

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Secara harfiah, desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dari pesan-pesan yang telah diolah dengan tujuan sosial, maupun komersial dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen-elemen desain. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang telah ditentukan. Prosesnya dimulai dengan cara mengenali permasalahan komunikasi visual, mencari data secara verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan finalisasi visual desain untuk mendukung tersampainya sebuah komunikasi yang fungsional, artistik, estetis, dan komunikatif sehingga dapat mengubah sikap positif target sasaran.

Dalam penerapannya, desain komunikasi visual ini juga dapat menciptakan sebuah media visual yang mampu memberikan perubahan, edukasi, dan solusi dari permasalahan yang sedang terjadi di lingkungan masyarakat, baik masalah kesehatan, sosial, budaya, agama, maupun politik. Salah satu yang menjadi fokus utama penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah buku ilustrasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat yang berkaitan dengan bidang kesehatan mental, yaitu *Broken Home*, terjadinya kekerasan yang dialami seorang anak pada orang tuanya sendiri.

Belakangan ini, kasus *broken home* yang dialami sang anak terus terjadi, terutama yang disebabkan oleh pola asuh dari orang tua yang kurang baik sehingga memicu adanya tindak kekerasan terhadap sang anak. Pemikiran adanya bahwa sang anak harus diperlakukan dengan tegas agar saat dewasa menjadi anak yang patuh dan disiplin masih sangat menempel di pemikiran orang tua sejak dulu. Sehingga, sang anak mengalami tertekan, depresi, *bipolar*, kemudian *broken home*.

Berdasarkan penelitian Hillis, et.al (2016:6) berjudul “*Global Prevalence of Past-Year Violence Against Children: A Systematic Review and Minimum Estimates*” angka kekerasan terhadap anak tertinggi terjadi pada tahun 2014 di Asia. Ada lebih dari 714 juta, atau 64% dari populasi anak-anak di Asia mengalami setidaknya satu bentuk kekerasan berat. Jika kekerasan yang dinilai lebih ringan seperti memukul dan menampar wajah ikut dihitung, angkanya lebih besar lagi; sekitar 888 juta anak atau setara 80% populasi anak di Asia.

Menurut SKTA Indonesia (2013:3), seperti di Asia Pasifik, kekerasan terhadap anak di Indonesia pun masih cukup tinggi. "Survei Kekerasan Terhadap Anak Indonesia 2013" dari Kementerian Sosial memperlihatkan bahwa kekerasan yang dialami anak laki-laki lebih besar dibandingkan anak perempuan. Jumlahnya mencapai hampir separuh populasi anak laki-laki, tepatnya 7 juta anak atau 47,74%. Pada anak perempuan, prevalensinya mencapai 17,98% atau sekitar 2 juta anak.

Dan berdasarkan laporan dari *Global Report 2017: Ending Violence in Childhood* sebanyak 73,7% anak-anak di Indonesia berumur 1-14 tahun mengalami pendisiplinan, teknik parenting yang kurang baik, yaitu dengan kekerasan, atau agresi psikologis dan hukuman fisik di rumah.

Menurut data KemenPPPA, dari hasil Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak Remaja (SPNHAR) dan Survei Pengalaman Hidup Perempuan Nasional (SPHPN) Tahun 2021, tercatat sebanyak 34% atau 3 dari 10 anak laki-laki mengalami kekerasan, dan 41% atau 4 dari 10 anak perempuan mengalami satu atau lebih kekerasan sepanjang hidupnya.

Di Indonesia, informasi dan data yang membahas tentang kasus *Broken Home* yang disebabkan kekerasan oleh orang tua sudah terbilang banyak, namun medianya masih jarang dijangkau, hanya melalui website artikel berita dan jurnal saja. Hal ini sangat berkaitan dengan tingkat kesadaran masyarakat, terutama para calon orang tua dan orang tua mengenai *Broken Home* dan teknik *parenting* yang baik terhadap anak.

Maka dari itu, penulis ingin membuat perancangan buku ilustrasi mengenai teknik pola asuh dan membangun komunikasi orang tua terhadap kepada anak dengan baik agar kasus kekerasan dapat berkurang. Buku sebagai suatu karya publikasi yang memiliki daya tarik dari bentuk fisik dan materi yang dikarenakan dengan membaca buku fisik dapat mendapatkan pengetahuan dan pengalaman membaca lebih menarik jika dibandingkan melalui media digital.

Jenis buku yang akan dirancang adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi memiliki kemampuan untuk menerangkan informasi dengan lebih mudah dengan visual ilustrasi yang menarik. Adapun fungsi ilustrasi dalam perancangan buku adalah fungsi deskriptif yaitu menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan juga naratif serta menggunakan kalimat yang panjang. Kemudian fungsi ekspresif yang menyatakan dan memperlihatkan suatu konsep, gagasan, maupun situasi yang sifatnya abstrak menjadi suatu hal yang nyata sehingga lebih mudah dipahami. Fungsi analitis atau struktural, yaitu dapat menunjukkan secara rinci bagian dari suatu sistem maupun benda, atau suatu proses dengan detail. Dan fungsi kualitatif yang pada umumnya diterapkan dalam proses pembuatan tabel, grafik, foto, simbol, gambar, dan lain-lain.

Buku ilustrasi ini harus melalui proses desain yang baik, sehingga para pembaca menangkap bahwa buku ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang *parenting*, tetapi turut memberikan pengalaman membaca buku dengan menyenangkan karena konsep visual yang menarik. Diharapkan dengan bantuan visual ilustrasi yang menarik, tulisan tersebut dapat mudah dan lebih cepat untuk dipahami.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Dampak Anak *Broken Home* dan Teknik *Parenting* Yang Baik Kepada Anak agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas kepada target audiens?
2. Bagaimana proses Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Dampak Anak *Broken Home* dan Teknik *Parenting* Yang Baik Kepada Anak yang menarik dan informatif?
3. Bagaimana proses pengaplikasian ke media promosi pada Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Dampak Anak *Broken Home* dan Teknik *Parenting* Yang Baik Kepada Anak yang menarik dan informatif?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan batasan masalah yang menjadi ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup penelitian mencakup pembuatan buku ilustrasi yang modern agar bisa menjadi alat komunikasi yang akan ditujukan pada:

1. Geografis  
Seluruh daerah di Indonesia, terutama Jakarta.
2. Demografi
  - a. Usia:
    - Primer: 20-40 tahun
    - Sekunder: 17-20 tahun
  - b. Pekerjaan  
Pelajar, mahasiswa, dan pekerja.
  - c. Jenis Kelamin  
Pria dan wanita.
  - d. Status Ekonomi:  
A dan B

3. Psikografis  
Suami dan istri, psikolog, dan komunitas peduli anak.
4. Target  
Wanita dan pria berusia 17-40 tahun yang merupakan pelajar, mahasiswa, ataupun pekerja yang tinggal di Jakarta dan seluruh wilayah Indonesia, yang ingin mendapatkan ilmu tentang *broken home*, kasus kekerasan kepada anak, dan teknik *parenting*, segera siap untuk memiliki seorang anak, dan orang tua yang baru saja memiliki seorang anak.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maksud dan tujuan dari perancangan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara merancang Perancangan Buku Ilustrasi Dampak Anak *Broken Home* dan Teknik *Parenting* Yang Baik Kepada Anak agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan memberikan dampak yang baik kepada para target sasaran.
2. Untuk mengetahui bagaimana Perancangan Buku Ilustrasi Dampak Anak *Broken Home* dan Teknik *Parenting* Yang Baik Kepada Anak pada kaidah desain, *art directing* dan *copywriting*.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses pengaplikasian media promosi dari Perancangan Buku Ilustrasi Dampak Anak *Broken Home* dan Teknik *Parenting* Yang Baik Kepada Anak yang informatif dan dapat menarik masyarakat.
4. Untuk mengetahui bagaimana strategi untuk memberikan edukasi kepada calon orang tua maupun orang tua mengenai kesehatan mental sang anak yang ada kaitannya dengan Broken Home melalui perlakuan atau teknik *parenting* orang tua.
5. Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar strata-1 dari Program Studi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data sebagai pengantar tugas akhir, penulis menggunakan dua tahap metode pengumpulan data yang dijabarkan sebagai berikut:

- Studi Lapangan

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun melalui telepon dan media komunikasi *online* jika ingin menyesuaikan situasi pandemi saat ini. Wawancara dipergunakan sebagai cara untuk memperoleh data dengan mengadakan *interview* langsung kepada narasumber. Dalam metode ini, penulis berinteraksi langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan penelitian materi buku. Seperti seorang psikolog yang memang handal dalam menangani masalah kesehatan mental terutama permasalahan dalam hubungan keluarga.



**Gambar 1.1 Foto Bersama Narasumber**

Sumber: Salsabila Yusuf Putri, 2022

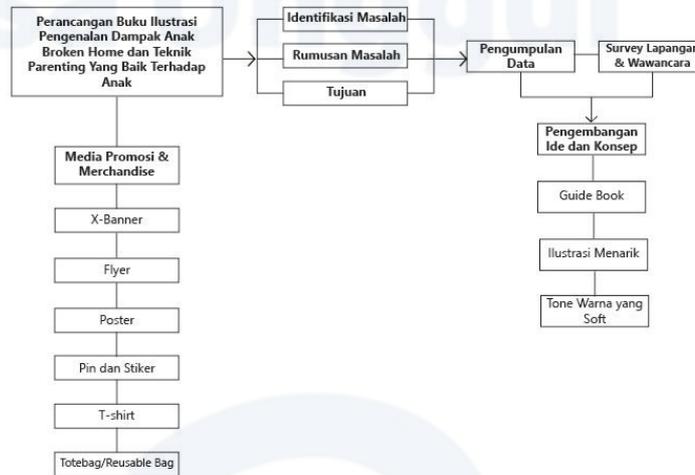
- Studi Kepustakaan

Mempelajari dan mengumpulkan data-data teoritis dari beberapa buku, jurnal, dan *internet* yang ada dengan maksud untuk mendapatkan teori-teori dan bahan yang berkaitan dengan pembuatan dan masalah yang akan diambil. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan buku atau literatur yang berkaitan dengan kasus yang diangkat, baik informasi yang berhubungan dengan kesehatan mental (*broken home*). Lalu ditambah dengan metode pengumpulan data tambahan riset dari *internet* untuk mengembangkan informasi terkait hal yang akan dibahas pada buku, gambar atau ilustrasi yang kini diminati oleh remaja hingga dewasa saat ini.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Menurut Polancik (2009), kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka pemikiran dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian (*research question*), dan merepresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep serta hubungan diantara konsep-konsep tersebut. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode *5 step of design* oleh Robin Landa (2011:77-95) seperti

Orientasi, Analisis dan Strategi, Konsep Perancangan, Pengembangan Desain, dan Implementasi.



Kerangka Pemikiran  
Source: Salsabila Yusuf Putri, 2022

**Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran**

Sumber: Salsabila Yusuf Putri, 2022

## 1.7 Skematika Perancangan

Dalam proses penyusunan tugas akhir, skematika perancangan dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, dan skematika perancangan. Bab ini dimaksud untuk menjelaskan apa saja yang menjadi latar belakang serta maksud dan tujuan mengapa dibuatnya tugas akhir.

- **BAB II LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA**

Bab ini berisikan landasan teori yang terdiri dari beberapa aspek desain dan analisa data yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang menjadi sebuah dasar dari pembuatan tugas akhir.

- **BAB III KONSEP PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DAMPAK ANAK *BROKEN HOME* DAN TEKNIK *PARENTING* YANG BAIK KEPADA ANAK**

Bab ini menjelaskan bagaimana konsep dalam perancangan karya tugas akhir berupa media komunikasi visual dalam buku ilustrasi, yang dimulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi.

- **BAB IV DESAIN dan APLIKASI**

Bab ini menjelaskan bagaimana desain untuk buku ilustrasi yang telah dibuat sebagai media utama, media cetak lainnya, hingga media promosi dan *merchandise* sebagai pelengkap.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan menyeluruh dari hasil perancangan tugas akhir yang telah dibuat, disertai dengan saran penyusun yang diperoleh dari hasil analisa penelitian terhadap masalah yang diamati.