

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat peningkatan partisipasi perempuan dalam tren angkatan kerja sebanyak 54,21 persen di tahun 2023 dibandingkan pada tahun 2022 dalam 53,41 persen dalam laporan data Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja. Adanya peningkatan partisipasi perempuan dalam pekerjaan formal maupun informal tiap tahun mengimplikasikan terjadinya pergeseran dalam dinamika berkeluarga yang menyebabkan terjadinya fenomena keluarga *dual-earner*. Keluarga *dual-earner* merupakan istilah untuk keluarga dengan pasangan suami-istri yang keduanya berkomitmen dalam karier formal maupun non-formal (Boye, 2014), yang juga diobservasi melalui Rustham (2019) bahwa fenomena ini umumnya terjadi karena tuntutan finansial terutama dengan adanya resesi ekonomi global. Akan tetapi, fenomena ini memberikan tuntutan dan masalah baru dalam dinamika keluarga melalui perubahan dinamika konvensional pasangan. Hal ini disebutkan oleh Piotrowski & Hughes (1993), bahwa tantangan terbesar dari keluarga dengan pasangan suami-istri berkomitmen dalam pekerjaan, atau disebut juga keluarga *dual-earner*, terletak pada bagaimana mengatur dinamika rumah tangga dan tata cara pengasuhan anak serta menjaga keharmonisan hubungan keluarga.

Mendalami tentang dinamika pengasuhan anak, Noerizka (2019) menyebutkan bahwa orang tua menyediakan waktu khusus bersama anak untuk menjalin ikatan yang kuat antara orang tua dan anak, sehingga anak mendapatkan kesejahteraan psikologis. Namun, keluarga *dual-earner* umumnya menghabiskan waktu yang lebih sedikit bersama anak, mengingat adanya pekerjaan yang digeluti orang tua. Kurangnya waktu bersama antar keluarga inilah yang dapat menimbulkan masalah-masalah, seperti rendahnya kelekatan antara orang tua dan anak terhadap dinamika keluarga *dual-earner*. Strategi dalam mempertahankan kelekatan orang tua dan anak dapat dibangun melalui pondasi komunikasi yang baik.

Dikutip dari Lestari (2012), komunikasi orang tua-anak yang efektif juga berguna bagi orang tua dalam upaya melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Salah satu kegiatan yang dapat mengintegrasikan komunikasi orang tua dan

anak serta meningkatkannya dengan intensif bisa dilakukan dalam bentuk makan malam bersama (Witono dan Ramadhan, 2022). Makan malam keluarga dimaknai sebagai penghubung antara orang tua dan anak untuk meningkatkan waktu bersama. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian oleh Karimi et al. (2019) bahwa anak-anak dan remaja yang menghabiskan waktu makan malam bersama keluarga memiliki signifikansi dalam kepuasan hidup/*life satisfaction*.

Makan malam keluarga telah menjadi fokus edukasi *parenting* yang dilakukan oleh Dr. Anne Fishel dalam program non-profit yang diselenggarakan dengan tajuk *Family Dinner Project*. Edukasi milik Dr. Fishel ini berupa *newsletter* dan artikel-artikel yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Edukasi *parenting* melalui internet ini telah menjadi metode yang mulai diikuti oleh edukator *parenting* di Indonesia melalui sosial media instagram @goodenoughparents.id yang mengedukasi orang tua terhadap *positive discipline* (Putri dan Candrasari, 2022). Perluasan terhadap metode edukasi *parenting* ini memberikan efek positif terutama bagi keluarga *dual-earner* yang memiliki waktu terbatas untuk mendapatkan edukasi *parenting* secara langsung. Akan tetapi, strategi dan edukasi *parenting* terhadap keluarga *dual-earner* ini masih belum menjadi urgensi di Indonesia. Maka dari itu, eksplorasi media edukasi untuk *parenting* dapat diimplementasikan dalam bentuk semi-interaktif melalui sebuah animasi.

Storyboard dibuat agar kru animator dapat lebih memahami alur eksekusi dari animasi yang sedang dibuat. Pembuatan *storyboard* ini menerjemahkan naskah yang masih leluasa untuk dapat menginterpretasikan konsep yang lebih konkret dan detail (Huang, 2023). Timbal balik dari audiens terhadap eksekusi *storyboard* yang baik pada suatu animasi dijelaskan oleh Annisa (2022) yang menyatakan bahwa bahwa audiens atau target sasaran dari animasi akan lebih tertarik perhatiannya bila pesan-pesan edukasi disampaikan melalui tampilan dan narasi cerita dari animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika keluarga *dual-earner* dan hubungan komunikasi orang tua-anak dengan makan malam bersama dalam lingkup rancangan *storyboard* untuk media animasi dalam edukasi *parenting* terhadap dinamika keluarga *dual-earner*. Melalui eksekusi perancangan untuk media animasi, hasil media dapat dipahami pesannya baik oleh orang tua maupun anak. Melalui pembuatan

storyboard yang baik, video animasi ini juga dapat menjadi salah satu strategi dalam meningkatkan komunikasi kegiatan makan malam keluarga.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa pernyataan masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain:

- a. Keluarga *dual-earner* memiliki tantangan dalam cara mengatur rumah tangga dan pengasuhan anak serta menjaga keharmonisan hubungan keluarga dengan akar masalah pada komunikasi antar anggota keluarga
- b. Dibutuhkannya eksplorasi animasi 2D sebagai media digital dalam edukasi *parenting*, terutama dalam dinamika keluarga *dual-earner*, di Indonesia dengan *storyboard* yang dapat menyampaikan pesan edukasi dengan baik.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dalam perancangan penelitian ini, Peneliti menemukan dua rumusan masalah yang dapat ditarik dari identifikasi masalah pada poin sebelumnya, yaitu:

- a. Apa saja strategi *parenting* untuk orang tua *dual-earner* melalui makan malam keluarga dalam konteks pembuatan animasi 2D?
- b. Bagaimana cara merancang *storyboard* dengan elemen-elemen visual yang sesuai dengan tema, pesan, dan suasana yang akan disampaikan kepada audiens?

1.3. Ruang Lingkup

1.3.1. Apa?

Penelitian dilakukan untuk memahami bagaimana dinamika keluarga *dual-earner* dalam konteks komunikasi antar anggota keluarga dan kelekatan orangtua dan anak serta peran makan malam keluarga dengan komunikasi keluarga.

Hasil dari penelitian ini kemudian akan digunakan sebagai basis

perancangan *storyboard* dalam lingkup video animasi 2D dengan tajuk edukasi *parenting* “Makan Malam Apa Kita?”

1.3.2. Siapa?

Perancangan *storyboard* video animasi 2D ini ditujukan dalam lingkup audiens keluarga yang memiliki anak sekolah dasar dengan tujuan *edutainment* (*education-entertainment*) kepada orang tua dan anak-anaknya.

1.3.3. Kapan?

Pelaksanaan penelitian-perancangan ini dipetakan untuk berlangsung pada Oktober 2024-Juni 2025 dengan rincian studi pustaka pada kuartal pertama masa pelaksanaan, pengambilan data dan analisisnya pada kuartal kedua, dan perancangan di kuartal ketiga dan keempat.

1.3.4. Mengapa?

Storyboard video animasi 2D ini semata-mata dibuat untuk edukasi keluarga terhadap fenomena dinamika keluarga *dual-earner* dan bagaimana menjaga kualitas komunikasi antar keluarga dalam strategi makan malam keluarga.

1.3.5. Di Mana?

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Jakarta Selatan dengan memperhitungkan statistika IDG (Indeks Pemberdayaan Gender), angka fertilitas, dan komposisi angkatan kerja berdasarkan gender dan umur pada wilayah terkait.

1.3.6. Bagaimana?

Lingkup penelitian akan dikondisikan hanya dalam konteks kebutuhan visualisasi dan narasi dari perancangan *storyboard* video animasi 2D.

1.4. Tujuan Penelitian

Melalui identifikasi masalah, rumusan masalah, dan lingkup dari penelitian ini, maka tujuan penelitian dapat dideskripsikan menjadi:

- a. Memahami strategi *parenting* untuk orang tua *dual-earner* melalui makan malam keluarga dalam konteks pembuatan animasi 2D
- b. Merancang *storyboard* dengan elemen-elemen visual terkait dengan tema dan pesan edukasi *parenting* dinamika keluarga *dual-earner* agar tersampaikan dengan baik kepada audiens.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memiliki manfaat dalam memberikan edukasi dalam informasi dinamika keluarga *dual-earner* dan kelekatan orang tua dan anak di dalamnya; serta hubungan komunikasi dan makan malam keluarga.

1.5.2. Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang telah disebutkan, perancangan *storyboard* ini memiliki manfaat praktis dalam aspek-aspek:

- a. Manfaat untuk universitas, perancangan ini dapat menjadi referensi dalam perancangan media edukasi lebih lanjut terkait dengan edukasi *parenting* pada target audiens keluarga dengan anak-anak usia sekolah dasar, terutama untuk program studi desain komunikasi visual
- b. Manfaat untuk industri, perancangan ini dapat menjadi referensi dalam pembuatan karya, terutama video animasi terkait dengan strategi *parenting* dalam dinamika keluarga *dual-earner* untuk meningkatkan komunikasi antar-keluarga dan kelekatan orang tua dan anak.
- c. Manfaat untuk masyarakat, perancangan ini dapat menjadi media edukasi untuk memahami bagaimana strategi *parenting* dalam dinamika keluarga

dual-earner untuk meningkatkan komunikasi antar-keluarga dan kelekatan orang tua dan anak.

- d. Manfaat untuk peneliti, perancangan ini menjadi wadah untuk eksplorasi dan pengasahan kemampuan peneliti dalam menyelenggarakan penelitian dan perancangan *storyboard* animasi 2D untuk lingkup edukasi.
- e. Manfaat untuk audiens, perancangan ini dapat menjadi media edukasi kepada keluarga dengan anak-anak usia sekolah dasar dalam pemahaman strategi *parenting* dalam dinamika keluarga *dual-earner* untuk meningkatkan komunikasi antar-keluarga dan kelekatan orang tua dan anak.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif. Melalui metode penelitian ini Peneliti didorong untuk mendefinisikan masalah dengan orientasi fenomenologi untuk menggambarkan pengalaman (Suharsaputra, 2012).

1.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data untuk penelitian kualitatif dilakukan dengan wawancara, kuesioner, dan studi literatur.

a. Wawancara

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis wawancara semi-terstruktur. Melalui wawancara semi-terstruktur, peneliti mengeksplorasi permasalahan dengan lebih terbuka dengan pihak yang diwawancara dengan mengajak pihak berkaitan untuk menyampaikan pendapatnya terhadap masalah tersebut (Sugiyono, 2013). Wawancara ini dilakukan bersama dengan tenaga ahli profesional terkait dengan teknik *storyboard*, Angel Lionardi; tenaga ahli profesional terkait konsep visual, Tiara Radinska; dan tenaga ahli profesional terkait dengan komunikasi sains dalam media, Amanda Bunga Gracia.

b. Kuesioner/Survey

Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini merupakan jenis *open-ended questionnaire* sebagai bentuk pemahaman lebih lanjut terhadap isu, pengalaman, dan ketajaman jawaban dari responden yang sesuai dengan kebutuhan data penelitian kualitatif (Purandare dan Patil, 2023). Penggunaan kuesioner ini dilaksanakan kepada anak-anak usia sekolah dasar (10-12 tahun) dari SD N Pancoran 07 Pagi

c. Studi Literatur

Studi literatur atau studi pustaka dilakukan bentuk serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2014). Penggunaan studi literatur ini didapatkan melalui buku, dokumen, artikel, dan hal-hal terkait dengan topik yang dibahas.

1.7. Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab 1 dikenalkan secara ringkas mengenai topik, yaitu dinamika keluarga *dual-earner* dan makan malam bersama keluarga. Melalui Bab 1 juga dijelaskan secara ringkas alur dari penelitian, terutama terkait tujuan, manfaat, dan metode penelitian yang digunakan.

BAB II Landasan Teori

Bab 2 akan menjelaskan lebih lanjut terkait dengan teori-teori yang digunakan dalam lingkup penelitian dan topik yang telah diperkenalkan melalui Bab 1, seperti teori objek terkait dinamika keluarga *dual-earner* dan teori *parenting* serta teori media berupa teori animasi 2D dan *storyboard*. Bab 2 kemudian akan memberikan gambaran mendetail tentang landasan untuk penyelesaian rumusan masalah yang dilakukan pada Bab 3.

BAB III Data dan Analisis Data

Melalui Bab 3 dijelaskan proses pengambilan data dan analisis terhadap data, yaitu analisis dalam wawancara terhadap profesional; kuesioner kepada anak SD; dan kajian media terkait animasi 2D, seperti pada *Bluey*, *Le Retour des Vague*, dan *Catfish*.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab 4 akan mendalami lebih lanjut perancangan naskah dan *storyboard*, dimulai dari konsep, proses pengerjaan, hingga produksi akhir berbentuk *animatic*.

BAB V Kesimpulan

Melalui Bab 5, hasil dari penelitian dan perancangan ditarik kesimpulannya serta dilengkapi pula refleksi diri berbentuk saran terhadap proses yang telah dilakukan untuk penelitian lanjutan.