

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran orang tua dalam pendidikan usia dini sangatlah penting, terutama bagi anak sebelum masuk sekolah. Banyak anak menghabiskan waktunya di rumah daripada diluar rumah, sehingga dibutuhkan pengawasan, pendampingan dan perhatian dari orang tua. Disisi lain, pada kenyataannya saat ini banyak orang tua yang keduanya bekerja, sehingga menyebabkan semakin berkurangnya perhatian dan interaksi orang tua terhadap anaknya. Padahal anak-anak pada usia dini masih sangat membutuhkan perhatian orangtua untuk perkembangan kepribadiannya. Seperti yang disampaikan Bukhari (2013) ketika bertanya kepada orang tua apakah saat masa remaja mereka sering berbincang dengan orang tua masing-masing. Jawaban diantaranya hanya beberapa yang mengutarakan pikiran mereka dengan orang tua mereka saat mereka remaja. Ciri-ciri keakraban anak dan orang tua adalah ketika anak menceritakan masalahnya, bertukar pikiran, dan mencurahkan isi hati secara terbuka dan tanpa ada rasa ragu terhadap orang tua.

Berdasarkan hal tersebut, maka bagaimanapun sibuknya orang tua tetap harus memperhatikan dan mengutamakan pola pengasuhan terhadap anaknya berjalan dengan baik. Untuk hal itu diperlukan suatu upaya agar orang tua yang sibuk bekerja, tetap bisa melakukan pengasuhan kepada anaknya dengan baik. Pada era digital saat ini banyak cara yang bisa dilakukan, diantaranya adalah menyediakan media yang berisi cara pola pengasuhan anak (*parenting*), yang mudah diterima oleh orangtua yang sibuk bekerja.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Winoto dalam (Giga Kurnia, 2014), bahwa :

Pada dasarnya, anak belum waktunya memiliki *gadget* pribadi dikarenakan dikhawatirkan anak memiliki perilaku konsumtif berlebih. Anak sekolah dasar disarankan tidak memiliki *gadget* pribadi dan adanya pengawasan dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Anak-anak pertama kali belajar dan mendapatkan informasi adalah dengan meniru kelakuan orang tua. Ketika orang tua menggunakan *gadget* di daerah penglihatan anak, maka anak akan menyerap apa yang dilihat sebagai informasi dan menganggap bahwa menggunakan *gadget* itu hal yang biasa dilakukan dan menarik sehingga anak ingin melakukannya. Oleh karena itu orang tua juga harus memiliki pengetahuan yang dibutuhkan dalam membesarkan anak.

Seperti yang dikatakan Elly Risman, Psi dalam (*Smart Parenting*, 2016) yaitu:

“Orang tua harus memiliki kesiapan pengetahuan, keterampilan komunikasi dan empati serta kematangan emosional dalam berinteraksi dengan anak.”

Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua terlalu mengandalkan teknologi untuk mengurus anak. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya-jawab mengenai isi dari semua teknologi dan media yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Dari permasalahan yang diuraikan diatas, perancang merencanakan perancangan *motion graphic* tentang *digital parenting* kepada orang tua, tentang bagaimana mengasuh anak di era digital dan internet ini. Dengan dibuatnya *motion graphic* ini diharapkan dapat merubah kebiasaan yang tidak benar melalui materi dan pendekatan visual yang tepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, perancang mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Peranan orang tua dalam berinteraksi dengan anak masih kurang.
2. Orang tua terlalu sibuk bekerja sehingga tidak memiliki waktu untuk mengasuh anak

1.3 Batasan masalah

Supaya pembahasan ini dapat fokus dan terbatas, maka perancang menyertakan ruang lingkup masalah dalam penelitian ini. Berikut ini adalah ruang lingkup penelitian ini:

1. Apa

Perancangan ini berfokus kepada cara pengasuhan anak untuk orang tua sibuk bekerja

2. Siapa

Animasi ini ditujukan untuk orang tua muda pekerja

3. Dimana

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Bandung.

4. Mengapa

Untuk memberikan wawasan kepada keluarga di Kota Bandung agar lebih sering berkomunikasi dengan keluarga agar kehidupan berkeluarga lebih lancar.

5. Bagaimana

perancang akan merancang *motion graphic* untuk penjelasan menjalankan waktu keluarga dengan media animasi *motion graphic*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka terdapat rumusan analisis masalah ini adalah :

- Bagaimana membuat solusi parenting untuk orang tua sibuk.
- Bagaimana perancangan visual dan penjelasan tentang parenting dalam animasi *motion graphic*.

1.5 Tujuan perancangan

- Menjelaskan bagaimana peranan orang tua sangat mempengaruhi perkembangan anak

- Untuk membuat animasi *motion graphic* yang menjelaskan *parenting* sebagai media penjelasan bagaimana cara pengasuhan anak untuk orang tua sibuk saat ini.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Akademis

Dapat menerapkan ilmu desain komunikasi visual khususnya *multimedia* kedalam ruang lingkup teknologi dan sosial.

1.6.2 Bagi Masyarakat

Diharapkan animasi ini dapat berfungsi untuk memberikan wawasan mengenai pentingnya berinteraksi dan bersosialisasi secara langsung dengan anak agar anak lebih bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

1.6.3 Bagi Perancang

Menambah wawasan perancang tentang pembuatan animasi *motion graphic* dan menjadi lebih empati terhadap sosial keluarga.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2010: 267) untuk menjaring data maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan metode sebagai berikut :

a. Observasi

Metoda ini dilakukan dengan mengamati perilaku orang tua pekerja yang sibuk terhadap anaknya dan perilaku anak ketika ditinggal bekerja oleh orang tuanya. Selain itu digunakan untuk menggali data karakteristik penggunaan *motion graphic* dalam karya yang telah dipublikasikan, sebagai referensi.

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali data tentang alasan orangtua bekerja, kecukupan waktu untuk anak, kualitas kehadiran orangtua dalam kehidupan anak, dan solusi peningkatan kualitas pengasuhan terhadap anak.

c. Studi pustaka

Perancang mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material seperti dokumen, buku, jurnal, berita yang berkaitan dengan *motion graphic* dan *parenting*.

d. Kuisisioner

Kuesioner digunakan untuk menggali data dari orang tua pekerja tentang penggunaan gadget dalam keluarga.

1.7.2 Metode Analisis Data

a. Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi dilakukan dengan cara mendeskripsikan objek yang diamati kedalam bentuk narasi tertulis dan visual. Selain itu untuk karya *motion graphics* dilakukan komparasi mengenai aspek *font*, warna, karakter animasi, background, transisi, dan musik dari dua karya motion graphic yang telah dipublikasikan..

b. Wawancara

Analisis hasil wawancara dilakukan dengan menuangkan hasil wawancara secara deskriptif.

c. Studi pustaka

Hasil studi Pustaka digunakan untuk perancangan *motion graphic parenting*.

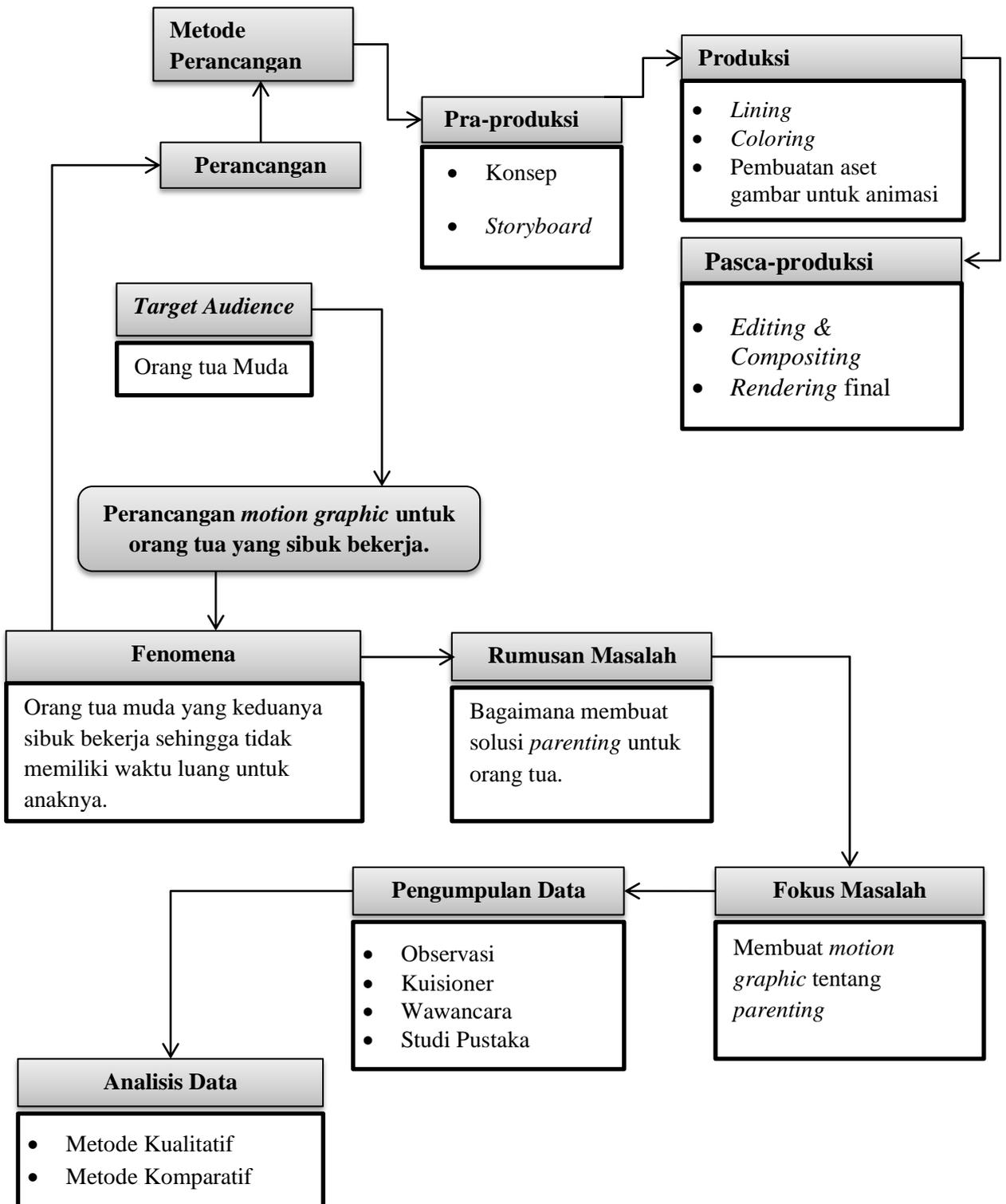
d. Kuisisioner

Terhadap data yang dikumpulkan melalui kuesioner dilakukan analisis deskriptif. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. .

1.7.3 Metode Perancangan

Perancangan dimulai dengan menyusun konsep perancangan yang mencakup konsep pesan, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Tahap selanjutnya adalah penyusunan urutan cerita yang dituangkan dalam bentuk *story board*, ilustrasi dan akhirnya disusun kedalam bentuk *motion graphic*.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. Kerangka Perancangan *motion graphic* tentang *digital parenting*

1.9 Pembabakan

Berikut adalah sistematika penulisan laporan perancangan ini :

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka berpikir, dan pembabakan tentang perancangan motion graphic tentang parenting bagi orang tua yang sibuk bekerja.

2. Bab II Landasan Teori

Berisi teori-teori sebagai landasan dalam mengerjakan perancangan animasi interaktif mengenai perancangan motion graphic tentang parenting bagi orang tua yang sibuk bekerja.

3. Bab III Data dan Analisis

Berisi data hasil dari pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, wawancara dan analisis data untuk menghasilkan konsep perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep tentang pentingnya kehadiran orangtua dalam tumbuh kembang anak serta pentingnya *motion graphic* dalam membantu orang tua yg sibuk bekerja dalam memahami pengasuhan anak.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan motion graphic bagi orang tua pekerja mengenai pengasuhan anak.