# BAB II

# LANDASAN TEORI

# 2.1. Teori Keluarga

Keluarga dituntut untuk menjalankan fungsinya dengan baik, sebagai upaya untuk mewujudkan keharmonisan keluarga. Karena hal tersebut merupakan kunci untuk mewujudkan keluarga yang bahagia, harmonis, dan selaras, serta nyaman.

 Fungsi- fungsi Keluarga Fungsi-fungsi keluarga ada beberapa jenis. Menurut Soelaeman (1994) fungsi keluarga sangat penting, sehingga tidak dipisah-pisahkan atau disatukan dengan yang lainnya. Jenis-jenis fungsi keluarga adalah sebagai berikut:

 a. Fungsi Edukatif Adapun fungsi yang berkaitan dengan pendidikan anak serta pembinaan anggota keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan terutama bagi anak, dalam hal ini si pendidik hendaknya dapatlah melakukan perbuatan-perbuatan yang mengarah kepada tujuan pendidikan.

b. Fungsi Sosialisasi Tugas keluarga dalam mendidik anaknya tidak saja mencakup perkembangan individu agar menjadi yang mantap, akan tetapi meliputi pula upaya membantunya dan mempersiapkannya menjadi anggota masyarakat yang baik. Orang tua dapat membantu menyiapkan diri anaknya agar mendapatkan dirinya sebagai pribadi yang mantap dalam masyarakat secara konstruktif.

c. Fungsi Lindungan Mendidik pada hakekatnya bersifat melindungi yaitu melindungi anak dari tindakan-tindakan yang tidak baik dari hidup yang menyimpang dari normanorma. Fungsi lindungan itu dapat dilaksanakan dengan cara melarang atau menghindarkan anak-anak yang tidak diharapkan mengawasi ataupun membatasi perbuatan-perbuatan yang diharapkan, memberi contoh dan teladan dalam hal-hal diharapkan.

d. Fungsi Afeksi (perasaan) Pada saat anak masih kecil perasaannya memegang peranan penting, dapat merasakan ataupun menangkap suasana yang meliputi orang tuanya pada saat anak berkomukasi dengan mereka. Anak sangat peka akan suasana emosional yang meliputi keluarganya. Kehangatan yang terpancar dari keseluruhan gerakan, ucapan, mimik serta perbuatan orang tua, juga rasa kehangatan dan keakraban itu menyangkut semua pihak yang tergolong anggota

e. Fungsi Religius Keluarga berkewajiban memperkenalkan dan mengajak anak dan anggota keluarganya dalam kehidupan beragama. Pendidikan dalam keluarga itu berlangsung melalui identifikasi anak kepada orang tua

f. Fungsi Ekonomi Pelaksanaan fungsi ekonomi keluarga oleh dan untuk semua angota keluarga mempunyai kemungkinan menambah saling mengerti, solidaritas dan tanggung jawab bersama dalam keluarga itu serta meningkatkan rasa kebersamaan dan keikatan antara secara anggota keluarga.

g. Fungsi Rekresi Rekresi itu dirasakan orang apabila ia mengetahui suatu suasana yang tenang dan damai, jauh dari ketegangan batin, segar dan santai dari kepada yang bersangkutan memberikan perasaan bebas terlepas dari ketegangan dan kesibukan sehari-hari.

h. Fungsi Biologis Fungsi ini berkaitan dengan pemenuhan-pemenuhan kebutuhan biologis anggota keluarga. Diantaranya adalah kebutuhan akan terlindung fisik, kesehatan, dari rasa lapar, haus, kedinginan, kepanasan, kelelahan bahkan juga kenyamanan dan kesegaran fisik. Termasuk juga kebutuhan biologis yaitu seksual.

**2.2. Pola Asuh Orang Tua dalam Keluarga**

Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Anak setiap orang tua memiliki harapan besar agar anak-anaknya tumbuh menjadi individu yang memiliki kepribadian baik, kesehatan mental yang kuat, dan akhlak yang terpuji. Orang tua memiliki peran penting sebagai pembentuk pribadi pertama dalam kehidupan anak-anak mereka, dan oleh karena itu, mereka harus menjadi contoh yang baik bagi anak-anak mereka.

Pola asuh orang tua merupakan strategi yang digunakan untuk membantu anak-anak mencapai berbagai tujuan, termasuk penguasaan pengetahuan, nilai moral, dan standar perilaku yang diperlukan saat dewasa kelak. Pendidikan yang diberikan dalam keluarga memiliki nilai strategis dalam membentuk kepribadian anak. Sejak usia dini, anak-anak telah menerima pendidikan dari kedua orang tua mereka melalui contoh yang ditampilkan dan cara hidup sehari-hari. Hal ini berdampak langsung pada perkembangan anak-anak. Mereka cenderung meniru kebiasaan dan sikap orang tua karena selalu ingin meneladani apa yang dilakukan oleh orang tua mereka.

Pola asuh merupakan cara orang tua mendidik dan membimbing anak-anak mereka untuk mencapai perilaku yang diharapkan. Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama yang dialami oleh anak-anak. Keluarga, yang terdiri dari individu-individu yang terhubung oleh hubungan darah, memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan kepribadian anak. Perawatan penuh kasih sayang dari orang tua dan pendidikan mengenai nilai-nilai kehidupan, termasuk nilai-nilai agama dan sosial budaya, sangat berpengaruh dalam membentuk pribadi anak.

Tujuan utama dari mengasuh dan mendidik anak adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan agar mereka dapat berfungsi dalam masyarakat. Orang tua berperan dalam menanamkan nilai-nilai yang membantu anak-anak membangun kompetensi dan kedamaian. Hal ini mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, kerja keras, menghormati diri sendiri dan orang lain, memiliki empati, dan bertanggung jawab.

Top of Form

Bottom of Form

 **2.3. Teori Keharmonisan Keluarga**

Menurut (Fauziah, 2019), menjelaskan bahwa salah satu alat untuk mengukur keharmonisan keluarga yang telah tervalidasi dan terpublikasi adalah FHS-24 (*Family Harmony Scale*) yang dikembangkan pada budaya China. Budaya merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perilaku dan kesehatan mental. Karenanya penting untuk mengakomodir faktor budaya dalam mengonstruksi sebuah alat ukur (Kavikondala, 2016). FHS-24 dikembangkan berdasarkan konsep harmoni yang terdapat pada budaya Cina. Dalam budaya ini, keharmonisan keluarga menekankan pada kedekatan, keselarasan, kerjasama dan mutualisme yang dipersepsi sebagai atribut yang paling berharga dalam sebuah hubungan keluarga. Hal ini merupakan faktor penting bagi kesehatan mental dan kesejahteraan individu (Kavikondala, 2016). Perbedaan makna harmoni pada budaya kolektivis dan individualis membuat konstruksi FHS-24 menjadi urgen dilakukan. Lima aspek yang digunakan untuk mengukur keharmonisan keluarga di Indonesia.

* Komunikasi; Komunikasi merupakan kesempatan dan kesediaan anggota keluarga untuk terhubung satu sama lain. Adanya kesempatan bertemu langsung dan mengekspresikan perasaan secara verbal antar anggota keluarga merupakan syarat utama dalam komunikasi.
* Resolusi Konflik; Kemampuan keluarga dalam menghadapi konflik yang terjadi dalam keluarga. Beberapa elemen umumnya berkontribusi terhadap konflik keluarga: gaya pengasuhan, nilai yang beragam, gaya hidup yang berbeda dan kesulitan keuangan. Menikah pasangan dengan gaya pengasuhan yang beragam sering dilihat ini sebagai sumber utama konflik pasangan. Kemampuan keluarga menyelesaikan perbedan yang terjadi dalam keluarga secara konstruktif menjadi kunci resolusi konflik dalam keluarga.
* Kesabaran; Saling menghormati disebut sebagai elemen kunci dalam membina keluarga yang harmonis, yang dibangun melalui timbal balik, menghormati nilai-nilai dan keberadaan yang beragam dan penuh perhatian.
* Waktu yang berkualitas, Waktu yang berkualitas dimaknai sebagai adanya kesempatan menghabiskan waktu bersama dengan anggota keluarga. Kualitas dimaknai sebagai rasa kebersamaan, kedekatan antar anggota keluarga sehingga anggota keluarga merasa nyaman tinggal bersama.
* Identitas Keluarga; Variabel identitas keluarga ditambahkan oleh Kavikondala et al dengan pertimbangan perspektif budaya China. Identitas keluarga adalah penilaian respondentif dari anggota keluarga tentang kebanggaan dan harga diri (*esteem*) dari keluarga. Kelima aspek menunjukkan pengaruh yang signifikan pada variabel keharmonisan keluarga. Kebersamaan merupakan hal yang penting bagi masyarakat budaya communal. Kebutuhan untuk berkumpul bersama keluarga merupakan cara untuk menghilangkan stress sekaligus mendapatkan dukungan dari keluarga (Nuraini dan Hartini, 2021).

Bahwa fungsi kualitas dalam relasi keluarga adalah penting, termasuk dalam hal waktu yang berkualitas yang dihabiskan dengan keluarga menentukan relasi orangtua-anak, serta pengasuhan ibu-anak. Waktu yang berkualitas akan menciptakan hubungan yang hangat antar anggota keluarga. Adanya waktu yang berkualitas bukan semata-mata jumlah waktu yang dihabiskan bersama, namun kualitaslah yang lebih diutamakan.

**2.4. Bulu Tangkis**

Bulutangkis adalah sebuah olahraga yang membutuhkan kemampuan melompat, lunges, dan selalu bergerak cepat dalam memukul bola (Wang, Lam, Hong, & Cheung, 2014). Menurut Chen (2014), bulutangkis merupakan salah satu kursus elektif favorit calon peserta didik, di mana gerakan bulutangkis menjadi langkah dasar dalam proses pelatihan. Olahraga ini menggunakan raket dan menuntut lompatan, berbelok, serta gerakan lengan cepat Pemain bulutangkis harus selalu siap untuk bergerak cepat dalam menerima shuttlecock dari lawan, karena permainan ini menantang dengan gerakan yang tidak tetap, kompleks, dan sering terhambat oleh lawan.

* Bulutangkis adalah salah satu olahraga raket yang sangat populer di dunia. Permainan ini memerlukan perubahan arah yang cepat dan kelincahan kaki yang baik, yang disebut footwork. Footwork merupakan gerakan kaki yang berkaitan dengan gerak motorik kasar dan sangat penting agar pemain bisa leluasa mengejar dan memukul shuttlecock pada posisi yang tepat di sekitar lapangan. Pemain bulutangkis tingkat tertinggi dituntut memiliki ketangkasan yang luar biasa, kemampuan teknis, persepsi, dan kemampuan prediktif serta reaksi yang sangat cepat. Semua pemain juga membutuhkan kemampuan fisik yang luar biasa termasuk stamina, kelenturan, kekuatan, daya ledak, dan kecepatan.
* Teknik dasar dalam permainan bulutangkis terdiri dari teknik memegang raket dan teknik memukul atau teknik pukulan. Teknik memegang raket meliputi tiga jenis pegangan yaitu forehand, backhand, dan pegangan Amerika. Sedangkan teknik memukul terdiri dari pukulan servis, pukulan lob, dropshoot, smash, netting, dan lainnya.Dalam permainan, footwork sangat penting. Pemain harus memiliki sikap dan posisi yang baik saat mengikuti permainan. Posisi siap harus memperhatikan berat badan yang berada pada kedua kaki, tekuk kedua lutut, dan posisi lengan dengan siku bengkok di samping badan sehingga lengan bagian atas yang memegang raket tetap bebas bergerak.
* Pukulan pertama untuk memulai permainan adalah servis, yang sangat menentukan awal perolehan poin. Pemberi servis dapat mencetak poin apabila penerima servis tidak dapat mengembalikan shuttlecock, dan sebaliknya. Dalam permainan bulutangkis, terdapat beberapa jenis pukulan, seperti netting (pukulan dekat net), lob (pukulan tinggi), dropshoot (pukulan jatuh dekat net), smash (pukulan keras dari atas kepala), drive (pukulan datar), dan lainnya. Setiap jenis pukulan memerlukan teknik dan koordinasi gerak yang berbeda.
* Footwork menjadi pondasi penting dalam kualitas permainan pemain bulutangkis. Dengan gerakan footwork yang efektif dan efisien, pemain dapat menguasai lapangan dengan lebih baik dan stamina yang dibutuhkan akan lebih rendah. Dalam melakukan teknik pukulan dan footwork, pemain juga perlu memperhatikan posisi siap, pergerakan ke berbagai arah, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan selama permainan.

**2.5. Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Dari uraian diatas, kita perjelas poin-poinnya sebagai berikut:

• Konsep komunikasi

• Melalui ungkapan kreatif

 • Melalui berbagai media

• Menyampaikan pesan atau gagasan secara visual dari seseorang

 atau suatu kelompok kepada kelompok yang lain

• Menggunakan elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar,

 susunan huruf, warna, serta tata letak, dan perwajahan.

**2.6. Teori Ilustrasi**

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:140), ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.

**2.7. Teori Warna**

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain Warna dalam sistem komputer terbagi menjadi dua yaitu warna *Additive color*  dan *warna Substractive color*. Berikut penjabarnnya:

* + - 1. ***Additive Color***

Warna Additive dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contohyang mudah, bola lampu memancarkan sinar yang umum disebut sinar putih. Namun, jika bola lampu itu kita letakkan dibalik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru. Oleh karena komponen warnanya terdiri dari Red, Green dan Blue, maka konsep warna tersebut dikenal juga dengan istilah RGB. Additive Color dipergunakan jika image yang dibuat akan ditampilkan sebagai display dilayar monitor, misalnya desain web page maupun slide show.

* + - 1. **Substractive Color**

Substractive secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata kita karena adanya pantulan cahaya. Dengan demikian, warna yang tertangkap mata kita bukanlah merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. Substractive dikenal juga dengan istilah CMYK. CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar Cyan (biru muda), Magenta (merah), Yellow (kuning) dan Black (hitam).



**Gambar 2. 1** Klasifikasi Warna

**2.8. Tipografi**

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:190) mengatakan, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tifografi sebagi unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh factor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda.

**Gambar 2. 2** Anatomi Tipografi

**2.9. Layout**

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku Layout – Dasar dan penerapannya (2008:0) mengatakan bahwa, pada dasarnya Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemenelemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Me-Layout adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-layout itu sama dengan mendesain. Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:277) mengatakan bahwa didalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama, Menurut Tom Lincy (dalam Design Principle For Desktop Publishing). yaitu:

a. Proporsi (Propotion)

b. Kesimbangan (Balance)

c. Kontras (Contrast)

d. Irama (Rhtym)

e. Kesatuan (Unity)

Namun, prinsip tersebut kadang-kadang disingkat menjadi 4 prinsip Menurut Robin Williams (dalam The Non Designer’s Design Book), yaitu:

a. Kontras (Contrast)

b. Perulangan (Repetition)

c. Peletakan (Alignment)

d. Kesatuan Atau Focus (Proximity)

### **2.10. AISAS**



**Gambar 2. 3.** Skema AISAS

Sumber: Sugiyama dan Andree, 2011

Didalam buku yang ditulis oleh Sugiyama dan Andree (2011), mengemukakan metode strategi komunikasi yang dapat diaplikasikan untuk kampanye. Metode tersebut disebut dengan AISAS, AISAS adalah hasil dari pengembangan dari metode sebelumnya yaitu AIDMA. Terdapat 5 tahapan dalam metode AISAS ini yaitu Attention (perhatian), Interest (ketertarikan), Search (pencarian), Action (aksi), dan Share (berbagi). Berikut merupakan penjabaran dari proses AISAS :

1. *Attention* (perhatian)

Pada tahap ini bisa dikatakan merupakan tahapan yang paling penting karena tahap ini untuk membuka jalan bagi pesan iklan yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian audiens sehingga dapat mudah memicu pada tahapan selanjutnya.

1. *Interest* (ketertarikan )

Pada tahap *interest* , pesan komunikasi yang disampaikan bertujuan untuk membangkitkan minat audiens juga merupakan tahapan proses ketika audiens mulai tertarik dengan apa yang disampaikan atau di tampikan. dikatakan .

1. *Seacrh* (pencarian)

Tahapan ini merupakan proses ketika audiens semakin tertarik dengan hal yang disampaikan atau ditampilkan, sehingga melakukan proses pencarian lebih lanjut dengan berbekal informasi yang didapat.

1. *Action* (aksi)

Pada tahap ini, pesan telah berhasil mendorong audiens untuk melakukan tindakan tertentu sesuai dengan apa yang diharapkan. Aksi dapat berupa membeli dan menggunakan produk ataupun menjalankan saran yang telah disampaika

1. *Share* (berbagi)

Jika informasi yang didapat sudah cukup baik dan menarik minat audiens, maka pada tahapan ini merupakan proses ketika audiens mengungkapkan pengalaman mereka setelah membeli atau melaksanakan saran tersebut kepada orang-orang di sekitarnya. Disinilah akan tercipta *word of mouth*, serta perbincangan mengenai informasi tersebut baik di sosial media maupun langsung.