

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Lingkungan sekitar anak mempunyai peran besar akan bahasa yang diperolehnya. Sumaryanti (2017, h. 74) menyatakan bahwa pada masa perkembangan bahasa anak, lingkungan menjadi salah satu faktor dalam membentuk kepribadiannya. Anak-anak memiliki karakteristik imitasi atau meniru, sehingga anak akan meniru tingkah laku dan bahasa yang diucapkan orang dewasa di kesehariannya (Razi dkk., 2018, h. 140). Salah satu bentuk perilaku yang dapat ditiru anak dari lingkungan sekitarnya adalah penggunaan bahasa kasar.

Menurut Dewi (dalam Virdiana dkk., 2024, h. 301), berbicara kasar merupakan budaya kata yang bersifat tidak sopan, kasar, atau menyinggung, yang kini sering ditemukan di kalangan remaja dalam berkomunikasi atau memberikan lelucon sebagai bentuk ekspresi diri (Manalu, seperti yang dikutip Iqbal dkk., 2024, h. 4138). Kebiasaan berbahasa remaja dapat secara tidak langsung menjadi contoh penggunaan bahasa bagi anak-anak yang berada di sekitarnya (Virdiana dkk., 2024, h. 302). Dengan demikian, pengaruh lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk pola bahasa anak, termasuk penggunaan kata-kata kasar.

Armita (2023, h. 40) menyatakan bahwa berbicara kasar dapat membuat anak lebih emosional, mudah marah, serta bereaksi dengan kata kasar terhadap lelucon yang menyinggungnya, tidak patuh, menentang perkataan orang tuanya, pergaulan bebas, dan memilih teman secara asal yang dapat memengaruhi masa depannya. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Suganob-Nicolau (2016, h. 125-126) yang melibatkan 109 siswa SD, dinyatakan bahwa siswa sekolah dasar sudah sering menggunakan kata kasar dalam berkomunikasi sehari-hari. Kata-kata kasar ini diakibatkan karena emosi negatif yang muncul ketika berkomunikasi dengan satu sama lain seperti marah, kesal, terkejut, dan sebagainya.

Menurut Luthfiyani dkk. (2022, h. 174), bahasa yang digunakan remaja sering menjadi topik perbincangan karena tidak lazim untuk diucapkan. Bagi para remaja, penggunaan bahasa kasar dianggap wajar dalam interaksi sosial informal, terutama di antara teman (Ljung, dalam Darmawan dkk., 2024, h. 157). Oleh karena itu, penggunaan bahasa kasar di lingkungan para remaja dianggap hal yang wajar.

Berdasarkan studi dari Darwin (dalam Fakhira dkk., 2024, h. 43), pengetahuan bahasa sangat penting karena berhubungan dengan perkembangan bahasa verbal yang terus berlanjut antar generasi. Tagliamonte (2016, h. 3) menyatakan bahwa remaja adalah titik fokus perubahan bahasa. Perkataan kasar memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak, termasuk kemampuan anak dalam berpikir logis, berkomunikasi, serta kesulitan memahami konsep moral dan etika (Rizekuna & Siregar, 2024, h. 43–44). Dengan demikian, perkataan kasar mempengaruhi perkembangan kognitif dan sosial yang meliputi perkembangan bahasa anak.

Dengan memiliki pengetahuan terkait perkembangan bahasa yang menurun ke generasi selanjutnya, para remaja dapat mengurangi perkataan kasar di lingkungan anak agar anak-anak tidak mengikuti perkataan tersebut. Weber dkk. (2022, h. 8) menyatakan bahwa remaja memiliki pengetahuan terbatas terkait perkembangan anak yang meliputi gaya belajar, gaya komunikasi, dan kemampuan anak di berbagai usia. Kurangnya pemahaman ini berpotensi membuat remaja tidak mengetahui dampak bahasa yang mereka gunakan terhadap anak di sekitarnya. Namun, informasi mengenai dampak perkataan kasar terhadap anak masih terbatas, sehingga saat ini masih belum tersedia media informasi yang secara khusus menyediakan informasi terkait dampak perkataan kasar pada anak.

Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi interaktif mengenai dampak perkataan kasar bagi anak. Salah satu caranya melalui *website storytelling* interaktif untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk para remaja secara interaktif. Menurut Akhiruddin dkk. (2024, h. 194), *storytelling* interaktif

memungkinkan untuk terlibat langsung dalam memilih jalan cerita, serta mendorong kreativitas dan pemikiran kritis. Media interaktif merupakan sarana untuk mengajak remaja berpartisipasi aktif dan mendapatkan umpan balik dari informasi yang didupatkannya (Suryani dkk., seperti yang dikutip Kristianti dkk., 2022, h. 27). Berdasarkan hal ini, *website storytelling* interaktif dapat menjadi sumber informasi interaktif yang memberikan pengetahuan untuk para remaja mengenai dampak perkataan kasar bagi anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

5. Ketidaktahuan remaja bahwa anak-anak adalah peniru yang baik, sehingga mengucapkan bahasa yang kurang baik di depan anak.
6. Kurangnya pengetahuan remaja bahwa kata yang diucapkannya dapat memengaruhi perkembangan bahasa dan kepribadian anak di lingkungan sekitarnya.
7. Minimnya informasi yang sesuai untuk remaja, sehingga para remaja tidak mendapatkan informasi mengenai perkembangan anak yang memungkinkan para remaja memberikan dampak terhadap anak.
8. Tidak adanya media yang memberikan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja akan dampak berbicara kasar pada anak.

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan *website storytelling* interaktif mengenai perkataan kasar bagi remaja?

### **1.3 Batasan Masalah**

4. Objek media informasi yang akan dilakukan berupa perancangan *website storytelling* interaktif sebagai salah satu media informasi yang mudah dijangkau dan fleksibel dalam menampilkan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, ataupun animasi yang menarik.

5. Target dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, remaja usia 17-21 tahun, SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek.
6. Adapun hal yang ingin diinformasikan melalui media ini adalah dampak negatif yang diakibatkan, pengetahuan seputar hubungan kata kasar dengan perkembangan anak, serta cara menanganinya.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *website storytelling* interaktif mengenai perkataan kasar bagi remaja.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

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

Manfaat penelitian ini adalah sebagai usaha peningkatan kesadaran dan pengetahuan mengenai perkembangan bahasa anak yang dipengaruhi lingkungan, khususnya karena kebiasaan berbicara kasar yang diucapkan remaja. Selain itu, perancangan ini juga membahas mengenai hubungan perkembangan bahasa anak dengan sifatnya yang suka meniru perilaku dan bahasa di lingkungan sekitarnya. Diharapkan penelitian ini menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

##### **3. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dengan pilar DKV yang sama, khususnya dalam pilar informasi. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi sarana pengetahuan terkait perkataan kasar dan perkembangan anak, serta menjadi referensi bagi mahasiswa yang memiliki minat untuk membuat media informasi yang serupa untuk tugas akhirnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas sesuai dengan pelaksanaan tugas akhir.