

**PERANCANGAN WHITEBOARD ANIMATION SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN TANTRUM ANAK BALITA UNTUK
ORANG TUA**



PERANCANGAN

Oleh:

Fidella Raras Alifah Zauza

NIM: 1812546028

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN WHITEBOARD ANIMATION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TANTRUM ANAK BALITA UNTUK ORANG TUA

diajukan oleh Fidella Raras Alifah Zauza, 1812546024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

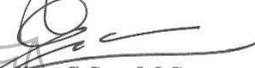
Pembimbing I



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Pembimbing II



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Cognate/Dosen Penguji



Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 19780221 200501 1 002 /NIDN 0021027802

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

19900215 201903 2 018 /NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk Ibu saya yang selalu mendukung dan hadir untuk putri satu-satunya ini.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fidella Raras Alifah Zauza

NIM : 1812546024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN WHITEBOARD ANIMATION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TANTRUM ANAK BALITA UNTUK ORANG TUA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Fidella Raras Alifah Zauza
NIM. 1812546024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fidella Raras Alifah Zauza

NIM : 1812546024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul PERANCANGAN WHITEBOARD ANIMATION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TANTRUM ANAK BALITA UNTUK ORANG TUA kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Fidella Raras Alifah Zauza
NIM. 1812546024

KATA PENGANTAR

Sebelumnya, saya ingin berterima kasih pada Allah S.W.T karena telah memberikan saya kemampuan dan ilmu untuk menyelesaikan Tugas Akhir di jenjang S1 ini. Sampailah saya pada ujung masa pendidikan saya berbekal Perancangan Whiteboard Animation Sebagai Media Pengenalan Tantrum Anak Balita Untuk Orang Tua.

Tanpa selesainya karya Tugas Akhir ini tidak mungkin bagi saya untuk lulus dari kampus ISI Yogyakarta yang diidam-idamkan banyak orang ini.

Namun, sebagai manusia biasa tentu karya saya pun menjadi tidak luput dari segala kesalahan. Terlepas dari itu, saya berharap dengan adanya karya perancangan ini dapat memberi pengaruh baik juga manfaat bagi siapapun.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Fidella Raras Alifah Zauza



UCAPAN TERIMA KASIH

Atas rahmat dan karunia Allah S.W.T, Alhamdulillah proses penyusunan laporan perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga selesai. Tentunya hal tersebut tidak terlepas dari beberapa pihak yang senantiasa memberikan dukungan dalam berbagai bentuk. Oleh karena itu perancang mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu saya, Eni Liswidiati. Ibu yang memberi kebebasan bagi saya sebagai anaknya untuk memilih pilihan apapun selagi dalam batasan positif dan agama.
2. Lagi-lagi kepada Ibu saya, Eni Liswidiati. Yang telah membesarkan saya sendirian hingga saya bisa mencapai titik dimana saya berpijak sekarang.
3. Tentu saja Ibu saya lagi, Eni Liswidiati. Karena sesuai hadist riwayat Bukhari dan Muslim, kata Rasulullah SAW adalah “Ibumu, Ibumu, Ibumu”. Menunjukkan betapa pentingnya seorang ibu terutama dalam hidup saya.
4. Dosen pembimbing saya, Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. yang tidak hanya memberi bimbingan konsultasi Tugas Akhir, namun juga memberi bimbingan dalam kehidupan. Saya berterima kasih banyak atas kebersediaan beliau mendengarkan curahan hati saya dan memberi banyak kelonggaran untuk saya.
5. Dosen pembimbing saya, Pak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. yang telah banyak memberi saran seputar media perancangan saya. Saya juga berterima kasih kepada beliau atas ketersediaan beliau yang memperingan beban Tugas Akhir saya.
6. Dosen favorit hampir semua mahasiswa, Pak Asnar Zacky. Yang telah memberi bantuan tanpa diminta bahkan hingga beliau pensiun. Sungguh sosok pengajar yang berdedikasi dan mencintai pekerjaannya.
7. Dosen saya, Pak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. yang juga berjasa secara tidak langsung sehingga memberi saya kesempatan untuk mengajukan Tugas Akhir.

8. Para dosen serta staff ISI Yogyakarta terutama DKV ISI Yogyakarta yang telah mencurahkan waktu dan tenaga untuk memberi kami ilmu.
9. Kawan saya sejak SMK, Dipet Rama si bekicot magetan. Yang sejak kami masih sekolah dulu hingga kini memberi support moral untuk saya.
10. Kawan saya, Hafiz, yang dulunya hanya berbagi hobi hingga kini menjadi sesama pejuang *mental health*. Tanpa dia, mungkin hingga sekarang saya hanya membusuk di tempat tidur dan tidak bisa merampungkan studi saya karena penyakit mental yang tidak saya ketahui.
11. Kepada Pak Aditya Humar, atasan saya di tempat *part time* yang telah memberi saya banyak peluang dalam bidang seni juga telah banyak membantu hingga kini menjadi psikiater saya.
12. Kepada kawan-kawan saya tercinta yang telah menemani hampir setiap hari dalam masa-masa awal kuliah, Rama Rostovolt, Kacong, Farhan, dan Rarak.
13. Kepada kawan-kawan mabar game yang menemani saya dalam pelarian dari kenyataan, Diki, Joni, Niko, Alam, Vikas, dll.
14. Kepada Perkumpulan Anak Kalcher Yogyakarta United, yang masih setia menjadi kawan saya sejak 2016, Hafiz, Dana, Jidan, Rizky, dan Ghaluh.
15. Kepada kakak saya, sahabat saya, sosok abang bagi saya, Mas Nico yang telah memberi banyak bantuan dalam hidup saya. Sosok yang tidak pernah meragukan kemampuan saya dan selalu melihat potensi saya.
16. Adik kelas saya yang kemudian menjadi tempat curhat dan kawan produktif bersama, Ridha.
17. Kawan saya, Lisa. Yang selalu baik hati membantu tanpa pamrih, yang juga sesekali meluangkan waktu untuk kerja dan bercerita bersama.
18. Kawan saya, Rarakbuthek. Yang telah memberi saran dan support moral untuk saya menyelesaikan TA ini.
19. Teman-teman seperjuangan dan sepermainan, DKV ISI 2018.

ABSTRAK

PERANCANGAN WHITEBOARD ANIMATION SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TANTRUM ANAK BALITA UNTUK ORANG TUA

Oleh: Fidella Raras A.Z

NIM: 1812546024

Bagi sebagian orang dewasa tantrum anak tampak menyebalkan karena perilaku tersebut tidak terkendali dan tidak dapat ditebak. Namun, bagi anak-anak yang belum mampu mengutarakan keinginan dan tentunya tidak dapat berpendapat seperti halnya orang dewasa, perilaku seperti menangis dan memukul temannya saat marah adalah cara mereka membuat orang di sekitarnya memahami bahwa ada sesuatu yang tidak mereka sukai. Salah satu aspek yang berperan penting pada pertumbuhan anak adalah perkembangan emosi. Maka dari itu pengenalan tantrum anak balita diperlukan untuk mengedukasi orang tua. Data dalam perancangan ini dikumpulkan melalui kuisioner serta pengumpulan data melalui jurnal dan website untuk mengetahui kasus dan data yang sesuai. Hasil akhir perancangan berupa video Whiteboard Animation yang akan diunggah melalui sosial media. Whiteboard Animation yang dikemas dalam video vertikal berdurasi pendek menjadi salah satu cara yang tepat untuk mengenalkan topik kompleks seperti tantrum anak balita kepada orang tua.

Kata kunci: Tantrum Anak Balita, Pengenalan Tantrum, Whiteboard Animation

ABSTRACT

DESIGNING A WHITEBOARD ANIMATION AS AN EDUCATIONAL MEDIA TO INTRODUCE TODDLER TANTRUMS TO PARENTS

By: Fidella Raras A.Z
Student ID: 1812546024

For some adults, children's tantrums may appear bothersome due to their uncontrollable and unpredictable nature. However, for young children who have not yet developed the ability to express their desires verbally and, unlike adults, cannot articulate their opinions, behaviors such as crying or hitting a peer when angry serve as a means to communicate their displeasure. One of the crucial aspects of a child's development is emotional growth. Therefore, introducing the concept of toddler tantrums is essential for educating parents. The data for this design project were collected through questionnaires as well as from academic journals and websites to obtain relevant cases and supporting information. The final outcome of the project is a Whiteboard Animation video, which will be disseminated via social media platforms. Presented in a short vertical video format, Whiteboard Animation serves as an effective medium for introducing complex topics—such as toddler tantrums—to parents.

Keywords: Toddler Tantrums, Tantrum Introduction, Whiteboard Animation

DAFTAR ISI

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	1
JURUSAN DESAIN.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	6
G. Metode Analisis Data.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
I. Skematika Perancangan.....	11
BAB II.....	12
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	12
A. Identifikasi Data.....	12
1. Tantrum.....	12
2. Balita dan Orang Tua.....	14
3. Media Pengenalan.....	15
4. Tinjauan Pustaka.....	22
B. Analisis Data.....	23
BAB III.....	27
KONSEP PERANCANGAN.....	27
A. Konsep Media.....	27
1. Tujuan Media.....	27

2.	Strategi Media	27
B.	Konsep kreatif.....	28
1.	Tujuan Kreatif	28
2.	Strategi Kreatif	29
C.	Program Kreatif	29
1.	Tema Pesan (big idea)	29
1.	Strategi Kreatif	29
2.	Pengarahan Pesan Visual.....	30
3.	Pengarahan Teknis	32
BAB IV.....		33
VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN		33
A.	Media Utama	33
1.	Desain Logo.....	33
2.	Typhography	34
3.	Pra Produksi Media Utama.....	35
4.	Produksi Media Utama.....	57
B.	Media Pendukung	60
1.	Desain Poster Infografis	60
2.	Poster Pameran Tugas Akhir	62
3.	Graphic Standard Manual (GSM)	62
4.	Katalog Pameran.....	63
5.	Desain Merchandise	64
C.	Uji Publik	65
1.	Hasil Uji Publik	65
2.	Evaluasi.....	76
BAB V.....		77
A.	Kesimpulan.....	77
B.	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Pertama.....	23
Gambar 2.2 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke Dua.....	24
Gambar 2.3 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke Tiga.....	24
Gambar 2.4 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke Empat.....	25
Gambar 2.5 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke Lima.....	25
Gambar 2.6 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke Enam.....	26
Gambar 2.7 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ke Tujuh.....	26
Gambar 3.1 Referensi animasi.....	30
Gambar 3.2 Referensi gaya gambar.....	30
Gambar 3.3 Referensi font.....	31
Gambar 3.4 <i>Hand Drawn Fonts</i>	31
Gambar 3.5 <i>Monochromatic Color Wheel</i>	31
Gambar 3.6 <i>Whiteboard animation style</i>	32
Gambar 4.1 <i>A Hug by Vadim Carazan</i>	33
Gambar 4.2 Referensi logo.....	33
Gambar 4.3 Sketsa Logo.....	33
Gambar 4.4 Desain Akhir Logo.....	33
Gambar 4.5 <i>Sugar Fruit Font</i>	34
Gambar 4.6 <i>Milky Juice Font</i>	34
Gambar 4.7 <i>Gloria Hallelujah Font</i>	34
Gambar 4.8 <i>Permanent Marker Font</i>	34
Gambar 4.9 <i>Subtitle's font</i>	34
Gambar 4.10 <i>Finishing Artwork</i>	57
Gambar 4.11 Proses <i>editing</i>	58
Gambar 4.12 <i>Final Animation</i>	59
Gambar 4.13 Desain Poster Infografis.....	60
Gambar 4.14 Desain Poster Infografis.....	61
Gambar 4.15 Desain dan <i>Mock Up</i> Poster Pameran Tugas Akhir.....	62
Gambar 4.16 <i>Mock Up Graphic Standard Manual</i>	62
Gambar 4.17 <i>Mock Up</i> Katalog Pameran.....	63
Gambar 4.18 Desain Stiker.....	64
Gambar 4.191 Analisis Data TikTok Video Apa Itu Tantrum.....	65
Gambar 4.20 Analisis Data TikTok Video Jenis-Jenis Tantrum.....	66
Gambar 4.21 Analisis Data TikTok Video Penyebab Anak Tantrum.....	67
Gambar 4.22 Analisis Data TikTok Video Tanda-Tanda Tantrum.....	67
Gambar 4.23 Analisis Data TikTok Video Dampak Tantrum Bagi Anak.....	68
Gambar 4.242 Analisis Data TikTok Video Dampak Tantrum Anak pada Orang Tua.....	69
Gambar 4.253 Analisis Data Video Dampak Positif Tantrum pada Anak.....	69
Gambar 4.264 Analisis Data TikTok Video Cara Mengatasi Tantrum.....	70
Gambar 4.27 Analisis Data TikTok Video Kesalahan Orang Tua Penyebab Tantrum.....	71
Gambar 5 Analisis Data Instagram Video Apa Itu Tantrum.....	71
Gambar 6 Analisis Data Instagram Video Apa Itu Tantrum.....	72
Gambar 4.317 Analisis Data Video Instagram Penyebab Anak Tantrum.....	72
Gambar 4.32 Analisis Data Video Instagram Tanda-Tanda Tantrum.....	73

Gambar 4.338 Analisis Data Video Instagram Dampak Tantrum Bagi Anak 73
Gambar 4.349 Analisis Data Video Instagram Dampak Tantrum Anak pada Orang
Tua 74
Gambar 4.35 Analisis Data Video Instagram Dampak Positif Tantrum pada Anak
Gambar 4.3610 Analisis Data Video Instagram Cara Mengatasi Tantrum 75
Gambar 4.37 Analisis Data Video Instagram Kesalahan Orang Tua Penyebab
Tantrum 75



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skematika Perancangan	11
Tabel 4.1 <i>Shooting Script</i>	56



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai orang dewasa kita sering kali dihadapkan dengan anak-anak yang tidak selalu dapat ditangani, entah anak sendiri, adik, sepupu, atau anak kecil yang dijumpai di jalan. Berkat itu sebagian orang pun melimpahkan kesalahan pada anak atau langsung melabeli anak tersebut sebagai anak bermasalah dan sulit diatur. Sebagian lagi tidak mau repot-repot untuk berusaha memahami dan memilih untuk menghindar bahkan menyalahkan anak-anak karena sikap yang dianggap merepotkan itu.

Perilaku yang tidak dapat ditebak dari anak-anak kadang bisa jadi menggemaskan atau bahkan mengesalkan. Seperti anak yang tiba-tiba mengamuk, menangis, berteriak atau berguling di tempat umum. Faktanya, banyak peristiwa yang terjadi pada usia anak-anak kemudian menjadi akar jalinan dasar bagi kehidupan mental seseorang. Yang dialami anak-anak memiliki peran dan pengaruh penting untuk membentuk pandangan hidup ketika kelak beranjak dewasa. Namun peristiwa-peristiwa tersebut jarang kita sadari dan terkadang tidak mampu kita ingat kembali saat telah dewasa.

Permasalahan emosional anak-anak yang cenderung belum stabil kerap kali terjadi seiring berkembangnya usia dan lingkup sosial anak. Salah satu bentuk ungkapan emosi anak yang lazim ditemui adalah tantrum. Tingkah laku tantrum biasanya mencapai titik terburuk sekitar usia 18 bulan hingga 3 tahun, dan kadang masih ditemui pada anak usia 5 atau 6 tahun (Octopus, 2005 dalam Santy, Irtanti, 2014). Para peneliti menemukan bahwa tantrum terjadi pada 87% anak usia 18 hingga 24 bulan, 91% anak usia 30 hingga 36 bulan, dan 59% anak usia 42 hingga 48 bulan (Potegal & Davidson, 2003 dalam Adisti, dkk, 2022). Menurut penelitian Watiningsih, dkk (2018) di Desa Kalibukbuk, dari 32 responden yang memberikan respon terdapat 14 anak (43,8%) mengalami *temper tantrum* sedang dan 13 anak (40,6%) memiliki *temper tantrum* tinggi. (Jurnal Penelitian Perawat Profesional, Dukungan Hubungan Positif Orang Tua-Balita Untuk Mengurangi Tantrum Balita,

Widyaningrum, dkk, 2023).

Kehidupan pertama anak atau disebut dengan masa emas dimulai pada usia 0-6 tahun (Hurlock Elisabet, 2010 dalam Adisti, dkk, 2022) karena pada masa ini sangat menentukan bagaimana anak kelak ketika dewasa nanti baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan (Hudaibiyah, Mas'udah, 2022). Tahapan perkembangan yang harus anak miliki pada usia pra sekolah adalah perkembangan motorik, kognitif, bahasa, emosi, kepribadian, moral, spiritual dan sosial. Dalam hal ini tentu peran orang tua dalam memberikan pendidikan pertama akan membentuk karakter anak. Kebanyakan orang tua tidak menyadari bahwa perilaku anak bisa jadi berkaitan dengan masa lalu di mana ia baru mengenal lingkungan. Seringkali orang dewasa terlalu cuek sehingga semua dikembalikan kepada anak.

Efek inilah yang menjadi permasalahan-permasalahan bagi perkembangan perilaku anak. Yang akhirnya bisa memicu berbagai penyimpangan, kemarahan yang susah dikendalikan, suka berkelahi, perilaku *bullying*, suka ngambek, mudah terpancing atau mogok sekolah, dll. *Temper tantrum* yang tidak normal berperan banyak dalam memicu efek negatif bagi anak-anak seperti kemarahan anak dengan melukai diri sendiri dan orang lain atau merusak barang-barang di sekitar mereka juga emosi agresivitas yang sulit dikendalikan. Namun efek jangka panjangnya anak-anak akan sukar untuk berurusan dengan lingkungan sekitar mereka, tidak dapat beradaptasi di lingkungan baru, juga kesulitan dalam memecahkan masalah. Anak-anak yang mengalami amarah dalam frekuensi abnormal seringkali dikaitkan dengan kenakalan kelak di masa remajanya (Efendi, 2019).

Perilaku tantrum sendiri sebenarnya normal karena tantrum adalah bagian dari perkembangan fisik, kognitif dan emosional anak. Karena hal ini adalah salah satu bagian dari proses berkembangnya anak, perilaku ini pun pasti akan berakhir. Hal positif yang dapat dilihat dari tantrum anak adalah keinginan anak untuk mengekspresikan dirinya, berpendapat, juga mengungkapkan kemarahan dan frustrasi, dengan harapan orang dewasa

akan mengerti perasaan yang sedang anak rasakan. Namun perilaku tantrum bukan hal yang patut dipuji dan disemangati. Ekspresi diri dan energi pada anak yang masih berlimpah perlu dipahami dan diarahkan untuk kemudian disalurkan pada hal yang tepat.

Orang dewasa bahkan orang tua pun kerap kali menganggap perilaku tantrum anak sebagai hal yang merepotkan dan orang tua cenderung memilih cara cepat untuk membuat anak kembali diam. Seperti memukul, membentak, mengancam, memberikan gadget atau apapun yang sedang diinginkan anak hanya agar anak lekas diam. Tindakan penanganan yang salah akan membuat orang tua kehilangan kesempatan yang baik untuk mengajarkan cara menanggapi emosi yang sebenarnya normal dan wajar seperti marah, jengkel, takut, dan lain sebagainya. Respon orang tua yang tidak tepat akan membuat perilaku tantrum anak menjadi tidak terkontrol dan bisa melukai diri sendiri ataupun orang lain ketika anak sedang merasakan emosi-emosi tersebut. Jika tidak diatasi, hal ini akan mempengaruhi perkembangan anak ke depannya dan orang tua yang menanggapi perilaku anak dengan memaksakan kehendak mereka pun dapat terjebak dalam sebuah siklus dimana mereka benar-benar menghukum anak atas perilaku mereka yang buruk.

Masalah kesehatan jiwa dan mental yang terjadi pada usia remaja bahkan dewasa bermula dari masa pra sekolah. Salah satu masalah yang biasa terjadi adalah perkembangan emosi, karena pada usia pra sekolah anak terkadang dihadapkan pada tekanan-tekanan kehidupan yang seharusnya tidak dihadapi oleh anak (Daud et al., 2021 dalam Adisti, dkk, 2022).

Tentu banyak hal yang turut andil dalam perkembangan emosional anak dan hal-hal lain yang mempengaruhi anak dalam perjalanan menuju kedewasaan, namun apa yang didapat dan diajarkan pada anak di usia dini akan lebih membekas bahkan dapat berpengaruh dalam menentukan pilihan juga langkah hidup ke depannya (Hudaibiyah, Mas'udah, 2022). Sebagai orang dewasa, hal yang dapat dilakukan untuk mendukung perkembangan anak adalah mengarahkan. Upaya

berkomunikasi dengan anak adalah salah satunya. Mengajarkan bentuk-bentuk emosi yang dapat dirasakan manusia dan bagaimana cara menanggapi emosi tersebut adalah langkah pertama yang semestinya diperhatikan. Oleh karena itu perancangan ini dibuat sebagai usaha untuk membantu orang dewasa atau orang tua mengatasi fase tantrum yang dialami anak.

Visualisasi adalah cara terbaik untuk mengkomunikasikan topik yang kompleks. Dengan visualisasi, topik pengenalan tantrum balita menjadi lebih menarik dan poin-poin pentingnya mudah diterima dan dipaparkan dengan lebih jelas. Media yang dapat dikembangkan untuk memuat teks dan visualisasi dalam bentuk tayangan video interaktif adalah *whiteboard animation* atau animasi papan tulis. Sunarto (2007) dalam Wahyuningsih, dkk (2020) memaparkan bahwa multimedia secara sederhana diartikan sebagai koordinasi pesan verbal dan gambar, sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang meletakkan kendali sistemnya pada pengguna sehingga pengguna dapat menggunakan sesuai pada irama belajarnya. Sedangkan bentuk media interaktif yang bisa digunakan untuk keperluan pembelajaran adalah *drill and practice, tutorial, simulation, edutainment, dan problem solving*.

Whiteboard animation dan *motion graphic* memiliki persamaan dalam hal penggabungan berbagai bentuk artistik digital yang berbasis visual meliputi foto, gambar, ilustrasi, teks, audio dan sebagainya yang disatukan. Namun *whiteboard animation* dan *motion graphic* mempunyai perbedaan dalam hasil akhirnya yakni *whiteboard animation* dibuat seolah-olah objek yang ditampilkan dibuat menyerupai coretan pada papan tulis. Proses coret-mencoret itulah hasil dari animasi yang ditampilkan. *Whiteboard animation* juga dikenal dengan istilah lain seperti *video scribe, sketch video dan explainer video*. Dengan teknik tersebut media yang dihasilkan menjadi lebih praktis, mudah secara penggunaan, efisien dalam waktu pembelajaran, dan bermanfaat bagi hasil pembelajaran karena secara umum media dengan *whiteboard animation* selain menyampaikan pesan juga dapat menumbuhkan minat belajar

secara menarik. Berdasar penjelasan tersebut, media dengan teknik *whiteboard animation* diharapkan dapat digunakan sebagai pengenalan tantrum anak balita untuk orang tua.

Untuk itu sosial media dipilih sebagai media publikasi perancangan *Whiteboard Animation* karena banyaknya pengguna sosial media saat ini terutama dari kalangan generasi milenial dan generasi z yang menjadi target audiens perancangan. Dengan sosial media perancang dapat menyampaikan pesan dengan efisien serta format yang tidak membosankan sekaligus berkomunikasi langsung dengan target audiens. Melalui media perancangan berbentuk video pendek yang akan diunggah di sosial media ini, harapannya dapat memberi informasi yang relevan dan tidak banyak menyita waktu bagi orang tua yang notabene lebih memilih menyerap informasi melalui video pendek daripada membaca. Video pendek sangat cocok untuk khalayak umum dan orang tua yang menjadi pemula dalam topik tertentu. Namun, konsumsi yang konstan & berulang dapat melemahkan memori dan atensi. Karena itulah kombinasi antara video dengan teks atau diskusi mendalam dapat menjadi solusi.

Perancangan ini diharapkan menjadi media edukasi yang mudah diakses dan dapat menjangkau orang tua yang sering kali kesulitan menghadapi gejala emosi anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana memperkenalkan tantrum anak balita kepada orang tua melalui media *whiteboard animation*?

C. Tujuan Perancangan

Mengemas pengenalan tantrum anak balita dengan padat dan efisien melalui *Whiteboard Animation* yang ditujukan kepada orang tua.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Berdasarkan target audiensnya yaitu orang tua yang memiliki anak balita yang mana saat ini merupakan generasi milenial dan generasi Z.
2. Perancangan ini akan berfokus pada pengenalan tantrum anak balita.
3. Pengenalan seputar tantrum anak balita meliputi jenis tantrum, faktor penyebab tantrum, dampak tantrum dan cara mengatasi tantrum pada anak balita.
4. Perancangan ini secara garis besar membahas seputar tantrum anak balita yang masih belum stabil juga upaya menghadapi dan mengarahkan anak.
5. Media distribusi perancangan difokuskan pada media sosial yang memiliki fitur video vertikal.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
Perancangan ini menjadi salah satu acuan dan sarana untuk edukasi dan pengenalan tantrum anak agar mendapat pola asuh yang sesuai dengan usianya.
2. Bagi Institusi
Perancangan ini menjadi bentuk kontribusi serta referensi bagi akademisi Desain Komunikasi Visual lainnya untuk melakukan pendekatan pada topik serupa.
3. Bagi Mahasiswa
Perancangan ini menambah wawasan dan menjadi bahan pembelajaran sekaligus meningkatkan kreativitas dalam mengolah pesan yang disampaikan dengan komunikasi audio visual.

F. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan
 - a. Data Primer
Dalam perancangan ini, data primer didapatkan melalui metode

pengumpulan data berupa observasi seputar kasus-kasus tantrum anak yang terjadi di masyarakat serta kuesioner dengan orang tua generasi milenial hingga generasi z dengan anak balita.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam perancangan ini diperoleh dari data-data dalam e-book, buku, artikel, jurnal baik visual maupun verbal yang ada di internet.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Kuesioner berisi pertanyaan seputar topik tantrum balita yang disebarluaskan melalui media daring kepada responden dengan rentang usia 18 hingga 30 tahun ke atas untuk mengetahui seberapa jauh orang tua mengenal tantrum anak balita.

b. Studi Literatur

Studi literatur diperoleh dari buku-buku, jurnal dan artikel yang memuat teori serta pembahasan terkait topik perancangan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara langsung mengenai perilaku tantrum anak balita dan respon orang tua di masyarakat umum. Data tersebut akan digunakan sebagai referensi terkait proses perancangan.

3. *Brainstorming* dan ideasi

a. *Brainstorming* akan dilakukan dengan metode *mindmapping* untuk mempermudah proses penggalan ide dan solusi.

b. Media yang akan dirancang adalah *whiteboard animation* yang meliputi audio serta visual di dalamnya.

c. Hasil perancangan diunggah pada jejaring sosial dengan fitur vertikal video berdurasi kurang lebih 1 menit tiap videonya.

4. Perancangan Media

a. Visualisasi ide atau sketsa

1) Riset

2) Mengumpulkan referensi visual

- 3) Mencari konsep visual
- 4) *Mindmap*
- b. Merancang *Copywriting*
 - 1) Riset
 - 2) Mencari referensi *copy*
 - 3) Penulisan naskah
- c. Perancangan Aset Visual
 - 1) Ilustrasi
 - a) Sketsa kasar
 - b) Sketsa final
 - c) *Rendering* visual
 - 2) Animasi
 - a) Proses penganimasian dengan teknik papan tulis
 - b) *Voice over*
 - c) *Mixing* dan *editing*
 - 3) Publikasi
 - a) Melalui Instagram *reels* dan TikTok

G. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W+1H.

1. *What* (Apa)?
Apa permasalahan yang menjadi dasar dari perancangan *whiteboard animation* pengenalan tantrum anak balita untuk orang tua?
2. *Why* (Mengapa)?
Mengapa perancangan *whiteboard animation* perlu dibuat?
3. *Who* (Siapa)?
Siapa target audiens dari perancangan *whiteboard animation*?
4. *Where* (Dimana)?
Di mana perancangan *whiteboard animation* akan dipublikasikan?
5. *When* (Kapan)?
Kapan perancangan *whiteboard animation* ini dipublikasikan?

6. *How* (Bagaimana)?

Bagaimana membuat *whiteboard animation* yang sesuai untuk target audiens?

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah atau definisi dari konteks yang tertulis dalam sebuah perancangan. Dalam perancangan ini, salah satunya adalah sebagai berikut:

1. *Whiteboard Animation*

Whiteboard Animation atau yang dapat diartikan sebagai Animasi Papan Putih adalah jenis animasi dengan gambar seperti coretan-coretan yang umumnya menyertakan tangan bergerak yang menyusuri gambar seolah sedang digambar garis demi garis menggunakan narasi serta suara dengan beragam isi atau konten di dalam ilustrasinya.

Pada 2009 saat awal kehadirannya *Whiteboard Animation* digunakan untuk eksperimen hingga sarana bercerita. Seiring perkembangan jaman dan kebutuhan *Whiteboard Animation* pun mulai digunakan untuk beragam tujuan seperti untuk pembelajaran dan juga di bidang usaha (animasistudio.com).

Karena *Whiteboard Animation* merupakan media komunikasi yang dibuat lewat simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual maka akan membantu penerima tanda dengan mudah (Musyadat, 2015 dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia, Pengembangan Media Pembelajaran *Whiteboard Animation* pada Materi Hidrokarbon Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring, Hafiza, dkk, 2022).

2. Tantrum

Periode *toddler* atau saat anak berusia 1 sampai 3 tahun adalah saat-saat anak cenderung mudah kehilangan kesabaran dikarenakan anak belum dapat mengekspresikan perasaan dengan jelas. Hal ini mengharuskan orang tua untuk lebih meningkatkan kewaspadaan dalam mengontrol emosi pada anak. Karena bila anak tidak berhasil

mengontrol emosi maka akan timbul reaksi berupa perilaku negatif seperti marah, perilaku agresif, kecemasan, menarik diri, dan bisa menjadi *temper tantrum* (Perry dan Poeter, 2010 dalam Jurnal Penelitian Perawat Profesional oleh Widyaningrum, dkk, 2023).

Tantrum berarti ledakan emosi anak yang pada umumnya menyebabkan tangisan, anak meronta-ronta, menjerit, menghentak, memukul orang tua, jatuh, menendang, menggigit, melempar barang, dan perilaku merusak lainnya. *Temper tantrum* dapat berdampak negatif pada emosi anak seperti perasaan diabaikan dan tidak didukung oleh orang tua sehingga menyisakan pengalaman emosional yang tidak menyenangkan bagi anak.

3. Anak Balita

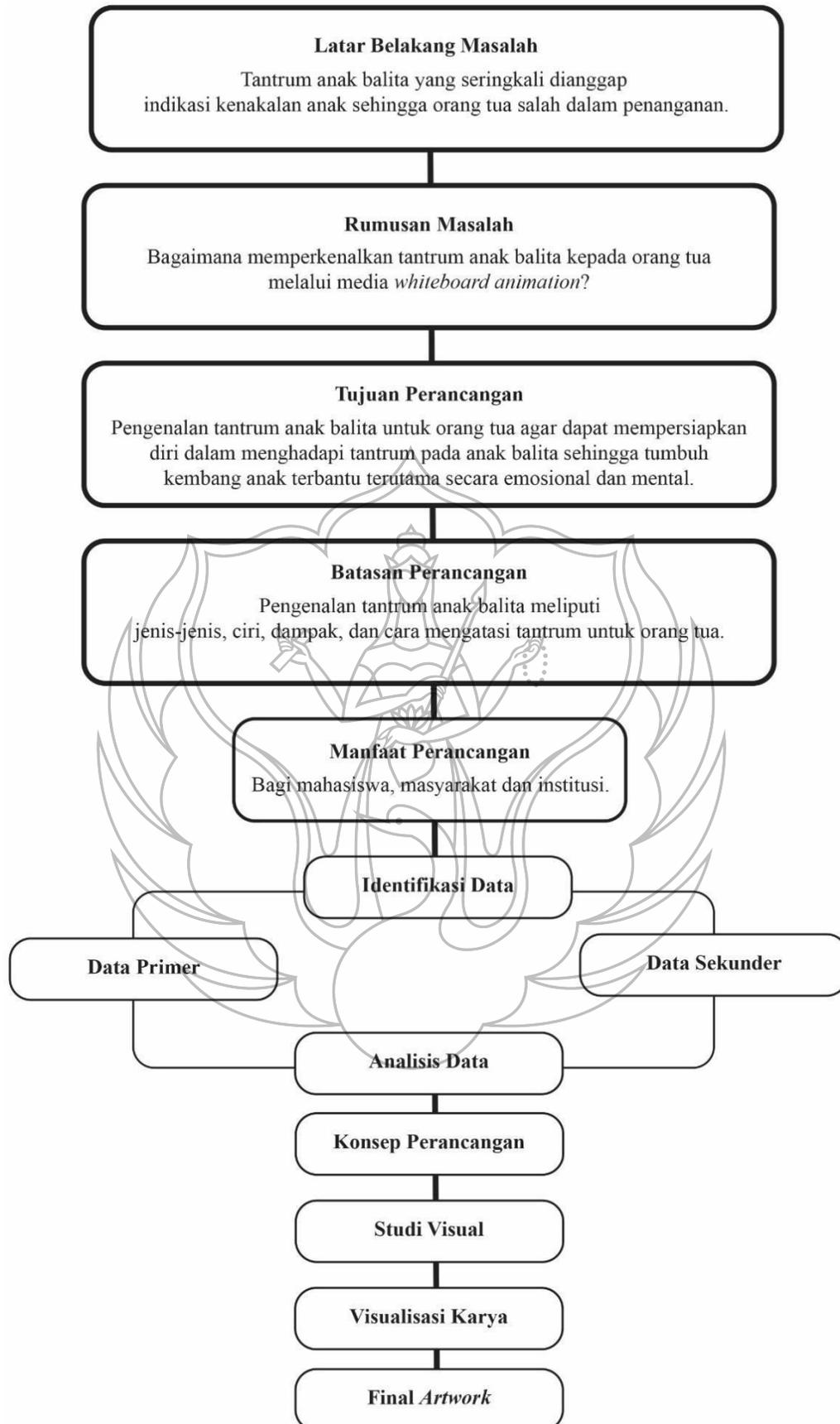
Balita adalah periode setelah bayi dengan rentang usia 1-4 tahun atau usia 12-60 bulan, anak di periode balita disebut juga sebagai usia prasekolah.

4. Orang Tua

Orang tua adalah individu yang bertanggung jawab atas pengasuhan anak dalam segala aspek kehidupannya sejak lahir hingga dewasa. Dalam konteks akademik, orang tua tidak terbatas pada ayah dan ibu kandung, tetapi juga dapat mencakup wali, orang tua angkat, atau siapa pun yang menjalankan peran utama dalam pengasuhan dan perkembangan anak.

Menurut *Santrock (2011)*, orang tua memainkan peran penting dalam membentuk perkembangan emosional, sosial, kognitif, dan moral anak melalui interaksi, pengasuhan, dan pemberian nilai-nilai.

I. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika Perancangan