

PERANCANGAN MOTION EXPLAINER DAMPAK GEJALA TANTRUM BAGI KESEHATAN MENTAL ANAK UMUR 3 - 5 TAHUN DI KOTA SURABAYA

Riyan Akmal Subagja¹, Kanya Catya²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: riyanakmal.19027@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: kanyacatya@unesa.ac.id

Abstrak

Anak usia dini adalah fase dimana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat. Ada lima aspek yang dapat berkembang di usia ini mulai dari perkembangan motorik, perkembangan nilai moral, perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, dan perkembangan wacana. Adapun perkembangan sosial emosional yang dirasakan oleh anak dengan indikasi seperti timbulnya rasa bahagia, kecewa, sedih, marah, dan perasaan lainnya. Jika indikasi tersebut terjadi dengan skala yang tidak wajar, maka dapat memicu terjadinya tantrum yang dapat membahayakan kesehatan mental anak. Adapaun peran orang tua menjadi sangat krusial. Sayangnya banyak orang tua yang belum mengetahui apa saja indikasi anak yang sedang tantrum dengan resiko yang tidak biasa. Pemahaman mengenai tantrum dengan resiko yang dapat mengancam kesehatan mental anak perlu dilakukan. Maka dari itu edukasi mengenai hal tersebut perlu dilakukan. Perancangan media edukasi berupa video motion explainer berjudul dampak gejala tantrum bagi kesehatan mental anak umur 3 - 5 tahun di kota Surabaya diharapkan bisa meningkatkan awareness bagi orang tua agar mengetahui informasi mengenai tantrum dan juga sebagai upaya agar orang tua dapat menghadapi anak yang sedang tantrum dengan langkah - langkah yang tepat. Adapun metode perancangan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan design thinking.

Keywords: Kesehatan Mental Anak, Tantrum, Motion Explainer, Anak Usia Dini, Media Edukasi

Abstrak

Early childhood represents a phase of rapid development and growth. During this period, five key developmental aspects can be observed: motor development, moral value development, socio-emotional development, cognitive development, and discourse development. Socio-emotional development in children is marked by the emergence of feelings such as happiness, disappointment, sadness, anger, and other emotions. If these emotions manifest in an abnormal scale, they can trigger tantrums that may endanger the child's mental health. The role of parents becomes crucial in this context. However, many parents remain unaware of the atypical risk indicators of tantrums. There is a pressing need for a comprehensive understanding of tantrums and their potential threats to children's mental health. To address this gap, it is essential to provide education on this subject. The development of educational media in the form of a motion explainer video titled "The Impact of Tantrum Symptoms on the Mental Health of Children Aged 3-5 Years in Surabaya" aims to enhance parental awareness regarding tantrums. This educational tool seeks to equip parents with the necessary information to effectively manage tantrums in children using appropriate strategies. The methodology employed in this project is a descriptive qualitative research method, incorporating a design thinking approach.

Keywords: Children's Mental Health, Tantrum, Motion Explainer, Early Childhood, Educational Media

PENDAHULUAN

Anak usia dini atau yang biasa disebut dengan anak usia pra sekolah adalah fase dimana anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat signifikan. Fase tersebut mengalami percepatan dari usia remaja menuju dewasa (Mulyanti, 2013). Perkembangan tersebut meliputi lima aspek utama yaitu aspek nilai moral, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan wacana, dan yang terakhir adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional menjadi tantangan yang perlu pendekatan yang sedikit lebih sulit karena ada banyak proses didalamnya. Anak akan belajar untuk mengenali, mengelola, serta mengendalikan perasaan emosinya. Proses tersebut memiliki tujuan agar anak memiliki keterampilan pengendalian emosi yang baik (Suzanti & Ali, 2014).

Pola asuh yang diberikan kepada anak akan mempengaruhi jalannya proses pengendalian emosi tersebut. Jika pola asuh yang diterapkan tidak tepat, maka anak akan kesulitan dalam mengendalikan emosinya. Hal itu akan membuat anak tidak bisa menyalurkan emosi sehingga emosi tersebut akan menumpuk. Tumpukan emosi inilah yang menyebabkan emosi anak meledak dan tidak terkendali dan memicu terjadinya tantrum atau temper tantrum (Kirana & Sekar, 2013)

Tantrum pada anak sering terjadi ketika anak berumur 3 - 6 tahun. Ketika tantrum, anak akan melakukan tindakan seperti menangis, memukul, menjerit, hingga melempar barang yang ada disekitarnya (Wardani, 2016). Tantrum bukanlah suatu kelainan atau penyakit, tetapi bagian dari fase pengelolaan emosional dimana anak akan berusaha untuk mengendalikan emosinya ketika berada di keadaan yang tidak nyaman (Affandi, 2011). Kurangnya informasi mengenai tantrum membuat banyak orang tua memiliki anggapan bahwa anak - anak memiliki kebiasaan yang wajar seperti merengek dan menangis ketika keinginannya tidak terpenuhi. Orang tua juga seringkali memberikan respon yang kurang tepat dengan

selalu memberikan semua keinginan anak ketika anak sedang mengalami tantrum. Ini akan menjadi masalah ketika tantrum muncul dengan intensitas, frekuensi, dan jangka waktu yang relatif lama (Ersa, 2017).

Dalam tingkatan emosional tertentu, tantrum bisa memicu depresi pada anak (Setyawan & David, 2019). Riset yang dilakukan oleh Lauren Wakschlag, *Journal of Child Psychology and Psychiatry* membuktikan bahwa pertumbuhan tantrum pada anak pra sekolah didapat dari 1490 poin, 84% anak pra sekolah terkadang orang yang kehilangan emosi mereka, hanya 8, 6% yang mengalami tantrum tiap hari. Riset yang juga dicoba di Northwestern Feinberg yang diambil dengan melakukan survey pada kurang lebih 1.500 orang tua. Hasil survey mengatakan bahwa 84% dari anak berumur 3 - 5 tahun melampiaskan emosinya lewat tantrum dalam sebulan terakhir, serta 8, 6% diantaranya melakukan tantrum tiap hari dan itu tidak wajar jika terjadi tiap hari. Hasil riset ini menunjukkan adanya persamaan intensitas terjadinya tantrum yang dilakukan oleh anak bahwa tantrum dapat terjadi setiap hari (Mawaddah & Widayati, 2021).

Di tahun 2019, angka kejadian tantrum di Indonesia mencapai 152 per 10.000 anak (0,150,2%). Hasil tersebut mengindikasikan terjadinya kenaikan yang sangat tajam dibanding sepuluh tahun terakhir dimana hanya 2 - 4 per 10.000 anak (Putri, 2021). Fenomena tersebut selaras dengan fakta yang terjadi di lapangan. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di wilayah Kota Surabaya kepada 10 responden yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2023 menyatakan bahwa 8 dari 10 responden (80 %) tidak mengetahui apa yang disebut tantrum beserta dampaknya pada kesehatan mental anak, khususnya pada anak pada jenjang umur pra sekolah (2 - 6 tahun).

Penelitian yang dilakukan pada tahun 1994 menyatakan bahwa manusia dapat menerima informasi dari pengelihatannya sebanyak 20% dan dari pendengarannya sebanyak 30% serta 50% dari keduanya (Munir, 2012). Video edukasi menggunakan teknik motion graphic dinilai menjadi media

yang cocok karena dapat memberikan visualisasi yang sederhana sehingga materi yang disampaikan dapat terlaksana secara optimal (Putri, 2021).

Diharapkan dengan adanya proses edukasi melalui video motion explainer ini dapat menjadi media informasi mengenai dampak gejala tantrum pada kesehatan mental anak serta diharapkan bagi orang tua dapat menentukan langkah yang tepat untuk mengatasi anak tantrum dengan dampak yang ditemukan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Data yang dibutuhkan meliputi data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2017). Sumber data primer pada penelitian ini diperoleh dari proses wawancara kepada beberapa narasumber yang diantaranya adalah Psikolog anak bernama Maria Angelisa Siregar, S.Psi. Adapun sumber data sekunder yang diperoleh melalui jurnal ilmiah yang berhubungan dengan topik penelitian (Sugiyono, 2017). Sumber data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari literatur jurnal ilmiah yang diantaranya adalah jurnal berjudul "Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini" yang diterbitkan pada tahun 2021.

Data yang didapatkan akan diolah dan dianalisis secara mendalam sehingga dapat menghasilkan kumpulan informasi yang nantinya akan diproses kedalam perancangan media edukasi yang informatif. Kesesuaian pada informasi yang didapatkan akan mengarahkan pada aspek pembahasan yang berfokus pada perancangan media edukasi mengenai dampak yang disebabkan oleh gejala tantrum pada kesehatan mental anak dengan kisaran umur 3 - 5 tahun beserta bagaimana langkah yang harus dilakukan oleh orang tua ketika anak mengalami tantrum dengan intensitas yang tidak wajar.

Proses kreatif pada penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa cara dengan metode perancangan yang telah disesuaikan sehingga peneliti dapat memaksimalkan proses

penyampaian pesan melalui media video yang telah dirancang.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan Design Thinking. Metode Design Thinking adalah metode yang digunakan untuk merancang sebuah solusi yang efektif serta efisien guna memecahkan suatu permasalahan. Penerapan metode ini meliputi beberapa tahap seperti yang ada pada gambar dibawah.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking
(Sumber : confie.space, 2022)

Terdapat 5 tahapan utama yang harus dilakukan yaitu:

1. Empathize

Tahapan ini meliputi proses meninjau kondisi dari suatu permasalahan agar memperoleh data penelitian yang valid melalui wawancara kepada narasumber. Pada perancangan ini, wawancara dilakukan kepada seorang psikolog bernama Maria Angelisa Siregar, S.Psi. dengan tujuan untuk menggali informasi mengenai gejala tantrum pada anak dan dampak apa saja yang ditimbulkan dari gejala tantrum, termasuk dampak yang berkenaan dengan perkembangan kesehatan mental anak.

2. Define

Tahapan ini meliputi pengelolaan data yang akan dijadikan rumusan permasalahan yang akan dianalisis untuk merancang solusi dari permasalahan yang ada. Pada perancangan ini, data yang telah didapatkan dari tahap Empathize akan dianalisis menggunakan metode matriks SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

3. Ideate

Tahapan ini meliputi pengembangan konsep dan ide perancangan yang didapat dari hasil analisa data yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Brainstorming dilakukan untuk menciptakan ide yang dikonversi menjadi konsep kreatif yang berisi tema pesan, isi pesan, dan penyampaian pesan. Tahapan ini juga meliputi proses pembuatan naskah / skenario, story board, palet warna, aset karakter, dan elemen pendukung lainnya.

4. Prototype

Tahapan ini meliputi pembuatan atau perancangan model yang menggambarkan solusi dari permasalahan yang ada. Tahapan ini bertujuan untuk memvisualkan ide dan mendapatkan masukan dari validator materi dan validator media.

5. Test

Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan respon dari audience sebagai keperluan dokumentasi serta bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Proses ini juga bertujuan untuk memperoleh seberapa efektif media edukasi yang dilakukan. Proses tersebut akan dilengkapi dengan kegiatan kuesioner yang akan diisi oleh beberapa responden.

KERANGKA TEORETIK

A. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan fase dimana anak mengalami perkembangan yang signifikan (Mulyanti, 2013). Salah satu perkembangan yang terjadi adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional adalah proses anak dalam mengenali, mengelola, dan mengendalikan perasaan emosinya (Suzanti & Ali, 2014). Proses ini diawali dengan timbulnya perasaan yang dialami oleh anak mulai dari perasaan sedih, kecewa, marah, dan perasaan emosional lainnya. Pola asuh orang tua akan memiliki peran yang krusial dalam menangani anak yang sedang dalam proses pengendalian emosi ini. Jika respon orang tua tidak tepat, maka anak akan mengalami kegagalan dalam meregulasi amarahnya dan akan mengalami tantrum. Tantrum pada awalnya adalah sebuah hal yang wajar terjadi,

tetapi bisa menjadi bahaya ketika tantrum terjadi dengan intensitas yang tidak wajar sehingga itu akan berdampak pada kesehatan mental anak (Kirana & Sekar, 2013).

B. Kesehatan Mental

Kesehatan mental adalah suatu keadaan dimana individu terbebas dari gejala - gejala dari gangguan mental. Kesehatan mental dan kesehatan fisik adalah dua hal yang saling berkaitan sehingga diperlukan keseimbangan diantara keduanya. Menurut *World Health Organization* (WHO), gangguan kesehatan mental terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai masalah dengan berbagai gejala. Namun gejala tersebut bisa dicirikan oleh beberapa kondisi seperti kondisi pikiran, emosi, perilaku, dan hubungan sosial dengan orang lain. Contoh yang sering terjadi adalah depresi, skizofrenia, cacat intelektual, dan beberapa keadaan abnormal lainnya (Ayuningtyas, Misnaniarti, & Rahyani, 2018).

Gangguan kesehatan mental juga bisa disebabkan oleh gejala tantrum yang sering terjadi dengan skala waktu yang lama dengan beberapa ciri - ciri seperti membanting barang atau melukai diri sendiri. Para peneliti menyatakan bahwa ada perbedaan antara respon marah pada anak - anak ketika mengalami tantrum. Respon marah yang cenderung agresif dan sering terjadi dalam waktu yang lama dapat mengindikasikan bahwa anak tersebut mengalami gangguan kesehatan mental (Kirana & Sekar, 2013).

Dalam menghadapi anak yang sedang tantrum dengan indikasi yang tidak wajar, orang tua perlu mengetahui apa saja yang menjadi penyebab serta bagaimana cara mengatasinya. Informasi tersebut menjadi sangat krusial mengingat hal ini berhubungan dengan keadaan mental anak.

C. Tantrum

Tantrum dapat diartikan sebagai proses terjadinya ledakan emosi yang dialami oleh anak - anak ketika mereka tidak berhasil mengkomunikasikan atau mengekspresikan perasaannya (Hurlock, 2013). Kegagalan tersebut membuat anak - anak melakukan tindakan seperti menangis, menjerit,

menggigit, memukul, dan melakukan tindakan - tindakan destruktif lainnya (Kirana & Sekar, 2013).

Tantrum juga dapat didefinisikan dengan arti yang lain seperti menurut Hames (2005) yang mengemukakan bahwa tantrum adalah demonstrasi praktis dari ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya. Dalam kamus lengkap psikologi, Chaplin (2009) mengatakan bahwa tantrum adalah suatu ledakan emosi yang disertai dengan tindakan penuh amarah seperti memukul, menangis, menjerit, dan tindakan amarah lainnya. Dengan segala definisi yang telah disebutkan, maka bisa disimpulkan bahwa tantrum dapat diartikan sebagai ledakan emosional yang timbul karena ketidakmampuan anak dalam mengendalikan emosinya secara mutlak. Hal tersebut membuat anak melakukan tindakan agresif dan bersifat destruktif seperti menangis dan melempar barang yang ada disekitarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Empathize

Pada penelitian ini diperlukan wawancara sebagai proses pengambilan atau pencarian informasi mengenai permasalahan yang ada. Wawancara yang dilakukan dengan psikologi bernama Maria Angelisa Siregar, S.Ps. menghasilkan suatu data yang menyatakan bahwa fenomena tantrum adalah bukan suatu gejala yang abnormal / tidak biasa, tetapi bagian dari fase perkembangan anak dalam aspek sosial emosional dimana anak sedang berlatih dan belajar dalam meregulasi amarahnya. Kegagalan dalam meregulasi itulah yang bisa memicu terjadinya tantrum dan dengan tingkatan tertentu, tantrum bisa memicu terjadinya gangguan pada mental anak. Faktor yang memicu pun dapat berasal dari internal maupun eksternal. Contoh konkrit yang dipicu oleh faktor internal misalnya kegagalan anak dalam mengungkapkan atau mengkomunikasikan tentang apa yang dia rasakan. Keadaan itu bisa mendorong untuk terjadinya tantrum. Adapun faktor eksternal seperti keadaan yang tidak nyaman yang didapatkan oleh anak seperti tindakan orang tua yang kasar atau pola asuh yang tidak sesuai dengan kebutuhan serta keinginan anak.

Ketidaktahuan orang tua akan merespon hal tersebut menjadi kendala yang serius. Proses edukasi perlu dilakukan agar orang tua bisa mengatasi permasalahan tersebut dengan baik dan benar. Hal ini juga ditujukan sebagai upaya pencegahan agar tantrum yang dapat memicu gangguan kesehatan mental anak bisa diminimalisir. Tahapan ini juga meliputi observasi dalam rangka penggalian pemahaman masyarakat mengenai tantrum serta dampak yang disebabkan.

B. Define

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi akan dianalisa menggunakan teknik SWOT :

1. Strength

Materi yang disampaikan melalui video motion explainer dengan judul "Dampak Gejala Tantrum Pada Kesehatan Mental Anak Umur 3 - 5 Tahun" bersumber dari berbagai macam jurnal ilmiah yang telah dirangkum agar lingkup pembahasan dapat terarah dan tidak menimbulkan persepsi yang keliru pada audien. Materi yang dipaparkan sangat spesifik sehingga dapat menjadi jawaban kepada masyarakat awam mengenai tantrum beserta dampaknya, khususnya pada kesehatan mental anak. Pendekatan proses edukasi pun dirancang agar efektif dan menarik sehingga pendekatan menggunakan teknik motion graphic dilakukan agar dapat menunjang tujuan tersebut.

2. Weakness

Media edukasi yang dirancang hanya bisa diakses menggunakan perangkat elektronik seperti handphone, laptop, tab, dan lain sebagainya dengan layanan jaringan internet yang baik. Dengan mempertimbangkan faktor tersebut, kendala yang mungkin akan terjadi adalah tidak semua masyarakat baik di kota maupun di daerah memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat elektronik dengan baik.

3. Opportunity

Pembahasan mengenai tantrum seringkali ditampilkan dalam bentuk tulisan berupa jurnal atau artikel yang dimana kurang relevan

dengan target audien. Adapun bentuk lain seperti video wawancara kepada ahli psikolog atau praktisi anak. Dengan mengadopsi video sebagai media utama dan dikolaborasikan dengan bentuk motion graphic, maka proses edukasi menjadi beda dan lebih variatif sehingga diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi audien untuk menyimak dan mendapatkan informasi dari proses edukasi yang dilakukan peneliti.

4. Threat

Banyak nya video pembahasan mengenai tantrum secara general yang memunculkan banyak referensi mengenai tantrum sehingga perlu dilakukan deferensiasi / pembeda (ciri khas) dari perancangan video yang dihasilkan.

C. Ideate

Analisa yang telah dilakukan ditahapan define akan dikembangkan menjadi ide kreatif berupa konsep video motion explainer dengan menggunakan teknik motion graphic. Ide yang dipaparkan bersumber dari proses brainstorming pada materi yang telah dianalisa dan menghasilkan beberapa konsep ide yang diklasifikasikan dalam beberapa aspek berikut :

- **Tema Pesan**

Materi yang akan disampaikan pada video motion explainer ini mencakup tiga poin utama yang diantaranya adalah penjelasan mengenai gejala tantrum pada anak, lalu dampak yang disebabkan tantrum pada kesehatan mental anak, dan cara menghadapi serta meminimalisir dampak tantrum pada anak agar tidak mengganggu kesehatan mental anak.

- **Isi Pesan**

Pesan yang diperoleh akan diubah dalam bentuk teks narasi yang memuat tiga unsur utama pembahasan yang telah disebutkan.

- **Metode Penyampaian pesan**

Metode penyampaian pesan menggunakan bahasa verbal melalui voice over yang akan disertakan didalam video motion explainer. Kombinasi penggunaan bahasa daerah (Jawa Timur) ditujukan sebagai diferensiasi atau pembeda dari kompetitor. Hal itu dilakukan dengan pertimbangan lokasi

penelitian yang berada di Kota Surabaya, Jawa Timur.

- **Naskah dan Skenario**

Materi yang sudah diubah dalam bentuk teks akan diolah menjadi sebuah naskah naratif yang akan dijadikan sebagai penunjang untuk proses edukasi tentang permasalahan yang ada.

D. Prototype

Tahapan ini akan menampilkan rancangan visual dari video motion explainer secara rinci. Tahapan ini akan meliputi beberapa aspek yaitu :

- **Gaya Desain**

Gaya desain dalam perancangan video motion explainer adalah flat design. Gaya ini akan memiliki kesan simpel dan elegan. Penerapan gaya design ini meliputi desain karakter dan desain objek beserta elemen visual pendukung lainnya.



Gambar 2. Gaya Flat Design
(Sumber : freepik, 2023)

- **Warna**

Penggunaan warna pada perancangan video ini akan menggunakan warna kontras komplementer. Penggunaan warna primer seperti merah, biru, dan kuning yang akan dikombinasikan dengan warna sekunder seperti dan tersier seperti hijau, oranye, dan yang lainnya. Percampuran tersebut akan menciptakan warna kontres yang difungsikan untuk membantu menonjolkan elemen pendukung pada tampilan visual sehingga akan menciptakan daya tarik yang berbeda dan menarik.



Gambar 3. Warna Kontras Komplementer
(Sumber : Pinterest, 2021)

• Tipografi

Pemilihan tipografi pada perancangan video ini akan mengkombinasikan font dekoratif "Bakso Sapi" dan font "Poppins". Kombinasi yang dilakukan difungsikan untuk memberikan daya tarik yang berbeda dengan tetap mempertimbangkan kejelasan dan kesesuaian pada informasi yang akan disampaikan.



Gambar 4. Font Bakso Sapi
(Sumber : Yufont.com, 2022)



Gambar 5. Font Poppins
(Sumber : Fontzaa, 2021)

• Thumbnail

Proses thumbnail meliputi pembuatan sketsa visual berupa karakter, asset, dan storyboard yang memvisualkan urutan video secara kasar, dan mevisualkan elemen pendukung lainnya untuk menunjang informasi yang disampaikan.



Gambar 6. Sketsa karakter & Icon
(Sumber : Subagja, 2023)



Gambar 7. Sketsa storyboard
(Sumber : Subagja, 2023)

• Tightissue

Tahapan ini adalah pengembangan dari visualisasi kasar yang dilakukan di tahapan sebelumnya. Tightissue meliputi proses penyempurnaan seperti melakukan pewarnaan pada sketsa dan juga melakukan finalisasi visualisasi yang nantinya akan divalidasi oleh pihak - pihak terkait.



Gambar 8. Tightissue icon
(Sumber : Subagja, 2023)



Gambar 9. Tightissue storyboard
(Sumber : Subagja, 2023)

• **Final Desain**

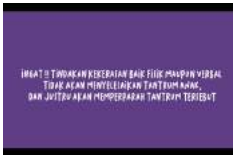
Tahapan ini adalah proses terakhir dalam perancangan video motion explainer dengan judul "Dampak Gejala Tantrum Pada Kesehatan Mental Anak Umur 3 - 5 Tahun" yang meliputi penggabungan dari tahapan sebelumnya mulai dari proses penyusunan script sesuai dengan setiap scene yang telah ditentukan beserta keterangan scene dan durasinya. Proses ini juga akan menampilkan proses pembuatan animasi video yang dilakukan menggunakan software adobe after effect.

Tabel 1. Script Video Motion Explainer

Scene / Adegan	Keterangan	Durasi
	seorang anak yang sedang menangis hingga berteriak, lalu ada seorang ibu yang sedang kebingungan memahami penyebab anak yang sedang menangis	8 detik
	Scene yang menampilkan seorang anak yang memperlihatkan	9 detik

	n bahwa dirinya sedang marah hingga membanting barang yang ada disekitarnya	
	Scene yang menampilkan judul dan juga informasi mengenai perancang / pembuat dari video. Tidak lupa menambahkan logo instansi unesa sebagai identitas dari kampus peneliti	7 detik
	Scene yang berisi penjelasan mengenai beberapa aspek yang mengalami perkembangan pada anak usia pra sekolah	11 detik
	Scene yang berisi penjelasan mengenai tantrum yang divisualkan dengan karakter psikolog yang seolah menjelaskan apa itu tantrum	24 detik
	Scene yang menampilkan penjelasan tantrum oleh Psikolog dunia bernama	14 detik

	Hurlock. Scene ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman secara mendasar mengenai pengertian tantrum	
	Scene ini menampilkan tentang indikasi anak yang sedang mengalami tantrum.	18 detik
	Scene yang menampilkan penjelasan mengenai korelasi antara tantrum dengan perasaan emosional pada anak	6 detik
	Scene yang menampilkan seorang ibu yang sedang memarahi anak sehingga anak tersebut mengalami tantrum	12 detik
	Scene yang menampilkan seorang ibu yang sedang memarahi anak dan diikuti penjelasan mengenai pola asuh yang diterapkan oleh sang ibu	22 detik
	Scene yang menampilkan	30 detik

	tentang penerapan pola asuh yang berbeda sebagai upaya untuk mengatasi anak yang sedang tantrum	
	Scene yang menampilkan seorang ibu yang sedang memberikan kasih sayang kepada anak. Diikuti dengan penjelasan mengenai pola asuh yang bisa diterapkan kepada anak yang sedang mengalami tantrum	23 detik
	Scene yang menampilkan seorang ibu yang sedang memberikan kasih sayang kepada anak. Diikuti dengan penjelasan mengenai pola asuh yang bisa diterapkan kepada anak yang sedang mengalami tantrum	14 detik
	Scene yang menampilkan pesan himbauan kepada audien	12 detik
	Scene ini menampilkan pertanyaan	22 detik

“Perancangan Motion Explainer Dampak Gejala Tantrum bagi Kesehatan Mental Anak Umur 3 - 5 Tahun di Kota Surabaya”

	yang akan muncul tentang hubungan tantrum dengan kesehatan mental anak			tantrum dengan skala yang tidak wajar dan berpotensi memiliki dampak negatif pada kesehatan mental anak oleh karakter psikolog		
	Scene ini menampilkan penjelasan mengenai korelasi antara tantrum dengan kesehatan mental pada anak. Visualisasi berupa referensi dari buku parenting yang ditulis oleh ahli parentig	10 detik			Scene yang menampilkan karakter yang mengalami tantrum normal dengan tantrum yang memiliki potensi dapat memicu depresi pada anak	14 detik
	Scene yang menampilkan anak yang sedang menangis dengan waktu yang lama. Terdapat seorang ibu yang sedang kebingungan karena tidak tahu bagaimana cara menghadapi anak yang sedang tantrum	10 detik			Scene yang menampilkan anak yang sedang menangis sejak pagi hingga malam. Terdapat seorang ibu yang sedang kebingungan. Scene ini berisi tentang visualisasi tantrum dengan indikasi menangis yang bisa berpotensi membuat anak menjadi depresi	17 detik
	Scene yang menampilkan penjelasan faktor resiko yang bisa terjadi pada anak yang mengalami	16 detik			karakter ibu yang bertanya mengenai cara menghadapi anak yang	11 detik

	sedang tantrum dengan potensi yang bisa mengganggu kesehatan mental anak	
	Scene yang menampilkan seorang ibu yang berhasil menerapkan pola asuh yang baik kepada anak sehingga akan meminimalisir terjadinya tantrum pada anak	22 detik
	Scene yang menampilkan hal - hal yang bisa dilakukan orang tua ketika anaknya mengalami tantrum dengan skala yang tidak wajar	22 detik
	Scene yang berisi anjuran mengenai bagaimana cara meminimalisir terjadinya tantrum pada anak	15 detik
	Scene penutup dan ucapan terima kasih kepada audien	15 detik
	Scene yang menampilkan kata - kata ajakan yang	10 detik

	dimaksudkan sebagai poin penting dalam video	
--	--	--

Setelah itu dilakukan proses editing atau pembuatan video animasi menggunakan software Adobe After Effect CC 2020 yang dikolaborasikan dengan Adobe Illustrator untuk proses pembuatan aset animasi yang terdiri dari karakter, text video, dan elemen visual lainnya.



Gambar 10. Proses Desain Aset
(Sumber : Subagja, 2023)



Gambar 11. Proses editing Animasi
(Sumber : Subagja, 2023)

E. Validasi

Tahapan ini adalah tahapan yang dilakukan untuk menilai serta mengidentifikasi dari segi pembahasan serta visual yang ada di dalam video motion explainer. Penilaian instrumen validasi akan menggunakan kuesioner berisi pertanyaan yang difungsikan untuk mengukur kesesuaian dari pembahasan yang ada dalam video motion explainer. Adapun hasil penilaian ini akan menggunakan skala likert dengan skor 1 - 5 yang telah disesuaikan dengan kriteria yang sesuai dengan butir indikator.

- Uji Kelayakan Materi

Uji kelayakan / validasi materi ini dilakukan oleh seorang psikolog anak yang telah berpengalaman bernama Maria Angelisa Siregar, S.Psi. Proses ini berisi pertanyaan yang meliputi aspek kesesuaian informasi, proses penyampaian pesan, proses visualisasi, kesesuaian target audien, dan durasi video beserta pacing.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor
Kesesuaian Sumber Informasi	5
Kesesuaian Penjelasan Mengenai Informasi	5
Ketepatan Pemilihan Kata	5
Kejelasan Penyampaian Pesan	5
Keselarasan dan Gaya Visual	5
Konsistensi Penerapan Gaya Visual	5
Kesesuaian Penyajian Konten yang Sesuai Kebutuhan Target Audien	5
Kesesuaian Gaya Bahasa Dengan Karakteristik Audien	5
Kesesuaian Durasi Video	4
Kesesuaian Perpindahan Visual dan Transisi Informasi	5
Jumlah Skor	49

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

- Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan / validasi media ini dilakukan oleh seorang ahli dibidang perancangan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi bernama Julian Akbar Renaldi, S. Tr. Proses ini berisi pertanyaan yang meliputi aspek visual seperti konsep perancangan, teknik

perancangan, visualisasi konten, kualitas audio, dan dampak emosional.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Aspek	Skor
Evaluasi Konsep Video Motion Dari Segi Keunikan, Kreatif, dan Inovatif	4
Kesesuaian Konsep Video Dengan Tujuan Perancangan	4
Kualitas Kesesuaian Transisi Dalam Video	4
Kesesuaian Penggunaan Elemen Visual (Ikon, Grafik, dan Efek Visual)	4
Keselarasan Alur Informasi Pada Video	5
Daya Tarik Visual Pada Video	3
Kesesuaian Pemilihan Backsound	5
Kesesuaian Penggunaan Efek Suara Pada Transisi	4
Kemampuan Video Dalam Membangkitkan Emosi Audien	4
Kesesuaian Mood yang Dihasilkan Oleh Video	4
Jumlah Skor	41

$$P = \frac{41}{50} \times 100\% = 82\%$$

Hasil dari uji validasi ahli materi dan ahli media mendapatkan skor **98%** dan **82%** dimana kedua hasil ini menunjukkan bahwa perancangan video motion explainer dengan judul "Dampak Gejala Tantrum Bagi Kesehatan Mental Anak Umur 3 - 5 Tahun" dinilai sangat layak untuk dilakukan publikasi.

F. Testing

Tahapan terakhir pada penelitian ini adalah tahapan test untuk menguji seberapa besar efektivitas dari hasil edukasi melalui video motion explainer yang sudah dirancang. Pengujian efektivitas ini menggunakan metode kuesioner pre test (disebarkan sebelum menonton video) dan kuesioner post test (disebarkan setelah menonton video) yang akan diisi oleh 22 responden dengan rentang usia 25 tahun hingga 40 tahun. Berikut adalah hasil dari pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti :

Tabel 4. Hasil Test Pre test - Post test

Pemahaman	Tingkat Keberhasilan	
	Pre-test	Post-test
Pengertian/definisi Tantrum	85,7%	95%
Apakah Tantrum dapat terjadi pada anak usia dini	81%	100%
Indikasi anak usia dini yang sedang mengalami tantrum	45,5%	86,35%
Apakah tantrum pada anak usia dini memiliki dampak pada kesehatan mental	68,3%	94,5%
Korelasi antara pola asuh dengan gejala tantrum pada anak usia dini	52,5%	96,5%

Dari hasil kuesioner pre-test dan post-test yang sudah dilakukan. Telah terjadi peningkatan pemahaman orang tua mengenai

tantrum sebesar **40,85%**. Lalu diikuti dengan pemahaman audien terhadap dampak tantrum pada kesehatan mental anak sebesar **26,2%**, pada poin korelasi antara tantrum dengan pola asuh orang tua juga mengalami peningkatan sebesar **44%**.

Dengan hasil yang sudah dijelaskan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa penelitian dengan merancang media edukasi untuk memberikan informasi mengenai dampak gejala tantrum pada kesehatan mental anak umur 3 - 5 tahun telah berhasil dan mendapatkan respon yang baik dari audien.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada permasalahan yang ada di lapangan, maka proses edukasi sangat perlu dilakukan sehingga dapat menjadi informasi kepada masyarakat, khususnya kepada para orang tua agar bisa memahami serta mengetahui apa saja yang menjadi indikasi gejala tantrum yang dapat berpotensi mengganggu kesehatan mental anak beserta dampak yang ditemukan. Perancangan video motion explainer dengan judul "Dampak Gejala Tantrum Pada Kesehatan Mental Anak Umur 3 - 5 Tahun" dapat menjadi referensi informasi dengan tampilan yang berbeda sehingga memiliki daya tarik tersendiri. Perancangan menggunakan metode penelitian data kualitatif dan didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada narasumber yang berkompeten membuat informasi yang disampaikan pada video menjadi konkrit dan bersifat ilmiah. Konsep kreatif menggunakan pendekatan metode SWOT menghasilkan konsep perancangan yang terarah beserta visualisasi yang menarik.

Hasil dari perancangan ini tentu belum bisa dikatakan sebagai yang terbaik sehingga dibutuhkan saran serta masukan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran serta masukan yang bisa dijadikan poin penting adalah proses publikasi yang masih terpaku hanya pada platform sosial media. Diharapkan publikasi yang dilakukan bisa lebih bersifat menyeluruh dan mengakar seperti melakukan pemutaran video di

puskesmas atau posyandu sehingga masyarakat yang mungkin tidak mempunyai akses ke sosial media tetap bisa menonton video motion explainer yang ditelaah dibuat sehingga proses edukasi bisa lebih merata.

REFERENSI

- Mulyanti. (2013). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Pola Asuh Terhadap Kejadian Tantrum Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Terpadu Ilmu Kesehatan*.
- Suzanti, & Ali. (2014). Efektivitas Finger Painting Untuk Menurunkan Perilaku Temper Tantrum Pada Anak. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2023 pukul 15.35 WIB dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/3055/2564>
- Kirana, & Sekar, R. (2013). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Temper Tantrum Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2023 pukul 19.00 WIB dari <http://lib.unnes.ac.id/18549/1/1550408060.pdf>
- Wardani. (2016). Hubungan Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia Prasekolah Di Paud Baturraden. *Jurnal FIK Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Affandi. (2011). *Mendidik Anak Dengan Penuh Cinta Dari A Sampai Z*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Ersa. (2017). Hubungan Komunikasi Orang Tua Dengan Perilaku Temper Tantrum Pada Anak Usia Pra Sekolah Di TK dan Paud Pancasila di Cepoko Magetan. *Jurnal Stikes Bhakti Husada Mulya*.
- Setyawan, & David, A. (2019). Peran Konselor Menghadapi Perilaku Temper Tantrum. *Jurnal Bimbingan dan Konseling, III*, 124-130.
- Mawaddah, K. A., & Widayati, S. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Otoriter Dengan Temper Tantrum Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *II*, 37-38.
- Putri, A. A. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak di TK Bunda Dharmasraya. *Jurnal Inovasi Penelitian, IX*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: ALFABET.
- Suzanti, & Ali. (2014). Efektivitas Finger Painting Untuk Menurunkan Perilaku Temper Tantrum Pada Anak. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/3055/2564>
- Kirana, & Sekar, R. (2013). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Temper Tantrum Pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/18549/1/1550408060.pdf>
- Ayuningtyas, Misnaniarti, & Rayhani. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental Pada Masyarakat di Indonesia dan Strategi Penanggulannya. *Jurnal Kesehatan Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 1-10.
- Hames. (2005). *Menghadapi dan Mengatasi Anak Yang Suka Ngamuk*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Chaplin. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.

