

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Sjamsuddin dan Maryani (dalam Alwansyah, 2015), keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan mendasar berupa tindakan secara cakap dalam mengolah informasi, mempelajari hal baru, menyelesaikan masalah, berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, bekerja sama dengan orang lain, dan beradaptasi dengan lingkungan. Secara garis besar, keterampilan sosial diartikan sebagai kemampuan manusia dalam menilai situasi sosial dan menginterpretasikan tindakan yang paling sesuai dengan tepat (Hasanah, 2019).

Keterampilan sosial pada umumnya sudah mulai dipelajari dari usia sedini mungkin. Dengan keterampilan sosial, anak dapat memahami emosi, pikiran, dan perilakunya sendiri. Selain itu, keterampilan sosial juga dapat membuat anak melihat suatu hal melalui sudut pandang orang lain dan menumbuhkan rasa empati. Maka dari itu, keterampilan sosial menjadi sebuah bentuk sosialisasi yang sangat penting untuk dimiliki anak sejak dini (Bincang Sehati DAAI TV, 2019).

Sayangnya, pandemi yang masih berlangsung di Indonesia mengharuskan masyarakat melaksanakan berbagai macam kegiatan secara daring, tak terkecuali kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar anak mulai dari tingkat dasar sudah beralih menjadi pembelajaran jarak jauh atau sekolah daring (*online*). Hal ini menimbulkan kekhawatiran kalangan orang tua dikarenakan terbatasnya wadah interaksi sosial anak (Zhafira, 2020). Pernyataan ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang penulis lakukan terhadap 100 ibu yang memiliki anak usia 5 – 11 tahun, dimana 95% di antaranya merasa khawatir dengan perkembangan sosial anak di era daring. Tidak hanya kekhawatiran orang tua, fenomena lainnya yang ditimbulkan oleh era daring adalah meningkatnya kecanduan gawai pada anak-anak yang mengakibatkan mereka menjadi malas belajar dan masalah perilaku sosial seperti lebih mudah marah, berbohong, hingga bertindak kasar (Fizriyani, 2021).

Di saat seperti ini, peran orang tua menjadi pegangan utama anak dalam mempelajari keterampilan sosial. Briawan dan Herawati (2008) melalui penelitian mereka menyatakan bahwa stimulasi keterampilan sosial dari orang tua sangat memengaruhi perkembangan sosial anak ke depannya. Namun, tidak semua orang tua memahami cara yang tepat untuk mengajarkan hal tersebut kepada anaknya. Salah satu faktor yang memengaruhi kebingungan orang tua adalah luasnya aspek yang terkandung dalam keterampilan sosial, dimana cara menstimulasinya berbeda-beda menyesuaikan tingkatan usia tiap individu. Hal tersebut mengarah pada tidak diketahuinya tolak ukur pasti mengenai sejauh mana penguasaan keterampilan sosial untuk anak-anak.

Tania Jessica, M.Psi., Psi., seorang psikolog anak yang penulis wawancarai, menyatakan bahwa media yang mendukung orang tua dalam menstimulasi keterampilan sosial anak sangat diperlukan. Media konvensional seperti permainan papan atau buku cerita bisa menjadi pilihan pendekatan terhadap anak-anak, karena dapat melibatkan orang tua atau orang lain sehingga timbul interaksi sosial. Namun, hasil kuesioner penulis membuktikan bahwa 84% orang tua belum mengetahui media-media yang dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak. Padahal, dengan adanya media pendukung tersebut dapat mempermudah proses stimulasi keterampilan sosial anak.

Perlu diperhatikan bahwa keterampilan sosial bersifat fundamental, sehingga wajib dimiliki oleh anak sebagai bekal penyesuaian diri yang memengaruhi fase perkembangan selanjutnya (Arhur, 1992). Jika tidak dimiliki, maka akan menimbulkan masalah seperti masalah perilaku sosial atau antisosial yang sering dijumpai pada usia di bawah dua belas tahun (Hasanah, 2018).

Berdasarkan fenomena di atas, penulis menyimpulkan bahwa stimulasi keterampilan sosial untuk anak-anak merupakan hal yang sangat penting, terutama di era daring. Karena terbatasnya interaksi sosial secara langsung akan memengaruhi bagaimana mereka bersosialisasi dengan orang lain di masa mendatang. Maka penulis meneliti dan merancang buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 – 11 tahun untuk Tugas Akhir.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan masalah untuk perancangan buku ilustrasi, yaitu:

1. Bagaimana perancangan buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 - 11 tahun?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan dari pembahasan masalah perancangan buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 - 11 tahun adalah sebagai berikut.

### 1.3.1 Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 5 – 11 Tahun

(Masa Kanak-kanak, Depkes RI 2009)

Pendidikan :  $\geq$  Taman Kanak-kanak

Pekerjaan : Pelajar

Kelas Ekonomi : SES A - C

### 1.3.2 Geografis

Lingkup geografis yang menjadi fokus perancangan adalah DKI Jakarta.

### 1.3.3 Psikografis

Anak-anak yang bersekolah secara daring (*online*), didampingi oleh orang tuanya.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 - 11 tahun.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang diperoleh dari perancangan buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 – 11 tahun, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis

Sebagai penerapan capaian ilmu penulis selama menempuh jenjang perguruan tinggi, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual. Selain itu juga sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan perancangan buku ilustrasi dan menambah pengetahuan mengenai keterampilan sosial anak di era daring.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Sebagai sarana dalam upaya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, menjadi media yang mendukung orang tua dalam menstimulasi keterampilan sosial anak, dan sebagai informasi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penanaman keterampilan sosial sejak dini kepada masyarakat.

3. Manfaat bagi Universitas

Sebagai referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang serta mengangkat nama baik Universitas Multimedia Nusantara lewat hasil perancangan yang baik dan berdampak bagi masyarakat.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA