

**USULAN INTERVENSI PERSUASIF UNTUK
MENGATASI PERILAKU KECANDUAN DIGITAL PADA
ANAK MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Nadia Athalia

NPM : 6131901120



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2023**

**USULAN INTERVENSI PERSUASIF UNTUK
MENGATASI PERILAKU KECANDUAN DIGITAL PADA
ANAK MENGGUNAKAN PENDEKATAN
*DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Nadia Athalia
NPM : 6131901120



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2023**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG**



Nama : Nadia Athalia
NPM : 6131901120
Program Studi : Sarjana Teknik Industri
Judul Skripsi : USULAN INTERVENSI PERSUASIF UNTUK MENGATASI PERILAKU KECANDUAN DIGITAL PADA ANAK MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, Januari 2023
**Ketua Program Studi Sarjana
Teknik Industri**


(Dr. Cecilia Tesavrita, S.T., M.T.)

Pembimbing Tunggal


(Yansen Theopilus S.T.,M.T.)



PERNYATAAN TIDAK MENCONTEK ATAU MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nadia Athalia

NPM : 6131901120

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan Judul:

**USULAN INTERVENSI PERSUASIF UNTUK MENGATASI PERILAKU KECANDUAN
DIGITAL PADA ANAK MENGGUNAKAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING***

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 12 Januari 2023

Nadia Athalia

NPM : 6131901120

ABSTRAK

Saat ini penggunaan *gadget* telah umum digunakan oleh seluruh kalangan usia. Tumbuh kembang anak dapat terganggu akibat dari penggunaan *gadget*. Anak akan sering mengalami perasaan emosional dan mengakibatkan *tantrum*. Hal ini di dukung dari hasil 8 data anak yang mengalami *digital addiction* dalam rentang usia 5-11 Tahun. sering mengalami perasaan gelisah dan *tantrum* apabila berada jauh dari *gadget*. Oleh karena itu, dilakukan sebuah penelitian untuk membuat suatu usulan intervensi persuasif dalam mengatasi *digital addiction* pada anak dengan pendekatan metode *design thinking*. *Design thinking* digunakan untuk menghasilkan solusi inovatif dalam permasalahan yang melibatkan banyaknya *stakeholder*. Dalam metode *design thinking* diadopsi sebuah metode lainnya yakni *Fogg Behavior Model* (FBM). FBM merupakan metode untuk mengidentifikasi faktor *motivation*, *ability*, dan *trigger* dalam perilaku penggunaan *gadget*.

Penelitian ini melibatkan 8 responden anak dan orang tua, 5 saudara kandung, 2 Kakek/Nenek, 1 Pengasuh, dan 2 Guru/Tendik. Tahap pertama penelitian dilakukan pengujian dengan menggunakan 3 buah alat ukur yakni *internet addiction assesment*, *phone addiction test*, dan *internet addiction diagnostic questionnaire*. Diketahui bahwa rata-rata responden anak mengalami *possible internet addiction* dengan alat ukur 1, 4 dari 8 responden anak mengalami tingkat kecanduan *moderate indication*, dan seluruh responden anak mengalami *internet addiction*. Setelah itu dilanjutkan dengan 6 tahap proses *design thinking* yakni mencari kebutuhan *user*, mendefinisikan masalah, melakukan observasi lebih lanjut, proses pembuatan ide solusi, membuat *prototype*, dan melakukan proses *testing*.

Hasil dari metode *design thinking* menghasilkan ide solusi sebanyak 3 buah solusi. Solusi yang diperoleh adalah panduan orang tua dalam penggunaan *gadget*, program olahraga sebagai aktivitas penggunaan *gadget*, dan daftar permainan *traditional* untuk aktivitas diluar *gadget*. Ide yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan dampak kepada perubahan perilaku pada anak dalam penggunaan *gadget*.

Kata Kunci : anak, *design thinking*, intervensi, kecanduan digital, persuasif.

ABSTRACT

Currently the use of gadgets has been commonly used by all ages. Children's growth and development can be disrupted as a result of the use of gadgets. The child will often experience emotional feelings and result in tantrums. This is supported by the results of 8 data children who experience digital addiction in the age range of 5-11 years. often experience feelings of anxiety and tantrums when away from gadgets. Therefore, a study was conducted to make a persuasive intervention proposal in overcoming digital addiction in children with design thinking method approach. Design thinking is used to produce innovative solutions to problems involving many stakeholders. In the design thinking method, another method is adopted, namely Fogg Behavior Model (FBM). FBM is a method to identify motivation, ability, and trigger factors in gadget usage behavior.

This study involved 8 respondents children and parents, 5 siblings, 2 grandparents, 1 caregiver, and 2 teachers. The first phase of the study was tested using 3 measuring instruments namely internet addiction assessment, phone addiction test, and internet addiction diagnostic questionnaire. It is known that the average child respondents experienced a possible internet addiction with measuring instruments 1, 4 of 8 respondents experienced a moderate degree of addiction indication, and all respondents experienced internet addiction children. After that, it is continued with 6 stages of the design thinking process, namely searching for user needs, defining problems, making further observations, making solution ideas, making prototypes, and testing.

The results of the design thinking method produce 3 solution ideas. The solutions obtained are parental guidance in the use of gadgets, sports programs as gadget usage activities, and a list of traditional games for activities outside gadgets. The resulting ideas are expected to have an impact on behavior changes in children in the use of gadgets.

Keywords: children, *design thinking*, intervention, digital addiction, persuasive.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Usulan Intervensi Persuasif untuk Mengatasi Perilaku Kecanduan Digital pada Anak Menggunakan Pendekatan *Design*”. Skripsi ini dilakukan untuk memenuhi syarat gelar sarjana di Fakultas Teknologi Industri Program Studi Teknik Industri, Universitas Katolik Parahyangan. Dalam proses pembuatan skripsi berlangsung penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan dan saran yang membangun. Oleh karena itu, rasa terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan berkat-Nya
2. Dosen pembimbing, Bapak Yansen Theopilus, S.T., M.T., yang telah memberikan arahan, masukan, nasihat, dan wawasan kepada penulis dengan sabar selama proses menyelesaikan skripsi.
3. Dosen penguji sidang proposal skripsi, Ibu Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDEng. dan Ibu Kristiana Asih Damayanti, S.T., M.T., yang memberikan masukan demi kebaikan penelitian .
4. Seluruh narasumber dan *expert* yang terlibat dalam penelitian dari awal proses pengumpulan data sampai dengan proses *ideation*.
5. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa yang selalu menyertai.
6. Alfonsius Geraldi yang telah menemani, membantu, dan mendukung dalam proses pengerjaan skripsi dari awal sampai akhir.
7. Teman dan sahabat TI UNPAR, Vicaquita Lidrapranoto, Maureen Lily, Melita Mulyani dan Gregoryus Raynard Pandawinata yang telah memberi dukungan baik dalam keadaan susah maupun senang.
8. Teman-teman dari kelas D angkatan 2019 dan HMPSTI 2022 yang telah mendukung dan memberikan semangat dalam proses skripsi berlangsung.
9. Teman-teman dan semua pihak yang telah terlibat dan terus mendukung serta memberikan motivasi bagi penulis dalam proses skripsi.

Akhir kata, penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca. Penulis juga ingin menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kesalahan dalam pengerjaan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka untuk menerima kritik serta saran yang dapat membangun dan diaplikasikan kepada penelitian selanjutnya.

Bandung, 12 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	I-1
I.1 Latar Belakang Masalah	I-1
I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	I-7
I.3 Pembatasan Masalah Penelitian.....	I-14
I.4 Tujuan Penelitian.....	I-14
I.5 Manfaat Penelitian.....	I-15
I.6 Metodologi Penelitian	I-15
I.7 Sistematika Penulisan	I-20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
II.1 <i>Digital, Gadget, and Internet Addiction</i>	II-1
II.2 <i>Design Thinking</i>	II-3
II.3 <i>Fogg Behavior Model (FBM)</i>	II-6
II.4 Rentang Usia Anak.....	II-9
II.5 <i>Thematic Content Analysis (TCA)</i>	II-10
II.6 <i>Intervention</i>	II-11
BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	III-1
III.1 <i>Understand</i>	III-1
III.1.1 <i>Internet Addiction Assesment (IAA)</i>	III-2
III.1.2 <i>Phone Addiction Test</i>	III-3
III.1.3 <i>Internet Addiction Diagnostic Questionnaire</i>	III-4
III.1.4 <i>Interview For Empathy</i>	III-6
III.1.5 <i>Stakeholder Map</i>	III-16
III.2 <i>Observe</i>	III-17

III.2.1	<i>Empathy map</i>	III-17
III.2.2	<i>User persona</i>	III-23
III.3	<i>Define</i>	III-32
III.3.1	<i>Fogg Behavior Model</i>	III-32
III.3.2	<i>How Might We Question</i>	III-35
III.4	<i>Ideate</i>	III-36
III.5	<i>Prototype</i>	III-42
III.6	<i>Testing</i>	III-49
BAB IV ANALISIS		IV-1
IV.1	Analisis Penggunaan <i>Design Thinking</i> dan <i>Fogg Behavior Model</i>	IV-1
IV.2	Analisis Tahap <i>Problem Space</i>	IV-3
IV.2.1	Analisis Tahap <i>Understand</i>	IV-3
IV.2.2	Analisis Tahap <i>Observe</i>	IV-4
IV.2.3	Analisis Tahap <i>Define</i>	IV-5
IV.3	Analisis Tahap <i>Solution Space</i>	IV-6
IV.3.1	Analisis Tahap <i>Ideate</i>	IV-6
IV.3.2	Analisis Tahap <i>Prototype</i>	IV-7
IV.3.3	Analisis Tahap <i>Test</i>	IV-9
IV.4	Analisis Kelemahan Penelitian/ <i>Reflect</i>	IV-10
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		V-1
V.1	Kesimpulan.....	V-1
V.2	Saran.....	V-2
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS		

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Grafik Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia	I-1
Gambar I.2 Rata-rata Waktu Penggunaan Internet di Dunia	I-2
Gambar I.3 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Menurut Usia	I-3
Gambar I.4 Konten Internet Paling Sering Diakses Masyarakat Indonesia.....	I-4
Gambar I.5 <i>Flowchart</i> Metodologi Penelitian.....	I-16
Gambar II.1 <i>Fogg Behavior Model Three Factors</i>	II-7
Gambar II.2 <i>Seven Step Design Thinking</i>	II-3
Gambar III.1 <i>Stakeholder Map</i>	III-16
Gambar III.2 <i>Empathy Map</i> Anak.....	III-18
Gambar III.3 <i>Empathy Map</i> Orang Tua	III-19
Gambar III.4 <i>Empathy Map</i> Kakek/Nenek.....	III-20
Gambar III.5 <i>Empathy Map</i> Siblings.....	III-21
Gambar III.6 <i>Empathy Map</i> Guru	III-22
Gambar III.7 <i>Empathy Map</i> Pengasuh	III-23
Gambar III.8 <i>User Persona</i> Anak Belum Sekolah Dasar	III-24
Gambar III.9 <i>User Persona</i> Anak Sekolah Dasar	III-25
Gambar III.10 <i>User Persona</i> Orang Tua Bekerja	III-26
Gambar III.11 <i>User Persona</i> Orang Tua Tidak Bekerja.....	III-27
Gambar III.12 <i>User Persona</i> Siblings.....	III-28
Gambar III.13 <i>User Persona</i> Nenek.....	III-29
Gambar III.14 <i>User Persona</i> Guru	III-30
Gambar III.15 <i>User Persona</i> Pengasuh	III-31
Gambar III.16 <i>Fogg Behavior Model Matrix</i>	III-34
Gambar III.17 Hasil <i>How Might We Question</i>	III-36
Gambar III.18 Hasil <i>2x2 Matrix</i>	III-40
Gambar III.19 Hasil <i>Dot Voting</i>	III-41
Gambar III.20 <i>Prototype</i> Aktivitas Olahraga	III-44
Gambar III.21 <i>Prototype</i> Aktivitas Permainan Tradisional	III-46
Gambar III.22 <i>Prototype</i> Panduan Hal Yang Perlu Dilakukan Orang Tua	III-48
Gambar III.23 <i>Feedback Capture Grid Prototype</i> 1 dan 2 Anak	III-50

Gambar III.24 <i>Feedback Capture Grid Prototype 1 dan 2 Orang Tua</i>	III-51
Gambar III.25 <i>Perbaikan Prototype 1</i>	III-53
Gambar III.26 <i>Feedback Capture Grid Prototype 3</i>	III-55
Gambar III.27 <i>Perbaikan Prototype 3</i>	III-56

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 <i>Profiling</i> Responden Anak.....	I-9
Tabel I.2 Pertanyaan Wawancara Pada Anak.....	I-10
Tabel I.3 Pertanyaan Wawancara Pada Orang Tua.....	I-11
Tabel III.1 Rubrik Penilaian Alat Ukur 1.....	III-2
Tabel III.2 Pengukuran Alat Ukur 1	III-2
Tabel III.3 Pengukuran Alat Ukur 2	III-3
Tabel III.4 Pengukuran Alat Ukur 3	III-5
Tabel III.5 Hasil <i>Interview</i> 8 Anak.....	III-7
Tabel III.6 Hasil <i>Interview</i> 8 Orang Tua.....	III-9
Tabel III.7 Hasil <i>Interview Siblings</i>	III-11
Tabel III.8 Hasil <i>Interview</i> Nenek/ Kakek.....	III-13
Tabel III.9 Hasil <i>Interview</i> Pengasuh.....	III-14
Tabel III.10 Hasil <i>Interview</i> Guru.....	III-15
Tabel III.11 Pengelompokkan <i>Thematic Content Analysis</i>	III-33
Tabel III.12 Jadwal Proses <i>Brainstorming</i>	III-37
Tabel III.13 Hasil <i>Ideation Special Brainstorming</i>	III-38
Tabel III.14 Rekapitulasi Kategori Hasil Ide.....	III-39

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A HASIL <i>INTERVIEW TAHAP UNDERSTAND</i>	A-1
LAMPIRAN B ALAT UKUR 1.....	B-1
LAMPIRAN C ALAT UKUR 2.....	C-1
LAMPIRAN D ALAT UKUR 3.....	D-1
LAMPIRAN E PENGELOMPOKKAN <i>THEMATIC CONTENT ANALYSIS</i>	E-1

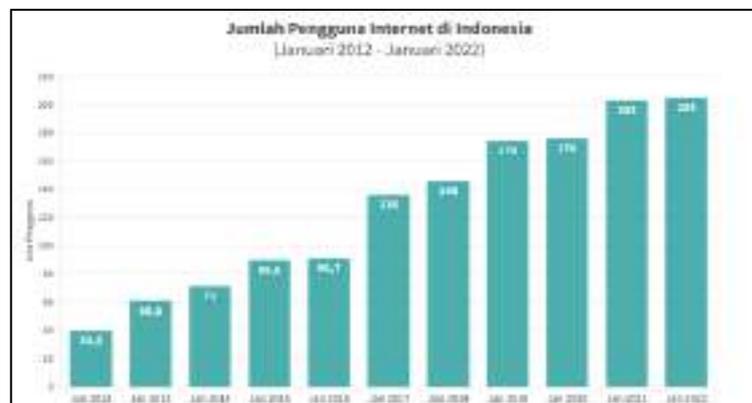
BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan dalam penelitian dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah beserta rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Sebanyak 7 subbab dijelaskan dalam bab ini agar pembaca dapat memahami penelitian yang dilakukan secara tepat. Pembahasan yang dilakukan dalam setiap subbab menggunakan dasar teori dan data pendukung yang ada.

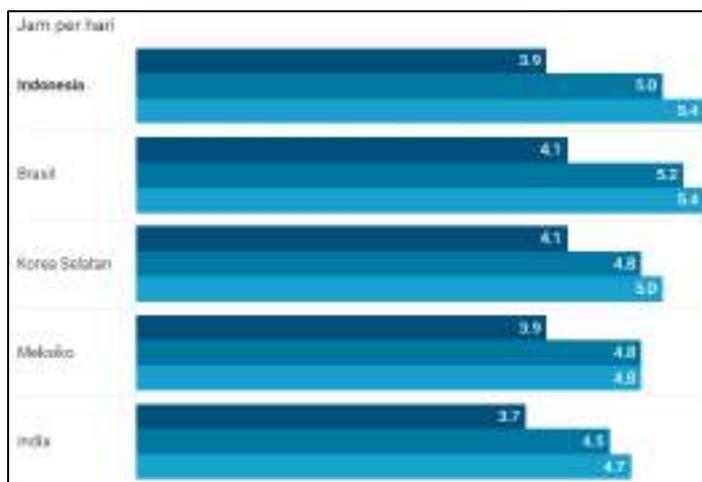
I.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan dampak yang besar terhadap perilaku kehidupan manusia. Pada saat ini, perangkat teknologi tidak dapat terlepas dari kehidupan setiap orang tanpa memandang umur. Perangkat teknologi tentunya diikuti penggunaan internet dikarenakan pada saat ini perangkat teknologi akan berjalan apabila di dukung dengan adanya internet. Penggunaan internet di Indonesia berdasarkan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) sebanyak 205 juta orang menggunakan internet. Hal ini mengartikan bahwa sebesar 73,7% dari seluruh populasi di Indonesia menggunakan internet. Data jumlah pengguna internet di Indonesia dapat dilihat dalam bentuk grafik dalam Gambar I.1.



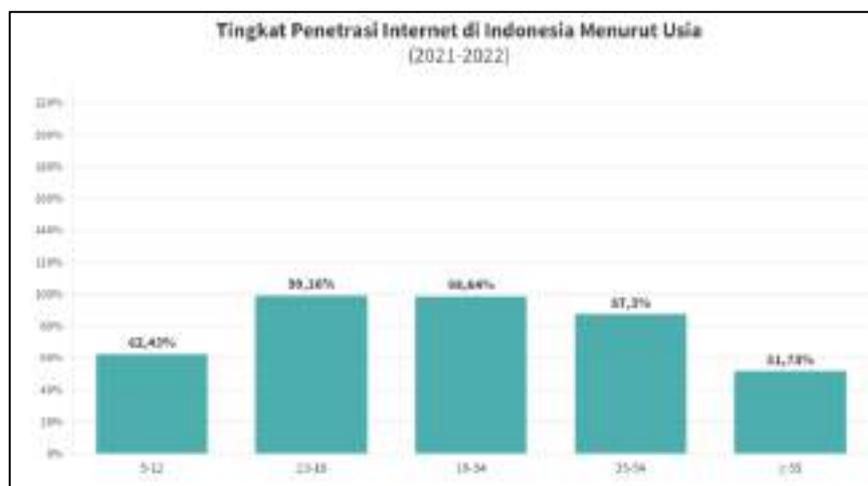
Gambar I.1 Grafik Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia (sumber : APJII)

Berdasarkan Gambar 1.1 dilihat bahwa terjadi peningkatan setiap tahunnya dari Januari 2012 sampai dengan Januari 2022. Selain itu, produk *digital* saat ini meningkat seiring dengan penggunaan internet. Dimana, penggunaan produk *digital* yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi, foto/video, *game*, *e-book*, dan kursus *online*. Penggunaan produk *digital* ini berkembang dengan inovasi yang baru setiap periodenya, hal ini lah yang dapat menyebabkan rasa keinginan menggunakan semakin bertambah. Dalam penggunaan perangkat teknologi, penggunaan internet, dan produk *digital* tentunya memiliki sebuah perangkat yang mendukung penggunaan tersebut. Pada saat ini perangkat yang menjadi hal umum bagi seluruh kalangan umur adalah *smartphone* atau *gadget* (gawai). Lembaga riset digital marketing Emarketer menyebutkan bahwa pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif gadget di Indonesia diperkirakan sampai lebih dari 100 juta pengguna. Sedangkan, riset awal tahun 2022 oleh riset data penelitian GSMA Intelligence menuliskan bahwa terjadi peningkatan penggunaan gadget dari tahun 2021 ke 2022 sebesar 13 juta. Hal ini bahwa sebanyak $\pm 3.6\%$ penggunaan *smartphone* di Indonesia meningkat menurut GSMA Intelligence. Mendukung survei dari GSMA Intelligence, terdapat survei penggunaan *smartphone* di dunia pada tahun 2021 dimana Indonesia menduduki peringkat 4 dalam penggunaan *smartphone*. Berikut merupakan Gambar 1.2 grafik yang menunjukkan rata-rata waktu penggunaan internet dari 5 negara berdasarkan survei oleh CNBC.



Gambar 1.2 Rata-rata Waktu Penggunaan Internet di Dunia
(Sumber : CNBC Indonesia)

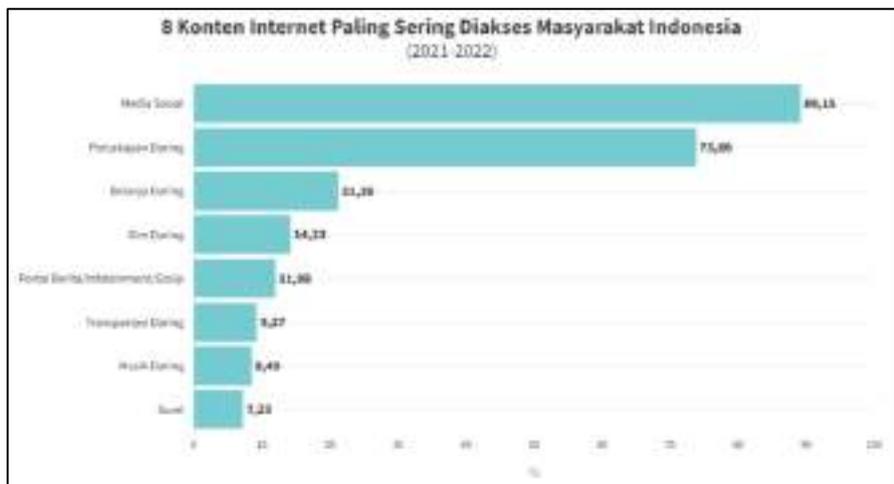
Dari Gambar I.2 dapat diketahui bahwa perbedaan rata-rata penggunaan internet di dunia. Negara Indonesia berada pada posisi pertama dalam waktu penggunaan internet di dunia. Pada tahun 2019 Indonesia memiliki rata-rata penggunaan internet sebesar 3.9 jam/ hari kemudian terjadi kenaikan yang sangat signifikan pada tahun 2020 menjadi 5 jam/hari. Survei terakhir pada tahun 2021 Indonesia menempati peringkat pertama dengan rata-rata penggunaan internet jam/hari sebesar 5.4 (Dewi, 2022). Data tersebut mendukung survei yang dilakukan oleh APJII dimana 210 juta diantara pengguna internet dan *smartphone* adalah orang Indonesia. Berdasarkan survei APJII ditemukan bahwa pengguna internet terbesar adalah remaja dengan persentase tingkat penetrasi 99,16%. Kemudian, yang perlu diperhatikan dalam penggunaan internet ini adalah pada rentang usia 5-12 tahun dimana tingkat penetrasi tersebut sebesar 62,4%. Perbedaan tingkat penetrasi internet di Indonesia dari setiap kelompok usia dapat dilihat pada Gambar I.3.



Gambar I.3 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Menurut Usia (sumber : APJII)

Berdasarkan Gambar I.3 diperoleh data tingkat penetrasi penggunaan internet di Indonesia berdasarkan usia. Menurut Depkes RI rentang usia dibagi menjadi beberapa bagian yakni balita, anak, remaja, dewasa. Dimana bagian tersebut adalah 0-5 tahun (balita), 5-11 tahun (anak), 12-16 tahun (remaja awal), dst. Pembagian rentang umur pada survei APJII tidak mengikuti pembagian umur dari Depkes RI namun dari rentang umur tersebut dapat dilihat bahwa rentang umur tidak berbeda jauh secara signifikan. Semakin besar tingkat evaluasi diri dari

orang tua dalam penggunaan *smartphone*, semakin rendah pengaruh kecanduan *smartphone* terhadap perilaku masalah anak (Cho, 2017). Rentang usia anak di Indonesia dalam menggunakan internet berada pada rentang 2-11 tahun (Oktafia, 2022). Berdasarkan hasil wawancara awal diduga sampai saat ini kecanduan akan *gadget* pada anak usia dini masih menjadi urgensi yang cukup penting. Usia 5-18 tahun dapat dikatakan pengguna aktif dari internet, maka usia tersebut merupakan pengguna aktif dari perangkat *digital*. Rata-rata penggunaan perangkat *digital* tersebut digunakan untuk berbagai macam hal. Merujuk pada Gambar I.3, survei APJII memperlihatkan bahwa diperoleh 8 konten internet yang sering diakses oleh masyarakat Indonesia dengan perangkat *digital*.



Gambar I.4 Konten Internet Paling Sering Diakses Masyarakat Indonesia (Sumber : APJII)

Berdasarkan Gambar I.4 dapat diketahui bahwa media sosial serta percakapan daring merupakan akses terbesar dari masyarakat Indonesia. Anak dan remaja dapat dikategorikan/ termasuk kedalam akses penggunaan konten internet terbesar berdasarkan penjelasan sebelumnya. Penggunaan internet dengan akses konten yang menarik dapat menyebabkan seseorang memiliki rasa keinginan secara terus menerus untuk menggunakan/ mengakses internet. Hal inilah yang diduga dapat menyebabkan kecanduan internet di masyarakat. Berdasarkan penelitian KOMINFO Indonesia ditemukan bahwa rentang usia anak kecanduan gawai ada pada usia 5-18 tahun. Terdapat beberapa dampak yang dijelaskan dari kecanduan tersebut yaitu rusaknya bagian otak (*dorsolateral prefrontal cortex*). Kerusakan tersebut dapat mengakibatkan sikap impulsif tidak

terkontrol. Hal lain yang dapat menyebabkan kecanduan pada gawai adalah kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan internet dapat menyebabkan faktor-faktor perubahan terhadap perilaku anak. Apabila anak dan remaja menggunakan gawai selama lebih dari 3 jam sehari hal ini dapat menyebabkan rentan terhadap kecanduan pada gawai (KOMINFO,2018).

Pada saat ini jenis kecanduan pada internet dan gawai sudah banyak diketahui namun jenis kecanduan tidak hanya 2 jenis. Kecanduan memiliki beberapa jenis yakni kecanduan *digital* (DA), kecanduan *smartphone* (SA), kecanduan internet (IA), kecanduan *social media addiction* (SMA), dsb. Kecanduan pada anak tentunya memiliki beberapa faktor yang menyebabkannya yaitu peran orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget*, perilaku orang tua, lingkungan sekitar, dll. Aktivitas sehari-hari dengan permasalahan yang muncul setiap hari mendorong keinginan untuk terlepas dari hal tersebut. Mengurangi tingkat stres dengan mendengarkan lagu, bermain *game*, dan menonton TV merupakan salah satu cara terbaik dalam mengatasi masalah tersebut. Namun, hal ini lah yang dapat membuat seseorang mengalami *digital addiction* dikarenakan rasa bahagia dan menikmati dari kebebasan tersebut mendorong keinginan untuk secara terus menerus menggunakan cara tersebut (Noer, 2016). Setelah menggunakan media tersebut maka akan terjebak dalam zona nyaman dan merasakan kurang efektif nya dalam menggunakan waktu, tidak peka akan lingkungan sekitar, dan merasakan lelah apabila tidak menggunakan produk *digital* (Noer, 2016). Anak mengalami kecanduan akan *digital* maka pengaruh terjangkit dengan kecanduan internet akan semakin tinggi hal inilah yang dapat membuat anak semakin kecanduan akan *digital*, *internet*, dan *smartphone* dimana 3 hal yang saling terkait dan berhubungan satu dengan lainnya (Deonisius, 2019). Selain itu, *digital addiction* telah terbukti memberikan dampak depresi, rasa cemas, dan kehilangan kontrol emosi. Penelitian terkait memperlihatkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah anak kesulitan bersosialisasi, perkembangan motori anak menjadi lamban, serta perubahan perilaku pada anak yang sangat signifikan. Selain dari dampak penggunaan *gadget*, kecanduan produk/ perangkat *digital* pada anak dapat juga memberikan dampak negatif (Chusna, 2017). Menurut WHO kecanduan *digital* ini termasuk kedalam klasifikasi *gaming disorder* sebagai *mental health* condition. Dimana WHO memasukkan *digital addiction* kedalam klasifikasi penyakit pada tahun 2018 (Nazir, 2019).

Dampak negatif yang dapat terjadi pada anak lainnya adalah *speech delay*. Apabila anak menggunakan *gadget* untuk bermain selama lebih dari 30 menit, kemungkinan untuk terkena dampak dari *speech delay* adalah sebesar 49% (Zain, 2022). Dampak negatif yang ditimbulkan ini pendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada anak usia dini di Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini cukup penting dilakukan mengingat Indonesia berada pada peringkat 5 di dunia dalam penggunaan *gadget* untuk anak usia dini.

Mengingat hasil survei sebesar 19,3% anak di Indonesia mengalami kecanduan internet survei dilakukan pada Mei-Juli 2020 ke 34 provinsi di Indonesia (Aryanty, 2022). Kecanduan yang teridentifikasi oleh penelitian tersebut adalah bermain *game online* pada usia anak dan remaja. Mengatasi masalah kecanduan ini telah memiliki banyak solusi dari penelitian-penelitian yang memiliki keterkaitan dengan *addiction* pada *gadget*. Solusi yang ada pada saat ini berdasarkan penelitian terkait adalah dilakukan penggunaan metode *screen time* pada *gadget*. Namun, terdapat penelitian yang memperlihatkan cara tersebut belum efektif bagi anak. Hal ini dikarenakan penggunaan *screen time* belum dapat membantu anak untuk berhenti bermain *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua, serta dari orang tua itu sendiri belum melihat peluang untuk membatasi anak bermain *gadget* dengan aman. Terdapat solusi lain seperti penggunaan aplikasi untuk mengatur penggunaan *gadget* agar *gadget* dapat bermanfaat sebagai edukasi anak. Belum ditemukan solusi untuk membentuk/merubah perilaku anak lainnya dalam sebuah sistem ataupun produk (Atmadja, 2022). Pemberian solusi yang telah dilakukan pengukuran efektivitas dari pengurangan kecanduan *digital* telah dilakukan. Dimana terdapat solusi mengenai aktivitas olahraga untuk mengurangi anak mengalami *digital addiction* dengan efektivitas sebesar 30,7% pada anak yang memiliki gejala *digital addiction* (Karagün, 2020). Selain itu, terdapat solusi lain yang memiliki efektivitas dalam mengurangi *digital addiction* pada anak yakni permainan tradisional. Permainan tradisional telah dilakukan pengujian dimana dapat menjadi sebuah aktivitas yang dapat mengurangi anak dalam penggunaan *gadget* dengan dampak positif yakni dengan permainan tradisional dapat meningkatkan *social skills* (Kacar, 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat suatu usulan intervensi persuasif rancangan persuasif (*persuasive design*) untuk mengatasi perilaku *digital addiction* pada anak dengan menggunakan pendekatan *design*

thinking. Pendekatan menggunakan desain suatu produk/sistem dengan tujuan untuk merubah suatu perilaku manusia merupakan pendekatan dari *persuasive design*. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian akan dilakukan dengan metode *Fogg Behavior Model* dimana FBM ini merupakan metode sistematis dalam mengembangkan konsep suatu sistem/produk. Tujuan dari penggunaan metode tersebut adalah memberikan usulan solusi yang dapat merubah perilaku seseorang dimana fokus utama dari penelitian ini adalah anak usia dini. Selain itu, penelitian ini akan menggunakan metode *design thinking*, dimana dengan menggunakan *design thinking* diharapkan untuk dapat memberikan solusi-solusi kreatif serta tidak terbatas. Maka dari itu, dengan menggunakan metode tersebut penelitian ini dapat memberikan hasil analisis serta rekomendasi dalam bentuk sistem ataupun produk untuk membantu anak merubah perilaku kecanduan akan *gadget* agar anak menggunakan *gadget* menjadi lebih aman serta efektif. Kedua metode tersebut digabungkan dan saling berkaitan dikarenakan penggunaan FBM sendiri diperuntukkan mencari tiga faktor utama dari aktivitas anak yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yakni *motivation*, *ability*, dan *trigger*. Penggunaan FBM dapat membantu proses metode *design thinking* untuk menggali lebih dalam permasalahan/ kebutuhan secara spesifik dan diharapkan dapat mengeluarkan *latent needs* dari *user*. Oleh karena itu, dalam penelitian digunakan kedua metode agar hasil yang diperoleh sesuai dengan pencarian solusi usulan intervensi persuasif yang dibuat.

I.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebuah permasalahan yang terjadi pada remaja dengan hidup ditengah kemajuan teknologi yang pesat adalah *digital addiction* (Mutimmatul, 2018). Penelitian dari Mutimmatul mengenai *digital addiction* di Indonesia sebanyak 27,2% remaja di Indonesia mengalami kecanduan *digital*. Pengaruh yang terjadi dari kecanduan tersebut terhadap remaja yang signifikan adalah perilaku *digital addiction*. Perilaku *digital addiction* yang dimaksud adalah dimana remaja Indonesia kecanduan akan hubungan dunia maya, permainan maya, dan *cybersex*. Hal ini memiliki keterkaitan antara sikap pengajaran orang tua terhadap anak dengan penggunaan *digital* pada anak menurut penelitian Mutimmatul. Dalam penelitian Fadilah dan Krisnanto (2019) disebutkan kurangnya sikap peduli anak terhadap kondisi sekitarnya dapat menyebabkan anak memiliki jarak dengan

teman/ terasingkan dalam lingkungan sekitarnya. Tentunya hal ini sangat berdampak buruk bagi anak.

Mendukung dugaan terkait urgensi dari *digital addiction* pada anak dilakukan sebuah survei awal dengan 14 responden diantaranya 7 responden anak dan 7 responden orang tua. Survei dilakukan dalam bentuk kuesioner dan wawancara. Tujuan dari dilakukannya kuesioner adalah mengetahui apakah responden anak yang berada pada rentang usia 4-11 tahun pada saat ini sedang mengalami kecanduan *digital*. Kuesioner yang dilakukan adalah penilaian kecanduan internet pada anak, apabila hasil kuesioner memperlihatkan adanya kecanduan *digital* pada anak survei dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara sendiri bertujuan untuk mengetahui apakah *digital addiction* yang terjadi pada anak memang benar terjadi dan menggali lebih dalam mengapa anak dapat mengalami kecanduan pada *digital*.

Kuesioner yang dilakukan adalah kuesioner penilaian terhadap *internet addiction*. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan terhadap 7 responden anak diperoleh hasil mengalami *internet addiction*. Penilaian pada *internet addiction assessment* ini diukur berdasarkan perubahan suasana hati, keasyikan penggunaan internet dan *digital* media, tidak mempunya melakukan kontrol terhadap waktu yang dihabiskan dengan perangkat *digital*, gejala yang dialami saat tidak memiliki internet, dan kehidupan sosial yang di alami. Hasil kuesioner akan secara langsung dilakukan perhitungan oleh *website* dan memberikan hasil penilaian. Rentang penilaian dan pengukuran tersebut telah dilakukan penelitian untuk melihat akurasi dari hasil pengukuran (Cash,2012).

Proses pengisian kuesioner tersebut dilakukan dengan bantuan orang tua serta peneliti. Kuesioner tersebut merupakan kuesioner yang akan secara langsung mengeluarkan *score* tanpa dilakukan perhitungan terlebih dahulu. *Score* 53 yang diperoleh responden 3 mengartikan bahwa kemungkinan adanya kecanduan internet *addiction*. Semakin tinggi *score* yang diperoleh maka semakin mengindikasikan terjadinya kecanduan internet pada anak. Terdapat 4 rentang pengukuran dari kuesioner tersebut dimana terdapat rentang terakhir yakni nilai lebih dari 60 dengan kesimpulan bahwa responden mengalami *likely internet addiction*.

Penilaian yang dilakukan pada survei awal ini berfokus pada *internet addiction* hal ini dikarenakan indikator pengukuran lain yang ditemukan tidak

memiliki korelasi dengan *digital addiction*. Penelitian Deonisisus menuliskan bahwa terdapat korelasi dan keterkaitan yang cukup erat antara *digital addiction* dengan *internet addiction*. Indikator penilaian dalam survei awal ini dikaitkan pada *internet addiction* hal ini dikarenakan keterkaitan antara *digital addiction* dengan *internet*. Penilaian lain seperti NMP-Q (*Nomophobia Questionnaire*), *Smartphone Addiction Scale* (SAS), dll. Alat ukur tersebut belum dapat digunakan pada survei pendahuluan ini karena dirasa alat ukur tersebut telah terfokus pada permasalahan 1 jenis *addiction*. Sedangkan, pada pengukuran *internet addiction* dituliskan dalam penelitian Cash bahwa pengukuran ini berdasarkan kecanduan yang dikelompokkan dalam *diagnostics and statistical manual of mental disorder* sehingga fokus dari *internet assessment* ini dapat dikatakan cukup luas. Hal ini di dukung dari pernyataan Deonisius yang menyatakan bahwa *internet addiction* memiliki keterkaitan dengan *digital addiction* maka dari itu penilaian dari *internet addiction assessment* dapat dikategorikan sebagai *digital addiction assessment*. Berikut merupakan Tabel I.1 *profiling* dari anak yang menjadi responden dalam mendukung dugaan urgensi *digital addiction* pada anak.

Tabel I.1 *Profiling* Responden Anak

No. Responden	Usia	Jenis Kelamin	Addiction Score
Responden 1	11	P	53
Responden 2	4	P	49
Responden 3	4	L	62
Responden 4	9	P	38
Responden 5	5	P	42
Responden 6	5	L	47
Responden 7	6	L	39
Responden 8	11	L	46

Tabel I.1 merupakan hasil dari kuesioner mengenai *internet addiction* yang dilakukan. Kuesioner tersebut dilakukan untuk mengetahui dugaan terkait kecanduan digital pada anak masih menjadi permasalahan yang dialami. Hasil Tabel I.1 dapat mendukung hasil wawancara yang dilakukan setelah proses kuesioner dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diduga terdapat orang tua yang dapat mengajak anak untuk tidak bermain *gadget* dengan cara mengalihkan perhatian anak kepada hal lain. Namun, hal tersebut belum

dapat memberikan solusi yang tepat untuk anak. Wawancara dilakukan karena wawancara merupakan salah satu metode awal yang digunakan untuk melakukan identifikasi awal dari permasalahan yang diangkat.

Setelah melakukan *questionnaire* apabila responden terindikasi mengalami *internet addiction* maka pencarian identifikasi masalah dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara dilakukan kepada 8 responden anak dalam rentang usia 4-11 tahun. Selain itu, dugaan peran orang tua dalam penggunaan digital pada anak sangat berperan penting. Oleh karena itu, selain melakukan wawancara kepada anak maka dilakukan wawancara kepada orang tua yang diduga memiliki peranan penting pada anak. Proses wawancara dilakukan secara terpisah diantara anak dan orang tua. Dilakukan terpisah untuk mengurangi perasaan takut untuk menjawab dari anak. Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur dimana terdapat 7 pertanyaan sebagai panduan namun pertanyaan yang diajukan tidak terikat dengan pertanyaan yang dituliskan. Daftar 7 pertanyaan wawancara dapat dilihat pada Tabel I.2.

Tabel I.2 Pertanyaan Wawancara Pada Anak

No.	Pertanyaan
1	Seberapa sering kamu menggunakan gadget dalam 1 hari?
2	Kapan kamu menggunakan gadget?
3	Apa yang kamu lakukan selama menggunakan gadget?
4	Apabila tidak ada gadget aktivitas apa yang kamu lakukan?
5	Apa yang kamu rasakan setelah menggunakan gadget?
6	Pernah tidak kamu merasa takut apabila kamu tidak memiliki gadget?
7	Apakah kamu sering mengalami kesulitan tidur? / Berapa lama kamu tidur dalam 1 hari?

Berdasarkan pertanyaan pada Tabel 1, hasil wawancara menghasilkan sebuah hipotesis dimana, pada saat ini anak akan mengalami *emotional*, kesulitan tidur, dan perubahan perilaku lainnya yang disebabkan tidak adanya *gadget*. Sebanyak 6 dari 8 responden mengatakan bahwa mengalami kesulitan tidur apabila tidak adanya *gadget*. Penggunaan *gadget* sendiri pada anak membawa dampak *emotional* sangat senang dan apabila tidak diperoleh *gadget* anak akan mengalami rasa ketakutan. Hal ini disampaikan oleh 8 responden/ seluruh responden ketika dilakukan wawancara. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa 8 responden mengatakan menggunakan *gadget* untuk *entertainment* (youtube,

tiktok, dll), 5 responden mengatakan menggunakan untuk bermain *game*, 3 responden untuk sosial media, dan 3 untuk edukasi. Lama penggunaan *gadget* sendiri dirasa sangat sering oleh 5 dari 8 responden dan sering oleh 3 dari 8 responden. Berdasarkan wawancara serta kuesioner yang dilakukan dapat dihipotesiskan bahwa pada saat ini anak usia dini di Indonesia mengalami *digital addiction* dan menjadi urgensi yang utama bagi permasalahan kecanduan ini di Indonesia.

Orang tua memiliki peran penting terhadap *digital addiction* pada anak (Bozoglan, 2019). Pertanyaan yang diajukan kepada *stakeholder* terkait terdapat sebanyak 4 pertanyaan. Dimana, wawancara yang dilakukan tidak terstruktur hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menggali lebih dalam penyebab-penyebab terjadinya kecanduan *digital/ internet/ gawai* pada anak. Pertanyaan yang diberikan kepada orang tua dituangkan dalam 4 pertanyaan dalam tabel 2. Berikut merupakan pertanyaan yang diajukan kepada *stakeholder* terkait.

Tabel I.3 Pertanyaan Wawancara Pada Orang Tua

No.	Pertanyaan
1	Dalam 1 hari berapa lama/sering anda mengajak anak anda berbicara/bermain?
2	Apa yang anda lakukan ketika anak anda menggunakan gadget terlalu lama?
3	Apakah anda menerapkan <i>screen time</i> pada anak anda ketika menggunakan gadget?
4	Apakah anda pernah merasakan perubahan perilaku pada anak anda?

Berdasarkan Tabel I.3 diperoleh hasil wawancara kepada *stakeholder* terkait yaitu orang tua. Sebanyak 4 dari 7 responden mengatakan bahwa mereka tidak sering melakukan komunikasi dengan anak dikarenakan pekerjaan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terdapat 4 sikap yang dilakukan orang tua ketika melihat anak menggunakan *gadget* terlalu lama. Sikap yang pertama adalah menegur sebanyak 5 responden, sikap kedua adalah membiarkan sebanyak 5 responden membiarkan anaknya dan 3 diantaranya telah melakukan sikap peneguran terlebih dahulu. Sikap yang ketiga adalah mengambil *gadget* sikap ini merupakan sikap yang cukup jarang dilakukan hanya sebanyak 2 responden melakukan sikap ini. Sikap terakhir paling jarang dilakukan adalah memberikan aktivitas lain dimana 2 responden memberikan aktivitas lain kepada anak untuk mencegah penggunaan *gadget* pada anak yang terlalu lama. Penerapan solusi yang dirasa kurang efektif pada penjelasan sebelumnya telah

diterapkan oleh 6 dari 8 responden. Dimana penerapan *screen time* dirasakan juga oleh responden karena anak tetap akan menggunakan *gadget*. Perubahan sikap pada anak dirasakan juga oleh 8 dari 8 responden dikarenakan pembatasan penggunaan *gadget* atau tidak adanya *gadget* dalam jangkauan anak.

Penelitian Muhammad Yusuf dkk (2020) menuliskan bahwa sebanyak 171 juta masyarakat menggunakan internet 60% diantaranya adalah anak berumur 5-19 tahun. Terdapat dampak baik maupun buruk dalam penggunaan internet bagi anak. Peran orang tua dalam mengurangi dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sangat penting. Perkembangan anak yang cukup pesat atau yang disebut *golden age* pada anak usia 0-5 tahun merupakan fase penting yang perlu diperhatikan orang tua. Banyak orang tua yang tidak mengetahui masa *golden age* tersebut dimana membiarkan anak bermain *gadget* tanpa terdapat batasan. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada anak usia 5-11 tahun dikarenakan rentang umur tersebut merupakan fase *concrete operational*. Fase tersebut merupakan fase dimana anak memahami konsep berpikir, waktu, ruang dan kuantitas pada skala sedang/ tidak dapat secara mandiri dilakukannya. Pada saat ini penggunaan perangkat *digital* pada merupakan salah satu cara yang mudah bagi orang tua untuk menjaga emosi anak.

Kecanduan akan *gadget* memberikan dampak negatif yang cukup signifikan seperti yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang. Terdapat beberapa dampak negatif yang menyebabkan gangguan psikologis atau yang disebut dengan *nomophobia* (*No Mobile Phone Phobia*). Gangguan dalam bentuk ketakutan yang berhubungan dengan rasa tidak nyaman, kepanikan, rasa khawatir, dan kecemasan apabila tidak terdapat *gadget* disekitarnya (Bhattacharya, 2019). Penelitian terkait telah membuktikan bahwa sebanyak 74% anak menggunakan *gadget* tidak dibawah pengawasan orang tua dan jarang berkomunikasi dengan orang tua (Noorshahira dkk,2016).

Beberapa solusi telah diberikan berdasarkan penelitian terkait, tetapi solusi yang diberikan dirasa kurang bermanfaat bagi *user*. Solusi yang telah digunakan saat ini adalah *screen time* dimana solusi tersebut belum memperbaiki kesulitan tidur, obesitas, depresi dan kecemasan pada anak (Montanari, 2017). Selain itu, penggunaan aplikasi untuk membatasi penggunaan internet pada *gadget* atau aplikasi pembatasan waktu penggunaan *gadget* ataupun *digital* pada anak. Aplikasi tersebut dirasa belum dapat membantu menyelesaikan

permasalahan kecanduan pada anak. Dikarenakan dengan penggunaan aplikasi belum dapat membentuk atau mengubah perilaku kecanduan dalam produk/ sistem (Atmadja, 2022). Berdasarkan penelitian lainnya, disebutkan bahwa solusi yang diberikan seharusnya tidak terpaku pada aplikasi dikarenakan anak masih mengalami interaksi antara produk *digital* dengan anak. Namun, pada saat ini aplikasi merupakan satu-satunya solusi yang umum seperti aplikasi Plano, FamilyTime, SecureTeen Parental Control, dll. Namun aplikasi ini jarang diketahui oleh masyarakat di Indonesia dikarenakan dugaan rasa acuh dari orang tua berdasarkan wawancara yang dilakukan. Solusi mengenai *therapy* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Seperti *cognitive behavioral therapy* namun *therapy* ini tepat digunakan untuk anak yang mengalami *posttraumatic stress disorder* sehingga dirasa belum dapat mengatasi permasalahan kecanduan secara efektif (Rothbaum, 2000). Kemudian terdapat *medication assisted treatment* (MAT), *treatment* ini telah berhasil mengurangi gejala kecanduan, depresi dan kecemasan (Kresina, 2011). Namun, *treatment* ini belum ditemukan digunakan untuk pengobatan kecanduan *digital*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan karena melihat bahwa permasalahan mengenai *digital addiction* pada anak di Indonesia masih menjadi urgensi yang cukup penting.

Berdasarkan pernyataan yang telah disebutkan sebelumnya, diperoleh ruang penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan penggunaan *gadget* pada anak. Dalam penelitian lebih lanjut digunakan sebuah pendekatan *design thinking* untuk menyelesaikan permasalahan yang diduga melibatkan banyaknya *stakeholder* terkait. Namun, untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan *gadget* dibutuhkan sebuah metode pendukung lainnya. *Fogg Behavior Model* merupakan metode yang dapat membantu dalam identifikasi faktor yang mempengaruhi perilaku anak. Penggunaan *Fogg Behavior Model* untuk melihat perilaku kebiasaan berdasarkan 3 faktor yakni *motivation*, *ability*, dan *triggers*. *Fogg Behavior Model* digunakan dalam tahap *define* pada *design thinking*. Hal ini dikarenakan dalam tahap *define* dilakukan rangkuman yang digunakan sebagai *point of view* dari permasalahan yang diangkat. Dalam tahapan *define* digunakan FBM untuk melihat faktor apa saja yang mempengaruhi dan pada akhirnya akan memberikan rangkuman dalam fokus penyelesaian masalah yang terfokus pada faktor tersebut. Oleh karena itu, rumusan ini dapat menjadi tujuan dari penelitian agar penelitian dapat menjawab permasalahan yang terjadi

di Indonesia saat ini. Berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan ini.

1. Bagaimana mengidentifikasi perubahan perilaku yang tepat dengan mengadaptasi pada Fogg Behavior Model untuk mengatasi *digital addiction* menggunakan pendekatan metode *design thinking* pada anak di Indonesia ?
2. Bagaimana usulan intervensi yang dapat diberikan untuk mempersuasi anak dalam mengatasi masalah perilaku *digital addiction* pada anak di Indonesia?

I.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini dibuat sebuah batasan dalam penelitian. Pembatasan masalah memiliki fungsi untuk membatasi kompleksitas penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan beberapa batasan penelitian yang dilakukan.

1. Fokus penelitian ini dilakukan kepada anak berusia 5-11 tahun.
2. Kategori *addiction* yang dimaksud berfokus pada *digital addiction* (*internet addiction, gaming addiction, dan phone addiction*).
3. Penelitian ini tidak memiliki alat ukur *digital addiction*, maka digunakan alat ukur *internet addiction assessment, internet addiction diagnostic questionnaire, dan phone addiction test*.

Selanjutnya, pada penelitian dibutuhkan asumsi selain batasan masalah. Asumsi yang digunakan merupakan tidak adanya penelitian yang serupa/ solusi yang serupa dalam penelitian ini. Asumsi ini dibuat untuk membantu penelitian menjadi lebih tertuju pada fokus utama permasalahan.

I.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini tentunya memiliki beberapa tujuan setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi serta pembatasan masalah. Tujuan penelitian ini merupakan sebuah jawaban berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat. Tujuan penelitian juga merupakan indikator apakah penelitian dapat dikatakan berhasil/ tidak dikarenakan tujuan penelitian adalah harapan dari peneliti ketika menjalani penelitian. Berikut merupakan beberapa tujuan penelitian.

1. Menghasilkan definisi masalah perubahan perilaku yang tepat dengan mengadaptasi pada Fogg Behavior Model untuk mengatasi *digital*

addiction menggunakan pendekatan metode *design thinking* pada anak di Indonesia.

2. Menghasilkan usulan intervensi yang dapat diberikan untuk mempersuasi anak dalam mengatasi masalah perilaku *digital addiction* pada anak di Indonesia.

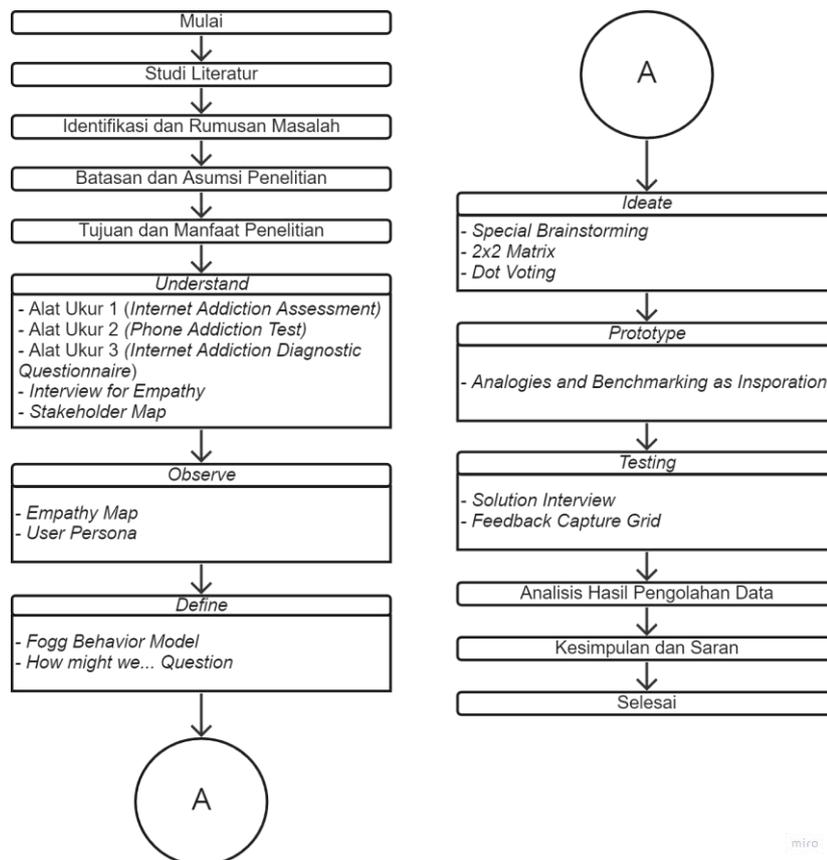
I.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini dibuat untuk memberikan usulan intervensi persuasif yang tepat untuk mengatasi permasalahan *digital addiction* anak di Indonesia. Tentunya dengan mencari solusi tersebut penelitian ini memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh pembaca dan/atau peneliti. Manfaat ini dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung. Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini.

1. Membantu orang tua melihat permasalahan yang dapat ditimbulkan akibat kecanduan penggunaan perangkat *digital* pada anak.
2. Membantu orang tua untuk mengatasi permasalahan kecanduan *digital* pada anak dengan usulan intervensi persuasif.
3. Membantu anak dapat mengurangi penggunaan perangkat *digital* berdasarkan usulan yang diberikan.
4. Memberikan *insight* ilmu baru mengenai dampak baik dan/atau buruk dari penggunaan perangkat *digital*.

I.6 Metodologi Penelitian

Sebuah penelitian tentunya memiliki tahapan yang perlu dilalui. Maka dari itu, pada bagian ini akan dijelaskan mengenai metodologi penelitian. Terdapat beberapa tahapan yang dilalui yakni studi literatur, identifikasi dan rumusan masalah, batasan dan asumsi, tujuan dan manfaat, 6 tahapan *design thinking* dengan *tools* yang digunakan, analisis hasil pengolahan data, serta kesimpulan dan saran. Berikut merupakan *flowchart* yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 1.5 Flowchart Metodologi Penelitian

1. Studi Literatur

Tahap pertama yang dilakukan adalah pencarian penelitian-penelitian terkait yang dapat dijadikan referensi. Studi literatur diperlukan agar penelitian memiliki dasar yang dapat membantu jalannya penelitian. Pencarian studi literatur yang dilakukan berkaitan dengan segmentasi anak yang menggunakan *gadget*, kecanduan serta gejala kecanduan yang dapat terjadi akibat penggunaan *gadget*, dampak yang dapat terjadi dari penggunaan *gadget* pada anak, *design thinking*, serta *fogg behavior model*. Pengetahuan mengenai informasi tersebut dapat membantu penelitian dapat berjalan pada tahap selanjutnya yakni identifikasi dan rumusan masalah yang dilakukan.

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Tahapan selanjutnya adalah identifikasi dan rumusan masalah. Setelah melakukan pengumpulan informasi referensi pada bagian studi literatur maka akan diperoleh sebuah inti dari informasi tersebut. Inti dari informasi

referensi tersebut dapat mengetahui relevansi. Berdasarkan relevansi tersebut dapat diketahui bahwa urgensi dari *digital addiction* masih tinggi pada anak dan dibutuhkan sebuah solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Kesehatan psikologis anak menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua dimana penggunaan *gadget* apakah telah sesuai. Pada identifikasi dilakukan wawancara singkat dengan anak dengan rentang usia 4-13 tahun serta orang tua dari anak. Hasil wawancara memberikan dugaan penelitian bahwa *digital addiction* ini semakin berkembang di Indonesia dan menyebabkan berbagai dampak negatif. Maka dari itu, setelah mengidentifikasi masalah yang ada dapat dilanjutkan dengan merumuskan masalah.

3. Batasan dan Asumsi Penelitian

Dalam penelitian tentunya memiliki batasan serta asumsi yang dilakukan setelah menentukan rumusan masalah. Batasan dan asumsi penelitian dibuat untuk mengurangi hambatan yang dapat mengganggu jalannya penelitian. Dimana tujuan mengurangi hambatan tersebut adalah penelitian dapat berfokus pada ruang lingkup masalah yang ada. Kemudian terdapat keterbatasan dalam alat ukur yang digunakan. Dalam penelitian ini tidak memiliki alat ukur *digital addiction*. Oleh karena itu, digunakan alat ukur *internet addiction assessment*, *internet addiction diagnostic questionnaire*, dan *phone addiction test*. Ruang lingkup masalah yang dituju adalah kasus *digital addiction* pada anak (*addiction (internet addiction, gaming addiction, dan phone addiction)*). Selain itu, rentang anak yang digunakan dalam fokus penelitian ini adalah 5-11 tahun. Hal ini dilakukan agar pemberian solusi dapat berfokus serta sesuai berdasarkan permasalahan yang diangkat.

4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dibuatnya sebuah tujuan penelitian untuk memfokuskan target yang ingin di capai pada penelitian. Didukung dengan manfaat penelitian agar penelitian yang dilakukan tidak hanya sebuah penelitian melainkan memiliki manfaat yang dapat digunakan kedepannya.

5. *Understand*

Selanjutnya adalah tahapan *understand* yang merupakan salah satu tahapan dari 6 tahap *design thinking*. Pada tahap *understand* ini berfokus

pada memahami dan mencari kebutuhan dari *user* pada saat menggunakan *product* atau *service*. Terdapat 3 jenis alat ukur yang digunakan dalam tahap *understand*. Alat ukur tersebut digunakan untuk mengidentifikasi apakah responden yang diperoleh memang sedang mengalami *digital addiction*. Selain itu, terdapat *tools* yang digunakan pada tahap *understand* ini yakni *interview for empathy* untuk mengetahui kebutuhan atau *latent needs* dari setiap responden, serta *stakeholder map* untuk mengetahui aktor yang memiliki peran dari permasalahan. Tahap ini perlu diperhatikan dengan baik agar dapat memberikan *output* yang benar-benar dibutuhkan.

6. *Observe*

Tahap selanjutnya dari tahap *understand* adalah *observe* dimana tahap ini memiliki peran memperhatikan kebutuhan yang dibutuhkan berdasarkan aktivitas. Penggunaan *tools* dalam tahap ini adalah *empathy map* berdasarkan pengamatan hasil *interview* pada tahap *understand*. Selain menggunakan *empathy map*, penggunaan *persona/ user profile* dapat digunakan sebagai *tools* untuk mengetahui lebih dalam *user* yang dituju dengan melakukan visualisasi *target, needs*, dan keinginan dari *user* berdasarkan hasil *empathy map*.

7. *Define*

Selanjutnya, adalah tahap *define* tahap ketiga dari 6 tahapan *design thinking*. Pada tahap *define* dilakukan identifikasi ide-ide solusi yang dapat diberikan berdasarkan permasalahan yang ada. *Tools* yang digunakan adalah *how might we question*. *Tools* ini merupakan *tools* yang tepat dikarenakan *tools* ini dapat membuat sebuah kebutuhan menjadi sebuah *design* solusi yang dapat membantu dalam tahapan pengembangan ide. Selain itu, digunakan *Fogg Behavior Model* untuk mengidentifikasi 3 faktor yang mempengaruhi anak dalam penggunaan *gadget*. Tahap *define* diharapkan menjadi bagian yang dapat benar-benar membantu dalam pembuatan ide dengan tepat sehingga tahap ini sangat penting dalam *design thinking*.

8. *Ideate*

Pada tahap *ideate* telah memasuki tahapan fase *solution space*. Dalam tahap *ideate* penelitian akan menghasilkan sebuah ide-ide solusi terbaik

yang dirasa dapat menyelesaikan permasalahan yang diangkat. Tentunya dalam mencari solusi terbaik dibutuhkan sebuah *tools* yang dapat membantu yakni *brainstorming* yang dapat dilakukan oleh aktor yang berperan dalam permasalahan serta matrix 2x2. Penggunaan *tools matrix 2x2* ditujukan untuk melakukan identifikasi beberapa alternatif solusi yang dapat menjawab permasalahan.

9. *Prototype*

Apabila ide solusi terbaik telah terpilih maka dapat dilanjutkan dengan pembuatan sebuah *prototype*. Tahap *prototype* ini dibuat dalam bentuk yang sesuai dengan ide solusi yang dapat diberikan. *Prototype* dibuat agar dapat membantu penelitian benar-benar dapat berjalan dan menjawab solusi atau tidak.

10. *Testing*

Setelah melakukan *prototype* maka dapat dilanjutkan dengan *testing*, dimana pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk *prototype* yang telah dibuat. *Tools* yang digunakan dalam tahap ini adalah *solution interview* dikarenakan *tools* ini tepat untuk dilakukan setelah memberikan solusi yang diberikan. *Solution interview* merupakan sebuah cara wawancara singkat kepada responden untuk memberikan masukan terhadap apa yang telah dibuat dari hasil *prototype*. Selain *solution interview*, digunakan *feedback capture grid* sebagai tahap *testing*. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan *feedback capture grid* dapat diperoleh apakah masalah tersebut dapat diselesaikan, bagaimana masalah dapat diselesaikan, dan apakah masalah tersebut telah terselesaikan dengan tepat.

11. Analisis Hasil Pengolahan Data

Seluruh tahapan 6 *design thinking* telah dilakukan, selanjutnya adalah melakukan analisis berdasarkan pengumpulan data dan pengolahan data yang telah dilakukan. Analisis berisikan sebuah pencarian penyebab mengenai pengolahan data yang telah dilakukan. Tahapan selanjutnya adalah pembuatan kesimpulan dan saran.

12. Kesimpulan dan Saran

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan berisikan sebuah gambaran keseluruhan penelitian yang dilakukan. Kesimpulan dibuat dengan menyesuaikan rumusan serta

tujuan penelitian. Kemudian, saran dapat diberikan sebagai bentuk harapan penelitian kedepan yang serupa lebih baik.

I.7 Sistematika Penulisan

Dalam subbab ini dibahas mengenai sistematika penulisan laporan. Sistematika penulisan laporan terdiri dari lima BAB utama yang diteruskan dengan beberapa subbab pendukungnya. Lima BAB tersebut antara lain, BAB I pendahuluan, BAB II tinjauan pustaka, BAB III pengumpulan dan pengolahan data, BAB IV analisis dan usulan perbaikan sistem, dan BAB V kesimpulan dan saran.

BAB I PENDAHULUAN

BAB I dijelaskan mengenai hal-hal yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Bab ini terdiri atas 7 bagian, yaitu latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB II dibahas mengenai hasil studi pustaka yang mendasari penelitian ini. Teori-teori yang digunakan pada penelitian akan dijelaskan pada bab ini. Teori yang diperoleh dari studi literatur akan diterapkan pada saat melakukan pengolahan data sampai dengan seluruh proses usulan perubahan perilaku. Pada bagian tinjauan pustaka lebih di fokuskan pada bagian metode serta model pada pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini akan dibahas mengenai seluruh tahapan dan proses pengumpulan serta pengolahan data yang diperlukan pada penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan metode wawancara dengan *target user* untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, menyebarkan kuesioner, serta melakukan 7 tahapan *design thinking*. Dalam tahapan *design thinking* digunakan *tools* serta cara agar memperoleh hasil pengolahan data yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pengolahan data yang dilakukan berupa pengolahan data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan alat ukur yang digunakan.

BAB IV ANALISIS DAN USULAN PERBAIKAN SISTEM

Hasil analisis dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan serta usulan perbaikan sistem dibahas dalam BAB IV. Analisis yang dilakukan terfokus kepada hasil pengolahan data, metode yang digunakan, serta keterkaitan antar faktor. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, maka selanjutnya akan dirumuskan usulan perbaikan terhadap permasalahan yang terjadi. Pada bab ini, langkah-langkah pengerjaan penelitian tidak dibahas kembali.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian. Selain itu, pada bab ini juga akan dijabarkan mengenai saran yang dapat digunakan untuk penelitian lanjutan atau penelitian sejenis agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.