

## **BAB II**

### **TINJAUAN PENELITIAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai studi pustaka dari jurnal dan penelitian sebelumnya yang akan digunakan pada perancangan. Kemudian membahas mengenai referensi karya dari karya terdahulu yang akan dijadikan acuan pada perancangan ini. Serta, akan membahas mengenai dasar teori yang akan digunakan dalam perancangan.

#### **2.1 Studi Pustaka**

Studi Pustaka mencakup literatur sebelumnya yang memiliki hubungan dengan topik yang akan dikembangkan oleh penulis. Sehingga dapat memberikan gambaran umum dan keterkaitan dengan karya pada perancangan ini.

##### **1. Jurnal dengan judul “Buku Ilustrasi pola asuh anak yang tepat untuk menumbuhkan emosi positif anak”.**

Jurnal yang berjudul “Buku ilustrasi pola asuh yang tepat untuk menumbuhkan emosi positif anak” ini dibuat oleh Masnuna dan Nur Latifatuz Zakiyah, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, pada tahun 2020 [10]. Dalam jurnal ini, disampaikan bahwa pola asuh yang baik merupakan faktor penting dalam proses perkembangan anak. Meskipun demikian, terdapat banyak orang tua yang tidak menggunakan pola asuh yang tepat, seperti menggunakan kekerasan verbal atau non verbal. Buku ini menyajikan penyelesaian masalah bagi orang tua dalam melakukan pola asuh anak di masa keemasannya, yaitu usia 1-6 tahun. Dalam pembuatan jurnal ini memiliki beberapa pihak sumber dan dilakukan analisis data melalui sumber yang telah dipilih.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa Buku ilustrasi dengan judul "Rahasia Orang Tua Hebat" dirancang dengan tujuan untuk menjadi panduan bagi para orang tua muda dan juga calon orang tua dalam mendidik anak di usia dini. Buku ini dibuat untuk membantu para orang tua dalam mengetahui dan memikirkan apakah yang dilakukan pada anak sudah benar dan bagaimana dampaknya. Selain itu, orang tua akan belajar bahwa mengetahui dan

memahami isi hati anak adalah yang terpenting dalam mendidik anak, serta menumbuhkan emosi positif dan mengendalikan emosi negatif anak. Buku ini akan memberikan penjelasan tentang bagaimana cara mengelola emosi anak sesuai dengan jenjang usia mereka, yaitu usia 1-6 tahun. Sehingga dapat membantu orang tua dalam menghindari perilaku negatif yang merugikan anak.

Jurnal ini memiliki persamaan dan juga perbedaan dengan perancangan yang akan saya buat. Persamaannya adalah topik yang dibahas tentang bagaimana pola asuh orang tua yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Perbedaannya adalah jurnal ini membahas untuk batasan usia anak 1-6 tahun saja, sedangkan perancangan yang akan saya buat lebih fokus terhadap anak remaja.

2. **Jurnal dengan Judul “Perancangan *Motion Graphic* untuk Mengedukasi Orang Tua Terhadap Masa Keemasan Otak Anak ” .**

Jurnal dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* untuk Mengedukasi Orang Tua Terhadap Masa Keemasan Otak Anak” ini dibuat oleh Muhammad Ali A’afi dan Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Sn. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom[11]. Dalam jurnal ini, dibahas mengenai perancangan *motion graphic* yang berdasarkan pentingnya pengetahuan orang tua mengenai masa otak anak. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan edukasi untuk orang tua muda yang tinggal di Kota Bekasi mengenai seberapa penting orang tua untuk mengetahui masa keemasan otak anak.

Dalam proses perancangan ini, Penulis menggunakan metode observasi, wawancara yang dianalisis dan menghasilkan ide perancangan *motion graphic* yang memiliki konsep kreatif dengan menggunakan *style flat design* yang sederhana secara visual.

Jurnal ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan perancangan yang akan saya buat. Persamaannya adalah media yang digunakan yaitu *motion graphic* serta *style* ilustrasi yang digunakan yaitu *flat design*. Perbedaan jurnal ini dengan perancangan yang saya buat adalah pada perancangan ini memiliki target orang tua muda atau baru yang memiliki anak usia 0-6 tahun.

Sedangkan pada perancangan saya, hasil akhirnya untuk mengedukasi orang tua yang memiliki anak remaja.

### **3. Jurnal dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak”**

Jurnal dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak” ini ditulis pada tahun 2018 oleh Mieke Makagingge, Milla Karmila, dan Anita Chandra yang merupakan mahasiswa Universitas PGRI Semarang. Jurnal ini membahas mengenai perilaku sosial anak, faktor-faktor pembentuk faktor sosial, pola asuh orang tua, bentuk pola asuh, aspek dalam pola asuh.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan penelitian asosiatif kausal yaitu mencari hubungan antar variabel yang memiliki hubungan sebab dan akibat. Hasil kesimpulan dari jurnal ini berisi mengenai beberapa pengaruh yang ditimbulkan dengan melakukan pola asuh anak otoriter, demokratis, permisif.

Jurnal ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan perancangan yang akan saya buat. Persamaannya adalah membahas mengenai bagaimana pola asuh orang tua akan berdampak pada perilaku seorang anak, perbedaannya adalah metode yang digunakan, topik pada jurnal ini membahas dampak perilaku anak dengan lingkungan sosialnya, dan studi kasus yang digunakan juga merupakan anak dengan usia 3-4 tahun.

Dengan studi pustaka yang saya jelaskan diatas, menunjukkan perbedaan pada segi media, fokus pembahasan, dan tujuan dari penelitian. Beberapa hal itu menunjukkan bahwa belum adanya perancangan yang serupa dengan perancangan yang akan penulis buat yaitu membuat *motion graphic* pola asuh anak remaja sebagai media pembelajaran orang tua.

## **2.2 Referensi Karya**

Referensi perancangan akan mencakup beberapa karya terdahulu yang akan dijadikan acuan karya dalam perancangan. Adapun beberapa karya yang dimaksud sebagai berikut :

## 1. Referensi karya video animasi *life skill* pencegahan Penyalahgunaan NAPZA Remaja



Gambar 2. 1 Video Animasi Direktorat Promkes  
Sumber: Youtube Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI

Video Animasi dengan judul “Video Animasi *life skill* pencegahan Penyalahgunaan NAPZA Remaja” ini dibuat tahun 2021 oleh Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI[12]. Video Animasi ini menjelaskan mengenai dampak buruk penggunaan narkoba, dan menjelaskan bagaimana untuk mencegah penggunaan narkoba pada anak remaja.

Pada perancangan yang akan penulis buat akan mengambil konsep yang serupa dengan video animasi *life skill* pencegahan Penyalahgunaan NAPZA Remaja. Video animasi tersebut dibuat dengan penggambaran emosional menggunakan karakter, menjelaskan beberapa poin-poin dengan ilustrasi, dan juga menambahkan audio penjelasan dari penyampaian konten animasinya.

## 2. Referensi gaya ilustrasi dari karya heyitsyoyo\_



Gambar 2. 2 Instagram heyitsyoyo\_  
Sumber: [https://instagram.com/heyitsyoyo\\_](https://instagram.com/heyitsyoyo_)



Gambar 2. 3 Karya ilustrasi Yo Hosoyamada  
Sumber : [https://instagram.com/heyitsyoyo\\_](https://instagram.com/heyitsyoyo_)

Heyitsyoyo\_ adalah nama akun instagram milik ilustrator Yo Hosoyamada. ilustrator Jepang yang sekarang tinggal di London. Yo Hosoyamada bekerja untuk klien besar dan kecil dalam pengerjaan ilustrasi untuk majalah, buku, *branding*, dan animasi. Karya yang diciptakan oleh Yo Hosoyamada ini banyak menggunakan *style flat design*. Yang dimana *style* jenis ini memiliki kesan sederhana, dan simple.

Pada karya perancangan yang akan dibuat akan mengambil gaya ilustrasi yang serupa dengan Yo Hosoyamada yaitu *style flat design*. Informasi akan disampaikan dengan gaya *flat design* yang sederhana sehingga informasi akan disampaikan dengan lebih cepat daripada ilustrasi yang memiliki detail, sehingga gaya ini akan lebih cocok untuk masyarakat umum, khususnya untuk orang tua. Penulis juga akan membuat perancangan buku dengan menciptakan karakter manusia berupa keluarga untuk membantu penyampaian materi.

### 3. Referensi warna dari Instagram nattier.0\_0



Gambar 2. 4 Instagram Nattier.0\_0  
Sumber : [https://instagram.com/nattier.0\\_0](https://instagram.com/nattier.0_0)



Gambar 2. 5 Karya Nattier  
Sumber: [https://instagram.com/nattier.0\\_0](https://instagram.com/nattier.0_0)

Nattier adalah ilustrator yang membagikan karyanya pada media *Instagram* [13]. Karya-karyanya yang dibagikan pada media *Instagram* memiliki ciri khas pewarnaannya dengan banyak menggunakan warna pastel yang cerah, sehingga gambar-gambarnya memberikan kesan perasaan hangat dan bahagia.

Pada perancangan ini akan mengambil pemilihan warna seperti karya Nattier yaitu warna pastel. Warna pastel dianggap dapat memengaruhi orang tua untuk bersikap lembut dalam mengasuh anak [10]. Penggunaan warna pastel dianggap dapat memberikan kesan lembut dan kebahagiaan sesuai dengan tema dan target pasar perancangan ini.

## 2.3 Dasar Teori

Judul Tugas Akhir yang akan dirancang adalah *Motion Graphic* Tentang Pola Asuh Anak Remaja Sebagai Media Pembelajaran Orang tua. Dari judul tersebut akan diuraikan masing-masing komponennya untuk menerangkan penjelasannya, supaya tidak ada kesalahan persepsi antar pembaca dan perancang.

### 2.3.1 Teori Konseptual

#### A. Pola Asuh Anak Usia Remaja

Pola asuh orang tua terhadap anak adalah bagaimana orang tua memperlakukan, mendidik, membimbing, mendisiplinkan, dan melindungi anak dalam proses menuju kedewasaan, serta cara anak memahami dan mematuhi norma-norma yang diharapkan oleh masyarakat [14]. Pola asuh anak tentu berbeda di setiap rentang usianya, orang tua tidak bisa menyamakan cara mengasuh anak usia balita, anak-anak, ataupun remaja.

Tantangan dalam mendidik anak tentu berbeda dan sikap penyelesaian

permasalahan yang dilakukan tentu memiliki cara yang berbeda juga. Ketika anak mulai menginjak usia remaja, orang tua harus tau bagaimana anak dapat merasa nyaman dan tidak canggung untuk menceritakan beberapa masalah yang dialaminya, sehingga anak tidak memilih jalan atau keputusan yang kurang tepat dalam menghadapi masalah yang dialaminya.

Berikut adalah pola asuh yang sesuai untuk anak remaja menurut dr Rizal Fadli[15]:

1. Memberikan cinta kasih dan perhatian
2. Tetapkan ekspektasi yang masuk akal
3. Tetapkan aturan dan konsekuensi
4. Berikan contoh yang positif

## **B. Remaja**

Remaja adalah tahap dalam kehidupan seseorang di mana terjadi perkembangan psikologis yang bertujuan untuk menemukan identitas diri. Pada masa peralihan ini, remaja memiliki kesempatan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan unik yang nantinya akan dieksplorasi dan ditampilkan kepada orang lain untuk membedakan dirinya dari orang lain[16]. Remaja akan mulai berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumah, merasakan beberapa macam model lingkungan pertemanan, lingkungan yang kurang baik dapat menyebabkan perubahan tingkah laku yang kurang baik dan menjadi ke arah hal-hal yang negatif.

Hal tersebut dapat berpengaruh kepada komunikasi remaja dengan orang tua, atau juga dapat menyebabkan pemberontakan terhadap aturan yang diterapkan orang tua. Remaja memiliki kontrol yang belum stabil dengan emosi yang dimilikinya, remaja cenderung memiliki energi yang besar dengan pengendalian diri yang belum sempurna. Fokus pola asuh anak usia remaja akan digunakan pada perancangan ini dan remaja yang dibahas pada perancangan ini berkisar dari usia 15-24 tahun, sesuai dengan Riskedas (Riset Kesehatan Dasar).

## **C. Generasi Strawberry**

Generasi strawberry adalah generasi remaja saat ini yang 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]. Pola asuh orang tua dinilai sangat berpengaruh dengan terciptanya generasi strawberry ini.

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]. Pola asuh yang dapat membentuk generasi strawberry ini diantaranya adalah memanjakan anak, kurang nya waktu bersama anak, kecenderungan melabeli anak dengan narasi negatif, *overprotective*, memaksa dan menuntut anak. Pola asuh tersebut membuat remaja memiliki mental emosional yang buruk, mudah mengalami stress karena tekanan terhadap lingkungan sekitar. Penting bagi orang tua untuk mendidik generasi strawberry ini agar memiliki psikis yang kuat, menghadapi tantangan dan bukan menghindarinya.

### **2.3.2 Teori Perancangan**

#### **A. Ilustrasi**

Gambar ilustrasi merupakan 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]. Ilustrasi pada dasarnya adalah bentuk visual yang tersusun dari beberapa elemen gambar yang digunakan sebagai pembantu dalam memperjelas teks, menerangkan cerita atau informasi.

Berdasarkan penampilannya, ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis yaitu Ilustrasi naturalis, ilustrasi dekoratif, ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, ilustrasi khayalan[17]. Pada perancangan ini, penulis akan menggunakan gaya ilustrasi *flat design*, Gaya ilustrasi *flat design* sangat minimalis dengan tidak adanya asset yang membentuk kedalaman dan dimensi seperti bayangan, tekstur, dan gradasi warna. Gaya ilustrasi *flat design* yang *simple* dapat menyampaikan informasi kepada audiens dengan lebih baik[18]. sehingga informasi akan disampaikan dengan lebih cepat daripada ilustrasi yang memiliki detail, sehingga gaya ini akan lebih cocok untuk masyarakat umum, khususnya untuk orang tua.

Penggunaan *flat desain* dalam sebuah media membuat informasi yang disampaikan dapat menjadi lebih menarik, lebih sederhana, dan lebih mudah untuk di mengerti[19]. Penulis akan membuat ilustrasi yang sesuai dengan target market dengan menampilkan adanya visualisasi karakter keluarga guna membantu penyampaian materi pada *motion graphic* dan menggunakan elemen-elemen ilustrasi yang sesuai dengan konten yang disampaikan. Dengan menggunakan visualisasi karakter dapat membantu mempresentasikan suatu emosi dan ekspresi yang ingin disampaikan oleh penulis.

## **B. Tipografi**

Tipografi merupakan istilah yang mencakup penataan, pola halaman, atau setiap barang cetak. Namun, dalam pengertian yang lebih sempit, tipografi hanya mencakup pemilihan, penataan, dan pengaturan susunan huruf [20]. Tipografi membantu tulisan agar mudah dibaca dengan ditentukan oleh pemilihan font, ukuran, ataupun warna.

Tipografi memiliki beberapa prinsip yaitu *Legibility, Readability, Visibility, dan Clarity*. Dalam perancangan ini, tipografi yang akan digunakan akan mengikuti prinsip *Legibility* yaitu tingkat kemudahan dalam membaca tulisan yang diukur melalui kualitas huruf, seperti desain huruf yang mudah dibaca, penggunaan warna yang tidak mengalihkan perhatian, dan lainnya yang membuat tulisan nyaman dibaca. Jenis font yang akan digunakan pada perancangan ini adalah *sans serif*. *Sans serif* memiliki ciri tidak memiliki kaki-kaki kecil atau kait pada ujung fontnya, dan tingkat keterbacaannya lebih tinggi dibandingkan huruf berkait[21]. Membuatnya sangat sesuai dengan kenyamanan orang tua dalam membaca materi edukasi yang disampaikan.

## **C. Psikologi Warna**

Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menyampaikan kesan suasana melalui efek psikologi terhadap gambar dan desain. Efek psikologi tersebut dapat menjangkau kepekaan indra penglihatan audiens sehingga menimbulkan rasa haru, sedih, bahagia, dan emosi lainnya[22]. Warna dapat menyampaikan suasana yang ingin disampaikan pada suatu gambar atau karya, oleh karena itu warna merupakan salah satu elemen penting pada perancangan ini.

Dalam perancangan ini, penulis memilih warna pastel sebagai acuan

perancangan. Warna pastel menggambarkan kehangatan, kasih sayang, dan kebahagiaan dan dinilai mampu untuk mempengaruhi orang tua memiliki tindakan lembut dalam mengasuh anak [10]. Warna pastel memiliki efek psikologis yang positif, warna pastel memiliki warna-warna palet muda, cerah, dan lembut dipandang oleh mata. Ada juga sedikit penggunaan warna gelap yang bertujuan untuk menyampaikan kesan tertekan menyesuaikan pesan yang akan disampaikan

#### **D. Tata Letak (*Layout*)**

*Layout* merupakan susunan elemen-elemen desain di dalam suatu media untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan. [23]. Dari pengertian tersebut, didapatkan *layout* adalah sesuatu yang penting untuk membantu penyampaian informasi. Penggunaan *layout* sendiri dapat membuat penyampaian terasa nyaman karena tersusun dan memiliki kesan keseimbangan.

Tujuan digunakannya *layout* pada perancangan ini adalah agar penempatan desain lebih efektif dalam penyampaian pesan kepada target audiens. Tata letak pada perancangan ini digunakan untuk menyusun ilustrasi dan tipografi secara tepat. *layout* yang digunakan menggabungkan penggunaan elemen desain yang asimetris dan fleksibel sesuai dengan konten yang akan disampaikan. Namun, tetap memperhatikan prinsip-prinsip *layout* seperti urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan yang didukung oleh elemen ilustrasi.

#### **E. Motion Graphic**

Menurut ahli perfilman Michael Betancourt, *motion graphic* adalah media yang dalam pembuatannya menggunakan Teknik video dan animasi untuk menciptakan gerak ilusi, dan biasanya juga dikombinasikan dengan elemen audio. *Motion graphic* dibuat untuk menyampaikan informasi dan menciptakan suatu sentuhan pada emosi target audiens. Terdapat beberapa elemen yang ada pada *motion graphic* seperti elemen grafis, komposisi, warna, *style frame*, dan audio visual. Berikut prinsip-prinsip pada *motion graphic* [24]:

##### *1. Composition*

Ketika merancang sebuah komposisi, tahap pemilihan cara pengaturan elemen, tipografi, gambar, dan visual akan mempengaruhi tampilan visual secara keseluruhan nantinya.

## 2. *Frame*

Motion graphic adalah sebuah karya yang terdiri dari beberapa frame yang merepresentasikan waktu dalam dimensi dua. Setiap frame dibatasi oleh empat sisi, yaitu kiri, kanan, atas, dan bawah, yang menentukan komposisi dalam setiap frame. Bentuk *frame motion graphic* akan bergantung pada alat yang digunakan untuk menampilkannya.

## 3. *Flow*

*Flow* adalah ketika audiens melihat dan merasakan pergerakan elemen pada suatu *motion graphic*. Audiens dapat merasakan cepat atau lamanya pergerakan suatu elemen, terlalu bertele-tele atau tidaknya informasi yang disampaikan, dan seberapa informatif elemen yang ditampilkan. Dalam hal ini seorang desainer harus bisa menyusun dengan tata dari segi *frame* dan transisi agar informasi dapat dimengerti.

## 4. *Transition*

Transisi *cut* adalah sebuah transisi yang terjadi secara instan dan biasanya digunakan untuk membuat peralihan antara adegan, Hal ini membuat adegan tersebut bertentangan dengan arah bacaan umum. Transisi *slide* mirip dengan transisi *push*, tetapi pada transisi *slide* sumber pertama tetap statis atau tidak bergerak, sedangkan sumber kedua akan bergeser masuk ke layar dan dapat datang dari arah mana saja. Transisi *wipe* sering digunakan untuk memudahkan atau mengaburkan sumber video lainnya. Umumnya, transisi ini berbentuk segi empat, lingkaran, atau bentuk geometris lainnya. Sementara itu, transisi *wipe key* atau *moving matte* digunakan untuk menciptakan ilusi di mana sebuah objek pada sumber pertama akan mengungkapkan sumber kedua.

## 5. *Tekstur*

Tekstur visual digunakan untuk menciptakan ilusi dengan menggabungkan warna dan pola tertentu. Fungsi dari tekstur adalah untuk memberikan kesan dimensi atau aksen, dan juga menambah nilai estetika pada suatu desain.

## 6. *Sound*

Pada *motion graphic*, suara yang digunakan harus dapat mengkomunikasikan pesan dengan tepat dan mampu membangun emosi pada

penonton, bahkan perubahan kecil pada suara dapat mempengaruhi emosi seseorang.

#### 7. *Emotion*

Menciptakan ikatan emosional dengan penonton adalah suatu hal yang dapat membuat pesan dalam *motion graphic* lebih efektif. Untuk meyakinkan audiens agar mereka dapat menyerap informasi atau pesan yang ingin disampaikan dengan baik, dibutuhkan kecerdasan emosional yang tepat.

#### 8. *Inspiration*

Setiap desainer memiliki cara dan sumber inspirasi yang berbeda-beda. Lingkungan sekitar adalah salah satu sumber inspirasi yang dapat digunakan, seperti karya desainer lain, seni, musik, cerita, dan lain sebagainya.

### **F. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara menyampaikan informasi dan pesan yang diinginkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan [25].

Awal mulanya, media pembelajaran hanya mengandalkan manusia, yang dimaksudkan media pembelajaran hanya melalui komunikasi lisan. Namun, kini media pembelajaran mencakup media cetak, media visual, media audio visual, dan media berbasis komputer[26]. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis media visual yaitu ilustrasi pada *motion graphic*. Ilustrasi disini berfungsi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan menjadi media pembelajaran kepada orang tua dengan memvisualisasi konten yang sudah di dapat oleh penulis.