

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Rasa takut biasa akan dipandang ketika seseorang mengalami atau melihat suatu hal hanya sebagai ancaman (Lestari, 2020, h.20). Hal ini selaras dengan David H. Barlow dalam bukunya yang berjudul “*Anxiety and its Disorders: The Nature and Treatment of anxiety and Panic*” (David, 2004, h.15) yang menjelaskan bahwa rasa takut adalah respons alami yang dapat berfungsi sebagai mekanisme pertahanan ketika seseorang merasa terancam. Rasa takut akan gelap adalah salah satu ketakutan yang sering terjadi pada usia anak-anak usia 2-6 tahun dimana dapat mempengaruhi perkembangan emosional dan perilaku mereka (Fajriyah, et al., 2024). Ketakutan anak terhadap gelap terjadi karena anak mengimajinasikan kegelapan dengan makhluk tak kasat mata seperti hantu, monster, atau makhluk tak kasat mata yang seram (Mulyadi, 2006, h.57). Mulyadi menambahkan, hal ini dikarenakan imajinasi anak yang tinggi dan belum membedakan imajinasi dengan realita.

Berdasarkan situs artikel Alodokter yang dirilis pada 11 Februari 2023, ketakutan akan gelap dapat mengganggu kualitas jam tidur anak yang kemudian anak mungkin mengalami mimpi buruk atau bahkan insomnia (dr. Merry Dame, 2023). Kurang tidur tersebut dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar dan berkonsentrasi di sekolah. Jika Ketakutan anak terhadap kegelapan tidak diatasi, ketakutan dapat berkembang dan mengganggu aktifitas anak, selain itu dapat membuat anak menjadi penakut dan terlalu bergantung pada orang lain (Mulyadi, 2006, h.57). Fajriyah, Handayani, Rakhmawati dalam penelitiannya menemukan bahwa sekitar 50% anak mengalami ketakutan umum, seperti takut terhadap kegelapan, anjing, petir, dan hantu. Pada tahun 2021, Rinaldes melakukan survei melalui angket formulir kuesioner. Dalam hasil survei tersebut menyatakan

sekitar 75% responden memiliki anak yang takut dengan kegelapan (Rinaldes, 2021, h.15).

Berdasarkan observasi dan penelitian, buku interaktif untuk mengatasi rasa takut akan gelap pada anak masih sangat minim yang beredar. Buku yang terjual tentang takut akan gelap yang beredar hanya memberikan narasi dan visual yang terasa lebih pasif untuk anak-anak. Sehingga anak kurang mampu dalam mengambarkan mengapa rasa takut akan gelap harus diatasi (Suhendri, 2017, h.77). Seperti buku yang sudah beredar yaitu buku “Saat Aku Merasa Takut” yang ditulis oleh psikolog anak dengan ilustrasi dan narasi untuk membantu anak mengenali dan mengontrol rasa takut, memberikan dasar pengenalan emosi dan cara mengatasinya, dan direkomendasikan untuk anak usia 3-8 tahun didampingi orang tua. Namun dalam buku tersebut lebih mengedepankan narasi dan visual yang bersifat mendukung pemahaman emosional secara pasif.

Buku interaktif menawarkan solusi inovatif untuk membantu anak mengatasi rasa takut terhadap kegelapan secara efektif dan menyenangkan. Dengan memadukan elemen multimedia seperti gambar menarik, teks naratif, suara, dan aktivitas interaktif, buku ini mampu meningkatkan keterlibatan belajar anak secara mendalam (Widiastuti & Winaya, 2019, h.235-244). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan penggunaan media visual secara proporsional dan didampingi orang tua sangat berperan penting dalam memastikan media visual mendukung, bukan menghambat perkembangan sosial anak (Lubis, et al, 2025, h.279). Selain itu, keterlibatan orang tua dalam membaca dan aktivitas terkait terbukti memiliki pengaruh positif dalam mengurangi ketakutan anak terhadap gelap, karena interaksi emosional menciptakan rasa aman dan dukungan psikologis (Kopcsó et al., 2022, h.17). Oleh karena itu, penulis mengusulkan desain buku interaktif untuk anak usia 2–6 tahun sebagai media pembelajaran dan pendampingan emosional yang dapat digunakan bersama orang tua guna membantu anak menghadapi rasa takut akan kegelapan secara bertahap dan positif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah yang teridentifikasi, mengenai permasalahan yang terkait tentang media pembelajaran pada ketakutan akan gelap pada anak. Maka, masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Adanya rasa takut pada anak terhadap kegelapan, karena imajinasi pada anak-anak yang dapat berdampak buruk pada kemandirian dan fobia.
2. Kurangnya media informasi berupa buku interaktif tentang mengatasi rasa takut akan gelap untuk anak. Buku ilustrasi yang beredar hanya memberikan narasi dan visual dan terasa lebih pasif untuk anak-anak

Berdasarkan uraian diatas, dihasilkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku interaktif tentang membantu mengelola rasa takut akan gelap pada anak.

## **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini ditujukan kepada target primer dan sekunder. Target primer pada perancangan ini diperuntukan untuk anak-anak dengan usia 2-6 tahun, berdomisili Jabodetabek dengan daerah yang memiliki angka kelahiran tertinggi di Indonesia, dengan target sekunder orang tua dengan rentang usia 30-35 tahun, SES B-A yang memiliki anak usia 2-6 tahun dengan indikasi memiliki ketakutan terhadap gelap, dengan menggunakan metode buku interaktif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain buku ilustrasi interaktif agar terlihat lebih aktif dan tidak membosankan yang mencakup sebuah cerita perjalanan anak yang memiliki rasa takut akan gelap dan bagaimana cara menghadapinya.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat buku interaktif tentang membantu anak mengelola rasa takut akan gelap untuk anak usia 2-6 tahun.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Berikut adalah uraian manfaatnya:

## 1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas materi terkait dengan perancangan desain buku interaktif untuk membantu mengelola rasa takut akan gelap pada anak. Buku interaktif yang dirancang diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi kepada anak-anak usia 2-6 tahun mengenai mengatasi rasa takut akan gelap.

## 2. Manfaat Praktis:

Pertama, Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi penulis. Selain itu, perancangan buku interaktif ini memberikan pengalaman dalam menyelesaikan masalah desain dan diharapkan dapat membantu orang tua dan anak dalam mengatasi rasa takut akan gelap. Kedua, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi penting bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin melakukan penelitian di bidang desain, terutama yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas dan media pembelajaran interaktif.

