

Infografis Bijak Menggunakan Gawai Dalam Keluarga di Posyandu Cendrawasih Sukmajaya Depok

Nurhablisyah¹, Dian Handayani²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas, Universitas Indraprasta PGRI

Diterima : 16/05/2020

Revisi : 31/05/2020

Diterbitkan : 25/06/2020

Abstrak. Tujuan dari kegiatan abdimas ini adalah untuk merancang infografis “Bijak Menggunakan Gawai Dalam Keluarga.” Infografis ini diperuntukkan bagi masyarakat di sekitar Posyandu Cendrawasih RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok-Jawa Barat. Posyandu Cendrawasih merupakan posyandu terbaik di wilayah itu, salah satu indikatornya adalah warga yang aktif dalam berbagai kegiatan posyandu. Metode pelaksanaan abdimas ini awalnya adalah sosialisasi secara langsung mengenai penggunaan gawai dalam keluarga, namun karena wabah Covid-19, kegiatan ini urung diadakan dan dirubah dengan perancangan infografis. Salah satu alasan mengapa kegiatan ini dilakukan adalah karena kebutuhan dari masyarakat mengenai penggunaan gawai dalam keluarga. Umumnya warga yang merupakan anggota posyandu adalah ibu-ibu usia 20-45 tahun dengan anak balita atau anak usia 7-12 tahun, beragama Islam, pendidikan umumnya adalah lulusan SMU dan sederajat dengan kelas sosial menengah sampai menengah bawah. Ada elemen yang melekat pada infografis ini, pertama adalah tema “Bijak Menggunakan Gawai Dalam Keluarga,” kedua adalah kreator atau perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Illustrator dengan lama pengerjaan yaitu dua hari, ketiga adalah elemen visual yang mencakup warna, teks, ikon dan sebagainya. Dari ketiga elemen tersebut, terbangunlah infografis yang memiliki dua informasi utama yaitu bijak menggunakan gawai yang harus dipahami oleh orangtua dan aturan menggunakan gawai bagi orangtua dan anak. Jika perancangan infografis telah memenuhi elemen tersebut maka seharusnya pesan yang disampaikan bisa diterima oleh khalayak.

Kata kunci: Bijak Menggunakan Gawai, Keluarga, Posyandu

Abstract. The aim of this activity is designing infographic “Using Gadget Wisely in The Family.” This infographic is targeting to local society near the cendrawasih Posyandu which located in RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok –West Java. Cendrawasih Posyandu is one of the best posyandu in the area, it was considered as active and passionate run by both the society and the organizer. The method of the activity was planned to socialized about using gadget wisely in the family, but due to Covid-19 plague, the plan was chached into designing infographic. One of the reason to act this was the needs of the society about the information. Most of the society was parents and Posyandu member generally mothers with children age range about 2-12 years old. Their education background was graduate from high school, moeslem, and having middle to lowmiddle economis class. The result of this activity is infographic which design using three ellements, such as: (1) theme and object, “Using Gadget Wisely in The Family,” (2) Creator, means design software was being used, which is Adobe Illustrator, (3) visual ellements in this infographics are; blue colour for the background, family icon and other icon related to the topics, and texts. There are two main informations inthis infographics, fisrt Is basic information for parents dealing with gadget, second is about how to rules gadget using inte family especially with children. If all the ellemenst was fulfill in the infographics, the audiences would received the message.

Keywords: Using Gadget Wisely, Family, Posyandu

Correspondence author: Nurhablisyah, nurhablisyah@gmail.com



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Teknologi hadir dalam dunia berfungsi sebagai alat untuk membantu pekerjaan manusia. Namun teknologi juga memiliki konsekuensi logis, baik dampak positif maupun negatif. Teknologi bagi masyarakat saat ini identik dengan gadget (gawai). Anak-anak juga tidak luput dari penggunaan gawai. Padahal, penggunaan gawai yang tidak pada semestinya, bisa berakibat fatal. Donna Rice Hughes, seperti yang dikutip Nina Armando (2016) dalam Junida (2019:61), menjelaskan bahwa gawai pada anak memiliki efek positif seperti: meningkatkan keterampilan membaca, sebagai alat komunikasi, membantu untuk penelitian, sebagai alat hiburan dan membentuk sebuah jaringan. Namun, gawai juga memiliki efek samping yang tidak baik jika penggunaannya tidak sesuai dengan peruntukannya.

Efek negatif tersebut adalah: (1) fokus berkurang, (2) menjadi lebih emosional, (3) sulit mengambil keputusan, (4) kematangan semu, terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang, (5) sulit berkomunikasi dengan orang lain, (6) tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan, (7) daya juang rendah, (8) mudah terpengaruh, (9) anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain, (10) melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata, (11) tidak memahami nilai-nilai moral. Yang mengerikan, manakala anak dan remaja kita mulai kecanduan mengakses gambar, cerita atau video porno.

Tetapi pada kenyataannya, masih banyak orangtua yang belum memahami peran gawai dalam keluarga. Menurut Novita Tandry dalam Indriyani, dkk (2018:2-3), seorang pakar psikologi, idealnya, waktu yang digunakan oleh anak-anak bermain bersama gawai adalah pada saat anak berusia 9 tahun. Ketika anak menginjak usia 9 tahun tingkat pemahaman anak tentang benar dan salah dianggap sudah matang,

Cahaya (2017) dalam Indriyani, dkk (2018:2-3) bahwa lamanya menggunakan gawai juga harus diperhatikan. Hal ini karena organ mata dan otak anak belum tumbuh sempurna. Menurut Karen Remley selaku ketua *America Academy of Pediatrics* dalam sebuah konferensi nasional yang diselenggarakan di San Francisco menyatakan bahwa lamanya menatap waktu layar untuk anak usia 2 tahun keatas adalah 1 jam perhari dan untuk anak usia 18 bulan kebawah disarankan untuk tidak terpapar langsung oleh media digital. Middlebrook (2016) dalam Indriyani, dkk (2018:3).

Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur –fitur yang ada di dalam *smartphone*, orang tua harus selalu berkomunikasi dengan anak – anaknya dan membatasi penggunaan gadget dengan batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan *gadget*, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain *gadget* selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Fadilah, Ahmad. 2011) dalam Triastuti (2018:2). Tetapi kenyataannya, belum banyak orangtua yang memahami bagaimana mengatur pemberian gawai pintar pada anak-anak.

Dalam penelitian Zaini dan Soenarto (2019:261) alasan orangtua memberikan gawai pribadi pada anak adalah karena; (1) pekerjaan orangtua yang kerap menggunakan gawai pintar sehingga tidak bisa berbagi dengan anak, (2) usaha memperkenalkan dunia digital pada anak, (3) penggunaan gawai pintar sebagai bagian dari edukasi. Dari penelitian tersebut, rata-rata anak yang menggunakan gawai secara rutin adalah di usia 4-6 tahun dengan penggunaan gawai per hari 62 menit. Bijak menggunakan gawai pintar dalam penelitian ini adalah pemahaman orangtua mengenai batasan penggunaan gawai pada anak, seperti; pemilihan aplikasi edukatif, konten positif, lagu anak-anak, cerita anak, video anak-anak, *game* edukasi, batasan waktu, pengawasan, dan porsi lainnya yang layak untuk anak usia TK 4-6 tahun akan memberikan dampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

Dari pemaparan yang sudah dijabarkan, maka tujuan kegiatan abdimas di Posyandu Cendrawasih RW 01 Kecamatan Sumajaya Depok adalah memberikan pemahaman mengenai bijak menggunakan gawai pintar dalam keluarga dalam bentuk

penyuluhan. Namun, dalam pandemi virus Covid-19 yang dimulai pada awal April 2020 di Indonesia, kegiatan ini berubah bentuk yang awalnya sosialisasi tatap muka dengan anggota dan pengurus posyandu menjadi sosialisasi dalam bentuk media infografis.

Posyandu Cendrawasih RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok merupakan salah satu posyandu yang memiliki predikat terbaik. Salah satu indikator posyandu terbaik adalah peran aktif warga dan kader posyandu dalam kegiatan posyandu dan pelaporan kepada dinas terkait. Untuk terus menjaga predikat ini, pengurus posyandu bermaksud meningkatkan kualitas pemahaman kader dan masyarakat terutama mengenai penggunaan gawai pintar di dalam keluarga. Tidak jarang penggunaan gawai yang tidak sesuai aturan membuat para ibu kewalahan dalam memberikan pola asuh pada anak-anak. Anak-anak yang sudah terlanjur kecanduan bermain gawai memiliki masalah dalam belajar dan konsentrasi di sekolah.

Kecanduan akibat gawai pintar yang dialami remaja dan anak-anak di Indonesia sudah mulai terasa sejak tahun 2012, ketika kasus 4 remaja harus dirawat akibat kecanduan *game online*. Pada tahun 2012, empat remaja di Jakarta yang kecanduan *game online*, terpaksa harus dirawat di rumah sakit jiwa Grogol (<https://inet.detik.com/games-news/d-2055633/kecanduan-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol>, diunduh, 11 Juli 2018). Masalah *game online* dan perilaku anak dalam menggunakan gawai pintar, semakin meningkat seperti yang terjadi pada tahun 2018, dua remaja kakak beradik juga masuk RS Jiwa Bondowoso Jawa Timur, akibat kecanduan gawai pintar (<https://www.liputan6.com/news/read/3230544/kecanduan-smartphone-begini-kondisi-2-remaja-di-rs-jiwa-bondowoso>, diakses 11 Juli 2018).

Dalam sebuah seminar Elly Risman (Ketua Yayasan Kita dan Buah Hati) pada seminar "Mendidik Anak Di Era Digital" tahun 2014 mengungkapkan bahwa penggunaan gawai pintar bagi anak-anak sangat dilarang. Selain dapat mengakibatkan kerusakan mata dan otak, akibat lain yang akan dialami oleh anak adalah keterlambatan bicara, keterbelakangan mental bahkan sampai terkena epilepsi.

Sigman (2012) dalam Asif dan Rahmadi (149:2017) menjelaskan mengapa fenomena anak ketergantungan gawai bisa terjadi. Pada usia 7 tahun, anak-anak yang kurang mendapatkan rangsangan untuk bermain di luar ruangan akan banyak menghabiskan waktu dengan menonton layar kaca dan gawai. Di saat remaja, anak-anak ini akan menghabiskan setidaknya 6 jam sehari untuk memainkan ponsel pintar.

Anak-anak usia 10 tahun rata-rata melihat layar berbedag dari gawai mereka di rumah dan bahkan menonton dua atau lebih layar pada saat yang sama. Pada akhirnya hal ini akan membuat anak-anak tersebut tumbuh menjadi remaja pecandu komputer, televisi dan gawai pintar. Paparan layar pada *gadget* dapat menginduksi *hormone dopamine* yang sangat berperan dalam membentuk sifat ketergantungan atau kecanduan.

Dari pengamatan yang dilakukan di wilayah ini, banyak orangtua, terutama masyarakat di wilayah Posyandu yang belum memahami bagaimana idealnya orangtua menggunakan gawai dalam keluarga. Pemahaman orangtua terhadap gawai ini nantinya akan berpengaruh pada bagaimana orangtua memberikan izin kepada anaknya dalam menggunakan gawai maupun menghabiskan waktu bersama keluarga. Sebab itulah tujuan perancangan infografis ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada orangtua agar memahami pola penggunaan gawai (batasan dan aturan) dalam keluarga. Jika orangtua memahami hal ini, maka efek negatif penggunaan gawai pada anak dapat ditekan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan kegiatan abdimas dilaksanakan selama 4 (empat) bulan, yaitu Maret sampai dengan Juni 2020. Pelaksanaan diawali dengan observasi di lingkungan wilayah

Posyandu Kecamatan Sukmajaya-Depok dan bertemu langsung dengan ketua RT/Rt setempat. Dari informasi yang disampaikan oleh ketua RT/RW, disimpulkan bahwa kegiatan FDS merupakan hal rutin yang dilaksanakan dengan mengundang para tamu sesuai bidang ilmunya, dengan demikian masyarakat dapat memperoleh ilmu dan informasi yang beragam.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa langkah; langkah pertama adalah observasi di lingkungan RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok, langkah kedua adalah wawancara dengan ketua RW setempat dan ketua posyandu dalam rangka menggali permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sekitar terutama anggota posyandu. Langkah ketiga adalah pentusunan proposal dan koordinasi dengan pihak posyandu. Namun, belum sampai kegiatan puncak abdimas dilaksanakan aturan PSBB sudah diberlakukan. Hal ini menyebabkan, tim abdimas merubah pola kegiatan dengan merancang infografis “Bijak Menggunakan Gawai di Dalam Keluarga” untuk dibagikan melalui ketua posyandu kepada warga masyarakat sekitar.

Dalam merancang infografis tersebut, materi yang didapat melalui berbagai literatur disusun dan dibuat dalam bentuk naskah dan ikon. Setelah proses pencarian data dan materi dilanjutkan dengan menyusun elemen visual ke dalam infografis dalam bentuk sketsa. Proses perancangan selanjutnya dilakukan secara digital.

Hasil dan Pembahasan

Elemen Infografis

Pada April 2020, proses pencarian data dan informasi yang akan dituangkan dalam infografis ini mulai dikumpulkan. Setelah informasi selesai dihimpun, langkah selanjutnya adalah menyusun informasi mana yang paling penting dan menentukan teks apa yang sesuai untuk peserta posyandu. Apabila seluruh informasi sudah ditetapkan, tahap selanjutnya adalah menyusun elemen disain secara digital.

Lancow et al (2014) dalam Arigia, dkk (2016:122), menjelaskan bahwa infografis merupakan media yang relatif baru. Infografis diartikan sebagai visualisasi gambar yang mampu menggantikan teks yang panjang, tabel yang penuh angka dan rumit menjadi visualisasi data yang menarik dan pesan-pesan yang mendapatkan perhatian publik. Smiciklas (2012) dalam Ferreira (2014:3) menerangkan bahwa infografis adalah visualisasi dan data yang merangkum informasi yang kompleks kepada audiens sehingga pesan yang disampaikan tersebut dapat mudah dipahami.

Saat ini untuk membuat infografis, masyarakat bisa melakukannya secara online melalui situs-situs di internet seperti *pictochart*, *canva* dan lain-lain. Ferreira (2014:11) menjelaskan tahapan dalam merancang infografis; tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan tema yang jelas, setelah tema sudah ditentukan, maka buatlah alur cerita dalam bentuk *storyboard* (rentetan gambar) atau sketsa kasar. Tahap kedua, adalah perhatikan siapa audiens yang menjadi target infografis, simbol dan teks yang diutarakan dalam infografis sangat mempengaruhi khalayak. Dalam infografis “Bijak Menggunakan Gawai” audiens yang hendak dibidik adalah warga masyarakat RW 001 Kecamatan Sukamaju Depok, yang umumnya adalah wanita usia 20-45 tahun, dengan pendidikan umumnya lulusan SMU dan sehari-hari merupakan ibu rumah tangga.

Tahap ketiga adalah menentukan elemen visual, di dalamnya bisa menggunakan peta, bagan, diagram dan elemen grafis lainnya. Gunakan hanya ikon dan grafis yang berhubungan dengan tema. Ferreira juga memberikan tips untuk tidak banyak mencantumkan teks, namun dalam infografis ini, teks masih mendominasi. Hal ini disebabkan karena masih banyak warga di lokasi yang belum memahami aturan menggunakan gawai dalam keluarga. Fungsi teks di sini adalah sebagai mempertegas informasi.

Menurut Kurniasih (2016:458), elemen infografis terbagi menjadi 3 bagian; (1) material, menyangkut tema yang akan diangkat, alur cerita maupun informasi, data-data dan sebagainya, (2) adalah creator atau perangkat lunak yang digunakan, (3) elemen visual yang menyangkut : warna, grafis, ikon yang disesuaikan dengan target audiens.

Proses Perancangan Infografis Bijak Menggunakan Gawai

Dalam infografis “Bijak Menggunakan Gawai” hal pertama yang dilakukan adalah mencari data mengenai aturan dalam menggunakan gawai. Data-data tersebut kemudian disusun dan dibuat dalam keterangan di bawah ini;

1. Bijak Menggunakan Gawai Bagi orangtua (ayah bunda):
2. Berdoa sebelum melakukan sesuatu, minta petunjuk Allah Swt agar segala aktivitas yang dilakukan orangtua dan anak bermanfaat
3. Pahami bahwa gawai adalah teknologi yang harusnya dibatasi penggunaannya
4. Di dalam gawai banyak aplikasi yang tidak diperuntukkan bagi anak
5. Mata dan otak anak baru tumbuh sempurna setelah usia di atas 7 tahun
6. Penggunaan gawai bisa menyebabkan radiasi pada mata anak, sulit tidur, terganggu motoriknya
7. Fitrah anak adalah bermain, menikmati kebersamaan dengan orangtua
8. Konsisten dalam pelaksanaan, ayah bunda harus mencontohkan, saat bersama anak, tidak memegang gawai

Table 1 Aturan Menggunakan Gawai pada Anak

Aturan menggunakan gawai pada anak	
Balita	7-12 tahun
Tidak memberikan gawai (milik anak)	Tidak memberikan gawai pribadi untuk anak
Jauhkan gawai dari balita, jika terpapar tidak lebih dari 1 jam per hari	Waktu terpapar : 2 jam/ hari
Hanya menonton acara anak	Menonton acara anak dan permainan sederhana.
Beri jarak aman antara mata anak dengan gawai	Jika terpapar “game” pastikan itu aman untuk anak
Setelah terpapar, ajak main anak, terutama permainan yang melatih kemampuan fisik (lari-lari, meremas, menggenggam, lompat-lompat, jalan-jalan melihat pepohonan, dsb)	Saat menggunakan gawai, atur posisi mata dan tubuh, ingatkan anak untuk merubah posisi tubuh setiap 15 menit
Perlu dibuatkan jadwal aktivitas sehari-hari, mulai bangun tidur, makan, main dsb	Ajak anak untuk bermain di luar gawai, seperti menggambar, menyusun balok, halma, monopoli, catur, main sepeda, dsb
Libatkan anak dalam kegiatan aktivitas di rumah	Perlu dibuatkan jadwal aktivitas sehari-hari, mulai bangun tidur, makan, main dsb
	Libatkan anak dalam kegiatan aktivitas di rumah

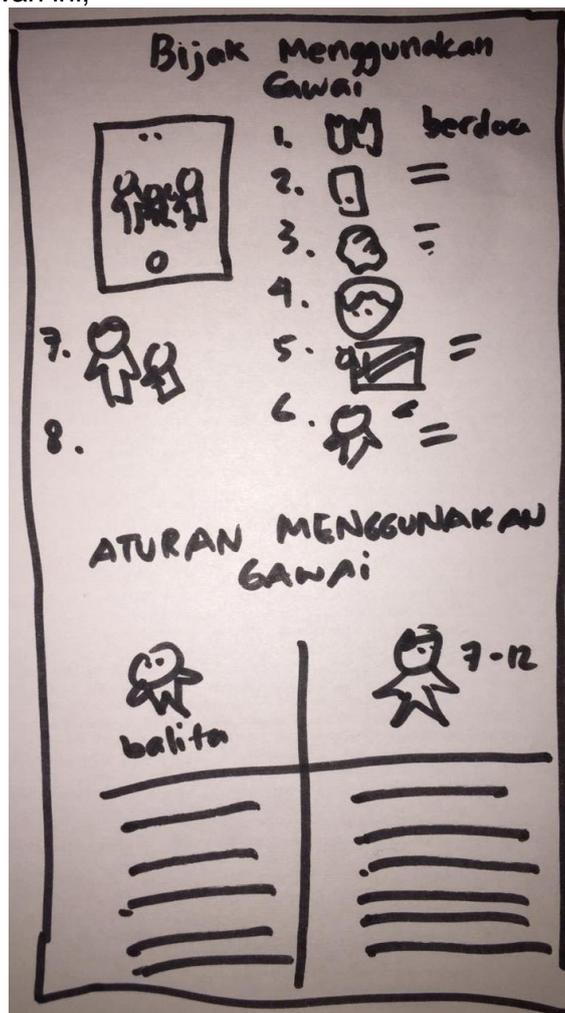
Sumber : Disarikan dari materi seminar “Bijak Menggunakan Gawai” M.Iqbal Qeis, Elly Risman,

Informasi dibagi menjadi dua bagian, informasi pertama adalah aturan untuk orangtua dalam memahami gawai. Karena banyak orangtua yang belum memahami proses kerja gawai. Di dalam gawai pintar terinstal berbagai aplikasi, salah satunya adalah *chatt*, menonton, dan bermain *game*. Gawai pintar pada dasarnya diproduksi bukan untuk anak-anak, namun pada kenyataan banyak anak yang menggunakannya, dan aplikasi juga banyak yang menasar pada anak-anak. Sifat dasar anak adalah bermain dan eksplorasi alam, belajar berbagai macam hal mengenai kehidupannya dan lingkungannya. Ketika menggunakan gawai, anak-anak dijauhkan dari kegiatan alam dan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya.

Hal ini menyebabkan motorik anak kurang terlatih sehingga ketika saat dewasa anak mulai belajar tangannya menjadi lemah untuk memegang benda, menggenggam dan sebagainya. Demikian juga mata anak, mata baru tumbuh sempurna saat anak berusia 7 tahun. Jika anak dipaksa untuk melihat berbagai pergerakan objek dengan

cepat pada layar dan warna-warna yang bersliweran organ matanya yang masih lemah akan menyesuaikan, sehingga anak akan mengalami kerusakan mata. Aplikasi *game* lebih membutuhkan perhatian, dari kegiatan abdimas yang dilakukan di Cileungsi bersama M.I Qeis dan Nurhablisyah, dengan tema yang sama pada 8 Desember 2018, banyak orangtua yang tidak memahami tingkat peruntukkan *game*. Padahal *game* memiliki tingkatan usia, ada yang untuk EC (*early childhood*), dewasa (*adult*) dan lain-lain. Salah satu indikator peruntukkan *game* itu adalah tampilan dari sisi verbal dan non verbal (perilaku kasar, berdarah-darah, perkelahian, dan sebagainya).

Setelah informasi didapat, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa kasar, seperti gambar di bawah ini;

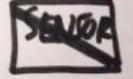


Gambar 1 Sketsa Kasar Infografis

Sumber: pribadi

Pada kenyataannya, banyak orangtua memberikan izin kepada anak-anak untuk bermain *game Mobile Legend* dan *GTA (Grand Theft Auto)* dimana kedua *game* itu diperuntukkan untuk dewasa. Hal lain yang penting adalah orangtua jarang meminta petunjuk Tuhan ketika memberikan sesuatu pada anak, termasuk memberikan gawai pintar. Sebelum memberikan gawai hendaknya diawali dengan doa, agar efek negatif gawai lebih kecil ketimbang manfaatnya. Gawai merupakan benda asing yang masuk ke dalam keluarga, banyak hal yang perlu dipelajari menyangkut gawai sebelum anak-anak lebih percaya dan nyaman bersamanya ketimbang bersama orangtua.

Bersamaan dengan dibuatnya sketsa kasar, dibuat juga transformasi ikon yang sesuai dengan kebutuhan infografis, berikut tabel transformasi ikon.

Sketsa	Ikon Infografis	Keterangan
		Keluarga terdiri dari ayah, ibu, anak laki-laki dan anak perempuan
		Tangan berdoa, simbol meminta petunjuk sebelum mengerjakan sesuatu
		Gawai pintar yang berisi bermacam-macam aplikasi
		Mata, penggunaan gawai terlalu lama bisa merusak mata anak
		Otak anak
		Aplikasi yang tidak diperuntukkan digunakan oleh anak-anak
		Fitrah anak adalah bermain dan mengeksplorasi lingkungan
		Balita
		Ayah dan ibu berperan penting untuk menemani tumbuh kembang anak

Sumber: Pribadi

Warna yang digunakan dalam infografis ini adalah biru telur asin, warna ini dianggap lembut dan memberikan kesan nyaman dan damai. Pilihan terhadap warna-warna pastel ini, diharapkan memberikan kejelasan pada ikon dan teks.



Gambar 2 Infografis Bijak Menggunakan Gawai
Sumber: pribadi

Elemen kreator dalam infografis ini menyangkut aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Illustrator. Lama pengerjaan infografis adalah 2 hari dengan 4 kali revisi, hal yang umumnya mengalami revisi adalah teks. Infografis ini diperuntukkan untuk warga RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok yang mayoritas beragama Islam, sebab itulah ikon-ikon yang digunakan adalah keluarga dengan ibu menggunakan kerudung. Pada bagian akhir infografis juga dicantumkan sumber data, yaitu dari materi seminar dengan tema yang sama yang diberikan oleh M.I Qeis dan Elly Risman. Beberapa visual ikon diambil dari perpustakaan di internet namun mengalami

modifikasi, di antaranya; ikon keluarga dengan visual ibu yang menggunakan kerudung, mata merah akibat radiasi dan lainnya.

Simpulan

Posyandu Cendrawasih RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok merupakan posyandu terbaik di wilayahnya. Salah satu indikator posyandu terbaik adalah aktivitas dan peran serta masyarakat dalam memajukan posyandunya. Salah satu kegiatan yang hendak dilaksanakan adalah sosialisasi atau penyuluhan mengenai bijak menggunakan gawai yang seharusnya dilaksanakan pada April 2020, tetapi karena wabah Covid-19, kegiatan ini urung diadakan dan diganti dengan penyerahan infografis “Bijak Menggunakan Gawai” yang telah dibuat oleh tim abdimas DKV Universitas Indraprasta PGRI. Di dalam merancang infografis ini, tim melakukan observasi ke wilayah Posyandu Cendrawasih dan melakukan berbagai penelusuran literatur terkait infografis ini. Bentuk infografis terdiri dari berbagai elemen, yaitu tema “Bijak Menggunakan Gawai dalam Keluarga,” kreatornya adalah menggunakan aplikasi desain adobe illustrator dan elemen grafis berupa ikon, warna dan teks. Warna yang digunakan adalah biru telor asin tujuannya adalah agar kesan yang diberikan tenang dan damai, teks menggunakan jenis huruf yang memiliki keterbacaan baik, yaitu jenis Calibri, sedangkan ikon disesuaikan dengan kebutuhan dan tema. Audiens yang dibidik melalui infografis ini adalah warga di sekitar Posyandu Cendrawasih RW 01 Kecamatan Sukmajaya Depok, orangtua terutama ibu-ibu yang memiliki anak mulai dari balita hingga usia 12 tahun. Memiliki masalah yang berhubungan dengan penggunaan gawai pintar di dalam keluarga, mayoritas beragama Islam dengan latar pendidikan SMU dan sederajat serta berada dalam kelas sosial menengah hingga menengah bawah. Jika perancangan infografis telah sesuai dengan elemen-elemen yang dibutuhkan maka informasi bisa diterima dengan baik oleh khalayak yang dituju.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan khususnya untuk warga RW 01 Sukmajaya Depok, Rektor Universitas Indraprasta PGRI, DR. H. Sumaryoto, Kaprodi Program Studi Desain Komunikasi Visual, Santi Sidhartani, M.Ds serta seluruh civitas Universitas Indraprasta PGRI.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A. R., dan Rahmadi, F. A.,. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun, *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publications/111051-ID-hubungan-tingkat-kecanduan-gadget-dengan.pdf>.
- Bintang, A. M., dkk.,. (2017). Infografis sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia, *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 20-133, <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/63>
- <https://inet.detik.com/games-news/d-2055633/kecanduan-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol>, diunduh, 11 Juli 2018

- <https://www.liputan6.com/news/read/3230544/kecanduan-smartphone-begini-kondisi-2-remaja-di-rs-jiwa-bondowoso>, diakses 11 Juli 2018
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood Issues*, 1(1), 1-11, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JECl/article/view/16887>
- Jennifer, F. (2014). *Infographics*: <https://www.researchgate.net/publication/308505894> diunduh pada 8 Mei 2020.
- Junida, D. S. Kecanduan Online Anak Usia Dini. *Walasuji*, 10(1), 57-68, <https://media.neliti.com/media/publications/292832-kecanduan-online-anak-usia-dini-28601233.pdf>
- Nuning, K. (2016). Infografis, *Prosiding Seminar Nasional: Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global*, Departemen Komunikasi dan Informasi Fakultas Ilmu Komunikasi dan Universitas Padjjaran Bandung, 2016, hlm. 456-465 <https://www.researchgate.net/publication/308505894>
- Triastutik, Y. (2018.). *Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun di TK Bina Insani Jombang*, (Skripsi Sarjana-S1, STIKES Insan Cendekia Medika Jombang). diunduh dari <http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/1392/1/143210145>, 8 Mei 2020
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254-264. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/127>, pada 8 Mei 2020