BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia memiliki kepribadian masing-masing untuk membedakannya dengan orang lain. Kepribadian manusia sudah dapat terbentuk sejak lahir. Pada masa tersebut, orang tua merupakan pendidik pertama dalam pembentukan kepribadian anak (Pradana et al., 2021, h.7835). Berdasarkan dari teori Thomas dan Chess, terdapat teori bernama “*Goodness of Fit*” yang merupakan hubungan kesamaan antar lingkungan dengan kepribadian anak yang dapat mendukung perkembangannya (Mcclowry et al., 2008, h.2). Kepribadian anak dapat dibedakan ke dalam tiga tipe berdasarkan dari jenis temperamen yaitu *easy child*, *slow to warm*, dan *difficult*. Teori tersebut menerapkan interaksi timbal balik antara anak dengan lingkungan sehingga orang tua harus menyesuaikan pola asuh mereka berdasarkan dengan temperamen anak (Fahlevi et al., 2024, h.14).

Berdasarkan dari survei kesehatan Indonesia (SKI) 2023 menyatakan sebesar 56,7% orang tua di Indonesia tidak memperhatikan perkembangan anak mereka sesuai standar pada usia 0 hingga 59 bulan (Yashilva, 2024). Pada platform *tiktok* yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat, terdapat konten kreator yang bersifat berbeda kepada setiap anaknya. Banyak *netizen* yang merupakan orang tua, tidak senang akan hal tersebut dan marah kepada orang tua yang membeda-bedakan anaknya. Namun, nyatanya kita harus menyesuaikan pola asuh terhadap setiap anak sesuai dengan karakter masing-masing mereka. Salah satu dampak yang dapat ditimbulkan oleh anak dengan masing-masing kepribadiannya tersebut adalah dapat menjadi *people pleaser* karena sejak kecil sudah terpaksa mengikuti sifat dan keinginan orang tuanya serta tidak dibiarkan memilih sesuai kehendaknya (Audriani, 2024). Seperti untuk anak yang sudah memiliki kendali yang baik terhadap diri sendiri atau *easy child*, mereka akan merasa mendapatkan kontrol yang berlebihan jika orang tua terus mengingatkan rutinitas yang sudah

dilakukannya secara berulang (schoolofparenting.id). Berdasarkan dari pencarian secara *online*, masih jarang ditemukannya informasi yang mengkhususkan pembahasan tentang 3 jenis kepribadian anak berdasarkan jenis temperamen serta dihubungkan dengan “*Goodness of Fit*” menurut teori Thomas dan Chess.

Media interaktif adalah suatu teknologi yang membuat *user* dapat menjadi pemegang kontrol sehingga dapat memilih hal yang ingin dilakukan selanjutnya (Amatullah & Sutrisno, 2023, h.245). Interaksi dengan media yang merupakan sarana informasi dapat meningkatkan antusias dan ketertarikan dalam mempelajari hal atau informasi yang ada dalamnya (Munawir et al., 2024, h.65). *Website* merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan sebagai penyampaian informasi dengan tulisan, gambar, suara, serta gerakan (Ahmad et al., 2024, h.56). Dengan *website*, kita dapat menyampaikan informasi dengan cepat dan praktis dikarenakan dapat diakses di mana saja dengan jaringan internet. Oleh karena itu, penulis akan membuat media informasi interaktif berbasis *website* tentang jenis kepribadian berdasarkan dari temperamennya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Ketidaktahuan terhadap perbedaan kepribadian anak dan memaksa untuk mengikuti sifat yang diinginkan oleh orang tua dapat merugikan tumbuh kembang anak.
2. Media informasi interaktif berbasis *website* yang berisi tentang teori Thomas dan Chess yaitu “*Goodness of Fit*” berdasarkan dari perbedaan kepribadian menurut temperamennya masih jarang ditemukan.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan: Bagaimana perancangan *website* mengenai “*Goodness of Fit*” berdasarkan temperamen anak dalam pola asuh bagi orang tua?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak, SES B, berdomisili di Jakarta dan Tangerang, yang ingin menggunakan pola asuh yang sesuai dengan kepribadian anak dilihat dari temperamennya, dengan menggunakan media interaktif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang memberi informasi tentang perbedaan kepribadian anak dari berdasarkan temperamennya sehingga orang tua dapat mengetahui pola asuh yang sesuai.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan *website* mengenai “*Goodness of Fit*” berdasarkan temperamen anak dalam pola asuh bagi orang tua.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir, yakni :

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai pengenalan perbedaan kepribadian kepada orang tua melalui media yang interaktif dan edukatif, seperti *website*. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perbedaan kepribadian yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan *website*. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *website* dan topik terkait perbedaan kepribadian anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.