

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keluarga merupakan kelompok atau lembaga dimana anak lahir, tumbuh, berkembang, dan belajar. Menurut Mattessich dan Hill (Herien, 2013), keluarga adalah suatu kelompok yang memiliki hubungan kerabat, tempat tinggal, dan hubungan emosional yang menunjukkan empat hal yaitu independensi intim, memelihara batas-batas, melakukan tugas keluarga, dan mampu beradaptasi dengan menjaga identitas sepanjang waktu. Definisi lain menurut Dyah, Ni Wayan, dan Suto, Keluarga dalam pengertian terbatas, keluarga adalah unit sosial yang terbentuk melalui ikatan pernikahan, yang di dalamnya terdapat peran ayah (suami), ibu (istri), serta anak-anak. Keluarga juga merupakan lembaga sosial terkecil dalam masyarakat. Disinilah anak-anak belajar bagaimana bersosial (Satya Yoga Agustin dkk., 2015).

Menurut Jurnal *“Interaksi Dalam Keluarga Sebagai Dasar Pengembangan Kepribadian Anak”* para ahli sosiologi dan psikologi mengatakan bahwa keluarga merupakan tempat dimana dasar-dasar kepribadian anak berkembang dan terbentuk (Sugito, 1994). Menurut Pringle, ada lima kebutuhan yang diperlukan anak, yaitu kebutuhan rasa cinta, kebutuhan rasa aman, kebutuhan pengalaman baru, diakui dan dihargai, serta kebutuhan untuk bertanggung jawab. Semua kebutuhan tersebut perlu diketahui dan diimplementasikan dengan baik dalam pola asuh, sebab jika tidak akan berpengaruh terhadap pertumbuhan emosional di masa mendatang (Sugito, 1994).

Dalam buku *“How to Raise an Adult”* karya Lythcott dan Haims, menjelaskan bahwa terdapat empat jenis pola asuh, yaitu Otoriter, Permisif (memanjakan), Neglectful (serba kekurangan), dan Otoritatif (demokratis dalam konteks informal). Semua pola asuh tersebut memberikan dampak dalam perkembangan dan tentunya juga kesehatan mental anak. Konstantinus dan Yasinta menyatakan bahwa pola asuh yang kurang tepat dapat mengakibatkan anak menjadi kurang inisiatif, suka membangkang, atau penakut (Dhiu dan Fono, 2022). Untuk itu, guna memenuhi lima kebutuhan anak perlu adanya pemahaman yang baik tentang pola asuh yang tepat. Namun, sayangnya

masih banyak orang tua di Indonesia yang merasa cemas terhadap anak-anak mereka, sehingga memilih pola pengasuhan yang cenderung otoriter atau permisif. Hal ini didukung oleh sejumlah penelitian dari berbagai wilayah yang menunjukkan bahwa tingkat pola asuh otoriter pada orang tua tergolong tinggi hingga sangat tinggi. Salah satu studi oleh Fitri Winarti, Sulistyarini, dan Syamsuri menyimpulkan bahwa penggunaan pola asuh otoriter dapat berdampak negatif terhadap perkembangan moral serta emosi anak (Winarti, dkk., 2021).

Pola asuh yang tepat sesuai usia anak perlu untuk dipahami para orang tua. Hal ini karena seiring bertambahnya usia kebutuhan akan aspek-aspek kehidupan semakin berbeda, salah satunya pada anak usia 6-12 tahun. Pada usia tersebut, merupakan usia transisi anak baik itu dari segi cara berpikir maupun kehidupan sosialnya. Dari segi emosi anak mulai memasuki perkembangan emosi yang kompleks, sehingga sangat penting bagi orang tua untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang sehat (Lubis dkk., 2024). Penuturan ini serupa dengan pernyataan Yasmin, dkk., yang mengatakan bahwa anak terbilang unik sehingga pola asuh orang tua perlu untuk disesuaikan dengan kebutuhan, sifat, dan perkembangan masing-masing. Proses pola asuh menjadi proses dimana orang tua didorong untuk belajar dan berproses bersama anak mereka. Untuk itu, sangat diperlukan untuk mencari dukungan keluarga, teman, maupun profesional dalam menghadapi tantangan pola asuh (Yasmin, dkk., 2023).

Aspek yang mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional dalam ilmu psikologi adalah psikososial dan kognitif. Pada usia 6-12 tahun anak mulai belajar berinteraksi dengan lingkungan, mulai membangun hubungan dengan orang, belajar mengelola emosi, dan memahami perasaan orang lain. Perkembangan tersebut dalam dunia psikologi berada pada aspek perkembangan psikososial (Kamilla, dkk., 2022). Selain itu, ada aspek kognitif yang berpengaruh dalam perkembangan sosial dan emosional anak, karena dengan adanya perkembangan kognitif memungkinkan anak untuk menumbuhkan konsep diri yang lebih kompleks mengenai dirinya sendiri dan mendapatkan pemahaman emosional (Papalia, Olds, Felsman, 2009).

Belum lagi saat ini Ibu lebih banyak memperhatikan kedekatan dalam pengasuhan adalah ibu dibandingkan ayah. Menurut redaksi dari Universitas Gadj

Mada, Menteri BKKBN periode 2024-2029, Wihaji, mengatakan bahwa sebanyak 80% anak-anak Indonesia kehilangan peran ayah sebagai figur dalam keluarga (Universitas Gajah Mada, 2025). Padahal peran ayah juga penting bagi perkembangan anak (Mujiat, 2017).

Memperhatikan dampak moral dan emosional anak sejalan dengan SDGs tujuan 3 *Good Health and Well-Being* poin 3.4, yang menyatakan bahwa pada 2030 tingkat kematian dini akibat penyakit bukan menular menurun hingga sepertiga kematian dini melalui pencegahan dan pengobatan serta menaikkan kesehatan mental dan kesejahteraan. Untuk itu, Pola asuh yang baik bisa menjadi salah satu fondasi untuk mencapai tujuan tersebut. Keluarga sebagai lingkungan pertama, diharapkan dapat mengembangkan potensi dan bersama-sama memperhatikan kesehatan emosional sehingga anak mampu menghadapi tantangan masa depan.

Saat ini, sebagian besar pasangan yang menjadi orang tua berasal dari Generasi Milenial dan Z, generasi yang akrab dengan dunia digital. Dalam hal kesehatan mental, diketahui bahwa generasi tersebut cenderung memiliki keterbukaan dalam membicarakan isu-isu tersebut, termasuk isu tentang pola asuh anak. Menurut survei yang dilakukan oleh Arina dan Dian, menyatakan bahwa Generasi Milenial menggunakan media sosial, konferensi, seminar, dan grup Whatsapp sebagai sumber informasi dan saran. Di sisi lain, Generasi Milenial juga menjadikan orang tua, tetangga, dan juga pola pengasuhan turun temurun sebagai informasi lainnya. Selain itu, Youtube, komunitas, dan juga buku menjadi sumber informasi lebih lanjut dalam mendidik anak (Saman dan Hidayati, 2023). Sedikit berbeda dengan Generasi Milenial, Generasi Z lebih banyak memanfaatkan informasi dari internet. Generasi ini beranggapan bahwa informasi dari orang tua sering kali mengandung unsur mistik dan unsur-unsur lain yang sudah tidak relevan dengan saat ini. Generasi Z, cenderung mengutamakan informasi yang berdasar pada pendekatan berbasis ilmiah dan relevan dengan saat ini.

Memanfaatkan internet sebagai media belajar pola asuh, bisa sangat dipahami karena melalui internet informasi yang dicari mudah untuk didapat. Berbagai media tersedia, mulai dari video, tulisan, artikel, jurnal, dan juga gambar. Namun, dengan banyaknya informasi yang ada dapat berdampak negatif pula. Hal ini dikarenakan bisa jadi adanya kesalahan informasi karena konten di internet terlalu acak dan besar

kemungkinan akan menggiring pada *self-diagnose*. Belum lagi berbagai penelitian mengatakan bahwa Generasi Milenial dan Z banyak mengalami gangguan kesehatan mental. Dapat diartikan bahwa meskipun Generasi tersebut lebih terbuka terhadap kesehatan mental namun dalam praktiknya mereka belum bisa mengimplementasikannya, sehingga dapat berlaku pula pada belajar pola asuh melalui internet. Hal ini karena belum tentu apa yang terjadi pada anak, baik itu emosional maupun fisik sama dengan apa yang dilihat, dibaca, dan didengar dari internet. Dengan keadaan tersebut, tentu akan buruk bagi pertumbuhan anak.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa perlu adanya sebuah media atau platform digital yang dapat memberikan informasi yang akurat, sesuai dengan permasalahan dan juga penjelasan perihal praktiknya. Pendekatan yang paling sesuai dengan permasalahan yang membutuhkan banyak layanan adalah dengan merancang aplikasi mobile. Selain itu, solusi aplikasi *mobile* diperlukan karena kemudahan dalam mengakses dan memiliki hubungan yang sesuai dengan generasi milenial dan generasi z. Menurut Ai Mulyani seorang penanggung jawab riset dari TDS mengatakan bahwa aplikasi super sudah menjadi bagian yang melekat dalam kehidupan Generasi Milenial dan Generasi Z (Tempo, 2022).

Dalam proses perancangan penulis menggunakan metode *design thinking*. Metode ini digunakan supaya hasil perancangan aplikasi tidak hanya mementingkan estetika saja tetapi juga memperhatikan bagaimana aplikasi ini dapat berguna dan menyelesaikan permasalahan pengguna. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Apri Desain yang mengatakan bahwa *design thinking* tidak hanya sekedar tentang estetika, tetapi juga mengutamakan pemahaman terhadap pengguna dan masalah yang dihadapinya (Apridesain.com, 2024). Metode ini juga dapat mengumpulkan beberapa perspektif sehingga solusi yang dihasilkan bisa sesuai dan inovatif dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, metode ini juga dinilai memiliki kemampuan dalam merespon perubahan yang mungkin saja terjadi dalam prosesnya.

Berdasarkan hasil observasi dari berbagai informasi dan pemaparan yang telah dijelaskan, perancangan aplikasi menjadi solusi yang dinilai paling relevan dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pola asuh dan emosional anak. Aplikasi ini dirancang tidak hanya untuk memudahkan akses informasi dan layanan saja tetapi juga disesuaikan

dengan gaya hidup orang tua saat ini, yaitu generasi milenial dan z. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi panduan yang terpercaya berbasis bukti ilmiah bagi para orang tua. Dengan demikian dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang, perancangan aplikasi ini diharapkan dapat menjawab tantangan-tantangan orang tua dalam mengasuh anak melalui pendekatan yang sesuai terhadap kebutuhan generasi pengguna.

1.2. Identifikasi Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang dipaparkan di atas ada beberapa permasalahan yang teridentifikasi, yaitu sebagai berikut :

1. Pada umumnya Orang tua dengan anak usia 6-12 tahun kurang bisa dalam mengimplementasikan pola asuh yang baik bagi psikososial dan kognitif anak.
2. Perlu adanya media yang menyediakan informasi edukasi yang khusus tentang psikososial dan kognitif sesuai dengan kebutuhan anak, akurat, dan interaktif dalam membantu orang tua tentang pola asuh yang berpengaruh terhadap emosional anak.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah sebelumnya, dapat disimpulkan rumusan masalah ini mengacu pada “Bagaimana merancang prototipe aplikasi pendamping bagi orang tua dalam pola asuh berbasis emosional untuk anak usia 6-12 tahun?”

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini mengarah pada perancangan aplikasi yang dapat membantu orang tua dalam memahami pola asuh dari segi psikososial dan kognitif. Sebab itu, pengumpulan data akan berfokus pada kebutuhan orang tua dan anak. Data yang didapat nantinya akan menjadi acuan untuk merancang aplikasi yang relevan dengan kebutuhan orang tua dan anak. Target utama platform ini adalah Ibu

terutama generasi yang banyak terpapar oleh digitalisasi. Penelitian ini akan dilakukan di Jawa Barat sebagai daerah dengan tingkat kekerasan terhadap anak yang cukup tinggi, memiliki jumlah penduduk yang banyak dan memiliki akses internet terbaik kedua di Indonesia. Pengumpulan data akan dilakukan pada bulan Agustus 2024 hingga Maret 2025.

Dengan perancangan *mobile app* yang membantu orang tua dalam *parenting* dapat mengurangi tingkat kekhawatiran orang tua dalam mendidik anak dan juga orang tua dapat memaksimalkan perkembangan psikososial dan kognitif anak. Media membantu yang dimaksud adalah personalisasi informasi, dan juga layanan yang dapat membantu perkembangan anak.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan desain prototipe aplikasi sebagai media yang dapat membantu mendampingi orang tua dalam pola asuh berbasis emosional untuk anak usia 6-12 tahun.

1.5. Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana merupakan penelitian yang hasilnya berupa data dari sudut pandang partisipan. Data-data dapat dikumpulkan melalui wawancara, observasi atau kuesioner.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung penelitian ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dapat memberikan wawasan yang mendalam dari subjek penelitian, seperti pandangan, pengalaman, dan emosi yang hanya bisa dirasakan langsung ketika berbicara secara langsung (Romdona, dkk., 2025). Wawancara ini menjadi salah satu media interaksi langsung dengan para orang tua yang memiliki anak usia 6-12

tahun dan juga ahli melalui sesi tanya jawab yang terstruktur untuk memperoleh informasi.

2. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan mengamati subjek dan melakukan pendekatan kepada subjek. Metode ini dilakukan pada awal penelitian, di tengah penelitian, dan di akhir penelitian (Herdiansyah, 2015). Observasi ini dilakukan dengan melihat bagaimana aplikasi-aplikasi dengan fokus yang sama bekerja.

3. Kuesioner

Kuesioner dipakai sebagai cara mengumpulkan data melalui pertanyaan pada responden yang sesuai dengan karakteristik target responden. Terdapat beberapa jenis kuesioner, yaitu kuesioner terbuka, tertutup, campuran, dan kuesioner semi terbuka. (Universitas Sampoerna, 2023). Metode ini digunakan sebagai media validasi apakah data yang didapat dari wawancara dirasakan juga oleh orang tua lainnya. Dalam Pelaksanaannya, metode ini akan dilakukan melalui dengan membuat *form* menggunakan Google Form yang berisi pertanyaan-pertanyaan. *form* ini nantinya akan dibagikan melalui Whatsapp dan platform lainnya yang dapat mengakses pengguna yang sesuai kriteria.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah salah satu metode dengan kegiatan yang berkaitan dengan membaca, mencatat, dan mengolah data yang mengandalkan buku jurnal, ensiklopedia, majalah, video, dan penelitian dari perpustakaan sebagai sumber data (Kumaran, 2022). Metode ini dilakukan sebagai informasi tambahan dari data-data yang didapat sebelumnya dan juga untuk mengetahui kajian teoritis.

1.5.2. Metode Analisis Data

1. Matriks Perbandingan

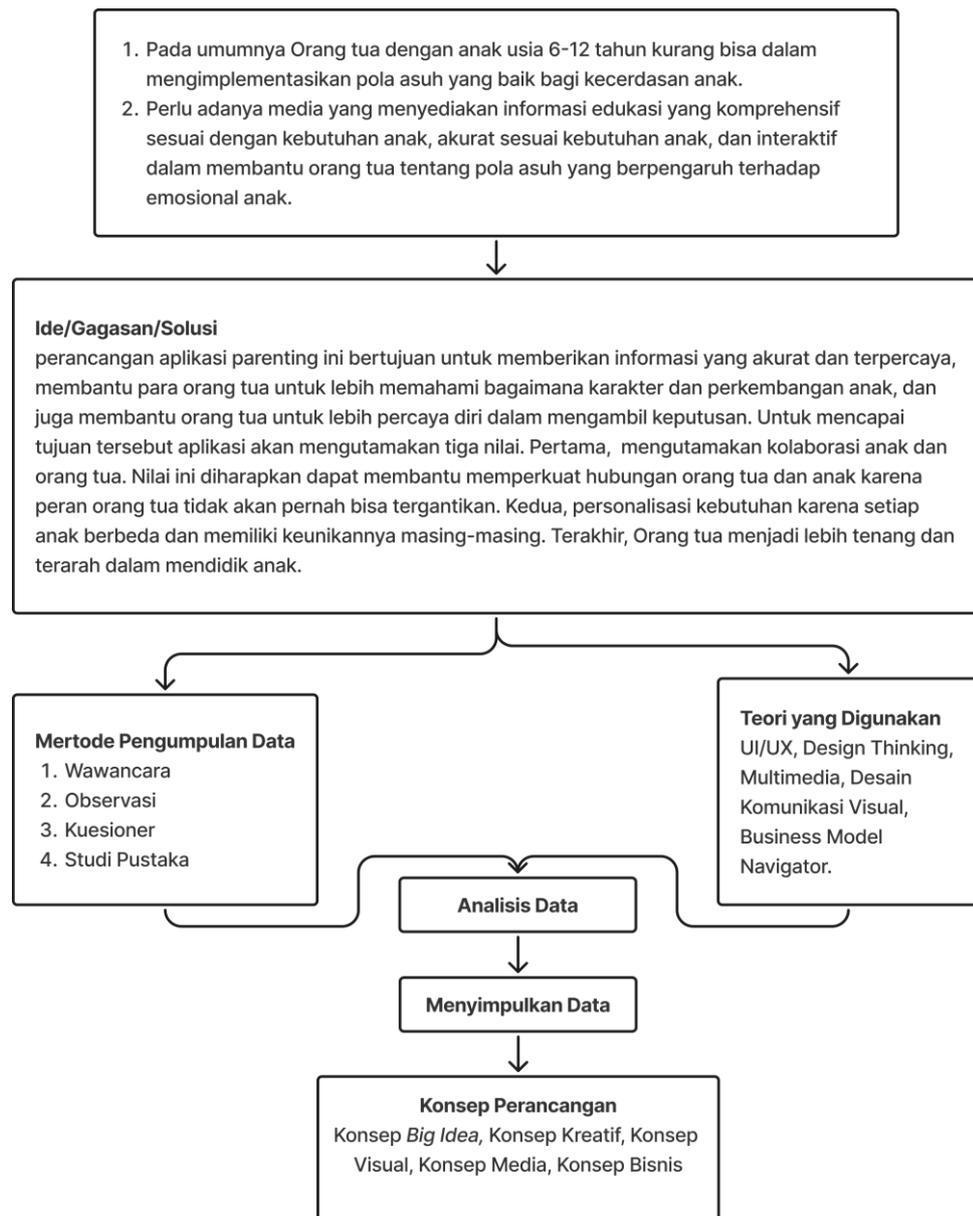
Menurut Sjachran Basah mendefinisikan perbandingan sebagai suatu metode analisis dengan membandingkan dua atau lebih objek untuk menambah

wawasan tentang objek yang dikaji (Susanti, 2022), . Metode ini digunakan untuk membandingkan dua atau lebih aplikasi yang serupa sebagai standar acuan perancangan aplikasi yang baik.

2. *User Persona Analysis*

User Persona merupakan teknik dengan membuat karakter fiktif dengan deskripsi yang realistis dan detail sesuai dengan target user, mulai dari perilaku, kebiasaan, motivasi, sikap, tantangan dan lingkungan (Hussein, 2018). Metode ini digunakan sebagai standar pemilihan responden supaya hasil penelitian tidak terlalu luas maupun terlalu sempit dan juga sebagai acuan target pengguna.

1.6. Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumentasi Penulis

1.7. Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Dalam Bab ini berisi penjelasan mengenai fenomena, permasalahan yang sering terjadi pada orang tua dalam hal perkembangan anak. Kemudian, latar belakang ini dijadikan sebagai acuan dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah,

memfokuskan pembahasan, menekankan tujuan penelitian, bagaimana data akan dikumpulkan, serta kerangka penelitian yang merumuskan isi penelitian. Setelah semua diperoleh, Bab ini akan ditutup dengan pembabakan yang menguraikan isi dari setiap Bab.

- BAB II Landasan Teori

Pada Bab II, berisi teori-teori yang membantu penulis untuk mendekati titik permasalahan yang digunakan untuk proses analisis dan perancangan.

- BAB III Data dan Analisis Data

Bab ini memuat informasi yang dikumpulkan dari metode wawancara, survei, observasi, studi referensi, dan analisis data.

- BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menguraikan tentang konsep perancangan, alur proses perancangan, hingga produk akhir perancangan.

- BAB V Penutup

Pada bagian ini disampaikan simpulan dari keseluruhan penelitian beserta saran yang relevan.