

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perceraian merupakan salah satu permasalahan sosial yang berdampak luas di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah perceraian pada tahun 2024 mencapai 399.921 kasus, meskipun mengalami penurunan sebesar 2.1% dibandingkan tahun sebelumnya, angka ini tetap signifikan (BPS, 2024). Data dari BPS menunjukkan bahwa Jawa Barat menempati posisi teratas sebagai provinsi dengan angka perceraian tertinggi di Indonesia, dengan jumlah 88.985 kasus. Sementara itu, berdasarkan data dari *Open Data* Jawa Barat, Kota Bandung berada di peringkat ketiga sebagai daerah dengan kasus perceraian tertinggi di Jawa Barat. Konsekuensi dari tingginya angka perceraian ini adalah meningkatnya jumlah remaja yang berasal dari keluarga *broken home*, yang sering menghadapi berbagai tantangan dalam aspek psikologis dan emosional (Masi, 2021, h. 215). Ketidakharmonisan kondisi keluarga dalam remaja *broken home* berperan dalam menurunnya kesejahteraan psikologis mereka (Wandira et al, 2024, h. 721). Berdasarkan penelitian Annisa, et al., 2024 remaja *broken home* mengalami kesulitan dalam mengelola perasaan mereka yang berujung pada mekanisme koping yang tidak sehat, seperti menarik diri dari lingkungan sosial atau menyalahkan diri sendiri. Hal tersebut dapat menghambat proses pencarian identitas diri pada remaja sehingga mereka sulit untuk membangun citra yang positif (h. 724).

Remaja yang tumbuh dalam keluarga *broken home* sering mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi, yang dapat berdampak pada kesejahteraan psikologis mereka (Antikaningsih & Sarajar, 2025, h. 87). Banyak dari mereka tidak memiliki pemahaman atau metode yang tepat untuk mengelola perasaan mereka, sehingga cenderung memendam emosi yang dapat berujung pada stres berkepanjangan, kecemasan, bahkan depresi. Selain itu, keterbatasan akses terhadap layanan psikologis, baik karena faktor ekonomi maupun lingkungan, memperburuk kondisi ini. Apabila tidak segera ditangani, remaja yang berasal dari

keluarga *broken home* berisiko mengalami gangguan psikologis yang dapat memengaruhi kualitas hidup mereka di masa depan. Stres dan kecemasan yang tidak dikelola dengan baik dapat menghambat perkembangan sosial dan akademik mereka, serta meningkatkan kemungkinan keterlibatan dalam perilaku negatif (Gurning et al, 2023, h. 196).

Hingga saat ini, belum banyak media yang secara khusus dirancang untuk membantu remaja *broken home* dalam menyalurkan emosinya. Media yang ada cenderung lebih berfokus pada terapi profesional atau memiliki pendekatan yang kurang menarik bagi remaja, sehingga mereka kesulitan dalam menemukan cara yang nyaman dan mudah diakses untuk mengekspresikan perasaan mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu cara yaitu dengan merancang media interaktif yang dapat membantu remaja *broken home* mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang nyaman, interaktif, dan mudah diakses. Media yang berbentuk buku interaktif ini akan memberikan pengalaman yang lebih personal dan *engaging*, memungkinkan remaja untuk menyalurkan emosinya melalui kombinasi narasi, aktivitas interaktif, dan ilustrasi yang menarik (Suci & Anggapuspa, 2021, h. 96). Menurut Pekrun (2022, h. 123), menulis dan membaca memiliki pengaruh positif terhadap manajemen emosi seseorang, karena memberi ruang bagi individu untuk mengungkapkan dan memahami perasaannya. Maka dari itu, pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi diri, namun juga sebagai bentuk terapi mandiri yang dapat membantu remaja dalam membangun kesejahteraan emosionalnya. Dengan adanya buku interaktif ini, diharapkan remaja *broken home* dapat menyalurkan emosi secara sehat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah:

1. Kesulitan remaja dari keluarga *broken home* dalam mengekspresikan emosi mereka yang dapat berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis mereka.
2. Kurangnya media yang dirancang khusus sebagai alat bantu interaktif untuk membantu remaja *broken home* dalam menyalurkan emosinya,

sehingga mereka cenderung mengalami kesulitan dalam menyalurkan emosi mereka.

Dari permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan buku interaktif sebagai media ekspresi emosi untuk remaja dari keluarga *broken home* agar remaja mampu menyalurkan emosi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini berfokus pada perancangan buku interaktif sebagai media ekspresi emosi bagi remaja usia 15—18 tahun yang berasal dari keluarga *broken home*. Sasaran demografi penelitian ini adalah remaja dari SES B—A yang berdomisili di Kota Bandung. Perancangan buku interaktif ini akan menggunakan pendekatan *storytelling* dan elemen interaktif untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan mendukung remaja *broken home* dalam menyalurkan serta mengelola emosi mereka secara positif.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan media interaktif sebagai media ekspresi emosi untuk remaja dari keluarga *broken home* agar mampu menyalurkan emosi.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari perancangan tugas akhir dibagi menjadi dua bagian, manfaat teoretis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Perancangan ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan dalam program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan buku interaktif yang berfokus pada ekspresi emosi remaja dari keluarga *broken home*. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan remaja dapat menyalurkan emosi mereka dengan lebih baik. Selain itu, hasil perancangan ini juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang hendak melakukan perancangan dengan topik serupa di kemudian hari.

## 2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini menjadi salah satu syarat kelulusan bagi penulis, serta dapat memberikan pengalaman dalam merancang buku interaktif yang memiliki dampak psikologis positif bagi remaja dari keluarga *broken home*. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi peneliti dalam mengembangkan media interaktif yang berfokus pada ekspresi diri dan kesehatan mental, serta menjadi alat bantu remaja dalam proses pengenalan dan penerimaan emosi diri.

