

Perancangan Konsep Visual “Makan Malam Apa Kita?” Sebagai Edukasi Parenting Dalam Dinamika Keluarga Dual-earner

Rifka Fii Sabililhaq¹, Tiara Radinska Deanda² dan Mario³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupated Bandung, Jawa Barat, 40257

rifkafiis@student.telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id dsmario@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Dalam keluarga dengan dual-earner acap kali ditemui masalah di mana kurangnya keharmonisan keluarga yang menyebabkan perubahan terhadap perilaku dan keterikatan anak dengan orangtuanya. Seringkali, keluarga dengan dual-earner memiliki keterikatan anak dan orangtua yang rendah. Identifikasi masalah yang muncul terkait fenomena yang penulis ambil adalah, pertama, sedikitnya waktu yang dihabiskan bersama, hal ini menyebabkan kurangnya komunikasi antar anggota keluarga dual-earner. Kedua, kurangnya komunikasi antar anggota keluarga terhadap perasaan emosional mereka. Penelitian tersebut penulis lakukan untuk menjadi dasar dalam pembuatan animasi, dan desain karakternya yang konkret, dan dapat merepresentasikan masalah ini dengan baik, serta benar, juga menjadi sebuah edukasi untuk orang tua dual-earner untuk membangun hubungannya dengan anaknya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuisioner open-ended. Hasil penelitian menunjukan tentang penggambaran konsep visual, perilaku target audiens, dan teknik pembuatan animasi untuk merepresentasikan kesulitan dari keluarga dual-earner dengan membuat animasi edukasi untuk keluarga dual-earner agar supaya mereka tidak lupa untuk hadir dalam kehidupan anaknya dengan baik, dan benar.

Kata Kunci: *Dual-earner Family, Family Relationship, Kelekatan Orang tua-anak, Makan Malam.*

Abstract : *In dual-earner families, there is often a problem where the lack of family harmony causes changes in the behavior and attachment of children with their parents. Often, dual-earner families have low child-parent attachment. The identification of problems that arise related to the phenomenon that the author takes is, first, the little time spent together, this causes a lack of communication between dual-earner family members. Second, the lack of communication between family members on their emotional feelings. The research was conducted by the author to be the basis for making the animation, and the character design is concrete, and can represent this problem well, and correctly, as well as being an education for dual-earner parents to build their relationship with their children. Data was collected through observation, interviews, and open-ended questionnaires. The results show the depiction of visual concepts, target audience behavior, and animation techniques to represent the difficulties of dual-earner families by creating educational animations for dual-earner families so that they do not forget to be present in their children's lives properly.*

Keywords: *Fast Beauty, Industri Kosmetik, Konsumerisme, Makeup, Skincare.*

PENDAHULUAN

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), Indonesia mengalami penurunan jumlah kelas menengah sebesar ~27% (data.tempo.co). Sesuai Indeks Pemberdayaan Gender (IDG), adanya peningkatan peran perempuan dalam keterwakilan di parlemen, pengambilan keputusan, dan distribusi pendapatan sebesar 76,90 di tahun 2023.

Pasangan *dual-earner* merupakan pasangan suami-istri yang memiliki pekerjaan untuk mendapatkan penghasilan agar kebutuhan keluarga terpenuhi (Harpell, 1985), dan banyak pasangan *dual-earner* ini, mempunyai anak bersama. Permasalahan muncul dari kurangnya kelekatan keluarga, terutama kelekatan anak-orang tua karena sulit dalam menyeimbangkan waktu kerja dengan waktu keluarga (Rizkillah et al., 2015), hal ini menyebabkan rendahnya interaksi antara orang tua dan anak, serta rendahnya keterlibatan orang tua dalam pengasuhan anak (Istiyati et al., 2020).

Kelekatan orang tua, termasuk pasangan *dual-earner* sangat penting untuk pertumbuhan anak. Orang tua dapat meningkatkan kelekatan mereka dengan anaknya dengan menghabiskan waktu bersama. Dengan berinteraksi dengan anak, orang tua dapat meningkatkan relationship, serta membantu tumbuh kembang sosio-emosional anak. Orang tua dapat melakukan family bonding time dengan bentuk orientasi konformitas. Bentuk interaksi ini menanamkan kepada kesamaan antara anggota keluarga sehingga anak juga bisa terlibat dalam mengambil keputusan (Hidayat, 2012).

Animasi kartun menjadi salah satu media yang sangat disenangi anak (Arsita et al., 2014), dan dapat menjadi media yang sangat ampuh dalam perkembangan sosio-emosional anak jika anak tersebut menontonnya dengan pendampingan orang tua. Penggunaan gawai pada anak-anak sudah menjadi hal yang normal. Animasi sangat efektif dalam menyampaikan pesannya karena animasi meminjam aspek nyata dari dunia asli, namun dibuat sekreatif apapun seakan kita bisa mencapai semuanya (Wells, 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk membantu merancang video animasi untuk anak, dan orang tua *dual-earner* sebagai edukasi parenting dalam dinamika keluarga *dual-earner*. Orang tua, dan anak dapat menonton video animasi ini untuk meningkatkan

kelekatan antara anggota keluarga. Video animasi akan membantu perkembangan sosio-emosional anak dari keluarga *dual-earner*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode pengumpulan data nya adalah observasi, wawancara, studi literatur, dan studi dokumen. Rekan penulis melakukan membagikan kuisisioner *open-ended* kepada anak SD kelas 3-4, dan bersamaan, penulis mengobservasi anak-anak tersebut. Lalu, wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu: Ahli *storyboard*, ahli konsep desain, dan ahli komunikasi yang juga berperan sebagai ibu keluarga *dual-earner*. Studi literatur dilakukan dengan membaca, dan menganalisis jurnal, serta buku yang berkaitan dengan topik, dan terhadap Teknik pembuatan karya .Selain itu, metode yang digunakan adalah studi dokumen. Dilakukan dengan mengumpulkan karya sejenis yang dianalisis sesuai kebutuhan penulis. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Studi literatur yang dilakukan oleh penulis mempunyai 2 tujuan yang berbeda; menambah wawasan penulis atas topik judul yang diambil, dan tentang teknis pembuatan konsep visual yang cocok serta menarik. Dalam buku, dan jurnal

yang membahas tentang topik judul, terdapat bahwa adanya konflik yang terjadi pada keluarga dual-income yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti; kualitas marital orang tua, ketersediaan orang tua dalam pengasuhan anak, dan ketersediaan waktu luang. Dalam buku yang membahas teknis pembuatan konsep visual, penulis

mempelajari banyak faktor, dan aspek yang dapat membuat konsep visual lebih menarik.

Studi dokumen yang di analisis oleh penulis merupakan analisa karya sejenis. Ada 2 aspek yang dianalisis: aspek desain karakter, dan aspek desain environment. Dalam aspek desain karakter, penulis menganalisis bagian bentuk, proporsi, dan ekspresi. Penulis menganalisis media animasi film pendek berjudul "Fuelled", dan "Good Job". Penulis menganalisis aspek proporsi, ekspresi, dan bentuk dasar dari karakter-karakter yang berada dalam film animasi tersebut. Dalam aspek desain environment, penulis menganalisis bagian warna, komposisi, dan pencahayaan. Penulis menganalisis media animasi film pendek berjudul "Catfish". Dalam "Catfish", warna yang terdapat pada animasi film pendek ini sangat bervariasi, dan warna yang digunakan oleh tim produksi menceritakan mood yang dirasakan oleh karakter utama. Komposisi yang terdapat dalam "Catfish" memposisikan fokus utama scene pada bagian middleground. Pencahayaan dalam film animasi pendek "Catfish" mengutilisasikan kontras warna dalam aspek hue, saturasi, dan lain-lain.

Wawancara yang dilakukan oleh penulis menghasilkan data untuk keperluan teknis pembuatan konsep visual dan storyboard, serta untuk pengetahuan topik judul. Narasumber yang membahas tentang teknis pembuatan memberi banyak insight, dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu konsep visual. Untuk narasumber pengetahuan objek penelitian, beliau mengatakan bahwa keaksesibilitas komunikasi, dan komunikasi antar orang tua- anak.

Konsep Pesan

Perancangan konsep visual karakter, dan environment ini dilakukan untuk dapat menggambarkan, dan menceritakan tentang dinamika keluarga dual-earner yang dapat menyebabkan anak dari orang tua dual-earner merasa kesepian. Konsep visual ini ditujukan kepada keluarga yang mempunyai dinamika serupa, menunjukkan bahwa keluarga dual-earner dapat menjalin komunikasi yang lebih erat, dan sehat untuk semua pihak, terutama anak dalam keluarga dual-earner.

Animasi ini berisi pesan edukasi terhadap keluarga dual-earner bahwa ada cara untuk mengeratkan komunikasi, dan bond mereka dengan hal-hal yang kecil seperti makan malam bersama. Untuk menciptakan animasi yang menyampaikan pesan ini dengan baik, konsep visual karakter, dan environment dibuat sesuai, serta baik.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif didapatkan dari hasil penelitian observasi, dan hasil analisis karya sejenis seperti: "Fuelled" oleh Killed The Cat Production, "Good Job" oleh GOBELINS Paris, dan "Catfish" oleh GOBELINS Paris. Karakter yang terdapat pada "Fuelled", dan "Good Job" menggambarkan seekor kucing anthropomorphic yang menjadi referensi utama. Pengambilan karakter berupa hewan disengajakan karena animasi ini akan ditujukan kepada keluarga dual-earner yang mempunyai anak berusia 5-10 tahun, dan cerita fabel merupakan salah satu media literasi anak yang banyak digemari, dan mempunyai pesan moral yang mudah dicerna oleh anak dengan rentang usia yang ditujukan. Penggambaran perilaku, dan behavioral keluarga, orang tua-anak dicapai dari pengalaman oleh salah satu narasumber wawancara penulis yang menceritakan keseharian, perilaku, dan aktivitas yang dilakukan.

Environment dalam "Catfish" menjadi referensi utama dalam pembuatan konsep visual. "Catfish" menggambarkan environment dengan ambience, dan mood dipertimbangkan untuk membuat scene yang lebih efektif dalam memberikan penonton rasa emosional, dan pesan yang ingin ditujukan.

Konsep Media

Perancangan konsep karakter dilakukan secara bertahap. Dimulai dengan eksplorasi art style, lalu eksplorasi bentuk. Setelah melakukan eksplorasi, art style, dan bentuk yang sesuai lalu di sketsa; menjadi iterasi pertama dalam desain. Iterasi itu pun di line art, dan diberikan warna. Desain final merupakan iterasi yang disepakati. Desain final ini lalu akan di render. Proses perancangan akan dilakukan menggunakan aplikasi Procreate; dari tahap eksplorasi, sampai tahap rendering.

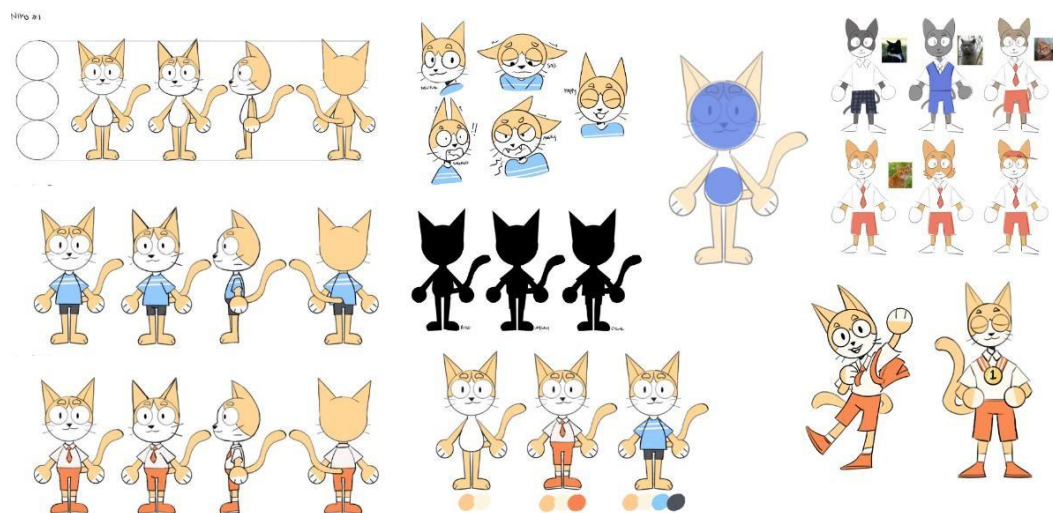
Perancangan konsep karakter dilakukan secara bertahap. Dimulai dengan

eksplorasi denah bangunan. Setelah melakukan eksplorasi, denah yang sesuai lalu di sketsa; menjadi iterasi pertama dalam desain. Iterasi itu pun dibuat volume 3Dnya. Desain final merupakan iterasi yang disepakati. Desain final ini lalu akan di render. Proses perancangan akan dilakukan menggunakan aplikasi Blender untuk memplotting denah, dan sketsa awal, lalu jika volume, dan bentuk sudah sesuai, akan di tracing, serta di render di Procreate.

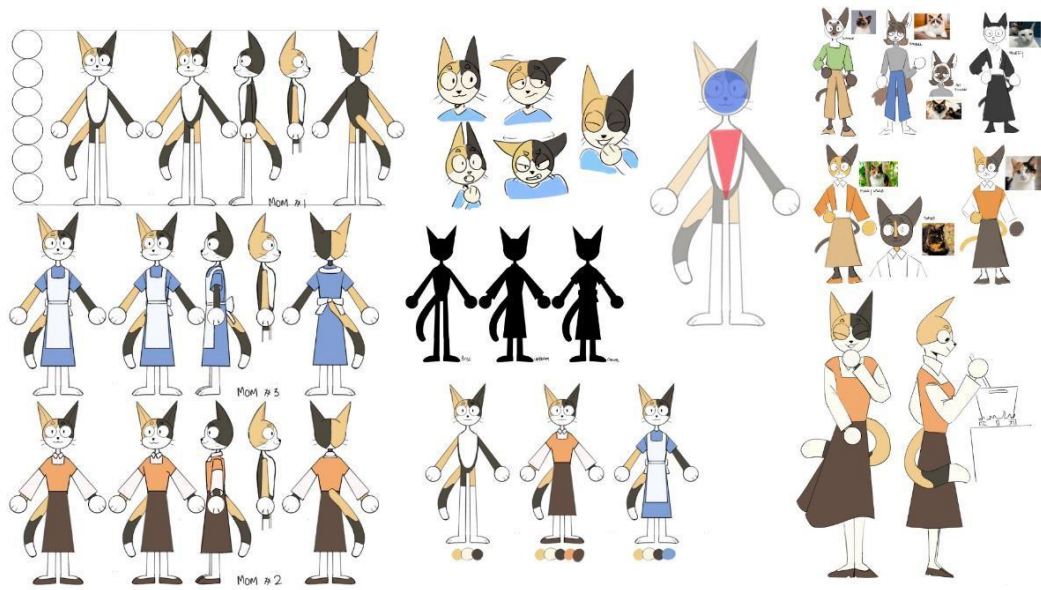
Animasi akan dipublikasikan di kanal YouTube production house kelompok. Penggunaan YouTube sebagai media publikasi dikarenakan khalayak yang dituju mayoritas menggunakan, dan/atau mengetahui tentang YouTube. Juga, output akhir dari animasi ini akan menggunakan rasio 16:9, yang cocok diunggah di YouTube.

Konsep Visual

Konsep visual desain karakter menggunakan gaya kartu yang sesuai dengan target khalayak. Pembuatan konsep visual desain karakter dimulai dari penerapan aspek-aspek desain karakter seperti bentuk dasar, siluet, warna, proporsi, ekspresi, *turn-around*, dan gestur. Penulis membuat 3 karakter, yaitu; Niko (Protagonis), Mama Niko (Protagonis), dan Papa Niko (Protagonis).



Gambar 1 Konsep Visual Niko

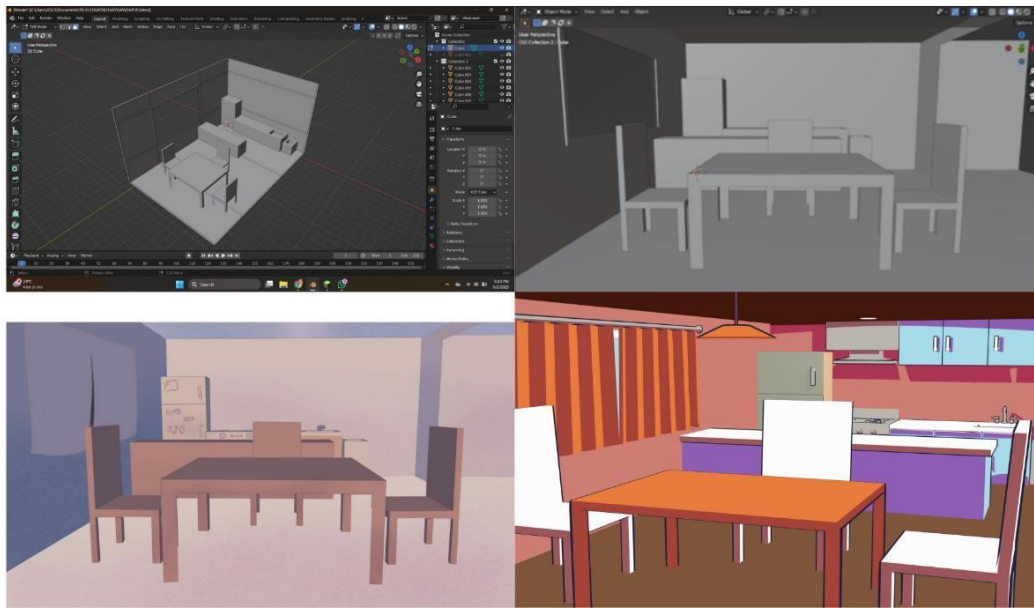


Gambar 2 Konsep Visual Mama Niko

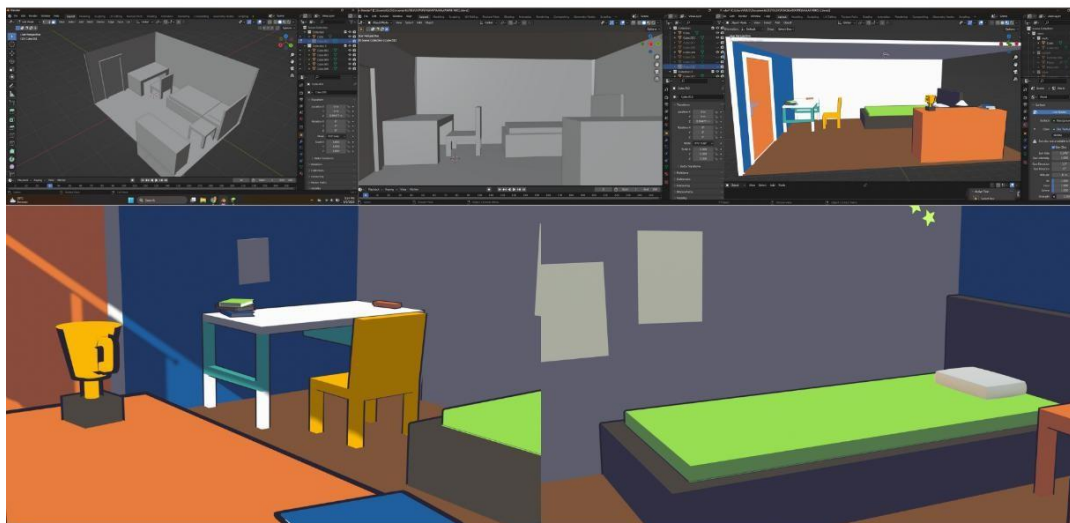


Gambar 3 Konsep Visual Papa Niko

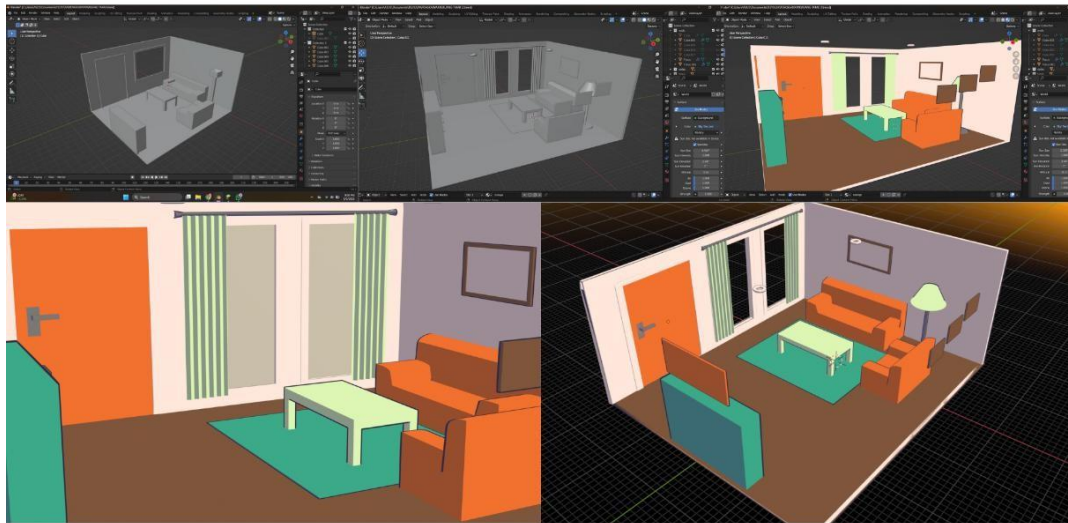
Konsep visual latar belakang atau *background* menggunakan gaya kartun, sama dengan konsep visual desain karakter. Konsep visual background dibuat dengan adanya pengetahuan aspek-aspek dalam pembuatan background seperti komposisi, warna, pencahayaan, dan lainnya. Penulis membuat sketsa awal, *rough look*, dan *final look* dari *environment* dapur, Kamar Niko, dan ruang tamu.



Gambar 4 Konsep Visual Dapur



Gambar 5 Konsep Visual Kamar Niko



Gambar 6 Konsep Visual Ruang Tamu

KESIMPULAN

Dari pengumpulan data, dan hasil analisisnya, adanya masalah besar yang dihadapi oleh keluarga dual-earner yaitu; kurangnya kelekatan orang tua dual-earner dengan anaknya. Hal ini dapat menyebabkan gangguan dengan keadaan sosio-emosional anak yang dapat berujung dengan anak menjadi tidak dapat beradaptasi dengan lingkungannya, dan tidak dapat bergaul dengan teman satu umurnya. Salah satu penyebab kurangnya kelekatan ini adalah kurangnya waktu yang digunakan untuk bonding dengan keluarga. Dengan padatnya waktu yang digunakan oleh orang tua dual-earner dengan kerjaan, waktu yang dapat dihabiskan dengan keluarga menjadi sangat minim. Kurangnya keterlibatan orang tua dalam pengasuhan anaknya akan berujung tidak baik.

Salah satu solusi yang ditujukan merupakan makan malam bersama keluarga. Untuk mengangkat awareness terhadap isu ini, penulis menawarkan konsep visual untuk nanti dijadikan animasi. Konsep visual mempunyai 2 kategori; desain karakter, dan background. Dalam desain karakter ada 7 elemen yang harus diperhatikan. Elemen tersebut merupakan; archetype, siluet, artstyle, proporsi, warna, ekspresi, kostum. Sedangkan dalam desain background, ada 6 elemen yang harus diperhatikan. Elemen

tersebut merupakan; komposisi, pencahayaan, bayangan, artstyle, warna, dan mood. Dengan menggunakan elemen-elemen tersebut, akan terbentuknya konsep visual yang menarik, dan sesuai untuk menggambarkan keluarga dual-earner.

DAFTAR PUSTAKA

Arsita, M., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2014). Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap mPola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(7), 249180.

<https://www.neliti.com/publications/249180/>

Harpell, Cindy. (1985). *An analysis of dual-earner families in Canada*. Industrial Relations Centre, Queen's University at Kingston.

Hidayat, D. (2012). *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*. Graha Ilmu. Istiyati, S., Nuzuliana, R., Shalihah, M., Kebidanan Jenjang DIII, P., Ilmu Kesehatan, F., Yogyakarta, A., Kunci Abstrak kekerasan, K., & Banyaknya, pengetahuan. (2020). Gambaran Peran Ayah dalam Pengasuhan The Discription Of Father's Role In Caring The Children. In *PROFESI (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian* (Vol. 17).

Rizkillah, R., Sunarti, E., & Herawati, T. (2015). KUALITAS PERKAWINAN DAN LINGKUNGAN PENGASUHAN PADA KELUARGA DENGAN SUAMI ISTRI BEKERJA. *Departemen Ilmu Keluarga Dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor*, 8(1), 10–19.

Wells, P. (2013). *UNDERSTANDING ANIMATION*. Routledge.