



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan orang lain. Namun, bagi sebagian orang, berinteraksi sosial merupakan hal yang sulit untuk dilakukan. Erath (2006), menyatakan bahwa ketakutan, ketidaknyamanan atau rasa khawatir akan evaluasi negatif dalam situasi nyata maupun imajinatif merupakan definisi dari kecemasan sosial (hlm. 13). Berdasarkan hasil wawancara dengan psikolog Anak dan Remaja, Amelia Y. Ratawinata, M.Psi., Psi, kecemasan sosial biasanya dimulai pada remaja awal hingga remaja menengah. Hal ini disebabkan oleh masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang didalamnya terjadi perubahan fisik, kognitif, emosi, dan sosial. Menurutnya, remaja lebih mengorientasikan dirinya kepada teman sebaya dibandingkan dengan tahap-tahap perkembangan lainnya, sehingga kehadiran teman sebaya menjadi penting bagi remaja untuk mengenal dunia lain di luar lingkup keluarga.

Menurut Stallard (2005), kecemasan sosial yang dialami remaja berhubungan dengan ketakutan akan hubungan interpersonal dan potensi rasa malu atas hasil evaluasi negatif dari lingkungan (hlm. 105). Kearney (2005), mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki kecemasan sosial tinggi biasanya menunjukkan gejala perilaku menolak sekolah seperti tidak masuk sekolah dalam waktu yang cukup lama, terlambat datang ke sekolah, memiliki masalah bangun pagi dan mengeluh sakit (*somatic complaint*) sehingga ia tidak masuk sekolah dan

terhindar dari efek yang dianggapnya negatif maupun evaluasi lingkungan terhadap dirinya. Ia juga menyebutkan bahwa faktor-faktor yang berperan dalam munculnya kecemasan sosial pada remaja yaitu faktor genetik, temperamen, karakteristik kognitif, pengaruh orang tua, dan pengalaman traumatis terhadap situasi sosial. Faktor-faktor itu saling terkait sehingga sulit untuk dipisahkan dengan jelas penyebab utama seseorang memiliki kecemasan sosial yang tinggi. Faktor genetik, karakteristik kognitif dan temperamen dikategorikan sebagai faktor biologis yang berpengaruh terhadap berkembangnya kecemasan seseorang (hlm. 58-60).

Berdasarkan riset awal yang berupa *self-assessment questionnaire* terhadap 150 anak berusia 11 hingga 14 tahun, sebanyak 25% memiliki masalah kecemasan sosial atau sudah menunjukkan gejala-gejala kecemasan sosial. Selain itu, faktor pola asuh juga menjadi salah satu penyebab dari kecemasan sosial yang mereka miliki. Padahal, menurut Kearney (2005) peran orang tua begitu besar dalam membentuk pola emosi dan perilaku anak. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 60 responden dengan rentang usia 30 tahun ke atas, 85% membutuhkan media informasi mengenai kecemasan sosial beserta penanganannya terhadap anak-anak mereka. Penulis juga melakukan observasi ke toko-toko buku di sekitar Jabodetabek dan menemukan bahwa buku-buku *parenting* yang membahas tentang kesehatan mental sangat jarang ditemukan, kecemasan sosial juga hanya menjadi sebagian kecil dari beberapa konten buku. Namun di luar negeri, buku-buku *parenting* yang membahas tentang social anxiety sangat mudah ditemukan, meskipun bukunya hanya berupa *textbook* tanpa ilustrasi.

Salah satu buku *parenting* yang berjudul “*Overcoming Your Child’s Shyness And Social Anxiety*” menarik perhatian penulis untuk mengemas ulang bukunya menjadi lebih menarik dan interaktif. Penulis hanya akan menerjemahkan dan meringkas konten menjadi lebih singkat dan *to the point*, serta menambahkan elemen ilustrasi sebagai pembantu dari teks dan untuk menarik minat baca bagi para orang tua. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Prof. Naomi S. Baron, Ph.D, membaca buku secara langsung dapat mempermudah pembaca untuk menyerap konten yang disajikan dibanding dengan membacanya di media digital. Selain itu, penambahan ilustrasi dalam buku sangat diperlukan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi konten yang ingin disampaikan (Supriyono, 2010, hlm. 51). Oleh karena itu, berdasarkan fakta-fakta di atas, penulis membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Teks Berilustrasi Tentang *Social Anxiety*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku teks berilustrasi tentang *Social Anxiety*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam perancangan buku teks berilustrasi tentang *social anxiety* ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Segmenting

1. Geografis : Wilayah kota besar.
2. Demografis :

Target Utama :

- a. Jenis Kelamin : wanita. Ibu merupakan seseorang yang sehari-hari bersentuhan dan mengurus anaknya.
- b. Usia : 36-40 tahun
- c. Etnis : multi-etnis
- d. Kelas sosial : menengah ke atas

Target Sekunder:

- a. Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan.
- b. Usia : 11-14 tahun.
- c. Etnis : multi-etnis
- d. Kelas sosial : menengah ke atas

1.3.2. Targeting

1. Target primer : orang tua yang memiliki anak usia 11-14 tahun.
2. Target sekunder : anak berusia 11-14 tahun.

1.4. Tujuan Tugas akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis akan merancang buku teks berilustrasi yang efektif untuk memberikan informasi dan mengatasi *social anxiety* pada anak, khususnya untuk orang tua yang memiliki anak usia 11-14 tahun.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pada proses ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Abdurrahman dan Muhidin (2011), metode kualitatif adalah data berbentuk kategori, dimana manusia ditempatkan sebagai subjek utama dalam peristiwa sosial atau budaya, juga sebagai penentu utama perilaku individu dan gejala sosial. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah data berbentuk angka. Metode penelitian yang digunakan antara lain; penelitian pengujian (verifikasi), penelitian survey, dan penelitian eksperimen. (hlm. 7 - 9).

1.5.1. Data Primer

1. Studi Literatur

Bungin (2011, hlm. 92) menjelaskan bahwa studi literatur merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan landasan berpikir yang teoritis berdasarkan data yang didapatkan melalui dokumen-dokumen terdahulu. Adapun pada penelitian ini penulis melakukan studi literatur melalui buku, jurnal ilmiah, laporan, dan berita untuk menunjang penulisan laporan dan perancangan visual kampanye sosial *hand foot and mouth disease*.

2. Metode Wawancara

Bungin (2011, hlm. 111) menjelaskan bahwa wawancara mendalam adalah proses tanya-jawab yang dilakukan secara tatap muka antara pewawancara dan narsasumber untuk mendapatkan keterangan. Penulis melakukan tanya jawab langsung pada dokter spesialis anak (SpA) untuk melakukan verifikasi atas informasi

yang penulis dapatkan dari studi literatur. Selain itu, wawancara ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai *hand foot and mouth disease*.

1.5.2. Data Sekunder

1. Metode kuesioner

Mangal (2013) menjelaskan bahwa kuisisioner merupakan proses pengambilan data berupa pertanyaan-pertanyaan kepada sebagai subjek, bukan sebagai pakar atau ahli yang meneliti. Penulis melakukan kuesioner secara *online* untuk mengukur tingkat pengetahuan masyarakat Indonesia, khususnya orang tua yang memiliki anak usia balita mengenai *hand foot and mouth disease*.

1.6. Metodologi Perancangan

Kumar (2013) menjelaskan, terdapat tujuh metode yang bisa digunakan dalam melakukan proses perancangan yaitu, identifikasi masalah, penelitian pendahuluan terhadap permasalahan, penelitian pendahuluan terhadap target, analisis, konsep perancangan, mengumpulkan solusi, dan tahapan realisasi karya (hlm. 10-13).

1.6.1. Identifikasi Masalah

Dalam proses ini, penulis akan menentukan masalah yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas yaitu kecemasan sosial (*social anxiety*). Setelah menemukan masalahnya, penulis akan menentukan batasan masalah, tujuan, serta solusinya melalui desain.

1.6.2. Penelitian Pendahuluan Terhadap Permasalahan

Melakukan *survey* ke masyarakat untuk membuktikan urgensi dari masalah yang ditemukan penulis. *Survey* yang dilakukan berupa *self-assessment questionnaire* (kuesioner penilaian diri), yang pertanyaan-pertanyaannya sudah diverifikasi oleh psikolog anak dan remaja, dan disebarakan kepada anak berusia 11-14 tahun.

1.6.3. Penelitian Pendahuluan Terhadap Target

Melakukan *survey* kepada target utama untuk mengetahui pendapat mereka mengenai *social anxiety* dan tingkat *awareness* mereka. *Survey* dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* kepada para orang tua dengan rentang usia 36 - 40.

1.6.4. Analisis

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap data-data yang sudah dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi yang sesuai dengan tema atau topik yang diangkat

1.6.5. Konsep Desain

Pada tahap ini, penulis membuat konsep desain sesuai dari hasil kuesioner yang sudah disebarakan kepada target utama. Perancangan dimulai dari proses *mind mapping*, serta isi konten berupa teks dan ilustrasi. Setelah itu, penulis membuat *brainstorming* untuk menentukan tipografi, warna, elemen-elemen desain, serta karakter ilustrasi.

1.6.6. Mengumpulkan Solusi

Pada tahapan ini, penulis menemukan solusi dari kelebihan dan kekurangan dari buku-buku yang dijadikan perbandingan. Penulis menganalisis ilustrasi, warna, jumlah halaman, pengaturan tata letak, ukuran buku, bahan buku, harga buku, hingga distributor buku. Dari situ, penulis mengembangkan lagi apa yang sudah ada agar hasil karya menjadi lebih baik.



1.7. Skematika Perancangan

Tabel 1.1. Skematika Perancangan

