



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Keluarga inti adalah sebuah kelompok yang beranggotakan ayah, ibu, dan anak yang memiliki peran dan fungsinya masing-masing. Menurut Tumbage, Tasik, dan Tumengkol (2017), peran seorang ibu adalah bertanggung jawab untuk mendidik anaknya agar memiliki sikap dan perilaku yang sopan, baik, dan religius. Sedangkan peran seorang ayah biasanya dihubungkan dengan seorang pria yang mencari nafkah dan memenuhi kebutuhan dalam keluarga.

Saat ini peran-peran tersebut telah bergeser. Ibu sudah tidak lagi hanya bertanggung jawab untuk mendidik anaknya, tetapi ibu juga ikut bertanggung jawab untuk mencari nafkah. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah perempuan yang bekerja pada tahun 2018 adalah 47,95 juta jiwa dan menjadi 48,75 juta jiwa (Pusparisa, 2020). Peningkatan jumlah perempuan yang bekerja juga turut serta dalam peningkatan jumlah *dual earner family* di Indonesia. Harpell (dalam Rustham, 2019) mengatakan bahwa *dual earner family* adalah fenomena atau kondisi dimana seorang suami dan istri bekerja untuk memenuhi kebutuhan dalam sehari-hari.

Dengan adanya fenomena *dual earner family* ibu tetap dianggap memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam mengurus keluarga dibandingkan laki-laki. Dalam menjalankan peran ganda ini, keterlibatan ayah dalam mengasuh anak juga penting guna meringankan tanggung jawab ibu. Selain itu, keterlibatan ayah juga diperlukan karena setiap anak memerlukan perhatian dari kedua orang tua pada setiap tahap perkembangannya terutama pada anak usia dini (Intansari, 2016). Anak usia dini menurut Maria Montessori adalah anak yang berusia 0-6 tahun (Syafri, 2013).

Namun, terdapat sebuah survei yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang memiliki kondisi *fatherless* ketiga terbesar (Djawa & Ambarini, 2019). Menurut Darcy Smith, *Fatherless* adalah kondisi dimana

seorang anak tidak memiliki ayah atau tidak memiliki hubungan yang baik dengan ayahnya dalam kehidupan sehari-hari (Sundari & Herdajani, 2013). Saat ini, *fatherless* tidak hanya terjadi pada anak yang di tinggal ayahnya karena perceraian atau di tinggal meninggal oleh ayahnya. Namun, *fatherless* juga sering terjadi karena komunikasi yang tidak berjalan dengan baik antara ayah dan anaknya di kehidupan sehari-hari (Sumengkar, 2016). Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan oleh penulis, diperoleh bahwa masih banyak ayah yang mengisi waktu luang atau libur untuk beristirahat, mengisi waktu dengan hobi, dan mencari penghasilan tambahan dibandingkan menghabiskan waktu dengan anak. Selain itu, ayah juga tidak mengetahui mengenai dampak untuk anak apabila ayah tidak terlibat dalam pengasuhan.

Ayah yang tidak terlibat dalam pengasuhan anak dapat berdampak negatif pada psikologis anak. Anak yang tidak memiliki figur seorang ayah biasanya rendah diri, memiliki perasaan marah dan rasa malu saat sudah dewasa karena tidak memiliki pengalaman bersama seorang ayah seperti yang dirasakan anak-anak lainnya dan merasa berbeda dengan anak-anak lain (Lerner, 2011). Selain itu, ketidakhadiran sosok ayah di kehidupan anak dapat mengakibatkan terjadinya agresi dan *self-esteem* pada anak.

Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (dalam Widarma & Rahyu, 2017) berpendapat bahwa aplikasi adalah sebuah program yang dapat dipakai dan dapat mengoperasikan perintah atau instruksi dari pengguna, sehingga tujuan pengguna dapat terpenuhi. Oleh karena itu, penulis akan merancang *mobile games* untuk meningkatkan keterlibatan ayah bersama anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diperoleh beberapa permasalahan yaitu:

- a. Tingginya tidakpedulian seorang ayah kepada anak yang disebabkan oleh pola pikir dimana waktu luang dipakai untuk *me time* atau beristirahat.
- b. Ayah kurang meluangkan waktu untuk beraktivitas dan membangun hubungan yang baik dan sehat dengan anak.

Sehingga berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dibutuhkan solusi desain melalui sebuah media informasi interaktif dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana meningkatkan keterlibatan ayah dalam mengenai meluangkan waktu beraktivitas dengan anak melalui perancangan *mobile game*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang diambil untuk membahas perancangan tugas akhir ini, antara lain:

1. Merancang *mobile game* mengenai keterlibatan ayah dalam mengasuh anak.
2. Segmentasi dari perancangan ini, yaitu:

- a. Demografis

- Ayah

Jenis kelamin: Laki-laki

Usia: 20-44 tahun. Rentang usia ini merupakan usia yang memiliki jumlah kelahiran terbesar berdasarkan usia ayah (Diskominfotik, 2018)

Ras: Asia

Life stage: Dewasa

Era kelahiran: Generasi X (1965-1980), milenial (1981-1994), dan generasi Z (1995-2001).

Status: Menikah, memiliki istri yang bekerja, dan memiliki anak usia 3-6 tahun.

- Anak

Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

Usia: 3-6 tahun. Rentang usia ini anak-anak sudah dapat bermain gadget, tetapi tetap dalam pengawasan orang tua (World Health Organization, 2019).

Ras: Asia

Life stage: Anak usia dini

Era kelahiran: Alpha (>2010)

b. Geografis (primer)

- Wilayah: Jabodetabek. Jumlah perempuan yang bekerja pada wilayah ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan (Pusparisa, 2020).
- Ukuran kota: Kota megapolitan

c. Sosioekonomik

- Pengeluaran: *Upper* (Rp13.000.000 – Rp18.000.000), dan *Middle* (Rp8.000.000 – Rp12.000.000).
- Edukasi: Pendidikan terakhir minimal SMA/ sederajat.

d. Psikografis

- Ayah

Kepribadian: Optimis, mengayomi, tegas, dan peduli.

Gaya hidup: Sibuk, ingin menghabiskan waktu bersama anak, senang dan ingin terlibat sebagai ayah dalam keluarga, dan suka bermain gim.

- Anak

Kepribadian: Ceria, kreatif, suka mencoba hal baru, dan tidak mudah menyerah.

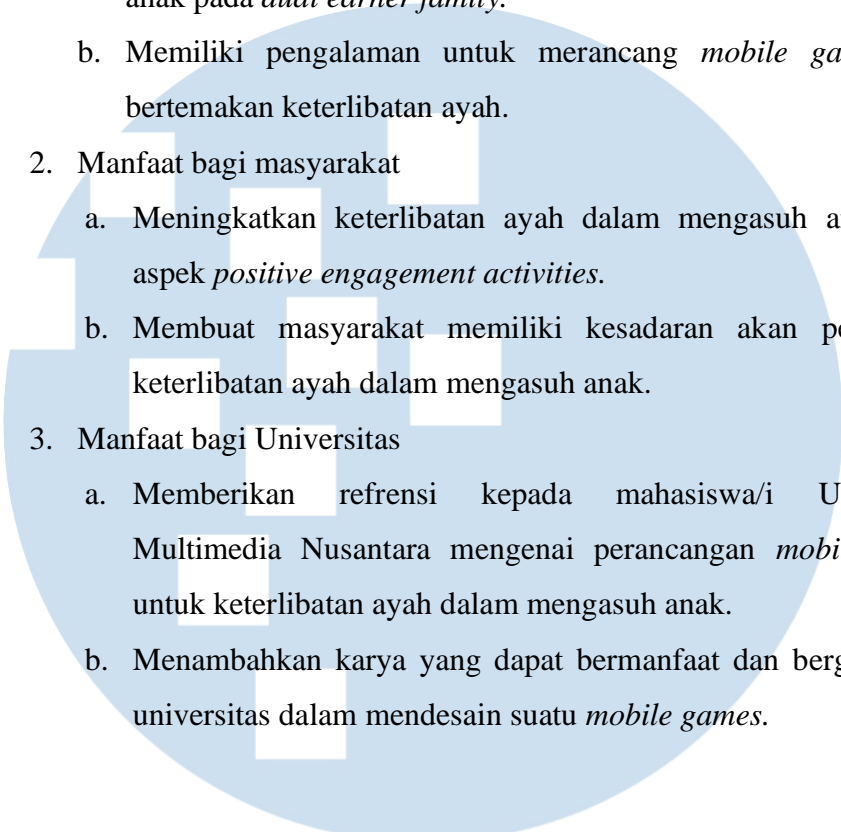
1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah agar ayah dapat meluangkan waktu dan terlibat dalam pengasuhan anak. Dengan adanya keterlibatan ayah dalam mengasuh anak, maka perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan moral anak akan berkembang kearah yang lebih positif.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan pemaparan yang ada di atas, hasil rancangan ini memiliki berbagai manfaat, yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

- 
- a. Menambah ilmu mengenai keterlibatan ayah dalam mengasuh anak pada *dual earner family*.
 - b. Memiliki pengalaman untuk merancang *mobile game* yang bertemakan keterlibatan ayah.
 2. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Meningkatkan keterlibatan ayah dalam mengasuh anak pada aspek *positive engagement activities*.
 - b. Membuat masyarakat memiliki kesadaran akan pentingnya keterlibatan ayah dalam mengasuh anak.
 3. Manfaat bagi Universitas
 - a. Memberikan referensi kepada mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan *mobile games* untuk keterlibatan ayah dalam mengasuh anak.
 - b. Menambahkan karya yang dapat bermanfaat dan berguna bagi universitas dalam mendesain suatu *mobile games*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA