

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia termasuk salah satu negara yang menganut budaya kolektivisme (Gibson 2021). Menurut AFS-USA (2021), keluarga dalam budaya Indonesia mempunyai makna penting serta ikatan antar anggota keluarga yang erat. Dengan hubungan kekeluargaan ini, remaja di Indonesia diajarkan untuk taat kepada orang tua sehingga mereka jarang membantah keputusan & aturan yang ditentukan oleh orang tua masing-masing. Cultural Atlas (2018) menyimpulkan bahwa karena faktor-faktor tersebut, masyarakat Indonesia mempunyai kewajiban untuk tidak hanya menjaga nama baik keluarga, namun juga menghormati orang tua mereka.

Di sisi lain, tidak semua keluarga hidup dengan harmonis, karena ada keluarga yang masuk kedalam kategori disfungsional. Brandwein (2022) mengartikan *dysfunctional-family* sebagai dinamika keluarga yang terperosok dalam konflik, kekurangan struktur, atau ketidakpedulian sehingga kebutuhan fisik & emosional anak tidak terpenuhi. Fenomena tersebut semakin terlihat dari survei online yang digelar oleh KPAI (2020) seputar kekerasan kepada anak-anak selama pandemi COVID-19. Dari 25.146 anak-anak yang mengisi survei, mereka menemukan bahwa saat diasuh anggota keluarga, anak-anak mengaku mengalami kekerasan fisik serta psikis. Persentase frekuensi anak-anak mengalami kekerasan dari ibu, ayah, kakak, atau adik berkisar dari 20% hingga 79%.

Dari beragam tipe-tipe *dysfunctional-family*, Andika (2021) menemukan sebuah kategori anak-anak dari lingkungan *dysfunctional-family* bernama *Adult Children of Dysfunctional-family* (ACDF) atau *adult child*. Mereka merupakan remaja akhir & orang dewasa muda berumur 18-26 tahun yang mengalami trauma perkembangan tinggi dari *dysfunctional-family* sehingga kesulitan karena gangguan psikologis. Namun terlepas dari gangguan psikologis tersebut, mereka tampak seperti individu dengan masa depan cerah (Baylin & Winnette, 2016).

Lechnvr (2022) mengatakan bahwa karena fenomena tersebut tidak terlihat dari perspektif orang luar, ditambah karena kebiasaan mereka memendam masalah serta perasaan negatif mereka, maka masalah psikologis mereka biasanya tidak akan ditangani oleh *adult child*, terutama bagi kalangan remaja akhir yang akan tumbuh besar menjadi orang dewasa dalam waktu singkat. Wolyynn (2016) menyatakan bahwa *adult child* cenderung memilih untuk tetap diam tanpa menghadapi konflik di depan mata. Padahal, ketika mereka menolak perasaan sakit dari suatu pengalaman, hal tersebut hanya sekedar penundaan rasa sakit, sehingga penderitaan *adult child* tersebut akan berkelanjutan. Namun bila terus mengabaikan isu yang datang dari *dysfunctional-family*, remaja akhir ini akan mengalami berbagai konflik ketika sudah dewasa, seperti *overworking* karena sifat perfeksionis atau kesulitan menjalin hubungan yang sehat dengan orang lain di sisi pertemanan maupun hubungan intim (Gibson, 2015).

Meskipun sudah ada beberapa media informasi yang membahas tentang *dysfunctional-family* seperti portal berita, jurnal ilmiah, & lainnya. Karena media-media tersebut cenderung hanya sekedar memaparkan informasi tentang *dysfunctional-family* secara tulisan literal, beberapa kekurangan pada media informasi tersebut adalah kurangnya kelengkapan, belum mudah diakses, & kurang terintegrasi menjadi media informasi yang menarik. Oleh karena itu, muncul *demand* untuk media informasi interaktif yang dapat menginformasikan seputar *dysfunctional-family*, terutama upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi lingkungan keluarga disfungsi menjadi sebuah media kreatif yang menarik sehingga dapat mendorong remaja untuk melakukan pembelajaran transformasional & introspeksi diri secara fleksibel.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, penulis mengajukan perancangan media informasi mengenai *dysfunctional-family* untuk remaja akhir menggunakan metode *interactive storytelling*. Costa (2021) mendefinisikan *interactive storytelling* sebagai seni bercerita yang dilengkapi dengan fitur interaktif teknologi, sosial, atau kolaboratif untuk membuat konten yang diadaptasi dari perilaku pada budaya kehidupan yang selalu berubah. Media yang dirancang diharapkan dapat

menyampaikan informasi secara lengkap, *accessible*, & terintegrasi secara berstruktur untuk mendorong pembelajaran transformasional & introspeksi diri secara fleksibel, sehingga target sasaran mampu menghadapi konflik-konflik yang datang dari *dysfunctional-family*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka berikut adalah rumusan masalahnya:

1. Kurangnya pengetahuan remaja akhir dari *dysfunctional-family* tentang situasi keluarganya yang disfungsional
2. Kurangnya pengetahuan remaja akhir tentang upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi konflik-konflik yang berasal dari *dysfunctional-family*
3. Kurang efektifnya media informasi terkait *dysfunctional-family*, yang tersedia, terutama tentang upaya apa saja yang dapat dilakukan remaja akhir untuk menghadapi situasi serta konflik-konflik *dysfunctional-family* secara lengkap serta dengan pembawaan yang menarik.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan perancangan desain media dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan cerita interaktif untuk menginformasikan mengenai *dysfunctional-family*, terutama upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk menghadapi situasi tersebut bagi remaja akhir?

1.3 Batasan Masalah

1) Demografis

a) Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan

b) Usia : 18 – 21 tahun

c) Tingkat Pendidikan : SMA-Sarjana

e) SES : B (Menengah) – A (Atas)

- 2) Geografis : Daerah Jabodetabek.
- 3) Psikografis :
- a) Remaja akhir yang tumbuh besar dalam lingkungan keluarga disfungsional.
 - b) Seseorang yang terlihat seperti orang dengan hidup yang stabil namun mempunyai beberapa kesulitan kesehatan mental.
 - c) Seseorang yang secara sadar atau tidak mempunyai perilaku yang kurang baik, seperti sering marah-marah atau *people pleaser* yang paling merugikan diri sendiri.
 - d) Merasa bahwa situasi disfungsi keluarga merupakan kesalahan pribadi mereka, sehingga tidak dapat memaafkan diri sendiri.
 - e) Menggunakan teknologi & akses internet dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini bertujuan merancang cerita interaktif yang mampu mendukung remaja akhir dari *dysfunctional-family* tentang situasi keluarganya, terutama upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk menghadapi konflik-konflik dari situasi tersebut.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

- 1) Bagi Penulis

Pada proses perancangan media interaktif ini, penulis menambah wawasan seputar definisi *dysfunctional-family*, ciri-ciri, dampak & upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk menghadapi situasi tersebut sekaligus mengasah kemampuan mendesain sebuah cerita interaktif yang mampu menyampaikan wawasan yang penulis dapat kepada remaja akhir.

2) Bagi Pembaca

Tugas Akhir berupa cerita interaktif oleh penulis diharapkan dapat mengedukasi pembaca seputar *dysfunctional-family* sehingga tahu akan upaya yang dapat dilakukan untuk menghadapi masalah yang datang dari keluarga disfungsi.

3) Bagi Universitas

Hasil perancangan cerita interaktif oleh penulis yang diarsip pada repositori Universitas Multimedia Nusantara ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber studi referensi untuk para mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual (DKV) yang ingin merancang tugas akhir dengan topik maupun tipe media yang serupa.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA