

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam masa perkembangannya, perilaku dari anak-anak dibentuk oleh lingkungan sekitar mereka. Seiring bertambah usia seorang anak, *role model* mereka pun bertambah banyak. *Role model* sendiri merupakan sebutan untuk individu yang dikagumi seseorang dan mempengaruhi perilaku orang tersebut (Erik Erikson, 1968). Bertambahnya referensi *role model* tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti media digital, teman, pengasuh, guru, dan lain-lain. Sangat umum bagi anak-anak untuk membandingkan diri mereka dengan *role model* mereka atau standar kecantikan yang ditampilkan oleh media dan ketika perbandingan tersebut berdampak pada interaksi sosial atau kegiatan seorang individu, maka mungkin diperlukan bantuan (Dr. Woolford, 2022).

Terutama dengan berkembang pesatnya teknologi, perkembangan jaman dan teknologi juga memiliki peran besar terhadap perubahan perilaku pada anak-anak. Bagi anak-anak yang lahir mulai dari tahun 2010, disebut juga generasi Alpha, semakin banyak tantangan seiring dengan bertambah canggihnya teknologi (Rosdiana Setyaningrum, 2019). Tantangan-tantangan yang muncul akibat teknologi, antara lain kebergantungan pada internet, gawai, atau media sosial, terekspos dengan dunia luar sejak usia yang sangat dini, sulit menjalin hubungan interpersonal yang mendalam, memiliki mental yang instan, dan hubungan interpersonal yang cenderung dangkal (Liza M. Djaprie, 2019). Dalam riset yang dilakukan oleh Tokyo Teen Cohort Data Operating Committee, 29,8% dari 2550 responden menjawab bahwa *role model* mereka berasal dari media.

Dalam riset yang dilakukan oleh *American Academy of Pediatrics*, pengaruh media yang berdampak negatif terhadap anak-anak yang dapat berupa: perilaku kekerasan, konten seksual, *body image* dan kepercayaan diri, dan kesehatan fisik dan performa sekolah. Khususnya mengenai *body image* dan kepercayaan diri, dijelaskan bahwa pengaruh *role model* dengan standar kecantikan yang tidak

realistis menyebabkan anak-anak dapat kehilangan kepercayaan diri ketika tidak tumbuh sesuai dengan standar tersebut. Dampak dari standar media tersebut lah yang dapat mempengaruhi seorang anak baik secara fisik dan psikis.

Dengan banyaknya paparan terhadap media dan standar kecantikan yang tidak realistis, anak dapat mudah stres dan tertekan, sehingga memiliki *body image* yang negatif (Winda Carmelita, 2019). Menurut Mental Health Foundation, ketidakmampuan anak untuk mencapai *body image* idealnya dapat menyebabkan rasa malu dan depresi. Bahkan, anak-anak mulai mengkritik penampilan mereka dari usia yang sangat dini, riset membuktikan bahwa anak berusia 3 tahun sudah memiliki *body image issues*. Peran orang tua untuk membantu anak membentuk *body image* yang positif sangat kritis (Daron Gersch, 2021). Terutama pada anak usia 6 tahun yang sudah mulai memikirkan *body image*, pembahasan mengenai topik *body image* sebaiknya dibahas dengan pendekatan yang sesuai dengan usia anak untuk menghindari rasa takut dan bingung (Renee A. Alli, 2021).

Dalam riset yang dilakukan oleh Dr. Robert dan Lisa Firestone, salah satu kritik terhadap diri sendiri yang paling umum ditemukan adalah merasa diri berbeda dari orang lain. Pada umumnya, perasaan berbeda dari orang lain akan memunculkan perasaan *self-hatred* atau membenci diri sendiri. Individu dengan *self-hatred* dapat mengalami *eating disorder*, kecanduan alkohol, *cutting*/menyakiti diri, dan lain-lain. Akan tetapi, *self-hatred* juga dapat diproyeksikan pada orang lain atau hal eksternal, seperti persepsi negatif terhadap dunia yang menumbuhkan rasa paranoid dan curiga, sehingga individu sulit berkembang karena menolak pujian atau perhatian dari orang lain dan bahkan menarik diri dari masyarakat. Dalam observasi yang dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa belum banyak media yang membahas permasalahan *self-hatred* bagi anak usia 6-9 tahun. Oleh karena itu, penting untuk merancang media informasi yang dapat mencegah anak memiliki rasa benci terhadap diri sendiri/*self-hatred*.

Media informasi berbasis ilustrasi dapat meningkatkan pengetahuan anak terhadap lingkungannya yang berdampak langsung terhadap kehidupan sehari-hari sang anak (Hsiao, Yuan, Yu Shih, 2015). Dalam penelitian yang dilakukan oleh

Retnowati, dkk. Pada 2018, dibuktikan bahwa penggunaan ilustrasi dalam cerita meningkatkan kebaikan pada anak berusia 5-6 tahun. Penggunaan ilustrasi dapat mempermudah anak dalam memahami isi dan alur cerita (Hackbarth, 2011) serta mengenal kosa kata baru karena adanya bantuan visual (Piaget, 2006). Oleh karena itu, penulis mengajukan solusi berupa media informasi berbasis ilustrasi yang berfungsi mencegah *self-hatred* pada anak usia 6-9 tahun. Pada usia 6 tahun, ketika anak baru belajar membaca, buku ilustrasi dapat menjadi media yang menyenangkan untuk anak-anak belajar. Cerita yang disertai gambar dapat membantu anak mengenal masalah pribadi serta sosial yang berdampak pada kemampuan *problem solving* sang anak. Selain itu, gambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak (Hurlock, 2009). Bruno Bettheim mengatakan bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar (Bettheim, 2011).

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas penulis:

1. Bagaimana merancang media informasi ilustratif mengenai cara mencegah *self-hatred* bagi anak usia 6-9 tahun di Jabodetabek?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari hambatan, berikut merupakan batas-batas yang ditetapkan penulis:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Lelaki dan Perempuan
 - b. Usia: 30-40 tahun

Segmentasi yang dipilih adalah orang tua berusia 30-40 tahun yang memiliki anak berusia 6-9 tahun, yaitu usia umum anak-anak masuk sekolah dasar. Pada usia ini anak-anak akan berhadapan dengan banyak hal baru yang menjadi bagian dari pembentuk karakter mereka. Faktor lingkungan ini akan membentuk cara berpikir anak dan juga cara seorang anak memandang dirinya

sendiri, mereka akan berhadapan dengan banyak perbedaan dan tantangan baru.

- c. Bahasa: Indonesia
- d. SES: B-A

Menurut Yuswohady dalam buku *Millennials Kill Everything*, SES B-A biasanya memiliki cara berpikir yang lebih terbuka terhadap isu-isu sosial karena sudah tidak perlu mengkhawatirkan pekerjaan dan status sosial mereka. Oleh karena itu, penulis menargetkan SES B-A karena dapat lebih terbuka terhadap topik *self-hatred*.

- e. Kepercayaan: Semua kepercayaan

2. Geografis: Jabodetabek

Pemilihan wilayah Jabodetabek adalah karena teknologi di daerah urban lebih berkembang pesat, sehingga anak-anak juga akan mengonsumsi lebih banyak media. Dengan banyaknya media yang dikonsumsi, maka penting untuk mendidik anak-anak mengenai kemampuan dan potensi diri agar tidak mempersepsi dirinya secara buruk akibat pengaruh media.

3. Psikografis

- a. Orang tua yang *concern* dengan topik *mental health*
- b. Orang tua yang ingin mencegah perasaan *self-hatred* pada anaknya
- c. Orang tua dengan anak yang sudah dapat membaca cukup lancar, memiliki pendapat sendiri dan dapat mengutarakannya, dan mengonsumsi media digital (televisi, media sosial, dan lain-lain)

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang media informasi yang membantu anak berusia 6-9 tahun mengenal diri, sehingga dapat mencegah kasus *self-hatred* di masa depan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis

Perancangan media informasi berbasis ilustrasi dapat mengasah kemampuan desain penulis dan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh dari masa perkuliahan penulis sebagai mahasiswa desain komunikasi visual.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Melalui perancangan tugas akhir ini, diharapkan bahwa anak berusia 6-9 tahun di Jabodetabek dapat semakin mengenal diri dan tercegah dari dampak buruk perasaan self-hatred.

3. Manfaat Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi referensi dan panduan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang akan menulis laporan atau karya ilmiah terkait perancangan media informasi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA