

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena peran orang tua telah mengalami pergeseran yang signifikan. Menurut Diane Wagenhals, Direktur *Parenting Resource and Education Network*, 40 tahun yang lalu dalam beberapa kasus, orang tua terkadang cenderung lebih fokus pada pencapaian akademik atau pencapaian individu, dan terkadang mengabaikan pentingnya mengajarkan keterampilan interaksi sosial. Selama beberapa waktu, potret orang tua yang sukses adalah mereka yang berhasil membuat perut anaknya kenyang sehari-hari dan tempat tinggal yang nyaman. Kini, mereka dihadapkan pada tantangan baru dalam membimbing anak-anak mereka dalam memahami dan mengelola interaksi sosial. Padahal, sebagai agen utama dalam pembentukan perkembangan sosial anak, orang tua memegang peran penting dalam membimbing anak-anak dalam interaksi dengan dunia sekitarnya.

Perkembangan sosial berarti memperoleh kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Khadijah & Jf, 2021 : 1). Maka dari itu, perkembangan sosial juga dapat merujuk pada proses pembelajaran sosial anak-anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan norma kelompok, moral, dan kebiasaan. Menurut teori pembelajaran sosial Albert Bandura, pembelajaran sosial terjadi dengan mengamati dan meniru orang-orang di sekitarnya, terutama orang-orang terdekat seperti orang tua, saudara, atau teman-teman. Karena seseorang belajar dengan mengamati orang lain, maka tidak mengherankan jika orang tua, orang terdekat anak, menjadi faktor utama apabila telah terjadi sesuatu dalam kemampuan interaksi sosial mereka (Sohandji, 2012 : 23-24).

Orang tua memiliki kesempatan khusus untuk mempengaruhi perilaku anak-anak mereka selama bertahun-tahun melalui interaksi orang tua dan anak, selain bertindak sebagai teladan yang kuat dalam perilaku sosial bagi anak-anak. Namun, sebuah studi dari University of Illinois Urbana-Champaign (2023) menunjukkan bahwa anak-anak dari orang tua yang memiliki stres terkait pekerjaan yang lebih tinggi saat anak berusia 2 tahun, menyebabkan anak memiliki kompetensi sosioemosional yang lebih rendah pada usia 4 hingga 5 tahun. Hal ini karena orang tua sering merasa terjebak di antara kewajiban sebagai orang tua dan pekerjaan seolah-olah mengabaikan yang lain ketika mereka berkonsentrasi pada yang satunya. Orang tua saat ini sering menghadapi masalah ini karena jadwal mereka yang padat, menyebabkan sedikitnya waktu bagi mereka untuk bisa terus terlibat dalam pembelajaran anak dan kebingungan dalam menempatkan kebutuhan anak.

Selain itu, para orang tua berjuang untuk menciptakan gaya pengasuhan mereka sendiri yang sesuai di masa di mana para orang tua terus-menerus terpapar dengan banyak

informasi tentang membesarkan anak seperti penekanan pada produktivitas dan aktivitas yang praktikal atau akademis (Kumar, 2018). Meskipun para orang tua saat ini jauh lebih terdidik daripada di masa lalu, hal ini terkadang dapat mengakibatkan kelebihan informasi karena adanya berbagai sudut pandang pada subjek yang sama. Banyaknya tuntutan yang datang secara bersamaan membuat orang tua terfokus pada semua hal yang tidak beres dan melupakan tentang pemahaman mengenai pentingnya keterampilan sosial bagi anak.

Beberapa peneliti seperti Zhou, dkk. (2018) menunjukkan bahwa ketiadaan pengasuhan orang tua pada anak usia dini berdampak negatif pada perkembangan anak dalam hal kesehatan, perilaku sehari-hari, dan prestasi di sekolah. Lantas, anak-anak yang kurang berinteraksi dan komunikasi dengan orang tua dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Kurangnya keterampilan sosial ini dapat mengakibatkan kenakalan, kurangnya empati, penolakan teman, kesulitan secara emosional, perundungan, kesulitan berteman, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, konsep diri yang buruk, kegagalan akademis, masalah konsentrasi, terisolasi dari teman, dan depresi. Kesulitan dalam mengendalikan diri, komunikasi secara verbal, dan komunikasi secara non verbal akan membawa dampak jangka panjang pada kehidupan mereka di masa depan. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, orang tua menjadikan pemberian gawai pada anak sebagai alternatif *parenting*.

Sebagaimana dilaporkan oleh Ainur Islam (2019), mengutip dari penelitian New York Times, 70% orang tua yang memiliki anak berusia antara enam bulan hingga empat tahun, mengizinkan mereka bermain dengan gawai. 65% orang tua lainnya menjadikan pemberian gawai pada anak sebagai cara alternatif untuk menenangkan anak mereka ketika di tempat umum. Hal ini karena pada gawai, terdapat banyak sekali jenis aplikasi untuk mendistraksi anak baik dari segi hiburan maupun pendidikan.

Aplikasi merupakan media yang mudah diakses, dan interaktif bagi anak sehingga kebanyakan anak tanpa sepengetahuan orang tua, sudah bisa lebih mahir dalam menggunakan aplikasi daripada mereka. Menurut data terbaru, sebanyak 98% anak-anak berusia di bawah lima tahun tinggal di rumah memiliki perangkat seluler (Rideout, 2017:23). Rata-rata waktu layar harian untuk anak-anak di bawah usia dua tahun adalah lebih dari dua jam (Rideout, 2017:17). Waktu tersebut biasanya dihabiskan anak untuk melakukan streaming video dari Netflix atau YouTube, game dan edukasi.

Saat ini, banyak sekali aplikasi-aplikasi edukatif tentang pembelajaran untuk anak yang ada seperti ICANDO dan Lingokids. Namun, beberapa aplikasi tersebut hanya berfokus pada orang tua sebagai pengguna sehingga secara faktor *user experience* (UX) yaitu *accessibility dan usability*, aplikasi tersebut menjadi kurang interaktif dan kurang

menyenangkan bagi anak karena dasar pembelajarannya adalah melalui video dan tidak banyaknya umpan balik yang diberikan. Beberapa aplikasi yang telah ada juga memiliki tingkat navigasi yang cukup rumit apabila anak sewaktu-waktu ingin mengaksesnya sendiri. Mereka juga kurang *engaging* dan kurang bisa menyentuh hati anak karena sistem pengoperasian dan penyampaiannya yang cenderung sama dengan aplikasi lainnya sehingga terkesan kurang inovatif. Padahal, anak-anak akan merasa lebih nyaman dan *engrossed* dalam belajar apabila aplikasi tersebut tak hanya menjadi alat distraksi saja, tetapi menjadi teman yang dipercayai dan dicintai oleh anak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat menjadi media pembelajaran sosial yang lebih menarik bagi anak apabila ada sesuatu yang baru dan sesuai keinginan mereka. Apalagi dalam era digital ini, banyak sekali teknologi-teknologi yang dapat mendorong aplikasi ini menjadi lebih inovatif.

Internet of Things (IoT) muncul sebagai teknologi yang signifikan dalam membentuk masa depan dengan menghubungkan perangkat fisik atau benda dengan internet. Hal ini juga menghadirkan berbagai peluang untuk persimpangan tren teknologi lain yang dapat memungkinkannya menjadi lebih cerdas dan efisien dengan respon yang lebih manusiawi daripada sebelumnya (Kar & Haldar, 2016). Kini, pengembangan aplikasi berbasis *machine learning* juga tengah marak akibat kemajuan teknologi. Oleh karena itu, integrasi *Intelligent Conversational Software Agent* atau Chatbot dengan IoT akan menjadi *the next level interactivity* bagi anak karena akan menjadi perluasan kemungkinan lainnya dalam pembelajaran anak seperti menjadi model teman anak dalam belajar bersama sekaligus merealisasikan imajinasi anak.

Dalam perancangan aplikasi mobile ini, setiap proses menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metode pendekatan yang berfokus pada penciptaan solusi yang dimulai dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (Razi, 2018:79). Metode ini mengarah pada inovasi berkelanjutan yang didasarkan pada kebutuhan pengguna. Proses desain yang berpusat pada manusia ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

Dapat disimpulkan berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi mobile untuk pembelajaran sosial anak. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada anak dengan menjadikan aplikasi ini temannya terpercayanya, serta memudahkan orang tua yang sibuk bekerja untuk mendidik anaknya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

1. Kesibukan orang tua mengurangi waktu kebersamaan orang tua dengan anaknya dalam menjadi model perilaku yang baik bagi anaknya.
2. Kurangnya kemampuan pengendalian diri, komunikasi secara verbal dan non-verbal pada anak.
3. Aplikasi pembelajaran keterampilan sosial yang ada masih kurang efektif, kurang menyenangkan, dan kurang inovatif dalam mengajarkan keterampilan sosial anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang prototipe aplikasi mobile sebagai teman pembelajaran keterampilan sosial untuk anak?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Subyek penelitian ini adalah perancangan aplikasi mobile interaktif sebagai teman pembelajaran keterampilan sosial anak usia 4-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial pada anak dan memudahkan orang tua yang sibuk bekerja untuk mendidik anaknya.

Proses perancangan aplikasi mobile pada penelitian ini hanya sampai prototipe disertakan dengan dilakukannya tahapan evaluasi untuk menguji prototipe. Untuk tahapan pengembangan selanjutnya membutuhkan pengembangan di luar lingkup Desain Komunikasi Visual.

Target perancangan prototipe aplikasi ini terbagi menjadi dua. Target utama adalah anak-anak usia 4-6 tahun (*golden age*) dimana anak di usia ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam proses tahapan perkembangannya dan sedang dalam tahap perkembangan praoperasional. Target kedua adalah orang tua modern yang penuh dengan kesibukan.

Proses perancangan aplikasi mobile ini dilakukan di Indonesia pada bulan September 2023 – Agustus 2024.

Dengan menggunakan sistem gamifikasi serta teknologi *chatbot text to speech* yang diintegrasikan dengan IoT, *Machine Learning*, diharapkan anak merasa lebih nyaman dan

enggrosed dalam belajar apabila aplikasi tersebut tak hanya menjadi alat distraksi saja, tetapi menjadi teman yang dipercayai dan dicintai oleh anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka perancangan dari penelitian ini adalah merancang prototipe aplikasi *mobile* sebagai teman pembelajaran keterampilan sosial anak.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian kualitatif sebagai pendekatan dalam menerapkan konsep *design thinking* dalam proses perancangan (Pontis, 2015). Metode penelitian kualitatif ini melibatkan langkah-langkah seperti mengidentifikasi masalah, meninjau literatur, menetapkan tujuan penelitian, mengumpulkan data, menginterpretasi hasil, dan menyusun laporan (Creswell, 2017).

a. Pengumpulan Data Primer

1. Observasi

Observasi melibatkan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap objek visual, yang kemudian membentuk respons dari pengamat terhadapnya (Soewardikoen, 2019:49). Pada penelitian ini akan dilakukan observasi terhadap anak dan observasi terhadap aplikasi serupa sebagai bagian dari perbandingan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode dalam menggali informasi yang diperlukan dalam penelitian, di mana narasumber berbagi pengalaman dan perspektifnya melalui diskusi atau cerita, sesuai dengan pendapat Koentjaraningrat sebagaimana diungkapkan oleh Soewardikoen (2019:53). Pada penelitian ini akan dilakukan wawancara terhadap orang tua anak, anak usia 4-6 tahun, psikolog anak, pengelola komunitas orang tua anal, ahli desain UI/UX, *digital artist*, dan ahli informatika.

3. Kuesioner

Kuesioner adalah metode untuk mengumpulkan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada responden tentang suatu topik, sebagaimana dijelaskan oleh Soewardikoen (2019:60). Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media Google Forms yang

kemudian disebarikan melalui akun media sosial seperti Whatsapp kepada responden orang tua yang memiliki anak usia 4-6 dari objek penelitian untuk mendapatkan berbagai data yang dibutuhkan.

b. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder dapat dilakukan melalui kajian literatur. Buku berfungsi sebagai medium untuk mengekspresikan ide dan pemikiran penulis, yang mencakup hasil penelitian, pengamatan, serta imajinasi dan impian. Oleh karena itu, peneliti dianjurkan untuk membaca buku guna memperkaya perspektifnya, sebagaimana dijelaskan oleh Soewardikoen (2019:16). Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan teori dan data yang bersumber dari berbagai buku, jurnal, maupun website untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan, serta dapat menunjang analisis objek penelitian.

1.5.2 Metode Analisis Data

Proses analisis data adalah metode yang digunakan untuk menghubungkan suatu permasalahan dengan pemahaman yang telah ada, melalui pengolahan data yang telah terkumpul (Soewardikoen, 2019:81). Metode analisis data yang akan digunakan pada penelitian adalah :

a. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks adalah perbandingan suatu informasi maupun konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut (Soewardikoen, 2019:104). Metode analisis matriks perbandingan ini akan digunakan untuk membandingkan beberapa aplikasi mobile edukasi sosial anak mulai dari *user interface*, *user experience*, konsep, fitur, dan lain-lain yang akan menjadi standar visual branding yang efektif.

b. Analisis User Persona

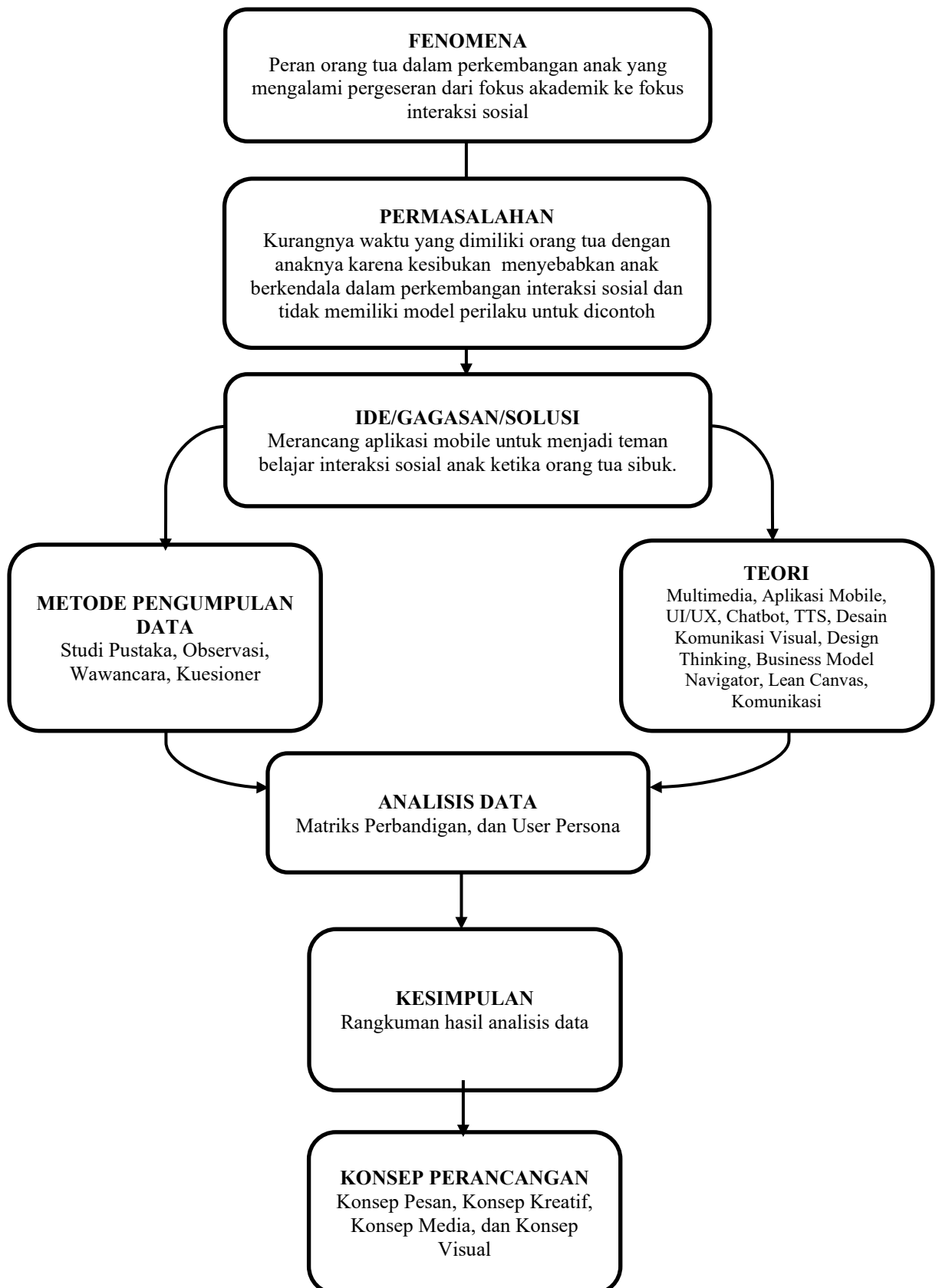
User persona merupakan suatu ide untuk memahami dan membatasi karakteristik pengguna dengan menyelidiki perilaku, motivasi, dan harapan mereka. Konsep persona ini bermanfaat bagi desainer karena memberikan panduan dalam proses perancangan agar hasilnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna yang spesifik (Saffer, 2010: 106-107). Metode analisis user persona ini digunakan untuk mengarahkan perancangan desain dengan menginformasikan struktur dan perilaku *interface* dari aplikasi.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metode pendekatan yang berfokus pada penciptaan solusi yang dimulai dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (Razi, 2018:79). Proses desain yang berpusat pada manusia ini terdiri dari lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Tahap pertama *empathize*, yaitu mengamati dan mendengarkan dengan cermat untuk memahami kebutuhan, minat, dan tantangan yang orang tua dan anak hadapi dalam pengembangan keterampilan sosial. Tahap kedua *define*, yaitu menentukan masalah atau kebutuhan utama yang ingin dipecahkan oleh aplikasi untuk pengguna. Tahap ketiga *ideate*, yaitu mempertimbangkan berbagai cara untuk menyajikan materi pendidikan tentang keterampilan sosial, seperti permainan interaktif, atau simulasi. Tahap keempat *prototype*, yaitu membuat prototipe. Tahap kelima *test*, yaitu menguji prototipe dengan kelompok kecil anak-anak dan para pendidik atau orang tua untuk mendapatkan umpan balik mereka tentang apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki.

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi di masyarakat berkaitan dengan permasalahan edukasi sosial anak. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

- BAB II Landasan Teori

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori Multimedia, Aplikasi *Mobile*, UI/UX, *Chatbot*, TTS, Desain Komunikasi Visual, *Design Thinking*, *Business Model Navigator*, *Lean Canvas*, Komunikasi. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

- BAB III Data dan Analisis Data

Berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Dilanjutkan dengan analisis data yang diperoleh dari studi pustaka, analisis observasi, analisis wawancara, analisis kuesioner, analisis matriks perbandingan, dan penarikan kesimpulan.

- BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi penjelasan mengenai konsep perancangan yang dihasilkan berdasarkan simpulan pada bab sebelumnya. Konsep perancangan ini terdiri dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan lain sebagainya. Konsep-konsep yang dirancang dijadikan sebagai acuan dalam merancang prototipe aplikasi.

- BAB V Penutup

Memuat kesimpulan dari seluruh bab penelitian dan saran bagi perancangan dan penelitian selanjutnya.