



### **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 III

### METODOLOGI

#### 3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis berupa observasi, wawancara, *FGD (Focus Group Discussion)*, studi eksisting dan tinjauan pustaka. Penulis melakukan wawancara dengan tiga narasumber. Narasumber pertama adalah dengan Ibu Retno Christy sebagai *chief editor* buku Elex Media Komputindo. Lalu narasumber kedua adalah Ibu Anggia sebagai psikolog anak dan yang ketiga adalah Ibu Ivon sebagai psikolog anak. *FGD* dilakukan bersama lima orang tua yang memiliki anak.

##### 3.1.1. Observasi Fenomena di Indonesia

Menurut Yusuf (2016) observasi adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengetahui, memahami serta menyelidiki tingkah laku nonverbal. Beliau juga menjelaskan bahwa observasi dibedakan menjadi dua yaitu *participant observer*, pengamat dengan teratur berpartisipasi dalam kegiatan dan *non-participation observer*, peneliti tidak melihat dan terlibat langsung dalam kegiatan. (hlm. 384). Dari kesimpulan di atas, penulis melakukan *non-participation Observation*.

Kasus pertama yang dilansir dari kompas.com (Alwali, 2018), seorang remaja berusia 16 tahun bernama Agung, secara sengaja membakar rumah karena tidak dibelikan ponsel oleh orang tuanya. Tindakan berani Agung tersebut didasari kekecewaan atas janji kedua orang tuanya yang tidak kunjung terpenuhi. Bukan hanya sekali remaja tersebut bertindak tidak masuk akal. Agung pernah mengancam

akan membunuh ayahnya, apabila tidak dibelikan motor, hingga orang tuanya membawa sang buah hati ke polisi. Namun, setelah perkara tersebut selesai, ayahnya memberikan motor yang diinginkan Agung.

Kasus kedua dilansir dari beritasatu.com (Fajarta, 2015). Taufik, remaja berusia 17 tahun, memanjat menara listrik (SUTET) dan mengancam ingin bunuh diri karena orang tuanya tidak membelikannya ponsel. Ia merengek meminta ponsel, dengan alasan ponsel miliknya sudah lama. Namun, keterbatasan ekonomi menjadi alasan orang tua Taufik untuk menolak permintaan buah hatinya tersebut. Setelah kerabatnya menjanjikan untuk membelikan ponsel yang diinginkannya, Taufik pun turun dari menara listrik.

Kesimpulan yang diambil dari fenomena tersebut adalah kedua fenomena tersebut merupakan dampak dari anak dengan pola asuh orang tua yang selalu memberikan keinginannya dari kecil. Jadi ketika mereka beranjak remaja dan meminta suatu hal yang tidak dapat dipenuhi langsung oleh orang tuanya, mereka akan memiliki kecenderungan untuk bertindak agresif. Hal tersebut dikarenakan sejak kecil, keinginan (*Id*) mereka tidak dikontrol dengan baik oleh orang tuanya. Jadi mereka tidak memiliki *Ego* yang dapat menahan keinginan (*Id*). Hal ini memperlihatkan rasa kekecewaan anak tidak terkontrol dengan baik karena dari dulu orang tuanya selalu memberikan apa yang mereka inginkan.

### **3.1.2. Observasi *Marshmallow Test***

*Marshmallow test* merupakan penelitian sosial sains dengan menaruh sebuah *marshmallow* didepan anak, dan menjanjikan bahwa jika ia bisa menahan keinginannya untuk memakan itu selama 15 menit, ia akan mendapatkan 2

*marshmallow*. Tes ini memperlihatkan seberapa sabar ia dapat menahan keinginannya yang akan berdampak pada kehidupannya di sekolah, rumah hingga pekerjaan di masa depan.

Tes yang dilakukan oleh Walter Mischel di Universitas Standford tahun 1960, yang pertamanya dilakukan oleh 90 anak, yang kedua tahun 1990 dilakukan oleh 900 anak yang bersekolah taman kanak-kanak usia 3-5 tahun. Pada artikel The Atlantic.com, Calarco (2018) mengatakan bahwa pada penelitian, terlihat bahwa anak dengan orang tua yang memiliki finansial tinggi (SES A) memiliki kecenderungan untuk dapat menahan keinginannya, karena dijanjikan hal yang lebih besar akan diberikan ketika ia dapat menahan keinginannya saat itu. Berbeda dengan anak yang memiliki orang tua yang memiliki finansial cukup (SES B), sang anak memakan *marshmallow* karena percaya bahwa bisa jadi besok tidak bisa memakan itu, jadi sedikit kebahagiaan yang didapat daripada tidak mendapatkannya sama sekali dikemudian hari. Terdapat hal dimana orang tua dengan perekenomian menengah akan cenderung memanjakan anaknya ketika mereka bisa. Berbeda dengan orang tua dengan perekenomian keatas yang akan membuat anaknya menunggu hal yang lebih besar.

### **3.1.3. Kesimpulan Observasi**

Kesimpulan yang didapat dalam tes ini adalah orang tua yang memiliki perekenomian menengah (SES B) memiliki kecenderungan untuk memanjakan anaknya. Hal yang terus menerus ini akan membuat pola konsumtif anak. Ketika dewasa, anak tidak dapat menahan keinginannya dan membentuk perilaku yang agresif, boros, dan konsumtif.

#### 3.1.4. Wawancara dengan Ibu Ivon Hartato, M.Psi., Psikolog



Gambar 3.1. Penulis Bersama Ibu Ivon Hartato, M.Psi., Psikolog

Yusuf (2016) menjelaskan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan cara komunikasi langsung antara pewawancara dengan narasumber secara langsung mengenai obyek yang diteliti. Penulis menggunakan metode wawancara tidak terstruktur. Menurut Yusuf (2016) menjelaskan wawancara terencana tidak terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya telah menyiapkan materi terlebih dahulu namun format yang digunakan tidak baku pada satu media seperti lembar pertanyaan. Pewawancara mengikuti alur jawaban narasumber sesuai dan sesuai dengan topik bahasan. Perancang menggunakan ponsel untuk merekam suara dari proses wawancara.

Wawancara dengan Ibu Ivon dilakukan pada jam 13.00 di ELF Gading Serpong. Beliau adalah seorang psikolog anak yang bekerja di ELF Gading Serpong untuk praktek asesmen anak seperti tes IQ dan tes bakat minat. Beliau juga bekerja sebagai konselor sekolah Stella Maris Gading Serpong. Beliau berpendapat bahwa anak yang menuntut orang tuanya untuk membeli suatu barang merupakan hal yang normal bagi anak, tergantung bagaimana sebagai orang tua menyingkapinya. Tiap anak memiliki cara yang berbeda dalam memohon pada orang tuanya, ada anak

yang ketika tidak dituruti akan menangis sembari berguling yang akhirnya orang tuanya malu dan membelikan barang tersebut. Ketika sekali terjadi, itu bisa menjadi senjatanya anak. Ada juga anak yang ketika ada maunya bersikap baik pada orang tuanya agar dibelikan barang. Semua hal itu bergantung pada respon orang tua, seperti saat anak tantrum, orang tua harus konsisten dan tegas, ketika anak menangis karena tidak dituruti keinginannya, biarkan dia untuk tenang lalu setelah itu baru diajak berbicara. Jangan sampai anak belajar bahwa dengan dia menangis, dia akan mendapatkan apa yang dia inginkan.

Strateginya pertama yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah menerapkan sistem poin, seperti merapikan buku akan mendapatkan satu poin stiker, ketika poin itu terkumpul 20 akan dibelikan mainan. Dari sini, anak belajar bahwa untuk mendapatkan sesuatu anak perlu berusaha, selain itu anak juga belajar kesabaran, dan motivasi dia untuk berusaha. Sistem *reward* yang berhubungan dengan akademis memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah orang tua mengajak anaknya untuk termotivasi, kekurangannya adalah ketika orang tua tersebut tidak konsisten, seperti ketika anaknya tidak mencapai hal tersebut orang tua tetap membelikan barang pada anak, hal itu membuat anak yakin bahwa tanpa mencapai tujuanpun ia akan mendapatkan hal yang ia mau dan itu merupakan hal yang buruk. Ketika anak dimotivasi lagi oleh orang tuanya akan kesulitan untuk memulainya kembali karena anak memiliki pengalaman bahwa ketika ia tidak mencapai target tetap akan diberikan. Kebalikan dari itu, ketika anak sudah mencapai hal tersebut, tetapi tidak diberi apresiasi, anak akan merasa malas dan kecewa. Dari situpun anak belajar mengenai konsekuensi, dan konsistensi itu

sendiri. Jadi ketika anak menginginkan sesuatu entah itu dari media yang ia tonton, atau temannya, orang tua dapat menerapkan sistem *reward* ini dengan konsisten.

Strategi kedua adalah orang tua bisa dengan mengajarkan anak untuk menyayangi barangnya (*sense of belonging*), bisa juga diajak untuk berkreasi mainannya sendiri. Ketika anak dilibatkan untuk membuat suatu barang, anak jadi ada kebanggaan sendiri untuk mereka. Orang tua bisa memberitahu bahwa membeli barang itu mahal dan tidak cukup uangnya, lebih baik untuk membuatnya bersama dirumah. Banyak kreativitas yang dapat dilakukan orang tua untuk mengalihkan dan mensiasati keinginan mereka. Orang tua dapat mengajarkan anaknya untuk selalu bersyukur pada keadaan, misalnya bisa dengan mengajak anak ke panti asuhan, dan mengkomunikasikan bahwa ia adalah anak yang beruntung dan harus selalu bersyukur.

Strategi ketiga, saat anak berumur 4-5 tahun, orang tua bisa mengajarkan mengenai uang. Seperti membuat celengan, libatkan anak dalam pembuatan celengan itu, dan mengajak anak untuk berkreasi. Ajarkan dan ajak anak untuk menabung, dengan uang itu ia dapat membeli barang, dengan itu anak belajar bahwa untuk membeli barang memerlukan uang yang cukup. Dengan itu juga, anak mulai paham bahwa orang tua memerlukan usaha untuk memenuhi keinginannya.

Ketika umur 3-6 tahun, anak memasuki tahap eksplorasi ingin mencoba ini dan itu. Tergantung respon sebagai orang tuanya, misalnya ketika ia sedang bermain lari-larian dan jatuh, ketika orang tua memarahi anak, anak akan merasa bingung mengapa ia dimarahi. Pada usia ini, *self-centered* anak paling tinggi. Misalnya ketika diminta mainan oleh temannya ia akan marah karena itu miliknya

dan lainnya. Meskipun ketika remaja anak mencari jati diri, saat usia awal seperti ini anak akan mencari konsep mengenai perkembangan karakter dirinya.

Antara *self centered* anak dan konsumerisme memiliki hubungan. Ketika anak dengan *self centered* yang besar, ia akan benar-benar melakukan hal sesuai apa yang dipikirkan, tanpa memikirkan kondisi orang lain, butuh apa tidak dengan barang itu. Ketika anak itu menginginkan sesuatu, hal itu harus terpenuhi. Maka dari kecil, hendaknya orang tua mengajarkan anak untuk berbagi. Ketika anak terobsesi oleh suatu barang, hendaknya orang tua mensiasati merubah permainan anak, misalnya mainan yang kemarin dibeli dimainkan lagi dan orang tua harus ikut main didalamnya agar anak tidak mudah bosan. Anak umur 3-6 tahun masih mudah untuk dibujuk dibandingkan saat sudah menginjak dewasa.

Anak umur 3-6 tahun yang memiliki pola perilaku konsumtif akan dilihat kembali ke orang tuanya. Pada masa ini anak adalah tipe *observer* dan *modelling*. Ketika orang tuanya membeli suatu barang yang diinginkan, anak juga akan belajar bahwa saya juga mau beli-beli barang. Ketika orang tua belanja dan mengajak anak, orang tua bisa berbicara bahwa kita memerlukan ini untuk apa, lama kelamaan anak mengerti bahwa orang tuanya membeli suatu barang yang diperlukan untuk sesuatu.

Hal-hal sederhana itu dapat mengajarkan anak bahwa barang yang dibeli oleh orang tuanya adalah kebutuhan. Anak akan senang jika dilibatkan untuk itu. Untuk membelikan keinginan, lebih baik orang tua jangan lakukan didepan anaknya. Anak umur 5-6 tahun sudah dapat berkomentar, ketika ibunya membeli tas baru, ia akan bisa mengomentari bahwa ibunya sudah banyak tas dirumah mengapa selalu membeli.

Anak usia 3-6 tahun tidak dapat dilabel konsumtif, justru orang tuanya yang akan dilabel konsumtif. Mereka menginginkan barang yang memang ingin saja seperti itu, ketika orang tua dapat mensiasati keinginan itu, anak dapat berkembang menjadi anak yang tidak konsumtif.

Menurut beliau, konsumtif adalah suatu hal yang kita inginkan dan berlebihan. Semua orang tua menginginkan hal yang terbaik untuk anaknya, tetapi suatu hal yang berlebihan akan berdampak negatif. Dalam pola asuh terdapat 2 hal yaitu afeksi dan kontrol. Kedua hal tersebut harus diterapkan dengan seimbang, ketika anak terlalu diberikan afeksi tanpa dikontrol, anak akan menjadi manja, kurang menghormati dan tidak dapat berdiri sendiri. Kebalikannya ketika anak terlalu dikontrol, anak bisa menjadi pemberontak dan menjadi tidak pede. Jika disambungkan dengan pola konsumtif ini, orang tua terbiasa untuk memberikan apa yang anaknya mau.

Antara kedua orang tua juga memerlukan adanya kesepakatan bersama dan konsisten, jangan sampai anak menganggap bahwa ada pilihan antara papa dan ibu, jika ibu tidak memberikan, ke papa saja. Ketika kedua orang tua bekerja, alangkah lebih baik untuk mendiskusikan strategi dan penerapan konsep apa sih yang ingin ditanamkan dengan pengasuhnya seperti nenek-kakek/pengasuh.

Beliau mengatakan bahwa umur 3-6 tahun merupakan umur yang cocok dalam pembentukan anak karena mayoritas waktu anak dirumah dan dapat dibimbing oleh orang tuanya. Dibanding saat anak sudah SMP/SMA yang lingkungannya lebih beragam karena akan lebih sulit untuk dikomunikasikan. Kognitif anak umur 3-6 tahun adalah waktu saat dimana anak mempelajari konsep

berpikir yang lebih matang dari sebelumnya seperti sebab akibat, maka dibutuhkan bimbingan orang tua dan diskusi terus menerus. Menurut beliau, orang tua perlu buku seperti ini, karena kurangnya sumber informasi kredibel yang didapatkan orang tua dan tidak adanya kuliah atau bimbel yang mengajarkan orang tua sebagai panduan menjadi orang tua yang baik.

#### **3.1.4.1. Kesimpulan Wawancara**

Kesimpulan yang didapat dari wawancara ini adalah terdapat 4 kunci utama dalam mendidik anak, yaitu konsisten, komitmen, sabar, dan kreatif. Konsisten dalam pemberian apresiasi dan hukuman, komitmen kedua orang tua dalam mengasuh anak, sabar ketika anak mengeluh atau apapun itu, dan kreatif dalam mengalihkan keinginan bermain anak dari yang beli menjadi *crafting* yang dapat meningkatkan perkembangan otak anak. Satu lagi hal yang terpenting adalah komunikasi.

#### **3.1.5. Wawancara dengan Ibu Leonarda Anggia M.Psi., Psikolog**



Gambar 3.2. Penulis Bersama Ibu Leonarda Anggia M.Psi., Psikolog

Wawancara dengan Ibu Anggi dilakukan pada jam 09.00 di Universitas Multimedia Nusantara. Beliau menjelaskan bahwa anak berumur 2-6 tahun masih belum dapat berfikir manfaat membeli sesuatu tanpa berpikir panjang konsekuensinya. Anak akan mengikuti impulsif (keinginannya) saja. Tahap ini merupakan tahapan dimana anak bisa menjadi konsumtif, bergantung dari pola asuh orang tuanya. Ketika seorang anak dibiarkan dan tidak dibentuk perilakunya, seperti selalu dipenuhi kebutuhannya itu bisa membuat seorang anak menjadi konsumtif. Tetapi untuk umur segitu masih belum bisa dibilang konsumtif. Minat anak berumur 2-6 tahun adalah hal-hal yang menyenangkan dia, seperti mainan/ makanan karena seperti yang beliau jelaskan bahwa anak akan mengikuti impuls (keinginannya) saja. Ini merupakan hal yang normal karena ini merupakan tahap anak mengeksplorasi semua hal. Ketika anak memahami suatu mainan untuk menyenangkan dia, dia akan meminta pada orang tuanya. Pada saat itulah anak memerlukan peranan orang tua untuk menyeimbangi keinginan anak tersebut. Jangan sampai orang tua memanjakan ataupun tidak sama sekali memberikan. Ketika orang tua selalu membelikan anaknya, kedepannya anak tidak akan tahu aspek ekonomi orang tuanya. Yang perlu diingat adalah pembentukan pola pikir anak untuk mengatur impuls itu adalah orang tua.

Dalam suatu fase psikologi, terdapat *Id*, *Ego* dan *Superego*. Ibarat seperti pohon, *Id* merupakan akarnya. *Id* adalah suatu impuls anak, hal-hal yang menyenangkan anak dan sikap “*self-centered*” anak itu sendiri yang ada dalam setiap individu. Yang ditengah terdapat *Ego*, merupakan jembatan antara *Id* dan *Superego*. *Superego* itu norma. Ketika seseorang memiliki Ego yang kuat, ia akan

mempertahankan keseimbangan itu, antara kesenangannya dan normatif. Ketika anak yang *Ego*-nya tidak terbangun seperti tidak bisa mengontrol impulsnya. Anak akan cenderung memenuhi impulsnya dan melupakan *Superego* tersebut. *Ego* diibaratkan seperti jembatan, apakah seseorang itu kuat menahan diri dari impuls (keinginannya), dan membuat perilaku anak ini tetap diterima di lingkungan. Saat anak umur 2-6 tahun ketika keinginannya tidak terpenuhi mereka akan kecewa dengan bentuk ada yang sedih atau marah tergantung strategi si anak ini dalam mendapatkan suatu barang ini. Anak dengan kontrol diri yang baik, ketika tidak dibelikan sesuatu oleh orang tuanya tetap akan merasa kecewa namun tetap terkontrol dan tidak berlebihan.

Apa yang dibutuhkan anak itu persepsinya berbeda dengan orang tua. Mungkin anak memang butuh mainan untuk memenuhi *Id*. Anak berumur 2-6 tahun butuh bermain, yang terpenting dan perlu diingat adalah anak diajak melihat kapasitas keluarganya sebenarnya mampu atau tidak. Orang tua menengah keatas dapat memenuhi kebutuhan anak dan sembari belajar seperti mainan edukatif. Anak memiliki keperluan utama yaitu makan dan bermain. Bermain adalah cara eksplorasi anak. Semakin anak banyak mengeksplorasi, semakin besar juga kapasitas otaknya. Untuk orang tua, mereka sudah seharusnya menunjang keperluan eksplorasi anak entah itu buku atau mainan. Permainan itu tidak harus menggunakan alat yang mahal dan dibeli di *Toys Kingdom*. Strategi orang tua adalah membentuk area permainan yang baru dan memanfaatkan apa yang ada dirumah tanpa harus membeli seperti alat-alat yang ada, seperti bermain pasir, atau bermain beras. Banyak hal yang dapat digunakan dirumah agar mencegah anak

membeli mainan terus menerus. Semakin dia terbiasa diajarkan untuk membeli mainan, itu akan menjadi kebiasaan dia. Hendaknya orang tua harus menjadi kreatif agar anaknya tidak berperilaku konsumtif. Anak juga harus memahami kondisi orang tua. Orang tua perlu menjelaskan apa adanya mengenai perekonomian keluarga, dan kembali lagi orang tua harus kreatif bagaimana memenuhi kebutuhan anak bermain ini terpenuhi tanpa harus membeli. Ketika anak yang kecewa didiamkan saja, itu tentu akan berdampak pada anaknya seperti semakin marah dan semakin tidak memahami kondisi orang tuanya.

Terdapat banyak faktor dari orang tua yang selalu memenuhi keinginan anaknya seperti kondisi perekonomian yang tinggi, merasa bersalah karena bekerja dan meninggalkan anak jadi orang tua memberikan kebutuhan anaknya. Yang kedua adalah kondisi keluarga seperti *single-parent*, karena merasa bersalah orang tua tidak ingin anaknya kecewa jadi apapun kebutuhan anak akan dipenuhi. Yang idealnya adalah ketika orang tua dapat mengetahui kapan harus memberikan dan kapan harus tidak. Ketika memiliki uang lebih orang tua boleh membelikan mainan, tetapi jangan membuat itu sebagai “*life-style*”, karena akan membuat anak terbiasa dan konsumtif. Strategi orang tua ke anak itu akan terekam pada anak dan menjadikan itu sebagai strategi hidup dia. Gaya hidup orang tua kurang lebih akan sama seperti anak. Seperti yang selalu harus ke *mall* atau yang seimbang, jadi anak mengetahui bahwa dia bisa beli di mall tetapi dia juga bisa memanfaatkan alat yang ada dalam rumah.

Ketika anak menangis di depan publik karena tidak dibelikan mainan, orang tua hendaknya membawa anak ke tempat yang agak sepi, tenang dan

menjelaskan pada anaknya. Jangan pernah memarahi anak didepan umum karena dapat menurunkan mental si kecil. Pertama-tama harus ditenangkan, ketika ia sudah tenang, baru diberikan pendekatan positif. Jadi anak mengetahui kondisi keluarganya, jangan sampai anak hanya dimarahi “tidak!” karena anak tidak akan tahu mengapa itu tidak boleh. Maka hendaknya berikan alasan dan pendekatan positif yang konsisten agar anak mengerti.

Berikan hadiah pada anak seperti ketika dia bersikap baik dirumah (membereskan ranjang, menggosok gigi sendiri, dan lainnya), dia akan mendapatkan hadiah. Berikan logika/alasan mengapa belum bisa membelikan seperti orang tua belum punya uang, nanti ketika ada uang akan dibelikan, atau memberikan pilihan untuk main barang yang ada dirumah tanpa mengeluarkan uang. Jangan membuat sistem *reward* ini terlampau jauh dari kemampuan anak, karena itu akan membuat dia stress dan cemas seperti anak harus juara kelas. Kenali kapasitas kemampuan anak jangan sampai memberikan tantangan yang terlampau jauh dari kemampuan dia. Ketika anak yang selalu diberikan ini mendapati kondisi ekonomi orang tua yang turun, ia akan sulit bertahan dalam situasi tersebut.

Orang tua hendaknya menanamkan pada anak bahwa tidak semua keinginan dia harus dipenuhi dan dia harus melakukan sesuatu demi mendapatkan sesuatu tersebut. Jangan sampai anak berpikir bahwa ia mudah mendapatkan sesuatu. Orang yang konsumtif memiliki kecenderungan tidak dapat menunda impuls. Hendaknya orang tua mengajarkan anak untuk bisa menunda, dan tidak bisa mendapatkannya sekarang.

*Parenting* itu adalah keterlibatan ayah dan ibu. Lebih baik hendaknya ada kesepakatan dari ayah dan ibu, jangan sampai anak memahami bahwa jika ibu tidak memberikan, pergi ke ayah pasti diberikan. Ketika hal itu tidak konsisten, anak tetap akan bisa menjadi konsumtif. Orang tua dapat membatasi pengaruh media yang masuk ke anak seperti aktivitas bersama bersama orang tua. Orang tua boleh memberikan *gadget* pada anaknya sebentar, namun hendaknya *gadget* tersebut ditarik dan diisi aktivitasnya dengan bersama orang tua (seperti pengalihan keinginan). Kembali lagi pada kerelaan orang tua rela meluangkan waktu untuk anaknya. Pengaruh impuls anak sangatlah banyak apalagi ketika ia beranjak dewasa seperti teman, pacar dan lingkungan yang tidak baik, namun ketika anak itu dapat membatasi impulsnya dari kecil ia dapat kuat menghadapi dan tidak terpengaruh itu. Untuk pengaruh dari temannya sendiri, anak tetap harus konsisten dikomunikasikan bahwa jika menginginkan sesuatu, kamu harus mencapai sesuatu. Jangan sampai anak dengan mudah mendapatkan hal itu.

Keluarga merupakan lapisan pertama dari lingkungan anak. Orang tua harus menjadi *role model* anaknya, ketika mengajak anak berbelanja, orang tua hendaknya membeli barang-barang yang dibutuhkan seperti susu, sabun cuci piring, pel lantai, dan lainnya untuk membiasakan membeli apa yang dia butuhkan. Hendaknya jangan membawa anak ketika membeli barang keinginan karena dapat membuat anak mengikuti orang tuanya.

Untuk fenomena Agung sendiri, *traits* telah terbentuk. Menurut beliau, umur 17 tahun sudah terlanjur dan memiliki temperamen yang tinggi. Ketika dia kecewa dan marah, kemarahan itu bisa menjadi agresif jika impuls anak tidak

ditekan sejak kecil. Ketika ia semakin dewasa, keinginannya pun bertambah dan semakin mahal nominalnya. Anak yang dari kecil selalu diberikan keinginannya, toleransi anak terhadap kekecewaan itu rendah. Maka seorang remaja bisa sampai bakar rumah, bunuh diri dan lainnya. Ibaratnya mengurus anak itu seperti investasi, ketika orang tua tidak ingin repot dan memberikan apa yang anaknya mau juga bisa berdampak seperti itu.

Ketika orang tua bekerja, anak tetap harus diperhatikan dan orang tua harus mengorbankan waktunya sebentar untuk bermain dengan anak, agar tetap terjaga relasi antara anak dan orang tua. Saat anak dititipkan pada nenek/kakek/pengasuh, hendaknya ada kesepakatan diantara pengasuh dengan orang tua, jangan sampai tidak konsisten.

#### **3.1.5.1. Kesimpulan Wawancara**

Kesimpulan yang didapat dari wawancara ini adalah orang tua harus menyeimbangkan antara keinginan (*Id*) dan mengembangkan *Ego* anak agar sesuai dengan *Superego*. Tanpa orang tua membimbing anak dalam mengembangkan *Ego*, anak dapat membentuk *Ego* itu menurut mereka sendiri. Yang terpenting dalam membimbing anak adalah memberikan ajaran mengenai usaha dalam mendapatkan sesuatu, konsisten dalam memberikan hadiah dan hukuman, serta komunikasi.

#### **3.1.6. Kesimpulan Wawancara Psikolog**

Kedua psikolog menjelaskan hal yang saling berkaitan bahwa seorang anak membutuhkan eksplorasi dengan bermain, sebagai orang tua harus dapat memahami hal tersebut. Banyak hal yang dapat dilakukan agar tidak terjadi

konsumerisme yaitu seperti menerapkan poin, menghabiskan waktu bersama, dan mengajarkan cara menabung. Sebelum menyalahkan anak, orang tua perlu merefleksikan dirinya sendiri, karena anak akan mengikuti gaya hidup orang tuanya. Kedua psikolog sepakat bahwa memerlukan buku untuk dapat memandu orang tua dalam hal ini.

### 3.1.7. Wawancara dengan Ibu Retno Christy (*Chief editor* Buku Elex Media Komputindo)



Gambar 3.3. Wawancara dengan Ibu Retno Christy

Wawancara dengan ibu Retno Christy selaku *chief editor* buku Elex Media Komputindo dilakukan pada hari Sabtu, 1 September 2018 di UMN gedung C ruang 609. Beliau menjelaskan apa yang seharusnya dilakukan ketika ingin menjadi seorang penulis buku. Pertama-tama telusuri ke toko buku, media, tren/ fenomena yang sedang dibahas oleh banyak orang. Dalam membuat suatu buku yang terlihat profesional perlu diperhatikan judul buku, judul yang menarik akan membuat pembaca ingin membeli suatu buku.

Desain buku juga haruslah menarik agar terlihat saat buku ditaruh pada tumpukan buku. Warna yang digunakan cocoknya menggunakan warna halus tidak terlalu mencolok, tetapi jangan terlalu halus karena warna akan saturasi warna akan turun ketika proses pencetakan. Untuk target ibu atau orang tua biasanya menggunakan warna merah muda atau biru. Ukuran yang sesuai digunakan dalam buku panduan orang tua pada anak biasanya berukuran 19x23 cm dengan tebal 64 halaman. Pada 64 halaman buku lebih baik dijilid secara *perfect binding*, dan pada 48 halaman dijilid kawat saja sudah cukup. Jenis kertas yang sesuai untuk buku berilustrasi adalah hvs 80gr dengan warna yang halus, jika warna kuat pakailah 100gr agar menghindari kebocoran tinta ke belakang halaman. Sampul buku sendiri menggunakan *soft cover* dan bisa divariasikan menggunakan *doft* atau *glossy*.

Dalam penulisan buku, tolong perhatikan ejaan (EYD), jangan menggunakan bahasa yang terlalu rumit. Dalam *layout* juga perlu diperhatikan, jangan menggunakan *layout* gaya lama seperti gambar disebelah kiri lalu tulisan disebelah kanan. Gunakanlah *layout* dengan bervariasi agar pembaca tidak bosan dan lelah membacanya. Ukuran tulisan pada isi sebaiknya menggunakan ukuran 12pt, jangan gunakan *font type* yang terlalu kaku seperti *Times New Roman*. Untuk sub-bab halaman baiknya menggunakan ukuran yang lebih besar dari isi seperti 14pt. Gaya ilustrasi yang cocok dengan buku orang tua terutama ibu-ibu adalah ilustrasi *chibi* dengan anak-anak berpipi gempal yang lucu.

Untuk target SES B buku sebaiknya berkisar dibawah Rp100.000, umumnya buku panduan orang tua berharga Rp50.000 sampai Rp60.000. Ibu Retno mengatakan bahwa keuntungan dari buku dibandingkan dengan internet adalah

kredibilitas, karena telah dikonsultasikan dengan orang yang ahli dalam bidang topik bahasan.

#### **3.1.7.1. Kesimpulan Wawancara**

Kesimpulan dari wawancara ini adalah buku panduan orang tua dibuat dengan ukuran 19 cm x 23 cm dengan jumlah halaman 64. Bahan kertas isi menggunakan hvs. Layout juga perlu bervariasi disertai ilustrasi yang menggemaskan. Harga buku panduan orang tua pada umumnya dengan harga dibawah Rp100.000.

#### **3.1.8. Focus Group Discussion (FGD)**



Gambar 3.4. Penulis dengan Para Orang Tua

Menurut Irwanto (2006) yang disadur oleh binus.co.id, FGD adalah proses pengumpulan data melalui diskusi kelompok. *Focus Group Discussion* (FGD) adalah suatu metode riset kualitatif yang terfokus pada suatu grup dalam membahas suatu masalah tertentu dalam suasana informal.

Diskusi dilakukan dirumah salah satu narasumber pada pukul 13.10 di BSD, wawancara berlangsung dengan waktu 18 menit, dengan lima orang tua yang bernama Ibu Uci (51 tahun-wirausaha makanan) yang memiliki anak berumur 23 dan 21 tahun ; Ibu Mei (49 tahun-ibu rumah tangga) yang memiliki anak berumur 11 tahun ; Ibu Gebby (27 tahun-ibu rumah tangga) yang memiliki anak berumur 4 tahun; Bapak Harry (44 tahun-pekerja swasta) yang memiliki anak berumur 12 dan 6 tahun; dan Ibu Hanny (39 tahun-ibu rumah tangga) yang memiliki anak berumur 12 dan 6 tahun. Penulis melakukan *FGD* untuk mengetahui sejauh mana orang tua dapat mengontrol dan merespon keinginan anak. Penulis ingin memastikan bahwa semakin besar umur anak maka semakin besar nilai keinginannya tersebut.

Para orang tua menjelaskan bahwa anak yang merengek dan meminta barang pada orang tua adalah sesuatu yang sangat sering dialami. Biasanya anak akan meminta mainan atau makanan. Seorang anak akan merengek dan meminta membeli sesuatu saat melewati toko mainan, menonton *youtube* tentang mainan, melihat temannya memiliki sesuatu dan melihat barang di TV yang menarik perhatian mereka.

Ibu Hanny dan Ibu Gebby menjelaskan bahwa ketika anaknya menginginkan suatu barang dan harus dibelikan sampai menangis/marah di *mall*, mereka akan meninggalkan anak itu, dan berasumsi bahwa anak akan mengikuti dengan sendirinya. Ibu Mei menegaskan bahwa ketika ia tidak memiliki uang, ia tidak akan mengajak anaknya ke mall dan menjanjikannya ketika sudah memiliki uang. Para orang tua memiliki prinsip yang sama yaitu anak harus diajarkan bahwa

akan mendapatkan sesuatu ketika suatu *event* tertentu seperti naik kelas, orang tua gajian, natal, atau ulang tahun.

Mereka sebagai orang tua akan memenuhi keinginan anaknya jika mereka memiliki uang, dan ketika tidak memiliki uang mereka akan berbicara dengan jujur pada anaknya bahwa keinginan itu harus ditunda karena uangnya belum cukup. Para orang tua berjanji pada anaknya ketika uangnya cukup akan dibelikan. Ibu Uci menjelaskan bahwa ketika anaknya meminta sesuatu, (seperti ponsel) ia akan berjanji dengan anaknya ketika ia sudah memiliki uang akan dibelikan, dan biasanya anaknya sadar kapan ibunya memiliki uang dan menagih janji ibunya. Dari kelima orang tua dengan umur anak berbeda-beda, menjelaskan bahwa adanya perbedaan keinginan ketika anak beranjak dewasa, seperti saat masih kecil, anak akan meminta barang hal *Disney* dan *Power Ranger*, ketika umur 11 tahun, anak meminta hal sesuai tren seperti *squishy*, dan ketika beranjak dewasa, anak meminta hal seperti ponsel. Mereka berpendapat bahwa janji orang tua juga harus ditepati, ketika orang tua selalu terbuka pada anak, anak akan memahami kondisi orang tua.

Ketika berhadapan dengan anak yang menginginkan sesuatu benda yang sama dengan temannya. Orang tua akan menanyakan apakah barang tersebut perlu dan berikan pengertian bahwa jika tidak begitu perlu, bisa menggunakan barang dirumah. Ibu Gebby menjelaskan bahwa ingatkan anak ketika ia sudah memiliki barang yang dia inginkan saat itu.

Ibu Mei menjelaskan bahwa anak tidak seharusnya diberikan sembarangan karena akan membuat anak menjadi manja dan marah ketika tidak diberikan. Mereka menjelaskan bahwa banyak orang tua yang akan memanjakan anaknya,

biasanya mereka menganggap bahwa itu sebagai tanda kasih sayang. Tidak semua orang tua bersikap demikian, tetapi setiap orang tua menganggap ajaran mereka baik, tanpa mengetahui dampak yang ada setelah anak besar nanti. Terdapat kesenjangan antara ayah dan ibu, Ibu Mei tidak ingin anaknya selalu dimanjakkan, namun bertolak belakang dengan suaminya yang selalu memberikan anaknya barang yang diinginkan.

Mereka mendukung dan sepakat bahwa orang tua membutuhkan buku panduan ini agar menjadi pembelajaran pada orang tua yang baru memiliki anak, karena tidak semua orang tua akan langsung menjadi orang tua yang baik. Maka diperlukan buku ini agar lebih terarah dan orang tua dapat menimbang apakah hal ini baik atau tidak.

#### **3.1.8.1. Kesimpulan *FGD***

Kesimpulan yang didapatkan dari diskusi adalah kelima orang tua ini kurang mengajarkan anaknya dalam berusaha untuk mendapatkan yang mereka inginkan, seperti menabung. Mereka telah melakukan komunikasi pada anaknya untuk mengerti keuangan orang tuanya. Beberapa orang tua yang ikut berdiskusi cenderung untuk menjanjikan anaknya barang ketika mereka sedang tidak memiliki uang, dan akan memberikannya ketika mereka telah memiliki uang. Penulis juga melihat adanya perkembangan keinginan anak ketika semakin dewasa.

#### **3.1.9. Studi *Existing***

Studi eksisting digunakan untuk meneliti dalam penerapan aspek visual dalam buku yang ada di pasaran. Penulis menggunakan buku-buku panduan orang tua seperti

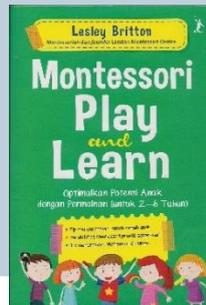
“Montessori Play and Learn” dan “Anti Panik Mengasuh Bayi 0-3 Tahun” yang berisikan panduan orang tua dalam mengurus anak untuk mengambil teori dan menganalisis aspek visual didalamnya. Penulis juga menggunakan buku ilustrasi anak Putri Mambang Linau sebagai referensi visual ilustrasi.

### **3.1.9.1. Montessori Play and Learn**

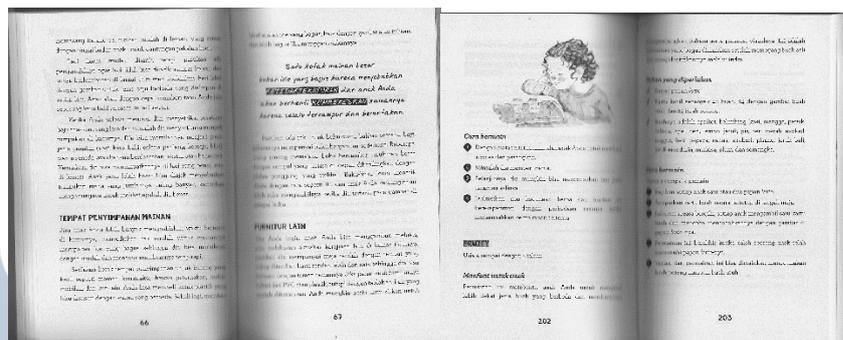
Buku yang ditulis oleh Lesley Britton ini berisikan banyak cara untuk mengoptimalkan potensi anak dengan permainan untuk 2-6 tahun dengan cara *Montessori*. Konten menjelaskan secara detail bagaimana psikologis, perkembangan anak tiap umurnya dan cara untuk mendukung anak melalui permainan-permainan yang dapat dilakukan di rumah. Buku berbentuk novel ini memiliki beberapa ilustrasi didalamnya, seperti gambar anak-anak dan cara untuk bermain permainan (hanya beberapa). *Typeface* dibuat ringan agar pembaca tidak kelelahan dalam pembacaan. Terdapat kalimat-kalimat penekanan yang diberi *bold* untuk menekankan suatu kalimat.

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini berfungsi untuk memberikan kesan estetis, menceritakan suatu kejadian/kasus dan menjelaskan suatu instruksi yang dapat diikuti oleh anak maupun orang tua. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *pictorial truth*. Digambarkan dengan garis hitam tanpa warna. Anatomi anak digambarkan sesuai dengan ukuran dan bentuk aslinya. Penggunaan ilustrasi kurang konsisten antara sampul dengan isi. Sampul digambarkan dengan vektor, sementara itu isi digambarkan dengan gaya yang berbeda.

Meskipun memiliki ilustrasi, buku ini cukup melelahkan untuk dibaca karena ketebalannya yang mencapai 279 halaman dan memiliki isi konten yang didominasi tulisan. Warna dalam buku ini hanya hitam dan putih. *Grid* yang digunakan dalam buku ini menggunakan *single column grid*, karena didominasi oleh tulisan. Diberikan pembatas buku didalamnya. Buku ini menggunakan bahasa yang formal dan bahasa yang digunakan kurang ramah di telinga orang tua Indonesia karena sebagai novel terjemahan.



Gambar 3.5. Buku *Montessori Play and Learn*



Gambar 3.6. Isi Buku *Montessori Play and Learn*

### 3.1.9.2. Anti Panik Mengasuh Bayi 0-3 Tahun

Buku yang dituliskan oleh Tiga Generasi ini berisikan cara yang tepat untuk mengasuh bayi berumur 0-3 tahun. Buku dikemas dengan sangat baik dan berisikan cara-cara mengasuh bayi dengan detail beserta ilustrasi yang

memberikan kesan estetik, menggambarkan situasi dan keterangan mengenai cara yang benar dalam mengasuh. Setiap halaman dihiasi dengan ilustrasi lucu dan dipenuhi dengan warna. Warna *background* berbeda-beda setiap sub-bab dan tipografi yang didominasi oleh warna kuning dan putih.

Penulis melihat bahwa adanya ketidak konsistenan dalam warna latar, karena setiap membuka halaman baru selalu terdapat warna yang sangat jauh dari warna halaman sebelumnya. Saat membaca buku ini, penulis tidak merasa bosan sama sekali karena di tiap *spread* dihiasi oleh ilustrasi dan *layout* yang beragam mulai dari simetris dan asimetris *layout*. *Grid* yang digunakan adalah *multi coloumn grid*. Besar kecilnya *font* juga memberikan kejelasan dalam pembacaan, jadi pembaca dapat mengetahui bagian mana yang harus dibaca terlebih dahulu. Terdapat *pattern* berulang dibagian halaman depan sebagai pembatas suatu bab awal dan akhir bab terakhir.

Ilustrasi pada buku ini menggunakan vektor, menggunakan *shading* dengan warna lebih gelap untuk memperlihatkan kedalaman. Ilustrasi karakter menggunakan penggambaran dengan muka bulat, mata lonjong, alis tipis dan pipi gempal. Sangat disayangkan terdapat ilustrasi yang kurang konsisten seperti pada gambar ibu memegang anaknya, kepala anak terlihat datar. Penggambaran tokoh menggunakan baju yang berubah-ubah disetiap pergantian halaman. Karakter ibu digambarkan agak besar, namun pada halaman berikutnya ibu digambarkan ramping. Namun tetap konsisten dalam pemakaian kacamata dan berambut pendek. Bayi digambarkan

mungil dan kecil dengan kaki yang kecil. Di halaman selanjutnya, bayi digambarkan dengan kaki yang lebih panjang dibanding sebelumnya.



Gambar 3.7. Anti Panik Mengasuh Bayi 0-3 Tahun



Gambar 3.8. Penggunaan *Layout* dan Warna Buku Anti Panik Mengasuh Bayi 0-3 Tahun

### 3.1.9.3. Putri Mambang Linau

Buku ilustrasi yang ditulis oleh Dian K dan diilustrasikan oleh Linny W berisikan cerita rakyat Riau mengenai bidadari. Buku memiliki 32 halaman yang didominasi oleh ilustrasi. Ilustrasi yang digambarkan pada cerita berbentuk sederhana, namun lucu. Figur karakter digambarkan dengan *style*

kerdil, berpipi gempal dan memiliki rona merah di pipi karakter. Penggambaran karakter dibuat *digital* dengan *brush* kasar. Selain penggambaran karakter yang lucu, warna yang digunakan dalam buku ini tidak mencolok yang membuat mata pembaca tidak mudah lelah. Ilustrasi dalam buku ini berfungsi sebagai kesan estetis, menggambarkan suatu kejadian/kisah dan memberikan *mood* yang dapat membuat pembaca masuk kedalam cerita tersebut.



Gambar 3.9. Buku Putri Mambang Linau

### 3.1.10. Kesimpulan Studi Eksisting

Kesimpulan dari studi eksisting ketiga buku, penulis memahami bahwa buku panduan orang tua yang paling nyaman untuk dibaca adalah yang bergambar dan penuh warna. Buku juga tidak berukuran kecil, font yang cukup besar, serta menggunakan *multi-coloumn grid*. Penggambaran ilustrasi menggunakan vektor maupun digital painting, serta karakter didalamnya memiliki pipi yang besar.

### 3.2. Metodologi Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan dalam proses desain grafis menurut Robin Landa (2011) yaitu sebagai berikut (hlm. 77-100).

### 1. *Orientation/ Material Gathering*

Pada tahap orientasi, penulis mengumpulkan data mengenai fenomena anak menuntut pada orang tuanya melalui sumber seperti *e-newspaper*. Setelah itu penulis mencari data konsumerisme dan perkembangan anak pada jurnal *online*, *e-book*, wawancara, FGD maupun artikel pada *web online*. Segala bentuk informasi yang didapatkan mengenai konsumerisme anak kemudian dianalisa oleh penulis.

### 2. *Analysis/Discovery/Strategy*

Pada tahap ini, penulis mulai menganalisa konsumerisme pada anak, faktor konsumerisme pada anak, bagaimana cara orang tua mengatasi masalah tersebut, bagaimana pola pikir anak berusia 3-6 tahun. Masalah yang didapat adalah meskipun menuntut orang tua untuk membelikan barang pada anaknya adalah hal yang normal, masih banyak orang tua yang salah dalam mengasuh anak seperti pemberitaan ada seorang anak remaja yang mengancam orang tuanya untuk bunuh diri ketika tidak dibelikan suatu barang. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis menggunakan media buku berilustrasi untuk memberikan panduan yang tepat bagaimana mengatasi anak yang seperti itu. Analisa penulis dibantu dengan wawancara psikolog untuk memastikan cara yang tepat dalam menghadapi hal seperti itu. Setelah itu, penulis memahami pada target mana buku berilustrasi ini ditujukan.

### 3. *Conceptual Design/Visual Concept*

Setelah mengetahui media yang akan digunakan, penulis mulai merancang konsep buku berilustrasi sesuai dengan teori-teori yang telah dipelajari dari studi pustaka dan hasil wawancara. Penulis merancang apa yang sesuai dengan target audiens.

### 4. *Design Development*

Pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan konsep yang telah didapatkan. Berawal dari sketsa yang sekiranya sesuai, lalu sketsa akan dirapihkan kedalam bentuk ilustrasi *digital*. Perancangan melibatkan pemilihan komposisi, warna dan tipografi yang sesuai dengan konsep.

### 5. *Implementation*

Penulis melakukan tahap terakhir yaitu mencetak buku yang telah dirancang. Dengan *finishing* buku yang sesuai dengan target.

