

BAB 1. PENDAHULUAN

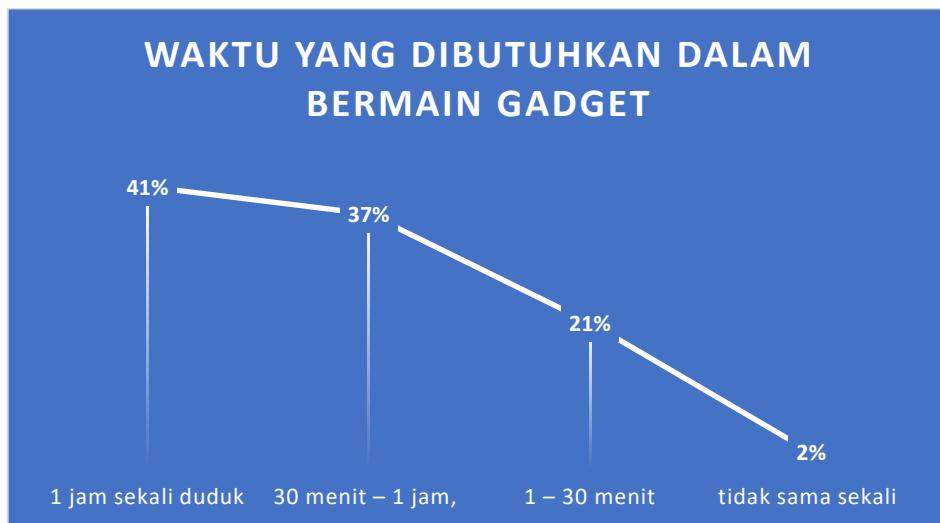
1.1 Latar Belakang

Pengguna *gadget* tidak hanya dikalangan remaja saja, kini pengguna *gadget* sudah masuk dikalangan anak – anak, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil survei tahun 2014 yang dilakukan oleh *theAsianParent Insight* bersama Samsung *Kidstime* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* yang melibatkan 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia dan Filipina dengan hasil survei yang menyatakan bahwa 98% anak – anak di Asia Tenggara menggunakan perangkat seluler (id.theasianparent.com, 2015). Dengan rincian seperti pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Survei Tentang *Gadget* (id.theasianparent.com, 2015)

Gadget memang memberikan dampak yang positif bagi anak yaitu dengan adanya *gadget* pembelajaran pada anak akan terlihat lebih menarik, anak akan jauh lebih mudah dalam belajar bahasa Inggris, dan melalui game interaktif yang edukatif akan membantu anak dalam melatih meningkatkan logikanya. Dalam survei itu juga dijelaskan tentang waktu yang dibutuhkan anak-anak saat memainkan *gadget* sekali duduk.



Gambar 1. 2 Grafik Waktu Yang Dibutuhkan Dalam Bermain *Gadget*
(id.theasianparent.com, 2015)

Kurangnya perhatian yang diberikan orangtua akan mengalihkan anak terhadap *gadget*-nya, sehingga anak-anak akan cenderung lebih dekat dengan *gadget*-nya, hal ini dapat memicu adanya adiksi yang akan menyebabkan anak-anak seakan tidak bisa hidup tanpa adanya *gadget*. Anak di anggap sudah keblablasan bermain *gadget* jika sehari dengan *gadget* lebih dari dua jam, ketika *gadget*-nya diambil si anak akan marah bahkan tantrum. Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar *gadget*. Sementara anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-18 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan (Kartika, 2014).

Psikolog anak Anna Surti Ariani menyatakan, jika seorang anak terlalu sering bermain *gadget*, akan menurunkan wawasan dan kecerdasan anak (American and Canadian Pediatric Association, 2016). Terdapat beberapa masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak usia prasekolah yang sering muncul yaitu: ledakan amarah, takut, iri hati ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu. Trinika (2015) dalam Rahman (2009) menyatakan bahwa umumnya anak terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara

aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya.

Akibat adanya *gadget* yang dapat mempengaruhi psikososial anak dapat dibuktikan melalui kasus kecanduan *gadget* yang terjadi di daerah Bondowoso, kasus ini menimpa 2 orang siswa yang masih duduk dibangku SMP dan SMA, kecanduan *gadget* ini dikatakan parah karena kedua anak tersebut akan melakukan hal ekstrim ketika orang tua melarang untuk menggunakannya. Dr. Dewi Prisca Sembiring, Sp.Kj. Seorang spesialis jiwa di RSUD Koesnadi menyatakan, salah satu dari anak tersebut membenturkan kepalanya sendiri ke tembok saat ingin bermain *gadget* namun dilarang oleh orangtuanya. Ketika menjalankan psikotes pada kedua anak tersebut, salah satunya menunjukkan hasil bahwa anak tersebut teridentifikasi diri sebagai seorang pembunuhan, dan orang yang paling dibenci adalah orang yang menjadi penghalang antara dirinya dan *gadget* yang sangat dia senangi, dalam hal ini yaitu orang tuanya. Kasus ini menjadi peringatan keras bagi semua orangtua untuk lebih peduli terhadap perkembangan anaknya (id.theasianparent.com, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, telah dirancang dan dibuat sebuah sistem pakar untuk mendeteksi kecanduan *gadget* pada usia 3 sampai 15 tahun, untuk mengatahi seberapa tinggi tingkat kecanduan anak berdasarkan perolehan persentase yang didapat dari pernyataan yang ada dalam sistem, sehingga akan memudahkan orang tua untuk menangani anaknya yang sudah dinyatakan kecanduan *gadget* tersebut. Sistem juga memberikan solusi penanganan yang bisa orang tua lakukan dan terapkan untuk membantu menghilangkan kecanduan *gadget* pada anak yang sudah dinyatakan kecanduan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat mendeteksi kecanduan *gadget* pada anak usia 3 sampai 15 tahun?
- b. Bagaimana cara sistem mengetahui seberapa tinggi tingkat kecanduan *gadget* yang dialami oleh *user* dan solusi yang diberikan?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Membangun sebuah sistem yang dapat mendeteksi kecanduan *gadget* pada anak usia 3 sampai 15 tahun.
- b. Membuat sebuah sistem yang dapat mengetahui seberapa tinggi tingkat kecanduan *gadget* yang dialami oleh *user*.

1.4 Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Psikolog, Manfaat yang didapatkan psikolog jika menggunakan aplikasi ini yaitu:
 - 1) Menghemat waktu dalam pengambilan keputusan.
 - 2) Meningkatkan kualitas pakar karena dapat memberikan solusi yang optimal dan konsisten.
 - 3) Alih pengetahuan dari pakar ke sistem.
 - 4) Dapat menarik masyarakat untuk melakukan konsultasi lebih lanjut kepada psikolog.
 - 5) Psikolog dapat mengetahui data anak yang kecanduan dan tidak kecanduan setiap harinya maupun rekapan setiap bulannya.
- b. *User*, manfaat utama yang didapatkan *user* yaitu dapat mengetahui seberapa tinggi tingkat kecanduan *gadget* yang dialami oleh anak dan solusi penanganannya jika sistem menyatakan *user* terindikasi kecanduan *gadget*. Adapun *user* dalam aplikasi ini terbagi menjadi 2 yaitu :

1) Orang tua :

Manfaat yang didapatkan orang tua jika menggunakan aplikasi ini yaitu,

- a) Orang tua dapat melakukan deteksi kecanduan *gadget* pada anak sehingga orang tua dapat mengetahui ada dan tidaknya kecanduan *gadget* pada anak.
- b) Orang tua bisa menerapkan cara penanganan terhadap anak yang mengalami kecanduan *gadget* sesuai cara penanganan yang diberikan oleh psikolog melalui solusi yang didapatkan setelah orang tua melakukan deteksi kecanduan *gadget* pada anak yang mengalami kecanduan, solusi yang diberikan oleh sistem pakar ini yaitu berdasarkan usia dan tingkat kecanduan yang dialami oleh anak.
- c) Terdapat fitur riwayat untuk menampilkan riwayat hasil deteksi kecanduan yang dialami oleh anak sehingga orang tua bisa mengetahui perkembangan tingkat kecanduan yang dialami oleh anak dari setiap deteksi yang telah dilakukan.
- d) Terdapat informasi kontak serta peta yang menunjukkan alamat klinik psikolog sehingga memudahkan orang tua untuk mengetahui alamat klinik psikolog jika orangtua sewaktu-waktu ingin melakukan konsultasi secara mendalam kepada psikolog.
- e) Terdapat fitur chat yang disediakan pada *website* ini untuk memberikan kemudahan orangtua dalam mehubungi psikolog.
- f) Terdapat fitur artikel yang disediakan untuk orang tua sebagai informasi tambahan yang bisa diterapkan oleh orang tua terhadap perkembangan anak sesuai dengan pengetahuan yang diberikan oleh psikolog.

2) Anak

Manfaat yang didapatkan anak jika menggunakan aplikasi ini yaitu,

- a) Anak bisa melakukan deteksi terhadap dirinya sendiri untuk mengetahui apakah dirinya mengalami kencanduan atau tidak terhadap aktivitas yang dilakukan dengan *gadget* selama ini.
- b) Terdapat fitur riwayat untuk menampilkan riwayat hasil deteksi yang dilakukan oleh anak sehingga anak tersebut bisa mengetahui perkembangan tingkat kecanduan dari setiap deteksi yang dilakukan.

- c) Solusi penanganan yang diberikan oleh sistem bisa diterapkan oleh anak untuk membantu mengurangi tingkat kecanduan yang dialami.

1.5 Batasan Masalah

- a. Aplikasi ini hanya digunakan untuk mendeteksi kecanduan *gadget* pada anak usia 3 – 15 tahun.
- b. Aplikasi ini berbasis *website* dengan menggunakan database mysql.