

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia mengalami penurunan jumlah kelas menengah sebesar ~27% (data.tempo.co). Sesuai Indeks Pemberdayaan Gender (IDG), adanya peningkatan peran perempuan dalam keterwakilan di parlemen, pengambilan keputusan, dan distribusi pendapatan sebesar 76,90 di tahun 2023. Berdasarkan data tahun 2019 sampai 2022 dari statistik 'Jumlah Penduduk Berumur 15 Tahun Keatas menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin' yang dikeluarkan BPS, terdapat jumlah yang signifikan dalam angka pekerja perempuan berusia 25 - 29 tahun. Dari data BPS tentang angka kelahiran menurut kelompok umur, wanita berusia 25 - 29 tahun memiliki angka yang tertinggi, dan berdasarkan data yang tertera diatas, banyak wanita yang mempunyai anak (Ibu) juga ikut bekerja.

Pasangan *dual-earner* merupakan pasangan suami-istri yang memiliki pekerjaan untuk mendapatkan penghasilan agar kebutuhan keluarga terpenuhi (Harpell, 1985), dan banyak pasangan *dual-earner* ini, mempunyai anak bersama. Permasalahan muncul dari kurangnya kelekatan keluarga, terutama kelekatan anak-orang tua karena sulit dalam menyeimbangkan waktu kerja dengan waktu keluarga (Rizkillah et al., 2015), hal ini menyebabkan rendahnya interaksi antara orang tua dan anak, serta rendahnya keterlibatan orang tua dalam pengasuhan anak (Istiyati et al., 2020).

Keluarga *dual-earner* memiliki waktu yang lebih kurang dalam pengasuhan anak dikarenakan kurangnya waktu yang digunakan dalam bonding dengan keluarga. Hal yang optimal seharusnya adalah orang tua menyediakan waktu khusus bersama anaknya untuk menjalin ikatan yang kuat, dan agar anak mendapatkan kesejahteraan psikologis (Fajrin & Purwastuti, 2022). Kelekatan anak-orang tua juga merendah karena orang tua *dual-earner* meminta bantuan dari anggota keluarga besar lainnya dalam pengasuhan anak (Reformasi et al., 2022). Kurangnya waktu bersama keluarga menimbulkan rendahnya kelekatan anak

dengan orang tuanya. Rendahnya kelekatan ini juga sangat berdampak dalam perkembangan sosio-emosional anak.

Dikarenakan peran orang tua rendah dalam pengasuhan anak, tumbuh kembang anak tidak akan berjalan dengan optimal. Perkembangan sosio-emosional anak sangat bergantung dengan kemampuan anak tersebut dalam berinteraksi, mengelola emosi, dan juga beradaptasi dengan lingkungannya (Hurlock, 2001). Poin-poin tersebut tidak dapat diwariskan melewati gen sendiri, namun harus diajarkan, dilatih, dan dikembangkan melalui pengamatan lingkungan sekitar, dan pendidikan (Shapiro, 2010). Perkembangan sosio-emosional sangat penting dalam meningkatkan kualitas diri (Assingily & Hardiyati, 2019). Jika anak tidak dilatih, dan diajarkan dalam aspek tersebut, maka kualitas diri mereka akan berkurang.

Kelekatan orang tua, termasuk pasangan *dual-earner* sangat penting untuk pertumbuhan anak. Orang tua dapat meningkatkan kelekatan mereka dengan anaknya dengan menghabiskan waktu bersama. Dengan berinteraksi dengan anak, orang tua dapat meningkatkan relationship, serta membantu tumbuh kembang sosio-emosional anak. Orang tua dapat melakukan family bonding time dengan bentuk orientasi konformitas. Bentuk interaksi ini menanamkan kepada kesamaan antara anggota keluarga sehingga anak juga bisa terlibat dalam mengambil keputusan (Hidayat, 2012). Family bonding time ini dapat digunakan untuk menemani, dan melakukan hal yang disenangi oleh anak.

Media informasi adalah wujud visual dapat berbentuk gambar maupun video yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari informan kepada komunikan (Taufik Afif et al., 2025). Animasi kartun menjadi salah satu media yang sangat disenangi anak (Arsita et al., 2014), dan dapat menjadi media yang sangat ampuh dalam perkembangan sosio-emosional anak jika anak tersebut menontonnya dengan pendampingan orang tua. Penggunaan gawai pada anak-anak sudah menjadi hal yang normal. Terdapat 47,7% anak berusia 5 - 6 tahun yang tercatat menggunakan gawai pada tahun 2020 (Lidwina, 2020). Gawai dapat menjadi media akses untuk menonton video animasi kartun tersebut. Pengawasan orang tua sangat penting agar anak tidak mendapat akibat negatif, dan tidak ada penggunaan yang menyimpang dari anaknya (Chotimah & Harun, 2022). Pendampingan orang tua

juga akan berfungsi untuk mengajarkan pesan yang ingin disampaikan dari animasi yang mereka tonton bersama.

Anak-anak akan mencoba mencontohi perilaku yang mereka tonton dalam video animasi kartun (Ishariani, 2019). Hal ini akan menjadi nilai positif, jika anak mengakses animasi yang membangun perilaku baik. Tidak hanya anak yang bisa mendapatkan pesan moral yang disampaikan oleh animasi kartun tersebut. Orang tua juga bisa mendapatkan hikmah, dan pelajaran dalam animasi tersebut. Video animasi menjadi media yang cocok untuk orang tua yang ingin menghabiskan waktu bersama anaknya karena mereka semua dapat menikmatinya, dan mengambil pesan moralnya.

Animasi menjadi media yang *versatile* untuk keperluan apa saja; dari edukasi, maupun ke hiburan. Animasi sangat efektif dalam menyampaikan pesannya karena animasi meminjam aspek nyata dari dunia asli, namun dibuat sekreatif apapun seakan kita bisa mencapai semuanya (Wells, 2013). Animasi juga memberikan kita lebih banyak kontrol dalam hasil akhir yang kita ingin raih. Pemakaian video animasi sebagai media edukasi menjadi hal yang sangat efektif karena animasi membuat pelajaran yang terlihat membosankan, menjadi sangat seru.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu merancang video animasi untuk anak, dan orang tua *dual-earner* sebagai edukasi parenting dalam dinamika keluarga *dual-earner*. Orang tua, dan anak dapat menonton video animasi ini untuk meningkatkan kelekatan antara anggota keluarga. Video animasi akan membantu perkembangan sosio-emosional anak dari keluarga *dual-earner*. Juga, video animasi akan mengingatkan orang tua *dual-earner* untuk melibatkan dirinya sendiri dalam pengasuhan anak. Penulis harap video animasi ini dapat membantu banyak anggota keluarga *dual-earner* yang kesulitan untuk berkomunikasi dengan satu sama lain.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya edukasi *parenting* orang tua *dual-earner* dalam mengelola level emosional, dan menyediakan waktu luang bersama anak
- b. Kurangnya kelekatan sosio-emosional anak dengan orang tua *dual-earner*
- c. Perlunya pembuatan konsep visual yang sesuai untuk anak, dan orang tuanya agar penyampaian pesan dapat terlaksana dengan efektif

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Apa saja karakteristik yang cocok untuk menggambarkan dinamika keluarga *dual-earner* yang akan digunakan untuk konsep visual animasi 2D?
- b. Bagaimana cara merancang konsep visual berdasarkan hasil data yang telah diambil, dan dianalisis yang menggambarkan dinamika keluarga *dual-earner*?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Membahas tentang perancangan konsep visual untuk animasi 2D media edukasi *parenting* untuk orang tua *dual-earner* dalam dinamika keluarga *dual-earner*.

1.3.2 Siapa

Keluarga *dual-earner* yang memiliki anak berusia 5-10 tahun.

1.3.3 Dimana

Proses pengumpulan data akan dilakukan secara *online* dengan melakukan studi literatur, dan wawancara *online*, serta secara *offline* dengan observasi langsung ke Jakarta.

1.3.4 Mengapa

Karena konsep visual merupakan aset paling dasar dalam pembuatan animasi, aset ini akan digunakan dalam pembuatan animasi 2D.

1.3.5 Bagaimana

Setelah pengumpulan data, akan dibuatnya konsep visual yang sesuai, dan dapat menangkap dinamika keluarga *dual-earner* agar mereka dapat merasa terepresentasi dengan baik.

1.3.6 Kapan

Pelaksanaan penelitian, dan perancangan akan dilakukan kurang lebih dari Oktober 2024 sampai Juli 2025. Penelitian berisikan hasil observasi, studi pustaka, dan studi dokumen. Perancangan berisikan hasil konsep visual aset animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk menggambarkan dinamika, interaksi, daerah lingkungan, dan gambaran fisik, serta mental keluarga *dual-earner*
- b. Untuk menghasilkan aset konsep visual yang memenuhi kebutuhan animasi dari hasil penelitian yang sudah dilakukan

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Memberikan informasi, serta edukasi terhadap kelekatan dinamika keluarga *dual-earner*. Juga untuk memberikan informasi terhadap perancangan konsep visual dalam animasi 2D.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi universitas; perancangan ini dapat menjadi referensi, dan menjadi arsip pengetahuan tentang edukasi *parenting* dalam keluarga *dual-earner*, serta tentang perancangan konsep visual yang dapat diakses untuk semua mahasiswa kedepannya, terutama yang berprogram studi Desain Komunikasi Visual, dan Animasi.

- b. Manfaat untuk pembaca; perancangan ini dapat mengedukasi pembaca dalam cara *parenting* dalam keluarga *dual-earner*. Juga, dapat mengedukasi pembaca dalam *behind the scenes* dari perancangan konsep visual dalam animasi 2D.
- c. Manfaat untuk penulis; penulisan laporan ini bermanfaat dalam mengajarkan cara penulisan laporan yang baik, dan laporan yang dapat menyampaikan pesan yang jelas kepada pembaca laporan.
- d. Manfaat untuk khalayak sasaran; berguna untuk memberikan edukasi dalam cara menambah kelekatan dinamika keluarga *dual-earner*.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan merupakan metode penelitian secara kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial (Creswell, 2023).

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, dan responden (Sugiyono, 2019). Observasi yang akan dilakukan ada dua macam yaitu; *direct*, dan *indirect*. Pengumpulan secara *direct* akan dilakukan dengan turun ke lapangan secara langsung, dan mengobservasi keadaan sekitar lokasi. Secara *indirect*, akan dilakukan dengan mereferensikan, dan menganalisis karya sejenis.

b. Studi Dokumen

Studi dokumen berfungsi untuk mengumpulkan, dan menganalisis laporan, artikel, arsip, atau dokumen lainnya yang dapat memberikan informasi tambahan tentang subjek yang diteliti (Sugiyono, 2019). Studi dokumen akan digunakan untuk menganalisis karya sejenis.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dipakai untuk membangun konteks penelitian, dan memberikan landasan teoritis yang membantu dalam menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan (Creswell & Creswell, 2023). Studi pustaka berguna untuk memperkuat argumen penelitian. Studi pustaka akan dilakukan untuk mencari dasar teori argumen yang dipakai dalam laporan (Sugiyono, 2019).

1.6.2 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu (Sugiyono, 2019). Proses analisis data akan dilakukan menggunakan hasil dari data observasi; *direct*, dan *indirect*, data studi dokumen, serta data studi pustaka.

1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Mengenalkan topik yang akan diteliti, dan dirancang; tentang dinamika keluarga *dual-earner*, dan makan malam bersama keluarga sebagai salah satu cara menambah kelekatan keluarga *dual-earner*. Selain itu, dalam Bab 1, akan dijelaskan ruang lingkup penelitian-perancangan, serta manfaat perancangan.

BAB II Landasan Teori

Berisi tentang penjelasan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian, dan perancangan sesuai topik yang dijelaskan dalam Bab 1, serta terhadap teori *job description*.

BAB III Data dan Analisis Data

Menjelaskan proses pengambilan data, dan hasil analisis data yang nantinya akan digunakan dalam perancangan konsep visual.

BAB IV Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian, dan perancangan yang telah dibuat