

MEDIA RAMAH ANAK

Jusuf Tjahjo Purnomo

Fakultas Psikologi UKSW

Email: jusuf267@gmail.com

Abstrak. Anak sekarang hidup dalam lingkungan media yang kompleks (televisi, komputer, internet, handphone dan perangkat elektronik digital lainnya). Media memiliki kekuatan dan memainkan peran tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Penggunaan media teknologi meningkat secara signifikan khususnya pada anak. Anak telah menjadi pengguna aktif media, sementara banyak media yang tidak ramah bagi anak. Meski paparan berulang media terhadap anak bisa jadi kecil pengaruhnya tetapi akumulasi efeknya adalah timbulnya keyakinan tentang dunia nyata. Karena itu, atmosfer media yang ramah buat anak menjadi isu penting. Penciptaan perangkat lunak yang ramah anak, pengelolaan media dan penggunaan media yang ramah anak perlu dilakukan. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk memberikan gambaran dari literatur tentang efek paparan media, jenis media yang digunakan anak, serta bagaimana merencanakan dan mengembangkan media yang ramah bagi anak. Penelitian ini memberikan wawasan bagi orangtua, anak, pendidik dan pembuat kebijakan tentang pemanfaatan media yang ramah bagi anak.

Kata kunci : penggunaan media, efek media, paparan berulang, anak

Latar Belakang Masalah

Anak-anak dan remaja sekarang hidup dalam lingkungan media yang kompleks (televisi, komputer, internet, *handphone* dan perangkat elektronik digital lainnya). Media dan teknologi ini berubah dengan begitu cepatnya dan anak-anak sekarang menunjukkan pengetahuan dan kemampuan yang besar untuk bisa beradaptasi dengan era digital bahkan mungkin lebih mudah beradaptasi daripada orang dewasa. (Ali, 2007). Pada kenyataannya, pengalaman sosial dan emosional anak-anak saat ini sering melibatkan media elektronik itu (Wilson, 2008). Mereka berinteraksi dengan berbagai bentuk media dalam cara yang sangat berbeda. Masing-masing memiliki daya tarik yang berbeda, melakukan fungsi tertentu dan menawarkan manfaat khusus (Cokee, 2002). Karena itu anak-anak memiliki ikatan emosional yang kuat dengan media yang mereka miliki (Ali, 2007). Media telah menjadi kekuatan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, dan jelas memainkan peran tak terpisahkan dalam

pendidikan anak, komunikasi, hiburan, dan rekreasi anak serta pengaruh rutinitas sehari-hari mereka. Selain itu, masa kanak-kanak sebagai titik awal penggunaan media dan ditandai dengan seringnya menggunakan media, maka perlu mempersiapkan mereka karena mereka akan memiliki hubungan yang seumur hidup dengan teknologi komunikasi. Anak-anak - bayi, balita, dan anak prasekolah - tumbuh di rumah dimana media adalah bagian penting dari pengalaman sehari-hari mereka. Dengan pengecualian dari keluarga, televisi mudah dijangkau anak-anak pada usia yang lebih muda dan lebih banyak waktu yang digunakan daripada institusi bersosialisasi lainnya (Huston & Wright, 1996).

Persoalannya adalah tingkat kekerasan, pencabulan dan adegan seksual yang terpapar melalui media banyak dilihat oleh anak dan hal ini menimbulkan kemarahan dan keprihatinan banyak kalangan baik guru, orang tua, pemerhati pendidikan. Media dirasa menjadi sangat mengganggu bagi para pendidik, yang takut bahwa anak-

anak akan tumbuh sebagai zombi, anak akan menjadi kurang kreativitas, kurang inspirasi, kurang melek media, kelebihan berat badan (Cordes dan Miller 2000; Goodenough 2008; Healy 1998). Media dianggap bisa mengganggu aktivitas anak, karena bermain video game bermain dan menonton televisi menunjukkan hubungan negatif dengan kegiatan membaca, belajar, aktivitas fisik di luar ruangan, prestasi dan aktivitas fisik (Hofferth, 2009). Anak-anak menjadi terbiasa melihat, menonton dan bahkan menikmati paparan media tersebut. Karena itu, orang tua, pendidik dan pembuat kebijakan perlu melakukan tindakan untuk melindungi anak-anak dari media yang bisa merugikan

Tujuan Penulisan

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk memberikan gambaran dari literatur tentang efek paparan media, jenis media yang digunakan anak, serta bagaimana merencanakan dan mengembangkan media yang ramah bagi anak.

Manfaat Penulisan

Penelitian ini memberikan wawasan atau pedoman yang akan membantu orangtua, anak, pendidik dan pembuat kebijakan meningkatkan efek positif dan pemanfaatan media yang ramah bagi anak serta meminimalkan risiko yang terkait dengan jenis konten tertentu

Kajian Teori

Teori Kegunaan dan Gratifikasi

Teori kegunaan dan gratifikasi dapat digunakan untuk memahami paparan media. Teori ini berfokus pada mengapa orang menggunakan media dan untuk apa mereka menggunakannya. Teori ini menyatakan bahwa orang secara aktif mencari media tertentu dan muatan isi tertentu untuk menghasilkan kepuasan (hasil) tertentu. Orang aktif karena mereka mampu untuk mempelajari dan mengevaluasi berbagai jenis media untuk mencapai tujuan komunikasi (West & Turner, 2008). Dengan demikian secara sederhana dapat dipahami bahwa teori ini menjelaskan tentang apa yang dilakukan oleh pengguna dengan media.

Khalayak Aktif

Pengguna media adalah orang-orang yang aktif. Mereka dimotivasi oleh kebutuhan dan tujuan yang didefinisikan oleh khalayak itu sendiri, dan bahwa partisipasi aktif akan mempengaruhi kepuasan. Media memiliki kegunaan bagi seseorang, dan orang menempatkan media pada kegunaan tersebut. Khalayak juga termotivasi untuk menentukan dan menyeleksi konsumsi mereka pada isi media.

Berikut adalah karakteristik yang dimiliki oleh khalayak aktif. *Pertama*, khalayak aktif dianggap selektif ketika mengkonsumsi media yang akan digunakan. Mereka akan menggunakan media sebagai refleksi dari ketertarikan dan preferensi mereka. *Kedua*, utilitarianisme (utilitarianism), audience dianggap aktif apabila ketika mengkonsumsi suatu media selalu dilatarbelakangi kepentingan dan tujuan. Mereka mengkonsumsi media untuk memenuhi kepentingan serta kebutuhan yang mereka miliki. Karakteristik yang *ketiga* adalah intensionalitas terjadi ketika motivasi orang menentukan konsumsi mereka pada isi media. Dengan demikian mereka menggunakan secara sengaja. *Keempat*, keikutsertaan (*involvement*), yaitu alasan yang selalu menyertai ketika mereka mengkonsumsi media. *Kelima*, khalayak aktif dianggap sebagai khalayak yang tidak mudah terpengaruh dan tidak mudah dibujuk oleh rayuan media. Mereka membentuk pemahaman mereka dari isi dan bahwa makna memengaruhi apa yang mereka pikirkan dan lakukan (Littlejohn, 2001; West & Turner, 2008)

Analisis Kritis

Penggunaan Media

Rata-rata anak menghabiskan waktu hampir 45 jam seminggu tenggelam dalam media - hampir tiga kali jumlah waktu yang mereka habiskan dengan orang tua mereka. Sebagai perbandingan, anak-anak menghabiskan rata-rata 30 jam di sekolah (Liz Szabo, 2008). Peneliti Family Foundation Kaiser (dalam Hesse & Lane, 2003), menemukan bahwa di Amerika Serikat

PROCEEDING SEMINAR NASIONAL

“Selamatkan Generasi Bangsa dengan Membentuk Karakter Berbasis Kearifan Lokal”

anak-anak dan remaja menghabiskan waktu dengan media elektronik dan cetak setara dengan seminggu kerja (39 jam dan 24 menit). Televisi adalah media yang dominan, diikuti dengan mendengarkan musik, membaca, menggunakan komputer untuk bersenang-senang, dan bermain video game. Setiap hari anak-anak dan remaja menghabiskan sekitar 5 jam dan 29 menit terpapar media. Anak (dua sampai tujuh tahun) mengalami paparan media sekitar 3 jam dan 34 menit, sementara anak-anak usia

delapan dan yang lebih tua terpapar selama 6 jam dan 43 menit.

Di Taiwan, misalnya, anak menghabiskan setengah dari waktu santai mereka menonton televisi (Departemen Pendidikan Taiwan, dalam Cheung, 2009), sementara remaja juga menggunakan waktu mereka untuk bermain game komputer dan internet. Di Jepang, juga dicatat bahwa media massa ini menempati sebagian besar waktu luang anak-anak (NHK Broadcasting

Research Institute 2000). Di Hong Kong, Cheung (2005) menemukan bahwa orang-orang muda memiliki rata-rata waktu santai 3,9 jam pada hari kerja, yang sebagian besar dihabiskan untuk menonton televisi. TV kini telah bergabung dengan atraksi dari internet, yang semakin banyak digunakan oleh orang-orang muda untuk komunikasi, kenikmatan, dan memperoleh informasi. Temuan lain dari Chan & Fang (2007) yaitu internet memainkan peran penting di antara orang-orang muda di Hong Kong. Mayoritas remaja menghabiskan satu sampai tiga jam per hari di internet. Alasan utama untuk penggunaan internet adalah untuk mendengarkan musik dan untuk kesenangan. Internet adalah pilihan media yang disukai untuk kegiatan berbasis informasi. Majalah tetap penting untuk kegiatan hiburan dan belanja, sementara televisi dipertahankan untuk berita. Sebagian besar responden menemukan situs web yang bermanfaat melalui mesin pencari. Sumber informasi interpersonal memberi jalan ke internet untuk memperoleh informasi tentang isu-isu sensitif.

Di Korea, 91,3% dari anak-anak dan orang muda antara usia 6 dan 19 *log on* internet setidaknya sekali sebulan (Pusat Jaringan Informasi Korea dalam Cheung, 2009). Di Cina, Chan & McNeal (2006) menemukan pola yang konsisten dalam penggunaan media dikaitkan dengan usia. Anak-anak yang lebih tua memiliki paparan yang lebih tinggi untuk media dan juga menghabiskan lebih banyak waktu terhadap media dibanding anak kecil. Hal ini mungkin berkaitan dengan peningkatan literasi anak-anak dan kemampuan untuk memproses informasi. Dari sisi jenis kelamin, anak laki-laki dan perempuan pedesaan memiliki akses yang sama ke media, namun mereka memiliki preferensi media yang sangat berbeda. Anak laki-laki lebih visual sedangkan anak perempuan lebih verbal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perbedaan waktu yang digunakan untuk siaran dan media cetak. Hasil ini konsisten dengan hasil sebelumnya

di antara anak-anak Cina perkotaan bahwa anak laki-laki lebih suka konten media aktif dan menarik, sedangkan anak perempuan lebih suka yang lebih lembut, format lebih banyak bicara. Anak-anak pedesaan muda melaporkan bahwa mereka selalu menonton iklan televisi sementara anak-anak yang lebih besar hanya kadang-kadang menonton. Penurunan umum dalam memperhatikan iklan televisi dengan usia adalah sama dengan yang dilaporkan untuk anak-anak perkotaan. Namun, anak-anak pedesaan yang lebih tua memberi perhatian lebih untuk radio serta iklan cetak.

Sementara Hendriyana, Hollander, d’Haenens & Beentjes (2012) menemukan bahwa anak-anak di Indonesia memiliki kemiripan dengan anak-anak di Amerika Serikat dan Eropa dalam penggunaan media, Anak-anak di Indonesia menghabiskan waktu yang cukup banyak dengan media. Anak laki-laki berbeda dengan anak perempuan dalam penggunaan media. Anak laki-laki cenderung lebih bermain game, sedangkan anak perempuan lebih fokus pada aspek komunikasi. Anak dengan status sosial yang tinggi cenderung memiliki lebih banyak media yang mereka miliki di kamar tidur mereka, terutama game elektronik, komputer, dan koneksi internet. Sementara televisi masih menonjol dalam menu media hari ini, tetapi ponsel siap untuk mengambil tempatnya di masa depan.

Pengaruh Media pada Anak

Media memberikan pengaruh positif maupun dampak negatif. Media (film, atau radio, atau televisi, atau komputer) telah mengubah cara anak-anak belajar - membuat anak-anak cerdas di usia muda atau membuat belajar lebih mudah dan lebih mudah diakses oleh anak-anak (Liz Szabo, 2008). Disisi lain, paparan layar media mempengaruhi kesejahteraan dan perkembangan sosial anak (Wilson, 2008), perkembangan kognitif dan pencapaian akademik (Kirkorian, Wartella & Anderson, 2008). Tinjauan dari 173 penelitian selama 28 tahun, menemukan 80% penelitian menyetujui bahwa paparan media

berat meningkatkan risiko yang membahayakan, termasuk obesitas, merokok, seks, narkoba dan alkohol, gangguan atensi dan nilai sekolah yang buruk (Liz Szabo, 2008). Meskipun ada kehadiran orangtua saat anak melihat media, kuantitas dan kualitas interaksi orangtua-anak menurun dengan adanya televisi sebagai latar belakang. Dengan demikian, paparan kronis media (televisi) memiliki dampak negatif pada perkembangan (Kirkorian, Pempek, & Murphy, 2009), Bukti kuat menunjukkan bahwa program televisi kekerasan memberikan kontribusi untuk perilaku agresif anak. Dan semakin banyak bermain video game kekerasan dapat memiliki efek berbahaya yang sama. Namun jika anak-anak menghabiskan waktu dengan program pendidikan dan komedi situasi yang ditargetkan untuk anak muda, paparan media dapat memiliki efek yang lebih prososial dengan meningkatkan altruisme anak-anak, kerjasama, dan bahkan toleransi terhadap orang lain. Kerentanan anak terhadap pengaruh media dapat bervariasi sesuai dengan jenis kelamin, usia mereka, seberapa realistis mereka melihat media, dan berapa banyak mereka mengidentifikasi dengan karakter dan orang-orang di layar (Wilson, 2008).

Penelitian memberikan bukti tentang pentingnya membatasi penggunaan media untuk anak-anak dan mengajar mereka untuk secara kritis mengevaluasi volume yang terus meningkat dari teks, gambar dan suara yang menyerbu mereka. Sehingga penting dan mendesak untuk pembuat media dan teknologi untuk membuat hiburan yang tidak menjadi racun bagi anak-anak dan lebih ramah keluarga. Tetap mengawasi penggunaan media anak-anak lebih menantang saat ini. Tantangannya adalah bagaimana orangtua tetap terhubung dengan anak karena di masa lalu, keluarga sering menonton TV bersama-sama, dan orangtua bisa dengan mudah mengubah saluran atau menyuarakan ketidaksetujuan mereka. Teknologi saat ini sering mengisolasi anak, yang mungkin bisa mengacuhkan keluarga

mereka, karena anak berkonsentrasi pada layar ponsel dan hanya mereka saja yang bisa melihatnya (Liz Szabo, 2008). Namun, secara khusus Wilson (2008) menemukan bahwa pengaruh media bukanlah ditentukan oleh jumlah waktu yang dihabiskan anak di depan layar media, tetapi lebih dipengaruhi ditentukan pada tipe konten yang anak-anak temukan menarik.

Strategi Media Yang Ramah Anak

Melihat kenyataan bahwa paparan media memberikan pengaruh pada anak maka diperlukan strategi bagaimana merencanakan dan mengembangkan media yang ramah bagi anak. Jordan (2008) melihat bahwa ada kebutuhan untuk mengimbangi kontribusi industri media yang berpotensi bagi perkembangan yang sehat pada anak-anak sebagai cara untuk menahan konsekuensi paparan media yang berlebihan dan paparan yang tidak pantas untuk usia-usia tertentu. Schmidt, Bickham, Branner, & Rich (2008) mencatat bahwa kebijakan dengan media menjadi unsur penting ketika media menghadirkan unsur kekerasan, konten seksual Mulai dari strategi, seperti mengajarkan untuk melihat hal yang penting dari media, mengurangi penggunaan media, seperti tidak menggunakan media sebagai "pengasuh elektronik". Berbagai kebijakan mendorong kerjasama dengan orang tua, pembuat kebijakan, dan industri media. Strategi lain adalah pengembangan program literasi media untuk membantu anak menjadi lebih memiliki informasi, kritis, dan menjadi konsumen bertanggung jawab dengan media. Selain itu keterlibatan orangtua dengan cara mendidik orang tua tentang efek media. Strategi lain adalah pembatasan waktu bagi anak dalam menggunakan media, hanya mengizinkan media pendidikan saja, mendorong orangtua untuk bersama-sama melihat atau menikmati media tersebut disertai dengan waktu untuk mendiskusikan media tersebut. Selain itu, mengupayakan tersedianya teknologi untuk memonitor penggunaan media. Langkah lain yang dilakukan adalah bahwa ruang personal

PROCEEDING SEMINAR NASIONAL

“Selamatkan Generasi Bangsa dengan Membentuk Karakter Berbasis Kearifan Lokal”

seperti kamar harus bebas dari media elektronik.

Kesimpulan

Media telah menjadi kekuatan besar yang memiliki hubungan erat dalam kehidupan anak-anak. Mereka akan membawa media sepanjang hidup mereka karena penggunaan media dan perkembangan yang begitu pesat dengan teknologi. Meski paparan berulang media terhadap anak bisa jadi kecil pengaruhnya tetapi akumulasi efeknya adalah timbulnya keyakinan tentang dunia nyata. Karena itu, atmosfer media yang ramah buat anak menjadi isu penting. Pengawasan penggunaan media tidak sekedar jumlah waktu yang digunakan untuk media tetapi juga isi dari media yang diakses oleh anak. Orangtua perlu untuk menetapkan batasan untuk meminimalkan pengaruh media. Para pakar menawarkan tips-tips untuk melindungi anak-anak: (1) membatasi waktu melihat/menggunakan layar untuk satu sampai dua jam sehari. Pertimbangkan untuk mematikan TV sama sekali; (2) mempelajari tentang media baru, seperti pesan teks atau situs jejaring sosial, dan bagaimana anak-anak menggunakannya; (3) Tidak mengandalkan peringkat game. Sebaliknya, menonton atau memainkan game itu sendiri; (4) Tidak membiarkan anak-anak memiliki komputer, TV atau media lain di kamar tidur mereka; (5) Sejak awal, membatasi bagaimana seorang anak bisa melakukan pembelian baru media.

DAFTAR PUSTAKA

Chan, K & Fang, W. (2007). Use of the internet and traditional media among young people. *Young Consumers*, 8, 4, 244 – 256.

Chan, K. & McNeal, J. (2006). How rural children in China consume media & advertising. *Young Consumers*, 7, 3, 39 – 50.

Cheung, C.K. (2005). The Relevance of Media Education in Primary Schools in Hong Kong in the Age of New Media - A Case Study. *Educational Studies*, 31, 4, 361-374.

Cheung C.K. (2009). Media Education across Four Asian Societies: Issues and Themes. *International Review of Education*. 55, 1, 39-58

Cokee, R. (2002). Kids and media. *Young Consumers*, 3, 4, 29 - 36

Cordes, C, & Miller, E. (2000). *Fool's gold: A critical look at computers in childhood (Alliance for Childhood)*. College Park, MD: Alliance for Childhood.

Goodenough, E. (2008). *A place for play*. Ann Arbor, MI: National Institute for Play.

Healy, J. (1998). *Failure to connect*. New York: Simon & Schuster.

Hendriyana, Hollander, E., d'Haenens, L., & Beentjes, W.J.B., (2012). Children's media use in Indonesia. *Asian Journal of Communication*, 22, 3, 304-319.

Hesse, P. & Lane, F. (2003). Media Literacy Starts Young: An Integrated Curriculum Approach. *Young Children*, 58, 6, 20-26.

Huston, A. C., & Wright, J. C. (1996). Television and socialization of young children. In T. M. MacBeth (Ed.), *Tuning into young viewers: Social science perspectives on television*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Jordan, A.B. (2008). Children's Media Policy. *The Future of Children*, 18, 1, 235-253.

Kirkorian, H.I., Wartella, E.A., & Anderson, D.R. (2008). Media and Young Children's Learning. *The Future of Children*, 18, 1, 39-61

Kirkorian, H.L., Pempek, T.A., Murphy, L.A., Schmidt, M.E., Anderson, D.R. (2009). The Impact of Background Television on Parent: Child Interaction. *Child Development*, 80,5, 1350-1359

Liz Szabo, (2008). Kids' health is in danger from heavy media exposure. *USA Today*.

Littlejohn, S.W. & Roberta, G. (2001). *Theories of Human Communication, 7th ed*. Belmont: Wadsworth Publishing Company

NHK Broadcasting Research Institute (2000)

PROCEEDING SEMINAR NASIONAL

“Selamatkan Generasi Bangsa dengan Membentuk Karakter Berbasis Kearifan Lokal”

Schmidt, M.E., Bickham, D.S., Branner, A., & Rich, M. (2008). Media-Related Policies of Professional Health Organizations. In *The Handbook of Children, Media, and Development*. UK : Blackwell Publishing.

West, R & Turner, L.H.(2010). *Pengantar Teori Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika

Wilson, B. (2008). Media and Children's Aggression, Fear, and Altruism. *The Future of Children*, 18, 1, 87-118.