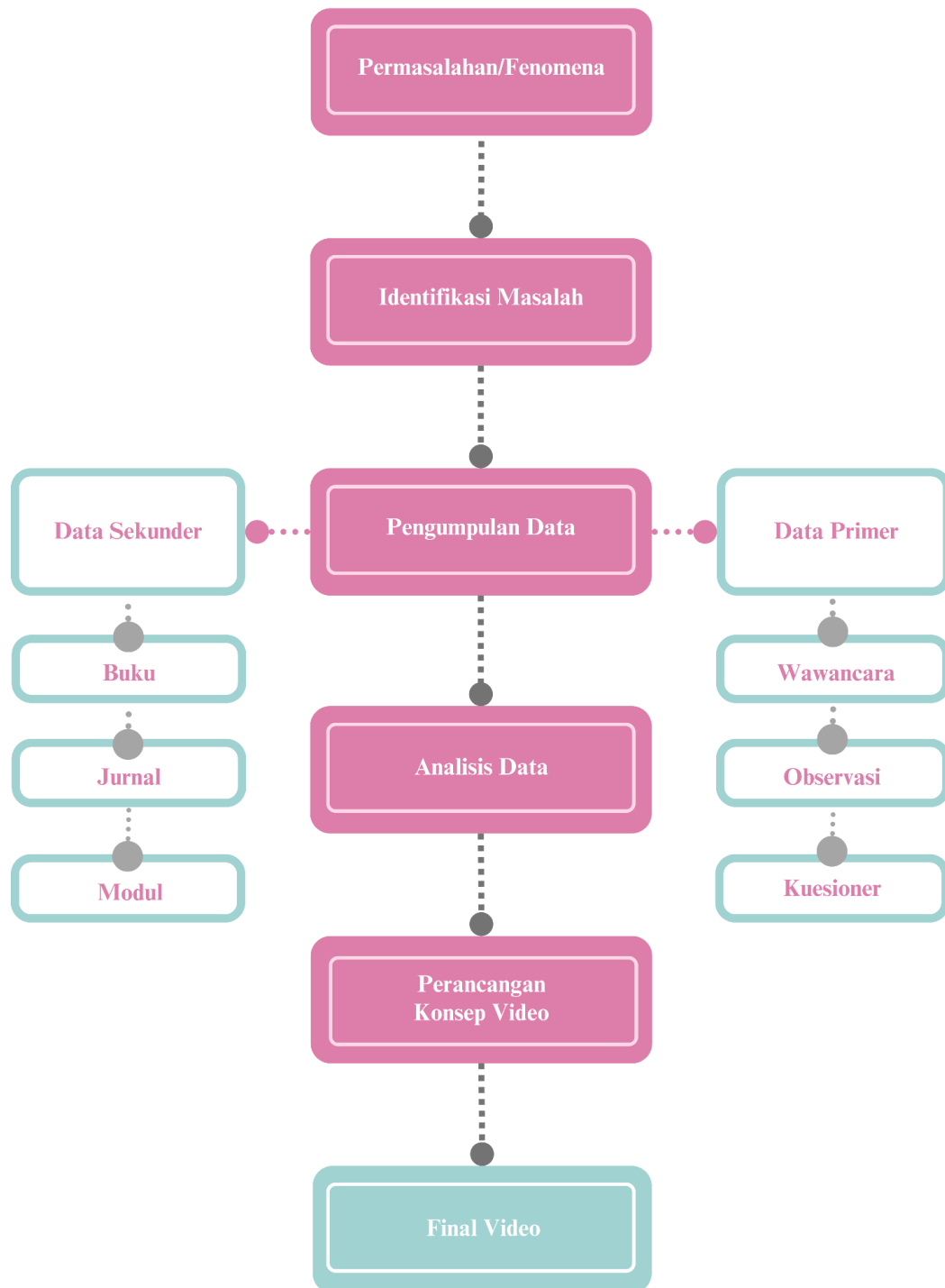
- a. Memberikan edukasi kepada orang tua mengenai dampak negatif yang dapat ditimbulkan gawai terhadap anak, apabila digunakan secara tidak bijak.
- b. Menciptakan media edukasi yang tepat, efektif, dan menarik dalam menyampaikan informasi seputar permasalahan.
- c. Menjadi media promosi dengan akun stakeholder terkait (@sharingmombaby).

1.6. Manfaat Hasil Perancangan

Melalui perancangan ini, beberapa manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat pada Tugas Akhir ini yaitu:

- a. Meningkatkan pemahaman mengenai betapa buruknya dampak negatif yang ditimbulkan akibat gawai yang diberikan kepada anak usia dini tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Selain itu, orang tua dapat memperbaiki sifat dan psikologis anak dengan baik secara berkala, serta meningkatkan pengetahuan dan kematangan orang tua dalam pengasuhan anak dengan bijak. Dengan begitu, mereka mampu menghasilkan dan mendidik generasi penerus bangsa Indonesia yang berkarakter dan berkualitas.
- b. Memberikan gambaran tentang ilmu pola asuh (*parenting*) yang baik dan benar bagi partisipan. Sehingga, mereka bisa mempersiapkan dan dapat memahami dengan baik terkait pengasuhan anak. Dengan adanya penelitian ini, partisipan yang memiliki masalah/keluhan berhubungan dengan anak, diharapkan dapat memahami pola asuh yang sesuai agar tidak salah dalam mendidik mereka.

1.7. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan, 2023
(Sumber: dokumen pribadi)