

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabar terakhir pada awal Januari 2024 dimuat dalam saluran berita ternama berita yang menyajikan konten nasional hingga internasional seperti *Cabel News Network* Indonesia atau disingkat dengan CNN Indonesia dan dalam data yang dikeluarkan dari *state of mobile* 2024 yang dirilis dari DataAI Indonesia menjadi Negara terlama yang menghabiskan waktu dalam menatap layar *handphone* dengan kisaran 6,05 jam perharinya (Iradat, 2024). Dikarenakan mulai dari *Gen Z* dan generasi di atasnya tumbuh akrab dengan teknologi sejak lahir. Mereka mahir menggunakan *gadget* seperti ponsel dan tablet bahkan di usia sangat muda hingga mengejutkan generasi sebelumnya. Data Susenas Badan Pusat Statistik tahun 2020 mencatat 33,72% anak usia dini dari 0-6 menggunakan ponsel dan 1,03% menggunakan komputer (Wiwit, 2021).

Dalam pembaruan data survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia tahun 2024 lebih dari 71,3% anak usia sekolah (Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Akhir) memiliki *gadget* dan menggunakannya dalam porsi yang cukup lama setiap harinya. Selain itu, sebanyak 79% anak-anak diperbolehkan memainkan *gadget* selain keperluan belajar. Sementara dalam data Badan Pusat Statistik (BPS), merujuk pada penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Indonesia tercatat sebesar 33,44%. Angka ini terdiri dari 25,5% anak berusia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun yang sudah terpapar penggunaan *gadget* (Regizki, 2024)

Di era teknologi yang pesat ini gawai atau *gadget* adalah sebuah kata yang sangat tidak asing didengar oleh telinga. Mengikuti perkembangan jaman *gadget* akan terus meningkat semakin canggih dan terdepan, berbagai dampak positif tentunya berhubungan dengan kebaikan dan keuntungan pengguna seperti, mempermudah sarana komunikasi, media sosial untuk mengetahui *trend* terkini maupun kehidupan sosial yang terus terhubung serta kemudahan akses mencari informasi yang diperlukan. Dampak positif lain yang berkaitan dengan anak usia dini adalah banyaknya hiburan yang menyenangkan, dalam studi kasus menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak. Hal ini disebabkan oleh adanya fitur-fitur interaktif pada aplikasi yang memungkinkan anak untuk belajar dan bermain secara simultan. Studi ini juga menyoroti bahwa penggunaan *gadget* secara bijak, dengan pengawasan orang tua, dapat memberikan manfaat signifikan dalam pengembangan kognitif anak usia dini (Maryam Batubara et al., 2023).

Dampak positif tersebut pasti bersebrangan dengan dampak negatif yang perlu diwaspadai. Sebuah gejala pasti akan muncul sebagai penanda sebuah perilaku yang berbeda dari kebiasaan seseorang. Seperti halnya ketika ada pilihan untuk bersosialisasi secara langsung, manusia tentu lebih suka bersosialisasi lewat internet, terutama anak-anak yang sangat menyukai konten bersifat visual, anak lebih memahami kecanggihan teknologi daripada informasi mengenai keluarga bahkan orang tua sendiri. Perilaku kecanduan pada anak ini dapat dilihat dari beberapa tanda-tanda berikut ini sesuai dengan penelitian dari *Buston Consulting Group* (BCG) anak akan lebih percaya informasi yang ditemukan dalam internet daripada televisi atau koran (Mulyana et al., 2023).

Kecanduan pada *gadget* ini menjadi permasalahan yang cukup krusial dan terus berkembang dikalangan remaja maupun anak-anak. Dalam studi literatur disebutkan efek dari kecanduan ini terbukti berpengaruh buruk atau berdampak pada aspek-aspek perkembangan anak yaitu: aspek perkembangan fisik, aspek agama moral, kognitif, sosial emosional, kebahasaan dan juga kesenian pada anak. Contohnya adalah dampak negatif mampu merusak pembelajaran karakter yang ditanamkan sedari dini akibat anak menirukan kekerasan dan mengakses konten-konten pornografi yang kemudian akan ditiru dan lain sebagainya disebabkan karena kurang adanya pengawasan dari orang tua (Damayanti et al., 2020).

Ditilik dari pernyataan-pernyata di atas baik dampak positif maupun negatif dalam menanggapi fenomena maraknya *gadget* adalah dengan adanya kesadaran orang tua terhadap fenomena kecanduan *gadget* serta paham peran penting dalam mengarahkan penggunaan yang harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, dengan fokus utama tetap pada peran orang tua sebagai pendidik. Sementara untuk anak yang mulai kecanduan, orang tua perlu tegas membatasi durasi penggunaannya. Orang tua harus konsisten mengalihkan perhatian anak, misalnya dengan mengajak bermain di wahana yang menyenangkan. Langkah ini disebut efektif membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* (Siregar, 2022).

Berdasarkan wawancara dengan 2 orang ibu dari Desa Gembong dengan kesibukan merintis usaha, Ibu A menyatakan, ketika anak masih berusia 2 dititipkan bersama nenek tanpa pengawasan ayah ibuk, anak lebih banyak diberikan *handphone* untuk mengalihkan kepergian dan ingatan ditinggal orang tua, siklus tersebut terus terjadi hingga suatu hari Ibu A menyadari anaknya sudah terlalu lama menghabiskan

waktu menonton video memutuskan untuk mengambil *handphone*, tetapi anak merengek menolak mengembalikan bahkan sampai tantrum, menjerit dan memukul. Sementara itu Ibu dengan inisial T menyatakan sejak terjadinya pandemi Covid-19 sebelum anak memasuki pendidikan TK dengan kesibukan sebagai penjahit sampai tidak sempat melakukan pengawasan, Ibu T ketika anak masih berusia 1,5 tahun dibiarkan untuk menonton *YouTube* melalui *handphone* sebagai hiburan, ketika pandemi sudah mulai reda dan waktu untuk anak memasuki TK, anak malah terus mencari *handphone* ketika disembunyikan, memiliki kecenderungan merengek bahkan tantrum bahkan awalnya menolak bersosialisasi dengan anak seusianya.

Data dan hasil wawancara tersebut menunjukkan generasi sekarang ini terlahir sangat dekat dengan teknologi *gadget* sehingga pentingnya kesadaran orang tua dan pendamping akan dampak yang mungkin terjadi, memfokuskan fungsi *gadget* sebagai sarana komunikasi dan edukasi. Dengan peran utama orang tua sebagai pendidik, pengawas utamanya mengontrol dengan menetapkan batasan waktu yang sesuai untuk menghindarkan resiko kecanduan yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak.

Kejadian kecanduan ini bukan semata kesalahan anak tetapi juga kurangnya persiapan dan pengetahuan orang tua terkait efek yang akan terjadi pada anak. Karena keterikatan perkembangan AUD sangat erat dan berkaca dari orang yang mendampingi dalam tiap proses kehidupannya, sebuah kesalahan jika orang tua atau pendamping tidak memberikan batasan *time scren* dalam menggunakan *gadget*, serta aturan-aturan tegas yang harus diterapkan meskipun pada awal penerapan akan sulit dilakukan dan mengalami banyak penolakan dari sang anak, tetapi orang tua harus tegas demi mencegah efek buruk kedepannya (Diandra et al., 2024).

Orangtua memiliki keharusan mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak terutama anak usia dini, sadar akan teknologi *gadget* dengan membuat aturan jadwal pada anak, seperti yang dikatakan bahwa batas waktu *screen time* pada anak dikategorikan *Low Screen Time (LST)* hanya berdurasi kisaran waktu 30 menit sampai dengan 120 menit, dengan penerapan usia 2-5 tahun tidaklah lebih dari 60 menit dalam sehari sementara usia di atas 5-7 tahun tidak boleh lebih dari 2 jam dalam per hari hal tersebut dikatakan oleh syahidah (Marhun & Inten, 2023).

Sadar akan pentingnya pemberian durasi penggunaan *gadget* pada anak adalah hal penting untuk menghentikan fenomena kecanduan *gadget* yang sedang dibahas. Selain itu tontonan edukatif juga menjadi salah satu alternatif untuk memutus fenomena kecanduan. Salah satunya menggunakan *platform* media sosial yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari bahkan dapat digunakan untuk mengunggah maupun mengunduh video yaitu aplikasi *YouTube*. Aplikasi ini memiliki jangkauan yang sangat luas bahkan bisa diakses anak-anak. Maka dari itu penting untuk memberikan tontonan yang baik dan mengandung pesan-pesan positif kepada anak. Bahkan dari hasil wawancara disebutkan Sebuah kanal dalam *YouTube* terbukti efektif memberikan dampak positif karna anak-anak berkaca dan meniru apa yang telah mereka pelajari dan tonton (Khoiriyah et al., 2021).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh pencipta menyatakan bahwa selama empat tahun terakhir belum ada pembaharuan karya yang berkaitan dengan penyadaran tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini dalam kanal *YouTube* terutama dalam bentuk lagu anak. Pencipta memiliki keinginan untuk ikut berkontribusi menambah konten edukatif terkait *screen time* dengan mengunggah video klip lagu dengan judul

”Cukup Satu Jam” dalam kanal *YouTube* pribadinya dengan isi lagu mengenai larangan bermain *handphone* secara berlebihan, digunakan untuk menonton video pembelajaran, bermain diluar ruangan bersama teman, dan pemberian sesi dalam menggunakan *handphone*. Seperti yang dibahas pada paragraf di atas bahwa sebisa mungkin untuk memperkenalkan tontonan positif kepada anak, dengan harapan konten yang telah dibuat dan diunggah dapat dijangkau dan ditonton oleh anak-anak maupun orang tua serta menjadi semakin sadar akan pentingnya pemberian durasi *sreen time* terhadap anak usia dini agar tidak mengalami kecanduan *gadget*.

Pencipta lagu anak seperti Ibu Soed, Pak Kasur dan Pak Dal dengan nuansa edukasi yang mampu melintasi jaman ini menjadi inspirasi untuk menciptakan lagu anak sebagai perantara. Dengan maraknya fenomena kecanduan *gadget* yang terus berkembang hingga kini akan terus menjadi perbincangan, sementara itu dalam bidang lagu anak-anak masih sedikit yang menyinggung fenomena tersebut. Dari temuan kasus-kasus di atas menjadi latar belakang penciptaan lagu anak **“Cukup Satu Jam”** sebagai sarana penyadaran, pembelajaran dan peringatan tentang bahaya kecanduan *gadget*, pengingat untuk orang tua dalam menerapkan aturan atau batasan *screen time* yang sesuai dengan anjuran dari para ahli. Adapun judul susunan laporan ini adalah **Cipta Lagu Anak “Cukup Satu Jam” dalam Menaggapi Fenomena Kecanduan Gadget** untuk memenuhi syarat kelulusan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penciptaan tugas akhir karya produksi adalah sebagai berikut:

1.2.1. Bagaimana proses penciptaan karya lagu anak dalam menanggapi fenomena kecanduan *gadget*?

1.2.2. Bagaimana penyusunan laporan tugas akhir karya produksi cipta lagu anak dalam menanggapi fenomena kecanduan *gadget*?

1.3. Fokus Karya

Manusia terus menggali kreativitas dan menghasilkan sebuah karya seni, salah satunya seni suara yang dilengkapi dengan berbagai iringan alat musik akan menghasilkan lagu yang indah, bahkan mampu menjadi sarana komunikasi khususnya lagu anak. Pencipta melakukan proses penciptaan karya musik dengan mencari melodi yang sesuai, lirik yang bermakna, kemudian menuju tahap pelatihan vokal untuk selanjutnya melakukan perekaman *mixing mastering*, hingga tahap publikasi karya dalam pagelaran dan media digital.

Lagu yang berjudul “Cukup Satu Jam” dalam pembuatannya tentu melewati banyak tahap, untuk mengetahui keaslian karya tersebut diperlukan bukti dalam setiap prosesnya, maka dibuatlah laporan kepenulisan sesuai dengan panduan dan dokumentasi ini untuk menjaga orisinalitas karya yang diciptakan.

1.4. Tujuan Karya

1.4.1. Tujuan Penciptaan

Penciptaan karya lagu “Cukup Satu Jam” mengungkap fenomena yang kecanduan *gadget* yang terus mewabah di masyarakat sampai saat ini, dengan komposisi musik yang sederhana namun membekas dihati pendengarnya. Penciptaan karya ini juga bertujuan menjadi sarana komunikasi kepada para orang tua agar sadar dan berhati-hati utamanya memberikan pengawasan, aturan maupun batasan yang ketat

kepada anak dalam menggunakan *Gadget*, serta sebagai sarana edukasi maupun hiburan agar tidak terpapar dampak negatif dari fenomena kecanduan *Gadget*.

1.4.2. Tujuan Penulisan

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan derajat sarjana (S-1) serta mendelaporankan karya musik dari fenomena dampak negatif kecanduan *Gadget* mulai dari tahap rancangan karya, perekaman, publikasi dan pagelaran.

1.5. Manfaat Karya

1.4.1. Bagi Pencipta

Bagi komposer karya cipta lagu ini dapat meningkatkan kreativitas dan mengeksplor diri komposer serta menambah pengetahuan dalam bidang seni musik terutama dalam proses pembuatan lagu anak mulai dari penulisan lirik yang mudah dipahami bagi anak-anak, pencarian nada, aransemen, publikasi dan pengaplikasian karya atau pagelaran.

1.4.2. Bagi Anak Usia Dini

Bagi anak usia dini karya lagu ini bermanfaat sebagai sarana edukasi dan sarana meningkatkan kecerdasan musikal, dan aspek kemampuan berbahasa serta menjadi pengingat tentang batasan waktu sesuai dengan anjuran yang telah ditetapkan dalam menggunakan *gadget* agar tidak terpapar dampak negatif, seperti kecanduan bahkan berakibat gangguan aspek-aspek perkembangan pada diri Anak Usia Dini.

1.4.3. Bagi Orang Tua

Karya cipta ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat seperti: pengingat maupun teguran kepada orang tua agar lebih hati-hati dan terbuka dengan

fenomena kecanduan *gadget*, sehingga memiliki kesiapan sistem pengawasan dan aturan yang tegas terkait batasan waktu penggunaan *gadget* kepada anak mereka terlebih pada anak usia dini yang berada pada masa emas dalam hidupnya.

1.4.4. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat karya cipta lagu ini dapat menjadi sarana hiburan dan pengingat akan dampak negatif serta meningkatkan kesadaran tentang pentingnya manajemen penggunaan *gadget* agar tidak mudah terbawa arus hingga kecanduan.

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional sebagai sebuah jembatan yang digunakan untuk mendelaporankan suatu istilah atau menyatukan pendapat dan kesepakatan antara penulis dan pembaca hingga timbulah persepsi yang sejalan maupun laras.

1.5.1. Fenomena Kecanduan *Gadget*

Gadget merupakan penyebutan dalam bahasa asing sementara dalam Bahasa Indonesia bisa disebut sebagai gawai, tetapi justru kata *gadget* ini lebih terdengar akrab ditelinga masyarakat. Merupakan alat elektronik praktis mencakup berbagai macam alat yang memiliki dampak positif dan negatif seperti kecanduan. Kecanduan diartikan sebagai sikap terus menerus menggunakan dan bergantung pada suatu alat elektronik dalam kasus ini difokuskan kepada *handphone* yang mampu mengakses video dan permainan game secara berlebihan.

Indonesia menjadi Negara peringkat pertama pengguna *handphone* terlama atau *screen time* terlama dengan kisaran waktu 6,05 jam dalam sehari data tersebut diambil dari berita *Consumer News and Business Channel* (CNBC, 2024). Fenomenal kegilaan atau kecanduan salah satunya sesuai data Badan Pusat Statistik Kota Semarang, sekitar

38,92% anak usia dini 0-6 tahun menggunakan *handphone* (HP), dan 32,17% sudah mengakses internet (Lilis, 2024). Bagi anak yang mulai kecanduan *gadget*, orang tua harus tegas membatasi durasi penggunaannya dan mencari alternatif aktivitas yang menyenangkan, seperti bermain di wahana permainan edukatif, guna mengalihkan perhatian mereka dari *gadget*.

1.5.2. Karya Musik

Karya musik menjadi salah satu cabang seni yang tidak terpisahkan dari hidup manusia yang dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan diri seseorang, sebagai sarana hiburan, terapi, upacara, komersial, bahkan iringan tari. Hasil yang diperoleh dari karya seni musik ini berupa bunyi yang dituangkan dalam bentuk komposisi instrumen nada maupun sebuah lagu yang di dalamnya pasti memuat unsur-unsur musik seperti nada, irama tempo, harmoni yang selaras dan ritmis.

1.5.3. Lagu Anak

Lagu anak adalah lagu yang memiliki unsur jiwa anak-anak dan pada dasarnya memanglah diciptakan khusus dinikmati oleh kalangan anak-anak. Lirik lagu sederhana, dengan tema keseharian atau disesuaikan dengan kebutuhan anak berirama riang gembira, berisikan pesan-pesan positif yang bertujuan memberikan pembelajaran atau edukasi kepada anak. Lagu anak secara fungsional sebagai sarana mendidik anak yang menyenangkan.