

# BAB I : PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 yang merebak di tahun 2020, telah mengguncang kehidupan manusia. Penyakit yang menyerang sistem pernapasan ini dapat pula menyebabkan kematian. Akibatnya, maka pemerintah mempersempit segala aktivitas masyarakat. Sarana pendidikan ditutup sementara, dan metode pembelajaran pun dialihkan menggunakan sistem pembelajaran online dari jenjang taman kanak-kanak (TK) hingga perkuliahan. Menurut penelitian A. Tabi'in (2020), akibat pembelajaran mandiri selama pandemi terhadap anak-anak usia dini (4-6 tahun, pra-sekolah), menyebabkan masalah bahwa anak menjadi merasa tidak bisa eksploratif, stress, sensitif, hingga mulai mengalami gangguan perubahan tingkah laku (conduct disorder; pola tingkah laku yang mengganggu dan penuh kekerasan). Begitu pula menurut Spesialis perlindungan anak dan anak-anak perserikatan bangsa-bangsa (UNICEF) Ali Aulia Ramly, menyatakan bahwa pandemi Covid-19 memperberat masalah kesehatan jiwa pada anak yang telah ada sebelumnya, walaupun sebagian besar akan menunjukkan ketahanan di tengah pandemi anak cenderung mengalami depresi dan kemungkinan kecemasan selama dan setelah isolasi sosial berakhir. Padahal usia-usia tersebut merupakan usia pembentukan dan kepribadian anak yang sangat penting dalam perkembangan moral dan intelegensi anak. Setiap kali membicarakan tentang kesehatan mental anak, topik pembahasan ini selalu menjurus kepada peran keluarga, sebab keluarga merupakan lingkungan pertama yang dijumpai oleh anak dan berperan sangat penting bagi perkembangan mental anak. Melalui lingkungan komunikasi keluarga, anak dapat belajar bersosialisasi dengan orang lain, mengenal siapa dirinya, dan belajar mengolah emosinya. Pengolahan emosi menjadi bagian penting dalam mengembangkan mental anak, dan saat pandemi ini peran orang tua dalam mengembangkan anak sangat mempengaruhi dan terlihat dari pola komunikasi yang diterapkan.

*“A little over one-third of parents express concerns over their children’s social and emotional skills (38%) and behavior (38%)”* (Parenting in the Age of Digital Technology: A National Survey, 2014 p.10). Sejak diberlakukannya pembelajaran mandiri di rumah, anak menjadi sulit fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media elektronik yang berlebihan pada anak dapat membuat anak mengalami gangguan perubahan tingkah laku yang negative karena tidak diimbangi dengan komunikasi dengan orang tua. Selain anak kecanduan gadget sejak dini anak juga dapat mengidap Blue-light syndrome, contohnya seperti mata menjadi tidak fokus (blur), mengidap miopia (mata minus), dan membuat mata menjadi kering.

Badan Pusat Statistik menuturkan dalam website bahwa dari 270,72 juta jiwa di Indonesia, Jumlah angkatan kerja pada Agustus 2020 sebanyak 138,22 juta orang, naik 2,36 juta orang dibanding Agustus 2019. Dari 270,72 juta jiwa ditemukan bahwa 25,87% diantaranya merupakan generasi milenial (orang yang berumur 23-39 tahun) dan 21,88% diantaranya

adalah generasi X (individu yang berumur 40 - 55 tahun). (<https://www.bps.go.id/pressrelease/2020/11/05/1673/-revisi-per-18-02-2021--agustus-2020--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-7-07-persen.html>). Dilihat dari data statistik tersebut, dapat terlihat bahwa mayoritas orangtua di Indonesia merupakan pekerja, maka mereka tidak dapat selalu memperhatikan anak setiap waktunya sehingga mereka mempekerjakan pengasuh untuk mendampingi dan memperhatikan anak mereka atau membuat anak melakukan aktifitas diluar rumah seperti di daycare, playgroup, taman kanak-kanak dan sebagainya. Pilihan ini membuat hubungan orang tua dan anak menjadi renggang, orang tua juga tidak menjalankan perannya dengan baik sehingga anak tidak menjalin hubungan kekeluargaan positif pada dasarnya. Tetapi karena adanya pandemi Covid-19, maka orang tua diberikan kesempatan untuk memperbaiki hubungan tersebut saat menjalani aktivitas *work from home*. Orang tua akhirnya memiliki kesempatan untuk mendampingi aktivitas anak di rumah.

Euis Kurniati, dkk (2021) menuliskan bahwa, geang tua di rumah selama pandemi adalah sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas kebutuhan dan kegiatan anak. Karena melihat adanya gejala kecemasan berupa tanda-tanda gangguan perubahan tingkah laku, maka peran orang tua sebagai pengawas dan penjaga pun menjadi terpicu sehingga orang tua menjadi lebih memperhatikan anaknya. Tetapi karena adanya PSBB, maka orang tua pun dituntut semakin kreatif untuk menyiasati kegiatan yang dapat memperbaiki perubahan mental pada anaknya yang disebabkan kerenggangan hubungan antara anak dan orang tua. Aktivitas untuk memperbaiki hubungan tersebut hanya dapat dilakukan di dalam area rumah saja selama pandemi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perancangan dalam penelitian ini menjadi sangat penting dilakukan untuk membantu peran orang tua sebagai pembimbing dan pengembang dengan memberikan kualitas hubungan komunikasi yang baik dan kegiatan eksplorasi kreatif dalam mendampingi anak-anaknya. Karena selama pandemi Covid-19 anak banyak berkegiatan di rumah, jika tidak dibantu dengan hubungan berkomunikasi yang baik bersama orang tua maupun anggota keluarga lainnya anak dapat mengembangkan perubahan tingkah laku yang negatif sehingga komunikasi orang tua nantinya akan menjadi sulit dan anak tidak bisa berkembang dengan baik sesuai dengan standar anak normal lainnya. Peran orangtua dan anggota keluarga tersebut juga termasuk di antaranya mendampingi pembelajaran moral dan mental dari rumah.

## **B. Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang permasalahan, dapat dijumpai bahwa :

- a) Mayoritas orang tua di Indonesia adalah pekerja aktif,
- b) Komunikasi dengan anak menjadi terhambat karena tidak ada waktu luang bersama anak

- c) Sarana pembelajaran sementara dilakukan secara online dan mandiri selama pandemi, sehingga anak-anak usia dini/ pra-sekolah tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas dan tidak dapat mengembangkan diri secara maksimal. Akibatnya mulai menampakkan gejala kecemasan, seperti sensitif, sulit fokus, menuntut, dan gangguan perubahan tingkah laku lainnya.
- d) Anak juga tidak dapat mengembangkan diri di rumah karena tidak ada komunikasi yang baik dengan orang tua.

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka batasan masalah dalam perancangan ini adalah,

### a) Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan difokuskan untuk merancang media visual yang sesuai dengan kebutuhan orang tua untuk meningkatkan hubungan komunikasi dengan anak di rumah selama pandemi Covid-19, sehingga anak tidak mengalami perubahan tingkah laku negatif yang umumnya disebabkan olehnya kurangnya komunikasi anak terhadap lingkungannya.

### b) Batasan Wilayah dan Waktu

Lingkup perancangan ini meliputi daerah Kota Semarang. Data waktu yang akan didapatkan akan difokuskan pada saat masa pandemi Covid-19 (2020) awal hingga saat ini.

### c) Batasan Sasaran

- Target Primer : Orangtua yang memiliki anak berusia 3-5 tahun baik lelaki, wanita
- Target Sekunder : anak-anaknya berusia 3-5 tahun berjenis kelamin laki-laki, perempuan.

Sasaran dipilih berdasarkan data identifikasi masalah yang didapatkan.

## 3. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan visualisasi media yang bersifat komunikatif dan eksploratif kreatif yang dapat meningkatkan hubungan komunikasi anak dan orang tua?

## C. Tujuan Perancangan

Membantu orang tua untuk meningkatkan hubungan komunikasi dengan anak supaya dapat mengembangkan moral dan mental anak secara mandiri menggunakan media kreatif selama pandemi Covid-19 dan seterusnya.

## D. Manfaat Perancangan

Meningkatkan hubungan kekeluargaan dan perkembangan kesehatan moral mental positif anak selama pandemi Covid-19 dan seterusnya dibawah pendampingan orang tua.

## E. Metodologi Perancangan

Peneliti akan menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan interpretasi mendalam terhadap temuan-temuan berdasarkan fakta yang ada mengenai informasi kesehatan mental dan kegiatan anak dalam penerapan pola komunikasi keluarga. Penelitian dilakukan dengan pendekatan studi kasus, data didapatkan dengan menyebarkan formulir kuisisioner kepada orang tua di area Kota Semarang secara acak. Penelitian studi kasus dapat mengungkap gambaran rinci dan komprehensif mengenai situasi dan interaksi sosial dari subyek yang dianalisis. Sedangkan metode kuantitatif digunakan supaya dapat menghubungkan variabel-variabel data, yakni kuisisioner, observasi dan studi literatur dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah,

### a. Data Primer

Data didapatkan melalui metode kuisisioner. Kuisisioner yang disebarkan berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data dari target audience mengenai bagaimana perilaku anak di tengah masa pandemi.

### b. Data Sekunder

Penulis melakukan pencarian data melalui observasi. Data didapatkan dari pengumpulan data – data dan informasi yang terkait seperti foto, video, dan dokumen lainnya yang didapatkan dari target audiens.

### c. Data Pendukung

Data didapatkan melalui studi literatur pustaka untuk mengumpulkan data – data dan informasi dokumen lainnya yang terdapat di buku dan jurnal-jurnal penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik dan target perancangan.

Data-data yang didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Data sampling kuisisioner yang didapatkan akan menjadi basis data untuk melakukan perancangan media ini.

## F. Kajian Pustaka

Untuk menciptakan visualisasi media yang bersifat komunikatif dan eksploratif kreatif yang dapat memperbaiki hubungan anak dan orang tua, maka perancang membutuhkan data-data relevan yang dapat membantu dan memperjelas kebutuhan target perancangan. Pada tahun 2020, telah dilakukan beberapa penelitian oleh A. Tabi'in, Amalia Meutia dan Farida Rohayani terkait dengan dampak pemberlakuan kegiatan PSBB seperti *stay at home*, *work from home* dan pembelajaran *online* pada anak usia dini.

Dalam penelitian A. Tabi'in (2020), peneliti menemukan bahwa Pemberlakuan *stay at home* mendorong aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara mandiri di rumah. Termasuk pembelajaran pada anak-anak prasekolah yaitu pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK). Akibatnya, kegiatan tersebut menyebabkan masalah pada anak-anak usia dini (4-6 tahun, prasekolah). Anak menjadi merasa tidak bisa eksploratif, stress, sensitif, hingga mulai mengalami gangguan perubahan tingkah laku (*conduct disorder*; pola tingkah laku yang mengganggu dan penuh kekerasan). Dalam penelitian tersebut dapat terlihat bahwa anak-anak pada usia tersebut mengalami kendala untuk mengembangkan mental dan sosial karena tidak bisa bersosialisasi dengan bebas dan luas karena adanya perubahan gaya hidup yang signifikan.

Sedangkan menurut penelitian Amalia Meutia (2020), peneliti menemukan adanya perubahan mental pada anak selama pandemi COVID-19. Banyak anak yang mengalami stres karena adanya tekanan untuk tidak bisa bersosialisasi dengan bebas dari rumah. Anak menunjukkan kepekaan terhadap stres berulang dan memperlihatkan beberapa gejalanya seperti, menuntut, cemas, menarik diri, mengigau, ketakutan, sulit konsentrasi, terlalu banyak perubahan suasana hati, gelisah, seperti menggigit kuku, dan lainnya.

Melalui penelitian Farida Rohayani (2020), peneliti menemukan bahwa Anak mengalami kecanduan gadget yang berlebihan karena adanya pembelajaran online, anak tidak dapat focus untuk belajar sehingga orang tua mengalami kesulitan menyikapi mental anak tersebut. Hal ini peneliti menunjukkan bahwa peran orang tua dalam pembelajaran online pada saat pandemi menjadi hal utama yang dapat diperhatikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan mental anak selama pandemi covid 19.

Dari penelitian-penelitian tersebut, perancang mendapatkan data terkait kondisi mentalitas target sekunder selama adanya pandemi. Perancang menemukan bahwa peran keluarga inti, yakni orangtua sangat penting dalam perkembangan mental dan sosial anak. Tetapi karena ditemukan masalah berupa kualitas hubungan yang labil antara anak dan orangtua, maka perancang memutuskan untuk merancang cerita interaktif untuk mengatasi masalah tersebut. Karena pada target sekunder, yaitu anak-anak pada rentang usia dini (0-8 tahun) memerlukan intervensi komunikasi dengan guru dan orang tuanya. Rentang usia tersebut sangat menentukan pengembangan dan pertumbuhan kualitas pada anak (Mutiah, Diana (2010, 2-11)). Jadi, Bagaimana menciptakan visualisasi media cerita interaktif yang bersifat komunikatif dan eksploratif kreatif yang dapat memperbaiki hubungan anak dan orang tua?

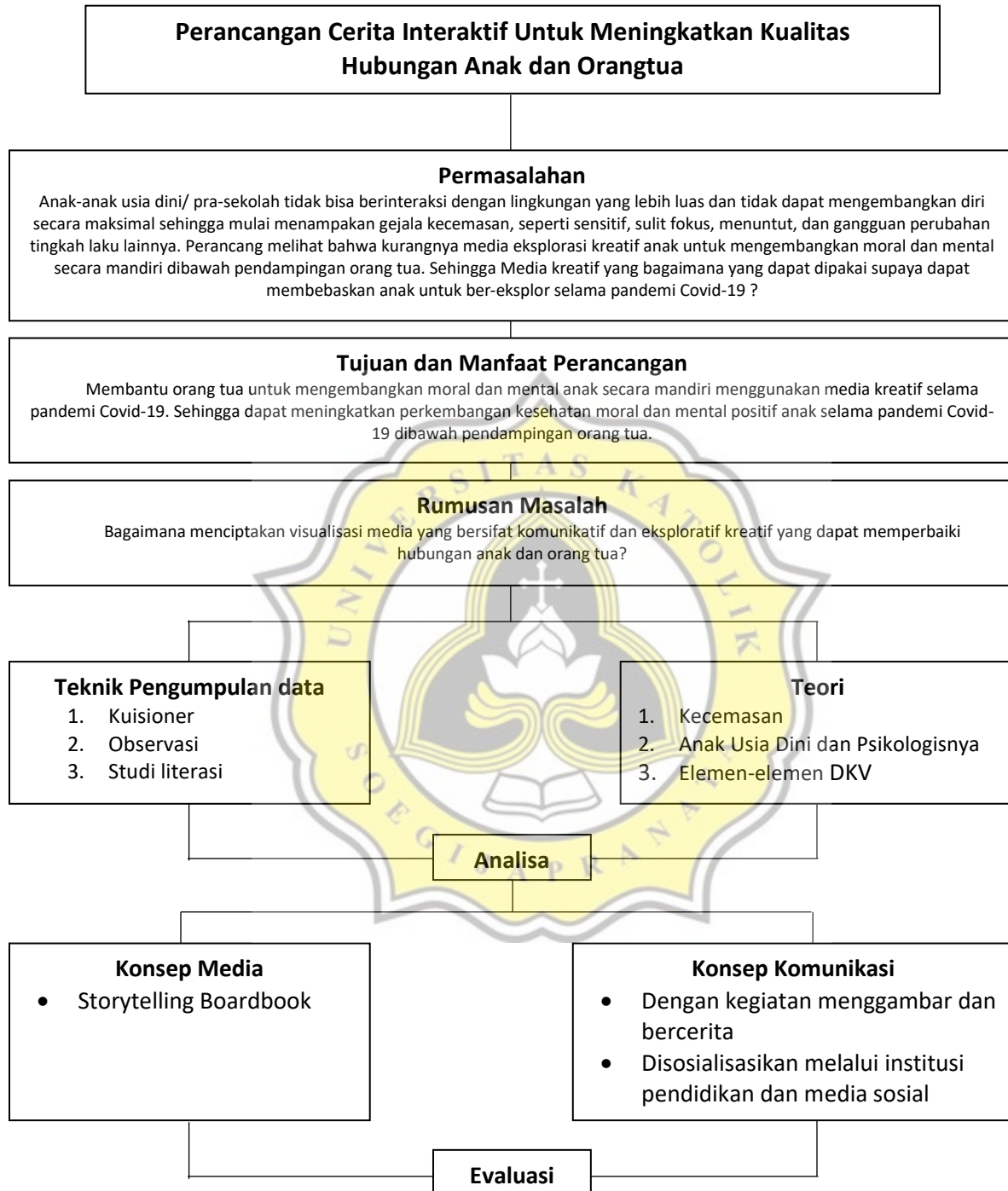
Perancangan cerita interaktif dipilih karena Huck, dkk (1987) & Cullinan (1989:12-23) dalam penelitian Hari Santoso (2011) menuliskan bahwa, Penggunaan Karya sastra maupun cerita dapat membantu perkembangan kognitif, bahasa, moral dan sosial anak. Lewat karya tersebut, anak juga dapat mengembangkan visual dan verbal dan menunjukkan keterkaitan dengan kegiatan eksplorasi lainnya seperti menggambar dan mewarnai. Menurut Yolanda Pahrul, dkk (2019), melalui kegiatan menggambar, data menunjukkan bahwa adanya peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun. Anak terlihat komunikatif, kooperatif, percaya diri dan mampu menghargai lingkungannya.

Untuk merancang konsep interaktif yang bersifat komunikatif dan eksploratif kreatif, perancang menemukan dalam penelitian Mercia Berlian Anggara, dkk (2014) bahwa menerapkan pengaplikasian permainan kartu, dan puzzle dalam perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun dapat memberikan prinsip karakter dan integritas yang baik kepada anak usia dini. Bauran strategi permainan yang dipakai telah cukup menarik perhatian target dengan optimal, karena penggunaan media permainan dapat mengajak anak untuk tertarik mengenal topik dengan pendekatan kegiatan yang disukai target. Karena menggunakan media permainan, anak pun tertarik untuk mengikuti alur pesan atau topik dan orang tua pun dapat membimbing anak dengan mudah melalui rancangan tersebut.

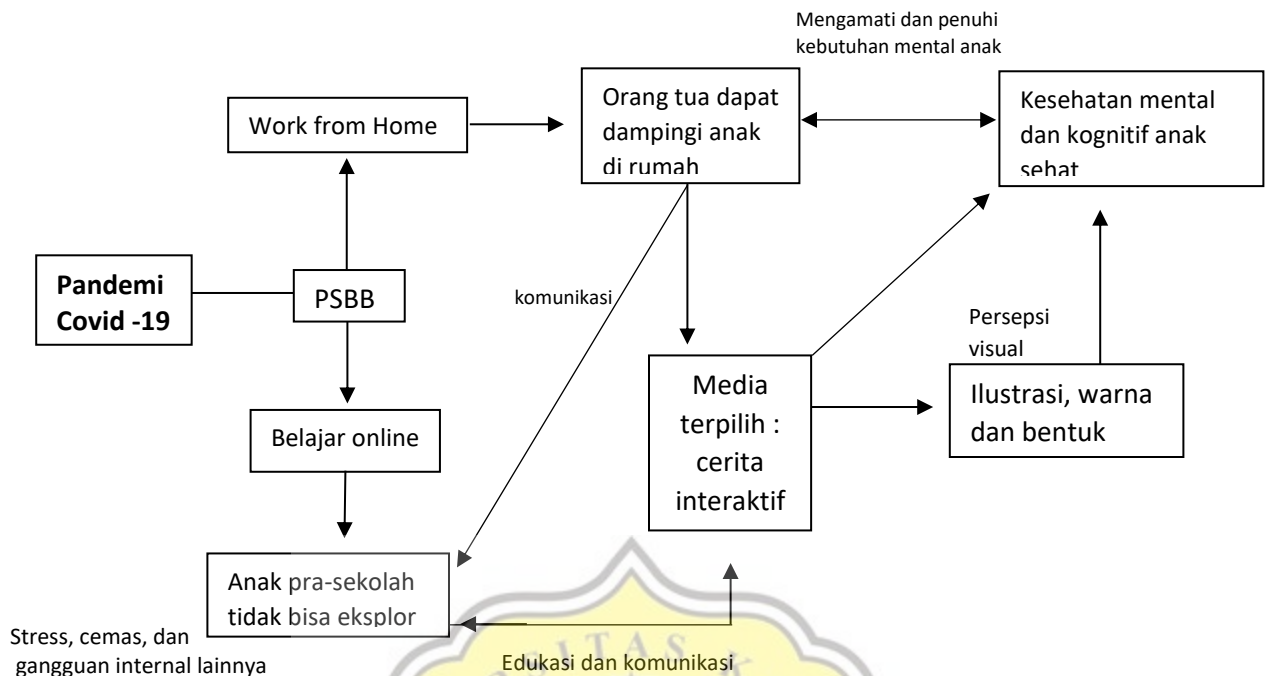
Sedangkan dalam penelitian Suri Mutia Siregar (2020) menerapkan pengaplikasian metode partisipasi dengan bentuk instruksi dan tanya jawab untuk menguji informasi atau cerita yang disuguhkan dalam media perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. Perancang mendapati bahwa metode ini dapat membuat anak menjadi berpikir kritis dan kreatif untuk menjelaskan topik, sehingga anak dapat lebih banyak menyerap dan memahami informasi dalam ilustrasi yang disajikan. Konsep strategi ini selain tergolong sebagai konsep eksploratif kreatif, dapat tergolong juga sebagai konsep yang membuat target sekunder menjadi lebih komunikatif dan bersosialisasi dengan target primer.

Dari penelitian-penelitian tersebut, data dapat dijadikan sebagai referensi masalah dari perancangan ini. Penelitian akan dilanjutkan kepada subyek, yaitu orang tua yang memiliki anak, supaya dapat membantu menentukan media yang tepat untuk perancangan cerita interaktif untuk meningkatkan kualitas hubungan komunikasi antara anak dan orangtua.

## G. Kerangka Perancangan



Grafik 1. Skema perancangan



Grafik 2. Skema konsep perancangan.

Dampak pandemi Covid-19 yang sangat dirasakan oleh masyarakat adalah adanya kegiatan PSBB, yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar yang membuat sektor perekonomian dan pendidikan beradaptasi menggunakan sistem online. Para pekerja akhirnya bekerja dari rumah (Work From Home), tetapi ada juga yang masih bekerja di kantor dengan jam kerja yang disesuaikan. Karena adanya pembelajaran online, anak-anak prasekolah yang seharusnya mengenyam komunikasi dengan lingkungan luarnya menjadi tidak dapat bebas ber-eksplor dan bersosialisasi dengan lingkungan eksternalnya. Terlebih lagi karena di rumah juga tidak dapat selalu berkomunikasi dengan orangtua yang sibuk bekerja dari rumah, akhirnya anak mengalami gangguan internal dan mulai menunjukkan perubahan tingkah laku yang negatif seperti menarik diri, emosional, suka menuntut, menjadi manja yang berlebihan, dan sikap negatif lainnya.

Tetapi dampak positif dari PSBB juga dirasakan oleh orangtua, karena akhirnya mereka dapat memperhatikan perilaku dan kegiatan anaknya sehari-hari. Mereka dapat meluangkan waktu lebih daripada saat sebelum pandemi, walaupun masih terbebani dan sibuk dengan pekerjaan kantor yang dikerjakan di rumah. Orangtua diberikan kesempatan untuk memperbaiki hubungan dan komunikasi dengan anak-anaknya. Tetapi karena anak sudah menunjukkan perubahan tingkah laku negatif tadi, maka orangtua harus dapat menyiasati dengan media perancangan ini yaitu dalam bentuk cerita interaktif untuk memudahkan perbaikan hubungan komunikasi tersebut. Media cerita interaktif nantinya akan mengedukasi dan membuat hubungan timbal balik antara orangtua dan anak.

Hubungan timbal balik tadi merupakan hasil dari persepsi visual yang ditujukan lewat ilustrasi, warna, bentuk, pesan, dan alur cerita dari media perancangan. Melalui elemen-elemen tersebut orangtua dapat membimbing atau mengarahkan mental dan kognitif anak supaya menjadi lebih sehat dan berkembang sesuai dengan moral pada standarnya.