"PERANCANGAN UI /UX APLIKASI MOBILE TENTANG PARENTING DAN MENGENAL KARAKTER ANAK UNTUK ORANG TUA DI INDONESIA"

"DESIGNING UI / UX MOBILE APPLICATIONS ABOUT PARENTING AND GETTING TO KNOW THE CHARACTER OF CHILDREN FOR PARENTS IN INDONESIA"

Geraldo Reforman Taroreh[1], Idhar Resmadi[2]

[1 2]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
[1]grtrrh@student. telkomuniversity.ac.id , [2]idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pola asuh dari orang tua dan keluarga sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan perkembangan anak. Pola asuh yang dilakukan oleh orangtua mayoritas melihat dari bagaimana perilaku orangtuanya dulu saat mengasuhnya. Jika hidupnya sekarang teratur, maka pola asuh orangtuanya dulu sudah tentu akan di aplikasikannya pada buah hatinya saat ini, begitupun sebaliknya. "Dampak dari pola asuh pada anak sangat besar, baik dari segi kualitas kesehatan, pembentukan pola pikir anak dan pembentukan kepribadian atau karakter anak jangka panjang". Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh psikologi ternama seperti Diana Baumrind, Maccoby dan Martin. Kesalahan dalam pola asuh memiliki dampak pada polapikir yang dapat mengakibatkan keterlambatan berpikir dewasa. selanjutnya berdampak juga pada kepribadian. Jika anak terlalu di manjakan akan cenderung takut untuk mengambil keputusan sendiri. Kemudian berdampak juga pada emosi. Kurangnya informasi dan media yang memuat tentang parenting sering membuat orang tua kewalahan saat menjalankan perannya dan tidak jarang orang tua melakukan peran tersebut berdasarkan insting. Selain itu pelatihan dan seminar tentang parenting masih sangat terbatas dan masih mencakup sebagian wilayah di indonesia. Persoalan biaya pun juga menjadi masalah karena masih terbilang mahal untuk masyarakat yang status sosial ekonominya menengah kebawah. Maka dari itu sangatlah penting untuk mempraktekkan parenting yang efektif bagi setiap orang tua atau pasangan suami istri sejak dini. Karena hal tersebut menentukan masa depan anak. Melihat dari fenomena tersebut penulis pun memiliki ide untuk merancang aplikasi mobile tentang parenting dan mengenal karakter anak untuk orang tua di Indonesia.

Kata Kunci : Pola Asuh, Karakter Anak, Orang Tua, Aplikasi Mobile

Abstract

Parenting from parents and families is very influential on the formation of character and child development. The pattern of parenting by the majority of parents sees from how their parents' behavior when caring for them. If his life is now orderly, then his parents' upbringing will certainly be applied to his baby now, and vice versa. "The impact of parenting on children is huge, both in terms of health quality, formation of the child's mindset and the formation of a child's personality or long-term character." According to research that has been carried out by renowned psychologists such as Diana Baumrind, Maccoby and Martin. has an impact on thinking that can cause delays in adult thinking, then it also impacts on personality, if children are over-pampered they will tend to be afraid to make their own decisions, then also have an impact on emotions.Lack of information and media that contains parenting often makes parents overwhelmed when carry out their role and not infrequently parents carry out this role based on instincts, besides that training and seminars on parenting are still very limited and still cover parts of Indonesia, the issue of cost is also a problem because it is still relatively expensive for people whose socioeconomic status is puff down. Therefore it is very important to practice effective parenting for every parent or husband and wife from an early age. Because it determines the child's future. Seeing from this phenomenon the writer also has an idea to design a mobile application about parenting and to recognize the character of children for parents in Indonesia.

Keywords: Parenting, Child Character, Parents, Mobile Application

1. PENDAHULUAN

Pola asuh dari orang tua dan keluarga sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan perkembangan anak terutama di era sekarang karena pola asuh dari orang tua dan keluarga merupakan focus dari hal tersebut karena menyangkut pertumbuhan fisik motorik dan juga karakter anak. Pola asuh yang dilakukan oleh orangtua mayoritas melihat dari bagaimana perilaku orangtuanya dulu saat mengasuhnya. Jika hidupnya sekarang teratur, maka pola asuh orangtuanya dulu sudah tentu akan di aplikasikannya pada buah hatinya saat ini, begitupun sebaliknya. (kompasiana.com, diakses pada 17 februari 2020) "Dampak dari pola asuh pada anak sangat besar, baik dari segi kualitas kesehatan, pembentukan pola pikir anak dan pembentukan kepribadian atau karakter anak jangka panjang". Pola asuh yang dilakukan oleh keluarga hanya diterapkan satu dari empat tipe pola asuh orangtua, karena terlepas dari gaya hidup, sosial ekonomi, budaya dan domisili. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh psikologi ternama seperti Diana Baumrind, Maccoby dan Martin. Kesalahan dalam pola asuh memiliki dampak pada polapikir yang dapat mengakibatkan keterlambatan berpikir dewasa. selanjutnya berdampak juga pada kepribadian. Jika anak terlalu di manjakan akan cenderung takut untuk mengambil keputusan sendiri. Kemudian berdampak juga pada emosi yang jika kurang tepat akan membuat anak menjadi mudah marah,menangis, menajdi penakut maupun kondisi emosi negatif lain. Selanjutnya adalah pergaulan apa bisa terdapat pola asuh yang kurang tepat akan membuat anak sulit bergaul dengan teman sebayanya. (kompasiana.com, diakses pada 17 februari 2020).Kurangnya informasi dan media yang memuat tentang parenting sering membuat orang tua kewalahan saat menjalankan perannya dan tidak jarang orang tua melakukan peran tersebut berdasarkan insting (https://herstory.co.id/ diakeses pada 17 februari 2020). Selain itu pelatihan dan seminar tentang parenting masih sangat terbatas dan masih mencakup sebagian wilayah di indonesia. Persoalan biaya pun juga menjadi masalah karena masih terbilang mahal untuk masyarakat yang status sosial ekonominya menengah kebawah. Maka dari itu sangatlah penting untuk mempraktekkan parenting yang efektif bagi setiap orang tua atau pasangan suami istri sejak dini. Karena hal tersebut menentukan masa depan anak. Melihat dari fenomena tersebut penulis pun memiliki ide untuk merancang aplikasi mobile tentang parenting dan mengenal karakter anak untuk orang tua di Indonesia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Mobile Application

Aplikasi mobile secara umum dapat dibagi menjadi dua yaitu aplikasi visual dan aplikasi audio. Aplikasi visual berisi kompo nen visual yaitu teks, data, gambar dan video. Sedangkan audio memiliki komponen utama percakapan suara dan musik. Mobile juga dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ketempat lain. Sebagai contohnya telepon genggam atau telepon mobile yang berarti telepon yang mampu berpindah dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan dalam proses komunikasi (Widyaharsana, 2010: 72-74).

2.2 Android

Android merupakan sistem operasi yang bersifat open source dan berbasis linux khusus dirancang untuk perangkan mobile berupa smartphone atau tablet komputer (Salbino, 2014).

2.3 Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus). Aplikasi pada handphone memiliki beragam bentuk dan jenis, diantaranya adalah aplikasi game atau permainan, aplikasi news untuk menghadirkan suatu berita, aplikasi photo editor, aplikasi sosial media, aplikasi dictionary, serta aplikasi map (Hendrayudi, 2009: 143).

2.4 Aplikasi Sebagai Media

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (Association for Education and Communication technology/AECT) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir dan Usman, 2002:11).

2.5 Interface

Menurut (Proboyekti, 2008: 2) antarmuka pengguna (user interface) adalah mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Antarmuka pengguna dapat menerima informasu dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. User interface berfungsi untuk menginputkan pengetahuan baru ke dalam basis pengetahuan sistem pakar (ES), menampilkan penjelasan sistem dan memberikan panduan pemakaian sistem secara menyeluruh langkah demi langkah sehingga user dapat mengerti apa yang akan dilakukan terhadap suatu sistem. Yang terpenting dalam membangun user interface adalah kemudahan dalam memakai

/ menjalankan sistem, interaktif, komunikatif, sedangkan kesulitan dalam mengembangkan / membangun suatu program jangan terlalu diperlihatkan.

2.6 User Experience

User experience adalah seluruh tindakan atau interaksi pengguna dengan produk atau sistem, atau sesuatu apapun yang berkaitan dengan user interface melibatkan pikiran, persepsi, serta perasaan (Tom Tullis dan Bill Albert, 2013:4).

2.7 User Experience Elements

Dalam merancang user experience terdapat dasar-dasar elemen yang digunakan yang dapat memberikan kesan pengalaman pengguna dalam menggunakan produk atau sistem (Garret 2011:19).

2.8 Pola Asuh

Casmini (dalam Palupi, 2007:3) menyebutkan bahwa: Pola asuh sendiri memiliki definisi bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan, hingga kepada upaya pembentukan norma-norma yang diharapkan oleh masyarakat pada umumnya.

2.9 Emosi Pada Anak

Menurut William James (dalam Wedge, 1995)3 yang dimaksud dengan emosi adalah kecenderungan untuk memiliki perasaan khusus saat seseorang berhadapan dengan suatu objek tertentu dari lingkungannya yang merupakan faktor eksternal. Ketika faktor eksternal tersebut mempengaruhi emosi pada diri manusia maka respons yang akan diberikan berupa reaksi emosional.

2.10 Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam masa kanak-kanak awal. Masa kanak-kanak awal (early childhood) merupakan periode perkembangan anak yang dimulai dari akhir masa bayi (sekitar usia 18 bulan hingga 24 bulan) hingga sekitar usia 5 atau 6 tahun. Pada periode tersebut juga kadang disebut sebagai tahuntahun prasekolah. (Santrock, 2007: 19).

3. METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan metode observasi, kuesioner dan metode analisis Matriks Perbandingan Wawancara dilakukan kepada psikolog parenting

3.1 Observasi

Penulis melakukan observasi yaitu mengamati aplikasi sejenis yaitu aplikasi tentang parenting yang tersedia di Google Playstore andorid

3.2 Wawancara

Wawancara dengan psikolog parenting atas nama Veronica Kristi menghasilkan beberapa poin, yaitu: Media apa yang paling efektif dalam mengedukasi orangtua tentang pola asuh adalahMedia online seperti youtube. Sosial media : FB, twitter, IG, kuliah online via WAG dan praktek parenting melalui bimbingan dari aplikasi tertentu.

3.3 Analisis Matriks Perbandingan

Kesimpulan Teori DKV pada aplikasi sejenis

Penggunaan warna dominan cerah pada ketiga aplikasi menjadi ciri khas dari aplikasi parenting, namun pada aplikasi Bright menggunakan warna yang lebih bervariasi, tipografi yang digunakan adalah sans serif, layout ketiganya menggunakan linear vertical.

Kesimpulan Teori UI/UX pada aplikasi sejenis

Mulai penentuan tema yang sesuai dengan produk yang akan dibuat dengan menyesuaikan warna, font, dan layout. Pemilihan matriks grip sangat berguna untuk menentukan agar si pengguna tidak mendapatkan kesalah dalam tampilan aplikasi. Penyesuaian dimensi ukuran perangkat sangat disusuaikan agar desain tampilan terlihat menarik dan mengurangi kesalah dalam penggunaan. Penggunaan iconography sangat menarik dalam aplikasi selain mencerminkan sesuatu yang baru dari aplikasi tersebut juga memberikan identitas serta memberikan experience terhadap pengguna aplikasi

4. KONSEP

4.1 Konsep Pesan

4.1.1 BigIdea

Dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile parenting ada 3 obyek/materi pesan ingin disampaikan yaitu Trust, Intimate, dan Interaktif sebagai obyek yang mendasari penelitian, sedangkan pesan yang menjadi fokus utama dari pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens adalah aplikasi yang mudah digunakan, efektif dan interaktif dalam memberikan edikasi serta memuat informasi yang dapat dipercaya.

4.1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan UI/UX aplikasi ini adalah mengedukasi orang tua tentang pentingnya parenting yang sesuai dengan kebutuhan anak menurut ahli dan Merancang aplikasi mobile yang interaktif untuk mengedukasi orang tua tentang parenting.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang penulis gunakan adalah AISAS. AISAS yaitu Attention, Interest, Search, Action, Share. Konsep AISAS digunakan untuk memperkenalkan Aplikasi Bring Up Parenting dan tersampaikan dengan tepat kepada khalayak sasaran melalui desain yang tepat dan efektif sehingga menghasilkan visual yang sesuai dengan khalayak sasaran.

4.3 Konsep Media

Pemilihan media dilakukan untuk memilih dan mengetahui media apa saja yang dapat menyampaikan pesan dengan baik kepada masyarakat. Media yang akan digunakan dalam perancangan ini terdiri dari mediautama dan media pendukung. Penulis memutuskan bentuk dari pemecahan masalah tentang media edukatif tentang parenting adalah suatu aplikasi yang berbasis smartphone..

4.4 Konsep Marketing Komunikasi

Konsep marketing komunikasi yang penulis gunakan adalah AISAS. AISAS yaitu Attention, Interest, Search, Action, Share. Konsep AISAS digunakan untuk memperkenalkan Aplikasi Bring Up Parenting dan tersampaikan dengan tepat kepada khalayak sasaran.

4.5 Konsep Visual

4.5.1 Logo

Berdasar dari hasil mind mapping yang telah dilakukan, penulis mengambil dua kata kunci keluarga dan keintiman. Selain itu, konten yang dirancang pada aplikasi bertujuan memberi edukasi dan pola asuh yang baik dan benar untuk anak kepada orang tua. Adapun huruf ‘b’ yang merupakan inisial dari aplikas ini, dan juga bentuk seperti keluarga kecil di tengah-tengah. Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari suami istri dan anaknya atau ayah dan anaknya atau ibu dan anaknya..

4.5.2 Ikon

Icon yang digunakan juga tidak terlalu sulit dan mudah dipahamikarena menggunakan
icon yang sudah banyak dikenal oleh taerget sasaran..

4.5.3 Warna

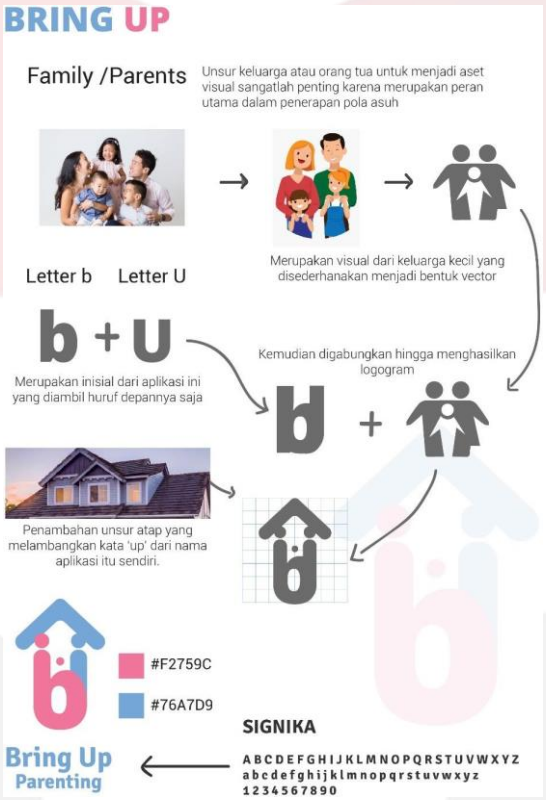
Warna-warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna tersier yang bersifat soft/lembut yaitu biru dan merah muda/pink yang bermakna kasih sayang, dan kehangatan, selain itu untuk membuat tampilan menjadi lebih hidup akan dikombinasikan dengan warna yang agak kontras yaitu biru ketenangan, dan keamanan.

4.5.3 Tipografi

Font yang digunakan dalam perancangan ini secara keseluruhan berjenis sans serif (font yang tidak memiliki sirip/kaki-kaki), untuk logo menggunakan font signika yang tidak terlalu kaku dengan sudut yang lembut agar menimbulkan kesan yang bersahabat dan dapat dipercaya.

Sedangkan untuk body text, headline, maupun sub headline menggunakan font roboto agar lebih mudah dibaca, sederhana namun modern, font jenis ini adalah font yang paling sering digunakan oleh google dalam pengembangan android

4.6 Hasil Perancangan



Gambar 1 Proses Perancangan Logo

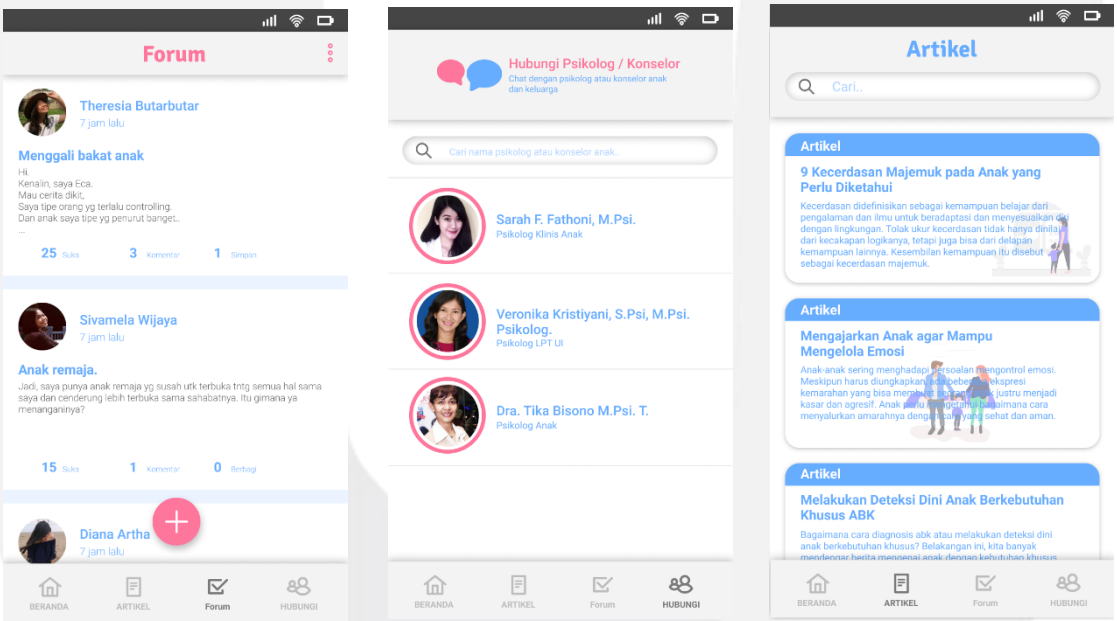
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)

Gambar 2 Logo

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)

Gambar 3 Layout Aplikasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)



Gambar 4 Penerapan Gaya Visual

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)

Gambar 5 Kaos dan Totebag

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)

Gambar 6 Pin

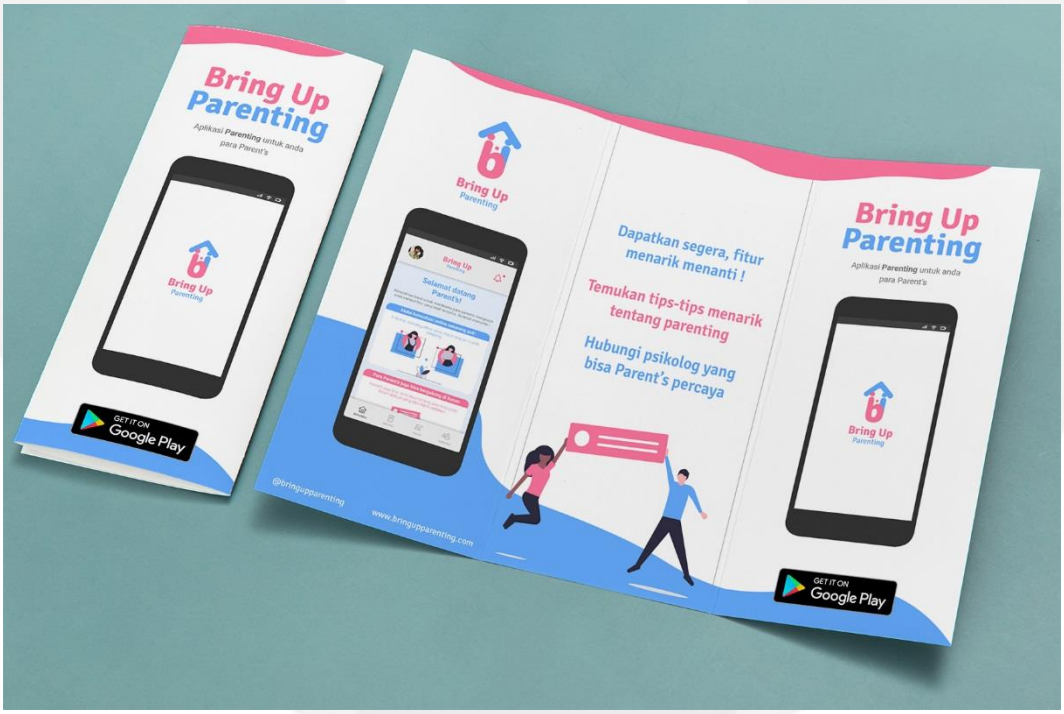
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)

Gambar 7 X-banner

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)

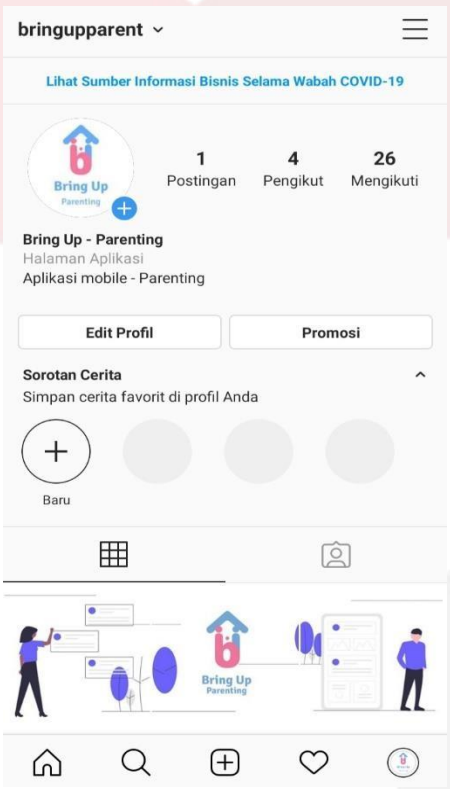
Gambar 8 Cup Coffee

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)



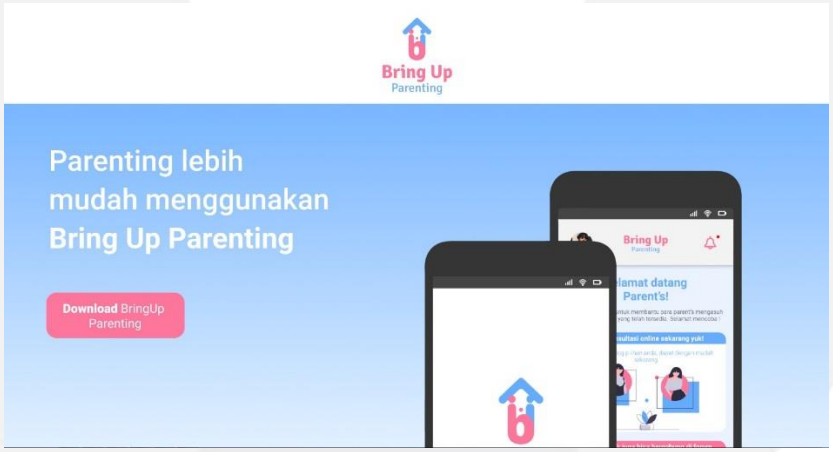
Gambar 9 Flyer

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)



Gambar 10 Social Media

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis – 20 Mei 2020)



Gambar 11 Website

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis - 20 Mei 2020)

KESIMPULAN DAN SARAN

Pola asuh dari orang tua dan keluarga sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter dan perkembangan anak. Dampak dari pola asuh pada anak sangat besar, baik dari segi kualitas kesehatan, pembentukan pola pikir anak dan pembentukan kepribadian atau karakter anak jangka panjang. Kurangnya informasi dan media yang memuat tentang parenting sering membuat orang tua kewalahan saat menjalankan perannya dan tidak jarang orang tua melakukan peran tersebut berdasarkan insting saja. Persoalan biaya dan akses juga masih menjadi kendala. perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi orang tua di Indonesia tentang parentingMenurut hasil pengumpulan data melalui metode kualitatif yang telah dilakukan oleh penulis, Bring Up Parenting dibentuk sebagai solusi alternatif edukasi parenting untuk orang tua, yang mudah di akses melalui aplikasi mobile.Saran penulis untuk perancang selanjutnya yang ingin melakukan perancangan lagi tentang parenting maka diharapkan agar lebih gencar lagi menggali informasi dan melakukan studi Pustaka terkait hal-hal mengenai parenting. Dalam pembuatan interface pada aplikasi Bring Up Parenting, masih perlu diperhatikan penerapan warna huruf pada background. Pada pengaplikasiannya, masih jarang ditemukan sebuah aplikasi mobile yang menerapkan warna huruf selain hitam diatas putih. Hal itu disebabkan oleh kurangnya unsur readability terhadap pengguna aplikasi. Selain itu, sebelum merancang sebuah interface aplikasi hendaknya menguasai terlebih dahulu tentang aturan dasar graphic user interface , sehingga akan menghasilkan sebuah tampilan yang konsisten antara besar kecilnya huruf, gambar, maupun elemen grafis lainnya.

Daftar Pustaka

[1] Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI

[2] Soewardikoen, Didit Widiatmoko, (2013), Metodologi Penelitian Visual, Bandung: Dinamika Komunika.

[3] Mobile Marketing Association. (2008). Mobile Applications. New York: Mobile Marketing Association.

[4] Galitz, Wilbert O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. Indianapolis, IN: Wiley Publishing.

[5] Shneiderman, Ben, (2005), Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-computer Interaction, Pearson/Addison Wesley.

[6] Garrett, Jesse J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley, CA: New Rider

[7] Tullis dan Albert. (2013). Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics. Waltham, MA: Elsevier Inc

[8] Badriyah, Hidayat, (2014). Perancangan Aplikasi Mobile "Gowes" Sebagai Media Penunjang Program Bike Sharing Bandung Jurnal : Diunduh pada 8 April 2020 https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/64739/perancangan-aplikasi-mobile-gowes-sebagai-media-penunjang-program-bike-sharing-bandung.html

[9] Isni Agustiawati. (2014). Pengaruh pola asuh orangtua terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS di SMA Negeri 26 Bandung

[10] Kamilah, Aditya. (2018). Perancangan buku ilustrasi menghadapi emosi anak usia dini bagi orangtua muda yang bekerja