

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah fase di mana seseorang mengalami perubahan, dimulai dari masa usia anak-anak ke usia dewasa. Pada waktu ini, seseorang sedang mengalami fase perkembangan yang meliputi perubahan emosional dan fisik. Perkembangan emosi yang dilewati pada usia remaja akan memiliki energi dan emosi yang besar, tetapi pengendalian dirinya belum sempurna. Hal ini menyebabkan anak pada usia remaja sering merasakan perasaan tidak aman, tidak tenang, dan merasa takut kesepian [1]. Hal tersebut menunjukkan, pada masa remaja mental emosional tidak terkontrol dengan baik dan dapat menyebabkan permasalahan pada kondisi mental remaja. Mental emosional yang bermasalah dapat mempengaruhi fisik dan juga perkembangan produktivitas seseorang, karena cenderung tidak fokus pada aktivitas yang dilakukan.

Pada saat ini muncul istilah baru untuk menggolongkan anak usia remaja, yaitu *strawberry generation*. Generasi ini diibaratkan seperti buah strawberry yang terlihat indah, namun mudah hancur jika ditekan. Buah strawberry yang indah menunjukkan generasi remaja saat ini yang dinilai lebih unggul dan kreatif, namun generasi ini juga memiliki karakter mudah menyerah, mudah putus asa, dan rasa saing yang rendah [2]. Cara orang tua dalam melakukan *parenting* pada anak dinilai menjadi peran penting sebagai pengaruh supaya *strawberry generation* tidak hanya memiliki pengetahuan dan teknologi yang unggul saja, namun juga mental dan psikis yang kuat [3]. Dengan lemahnya mental anak usia remaja pada masa sekarang, maka menyebabkan kenaikan angka permasalahan emosional pada anak usia remaja.

Permasalahan tersebut didukung dengan data RISKESDAS (Riset Kesehatan Dasar) 2018 [4]. Hasil riset tersebut adalah 6,1% dari banyaknya jumlah warga Indonesia yang berusia 15 tahun ke atas memiliki gangguan mental emosional, yang setara dengan 11 juta orang warga Indonesia. Anak-anak remaja yaitu mereka yang berusia 15-24 tahun, memiliki presentase depresi sebesar 6,2%. Sebanyak 80-90% kasus bunuh diri terjadi akibat depresi dan kecemasan.

Menurut ahli *suciologist*, 4,2% dari siswa di Indonesia pernah merasa ingin mengakhiri hidupnya, sedangkan 6,9% mahasiswa memiliki niat untuk mengakhiri hidupnya, dan 3% dari mereka pernah melakukan percobaan bunuh diri.

Tahun 2021, tim Divisi Psikiatri anak dan remaja Fakultas Kesehatan di Universitas Indonesia melakukan survei online yang mengkaji keresahan mental remaja di seluruh Indonesia pada anak remaja yang berusia 15 tahun ke atas [5]. Hasil survei menunjukkan bahwa 95,4% pernah mengalami gejala gangguan kecemasan, dan 88% mengalami gejala depresi. Selain itu, 51,4% memilih untuk menyakiti diri sendiri, dan 57,8% merasa putus asa dan ingin mengakhiri hidup.

Penulis juga melakukan pembagian kuesioner terhadap 67 anak remaja mengenai hubungan dengan orang tua dikehidupan sehari-hari. Sebanyak 92,5% mengalami stress, sedih dan putus asa tetapi merasa tidak nyaman untuk bercerita kepada orang tua. Sebanyak 91% merasa kenyamanan untuk bercerita kepada orang tua kian berkurang ketika menginjak usia remaja. Dan sebanyak 77,6% orang remaja merasa jika orang tua tidak bisa memahami perasaan mereka dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, terlihat bahwa orang tua sering mengalami kesulitan dan kebingungan dalam berkomunikasi dengan anak-anak remaja dan kesulitan untuk mengatur emosi mereka sendiri.

Dari permasalahan diatas, dapat membuktikan bahwa pentingnya kehadiran orang tua pada masa perkembangan anak usia remaja merupakan masalah yang memiliki urgensi untuk dibahas. Kehadiran orang tua diperlukan agar dapat membantu anak-anak saat mereka mengalami masalah emosional pada masa perkembangan remaja, orang tua harus memahami bagaimana cara yang tepat dalam menerapkan pola asuh anak yang baik.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis menangkap urgensi tersebut untuk dijadikan ide perancangan sebagai edukasi kepada para orang tua. Pada perancangan ini, penulis akan bekerja sama dengan Biro Psikologi Terapan Sakura dengan tujuan untuk lebih mudah mencapai target perancangan. Ilustasi dipilih sebagai media dalam penyampaian hasil penelitian, ilustrasi dapat menceritakan bagaimana pola asuh anak usia remaja yang tepat. Hal ini sejalan dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual karena media Ilustrasi akan

memberikan gambaran visual yang mewakili cerita atau informasi untuk disampaikan. Ilustrasi digunakan dengan visualisasi yang menggunakan elemen rupa untuk memberikan penjelasan, mempercantik, atau membantu menjelaskan arti dari sebuah teks. Ini memungkinkan pembaca untuk merasakan secara langsung melalui pengalaman visual, karakteristik gerak, dan tanggapan terhadap apa yang disajikan[6].

Target Audiens pada perancangan ini adalah orang tua yang berumur 40-55 tahun, yang dapat dikategorikan kedalam generasi x. Menurut survei global yang dilakukan oleh Global Web Index pada tahun 2020, Sebanyak 85% generasi x lebih sering menggunakan media sosial *Youtube* dan sebanyak 77% lebih sering berinteraksi dengan media sosial *Facebook* [7]. Berdasarkan data tersebut, maka nantinya ilustrasi dari hasil perancangan ini akan dimuat pada media yang berupa *motion graphic* yang lebih fleksibel untuk ditempatkan di *Youtube* maupun *Facebook*. Penyajian materi menggunakan media interaktif *motion graphic* dinyatakan valid, praktis dan efektif, hal ini telah diukur dari hasil dalam sistem pembelajaran yang mana media ini mampu menarik minat serta motivasi belajar secara aktif dan mandiri[8]. *Motion graphic* sendiri adalah teknik penggabungan dari grafis, animasi, dan audio sehingga memiliki output yang menarik dan memiliki tujuan sebagai penyampaian pembelajaran. Dari hasil penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa video animasi dapat memotivasi orang tua untuk mengerti dan membangun imajinasi atas informasi yang disampaikan [9].

Hasil ilustrasi pada penelitian ini juga akan ditempatkan pada beberapa media pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk menyampaikan informasi kepada target audiens. Media pendukung tersebut diantaranya poster cetak A3, *feeds* dan *story Instagram*, *sticker*, gantungan kunci, totebag, kaos. Media Pendukung tersebut nantinya dapat ditempatkan di media Instagram atau ditempat praktek Biro Psikologi Terapan Purwokerto.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu bagaimana merancang *motion graphic* tentang pola asuh anak remaja sebagai media pembelajaran orang tua?

1.3 Tujuan perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini, yaitu merancang *motion graphic* tentang pola asuh anak remaja sebagai media pembelajaran orang tua.

1.4 Batasan Perancangan

Untuk menghindari penyimpangan atau pelebaran topik masalah penelitian, batasan masalah diperlukan agar pembahasan perancangan lebih terarah. Dalam perancangan ini, batasan masalah yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Merancang *motion graphic* pola asuh anak usia remaja sebagai media utama
- 1.4.2 Merancang beberapa media pendukung yaitu poster A3, *sticker pack*, botol air minum, totebag, gantungan kunci, kaos, internet media Instagram, dan x banner.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari uraian diatas, dapat kita tarik beberapa manfaat dari perancangan buku ilustrasi ini yaitu sebagai berikut :

- 1.4.3 Manfaat Bagi Keilmuan Desain Komunikasi Visual
diharapkan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual tentang cara merancang *motion graphic* mengenai topik pola asuh anak remaja atau mengenai hubungan orang tua dengan anak remaja.
- 1.4.4 Manfaat Bagi Institusi
Hasil perancangan ini dapat berkontribusi dalam misi Institut Teknologi Telkom Purwokerto yaitu menyelenggarakan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang berfokus pada *healthcare*. *Healthcare* yang dibahas disini mengenai kesehatan mental emosional remaja.
- 1.4.5 Manfaat Bagi Masyarakat
Melalui perancangan ini, ilustrasi yang diterapkan pada *motion graphic* diharapkan dapat berfungsi sebagai media penyampaikan edukasi mengenai pola asuh anak kepada masyarakat, agar orang tua tidak menyepelekan mental pada masa pertumbuhan anak usia remaja. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat menyadarkan masyarakat akan

fakta bahwa cara tata laku yang ditunjukkan oleh orang tua sangat berpengaruh terhadap sikap, sifat, pikiran, dan kepribadian anak. Dengan menggunakan gaya penyampaian yang mudah dipahami melalui *motion graphic*, diharapkan dapat memudahkan penyampaian pesan ini kepada masyarakat.