

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. *Sibling Rivalry*

2.1.1.1. Definisi *Sibling Rivalry*

Sibling rivalry adalah hal yang terjadi pada individu ketika ada anggota baru dalam keluarganya, seperti lahirnya adik. Dengan itu, individu merasa tersaingi dalam mendapatkan perhatian dan kasih sayang orang tua. Rasa tersaingi tersebut dapat diekspresikan dengan kecemburuan yang merubah tingkah laku, seperti marah, ngambek, uring-uringan. Kecemburuan atau ketidaksukaan anak yang alamiah terhadap anak baru dalam keluarga disebut *sibling rivalry* (Wong, 2008) dalam Haniyyah, Tarma, & Mulyati (2019, p. 62). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Irwansyah (dalam Oktaviany, 2016, p. 17) bahwa *sibling rivalry* adalah permusuhan dan kecemburuan antara saudara kandung yang bisa menimbulkan perselisihan di antara mereka dan jika tidak diatasi maka akan berakibat buruk bahkan sampai ketika beranjak dewasa. Sehingga dalam tahap awal, kecemburuan tersebut merupakan hal normal yang terjadi pada anak. Namun, jika kecemburuan tersebut tidak segera diatasi, maka hal ini dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak tersebut.

2.1.1.2. Penyebab *Sibling Rivalry*

Penyebab terjadinya *sibling rivalry* bisa beragam, Walker (2010) mengatakan bahwa ada penelitian yang membuktikan bahwa *sibling rivalry* biasanya terjadi karena jenis kelamin yang sama dan perbedaan usia yang dekat pada anak. Di mana orang tua memiliki tendensi agar anak yang lebih tua bisa menjadi contoh yang baik bagi saudaranya, dan sebaliknya yang lebih muda diharapkan untuk dapat mencontoh dari yang lebih tua. Hal ini yang akhirnya menimbulkan hubungan yang buruk di antara saudara. Tapi tidak hanya itu, kepribadian anak, sikap orang tua dan juga kedekatan orang tua dengan anak bisa menjadi penyebab terjadinya konflik ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Stocker & Dunn (dalam Putri, 2013, p. 24) yang mengatakan bahwa hubungan saudara kandung bisa dipengaruhi oleh temperamen anak dan juga perlakuan orang tua yang

berbeda pada setiap anak. Priatna dan Yulia (2006) juga mengatakan bahwa *sibling rivalry* terjadi akibat pola asuh yang salah dari orang tua, di mana pertengkaran antar saudara tidak diselesaikan dengan baik dan benar sehingga pertengkaran tersebut terus menerus dipupuk sejak kecil dan semakin parah ketika anak-anak beranjak dewasa (dalam Casnuri, Widaryanti, & Febriana, 2016, p. 62; Rahmawati, 2013, p. 25). Dengan kata lain, ada dua faktor yang menyebabkan terjadinya *sibling rivalry*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

- Faktor internal: adalah aspek yang berkembang pada diri anak, seperti temperamen, sikap mencari perhatian orang tua, jarak umur dan adanya persaingan dengan saudara, di mana anak memiliki keinginan untuk mengalahkan atau menjadi lebih dari saudaranya.
- Faktor eksternal: adalah aspek dari luar yang disebabkan oleh kurang tepatnya perilaku orang tua dalam mendidik anak-anaknya, contohnya seperti sikap *favouritism* dan juga membanding-bandingkan.

2.1.1.3. Dampak Sibling Rivalry

Sibling rivalry dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif pada perkembangan anak (Havnes, 2010) dan hal itu pun bergantung pada peran orang tua dalam memperlakukan anak mereka (dalam Rahmawati, 2013, p. 28). Dampak-dampaknya adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

Menurut Gunarsa (2004), jika *sibling rivalry* yang terjadi memiliki persaingan yang sehat dan masih ada intervensi orang tua, maka persaingan tersebut dapat memotivasi atau mendorong anak untuk mencapai prestasi. Selain itu, dengan adanya *sibling rivalry* maka anak-anak bisa belajar cara menghadapi dan menyelesaikan konflik, sebab jika anak bisa belajar menyelesaikan konflik di rumah, maka anak dapat terlatih untuk menghadapi maupun mengatasi konflik yang ada di luar rumah (Priatna dan Yulia, 2006).

b. Dampak Negatif

Menurut Novairi dan Bayu (2012), dampak negatif dari *sibling rivalry* adalah membuat anak merasa tidak memiliki harga diri, tidak tahu

mana yang benar karena tidak adanya intervensi orang tua, dan adanya rasa dendam dan kebencian pada saudara. Ketika perasaan tersebut sudah muncul, maka kekerasan dapat terjadi. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Gichara (2006), bahwa *sibling rivalry* dapat menimbulkan kekerasan, seperti memukul, mendorong, dan mencakar. Selain itu, penggunaan kata-kata kasar dan memaki juga bisa terjadi.

Pendapat lainnya disampaikan oleh Gunarsa (2004), yang menyatakan bahwa persaingan yang tidak sehat, apalagi dengan pengaruh orang tua, dapat menimbulkan keengganan untuk belajar, tidak berani menghadapi hal-hal yang tidak menyenangkan. Bahkan jika lebih parah, dapat menimbulkan masalah penyesuaian sosial. Hal ini serupa dengan pendapat Hurlock (2006) bahwa *sibling rivalry* akan memengaruhi hubungan antar anggota keluarga, sehingga hubungan yang buruk itu akan dibawa anak ke luar rumah. Hingga akhirnya dampak tersebut terus berakibat hingga anak tumbuh menjadi dewasa dan bisa mengalami depresi dan menggunakan obat-obatan untuk menenangkan suasana hati (Putri, 2016) dalam Asari & Suarya (2019, p.47).

2.1.2. Peran Orang Tua

2.1.2.1. Definisi Peran

Menurut Tim Penulis Fakultas Sosiologi UI (2012), definisi peran adalah suatu tingkah laku yang dijalankan atau diharapkan oleh seseorang untuk dijalankan dalam kelompok tertentu, sehingga posisi atau kedudukan seseorang dalam kelompok tersebut dapat menghasilkan peran yang berbeda juga.

2.1.2.2. Pengertian Peran Orang Tua

Menurut Shochib (2010), peran orang tua (ayah dan ibu) adalah bersama-sama memiliki satu tujuan yaitu untuk mengembangkan dasar disiplin pada anak. Selain itu, orang tua juga memiliki peran untuk menjadi guru, pemimpin dan juga teladan agar anak bisa memiliki sosok yang dicontoh. Dengan adanya kontribusi orang tua yang positif, maka anak bisa berkembang dan termotivasi untuk belajar hal-hal baru, baik itu dalam bidang akademi, maupun tentang aturan-aturan dan konsekuensi yang ada di sekelilingnya. Musaheri (2007) juga menyatakan bahwa

keberhasilan anak di sekolah, sangat dipengaruhi dengan besarnya dukungan orang tua dan keluarga dalam mendidik anak. Selain itu, dengan keberhasilan dan motivasi yang ada, maka seorang anak bisa memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk mengambil resiko. Rasa kepercayaan diri tersebut akan terus berkembang sesuai bertambahnya usia (Sumantri dan Syaodih, 2007) dalam Kurniati (2015, p.19).

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Lestari (2012) yang menyatakan bahwa tugas orang tua tidak hanya untuk mencukupi kebutuhan dasar anak, tetapi juga memenuhi kebutuhan emosi dan psikologis, di mana dukungan, keterlibatan, komunikasi, dan kedekatan antara orang tua dan anak adalah penting. Namun bukan hanya itu, dalam perkembangan anak, peran orang tua untuk mengontrol, mendisiplinkan dan mengawasi anak mereka juga dibutuhkan, agar anak bisa mengetahui mana yang baik dan yang buruk, atau dengan kata lain, dengan adanya hubungan yang baik antara orang tua dan anak, maka nilai, sikap dan budaya yang penting dapat ditanamkan kepada anak, sehingga nantinya, anak tersebut dapat tumbuh menjadi seseorang yang taat, bertanggung jawab, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. (Shochib, 2010; Lestari, 2012).

2.1.3. Animasi

2.1.3.1. Definisi Animasi

Dalam buku *Panduan Workshop Animasi* dari Robi Engler (2015), kata “*animation*” berasal dari bahasa Latin “*anima*,” yang berarti jiwa atau nafas yang sangat vital. *Animation* kemudian diartikan sebagai mengkreasikan ‘kehidupan’ atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati.

Boleh dikata, pengertian animasi bisa bermacam-macam dan sering kali saling berlainan sebagaimana begitu banyak pembuat film animasi atau para seniman yang menggeluti bidang animasi, baik yang berhubungan dengan kamera dengan menggunakan Teknik *frame per frame* menjadi karakteristik atau yang menggunakan komputer dan sistem digitalisasi atau *computer Generated Imagery* (CGI), dalam dunia penciptaan film animasi. Dari sini boleh dikatakan sangat berguna untuk mengartikan tentang film animasi yang mempergunakan teknik ini, *single frame release*. Tetapi masih banyak pendekatan dalam pembuatan film animasi yang tidak mempergunakan teknik ini, demikian pula yang

mempergunakan video, atau tanpa mempergunakan kamera sama sekali, baik yang dikerjakan secara manual, Digambar langsung di atas seluloid atau yang mempergunakan komputer atau peralatan lainnya. (Prakosa, 2010, p. 40)

2.1.3.2. Definisi Animasi Tradisional

Animasi tradisional atau yang juga disebut animasi cel, adalah salah satu teknik animasi yang sudah ada sejak lama. Dengan teknik ini, setiap gerakan akan digambar satu per satu di setiap *frame*. Animator akan menggambar di kertas (*celluloid animation sheets* atau yang sekarang disebut *cels*) lalu setiap gerakan akan dibuat sesuai dengan panduan dari kertas-kertas yang ada di bawahnya, sehingga gerakan yang diinginkan akan muncul ketika semua kertas diurutkan. Setelah setiap gerakan digambar, maka animator akan melakukan tes pada setiap *frame* untuk melihat jika gerakan yang dibuat sudah sesuai dengan yang diinginkan. Namun dengan perkembangan teknologi saat ini, animasi tradisional dapat dikerjakan menggunakan komputer dan *tablet* (*The 5 types of animation*, n.d.; Prakosa, 2010).

2.1.3.3. Fungsi Animasi

Di dalam buku yang berjudul *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Prakosa (2010, p. 352) menulis bahwa animasi memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. *Relevation of Invisible Forces* (Membuka Tabir yang Tidak Nyata)
Animasi dapat menggambarkan secara ekspresif sesuatu yang nyata namun tidak dapat dilihat oleh mata. Contohnya seperti perasaan orang yang sedang stres, reaksi bahan kimia, gelombang cahaya, dll.
2. *Depiction of Process* (Menggambarkan Berbagai Proses)
Animasi dapat menggambarkan proses dan hubungan yang abstrak dan susah untuk digambarkan. Contohnya seperti proses biologi dalam perubahan genetika kromosom.
3. *Simplification of Processes* (Menyederhanakan Berbagai Proses)
Sesuatu yang memiliki proses, ide, organisasi dan struktur yang termasuk rumit, dapat disederhanakan melalui animasi.

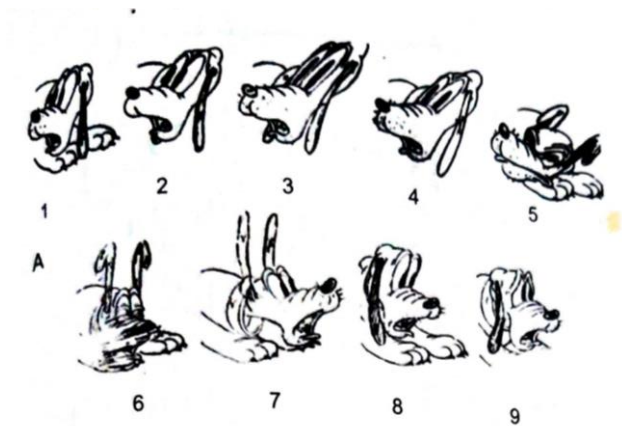
4. *Desensitization of Subject Matter* (Mengurangi Kepekaan terhadap Subjeknya)
Dengan animasi, maka suatu topik yang kadang membuat malu ketika divisualkan, misalnya seperti fungsi organ tubuh manusia, lebih dapat ditoleransi dan tidak dikaitkan dengan aktor yang melakukannya, karena penampilannya bukan *live-action* tapi digambar.
5. *Creation of Visual Generalizations and Projections* (Berkreasi dalam Bentuk Visual Secara Utuh)
Suatu karya tulis dapat divisualkan dan disiarkan kepada audiens yang tertarik, sehingga orang-orang yang tidak membaca karya tulis tersebut dapat menonton hasil animasinya.
6. *Recreation of the Past* (Rekreasi ke Masa Lalu)
Animasi dapat dipergunakan untuk melihat sesuatu yang terjadi di masa lalu. Contohnya ketika menggambarkan pergeseran benua di masa lalu.
7. *Progressive Presentation of Related Elements* (Presentasi Elemen yang Selalu Berhubungan)
Sesuatu yang berhubungan, seperti kerangka manusia, bagaimana sistem koordinasinya ketika bergerak, dll., dapat diperkenalkan melalui animasi.
8. *Offering Visual Cues* (Memberi Isyarat Visual)
Isyarat visual yang dapat dianimasikan, seperti penggunaan titik, garis, blok-blok warna untuk menunjukkan sesuatu.
9. *Animation of Visual Analogies* (Animasi Mengungkap Analogi Visual)
Dengan penggunaan analogi, maka sesuatu yang abstrak bisa digambarkan secara *gampang* (mudah) agar penonton yang sebelumnya tidak mengenal topik tersebut dapat mengerti.
10. *Giving Character to Ideas* (Memperkokoh Ide untuk Membentuk Karakter)
Melalui animasi, segala elemen dari garis, bentuk, warna, nilai, dan gerakan pada pembuatan film mengarah pada mengkomunikasikan ide yang sebenarnya, yang bentuknya mungkin tidak dalam bentuk naturalis tetapi tetap dapat diterima oleh penontonnya.

2.1.3.4.Prinsip Animasi

Di dalam buku yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*, yang dibuat oleh animator Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas (1981), mereka memperkenalkan 12 prinsip dasar gerak dalam animasi (*12 Principles of Animation*). Prinsip ini dikembangkan mulai 1920-1940an, tapi sampai sekarang masih bermanfaat dan digunakan.

Kedua belas prinsip dasar gerak dalam animasi adalah sebagai berikut:

1. *Squash and Stretch* (Mengkerut dan Merenggang)



Gambar 2.1. *Squash and stretch*

Sumber: Prakosa (2010, p. 175)

Mengkerut dan merenggang adalah prinsip di mana ketika objek atau suatu makhluk hidup di gerakkan maka pergerakan tersebut bisa dimulai dengan bentuk mengkerut bahkan mungkin sampai tidak menyerupai bentuk asli, hingga pergerakannya membentuk peregangan di mana objek berbentuk seperti karet yang lentur hingga menuju bentuk terakhir. Proses mengkerut dan peregangan ini harus memperhatikan perhitungan waktu yang tepat, agar pergerakan objek menjadi lebih menarik.

2. *Anticipation* (Antisipasi)

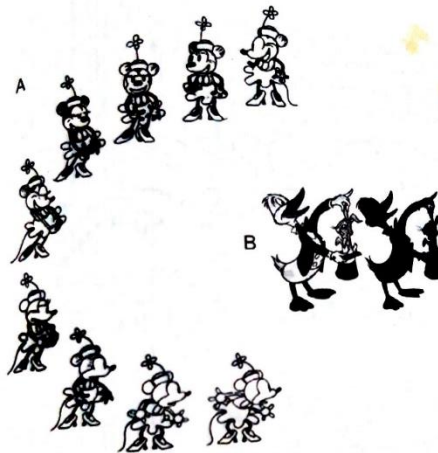


Gambar 2.2. *Anticipation*

Sumber: Prakosa (2010, p. 176)

Antisipasi digunakan untuk memberi indikasi tentang karakter yang akan bergerak, sehingga seorang animator harus menggambarkan karakter dalam posisi sedang bersiap-siap untuk melakukan suatu gerakan agar penonton bisa mengetahui gerakan apa yang akan dilakukan oleh karakter.

3. *Staging* (Penempatan)

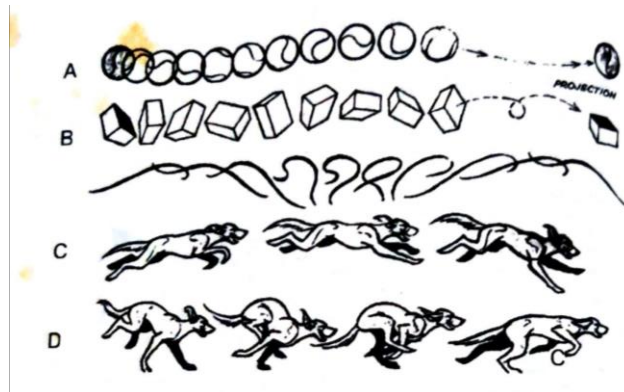


Gambar 2.3. *Staging*

Sumber: Prakosa (2010, p. 177)

Prinsip ini, apa yang dilakukan oleh karakter harus ditunjukkan secara detail, sehingga meskipun ketika karakter hanya berbentuk siluet, pose dan gerakan yang dilakukan tetap terlihat dengan jelas.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (Aksi Bergerak dengan Pasti dan Posisi Pose Pertama ke Pose Kedua, dst)



Gambar 2.4. *Straight ahead action and pose to pose*

Sumber: Prakosa (2010, p. 178)

Straight ahead action atau yang juga disebut membuat aksi melaju dengan pasti, adalah prinsip di mana sebuah gerakan akan digambar langsung tanpa terputus, sehingga gerakan yang dihasilkan adalah gerak yang kontinu. Sedangkan *pose to pose* atau gerakan dari pose pertama ke pose selanjutnya, adalah prinsip di mana seorang animasi membuat gambar-gambar dengan pose terpenting, yang disebut *key animation* (gambar-gambar utama), lalu dari masing-masing gerakan tersebut dibuat *inbetween* (gambar-gambar pengisi).

Prinsipnya, *straight ahead action* lebih spontan, sedangkan *pose to pose* lebih menawarkan kontrol gerak.

5. *Follow Through and Overlapping Action* (Mengikuti dan Gerakan Menyambung)

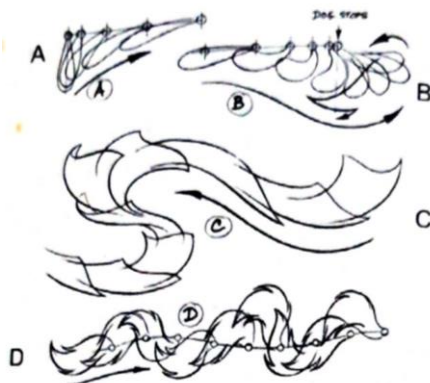


Gambar 2.5. *Follow through and overlapping action*

Sumber: Prakosa (2010, p. 179)

Follow through adalah ketika karakter melakukan pergerakan dan berhenti, maka bagian dari karakter dan juga atribut yang dikenakan, tidak akan berhenti secara langsung, tetapi masih bergerak sedikit hingga terhenti dengan sendirinya. Sedangkan untuk *overlapping action*, adalah ketika karakter sedang bergerak, maka bagian dari karakter maupun atributnya akan ada yang bergerak lebih cepat dari lainnya.

6. *Slow in Slow Out* (Makin Lambat pada Bagian Awal dan Makin Lambat pada Bagian Akhir)



Gambar 2.6. *Slow in slow out*

Sumber: Prakosa (2010, p. 180)

Prinsip ini digunakan untuk menciptakan variasi gerak, di mana animator akan menggambar *frame* awal lebih banyak untuk memberi gerakan yang lambat, dan semakin lama *frame* lebih sedikit sehingga memberi gerak-gerak kaku dan cepat.

7. *Arcs* (Gerak Melingkar)



Gambar 2.7. *Arcs*

Sumber: Prakosa (2010, p. 182)

Prinsip *arc* mengasumsikan bahwa semua pasti memiliki poros, sehingga ketika bergerak, gerakan tersebut akan membentuk melingkar baik ke atas atau ke bawah, maupun ke samping atau serong.

8. *Secondary Action* (Gerakan Pembantu)



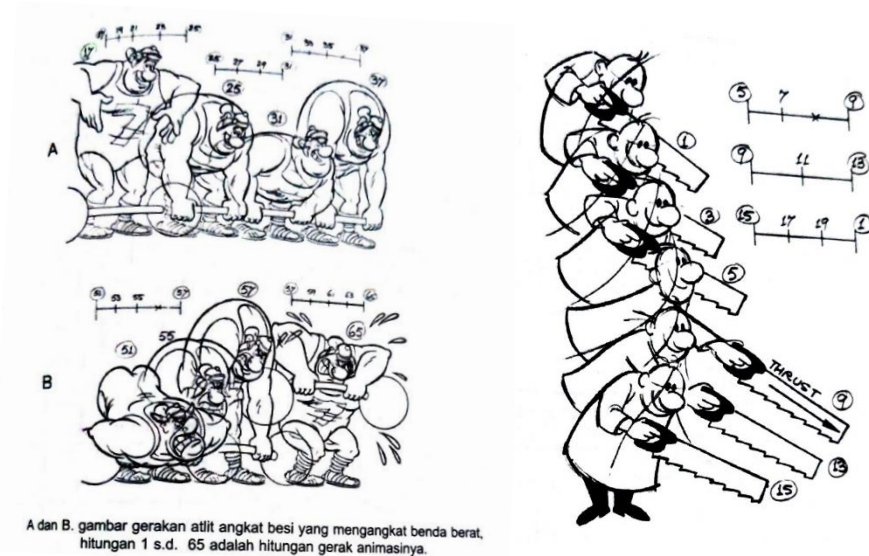
B. Karakter Figaro dalam film *Pinochio* tidur sangat pulas, termasuk selimutnya.

Gambar 2.8. *Secondary action*

Sumber: Prakosa (2010, p. 184)

Secondary action adalah gerakan yang dibuat untuk mendukung gerakan utama, sehingga karakter bisa terlihat lebih menarik dengan gerakan yang alamiah.

9. *Timing* (Menghitung Gerakan dalam Waktu)

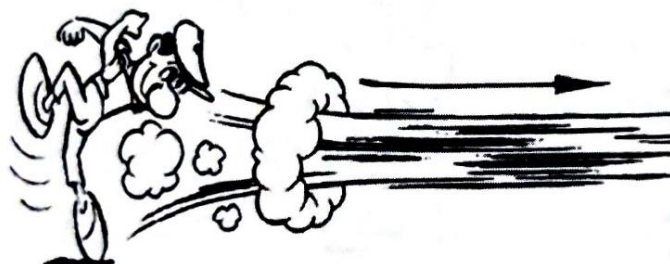


Gambar 2.9. *Timing*

Sumber: Prakosa (2010, p. 187, 189)

Timing adalah jumlah waktu dari *frame in between* yang ada di antara gerakan karakter atau objek. Setiap gerakan dengan *timing* yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda.

10. *Exaggeration* (Eksagerasi atau Melebih-lebihkan Gerakan)

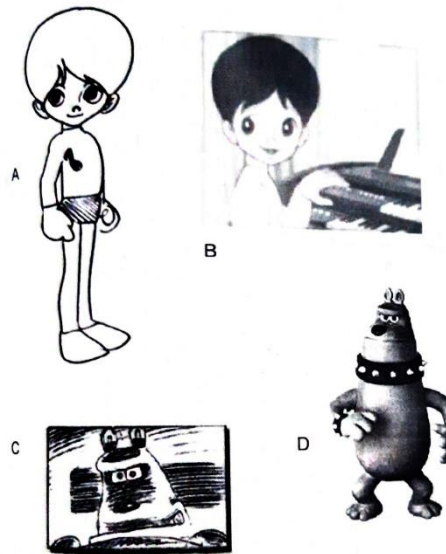


Gambar 2.10. *Exaggeration*

Sumber: Prakosa (2010, p. 190)

Prinsip ini melakukan deformasi bentuk untuk melebih-lebihkan suatu ekspresi atau gerakan, sehingga bisa mendapatkan kesan yang lebih lucu dan meyakinkan.

11. *Solid Drawing* (Gambar yang Kokoh)

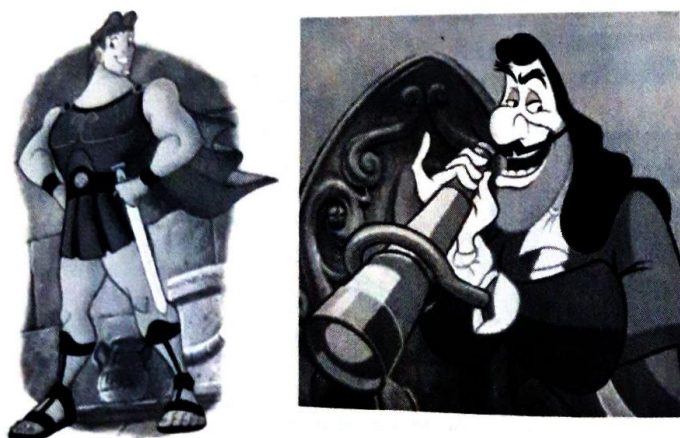


Gambar 2.11. *Solid drawing*

Sumber: Prakosa (2010, p. 191)

Solid Drawing berarti ketika animator menggambar, maka gambar yang dibuat harus memiliki kesan 3D meskipun digambar dalam bentuk 2D. Selain itu, *solid drawing* juga merupakan prinsip di mana karakter diberi *personality*/ karakter yang khas.

12. *Appeal* (Kesan yang Diciptakan)



Gambar 2.12. *Appeal*

Sumber: Prakosa (2010, p. 192)

Ketika membuat desain karakter, akan lebih baik jika desainnya sederhana, mudah diingat, tetapi menarik dan memiliki ciri khas.

(Prakosa, 2010).

2.1.4. Narasi

2.1.4.1. Definisi Narasi

Menurut Keraf (2007) narasi adalah karangan yang menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi, dan diceritakan sesuai dengan rangkaian waktu. Oleh karena itu, dengan narasi, maka pembaca atau audiens dapat seolah-olah melihat atau mengalami suatu peristiwa tersebut.

2.1.4.2. Struktur Narasi

Menurut Keraf (2007), struktur narasi meliputi komponen-komponen berikut:

1. Alur
Alur adalah urutan peristiwa dari keseluruhan narasi yang juga ditandai dengan adanya klimaks.
2. Latar (*setting*)
Latar adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa yang diceritakan. Latar berfungsi untuk memperjelas atau menghidupkan peristiwa.
3. Tindak-tanduk atau perbuatan
Komponen ini adalah tingkah laku tokoh-tokoh yang ada dalam narasi. Tingkah laku inilah yang menciptakan sifat dinamis sebuah narasi.
4. Karakter dan karakterisasi
Karakter adalah tokoh-tokoh yang dalam sebuah narasi, sedangkan karakterisasi adalah cara penulis menggambarkan tokoh-tokoh tersebut. Penggambaran ini juga bisa disebut sebagai perwatakan, dan dapat diperoleh melalui gambaran tingkah laku, pengucapan, kebiasaan, dll.

5. Sudut pandang

Sudut pandang atau yang juga disebut *point of view* adalah jawaban siapa yang menceritakan suatu kisah, sehingga melalui itu pembaca atau audiens dapat mengetahui apakah orang yang menceritakan adalah sebagai pengamat atau sebagai peserta yang secara langsung mengambil bagian. Sudut pandang bertujuan sebagai pedoman bagi audiens agar dapat mengetahui dan mengerti mengapa suatu perbuatan dilakukan oleh karakter yang ada dalam suatu kisah.

2.2. Tinjauan Permasalahan Tentang Obyek dan Subyek Perancangan

2.2.1. Tinjauan Permasalahan

Di dalam keluarga, suatu masalah bisa saja terjadi, baik itu antara orang tua dan anak, maupun antara anak dengan saudaranya sendiri. Salah satu masalah yang umum terjadi adalah *sibling rivalry* (persaingan antar saudara). Jika dilihat, konflik ini adalah permasalahan yang muncul di antara satu anak dengan saudaranya. Namun sebenarnya, jika persaingan tersebut tidak ditangani dengan benar maka dapat berdampak buruk pada hubungan keluarga dan juga bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu tindakan dari orang tua untuk dapat menyelesaikan ketegangan yang ada di antara anak mereka, agar permasalahan tersebut tidak terbawa hingga dewasa.

Dalam artikel online republika.co.id, 8 Juni 2019, Dr. Rachna Khanna Singh, seorang profesional kesehatan mental dan saat ini adalah Kepala Departemen Pengobatan Holistik dan Psikologi di Rumah Sakit Artemis, India, mengatakan ada tiga hal utama penyebab persaingan antar saudara kandung, yaitu karena perasaan penolakan, perbandingan dan kurangnya perhatian. Ketiga hal ini dirasakan anak ketika orang tua membanding-bandingkan atau melakukan tindakan *favouritism* pada anak. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Setiawati (2008) bahwa orang tua adalah kunci munculnya *sibling rivalry* dan juga orang yang berperan untuk meminimalisir konflik tersebut. Namun yang menjadi masalah adalah kebanyakan orang tua tidak menyadari bahaya dari *sibling rivalry*. Sering kali konflik ini dianggap normal padahal, secara psikologis dapat membuat anak

nantinya tumbuh menjadi seseorang yang kurang percaya diri, susah bersosialisasi, bahkan hingga mengalami gangguan mental.

2.2.2. Fakta-Fakta Lapangan

Menurut psikolog anak, E. Kurnianingsih (personal communication, February 24, 2020), orang tua sudah pasti adalah penyebab utama dari terjadinya *sibling rivalry*. Konflik ini memang bisa terjadi karena adanya tindakan lebih sayang pada anak yang satu dari pada yang lain, atau juga bisa muncul karena anak yang satu dibanding-bandingkan dengan saudaranya. Kebanyakan orang tua tidak mengerti bahwa tindakan mereka bisa berdampak buruk hingga anak-anak mereka tumbuh dewasa, walaupun tahu, biasanya tetap saja bisa terjadi perbandingan dalam saudara karena secara naluri/ spontan pasti ada kebiasaan untuk membandingkan anak mereka karena adanya harapan-harapan dari orang tua kepada anak-anak.

Sibling rivalry memiliki dampak positif dan juga negatif, tapi kenyataannya, yang lebih banyak terjadi adalah yang berdampak negatif. Dampak negatif ini tidak baik bagi psikologis anak, di mana *self-esteem* atau harga diri anak langsung “jatuh,” sehingga dari masalah tersebut, muncullah dampak-dampak negatif lainnya. Mulai dari tidak percaya diri, susah bergaul, tidak berani berinisiatif, merasa diri tidak sebaik orang-orang, pemalu, dsb. tergantung dengan kepribadian anak. Jika seorang anak memiliki kerentanan tertentu, maka dampak *sibling rivalry* bisa sampai pada gangguan mental, terutama di zaman ini, di mana banyak anak-anak yang rentan terkena gangguan mental, sehingga ia akan menarik diri dari orang-orang, OCD (*obsessive compulsive disorder*), dan gangguan emosi lainnya yang diakibatkan adanya kecemasan-kecemasan dan perasaan tidak diterima oleh orang tua.

Dari hasil riset Universitas Cornell mengenai *favouritism* dalam keluarga, yang melibatkan 275 Ibu yang memiliki setidaknya dua anak, dan survei kepada 671 anak mereka. Hasilnya adalah 70% dari para Ibu merasa lebih dekat dengan salah satu anak mereka, sedangkan hanya 15% dari anak-anak tersebut yang merasa mendapatkan perlakuan yang sama dari ibu mereka (Scott, 2019).

Bahkan rasa cemburu dan iri pada saudara bisa mengakibatkan tindakan ekstrim seperti yang terjadi di Medan, di mana seorang anak laki-laki yang berusia

4 tahun membunuh adik perempuannya, dikarenakan rasa iri pada adiknya yang lebih disayang orang tua (Wulandari, 2018). Kejadian lainnya dari Kampung Cikulu, Kabupaten Purwakarta, di mana seorang adik membunuh kakak kandungnya yang berusia 48 tahun, karena iri kakaknya hidup lebih sukses sedangkan dirinya pengangguran (Sholihan, 2015). Bahkan bunuh diri juga dapat terjadi, seperti di Desa Begadu, di mana seorang remaja putri mencoba membunuh diri karena merasa ayahnya lebih menyayangi kakaknya. Namun untungnya warga sekitar dapat mencegah aksinya (Suhendri, 2019). Dengan melihat dampak dari *sibling rivalry*, maka dapat disimpulkan bahwa konflik ini dapat membahayakan anak dan merusak hubungan keluarga, baik ketika masih kecil maupun ketika anak itu tumbuh dewasa.

Melalui survei yang dilakukan oleh penulis kepada 33 responden, didapati bahwa kebanyakan dari mereka mengalami *favouritism* dan dibanding-bandingkan dengan saudaranya.



Gambar 2.13. Hasil survey persentase perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan

Sumber: Survey pribadi

Dari survei ini, dapat disimpulkan bahwa contoh-contoh dari perilaku *favouritism* adalah sebagai berikut:

- Salah satu saudara dibebaskan dari tugas-tugas rumah, sedangkan yang lainnya diberi beban tugas lebih

- Salah satu saudara lebih mudah mendapatkan yang dia inginkan
- Pembelaan ke salah satu saudara ketika bertengkar
- Salah satu anak sering dibelikan sesuatu

Sedangkan untuk perilaku dibanding-bandingkan, kebanyakan orang tua membandingkan anak-anak mereka dalam 3 hal:

- Akademis, seperti saudara lebih pintar.
- Karakter, seperti saudara lebih rajin, bertanggung jawab, dll.
- Fisik, seperti kakak lebih besar/ gemuk, adik lebih kecil/ kurus.

Dengan adanya perilaku-perilaku tersebut, maka kebanyakan dari responden pernah melakukan kekerasan kepada saudara mereka, baik secara fisik maupun verbal. Namun selain itu, sama seperti yang dikatakan oleh psikolog, hal ini juga memengaruhi diri mereka sendiri, di mana mayoritas responden juga merasa bahwa mereka lebih rendah dari saudara, tidak diperhatikan, tidak percaya diri, tidak dihargai, iri/ cemburu, dan marah.

Seerti yang sebelumnya sudah dipaparkan, menurut E. Kurnianingsih (personal communication, February 24, 2020), kebanyakan orang tua tidak sadar kalau perilaku mereka bisa berdampak negatif kepada anak, namun kalau pun tahu, mereka secara tidak sadar/ spontan melakukannya karena memiliki harapan-harapan yang lebih kepada anak-anak mereka. Hal serupa juga didapatkan melalui survei ini, di mana kebanyakan anak merasa bahwa orang tua sebenarnya sadar bahwa perilaku mereka bisa menyakiti perasaan anak. Namun yang membedakan adalah bukannya untuk memotivasi, tetapi anak merasa bahwa orang tua tidak terlalu peduli dengan tindakan tersebut, sehingga tetap melakukannya.

Selain itu, sebenarnya anak juga ingin melakukan yang terbaik agar orang tua mereka bisa menghargai dan merasa bangga. Tetapi ketika usaha mereka tidak terlalu dilihat dan justru orang tua terlihat lebih menghargai hasil anak satunya, maka di situlah harga diri anak semakin jatuh dan tumbuh perasaan iri, ingin lebih dari saudaranya atau menyerah.

2.2.3. Identifikasi Tema Sejenis

Sejauh ini, topik *sibling rivalry* pernah dibahas dalam beberapa karya tulis skripsi maupun jurnal. Contohnya sebagai berikut:

- *Dampak Sibling Rivalry (Persaingan Saudara Kandung) Pada Anak Usia Dini* oleh Putri, A., Deliana, S., dan Hendriyani R. pada tahun 2013
- *Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Sibling Rivalry Dengan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Di Padukuhan Gude dan Pakwungu* oleh Casnuri, Widaryanti, R., dan Febriana pada tahun 2016
- *Hubungan Antara Sibling Rivalry Dengan Kemampuan Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN Cireundeu III* oleh Rahmawati, E. pada tahun 2013

Di dalam karya-karya tulis tersebut dibahas mengenai apa itu *sibling rivalry* dan apa dampak negatifnya bagi perkembangan anak. Dampak negatif tersebut seperti menurunnya kemauan anak untuk belajar, mengalami kesulitan dalam hubungan sosial, susah menyesuaikan diri, dsb. Melihat dari paparan sebelumnya, topik mengenai dampak *sibling rivalry* masih berupa karya tulis.

Sedangkan penggunaan media lain memang ada, seperti video, namun topiknya lebih menjelaskan tentang *parenting education*, sehingga yang dibahas adalah hal-hal seperti apa itu *sibling rivalry* dan cara mengatasinya. Sedangkan dampak negatif yang bisa terjadi dan membahayakan pertumbuhan anak tidak terlalu dibahas.

2.3. Analisis Masalah

2.3.1. Sibling Rivalry (Persaingan Antar Saudara) Lebih Banyak Berdampak Negatif Kepada Anak.

Berdasarkan data yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa *sibling rivalry* adalah persaingan antar saudara yang bisa membawa dampak positif maupun negatif kepada perkembangan anak. Namun sering kali yang terjadi adalah dampak negatif, karena anak-anak mengalami tekanan dan merasa tidak dihargai.

2.3.2. Dampak Negatifnya Berakibat Hingga Dewasa, Sehingga Merusak Hubungan Keluarga dan Sosial, Sampai Gangguan Mental.

Dampak-dampak negatif tersebut pasti akan memengaruhi harga diri anak, di mana akan merusak hubungan di dalam keluarga, maupun hubungan dengan orang sekitar. Dari harga diri tersebut maka muncullah masalah-masalah lain.

Contohnya seperti kurangnya percaya diri, sehingga menjadi pribadi yang pendiam, susah mengambil keputusan, susah bersosialisasi, munculnya kebencian kepada saudara maupun orang tua, dan jika tidak diatasi sejak awal, maka anak juga bisa mengalami gangguan mental hingga ia dewasa.

2.3.3. *Sibling Rivalry* Dapat Muncul Sejak Anak Masih Kecil dan Disebabkan Oleh Perilaku Orang Tua Yang Pilih Kasih dan Membanding-Bandingkan.

Sibling rivalry bisa terjadi sejak anak masih kecil, contohnya ketika ada anak baru yang lahir dalam keluarga, maka akan ada kecemburuan karena semua perhatian tertuju pada bayi tersebut. Namun perasaan itu bisa hilang ketika anak mulai tahu bahwa bayi memang membutuhkan perhatian khusus. Tetapi itu semua kembali lagi pada orang tua. Jika orang tua tidak dapat menunjukkan perilaku menghargai dan menyayangi anak apa adanya, maka *sibling rivalry* bisa terus terjadi. Mungkin ketika orang tua ingin anak mereka lebih baik, maka mereka menggunakan keunggulan anak satunya untuk dibandingkan. Padahal, anak tersebut mungkin saja memiliki keunggulan dalam hal lain, namun tidak dihargai. Atau adanya perilaku *favouritism* di mana orang tua lebih menunjukkan kasih sayang pada anak yang satu, dari pada yang lainnya, sehingga dengan adanya perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan tersebut, maka perasaan tertekan akan terus muncul hingga anak tumbuh dewasa. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam meminimalisir terjadinya *sibling rivalry*. Dengan adanya intervensi dan komunikasi yang baik dari orang tua, maka dampak-dampak negatif dari *sibling rivalry* bisa ditangani sebelum menjadi parah.

2.3.4. Masih Banyak Orang Tua Yang Tidak Sadar, Bahkan Tidak Tahu Bahwa Perilaku Mereka Dapat Mengakibatkan *Sibling Rivalry* Yang Negatif.

Kebanyakan orang tua belum dapat meminimalisir terjadinya *sibling rivalry* yang negatif. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan orang tua tentang dampak dari perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan yang dapat berpengaruh pada psikologis anak. Kalau pun orang tua mengetahui bahwa perilaku

tersebut sebenarnya tidak benar, namun secara spontan tetap saja akan dilakukan karena dianggap biasa dan sering dilakukan untuk memotivasi atau mendorong anak menjadi lebih baik lagi.

2.3.5. Media Yang Sudah Ada Masih Kurang Mengomunikasikan Dampak Negatif *Sibling Rivalry*.

Selama ini, topik *sibling rivalry* dikomunikasikan kepada orang tua lewat karya tulis dan juga video. Namun jika berupa karya tulis, secara umum rata-rata orang tua tidak tertarik untuk membacanya, kecuali orang tua yang berprofesi sebagai guru, dosen, atau psikolog anak. Sedangkan untuk video, media ini ditampilkan di Youtube dalam bentuk penjelasan dan juga *parenting education* (program pendidikan pengasuhan). Namun sering kali media tersebut hanya menjelaskan pengertian *sibling rivalry*, tips/ cara mengatasi dan juga dampak positifnya. Dampak negatifnya tidak terlalu dijelaskan, padahal di zaman ini, anak-anak lebih rentan terkena gangguan mental, sehingga jika ditambah dengan tekanan dari orang tua, maka *sibling rivalry* dapat menyebabkan anak depresi, dll.

2.4. Simpulan

Berdasarkan data yang didapat, maka dapat disimpulkan bahwa *sibling rivalry* atau yang juga disebut persaingan antar saudara, merupakan suatu konflik yang sering kali terjadi di dalam keluarga dan berdampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengurangi terjadinya persaingan tersebut sangatlah dibutuhkan. Tetapi, kebanyakan orang tua tidak menyadari bahwa perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan dapat mengakibatkan *sibling rivalry* yang negatif. Jadi mereka sebenarnya tahu kalau perilaku tersebut salah, namun sering kali secara spontan tetap dilakukan untuk memotivasi anak-anak mereka. Padahal, cara tersebut sebenarnya salah, karena jika terlalu sering dilakukan, maka anak justru bukan tambah lebih baik, namun tertekan dan terganggu secara psikologis. Sehingga perlu adanya media untuk mengomunikasikan permasalahan ini, agar *sibling rivalry* yang berdampak negatif dapat diminimalisir.

2.5. Usulan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah dengan membuat video animasi tradisional (*hand-drawn animation*) dengan penyampaian cerita secara naratif, yang menceritakan kasus *sibling rivalry*. Dengan adanya video tersebut, maka orang tua bukan melihat suatu video penjelasan yang menggurui, tetapi menonton kisah dari sisi pandang anak, sehingga melalui pendekatan emosi tersebut, orang tua dapat mengetahui apa yang dirasakan oleh anak dan pesan yang ingin disampaikan lebih dapat diterima. Konsep konten video animasi dirancang menceritakan tentang *sibling rivalry*, penyebab dan dampak negatif yang terjadi, Sehingga pesan yang ingin disampaikan adalah memberikan pengetahuan kepada orang tua dampak negatif jangka panjang perilaku *favouritism* dan membandingkan pada pertumbuhan psikis anak-anak hingga dewasa.

Rencana pendistribusian video ini adalah melalui media sosial berbasis *video streaming*. Platform ini dapat digunakan karena sesuai dengan kebiasaan target audiens yang berusia 25-34 tahun, di mana mereka sering mengakses media sosial dan lebih banyak menggunakannya untuk menonton video (Kemp, January 31, 2019).