



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**Pengembangan Modul *Role Reversal* untuk
Mengurangi Perilaku Trust Issue Pada Remaja**

Skripsi

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar arjana Ilmu Sosial (S.Sos)

Oleh:

Lean Johan Effendi
NIM. B03218023

Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam
Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
2021

LEMBAR KEASLIHAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lean Johan Effendi

NIM : B03218023

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Pengembangan Modul *Role Reversal* Dalam Bentuk *Kotak Surat Untuk Pahlawan Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja Awal*** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut

Surabaya, 3 Februari 2022

Yang membuat pernyataan



Lean Johan Effendi

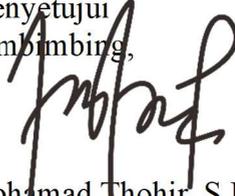
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Lean Johan Effendi
NIM : B0321823
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Modul *Role Reversal*
Untuk Pahlawan Untuk Mengurangi
Perilaku *Trust Issue* Pada Remaja

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 15 Desember 2021

Menyetujui
Pembimbing,



Mohamad Thohir, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 197905172009011007

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MODUL *ROLE REVERSAL* UNTUK
MENGURANGI PERILAKU TRUST ISSUE PADA REMAJA
AWAL

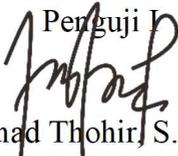
SKRIPSI

Disusun Oleh
Lean Johan Effendi
B03218023

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada tanggal 26 Januari 2022

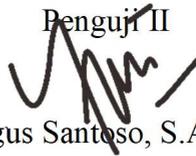
Tim Penguji

Penguji I



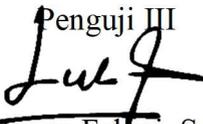
Mohamad Thohir, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 197905172009011007

Penguji II



Dr. Agus Santoso, S.Ag, M.Pd.
NIP. 197008251998031002

Penguji III



Dr. Lukman Fahmi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197311212005011002

Penguji IV



Yusria Ningsih, S.Ag., M.Kes.
NIP. 197605182007012022

Surabaya, 31 Januari 2022

Dekan,



Dr. Abdul Halim, M. Ag.

NIP. 196307251991031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lean Johan Effendi
NIM : B03218023
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/ Bimbingan Konseling Islam
E-mail address : leanje57@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

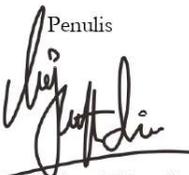
PENGEMBANGAN MODUL *ROLE REVERSAL* UNTUK MENGURANGI PERILAKU TRUST ISSUE PADA REMAJA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Januari 2022

Penulis

(Lean Johan Effendi)

ABSTRAK

Lean Johan Effendi, NIM. B03218023, 2021. **Pengembangan Modul *Role Reversal* Untuk Mengurangi Perilaku *Trust Issue* Pada Remaja**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan modul dari teknik *Role Reversal* untuk remaja yang mengalami perilaku *Trust Issue* terhadap orang tuanya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang mampu untuk mengurangi perilaku *Trust Issue* anak terhadap orang tuanya dengan memperbaiki komunikasi antar keduanya. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan “Kotak Curhat” dengan konsep kotak surat. Penelitian ini dilakukan melalui enam tahapan utama, yaitu (1) Analisis potensi dan masalah. (2) Perencanaan desain produk awal (Prototype) (3) Pengumpulan data yang didapat dari literatur dan pendapat urgensi masalah dari masyarakat luas. (4) Validasi design oleh ahli. Perhitungan total yang didapat dari penilaian uji ahli yakni 83%. Nilai tersebut masuk pada kategori sangat bagus. (5) Revisi Produk menambahkan dan mengurangi dari kritik ahli. (6) Uji coba produk pada subjek. Dari hasil pemberian angket pretest dan posttest terdapat penurunan poin. Perubahan tersebut dari 56 ke 49 dengan selisih 7 poin. Kemudian dari hasil angket kemudahan penggunaan media mencapai persentase sebesar (83%) dengan klasifikasi “Sangat Mudah”. Berdasarkan hasil tersebut maka media yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dalam proses konseling. Dengan fokus untuk mengurangi perilaku *Trust Issue* remaja terhadap orang tua.

Kata Kunci: *Modul Konseling, Role Reversal, Trust Issue*

ABSTRACT

Lean Johan Effendi, NIM. B03218023, 2022. **Development of a Role Reversal Module to Reduce Trust Issue Behavior in Adolescents**

This research is a research development module of the Role Reversal technique for adolescents who experience Trust Issue deoprtment towards their parents. This study aims to engender a media that is able to minimize the Trust Issue deoprtment of children to their parents by ameliorating communication between the two. This development research acclimates the "Kotak Curhat" development model with the concept of a mailbox. This research was conducted through six main stages, namely (1) potential and quandary analysis. (2) Orchestrating the initial product design (Archetype) (3) Accumulating data obtained from the literature and the opinion of the exigency of the quandary from the wider community. (4) Design validation by experts. The total calculation obtained from the expert test assessment is 83%. This value is included in the very good category. (5) Product revisions integrate and subtract from expert reprehension. (6) Product tribulations on the subject. From the results of the pretest and posttest questionnaires there was a decrementation in points. The vicissitude from 56 to 49 with a difference of 7 points. Then from the results of the questionnaire the facileness of avail of the media reached a percentage of (83%) with the relegation "Very Facile". Predicated on these results, the media developed by the researcher is congruous for use in the counseling process. With a fixate on abbreviating the Trust Issue demeanor of teenagers towards their parents.

Keywords: *Counseling Module, Role Reversal, Trust Issue*

نبذة مختصرة

Lean Johan Effendi, NIM. B03218023, 2021. تطوير وحدة عكس

الدور للحد من سلوك مشكلة المعتقد لدى المراهقين

هذا البحث هو وحدة تطوير بحث لتقنية عكس الدور للمراهقين الذين يعانون من سلوك مشكلة الثقة تجاه والديهم. تهدف هذه الدراسة إلى إنتاج وسيلة إعلامية قادرة على الحد من سلوكيات الأطفال تجاه والديهم من خلال تحسين التواصل بين الاثنين. يتكيف بحث التطوير هذا مع نموذج التطوير "Kotak Curhat" مع مفهوم صندوق البريد. تم إجراء هذا البحث من خلال ست مراحل رئيسية ، وهي (١) تحليل الإمكانات والمشكلة. (٢) تخطيط التصميم الأولي للمنتج (النموذج الأولي) (٣) جمع البيانات التي تم الحصول عليها من الأدبيات والرأي حول إلحاح المشكلة من المجتمع الأوسع. (٤) المصادقة على التصميم من قبل الخبراء. إجمالي الحساب الذي تم الحصول عليه من تقييم اختبار الخبراء هو 83%. يتم تضمين هذه القيمة في فئة جيدة جدًا. (٥) تنقيحات المنتج تضيف وتطرح من نقد الخبراء. (٦) تجارب المنتج حول هذا الموضوع. من نتائج الاختبار القبلي والبعدي كان هناك انخفاض في النقاط. وكان التغيير من ٥٦ إلى ٤٩ بفارق ٧ نقاط. ثم من نتائج الاستبيان بلغت سهولة استخدام الوسائط نسبة (83%) مع تصنيف "سهل جدًا". بناءً على هذه النتائج ، فإن الوسائط التي طورها الباحث مناسبة للاستخدام في عملية الاستشارة. مع التركيز على الحد من مشكلة الثقة في سلوك المراهقين تجاه والديهم.

الكلمات الرئيسية: وحدة الاستشارة ، عكس الدور ، قضية الثقة

DAFTAR ISI

Judul Penelitian (Sampul)	i
Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Lembar Persetujuan Publikasi	iv
Motto dan Persembahan	v
Pernyataan Otentisitas Skripsi	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Bagan	xvi
Daftar Gambar	xvii

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Karya Kreatif	11
D. Manfaat Karya Kreatif	11
E. Penelitian Terdahulu	12
F. Sistematika Pembahasan	14

BAB II: ROLE REVERSAL, PERILAU TRUST ISSUE

A. Kerangka Teoretik	
1. Role Reversal	16
2. Trust Issue (Krisis Kepercayaan)	21
3. Hubungan Role Reversal Dengan Perilaku Trust Issue	24
4. Orisinalitas	29
5. Positioning Karya	30
B. Profil Produk	
1. Nilai Dakwah	31
2. Pendukung	35

3. Penghambat	35
4. Peluang	35
BAB III: DESAIN PRODUK	
A. Metode Perencanaan	
1. Konsep Karya Kreatif	37
2. Sinopsis	39
3. Durasi	40
4. Pengumpulan Data	40
B. Konsep Media	
1. Pemilihan Media dan Alasan	41
2. Khalayak Sasaran	42
C. Tahapan Produksi	
1. Pra Produksi	45
2. Produksi	46
3. Pascaproduksi	49
BAB IV: APLIKASI KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN	
A. Identifikasi Subjek Penelitian	
1. Subjek Penelitian	51
2. Profil Peneliti	51
B. Proses Pelaksanaan Media	
1. Potensi dan Masalah	52
2. Pengumpulan Data	55
3. Desain Produk	56
4. Validasi Desain	112
5. Revisi Desain	129
6. Uji Coba Produk	141
C. Pembahasan Karya Kreatif (Analisis Data)	
1. Perspektif Teori	151
2. Perspektif Islam	157
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	160
B. Rekomendasi	161

C. Keterbatasan Peneliti	161
Daftar Pustaka	162
Lampiran 1 : Hasil Turnitin.....	166
Lampiran 2 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	167
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian.....	168
Lampiran 3 : Instrumen Lembar Penilaian Ahli.....	169
Lampiran 4 : Angket <i>Trust Issue</i>	178
Lampiran 5 : Dokumentasi.....	181



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Uji Intereter	48
Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Satu.....	123
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Dua	125
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Tiga.....	126
Tabel 4.4 Akumasi Penilaian Uji Ahli.....	128
Tabel 4.5. Hasil Angket Pretest	142
Tabel 4. 6 Nilai total instrument fav dan unfav pretest.....	143
Tabel 4.7 Hasil Angket post test	146
Tabel 4.8 Nilai total instrument fav dan unfav post test	148
Tabel 4.9 Hasil Angket Kemudahan Penggunaan Media (Orang Tua)	149
Tabel 4.10 Hasil Angket Kemudahan Penggunaan Media (Anak)	149
Tabel 4.11 Akumasi Penilaian Angket Kemudahan Penggunaan Media.....	150

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan hubungan antara variabel x dan y	38
Bagan 3.1 Prosedur Pembuatan Media	43



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Desain Prototype Kotak Angkasa di Software Corel Draw 2020.....	57
Gambar 4.2 Colour Pallette Kotak Angkasa.....	57
Gambar 4.3 Desain Prototype Kotak Bumi di Software Corel Draw 2020.....	59
Gambar 4.4 Colour Pallette Kotak Bumi.....	59
Gambar 4.5 Desain Prototype Surat Untuk Pahlawan di software Corel DRAW 2020.....	61
Gambar 4.6 Colour Pallette Surat Untuk Pahlawan.....	61
Gambar 4.7 Desain “Cover Utama”.....	63
Gambar 4.8 Color Palette “Cover Utama”.....	64
Gambar 4.9 Desain “Cover Kedua”.....	65
Gambar 4.10 Color Palette desain “Cover Kedua”.....	66
Gambar 4.11 Desain “Catatan Penting”.....	67
Gambar 4.12 Color Palette desain “Catatan Penting”.....	68
Gambar 4.13 Color Palette desain “Daftar Isi”.....	70
Gambar 4.14 Desain “Daftar Isi” bagian pertama.....	70
Gambar 4.15 Desain “Daftar Isi” bagian kedua.....	71
Gambar 4.16 Desain “Daftar Isi” bagian ketiga.....	72
Gambar 4.17 Desain “Pembatas Halaman” bab satu.....	73
Gambar 4.18 Color Palette desain “Pembatas Halaman”.....	74
Gambar 4.19 Desain “Quotes” bab 1.....	75
Gambar 4.20 Color Palette desain “Quotes”.....	76
Gambar 4.21 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Tujuan” bagian pertama.....	77
Gambar 4.22 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Tujuan” bagian kedua.....	78
Gambar 4.23 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Sasaran”.....	80

Gambar 4.24 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Media yang Diperlukan” bagian pertama	81
Gambar 4.25 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Media yang Diperlukan” bagian kedua.....	82
Gambar 4.26 Color Palette desain Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Tujuan”	83
Gambar 4. 27 Desain “Pembatas Halaman” bab 2.....	83
Gambar 4.28 Desain “Quotes” bab 2.....	84
Gambar 4.29 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Kotak Bumi” bagian pertama	86
Gambar 4.30 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Kotak Bumi” bagian pertama	87
Gambar 4.31 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Kotak Angkasa”.....	88
Gambar 4. 32 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Surat Untuk Pahlawan” bagian pertama.....	89
Gambar 4.33 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Surat Untuk Pahlawan” bagian kedua	90
Gambar 4.34 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Cara Penggunaan Media” bagian pertama	91
Gambar 4.35 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Cara Penggunaan Media” bagian kedua.....	92
Gambar 4.36 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Peraturan Penggunaan Media”	93
Gambar 4.37 Desain “Pembatas Halaman” bab tiga.....	94
Gambar 4.38 Desain “Quotes” bab 3	95
Gambar 4.39 Desain “Role Reversal” sub bab “Pengertian Role Reversal” bagian pertama	96
Gambar 4.40 Desain “Role Reversal” sub bab “Pengertian Role Reversal” bagian kedua.....	97

Gambar 4.41 Desain “Role Reversal” sub bab “Fungsi dan Tujuan” bagian pertama	98
Gambar 4.42 Desain “Role Reversal” sub bab “Fungsi dan Tujuan” bagian kedua	99
Gambar 4.43 Desain “Role Reversal” sub bab “Langkah Pelaksanaan”	100
Gambar 4. 44 Desain “Trust Issue” sub bab “Pengertian Trus Issue” bagian pertama	101
Gambar 4.45 Desain “Trust Issue” sub bab “Pengertian Trus Issue” bagian kedua	102
Gambar 4. 46 Desain “Trust Issue” sub bab “Gejala dan Tanda Trust Issue” bagian pertama.....	103
Gambar 4.47 Desain “Trust Issue” sub bab “Gejala dan Tanda Trust Issue” bagian kedua	104
Gambar 4. 48 Desain “Trust Issue” sub bab “Gejala dan Tanda Trust Issue” bagian ketiga.....	105
Gambar 4.49 Desain “Trust Issue” sub bab “Penyebab Terjadinya Trust Issue” bagian pertama	106
Gambar 4.50 Desain “Trust Issue” sub bab “Penyebab Terjadinya Trust Issue” bagian kedua.....	107
Gambar 4. 51 Desain “Dampak Akibat Trust Issue”	108
Gambar 4.52 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Perilaku Tertutup” bagian pertama	109
Gambar 4.53 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Perilaku Tertutup” bagian kedua.....	110
Gambar 4.54 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Perilaku Tertutup” bagian ketiga.....	111
Gambar 4.55 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian pertama	112
Gambar 4.56 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian kedua.....	113

Gambar 4. 57 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian ketiga	114
Gambar 4.58 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian keempat.....	115
Gambar 4.59 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian pertama	116
Gambar 4.60 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian kedua.....	117
Gambar 4.61 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian ketiga	118
Gambar 4.62 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian keempat.....	119
Gambar 4.63 Desain “Daftar Pustaka” bagian pertama.....	120
Gambar 4.64 Desain “Daftar Pustaka” bagian kedua	121
Gambar 4.65 Desain “Daftar Pustaka” bagian kedua	122
Gambar 4. 66 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian pertama.....	130
Gambar 4.67 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian kedua	131
Gambar 4.68 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian ketiga.....	132
Gambar 4.69 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian keempat	133
Gambar 4.70 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian kelima.....	134
Gambar 4.71 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian keenam	135
Gambar 4.72 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian ketujuh.....	136
Gambar 4.73 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian delapan	137

Gambar 4.74 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian sembilan	138
Gambar 4.75 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian kesepuluh	139
Gambar 4.76 Desain “Rancangan Pelaksanaan Layanan” bagian “Contoh Kasus”	140
Gambar 4.77 Desain “Cover Bagian Belakang”	141



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Orang tua merupakan pahlawan yang pertama bagi anak. Anak melihat dan mengamati tingkah laku yang orang tua lakukan. *Hak anak* adalah dipelihara, dirawat, dibimbing, dibina dan dididik.² Anak diibaratkan seperti kertas putih. Oleh karena itu, orang tua adalah faktor pembentuk karakter anak. Karakter merupakan sifat yang terbentuk dari sebuah kebiasaan. Baik atau buruknya karakter bergantung dari kebiasaan. Jadi, orang tua senantiasa memberikan kebiasaan yang baik terhadap anak, agar karakter anak menjadi terbiasa untuk berbuat baik. Jika orang tua telah melakukan hal ini, maka orang tua pantas menyandang gelar pahlawan bagi anaknya.

Manusia hidup dengan *stratifikasi sosial* yang berbeda-beda. Stratifikasi sosial merupakan suatu konsep pembeda antar satu kelompok secara bertingkat. Stratifikasi sosial tinggi menciptakan individu yang terjamin kehidupannya. Jika anak dibesarkan dalam stratifikasi sosial yang tinggi, maka anak bisa merasakan hidup yang lebih bahagia. Sehingga, anak memiliki karakter yang periang dan mudah bergaul. Jika anak dibesarkan dalam stratifikasi sosial yang rendah, maka anak akan merasakan hidup yang penuh tekanan. Apabila anak terus merasakan tekanan, maka anak akan mendapatkan dampak yang buruk. Anak akan memiliki karakter pemurung dan sukar bergaul. Serta, hal ini juga dapat memicu *trust issues* anak kepada orang tuanya.

Menurut *Mirana Hanathasia*, *Trust Issue* adalah hilangnya suatu kepercayaan pada orang lain baik itu

² Ani Siti Anisah, *Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak*, Vol. 5 No. 1, 2011, hal. 72.

individu ataupun kelompok tertentu, dikarenakan telah terjadi sesuatu yang buruk di masa lampau dan ketidakmampuan sang pelaku untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik.³ Sementara itu, *Bayu Galih Permana* berpendapat, krisis kepercayaan adalah sulit untuk mempercayai atau bahkan hilang kepercayaan kepada orang lain yang biasanya disebabkan oleh pengalaman buruk seperti disakiti atau dikhianati oleh teman, pasangan, maupun anggota keluarga.⁴

Dilansir dari *Kumparan.com*, *Trust Issue* adalah kondisi dimana seseorang kehilangan kepercayaan kepada orang lain ataupun sulit percaya kepada orang lain yang dipicu oleh pengalaman dan interaksi awal kehidupan di masa anak-anak.⁵ *Afrinald Rizhan* menambahkan pendapatnya dalam jurnalnya. Krisis kepercayaan adalah hilangnya jaminan kepercayaan pada diri individu maupun kelompok kepada individu tau kelompok lain dikarenakan tidak konsistennya janji-janji dengan kenyataan yang telah diterima.⁶ *Mohammad Wahyudi* menjelaskan secara spesifik krisis kepercayaan adalah keraguan yang terjadi dalam diri manusia akibat kurangnya distribusi informasi yang diberikan. Sehingga menyebabkan miskonsepsi dalam

³ Mirana Hanathasia, “*Analisis Press Release Express Group Tentang Perampokan di Dalam Taksi Putih Melalui Perspektif Wacana Kritis Dalam Mengatasi Krisis Kepercayaan Buruk*”, *Journal Communication Spectrum*, Vol. 7, No. 1, Februari 2017, hal 39.

⁴ Bayu Galih Purnama, 2021, “*Trust Issue atau Krisis Kepercayaan, Ini Tanda-Tanda dan Cara Mengatasinya*” diakses di <https://www.sehatq.com/artikel/trust-issue-atau-krisis-kepercayaan-ini-tanda-tanda-dan-cara-mengatasinya> pada 24 Juni 2021 pukul 01.37 WIB.

⁵ Kumparan.com, 2021, “*Trust Issue: Pengertian, Tanda-tanda, dan Cara Mengatasi*” diakses di <https://kumparan.com/berita-hari-ini/trust-issue-pengertian-tanda-tanda-dan-cara-mengatasinya-1vV1> HgD i4wp/full pada 24 Juni 2021 pukul 01.43 WIB.

⁶ Afrinald Rizhan, “*Tinjauan Yuridis Upaya Penanggulangan Krisis Kepercayaan Masyarakat Kepada Hukum di Indonesia*” (Riau: Universitas Islam Kuantan Singingi, 2019), hal 125-125.

penafsiran yang akhirnya menimbulkan rasa kekecewaan karena ketidaksuaian harapan dengan kenyataan yang diberikan.⁷ Dari pendapat ahli yang telah disebutkan. Peneliti menarik kesimpulan *Trust Issue* adalah ketidakmampuan seseorang untuk mempercayai dan penuh curiga kepada orang lain yang dipicu oleh pengalaman buruk di masa lalu.

Berdasarkan hasil survey yang dilansir dari *loop.co.id*, didapatkan data bahwa anak dibawah umur pun dapat melakukan tindak kriminal. Seorang anak bernama Nehemiah Giergo berusia 15 tahun menembak seluruh keluarganya pada bulan Januari 2013, karena ibunya membuat ia kesal. Seorang gadis berusia 13 tahun membunuh keluarganya di kota Medicine Hat, karena ibunya berbuat kasar padanya. Troy berumur dua tahun tidak sengaja menembak ibunya, karena ia mengira pistol milik ayahnya adalah mainan. Seorang anak berusia empat tahun menembak ayahnya di daerah Arab, karena ayahnya tidak membelikan PlayStation tiga.⁸ Sementara itu, di Indonesia juga pernah mengalami beberapa kasus kriminal anak dibawah umur. Dilansir dari *tirto.id*, pada tanggal 30 Mei 2018 remaja perempuan asal Jambi dengan inisial WA (15) ditangkap Polres Batanghari saat sedang dirumahnya. WA (15) diduga telah menggugurkan janinnya dan jasadnya ditemukan di kebun sawit oleh warga setempat. Tindakan tersebut ternyata dibantu oleh ibu kandungnya sendiri dengan memberikan jamu serta memijat-mijat perut WA

⁷ Mohammad Wahyudi, Tesis: “*Strategi Pendekatan Budaya Lokal Bawaslu dalam Merespon Krisis Kepercayaan Publik*” (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), hal 22.

⁸ Rahelia Peni Lestari, “7 Kasus Kriminal yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur”, diakses di <https://loop.co.id/articles/kriminal-dilakukan-oleh-anak/full>, 10 September 2021 pukul 23.00 WIB.

(15).⁹ Pada tanggal 5 Maret 2020, sekitar pukul 16.00 WIB terjadi pembunuhan terhadap balita berinisial APA yang dilakukan oleh remaja wanita berusia 15 tahun dengan inisial NF. Saat polisi memeriksa kamar NF terdapat banyak sekali gambar berisi tindakan-tindakan yang cukup sadis. Digambar tersebut NF juga menceritakan curahan hatinya tentang kebenciannya terhadap ayahnya.¹⁰ Dilansir dari *CNN Indonesia*, dua orang anak laki-laki yang masih dibangku SD dengan inisial N berusia 14 tahun dan temannya S yang berusia 12 tahun mencuri sepeda motor di tempat pangkas rambut. Kejadian tersebut terjadi di daerah Semarang, Jawa Tengah pada 30 Mei 2021. Alasan keduanya mencuri sepeda motor adalah agar mendapat pengakuan dari teman-temannya.¹¹

Peneliti juga mencoba mencari survey yang berasal dari pendapat publik melalui sosial media. Survey yang ingin peneliti ketahui adalah tentang seberapa penting komunikasi yang baik antara anak dan orang tua. Dari sebuah cuitan yang telah peneliti tuliskan di salah satu base di twitter *@tubirfess*. Cuitan ini diposting sejak tanggal 29 November 2021 pukul 10.10 WIB. Hingga saat ini cuitan tersebut telah mencapai lebih dari 9000 like, 510 komentar dan 1284 Retweets.¹² Mayoritas komentar dari publik

⁹ Widia Primastika, “*Penyebab Kriminalitas Anak: Kurang Kasih Sayang & Pengakuan Sosial*”, diakses di <https://tirto.id/penyebab-kriminalitas-anak-kurang-kasih-sayang-pengakuan-sosial-cP3F> pada 12 September 2021 pukul 06.22 WIB.

¹⁰ Adi Briantika, “*Remaja Pembunuh Balita: Apa Penjara Anak Bisa Jamin Pelaku Jera?*” diakses <https://tirto.id/remaja-pembunuh-balita-apa-penjara-anak-bisa-jamin-pelaku-jera-eD3M> pada 12 September 2021 pukul 06.51 WIB.

¹¹ CNN Indonesia, “*Dua Bocah SD di Semarang Curi Motor Biar Terlihat Keren*” diakses di <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210607142131-12-651256/dua-bocah-sd-di-semarang-curi-motor-biar-terlihat-keren> pada 12 September pukul 07.15 WIB.

¹²<https://twitter.com/tubirfess/status/1465156085719830533?t=NNw9q93BQ7pxY2yvjrJOVw&s=19>

merujuk tentang kenangan pahit yang terjadi di masa lalu. Komunikasi yang tabu sehingga menciptakan sebuah hubungan keluarga yang tidak harmonis. Menilik dari antusias yang didapat dari publik. Peneliti memahami sangat pentingnya penelitian yang sedang peneliti lakukan saat ini. Masyarakat membutuhkan sebuah solusi dari sebuah aksi. Sekecil apapun aksi tersebut setidaknya memberi secercah harapan bagi korban yang sedang mengalami permasalahan yang sama.

Trust Issue memiliki dampak yang negatif bagi individu. Dampak yang bisa muncul karena perilaku terlalu berharap adalah *covert behavior*, Su'udzon, dan Overthinking. Pribadi yang memiliki perilaku *covert behavior* memiliki kebiasaan buruk salah satunya adalah stres. Hal ini mengakibatkan individu menjadi mudah tersinggung dan tugas harian yang seharusnya dilakukan menjadi terbengkalai. *covert behavior* juga mampu memicu perilaku yang temperamental. Individu memiliki ciri-ciri yang nampak dan ditimbulkan dari perilaku ini adalah agresi dan juga seringkali bersikap egois.

Anak di bawah umur yang melakukan tindak kriminal, disebabkan oleh kelalaian orang tua. Orang tua seharusnya menjadi contoh yang baik bagi anak. Jika, orang tua tidak memberi contoh yang baik, maka bukan salah anak apabila tidak berperilaku baik. Anak membutuhkan perhatian dari orang tua. Jadi, orang tua tidak sebatas hanya mencukupi kebutuhan materi semata, agar anak dapat bertumbuh dengan baik dimasa masa depan. Komunikasi yang baik antar keduanya sangat diperlukan. Agar anak memiliki kepercayaan seutuhnya terhadap orang tua. Anak tanpa kepercayaan utuh kepada orang tua akan menyebabkan munculnya *Trust Issues*. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi keharmonisan keluarga.

Dampak selanjutnya yang muncul akibat *Trust Issue* adalah munculnya pemikiran su'udzon. Hal ini

mengakibatkan individu menjadi iri hati yang berimbas pada teman-teman disekelilingnya mulai menjauhinya dan individu menjadi pribadi yang mudah tersinggung saat diberi nasehat atau kritik atas perilakunya. Pemikiran su'udzon juga mampu memicu perilaku posesif. Akibatnya selain dijauhi orang-orang terdekatnya, hal ini juga menjadikan individu senantiasa diliputi rasa kegelisahan atau tidak tenang dalam hidup.

Dampak terakhir yang muncul akibat *Trust Issue* adalah overthinking. Hal ini membuat individu memiliki kebiasaan buruk yaitu begadang larut malam. Sehingga membuatnya sering sedih yang berujung terbungkalainya tugas yang dimilikinya. Selain itu, karena individu overthinking. Membuat individu menciptakan suatu perilaku yang obsesi. Hal ini berdampak pada individu yang sering sedih tanpa alasan yang jelas, sehingga membuat teman-temannya menjauhinya.

Dari sekian banyak dampak negatif yang diakibatkan oleh perilaku *Trust Issue*. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku ini dapat muncul akibat rasa sakit hati setelah dikhianati oleh orang yang dipercayai. Selain itu, seseorang yang mengalami *Trust Issue* cenderung akan menutup diri dari lingkungan sekitar. Hal ini bukan karena ingin, namun lebih ke rasa takut untuk merasakan luka dari pengkhianatan ataupun kekecewaan seperti di masa lalu. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah metode yang tepat untuk membangun kepercayaan dari seseorang yang mengalami *Trust Issue*. Salah satunya adalah memahami apa yang dirasakan oleh orang lain. Karena tidak semua orang itu sama jahatnya seperti yang dia kenal sebelumnya. Maka dengan mengetahui posisi dari orang lain, konseli mampu untuk memahami bagaimana perasaan orang lain terhadapnya. Menurut *Silberman, Role Reversal* adalah suatu kegiatan pembelajaran secara aktif dengan

memfokuskan tanya jawab dan pertukaran peran.¹³ Harman berpendapat, *Role Reversal* adalah teknik pengembangan dari teori Gestalt dengan dasar pengembangan pola pikir berupa perilaku klien adalah kebalikan dari perasaan tertentu yang mendasarinya.¹⁴ Sementara itu Mel Silberman mengatakan *Role Reversal* adalah metode bertukar peran dan mengajukan pertanyaan.¹⁵ Yuni Lasra Nasution dalam skripsinya menambahkan pengertian *Role Reversal* secara khusus adalah teknik yang melibatkan dua individu atau lebih dengan saling mengajukan sebuah pertanyaan guna untuk memahami pola pikir satu sama lain. Sehingga dapat terciptanya empati satu dengan yang lainnya.¹⁶ Usri juga berpendapat bahwa *Role Reversal* adalah teknik yang menekankan interaksi secara seimbang atau aktif. Sehingga tidak hanya satu pihak saja yang memberi pendapat tentang apa yang difikirkan.¹⁷ Dari pendapat ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa teknik *Role Reversal* adalah teknik dari pengembangan Gestalt yang berfokus

¹³ Jalaludin, “Meningkatkan Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi dengan Metode *Role Reversal Question* pada Siswa Kelas V SDN Sisik Timur Tahun Pelajaran 2017/ 2018”, Jurnal Ilmiah Mandala Education, Vol. 5, No. 1, April 2019, hal 170.

¹⁴ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 135.

¹⁵ Ria Dwi Anggraini, Skripsi: “Penggunaan Pendekatan *Role Reversal Question* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Penguasaan Materi Faktorisasi Suku Aljabar (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII B SMPN 2 Penawangan)”, (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2012), hal. 3.

¹⁶ Yuni Lasra Nasution, Skripsi: “Penerapan Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) Tipe *Role Reversal Question* Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Matematika Disekolah MTs Nurul Wathan”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020), hal. 6.

¹⁷ Usri, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Model *Active Learning* Tipe *Role Reversal Question* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu”, Jurnal PAJAR, Vol. 2, No. 6, November 2018, hal. 979.

pada pemahaman perasaan orang lain dengan bertukar peran menjadi orang lain dan berada di posisi orang lain tersebut. Secara aktif bertanya dan meminta penjelasan kepada orang lain tentang pemikiran yang dimilikinya.

Untuk tahapan yang akan peneliti gunakan dalam teknik *Role Reversal* ada tiga, yaitu: 1) Konselor mengambil peran aktif dengan mengidentifikasi peran-peran yang berbeda yang dialami klien dalam sebuah situasi paradoks; 2) Klien memainkan peran sesuai dengan penyebab masalah yang dialami; 3) Konselor membantu menekankan intervensi di saat klien mulai memainkan peran.¹⁸ Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa konselor juga ikut mengambil peran aktif dalam pelaksanaan proses konseling. Hal ini dimaksudkan agar konseli mampu secara maksimal memainkan peran yang ada. Secara kompleks dapat dikatakan bahwa teknik *Role Reversal* merupakan teknik dua arah antara konseli dan orang lain yang menjadi penyebab pengingkaran diri yang dialami oleh klien. Konselor hadir untuk membimbing konseli untuk mengawali dan juga sebagai pengamat untuk mengamati baik tidaknya proses konseling yang terjadi. Meski begitu diperlukan suatu media yang tepat untuk membantu dalam proses konseling. Dalam penentuan treatment yang selaras dengan penentuan masalah dalam penelitian ini. Peneliti merujuk pada beberapa penelitian terdahulu untuk memperkuat kaabsahan dalam penelitian yang sedang peneliti lakukan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh saudari *Oksyta Wulandari* pada tahun 2016 bermaksud untuk mengetahui perilaku pemeliharaan relasional antara orang tua bercerai yang hak asuh anak dengan anak-anaknya. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penerapan perilaku

¹⁸ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Ynag Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 135-136.

pemeliharaan relasional antara orang tua yang memiliki hak asuh anak dengan anaknya kurang terpenuhi secara relasional. Aspek-aspek yang nampak belum terpenuhi sepenuhnya terdiri dari beberapa jenis, termasuk kepositifan, keterbukaan dan pembicaraan rutin, jaminan, tugas dan berbagi, dukungan, kegiatan bersama, humor, dan manajemen konflik yang konstruktif.¹⁹

Sementara itu, *Daisy Zamorano* dan *Antonio Quezada* pada tahun 2021 melakukan penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman individu yang telah melakukan tugas besar merawat orang tua. Peneliti dalam penelitian ini mencoba merefleksikan peran dengan menggunakan teknik *Role Reversal*. Penelitian difokuskan pada efek pengasuhan terhadap pengasuh, dengan penekanan pada bagaimana peran mereka sebagai pengasuh berdampak pada kesehatan mental, emosional, dan fisik mereka.²⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Wang Yang* pada tahun 2020, menekankan bahwa adopsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di ranah domestik memiliki potensi untuk menantang yang ada hierarki kekuasaan dan struktur relasional rumah tangga. Berdasarkan teori domestikasi teknologi dan teori kerja emosi, artikel ini mengusulkan penyelidikan mendalam ke dalam kegiatan pembalikan peran teknologi multi-dimensi dari "ibu belajar" Tiongkok dan anak-anak mereka, dengan fokus khusus pada sikap subjektif dan kerja emosional yang tidak terlihat baik dari ibu maupun anak. Pengamatan peserta "buku harian konteks-konten" yang inovatif

¹⁹ Oksyta Wulandari, "Pemeliharaan Hubungan Antara Orangtua yang Bercerai dan Anak (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Antarpribadi Antara Orangtua yang Memiliki Hak Asuh Dengan Anaknya)", *Komuniti*, Vol. 8, No. 1, Maret 2016.

²⁰ Daisy Zamorano & Antonio Quezada, Project: "Effect of Role Reversal Between Parent And Adult Offspring", (San Bernadino: California State University, 2021), hal. 37.

digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang interaksi orang tua-anak dalam proses domestikasi TIK rumah tangga.²¹

Dari ketiga penelitian terdahulu peneliti menarik hipotesis bahwa komunikasi sangat berperan aktif dalam kerharmonisan hubungan antara anak dan orang tua. Serta teknik yang menurut peneliti paling cocok adalah *Role Reversal*. Oleh karena itu, peneliti menawarkan penggunaan penelitian *Research and Development* (RnD) sebagai jalan keluar. Dalam penelitian RnD berfokus pada pengembangan suatu solusi dalam bentuk media yang berwujud praktis. Sehingga subjek yang terkait dapat lebih mudah memahami dan melaksanakan proses pemberian treatment. Sehubungan dengan itu, peneliti meninjau dari indikator-indikator yang telah peneliti dapatkan sebelumnya dirasa selaras dengan permasalahan konseli, karena penggunaan media yang tepat guna mampu mempermudah dan meningkatkan keefektifan proses konseling. Maka peneliti membuat sebuah penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu media dengan judul *Pengembangan Modul Role Reversal Dalam Bentuk “Kotak Surat Untuk Pahlawan” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja Awal*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kesesuaian teori Modul *Role Reversal* Dalam Bentuk “Kotak Surat Untuk Pahlawan” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja Awal menurut para ahli?

²¹ Yang Wang, “Parent-child Role Reversal in ICT Domestication: Media Brokering Activities and Emotional Labours of Chinese “Study Mother” in Singapore”, *Jornal of Children and Media*, DOI: 10.1080/17482798.2020.1725900, 9 Februari 2020, hal. 14-15.

2. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan *Modul Role Reversal* Dalam Bentuk “*Kotak Surat Untuk Pahlawan*” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja Awal?
3. Bagaimana tingkat keefektifan *Modul Role Reversal* Dalam Bentuk “*Kotak Surat Untuk Pahlawan*” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja Awal?

C. Tujuan Karya Kreatif

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kesesuaian teori *Modul Role Reversal* Dalam Bentuk “*Kotak Surat Untuk Pahlawan*” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja menurut para ahli.
2. Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan *Modul Role Reversal* Dalam Bentuk “*Kotak Surat Untuk Pahlawan*” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan *Modul Role Reversal* Dalam Bentuk “*Kotak Surat Untuk Pahlawan*” Untuk Mengendalikan Perilaku Trust Issue Pada Remaja.

D. Manfaat Karya Kreatif

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharap mampu dimanfaatkan sebagai media pengembangan ilmu dan bahan kajian serta tambahan wawasan baru bagi para peneliti dan para praktisi dalam bidang bimbingan dan konseling.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharap dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti agar mampu memberikan layanan konseling yang terbaik bagi konselinya. Khususnya kepada konseli yang memiliki masalah yang sama dengan penelitian ini.
- b. Hasil penelitian ini diharap mampu memberikan bantuan bagi mahasiswa ataupun orang lain di luar sana yang berkendala dalam hal kepemilikan pasangan.

E. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang sedang peneliti teliti. Peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang membahas seputar permasalahan yang sejenis dari peneliti lain. Dua penelitian dengan metode yang berbeda yakni Kualitatif dan Kuantitatif. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan gagasan atau pendapat baru yang lebih solutif dari penelitian terdahulu yang sejenis namun berbeda metode yang digunakan:

1. Yang *pertama*, karya dari Oksyta Wulandari yang berjudul, “*Pemeliharaan Hubungan Antara Orangtua Yang Bercerai Dan Anak (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Antara Orangtua Yang Memiliki Hak Asuh Dengan Anaknya)*”.
Tahun : 2016
Persamaan : Membahas tentang konflik orang tua dan anak dalam hal komunikasi yang tidak asertif.
Perbedaan : Karya milik saudari Nina Yupanca fokus penelitiannya hanya untuk mengetahui penyebab utama dari konflik yang dialami oleh anak dan orang tua. Sementara itu, pada penelitian

yang peneliti kerjakan berfokus pada solusi dari konflik yang dialami. Peneliti juga membuat media untuk membantu mempermudah proses konseling.

2. Penelitian terdahulu yang selanjutnya saya mengambil karya dari *Daisy Zamorano* dan *Antonio Quezada* yang berjudul, “*Effect Of Role Reversal Between Parent And Adult Offspring*”.

Tahun : 2021

Persamaan : Menggunakan teknik yang sama untuk membantu konseli dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami.

Perbedaan : Penelitian karya dari *Daisy Zamorano* dan *Quezada* fokus penelitiannya yaitu pada pemahaman yang lebih baik tentang tugas besar merawat orang tua. Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada memperbaiki hubungan antara anak dan orang tua dengan mengendalikan perasaan *Trust Issues* pada anak. Peneliti juga membuat media untuk mempermudah proses berjalannya konseling.

3. Penelitian terdahulu terakhir yang peneliti ambil yaitu jurnal karya dari *Yang Wang* yang berjudul, “*Parent–Child Role Reversal In ICT Domestication: Media Brokering Activities And Emotional Labours Of Chinese “Study Mothers” In Singapore*”.

Tahun : 2020

Persamaan : Menggunakan teknik *Role Reversal* untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh konseli.

Perbedaan : Penelitian karya dari *Yang Wang* fokus penelitiannya yaitu tentang keterlibatan

kemajuan teknologi yang berdampak pada tingkat keharmonisan keluarga. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini berfokus pada memperbaiki hubungan antara anak dan orang tua dengan mengendalikan perasaan Trust Issues pada anak. Peneliti juga membuat media untuk mempermudah proses berjalannya konseling.

F. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah yang digunakan dasar pemilihan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, rumusan masalah, tujuan karya kreatif, manfaat karya kreatif, metode perencanaan, penilititan terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teoretik dan Profil Produk, membahas tentang kerangka teoretik yang didalamnya terdapat penjelasan terkait orisinalitas, positioning karya dan perspektif Islam. Lalu terdapat pembahasan terkait profil produk yang didalamnya menjelaskan tentang nilai dakwah, pendukung, penghambat, peluang, dan benchmarking.

Bab III Desain Produk, membahas tentang Konsep media yang didalamnya terdapat penjelasan terkait pemilihan media dan alasan, serta khalayak sasaran. Lalu di bab ini juga membahas tentang tahapan produksi yang didalamnya menjelaskan terkait pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dan pembahasan terakhir di bab ini adalah tentang anggaran biaya.

Bab IV Aplikasi Karya Kreatif dan Pembahasan, membahas tentang eksekusi karya kreatif kepada objek target sasaran produk. Serta didalam bab ini juga membahas tentang penambahan karya kreatif (analisis data) yang didalamnya menjelaskan terkait perspektif teori dan perspektif Islam.

Bab V Penutup, membahas tentang kesimpulan hasil penelitian, rekomendasi yang dapat ditambahkan untuk menyempurnakan penelitian, dan keterbatasan karya kreatif yang dibuat oleh peneliti.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

ROLE REVERSAL, PERILAKU TRUST ISSUES

A. Kerangka Teoretik

1. Role Reversal

a. Penjelasan Modul *Role Reversal*

Modul adalah kumpulan materi/bahan pembelajaran yang disatukan secara sistematis sesuai kebutuhan dan mudah dipahami. Sehingga subjek atau kelompok belajar mampu dipelajari secara mandiri.²² Modul dibuat guna untuk memudahkan konselor untuk memahami konsep media konseling mulai dari tahap pengumpulan data hingga uji media. Modul kedua juga disediakan untuk konseli guna menarik konseli untuk membaca dan memahami cara penggunaan media yang diberikan.

b. Pengertian *Role Reversal*

Role Reversal adalah salah satu dari teknik konseling yang berkembang berdasarkan sudut pandang teori *Gestalt*. Prinsip *Gestalt* pertama kali muncul pada tahun 1912 dari sebuah hasil pengajuan laporan pekerjaan dari seorang ahli dari Jerman yang bernama *Max Wertheimer*. Kemudian pada tahun 1913 seorang ahli dari Amerika yang bernama *J.B. Watson* mengumumkan salah satu buku karyanya. Karya tersebut berjudul *Psychology as the behaviorist views it*. Namun, keduanya masih memiliki konsep yang mengarah ke ranah *Behavior*. Sementara *Gestalt* mengakui bahwa manusia tidak hanya

²² Riri Susanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V Sd Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar", Jurnal Ilmiah, Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2017, hal. 157-158

dipengaruhi oleh alam bawah sadar. Namun, kesadaran secara penuh atas perilakunya juga salah satu dampak dari sudut pandang manusia atas dunia.²³

Secara sederhana prinsip *Gestalt* berpandangan bahwa ada dua sisi sudut pandang atau perspektif antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Sudut pandang tersebut adalah elemen penting yang harus difahami untuk dapat mencapai suatu kemandirian dalam hidup. Individu satu dan lainnya adalah dua elemen penting yang saling berkesinambungan untuk membentuk suatu kepribadian. *Gestalt* berusaha menekankan bahwa setiap individu memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Sudut pandang itu tidak ada satupun yang salah.

Seorang ahli bernama *Edgar Rubin's* membuat sebuah contoh karya yang diberi nama *Rubin's Face/ Vase*. Karya tersebut adalah sebuah lukisan yang memiliki dua arti di dalamnya. Elemen tersebut adalah bentuk wajah dua orang manusia dan vas bunga.²⁴ Beberapa orang yang melihat lukisan tersebut memiliki dua perpektif yang berbeda saat pertama kali melihat lukisan tersebut. Ada yang berpendapat bahwa itu adalah gambar vas bunga. Namun, Sebagian lainnya ada yang berpendapat itu adalah gambar wajah dua orang manusia yang saling bertatapan. Setelah mendengar itu, *Edgar Rubin's* lantas menjelaskan bahwa kedua jawaban dari dua kubu tersebut adalah betul. Dalam lukisan tersebut *Edgar*

²³ Bing Bedjo Tanudjaja, “Aplikasi Prinsip Gestalt Pada Media Desain Komunikasi Visual”, Nirmana, Vol. 7, No. 1, Januari 2005, h. 57.

²⁴ *Ibid.*, h. 57.

memang memasukkan dua elemen yaitu vas bunga dan wajah manusia.

Hal yang ingin ditekankan oleh *Elgar* dari lukisan tersebut adalah cara kerja otak manusia tentang sudut pandang. Ada sudut pandang yang berbeda yang saling bertolak belakang antara satu dengan yang lainnya. Namun, dengan memahami bahwa kedua sudut pandang itu adalah nyata adanya. Manusia mampu untuk mengerti tentang pemikiran manusia yang lainnya. Sehingga tidak ada lagi kesenjangan perbedaan antar benar dan salah. Inilah konsep utama yang ingin ditekankan oleh teori *Gestalt*. Kemudian pembahasan yang ingin diangkat oleh peneliti adalah tentang pengembangan dari teori tersebut yaitu *Role Reversal*.

Menurut *Silberman*, *Role Reversal* adalah suatu kegiatan pembelajaran secara aktif dengan memfokuskan tanya jawab dan pertukaran peran.²⁵ *Harman* berpendapat, *Role Reversal* adalah teknik pengembangan dari teori *Gestalt* dengan dasar pengembangan pola pikir berupa perilaku klien adalah kebalikan dari perasaan tertentu yang mendasarinya.²⁶ Sementara itu *Mel Silberman* mengatakan *Role Reversal* adalah metode bertukar peran dan mengajukan pertanyaan.²⁷ *Yuni Lasra*

²⁵ Jalaludin, “Meningkatkan Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi dengan Metode *Role Reversal Question* pada Siswa Kelas V SDN Sisik Timur Tahun Pelajaran 2017/ 2018”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 5, No. 1, April 2019, hal 170.

²⁶ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 135.

²⁷ Ria Dwi Anggraini, Skripsi: “Penggunaan Pendekatan *Role Reversal Question* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Penguasaan Materi Faktorisasi Suku Aljabar (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas

Nasution dalam skripsinya menambahkan pengertian *Role Reversal* secara khusus adalah teknik yang melibatkan dua individu atau lebih dengan saling mengajukan sebuah pertanyaan guna untuk memahami pola pikir satu sama lain. Sehingga dapat terciptanya empati satu dengan yang lainnya.²⁸ *Usri* juga berpendapat bahwa *Role Reversal* adalah teknik yang menekankan interaksi secara seimbang atau aktif. Sehingga tidak hanya satu pihak saja yang memberi pendapat tentang apa yang difikirkan.²⁹ Dari pendapat ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa teknik *Role Reversal* adalah teknik dari pengembangan Gestalt yang berfokus pada pemahaman perasaan orang lain dengan bertukar peran menjadi orang lain dan berada di posisi orang lain tersebut. Secara aktif bertanya dan meminta penjelasan kepada orang lain tentang pemikiran yang dimilikinya.

c. Fungsi dan Tujuan *Role Reversal*

Tidak ada penelitian empiris yang secara khusus membahas efektivitas teknik ini dalam literatur manapun. Sehingga kebanyakan konselor biasanya mengalami resistensi dari klien karena klien diminta menjalani peran yang mungkin menurutnya tidak nyaman. Namun menurut *Hackney* dan *Cormier* agar teknik ini efektif dalam

VIII B SMPN 2 Penawangan), (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2012), hal. 3.

²⁸ Yuni Lasra Nasution, Skripsi: “*Penerapan Model Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Role Reversal Question Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Matematika Disekolah MTs Nurul Wathan*”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020), hal. 6.

²⁹ Usri, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Model Active Learning Tipe Role Reversal Question Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu*”, Jurnal PAJAR, Vol. 2, No. 6, November 2018, hal. 979.

penerapannya. Konselor perlu membantu klien berpartisipasi dengan nyaman.³⁰ Peneliti kemudian mencoba untuk menyimpulkan berdasarkan pemikiran yang peneliti miliki untuk menyimpulkan fungsi dan tujuan *Role Reversal*. Dalam literatur yang ada menurut *Harman*, fungsi utama dari *Role Reversal* adalah menciptakan pemikiran yang holistik atau berfikir secara meluas dan terbuka. Sehingga individu tidak tergesa-gesa untuk menyimpulkan sesuatu yang sebenarnya masih samar secara sepihak. Sementara itu selajar dengan manfaatnya.³¹ Tujuan *Role Reversal* umumnya digunakan untuk memperbaiki komunikasi antar individu atau kelompok menjadi lebih asertif, menciptakan suasana harmonis dengan memahami kondisi individu atau kelompok lain serta membangun pola pikir yang positif dalam segala situasi.

d. Proses Pelaksanaan

Untuk tahapan yang akan peneliti gunakan dalam teknik *Role Reversal* ada tiga, yaitu: 1) Konselor mengambil peran aktif dengan mengidentifikasi peran-peran yang berbeda yang dialami klien dalam sebuah situasi paradoks; 2) Klien memainkan peran sesuai dengan penyebab masalah yang dialami; 3) Konselor membantu menekankan intervensi di saat klien mulai memainkan peran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa konselor juga ikut mengambil

³⁰ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 140.

³¹ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 135.

peran aktif dalam pelaksanaan proses konseling. Hal ini dimaksudkan agar konseli mampu secara maksimal memainkan peran yang ada. Secara kompleks dapat dikatakan bahwa teknik *Role Reversal* merupakan teknik dua arah antara konseli dan orang lain yang menjadi penyebab pengingkaran diri yang dialami oleh klien. Konselor hadir untuk membimbing konseli untuk mengawasi dan juga sebagai pengamat untuk mengamati baik tidaknya proses konseling yang terjadi.

2. Trust Issue (Krisis Kepercayaan)

a. Pengertian *Trust Issue*

Menurut *Mirana Hanathasia*, *Trust Issue* adalah hilangnya suatu kepercayaan pada orang lain baik itu individu ataupun kelompok tertentu, dikarenakan telah terjadi sesuatu yang buruk di masa lampau dan ketidakmampuan sang pelaku untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik.³² Sementara itu, *Bayu Galih Permana* berpendapat, krisis kepercayaan adalah sulit untuk mempercayai atau bahkan hilang kepercayaan kepada orang lain yang biasanya disebabkan oleh pengalaman buruk seperti disakiti atau dikhianati oleh teman, pasangan, maupun anggota keluarga.³³ Dilansir dari *Kumparan.com*, *Trust Issue* adalah kondisi dimana seseorang kehilangan kepercayaan

³² Mirana Hanathasia, “*Analisis Press Release Express Group Tentang Perampokan di Dalam Taksi Putih Melalui Perspektif Wacana Kritis Dalam Mengatasi Krisis Kepercayaan Buruk*”, *Journal Communication Spectrum*, Vol. 7, No. 1, Februari 2017, hal 39.

³³ Bayu Galih Purnama, 2021, “*Trust Issue atau Krisis Kepercayaan, Ini Tanda-Tanda dan Cara Mengatasinya*” diakses di <https://www.sehatq.com/artikel/trust-issue-atau-krisis-kepercayaan-ini-tanda-tanda-dan-cara-mengatasinya> pada 24 Juni 2021 pukul 01.37 WIB.

kepada orang lain ataupun sulit percaya kepada orang lain yang dipicu oleh pengalaman dan interaksi awal kehidupan di masa anak-anak.³⁴ Afrinald Rizhan menambahkan pendapatnya dalam jurnalnya. Krisis kepercayaan adalah hilangnya jaminan kepercayaan pada diri individu maupun kelompok kepada individu tau kelompok lain dikarenakan tidak konsistennya janji-janji dengan kenyataan yang telah diterima.³⁵ Mohammad Wahyudi menjelaskan secara spesifik krisis kepercayaan adalah keraguan yang terjadi dalam diri manusia akibat kurangnya distribusi informasi yang diberikan. Sehingga menyebabkan miskonsepsi dalam penafsiran yang akhirnya menimbulkan rasa kekecewaan karena ketidaksuaian harapan dengan kenyataan yang diberikan.³⁶ Dari pendapat ahli yang telah disebutkan. Peneliti menarik kesimpulan *Trust Issue* adalah ketidakmampuan seseorang untuk mempercayai dan penuh curiga kepada orang lain yang dipicu oleh pengalaman buruk di masa lalu.

b. Dampak Negatif

Trust Issue memiliki dampak yang negatif bagi individu. Dampak yang bisa muncul karena perilaku terlalu berharap adalah *covert behavior*, Su'udzon, dan Overthinking. Pribadi yang

³⁴ Kumparan.com, 2021, "*Trust Issue: Pengertian, Tanda-tanda, dan Cara Mengatasi*" diakses di <https://kumparan.com/berita-hari-ini/trust-issue-pengertian-tanda-tanda-dan-cara-mengatasinya-1vV1> HgD i4wp/full pada 24 Juni 2021 pukul 01.43 WIB.

³⁵ Afrinald Rizhan, "*Tinjauan Yuridis Upaya Penanggulangan Krisis Kepercayaan Masyarakat Kepada Hukum di Indonesia*" (Riau: Universitas Islam Kuantan Singingi, 2019), hal 125-125.

³⁶ Mohammad Wahyudi, Tesis: "*Strategi Pendekatan Budaya Lokal Bawaslu dalam Merespon Krisis Kepercayaan Publik*" (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), hal 22.

memiliki perilaku *covert behavior* memiliki kebiasaan buruk salah satunya adalah stres. Hal ini mengakibatkan individu menjadi mudah tersinggung dan tugas harian yang seharusnya dilakukan menjadi terbengkalai. *covert behavior* juga mampu memicu perilaku yang temperamental. Individu memiliki ciri-ciri yang nampak dan ditimbulkan dari perilaku ini adalah agresi dan juga seringkali bersikap egois.

Dampak selanjutnya yang muncul akibat *Trust Issue* adalah munculnya pemikiran su'udzon. Hal ini mengakibatkan individu menjadi iri hati yang berimbas pada teman-teman disekelilingnya mulai menjauhinya dan individu menjadi pribadi yang mudah tersinggung saat diberi nasehat atau kritik atas perilakunya. Pemikiran su'udzon juga mampu memicu perilaku posesif. Akibatnya selain dijauhi orang-orang terdekatnya, hal ini juga menjadikan individu senantiasa diliputi rasa kegelisahan atau tidak tenang dalam hidup.

Dampak terakhir yang muncul akibat *Trust Issue* adalah *overthinking*. Hal ini membuat individu memiliki kebiasaan buruk yaitu begadang larut malam. Sehingga membuatnya sering sedih yang berujung terbengkalainya tugas yang dimilikinya. Selain itu, karena individu *overthinking*. Membuat individu menciptakan suatu perilaku yang obsesi. Hal ini berdampak pada individu yang sering sedih tanpa alasan yang jelas, sehingga membuat teman-temannya menjauhinya.

Dari sekian banyak dampak negatif yang diakibatkan oleh perilaku *Trust Issue*. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku ini dapat muncul akibat rasa sakit hati setelah dikhianati oleh orang yang dipercayai. Selain itu, seseorang

yang mengalami *Trust Issue* cenderung akan menutup diri dari lingkungan sekitar. Hal ini bukan karena ingin, namun lebih ke rasa takut untuk merasakan luka dari pengkhianatan ataupun kekecewaan seperti di masa lalu.

3. Hubungan Role Reversal Dengan Perilaku Trust Issue

Menurut *Silberman*, *Role Reversal* adalah suatu kegiatan pembelajaran secara aktif dengan memfokuskan tanya jawab dan pertukaran peran.³⁷ *Harman* berpendapat, *Role Reversal* adalah teknik pengembangan dari teori Gestalt dengan dasar pengembangan pola pikir berupa perilaku klien adalah kebalikan dari perasaan tertentu yang mendasarinya.³⁸ Sementara itu *Mel Silberman* mengatakan *Role Reversal* adalah metode bertukar peran dan mengajukan pertanyaan.³⁹ *Yuni Lasra Nasution* dalam skripsinya menambahkan pengertian *Role Reversal* secara khusus adalah teknik yang melibatkan dua individu atau lebih dengan saling mengajukan sebuah pertanyaan guna untuk memahami pola pikir satu sama lain. Sehingga dapat terciptanya empati satu dengan

³⁷ Jalaludin, “Meningkatkan Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi dengan Metode *Role Reversal Question* pada Siswa Kelas V SDN Sisik Timur Tahun Pelajaran 2017/ 2018”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 5, No. 1, April 2019, hal 170.

³⁸ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 135.

³⁹ Ria Dwi Anggraini, Skripsi: “Penggunaan Pendekatan *Role Reversal Question* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Penguasaan Materi Faktorisasi Suku Aljabar (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII B SMPN 2 Penawangan)”, (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2012), hal. 3.

yang lainnya.⁴⁰ *Usri* juga berpendapat bahwa *Role Reversal* adalah teknik yang menekankan interaksi secara seimbang atau aktif. Sehingga tidak hanya satu pihak saja yang memberi pendapat tentang apa yang difikirkan.⁴¹ Dari pendapat ahli sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa teknik *Role Reversal* adalah teknik dari pengembangan Gestalt yang berfokus pada pemahaman perasaan orang lain dengan bertukar peran menjadi orang lain dan berada di posisi orang lain tersebut. Secara aktif bertanya dan meminta penjelasan kepada orang lain tentang pemikiran yang dimilikinya.

Untuk tahapan yang akan peneliti gunakan dalam teknik *Role Reversal* ada tiga, yaitu: 1) Konselor mengambil peran aktif dengan mengidentifikasi peran-peran yang berbeda yang dijalani klien dalam sebuah situasi paradoks; 2) Klien memainkan peran sesuai dengan penyebab masalah yang dialami; 3) Konselor membantu menekankan intervensi di saat klien mulai memainkan peran. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa konselor juga ikut mengambil peran aktif dalam pelaksanaan proses konseling. Hal ini dimaksudkan agar konseli mampu secara maksimal memainkan peran yang ada. Secara kompleks dapat dikatakan bahwa teknik *Role Reversal* merupakan teknik dua arah antara konseli dan orang lain yang menjadi penyebab pengingkaran diri yang dialami oleh klien. Konselor hadir untuk membimbing konseli untuk

⁴⁰ Yuni Lasra Nasution, Skripsi: “*Penerapan Model Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Role Reversal Question Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Matematika Disekolah MTs Nurul Wathan*”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020), hal. 6.

⁴¹ *Usri*, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Model Active Learning Tipe Role Reversal Question Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu*”, *Jurnal PAJAR*, Vol. 2, No. 6, November 2018, hal. 979.

mengawali dan juga sebagai pengamat untuk mengamati baik tidaknya proses konseling yang terjadi.

Dampak besar dari *Trust Issue* salah satunya adalah *covert behavior* (Tertutup). Perilaku tertutup mengakibatkan timbulnya dua dampak negatif pada diri konseli. *Pertama*, stress yang berkepanjangan dan terus memburuk. Sehingga mengakibatkan klien mudah tersinggung bahkan untuk hal yang kecil. Hal ini juga mengakibatkan tugas klien terbelengkalai. Target peneliti adalah membuat klien agar mampu berpikir positif dengan menerapkan teknik *Role Reversal*. *Kedua*, mudah tersulut emosi (temperamental). Sehingga hal ini menjadikan konseli berperilaku agresif dan egois. Target peneliti adalah untuk membuat klien dapat berfikir lebih tenang dan mengontrol emosi dengan baik.

Dampak besar selanjutnya dari perilaku *Trust Issue* adalah su'udzon. Perilaku su'udzon ini mengakibatkan dua dampak negatif yang nampak pada diri konseli. *Pertama*, perasaan iri hati atas nikmat yang didapat oleh orang lain. Hal ini berimbas dirinya dijauhi teman dan mudah tersinggung apabila mendapat kritikan dari orang lain. Target peneliti adalah untuk menciptakan perasaan bersyukur atas nikmat yang dimiliki. Sehingga dapat menekan perasaan iri hati yang ada pada konseli. *Kedua*, perilaku posesif. Konseli selalu ingin temannya selalu ada dan mengerti dengan dirinya. Target peneliti adalah membuat konseli agar mampu menciptakan pemikiran positif pada segala hal yang belum terjadi *Role Reversal*.

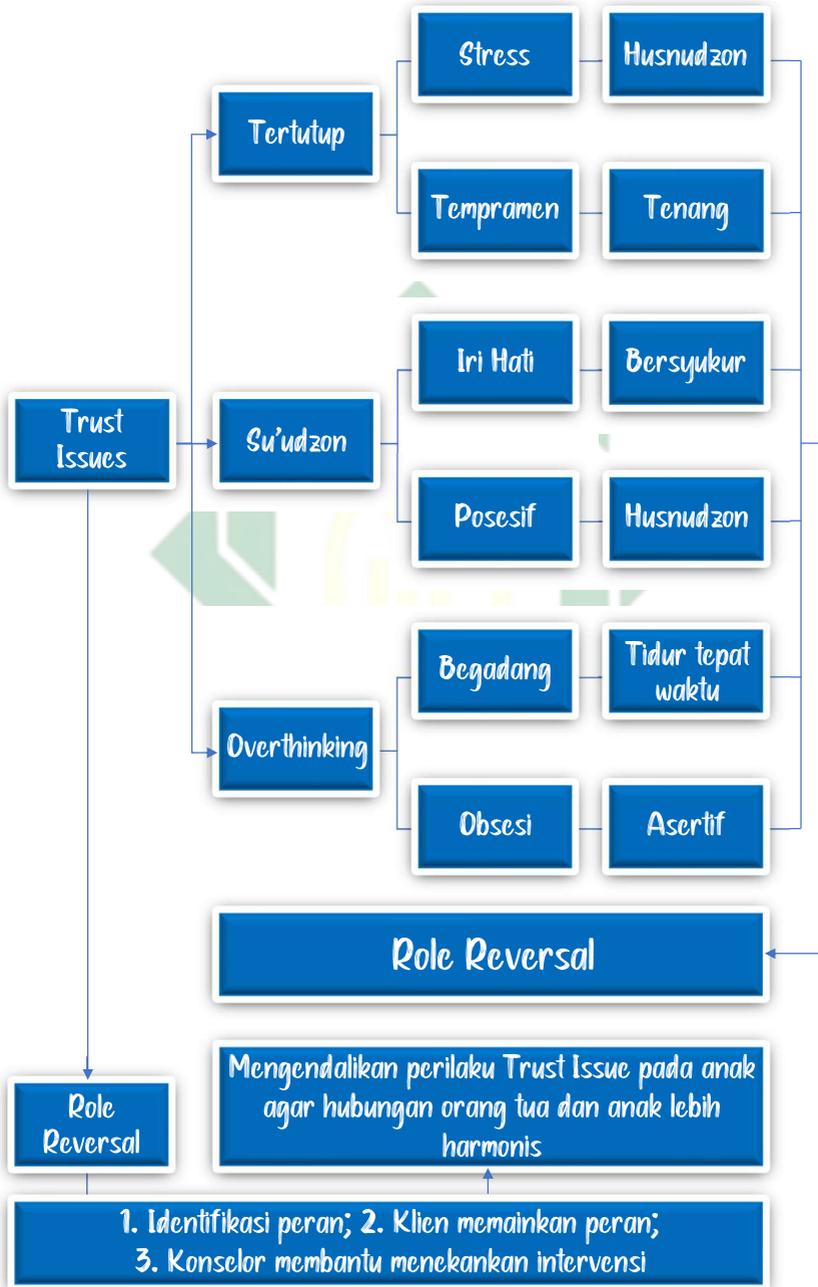
Dampak besar dari perilaku *Trust Issue* salah satunya adalah overthinking. Perilaku overthinking mengakibatkan timbulnya dua dampak negatif pada diri konseli. *Pertama*, tidur larut malam hingga menjelang subuh. Sehingga mengganggu kegiatan harian pada diri

klien dikarenakan akan merasa lemas dan mengantuk saat pagi hari. Target peneliti adalah membuat klien agar mampu tidur sebelum pukul 22.00 WIB dengan menggunakan terapi ikhlas. *Kedua*, memiliki perilaku obsesi terhadap sesuatu. Sehingga tidak dapat berhenti sampai mendapatkan apa yang diinginkan. Hal tersebut membuat klien tidak pernah tenang dalam hidup. Target peneliti adalah menciptakan perasaan tenang dan tidak terbebani lagi dengan menggunakan *Role Reversal*.

Dari penjabaran diatas terkait masalah yang nampak akibat perilaku *Trust Issue*, peneliti menarik kesimpulan bahwa inti masalah konseli mampu diatasi dengan *Role Reversal*. Target peneliti adalah konseli mampu untuk mengendalikan perilaku *Trust Issue* dalam dirinya terhadap orang tuanya. Klien hanya perlu berkomunikasi dengan lebih baik dengan orang tuanya agar mengerti kondisi yang sebenarnya dari orang tuanya saat ini. Hal tersebut sama halnya seperti konsep dasar *Role Reversal* yakni menjadi peran sebagai orang lain agar lebih mengerti perasaan orang tersebut.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Bagan. 2.1. Bagan hubungan antara variabel x dan y



4. Orisinalitas

Media yang hampir mirip dengan media yang sedang peneliti buat adalah kota curhat dari SMP Fullday Al-Muhajirin Purwakarta. Ukuran media tersebut panjangnya 21 cm, lebarnya 10 cm, tinggi 33 cm. Design dari media tersebut diwarnai dengan warna merah dan ditempel dua stiker satu bergambar tangan terbuka dan hati di atasnya. Lalu stiker kedua sebuah catatan yang bertulis “*Masih Malu Buat Curhat? You don't have fight your battle. Tulis sini yuk curhatan mu!*”. Media ini berfungsi untuk menampung setiap curhatan siswa dan nantinya akan dibalas oleh guru BK. Guru BK akan menindaklanjuti setiap curhatan yang diterima sesuai kebutuhan siswanya.

Gambar. 2.1. Kotak Curhat SMP Fullday Al-Muhajirin



Gambar. 2.2. Design Kotak Surat Polos



Sementara itu media yang dibuat oleh peneliti bernama “Kotak Surat Untuk Pahlawan” yang terdiri dari tiga buah media yaitu Kotak Bumi, Kotak Angkasa, dan Surat Untuk Pahlawan. Perbedaan yang mencolok terdapat pada fokus sasaran media dan juga design media. Fokus sasaran terdapat pada lingkup keluarga saja dan berfungsi untuk memperbaiki komunikasi antara anak dan orang tua. Sedangkan design produk lebih ergonomis dan colorful. Serta dalam media yang peneliti buat memisahkan antara kotak yang digunakan untuk orang tua dan anak. Surat yang telah selesai ditulis akan dimasukkan ke dalam amplop surat yang telah disediakan.

5. Positioning Karya

Media yang peneliti buat bersumber dari sebuah fenomena tentang komunikasi buruk antara orang tua dan anak. Sehingga menimbulkan suatu hubungan yang tidak harmonis dalam keluarga. Media ini juga mencoba untuk memberi jawaban sekaligus memberi solusi dari permasalahan tersebut. Peneliti menilik dari survey yang didapat melalui pendapat publik di twitter. Sebuah cuitan yang peneliti buat telah berhasil mencapai 9782 like, 507 komentar, dan 1285 Retweets.⁴² Dari hasil kalkulasi tersebut menunjukkan pentingnya persoalan ini untuk diteliti. Sehingga solusi pun akan tercipta. Langkah kecil dari peneliti yaitu membuat media yang memudahkan komunikasi antara anak dan orang tua.

⁴²<https://twitter.com/tubirfess/status/1465156085719830533?t=NNw9q93BQ7pxY2yvjrJOVw&s=19>

B. Profil Produk

1. Nilai Dakwah

Dalam penelitian yang sedang peneliti lakukan memiliki nilai dakwah didalamnya. Nilai dakwah dalam penelitian ini lebih disamakan dari sebuah implementasi yang didapat dari ayat Al-Qur'an. Peneliti meninjau bahwa generasi muda cenderung lebih maksimal saat mendengar sebuah implementasi secara nyata tentang ayat Al-Qur'an. Namun, peneliti tidak ingin semata-mata menghilangkan nilai dakwah dari penelitian ini. Peneliti terinspirasi dari seorang ulama besar yang sedang naik daun di kalangan anak muda. Beliau bernama Ustadz Hanan Attaki yang selalu berdakwah dengan metode menganalogikan suatu ayat ataupun hadits dengan hal yang lebih mudah diterima oleh anak muda. Beliau berpendapat bahwa berdakwah tidak melulu langsung menyerang dengan ayat ataupun hadits. Dakwah adalah kegiatan yang harusnya dilakukan secara bijak, ramah dan lemah lembut. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah An-Nahl ayat 125, Al-Anbiya' ayat 107 dan Ali Imran ayat 159.

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِآيَاتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S. An-Nahl: 16)

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa sebagai pendakwah tidaklah bijak apabila menghakimi orang lain. Hanya Allah SWT yang mengetahui isi hati dari manusia. Tugas pendakwah adalah menyampaikan dakwah secara Amanah tanpa pandang bulu. Urusan hidayah adalah dari kehendak Allah.

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ ﴿١٠٧﴾

Artinya:

Dan tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam. (Surah Al-Anbiya: 107)

Sesuai dengan ayat diatas, sebagai pendakwah seharusnya menyampaikan firman Allah dengan ramah bukan dengan ancaman. Sungguh Allah selalu penuh rahmat bagi setiap hambanya yang bertaubat. Dibandingkan dengan ancaman Allah sungguh rasa cinta Allah jauh lebih besar.

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ

فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Artinya:

Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya. (Q.S. Ali Imron: 159)

Ayat di atas menjelaskan pentingnya berdakwah dengan lemah lembut. Manusia cenderung menyukai

kedamaian daripada kekerasan. Sebagai seorang pendakwah seharusnya membangun rasa cinta dan tulus dalam mengajak seseorang ke jalan Allah. Karena Islam bukanlah ajaran yang memaksa. Islam adalah agama rahmatan lil alamiin yang senantiasa menjunjung rasa kasih dan sayang.

Dari penjelasan metode dakwah yang akan peneliti gunakan sebelumnya. Peneliti menggunakan dasar pendekatan terkait media yang akan peneliti uji dari dua ayat Al-Qur'an. Kedua ayat tersebut yakni surah an-Nisa' ayat 148-149. Didalam penjelasan yang dapat ditangkap adalah tentang perkataan buruk yang sesungguhnya dilarang oleh Allah, serta bagaimana cara menyikapi perkataan buruk yang dilontarkan orang lain kepada kita.

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا
عَلِيمًا ﴿١٤٨﴾ إِنْ تُبْدُوا خَيْرًا أَوْ تُخْفُوهُ أَوْ تَعْفُوا عَنْ سُوءٍ فَإِنَّ اللَّهَ
كَانَ عَفْوًا قَدِيرًا ﴿١٤٩﴾

Artinya:

Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui. Jika kamu melahirkan sesuatu kebaikan atau menyembunyikan atau memaafkan sesuatu kesalahan (orang lain), maka sesungguhnya Allah Maha Pemaaf lagi Maha Kuasa. (Q.S. an-Nisa: 148-149)

Ayat diatas menjelaskan pentingnya bertutur kata yang satun. Menurut *Ali Shabuny* dalam Shafwah *At-tafasir*, perkataan buruk tidak disenangi oleh Allah swt. Dari *Al-Syuyuti* berpendapat bahwa maksud memaafkan adalah mampu memaafkan orang yang telah berperilaku kurang baik kepada kita. Menurut

Ibnu Katsir, memaafkan orang yang telah berperilaku buruk pada kita, mampu untuk membuat hati menjadi semakin dekat dengan Allah. Bersama dengan janji Allah yang akan memberi pahala untuk setiap kebaikan yang dilakukan oleh hambaNya. Allah memiliki sifat yang maha pemaaf, oleh karena itu sejatinya sebagai manusia seharusnya mampu untuk memaafkan.⁴³

Selaras dengan permasalahan yang peneliti teliti saat ini. Komunikasi yang buruk antara anak dan orang tua cenderung diakibatkan perkataan buruk dari kedua belah pihak. Sehingga, orang tua dan anak menjadi sakit hati dan memilih untuk menjauh serta tidak melakukan komunikasi satu dengan yang lainnya. Orang tua dan anak sejatinya tak menginginkan hubungan yang buruk ini terjadi. Oleh karena itu ada hasrat dari anak maupun orang tua untuk memperbaiki hubungan. Namun, keduanya sulit untuk memulai berkomunikasi apabila dilakukan secara langsung.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya:

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S. at-Tahrim: 6)

⁴³ Karimullah, 2020, "Tafsir Surah An-Nisa' 148-149: Allah Tidak Menyukai Perkataan Buruk" diakses dari <https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-an-nisa-148-149-benarkah-allah-tidak-menyukai-perkataan-buruk-begini-penjelasan-pada-pukul-17.28-WIB>.

Kemudian ayat diatas melanjutkan tentang pentingnya menjaga keluarga dari hal yang buruk. Komunikasi adalah kunci untuk memelihara keharmonisan dalam keluarga. Sesungguhnya Allah memerintahkan untuk menjaga keluarga kita dari seluruh keburukan yang ada. Mempererat tali silaturahmi antar keluarga adalah bentuk kasih yang tulus. Allah mencintai hambaNya yang juga mencintai keluarganya seperti mencintai dirinya sendiri.

2. Pendukung

Media ini terhitung lebih ergonomis dari segi harga daripada menggunakan kotak surat pada umumnya. Meski begitu, peneliti mencoba untuk memberikan design yang menarik dan metode yang menarik dalam penggunaan media. Cara penggunaan yang sederhana membuat orang tua ataupun anak menjadi lebih mudah dalam menggunakan media tersebut. Buku panduan yang di design menarik dan eye catching membuat daya tarik baca untuk konselor ataupun untuk konseli.

3. Penghambat

Kendala yang sering muncul dari media ini terletak dalam pemasarannya. Masih terlampau asing ditelinga orang tua terkait media yang menggunakan pendekatan konseling. Keluarga cenderung menutup diri terkait persoalan yang dihadapi.

4. Peluang

Di era globalisasi yang membuat teknologi semakin maju. Smartphone menjadi salah satu produk yang memudahkan komunikasi via elektronik. Smartphone menciptakan sebuah kecenderungan baru dalam masyarakat. Masyarakat menjadi dekat dengan yang jauh, namun menjadi jauh dengan yang dekat.

Smartphone juga dilengkapi oleh aplikasi pendukung di dalamnya. Aplikasi pendukung yang dimaksud adalah sosial media. Sosial media adalah aplikasi yang memudahkan komunikasi antar individu. Didalamnya dipenuhi dengan fitur menarik seperti: emoji, sticker, dan gift. Meskipun telah dipenuhi oleh emoji yang lucu serta stiker yang menarik. Pesan elektronik seperti Whatsapps, Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok dan segala jenis aplikasi pesan lainnya terasa seperti sudah biasa dan tidak lagi jadi hal yang istimewa. Namun, uniknya ucapan terindah untuk diberikan saat ulang tahun, ucapan pernikahan ataupun ucapan kelulusan akan lebih dianggap istimewa bagi penerimanya.

Hal ini menunjukkan tingkat antusias masyarakat terhadap surat tulisan tangan ataupun prakarya berbentuk fisik sangatlah tinggi. Oleh karena itu, surat cinta ataupun surat curhatan akan lebih dianggap menarik dan diterima di hati sang penerima ataupun sang penulis. Media ini menyuguhkan itu semua. Peneliti melihat peluang tersebut sehingga yakin bahwa media ini mampu bersaing dengan media komunikasi elektronik yang lebih canggih.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III DESAIN PRODUK

A. Metode Perencanaan

Dalam penelitian yang dilukan oleh peneliti. Peniti menggunakan metode penelitian karya kreatif atau biasa disebut dengan *RnD (Research and Development)*. Metode penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah produk untuk diujikan keefektifannya. Keefektifan berdasarkan dari nilai kebutuhan dari subjek tertentu. Sehingga nantinya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara umum.⁴⁴ Peneliti memilih jenis penelitian ini dikarenakan melihat urgensi dari masyarakat terkait persoalan tentang *Trust Issue*. Masyarakat membutuhkan solusi untuk permasalahan tersebut. Solusi yang dibutuhkan adalah sesuatu yang mampu untuk dengan mudah diterima dan dilakukan oleh masyarakat. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah solusi dengan membuat sebuah produk.

1. Konsep Karya Kreatif

a. Kotak Angkasa

Produk yang dihasilkan merupakan media interaktif berbentuk kubus. Media ini memiliki ukuran di bagian badan bagian bawah $20 \times 20 \times 20$ cm dengan tinggi 21 cm, lalu untuk bagian tutup bagian atas memiliki ukuran $21 \times 21 \times 21$ cm. Pada bagian luar dilapisi oleh warna angkasa bertabur bintang. Kotak ini memfilosofikan tentang harapan yang tinggi dan luas seperti angkasa. Selaras dengan fungsi kotak ini, yaitu sebagai wadah penampung semua harapan dari anak untuk orang tuanya. Dengan memasukkan surat yang berisi harapan dan semua keluh kesah mereka, nantinya

⁴⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 297.

akan terwujud dan terjawab oleh orang tua yang membaca surat itu.

b. Kotak Bumi

Produk yang dihasilkan merupakan media interaktif berbentuk kubus. Media ini memiliki ukuran di bagian badan bagian bawah $20 \times 20 \times 20 \times 20$ cm dengan tinggi 21 cm, lalu untuk bagian tutup bagian atas memiliki ukuran $21 \times 21 \times 21 \times 21$ cm. Pada bagian luar dilapisi oleh warna bumi. Kotak ini memfilosofikan tempat ternyaman tempat tinggal manusia, tempat semua kebutuhan manusia dapat terpenuhi. Selaras dengan fungsi kotak ini, yaitu sebagai wadah penampung semua jawaban dari orang tua untuk keluhan dan harapan anak. Sehingga anak dapat mengetahui bahwa orang tuanya juga sangat menyayanginya.

c. Surat Untuk Pahlawan

Produk yang dihasilkan merupakan media interaktif berbentuk amplop untuk menaruh surat yang telah dituliskan. Desainnya klasik dengan warna coklat, sehingga cocok untuk laki-laki ataupun perempuan. Warna coklat dipilih karena mengintrepetasikan sebuah rasa hormat sekaligus formal seperti lamaran kerja. Hal ini dimaksudkan bahwa orang tua adalah sosok pahlawan yang terlalu sibuk untuk melindungi anaknya, namun kadang lupa untuk memberi kehangatan.

d. Modul Panduan Penggunaan Media

Modul yang dihasilkan merupakan media cetak dengan ukuran 13×20 cm. Media ini didesain seperti ukuran novel agar mudah untuk digenggam. Media ini dalam desain layoutnya berusaha untuk menekankan kesan ceria. Peneliti

membuat desain yang sebegitu colorful agar sang pembaca nyaman saat membaca media.

2. Sinopsis

Media yang peneliti gunakan adalah sebuah media interaktif dengan terinspirasi dari kotak surat. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti akan menjelaskan petunjuk penggunaan Kotak Angkasa, Kotak Bumi dan Surat Untuk Pahlawan ini berguna untuk membantu pengguna mengetahui bagaimana penggunaan media ini. Oleh karena itu, saya akan mencoba memberi penjelasan secara singkat terkait penggunaan media ini.

- a. Siapkan alat tulis untuk mencatat harapan atau keluhan di Surat Untuk Pahlawan.
- b. Isilah harapan dan keluhan di kertas bagian dari surat untuk pahlawan.
- c. Lalu, setelah selesai menuliskan isi surat maka masukkan ke amplop bagian dari Surat Untuk Pahlawan.
- d. Amplop yang telah terisi surat, segera dapat dimasukkan ke Kotak Angkasa tempat untuk menampung setiap harapan dan keluhan.
- e. Setelah itu, orang tua mengambil surat yang ada di Kotak Angkasa secara diam-diam saat anak telah tertidur.
- f. Surat yang telah diambil segera untuk diberi balasan, lalu dimasukkan ke Kotak Bumi tempat untuk menampung jawaban dari harapan dan keluhan.
- g. Keesokan harinya anak akan membuka isi Kotak Bumi lalu membaca balasan dari orang tuanya.
- h. Orang tua menuliskan perkembangan perilaku anak di LMP yang telah disediakan. Hal ini akan dilakukan sekurang-kurangnya selama 40 hari dan selebih-lebihnya 60 hari.

- i. Apabila dirasa ada perubahan yang signifikan sesuai dengan harapan orang tua, maka anak harus diberi reward oleh orang tuanya.
- j. Untuk memperlancar kegiatan ini orang tua dapat terus berkonsultasi dengan konselor.

3. Durasi

Media ini ditargetkan untuk dilaksanakan selama 40 hari secara terus menerus. Sementara itu dalam pengenalan media ada tiga tahapan yang akan dilakukan dengan durasi yang berbeda. Di tahap pertama, kegiatan dimulai dengan asesmen dan perencanaan kegiatan berdurasi sekitar 60 menit. Di tahap kedua, kegiatan identifikasi masalah dilakukan dengan durasi sekitar 30 menit. Di tahap ketiga, masuk kegiatan ke tahap pelaksanaan penggunaan media yang berdurasi sekitar 30 menit. Dan tahap keempat, merupakan sesi follow up yang dilakukan dengan durasi sekitar 30 menit.

4. Pengumpulan Data

Peneliti mencari data dari beberapa sumber literatur dan mengumpulkan data tentang *Trust Issue* yang menjadi sumber masalah dari subjek. Serta melakukan riset mendalam terkait teori Gestalt khususnya teknik *Role Reversal* dari berbagai referensi seperti jurnal, e-book dan penelitian terdahulu. Peneliti juga meninjau seberapa penting penelitian ini untuk dilakukan dengan membuat riset yang bersumber dari pendapat publik. Peneliti membuat sebuah cuitan di twitter lalu melihat respon dari masyarakat. Cuitan tersebut diposting pada tanggal 29 November 2021 pukul 10.10 WIB dan hingga saat ini terdapat lebih dari

9000 like, 507 komentar dan 1282 retweets.⁴⁵ Dari data yang telah didapat, menunjukkan masih banyak masyarakat yang memiliki permasalahan tentang komunikasi yang buruk dengan keluarga. Kemudian informasi tersebut dijadikan dasar dalam pembuatan media “Kotak Angkasa, Kotak Bumi dan Surat untuk Pahlawan” serta dijadikan bagian dari isi modul penggunaan media yang secara umum dibagi dalam empat bagian topik pembahasan.

B. Konsep Media

1. Pemilihan Media dan Alasan

Di era globalisasi penerimaan luas komputer digital tampaknya menantang masa depan tulisan tangan. Namun, dalam banyak situasi, pena bersama dengan kertas atau notepad kecil jauh lebih nyaman daripada keyboard. Misalnya, siswa di kelas masih belum mengetik di komputer natebook. Mereka menyimpan bahasa, persamaan, dan grafik dengan pena. Paradigma khas ini telah mengarah pada konsep komputasi pena, di mana keyboard adalah komponen yang mahal dan tidak ergonomis untuk digantikan oleh permukaan sensitif posisi penting yang ditumpangkan pada tampilan grafis yang menghasilkan tinta elektronik.⁴⁶ Dengan kata lain, manusia cenderung mempercayai hal yang nampak lebih ergonomis dan berwujud. Manusia akan lebih mudah mempercayai hal yang nampak umum menurutnya. Sehingga, pilihan seperti tulisan tangan adalah salah satu hal yang terbaik.

⁴⁵<https://twitter.com/tubirfess/status/1465156085719830533?t=NNw9q93BQ7pxY2yvjrJOVw&s=19>

⁴⁶ Rejean Plamondon & Sargur N. Srihari, “*On-Line and off-Line Handwriting Recognition: A Comprehensive Survey*”, IEEE Transactions On Pattern Analysis and Machine Intelligence, Vol. 22, No. 1, Januari 2000, hal. 63.

Selain sudah diwariskan secara turun temurun, tulisan tangan sudah menjadi warisan yang tetap berkesan di dalam hati manusia hingga sekarang.

Media yang peneliti buat melihat kondisi tersebut agar diharapkan dapat lebih mudah diterima di dalam hati pengguna media. Peneliti berusaha untuk membuat media yang tidak terlalu modern namun juga tidak terlalu kuno. Tentu hal ini didasari dari pengguna media ini. Orang tua adalah generasi lama yang mungkin kala itu belum mengenal dengan baik teknologi typography elektronik. Hal yang paling berkesan saat itu adalah surat yang masih ditulis oleh tangan. Sementara itu, anak adalah generasi modern yang sangat sering berinteraksi dengan teknologi modern. Namun, hal ini cenderung membuat teknologi menjadi terlalu biasa di dalam hatinya. Hadiah terindah saat ulang tahun terucap bukanlah lewat ucapan elektronik seperti email, sosial media ataupun segala media elektronik yang tak berwujud fisik. Namun, surat dengan tulisan tangan masih sangat dianggap istimewa melebihi hasil dari typography elektronik modern saat ini.

2. Khalayak Sasaran

Media ini memiliki sasaran sesuai dengan kriteria yang ada. Hal ini dimaksudkan untuk memaksimalkan penggunaan media yang akan digunakan oleh pengguna maupun konselor penguji. Kriteria media yang peneliti fokuskan yaitu:

- a. Keluarga yang memiliki hubungan komunikasi yang kurang baik.
- b. Orang tua yang memiliki anak.
- c. Remaja yang berusia 12 hingga 21 tahun.

C. Tahapan Produksi

Dalam pembuatan media ini memiliki tahapan-tahapan produksi yang dilakukan oleh peneliti. Menurut sugiyono, dalam tahapan inti dari pembuatan media peneliti meninjau ada 10 tahapan.⁴⁷

Bagan 3.1. Prosedur Pembuatan Media



Gambar diatas menunjukkan alur dari prosedur pembuatan media. Namun, peneliti hanya melakukan pada tahap desain atau tahap ke tujuh. Hal ini dilakukan berdasarkan tingkat kesulitan dari penelitian R&D. Apabila ditinjau secara metodologi tingkat kesulitan penelitian R&D dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Tingkat Pertama

Pada tingkatan ini peneliti hanyalah membuat hasil rancangan sebuah produk berdasarkan sumber referensi yang terpercaya. Namun, peneliti tidak membuat media secara nyata. Peneliti juga tidak melakukan uji terhadap

⁴⁷ Vladina Nur Widalatika, Skripsi: “*Pengembangan Media Visual Kirigami Pop Up Dengan Materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Pembelajaran IPS di SMP Kelas VII*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), hal. 61-61.

mediannya. Semuanya berhenti pada tahap desain produk.

2. Tingkat Kedua

Pada tingkatan ini peneliti tidak melakukan penelitian mendalam. Peneliti langsung melompat ke tahapan produksi dan membuat produk dan mengujinya. Dengan kata lain, tingkatan ini meloncati tahapan pengumpulan data dan uji interer atau validitas oleh para ahli.

3. Tingkat Ketiga

Pada tingkatan ini peneliti mengembangkan media dari produk yang pernah ada sebelumnya. Kemudian, peneliti membuat versi yang telah disempurnakan namun dengan model rancangan yang sama. Yang membedakan adalah tingkat keefektifan dan penggunaan media tersebut. Pada tahapan ini peneliti melakukan tahapan pertama hingga tahapan ke tujuh. Namun, peneliti melewati tahapan ke delapan hingga sepuluh. Dengan kata lain peneliti melakukan penelitian dan riset. Lalu, peneliti membuat rancangan dan desain produk. Setelah itu media tersebut akan divalidasi keefektifaannya oleh para ahli. Dan sampailah ke tahapan uji coba secara terbatas.

4. Tingkat Keempat

Pada tingkatan ini adalah puncak dari tingkat kesulitan dalam penelitian RnD. Semua tahapan dari pertama hingga kesepuluh akan dilakukan secara lengkap. Fokus dari tahapan ini bukan lagi untuk mengembangkan produk. Namun, peneliti dituntut untuk menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya.⁴⁸

⁴⁸ Sri Sumarni, Skripsi: “*Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019), hal. 5-6.

Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil pada tingkatan ketiga. Hal ini tentu dikarenakan keterbatasan peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Sehingga untuk mengambil gelar sratata (S1). Peneliti akan lebih tepat untuk mengambil tingkatan pertama hingga ketiga. Peneliti kemudian membaginya dalam tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

a. Menentukan Potensi dan Masalah

Peneliti menentukan masalah yang memiliki potensi minat tinggi oleh masyarakat. Sebelumnya, peneliti kerap kali melihat pertikaian antara anak dan orang tua ditempat tinggal peneliti. Komunikasi yang terjalin antar keduanya sangatlah buruk. Sehingga keluarga yang seharusnya menjadi tempat bernaung paling nyaman. Berubah menjadi tempat paling memuakkan untuk dijadikan tempat pulang. Dalam penentuan masalah peneliti mencari beberapa referensi yang lebih objektif serta valid yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Peneliti banyak menemukan referensi yang membahas terkait penyebab, faktor hingga dampak negatif dari buruknya komunikasi yang terjalin antara anak dan orang tua. Sementara itu untuk mengetahui potensi dari penelitian ini. Peneliti mencoba mencari opini publik dengan bertanya di platform sosial media twitter. Survey yang ingin peneliti ketahui adalah tentang seberapa penting komunikasi yang baik antara anak dan orang tua.

b. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yakni pengumpulan data. Dalam tahap ini meliputi materi tentang trust issue, materi tentang dampak yang di akibatkan dari trust issues, hingga materi tentang media dan teknik

konseling yang akan diterapkan. Pengumpulan data bisa didapat dari berbagai sumber, meliputi observasi, wawancara, kajian kepustakaan bisa melalui buku, jurnal, sosial media, atau internet.

2. Produksi

a. Desain Produk Awal

Setelah pengumpulan data, maka tahap selanjutnya yakni materi disusun sesuai dengan kebutuhan konseli. Konselor juga membuat sebuah desain yang terinspirasi seperti kotak surat yang bagian-bagiannya terdiri dari: Kotak Langit, Kotak Bumi dan Surat untuk Pahlawan. Selain itu, konselor juga membuat desain modul yang terdiri dari empat bahasan pokok, yaitu panduan penggunaan media, penjelasan lengkap tentang perilaku tertutup, su'udzon dan overthinking. Untuk konselor peneliti menyediakan RPLBK (Rancangan Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling) secara terpisah.

b. Validasi Desain

Setelah media dibuat desain awal maka selanjutnya yang dilakukan yakni validasi desain dengan melakukan penilaian produk pada tim ahli. Dimana tim ahli yang menguji produk memiliki kriteria sebagai berikut:

1) Berpengalaman dalam bidang psikologi remaja dan perkembangannya.

2) Berpengalaman dalam bidang desain grafis.

Dalam uji keabsahan atau uji intereter para ahli. Peneliti telah menyediakan lembar penilaian tersendiri sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan. Beberapa aspek tersebut terbagi secara garis besar menjadi tiga bagian, yaitu:

1) Aspek Ketepatan

Di dalam aspek ini merujuk pada tepat tidaknya sasaran dari media yang telah dibuat. Mulai dari desain, penggunaan media dan teknik terapi yang digunakan. Ketepatan antara media dan modul yang didasarkan dari keefektifan dengan pengembangan teknik Role Reversal dan solusi masalah yang ditawarkan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat validitas media dan modul yang dikembangkan dengan skala penilaian oleh para ahli dibidangnya.

2) Aspek Keefektifan

Di dalam aspek ini merujuk pada efektifitas atau efisiensi media yang digunakan. Mulai dari mudah tidaknya media ini digunakan dan tingkat pengaruh dari penggunaan media terhadap treatment. Kelayakan media dan modul yang akan dikembangkan. Hal ini dinilai berdasarkan dari segi kegunaan, isi dan pelaksanaannya. Sehingga media dan modul ini dapat diterima oleh target yang telah peneliti sebutkan sebelumnya.

3) Aspek Kegunaan

Di dalam aspek ini merujuk pada fungsi dari media terhadap treatment yang akan diberikan. Penilaian ini berfokus pada manfaat pemberian media untuk memahami konseli maupun konselor dalam pelaksanaan konseling. Kegunaan media dan modul yang dikembangkan. Hal ini dinilai berdasarkan fungsi praktis dan tepat guna serta solutif sesuai dengan target yang peneliti sebutkan sebelumnya.

Tabel 3.1 Spesifikasi Uji Intereter

No	Variabel	Indikator	Alat	Pelaksanaan
1	Ketepatan	Ketepatan objek	Angket Uji Intereter	Tim Ahli
		Ketepatan tujuan dan konsep		
		Kesesuaian gambar dan materi		
2	Kelayakan	Kelayakan Produk	Angket Uji Intereter	Tim Ahli
		Kelayakan implementasi		
		Keefektifan biaya, waktu dan tenaga		
3	Kegunaan	Keefektifan penggunaan produk	Angket Uji Intereter	Tim Ahli
		Dampak pemberian produk terhadap pola asuh orang tua		
		Media komunikasi antara orang dan anak		

c. Revisi Desain

Pada tahapan ini, para ahli yang telah memberikan penilaian di dalam lembar uji intereter, nantinya akan dikoreksi kembali oleh peneliti. Setelah itu, peneliti akan memperbaiki

desain sesuai dari hasil penilaian ahli sebelumnya. Barulah media akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap uji coba produk.

3. Pascaproduksi

a. Uji Coba Produk

Setelah perbaikan dilakukan maka produk yang dikembangkan diuji cobakan pada subjek. Kemudian subjek diminta memberikan tanggapan mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat telah efektif. Informasi yang telah didapatkan dari subjek nantinya akan ditindaklanjuti oleh peneliti dengan melihat perkembangan sebelum dan setelah pemberian media:

Gambar 3.1. Alur perbandingan sebelum dan sesudah



Uji coba produk pada subjek ini adalah dengan cara mewawancarai dan mengobservasi pemahaman konseli terhadap *Trust Issue*. Konselor melanjutkan penjelasan tentang pentingnya komunikasi dalam suatu hubungan. Semakin baik komunikasi yang terjalin maka semakin baik pula ikatan yang bakal tercipta. Terakhir konselor menjelaskan hubungan media yang akan digunakan dengan penjelasan yang telah dijelaskan oleh konselor sebelumnya.

b. Revisi Produk

Setelah uji coba pada subjek pembanding dilakukan, kemudian produk direvisi kembali

sesuai dengan tanggapan yang diberikan oleh subjek pembanding dengan melihat apakah masih adakekurangan yang harus dilengkapi atau terdapt hal yang harus ditambah dan dikurangi. Bentuk revisi produk dapat berupa pengurangan atau penambahan materi dan atau berasal dari pernyataan-pernyataan yang disampaikan oleh subjek.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

APLIKASI KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek adalah seorang remaja berusia 17 tahun dengan inisial R. R saat ini sedang menempuh pendidikan di salah satu Madrasah Aliyah di kecamatan Krian yaitu MA Al-Ihsan Krian. R memiliki hubungan yang kurang dekat dengan kedua orang tuanya terutama pada ayahnya. R tumbuh di keluarga yang agamis. Ibunya adalah seorang muallaf sejak masih bersekolah SMA. ibunya tinggal di lingkungan keluarga yang beragama Kristen. Sedangkan ayahnya adalah seorang yang lahir dan tumbuh di keluarga yang sangat menjunjung tinggi agama Islam. Hal ini berdampak pada kebingungan R dalam menentukan sikap saat bersama kakeknya yang beragama Kristen. Karena R memeluk agama Islam. Selain itu hal yang membuat R menjadi sangat tidak nyaman saat ayahnya yang selalu memaksakan R untuk masuk pondok. Sedangkan R sebenarnya tidak ingin masuk pondok. Hal ini membuat R seringkali jengkel dan geram dengan ayahnya. Sehingga komunikasi antara R dan juga orang tuanya menjadi kurang hangat. Orang tua R meyakini akan hal itu dan ingin untuk memperbaiki hubungan antara dia dan R. Namun, orang tuanya sulit untuk memulai percakapan yang maksimal karena terhalang dengan rasa canggung.

2. Profil Peneliti

Adapun profil peneliti adalah seorang mahasiswa semester tujuh prodi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam

Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan identitas lengkap sebagai berikut:

- a. Nama : Lean Johan Effendi
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Tempat, Tanggal Lahir : Blora, 5 Juli 1998
- d. Riwayat Pendidikan : a) SDN Krikilan II
b) SDN Watugolong I
c) Mts. Al-Ihsan Krian
d) SMK YPM 3 Taman
- e. Riwayat Organisasi : a) SDN Krikilan II
b) SDN Watugolong I
c) Mts. Al-Ihsan Krian
d) SMK YPM 3 Taman

B. Proses Pelaksanaan Media

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang ada ditelaah melalui teknik observasi dan wawancara. Observasi merupakan kegiatan pencatatan secara sistematis terkait kejadian, perilaku, serta hal lain yang diperlukan untuk mendukung penelitian.⁴⁹ Dalam observasi yang dilakukan subjek yang terkait. Nampak jelas ketidakharmonisan hubungan antara anak dan orang tua. Minimnya pembicaraan menimbulkan komunikasi yang terkesan dingin dan berangsur singkat lalu berakhir begitu saja.

Sedangkan wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁵⁰ Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada subjek terkait

⁴⁹ Jonathan Sarwono, “*Metode Kuantitatif & Kualitatif*”, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hal. 224.

⁵⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 231.

perasaannya saat berkomunikasi satu sama lain dengan orang tuanya. Subjek mengakui ketidaknyamanan saat diharuskan berbicara lebih dari seperlunya.

Lalu secara objektif peneliti berusaha memperkuat hipotesis. Peneliti mencari referensi penelitian terdahulu yang membahas permasalahan ini. Dalam pencarian yang telah peneliti lakukan terdapat beberapa referensi dari berbagai sumber. Mulai dari sumber yang berasal dari koran harian digital hingga jurnal yang telah tervalidasi oleh peneliti sebelumnya. Dari pencarian yang telah peneliti lakukan. Peneliti berhasil menemukan referensi yang tepat. Referensi tersebut cenderung membahas terkait faktor terjadinya komunikasi yang buruk, dampak negatif dari komunikasi yang buruk hingga cara penyelesaian atau solusi dari permasalahan tersebut. Peneliti sebelumnya juga telah mencantumkan beberapa contoh penelitian terdahulu dan berbagai sumber yang menjelaskan terkait komunikasi yang buruk. Sehingga peneliti berhasil menyimpulkan bahwa permasalahan utama dari tidakharmonisnya keluarga adalah dari komunikasi yang buruk.

Sementara itu peneliti juga berusaha untuk menggali potensi dari penelitian yang sedang dilakukan. Untuk memperkuat penelitian, peneliti juga mencoba menggunakan pendapat publik terkait penelitian ini. Langkah pertama yang sasaran yang sangat nampak adalah melalui salah platform media sosial. Menilik dari generasi sekarang yang telah masuk di era globalisasi. Teknologi semakin berkembang khususnya dalam hal telekomunikasi. Sehingga, banyak sekali platform yang menyediakan fasilitas untuk mengungkapkan isi pikiran untuk dikomentari dan dilihat banyak orang. Salah satu platform yang

sering digunakan sebagai tempat berdiskusi adalah twitter.

Peneliti membuat sebuah polling yang diambil dari jumlah komentar, like dan juga retweet. Peneliti mencoba menuliskan *caption* atau keterangan di salah satu laman base di twitter. *Base* merupakan sebuah akun group untuk umum. *Base* biasanya adalah tempat untuk memfasilitasi orang-orang untuk membagikan pemikirannya kepada khalayak publik. Sehingga, *base* selalu bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi orang-orang yang ingin membagikan keluh kesah ataupun pengalaman hidup. Peneliti menuliskan cuitan / *caption* di salah satu *base* yang bernama @tubirfess. *Base* ini telah dibuat sejak bulan mei tahun 2017 dan telah diikuti oleh 668.700 orang. Angka tersebut cukup fantastis untuk *base*. Sehingga, inilah yang menjadi bahan pertimbangan dari pemilihan *base* tersebut. Peneliti membuat *caption* yang berbunyi, “*Btw! Menurut kalian seberapa penting sih guys komunikasi yang baik antara anak dan orang tua. Melihat jaman sekarang banyak orangtua yang gak dekat sama anaknya. Jangankan dekat, bicara aja sulit.*” *Caption* ini dibuat pada tanggal 29 November 2021 pada pukul 10.10 WIB. Hingga saat ini cuitan tersebut telah berhasil mencapai 9735 like, 509 komentar dan 1.283 retweet.⁵¹

Dari respon masyarakat nampak bahwa permasalahan tersebut pernah dialami oleh banyak orang. Komunikasi yang buruk anak dan orang tua ternyata telah berhasil mendapat sorotan yang mencolok di mata netizen. Dari beberapa komentar yang telah dibaca peneliti. Komentar yang dituliskan kebanyakan membahas tentang pengalaman pahitnya

⁵¹<https://twitter.com/tubirfess/status/1465156085719830533?t=NNw9q93BQ7pxY2yvjrJOVw&s=19>

di masa lalu. Ada juga yang memberikan sebuah edukasi tentang cara berdamai dengan masa lalu. Semua respon yang beraneka ragam tersebut menunjukkan sebuah antusiasme masyarakat untuk mengangkat maupun memberi solusi terkait permasalahan ini. Sehingga dari fenomena ini peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian ini menjadi sangat penting. Masyarakat membutuhkan solusi terhadap permasalahan ini.

2. Pengumpulan Data

Peneliti mencari data dari beberapa sumber literatur dan mengumpulkan data tentang *Trust Issue* yang menjadi sumber masalah dari subjek. Serta melakukan riset mendalam terkait teori Gestalt khususnya teknik *Role Reversal* dari berbagai referensi seperti jurnal, e-book dan penelitian terdahulu. Kemudian informasi tersebut dijadikan dasar dalam pembuatan media “Kotak Angkasa, Kotak Bumi dan Surat untuk Pahlawan” serta dijadikan bagian dari isi modul penggunaan media yang secara umum dibagi dalam empat bagian topik pembahasan.

Peneliti mendapat data subjek dengan bantuan dari guru-guru BK sekolah. Peneliti memberikan kriteria kepada guru-guru BK tersebut, lalu kriteria tersebut dicocokkan dengan persoalan dari siswa yang sedang ditangani oleh guru-guru BK tersebut. Kemudian, didapat data yang cocok. Peneliti melanjutkan dengan menawarkan produk melalui bantuan dari guru BK untuk mengenalkan dengan pihak keluarga yang tertarik kepada media yang peneliti tawarkan. Dari data yang telah didapat sekitar 10 keluarga yang memiliki kecocokan dengan kriteria. Dari 10 keluarga hanya lima yang bersedia untuk diberikan treatment. Namun, setelah meninjau dan memperhitungkan kembali dari

segi waktu dan biaya. Peneliti hanya melakukan uji produk pada tiga dari lima keluarga yang sebelumnya telah menyetujui untuk menjadi subjek uji coba media konseling.

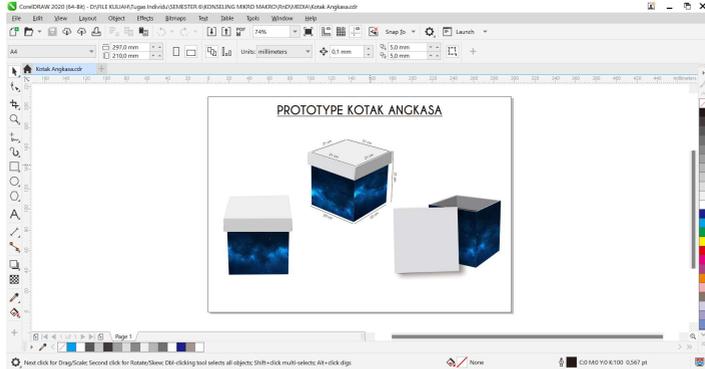
3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data yang dibutuhkan. Peneliti melanjutkan untuk membuat rancangan media yang akan dibuat. Langkah pertama yang dibuat oleh peneliti adalah Kotak Angkasa, Kotak Bumi dan Surat untuk Pahlawan. Sebelum mengerjakan desain, peneliti terlebih dahulu menyiapkan material untuk pembuatan media. Untuk media Kotak Angkasa, Kotak Bumi dan Surat untuk Pahlawan. Peneliti memesan melalui aplikasi online shop yaitu Shoppe. Hal ini dilakukan karena peneliti mempertimbangkan waktu dan juga kemampuan kreatifitas peneliti dalam membuat dasar bentuk Kotak dan juga amplop. Oleh karena itu, peneliti memutuskan memesan dan membeli material dasar yang masih polos di online shop. Sehingga kerangka dasar media telah peneliti dapatkan.

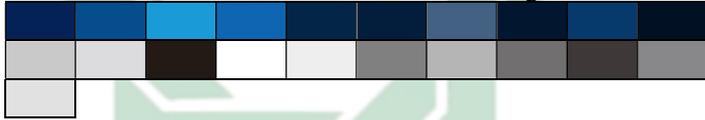
Setelah mendapatkan kerangka dasar media. Peneliti melanjutkan mengerjakan desain luar untuk mempercantik media yang telah dimiliki. Salah satu platform desain grafis yang peneliti pilih adalah Corel DRAW 2020. Peneliti memilih Corel DRAW dikarenakan basic dari pembentukan gambar yang dibuat adalah berformat vector. Format vector merupakan format yang pembentukan dasarnya berupa garis tegak lurus. Sehingga lebih mendukung dalam pembentukan gambar yang tajam dan tidak pecah meskipun telah dizoom lebih dari 1600%. Di Corel DRAW peneliti membuat prototype mentahan atau gambaran visual secara 2D. Hal ini dilakukan peneliti untuk memastikan pewarnaan yang diberikan sudah

tepat dan cocok sesuai harapan peneliti. Desain prototype ini juga difungsikan sebagai pengajuan untuk uji intereter.

Gambar 4.1 Desain Prototype Kotak Angkasa di Software Corel Draw 2020



Gambar 4.2 Colour Pallete Kotak Angkasa



Kotak Angkasa adalah media yang berbentuk kubus dengan fungsi seperti kotak surat. Fungsi utama dari Kotak Angkasa adalah untuk menampung surat dari anak yang nantinya akan disampaikan ke orang tua. Peneliti juga memberikan 21 colour pallete sesuai dengan warna angkasa. Peneliti cenderung menggunakan warna biru sebagai warna dasar pada media. Warna biru dapat diartikan sebagai langit. Hal ini nampak jelas di fenomena nyata yakni langit yang cenderung lebih sering berwarna biru. Dilansir dari *ruangguru*, alasan langit berwarna biru dikarenakan proses penghamburan cahaya matahari oleh atmosfer dan partikel gas yang melindungi bumi dari paparan sinar matahari langsung.

Proses penghamburan cahaya adalah diserapnya cahaya matahari oleh gas pelindung bumi. Kemudian cahaya itu akan dipancarkan kembali kesegala penjuru bumi. Didalam penjelasan salah satu fisikawan yang bernama *Rayleigh*. Semakin rendah gelombang dari cahaya maka semakin mudah pula untuk dihamburkan. Warna dasar cahaya matahari ada tujuh yaitu *mejikuhibiniu* (merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu). Karena panjang gelombang cahaya dari biru lebih rendah daripada merah, jingga, kuning dan hijau. Menyebabkan warna biru, nila dan ungu lebih dominan untuk dilihat. Namun, karena warna nila dan ungu kuantitasnya lebih rendah daripada warna biru. Menyebabkan biru menjadi warna dominan untuk mudah dilihat oleh mata. Faktor lain yang menyebabkan demikian adalah faktanya mata manusia lebih sensitif dengan warna biru daripada dengan warna nila ataupun ungu.⁵²

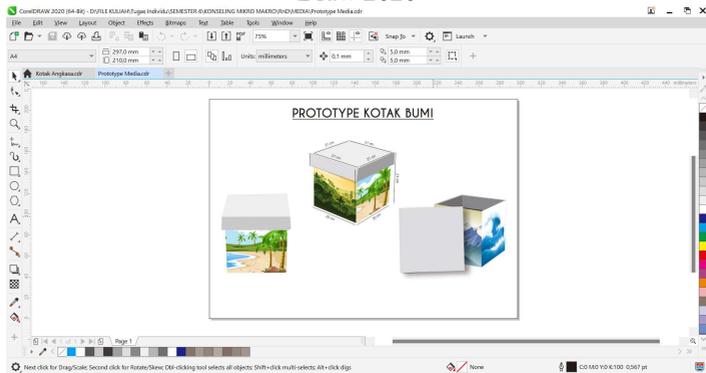
Oleh karena itu peneliti memilih warna biru karena dirasa paling mewakili terkait langit. Untuk menunjukkan seolah di malam hari, Peneliti menambahkan butiran bintang serta membuat warna biru berpadu dengan warna hitam gelap. Sehingga ilusi langit yang berupa angkasa menjadi lebih terasa. Sebab apabila ditinjau dari fakta sains. Angkasa hanyalah hamparan ruang yang luas berwarna hitam pekat tanpa ada satupun bintang yang nampak. Peneliti mencoba membuat angkasa seperti di dunia fantasi.

Desain selanjutnya adalah media Kotak Bumi. Sama halnya dengan kota Angkasa. Kotak Bumi dibuat dari dasar bahan utama kardus yang dibuat berbentuk kubus. Ciri utama yang membedakan dengan Kotak

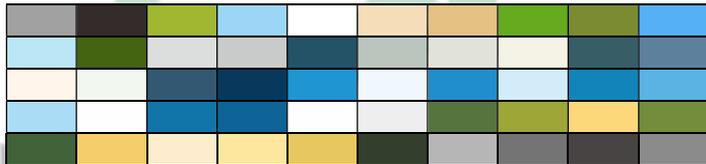
⁵² Flamora Gresafira, 2020, “*Kenapa Langit Berwarna Biru?*” dilansir di <https://www.ruangguru.com/blog/langit-biru> pada 30 Desember 2021 pukul 22.27.

Angkasa adalah dalam fungsi dan juga desain luarnya. Kotak Bumi adalah kebalikan dari Kotak Angkasa. Kotak Bumi adalah tempat menampung surat balasan dari orang tua untuk anak. Desain yang peneliti buat terinspirasi seperti nama media ini. Kotak Bumi adalah perwujudan dari Bumi.

Gambar 4.3 Desain Prototype Kotak Bumi di Software Corel Draw 2020



Gambar 4.4 Colour Pallette Kotak Bumi



Dalam pemilihan warna untuk desain Kotak Bumi. Peneliti cenderung menggunakan yang dominan hijau, biru dan kuning. Seperti colour pallette yang telah peneliti cantumkan. Ada 50 warna yang telah peneliti gunakan untuk membuat desain prototype Kotak Bumi. Peneliti sengaja memilih warna tersebut karena merepresentasikan warna bumi. Biru sebagai lautan dan hijau sebagai daratan. Peneliti tidak mendesain bentuk bumi yang nampak secara utuh. Namun, peneliti hanya menunjukkan bagian-bagian panorama yang ada di bumi. Beberapa panorama yang peneliti maksud

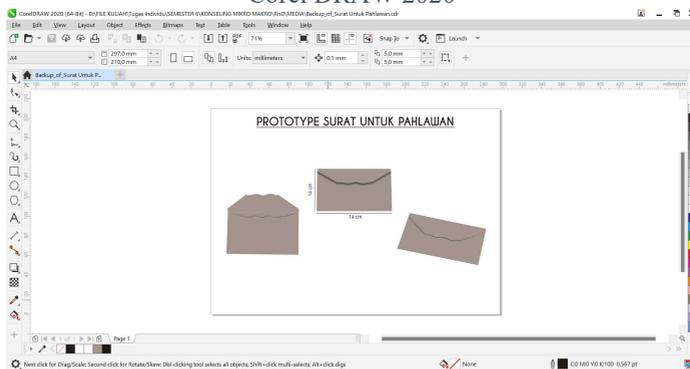
diantara adalah gunung, laut, pantai dan hutan. Pada rancangan sebelumnya peneliti bermaksud untuk menggunakan desain bumi secara utuh. Namun, setelah mempertimbangkan beberapa hal peneliti mengurungkan niatnya. Peneliti merasa kurang menarik apabila hanya menjadikan bumi utuh sebagai desain sampul pada media Kotak Bumi.

Saat membuat desain ini. Peneliti telah memikirkan secara matang untuk memilih bumi sebagai konsep untuk membuat desain. Filosofi yang peneliti tangkap saat memilih bumi adalah tempat paling nyaman dan aman yang menyediakan semua kebutuhan manusia. Bumi adalah hotel bintang lima yang diberikan Allah kepada hambaNya. Mulai dari hewan, tumbuhan hingga manusia. Seluruh kebutuhan hidup dapat tercukupi di bumi. Selaras dengan fungsi dari media ini. Kotak Bumi adalah tempat menampungnya jawaban dari balasan orang tua kepada anak. Surat yang diidam-idamkan anak yang berisi tentang jawaban dari pertanyaanya akhirnya mendapat balasan dari orang tuanya. Dan kembali ke awal hal yang diidam-diidamkan tadi oleh anak akan diterima oleh bumi. Maka lengkap sudah peran bumi yang senantiasa memenuhi kebutuhan manusia. Dan yang peneliti maksud kali ini adalah surat balasan dari orang tua untuk anak.

Desain yang ketiga adalah Surat untuk Pahlawan. Berbeda dari kedua media sebelumnya, Media kali ini berbentuk seperti amplop. Bahannya terbuat dari kraft 350 gr. Untuk media ini tidak ada desain khusus seperti media sebelumnya. Warnanya adalah bawaan dari media itu saat pertama kali membeli. Dan secara kebetulan sesuai dan cocok dengan warna yang peneliti inginkan. Namun, sebelumnya peneliti sudah membuat desain prototype terlebih dahulu dalam bentuk 2D di

Corel DRAW. Berikut adalah gambaran prototype yang telah peneliti buat beserta colour pallete yang peneliti gunakan.

Gambar 4.5 Desain Prototype Surat Untuk Pahlawan di software Corel DRAW 2020



Gambar 4.6 Colour Pallete Surat Untuk Pahlawan



Dalam pengambilan nama dari media ini. Peneliti terinspirasi dari sosok superhero. Seperti namanya Surat Untuk Pahlawan yaitu surat yang nantinya akan diberikan kepada pahlawan. Pahlawan yang dimaksud peneliti disini adalah orang tua. Orang tua adalah pahlawan pertama yang dilihat oleh anak saat pertama kali dia dilahirkan di dunia. Pahlawan yang merawatnya sejak kecil hingga anak tumbuh dewasa. Meskipun nama media ini adalah surat. Namun, media sesungguhnya adalah berbentuk amplop. Surat yang nantinya akan ditulis oleh subjek adalah kertas apapun yang bisa digunakan untuk menulis. Setelah itu, barulah surat yang selesai ditulis akan dimasukkan ke media ini.

Selain tiga media utama yang telah disebutkan peneliti tersebut. Peneliti juga membuat desain untuk buku panduan (modul) media. Buku panduan ini

berukuran 13 x 20 cm. Terdiri dari 35 halaman dari cover hingga bagian terakhir. Dalam proses desain peneliti menggunakan beberapa platform. Platform yang peneliti gunakan antara lain Microsoft Word 2019 dan Adobe Photoshop CC 2019. Selain itu, peneliti juga menggunakan salah satu website penyedia template berformat .PNG secara gratis. Beberapa website yang peneliti gunakan antara lain *canva*, *pngtree.com*, *pngdownload.id*, dan *freepik.com*. Website ini dipilih peneliti karena menyediakan ratusan ribu gambar berformat PNG, PSD, AI dan ESP. Tiga format tersebut sangat memudahkan peneliti dalam membuat desain. Karena peneliti dapat melakukan editing dari mentahan maupun dengan layout.

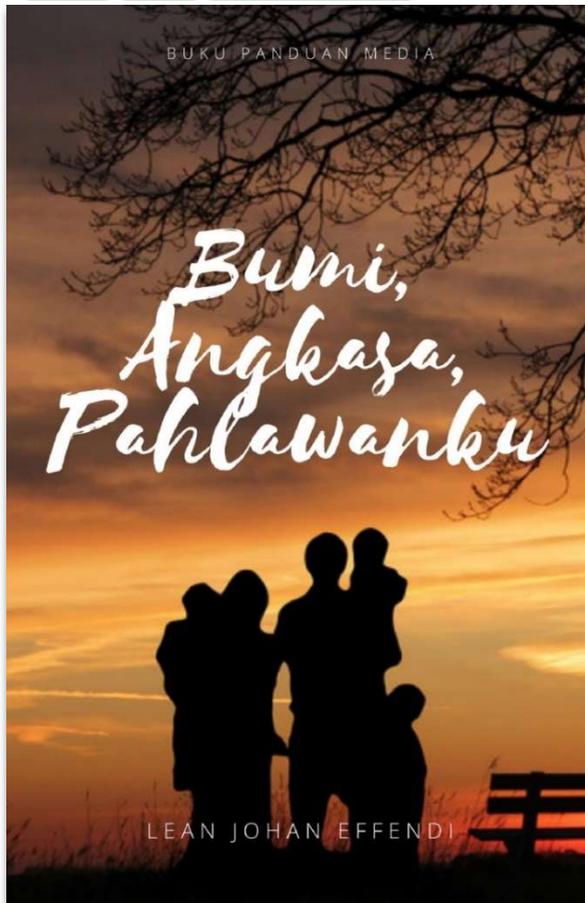
Peneliti membuat buku panduan (modul) pada awalnya tidak memberi batasan ataupun fokus pada penggunaan untuk konseli ataupun konselor. Peneliti merangkap dua fungsi itu menjadi satu sehingga tidak ada pembeda antara untuk konselor maupun konseli. Peneliti telah membuat RPLBK khusus secara terpisah sebagai lampiran untuk konselor. Karena target dalam buku ini sebenarnya adalah untuk menarik minat pembaca (subjek) terutama remaja. Sehingga, peneliti hanya melakukan riset secara mendalam dalam merancang desain hanya pada subjek utama. Konselor tidak termasuk dalam riset tersebut. Untuk desain awal buku panduan terdiri dari beberapa bagian antara lain:

a. Cover Utama

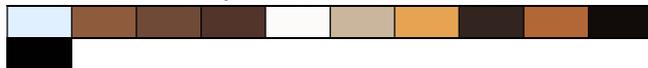
Langkah awal yang peneliti lakukan sebelum membuat cover adalah menentukan tema. Tema yang ingin peneliti angkat adalah keluarga, remaja, keharmonisan, perasaan ceria. Setelah mendapatkan tema yang diinginkan. Peneliti mencoba melakukan editing di salah satu website khusus desain grafis secara gratis yaitu *canva*.

Canva merupakan suatu platform berbentuk web yang menyediakan ribuan gambar berformat PNG dan JPEG. Selain itu, *canva* juga menyediakan layanan editing secara instan beserta dengan banyak pilihan font yang dapat digunakan. Peneliti membuat format cover dari *canva* dengan memilih tema keluarga dan menggunakan font “*Selima*” dibagian judul. Lalu di tulisan atas serta nama penulis peneliti menggunakan font “*Quicksand Book*”.

Gambar 4.7 Desain “Cover Utama”



Gambar 4.8 Color Palette “Cover Utama”



Pada bagian background peneliti memilih gambar berformat JPEG yang menunjukkan satu keluarga sedang melihat matahari terbenam. Dalam pemilihan warna peneliti mencoba mencari warna jingga mengarah ke coklat. Perpaduan satu color palette (Gambar. 4.3.1.2) menunjukkan keserasian warna yang mengesankan sebuah kehangatan. Cahaya matahari senja dipilih oleh peneliti karena senja adalah momen indah yang selalu berhasil membuat siapa saja yang melihatnya kagum. Gambar siluet menambah kesan klasik dan estetik tren yang tak pernah kalah di setiap zaman.

b. Cover Kedua

Setelah menyelesaikan desain cover utama peneliti melanjutkan ke halaman selanjutnya. Di halaman selanjutnya peneliti membuat sampul kedua setelah cover. Seperti halnya buku pada umumnya. Cover kedua yang peneliti buat lebih sederhana daripada cover utama. Peneliti menghilangkan semua gambar background dan warna dari cover pertama. Peneliti hanya meniru sama persis tulisan dan font dari cover utama. Untuk tulisan judul di cover kedua peneliti juga menggunakan font “*Selima*” untuk mempertegas di bagian judul utama. Di bawah judul peneliti menambahkan sedikit tulisan seperti sinopsis dari buku panduan yang peneliti buat. Tulisan tersebut bertuliskan, “*Sebuah tulisan untuk menciptakan keajaiban dari indahnya sebuah cinta antara orang tua dan anak. Panduan yang membantu untuk memahamimu menggunakan media ajaib*”

yang akan merubah hidupmu menjadi lebih indah.” Makna dari tulisan tersebut adalah tentang bagaimana cara menggunakan media yang peneliti buat.

Gambar 4.9 Desain “Cover Kedua”



Media yang akan membantu siapapun yang ingin menciptakan cinta di dalam keluarga. Satu kesatuan tulisan dan media ini dibuat khusus untuk

membantu orang tua dan juga anak yang memiliki kendala komunikasi yang buruk. Sehingga, saat keduanya berhasil menciptakan sebuah komunikasi yang baik. Maka, diharapkan hubungan anak dan orang tua pun menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya. Font yang digunakan peneliti adalah “*Quicksand Book*”. Lalu untuk bagian bawah terdapat sebuah simbol yang mirip seperti bunga dengan tiga kelopak. Arti dari simbol tersebut adalah ikatan satu keluarga yang saling bercengkerama dengan baik. Tiga kelopak melambangkan Ayah, Ibu dan Anak. Dan dibawahnya terdapat tulisan nama penulis. Font yang digunakan adalah “*Quicksand Book*”.

Gambar 4.10 Color Palette desain “Cover Kedua”



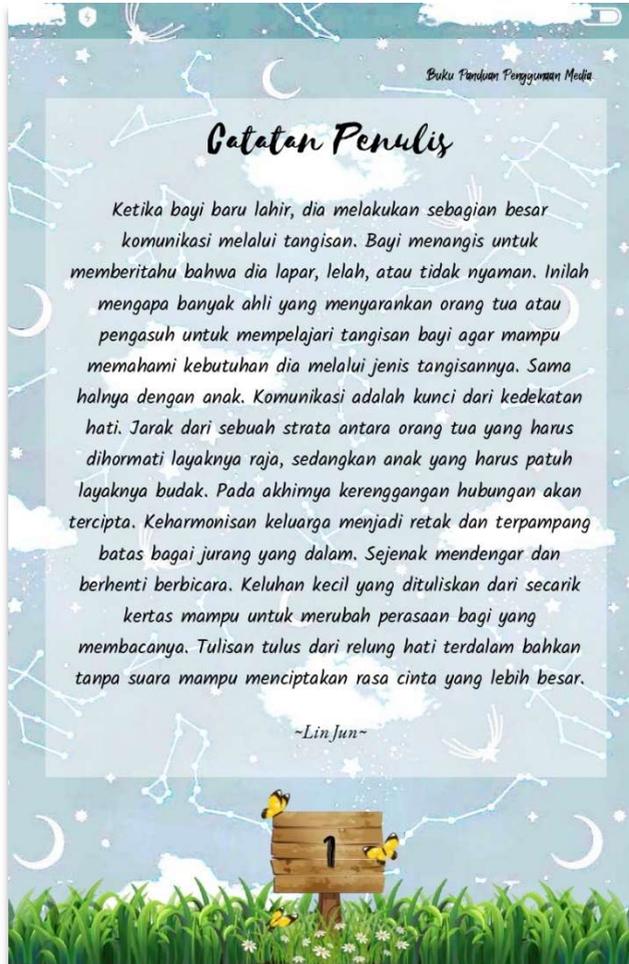
Untuk color palette yang digunakan peneliti masih berkonsep monochrome. Ada beberapa elemen yang tetap mempertahankan warna abu-abu dibagikan simbol bunga dan juga warna outline di tulisan. Namun, Akan lebih baik apabila disebut monochrome karena cukup sederhana dalam penjelasannya. Peneliti tetap mempertahankan konsep sederhana namun tetap menarik. Sehingga peneliti lebih memutuskan bermain font daripada harus menambahkan warna yang lebih banyak di bagian cover kedua ini.

c. Catatan Penting

Pada bagian selanjutnya peneliti membuat halaman tentang “Catatan Penting”. Catatan penting yang peneliti tulis adalah tentang penjelasan bahwa manusia terbiasa berkomunikasi sejak kecil. Manusia akan meresponnya lalu membalas dengan komunikasi yang lebih lanjut. Sehingga, komunikasi yang terjadi antara

komunikasikan dan komunikator dapat komunikatif. Sebagai contoh yang peneliti berikan adalah tentang bagaimana seorang bayi yang akan menangis saat sedang haus.

Gambar 4.11 Desain “Catatan Penting”

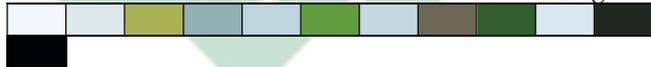


Orang tua akan merespon dengan sigap dan segera memberikannya susu agar bayi berhenti menangis. Proses disaat bayi menjadi komunikator

adalah disaat sedang manangis. Lalu komunikasi tersebut ditangkap oleh orang tua yang kali ini menjadi komunikasi. Orang tua kemudian memberikan susu kepada bayinya dan ia berhenti menangis. Hal ini menunjukkan rasa puas bayi karena telah mendapatkan apa yang dia inginkan. Tentu saja proses ini menjadi komunikatif. Karena kedua pihak merasa puas.

Setelah memberi contoh tentang komunikasi. Peneliti melanjutkan dengan faktor penyebab komunikasi bisa berakhir buruk. Dan setelahnya peneliti melanjutkan solusi yang seharusnya dapat dilakukan. Sehingga, orang tua dan anak dapat lebih baik dalam berkomunikasi. Kalimat tersebut peneliti tuliskan dengan menambahkan beberapa majas metafora guna untuk memperindah tulisan. Peneliti berharap penggunaan majas mampu menambah kenyamanan bagi siapapun yang membaca tulisan tersebut.

Gambar 4.12 Color Palette desain “Catatan Penting”



Untuk color palette yang peneliti gunakan cukup bervariasi dan colorful. Namun, peneliti mencoba untuk mengklasifikasikannya menjadi 10 warna tone agar lebih mudah dijelaskan. Seperti yang nampak, peneliti lebih banyak menggunakan warna hijau di dalam desain kali ini. Tentu saja hal ini telah peneliti pikirkan sejak awal. Warna hijau dan biru sejatinya adalah warna yang paling mudah dikenali oleh mata. Hal ini berlaku pada halnya editing seperti di film-film. Blue Screen dan Green Screen selalu menjadi andalan Production House untuk menambahkan animasi ataupun effect tertentu saat melakukan editing. Selain itu warna

hijau seringkali mampu menciptakan suana relaksasi saat mata melihatnya. Oleh karena itu, banyak sekali orang yang melakan liburan ke wisata alam yang cenderung memiliki warna hijau yang dominan dari daun-daun yang ada.

Dibagian background peneliti membuat sebuah gambar seperti bintang, awan dan bulan. Gambar tersebut sesuai dengan tema yang peneliti buat di media yaitu angkasa. Sementara itu dibagian bawah peneliti menambahkan gambar rumput yang hijau dan lebat layaknya padang rumput yang luas. Gambar ini merepresentasikan keadaan bumi yang hijau dan dipenuhi oleh tumbuhan. Peneliti juga menambahkan kupu-kupu dan bunga untuk menegaskan keindahan dari bumi yang kita tinggali saat ini. Tentu saja hal ini selaras dengan tema media yang peneliti buat yaitu bumi. Peneliti juga menambahkan sebuah papan penanda yang terbuat dari kayu. Papan Tersebut

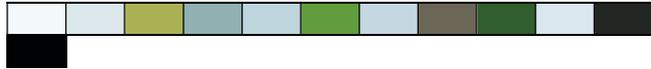
d. Daftar Isi

Setelah itu halaman selanjutnya peneliti membuat daftar isi dari buku panduan (modul). Didalamnya terdapat empat topik pembahasan. Dibagian pertama adalah tentang seputar media yang digunakan. Dibagian kedua hingga keempat membahas tentang dampak trust issues. Di dalam modul menjelaskan beberapa poin penting diantaranya:

- 1) Seputar tentang identifikasi media serta cara penggunaan media.
- 2) Pemahaman materi tentang perilaku tertutup (*Covert Behavior*).
- 3) Pemahaman materi tentang su'udzon.
- 4) Pemahaman materi tentang overthinking.

Sementara itu untuk konsep desain masih mirip dengan bagian catatan penulis. Color Pallette pun tidak ada perubahan apapun. Yang membedakan hanya di bagian isi saja.

Gambar 4.13 Color Palette desain “Daftar Isi”



Gambar 4.14 Desain “Daftar Isi” bagian pertama

Buku Panduan Penggunaan Media

Daftar Isi

<i>Catatan Penulis</i>	1
<i>Daftar Isi</i>	2
<i>Bagian Pertama: Pendahuluan</i>	
<i>Tentang Buku Ini</i>	
<i>Tujuan</i>	7
<i>Sasaran</i>	9
<i>Media Yang Diperlukan</i>	10
<i>Bagian Kedua: Media</i>	
<i>Seputar Media Yang Digunakan</i>	
<i>Kotak Bumi</i>	14
<i>Kotak Angkasa</i>	16
<i>Surat Untuk Pahlawan</i>	17
<i>Cara Menggunakan Media</i>	19
<i>Peraturan Penggunaan Media</i>	21

Gambar 4.15 Desain “Daftar Isi” bagian kedua

Buku Panduan Penggunaan Media

Bagian Ketiga
Materi

Role Reversal

Pengertian 24

Fungsi dan Tujuan 26

Langkah Pelaksanaan 28

Krisis Kepercayaan (Trust Issue)

Pengertian Trust Issue 29

Ciri-Ciri Trust Issue 32

Penyebab Terjadinya Trust Issue 35

Dampak Akibat Krisis Kepercayaan

Perilaku Tertutup (Covert Behavior)

Pengertian Perilaku Tertutup..... 38

Ciri-Ciri Perilaku Tertutup..... 38

Dampak Buruk Perilaku Tertutup 39

Su'udzon

Pengertian Su'udzon..... 41

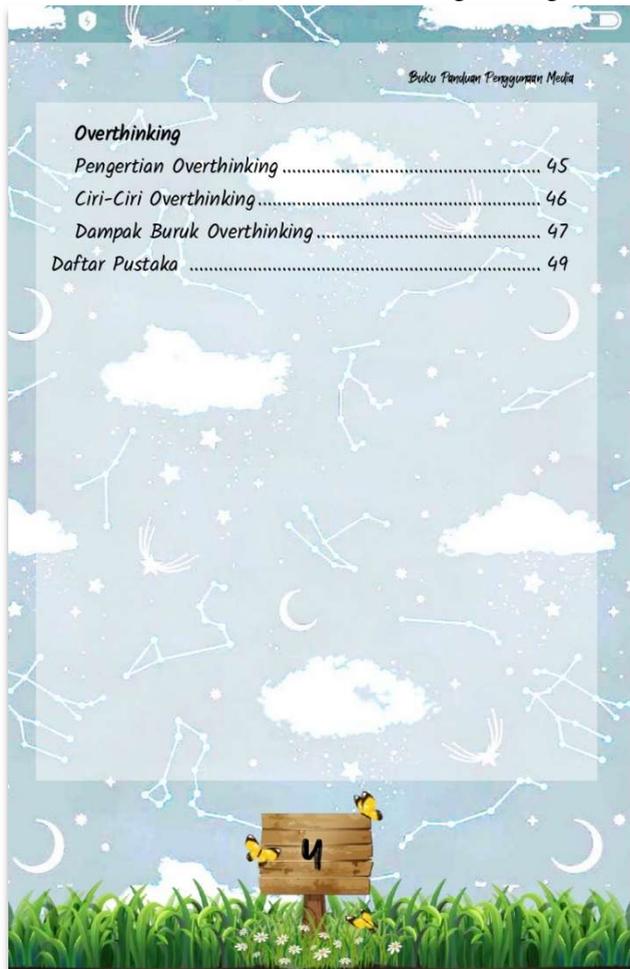
Ciri-Ciri Su'udzon..... 42

Dampak Buruk Su'udzon..... 42

Untuk font yang peneliti gunakan dibagian ini ada tiga jenis. Font pertama yaitu “*Selima*” yang peneliti gunakan pada tulisan “*Daftar Isi*”. Peneliti bermaksud menggunakan font yang mencolok dan unik untuk menekan judul utama. Lalu font kedua peneliti yang peneliti gunakan yaitu “*Great Vibes*” pada bagian judul tiap bab. Sama seperti sebelumnya peneliti ingin menekankan perbedaan

tingkatan antara judul dengan isi ataupun sub judul. Sehingga peneliti memilih font yang berbeda dan mencolok namun tetap berbeda dengan font unik sebelumnya “*Daftar Isi*”. Dan font terakhir yaitu “*Quicksand Book*” di bagian tiap sub bab judul. Peneliti menggunakan font ini sebagai font dasar atau utama pada buku panduan (modul) ini.

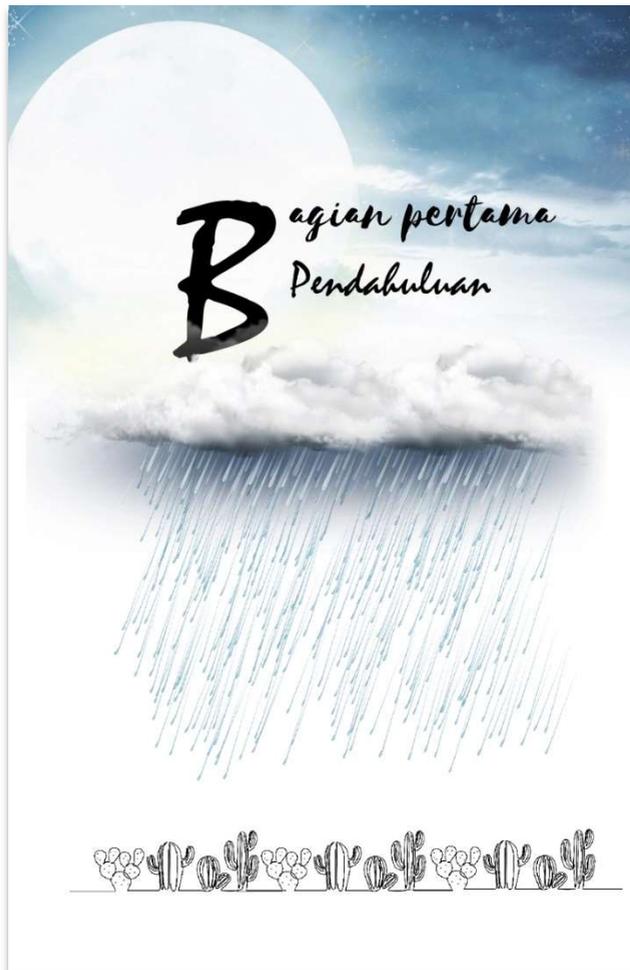
Gambar 4.16 Desain “Daftar Isi” bagian ketiga



UI
S

e. **Bagian Pertama (Pendahuluan)**

Gambar 4.17 Desain “Pembatas Halaman” bab satu

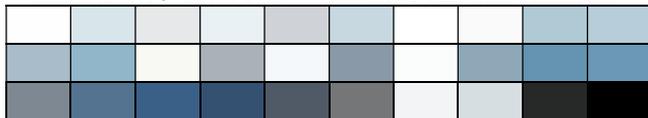


Setelah usai membuat daftar isi. Peneliti membuat desain pembatas tiap bab seperti di buku pada umumnya. Desain yang diambil cenderung menunjukkan warna monokrom dipakukan dengan realistis colorful. Konsep dari desain tersebut adalah tentang hujan yang menyuburkan tanah

yang gersang. Lalu bulan beserta langit malam penuh bintang merepresentasikan suasana malam hari. Malam adalah waktu terbaik untuk beristirahat. Malam adalah waktu terbaik untuk mengungkapkan kejujuran. Hal ini selaras dengan tujuan utama media yang peneliti buat. Peneliti berusaha menunjukkan bahwa keluarga khalayak hujan yang menyejukkan di tanah yang gersang.

Untuk font yang peneliti gunakan ada dua jenis. Font pertama yaitu “*Mistral*” yang peneliti gunakan di bagian huruf B dan kalimat “Pendahuluan”. Ada pembeda ukuran pada font B. Hal ini untuk menambah estetika dalam menulis judul di bagian pembatas halaman yang memang haruslah mencolok. Lalu font kedua menggunakan “*Fantastic Pete*” yang peneliti pakai di bagian kalimat “again Pertama”. Meskipun sebenarnya kalimat tersebut menyatu dengan huruf B. Peneliti pada desain awal menggunakan font yang sama dengan huruf B. Namun, saat mencoba mencocokkan kurang pas apabila font “*Mistral*” dipadukan dengan desain perbedaan ukuran font. Sehingga peneliti lebih memilih font yang berbeda agar lebih cocok dengan perpaduan desain tersebut.

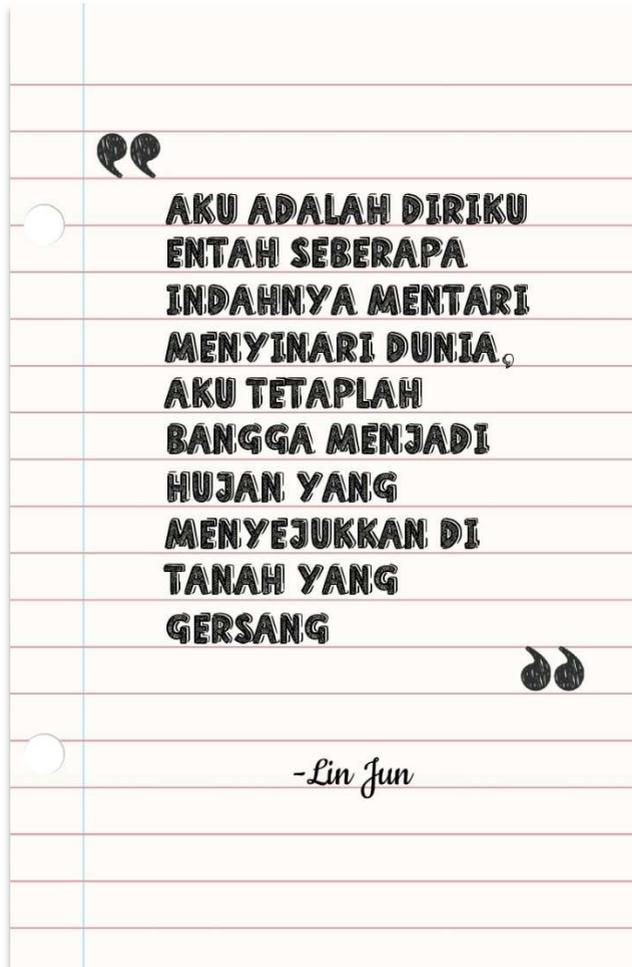
Gambar 4.18 Color Palette desain “Pembatas Halaman”



Sementara itu, dalam pemilihan warna peneliti cenderung menggunakan warna biru gelap menuju ke hijau. Tujuan peneliti memilih warna ini untuk menselaraskan desain produk yang peneliti buat yaitu kotak angkasa. Pada desain langit malam versi peneliti menunjukkan kesan fantasi namun

tetap realistis. Langit malam yang tetap berteguh dengan warna biru kegelapan lebih indah apabila disandingkan dengan bintang-bintang. Sekaligus hal ini juga menjadi ciri khas dari desain peneliti. Sehingga peneliti memiliki keunikan tersendiri dalam memandang nilai seni dalam karya.

Gambar 4.19 Desain “Quotes” bab 1



Dihalaman selanjutnya peneliti membuat desain *quotes* (kata-kata mutiara dari penulis. Penulis berharap memberikan sebuah kesan dengan menunjukkan *quotes* di tiap bab setelah bagian halaman pembatas bab. Desain yang digunakan terinspirasi dari sebuah buku diary. Dibalut dengan tulisan yang nampak seperti goresan pensi menambah kesan klasik dalam halaman tersebut. Untuk warna pink dipilih karena mengesankan warna yang tenang dan dapat mudah kontras dengan ciri khas buku diary.

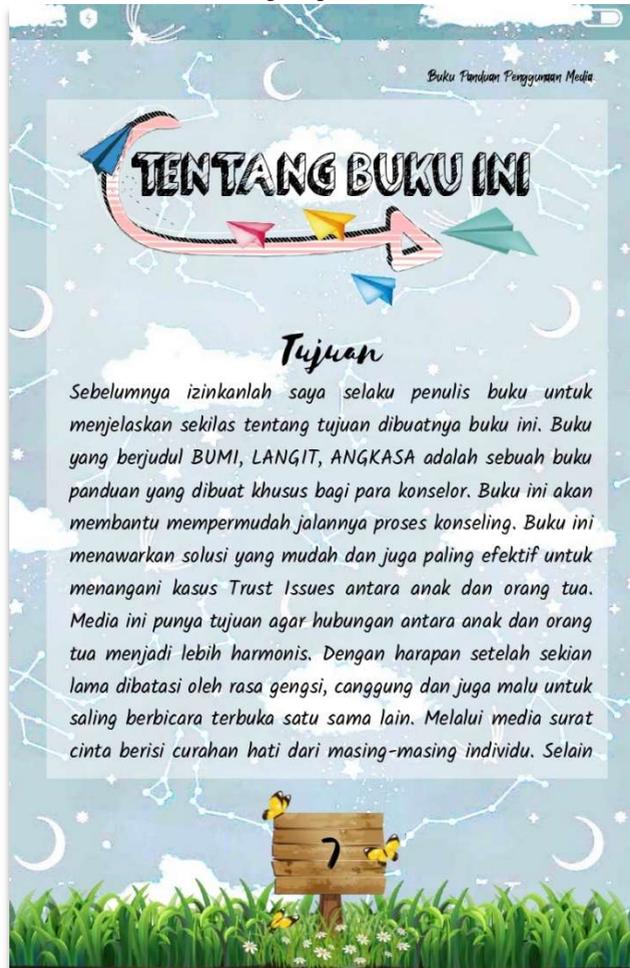
Peneliti menggunakan dua jenis font pada halaman ini. Font yang pertama yaitu “*Home School*” pada tulisan kata-kata bijak. Font ini dipilih dikarenakan memiliki kesan klasik seolah diarsir dengan pensil secara manual. Hal ini tentu selaras dengan background yang berlatar kertas. Kemudian untuk font kedua yaitu “*Cookie*” pada tulisan nama pemilik kata bijak. Font ini dipilih karena memiliki kesan kaligrafi latin yang unik.

Gambar 4.20 Color Palette desain “Quotes”



Dalam pemilihan warna peneliti ingin memberikan kesan klasik. Peneliti terinspirasi oleh kertas diary yang sering digunakan untuk menulis curhatan. Warna yang ada di kertas diary pada umumnya lebih ke warna soft. Salah satu warna yang paling iconic adalah warna pink (merah muda). Oleh karena itu peneliti memilih warna pink (merah muda) sebagai warna dasar background. Font yang peneliti gunakan.

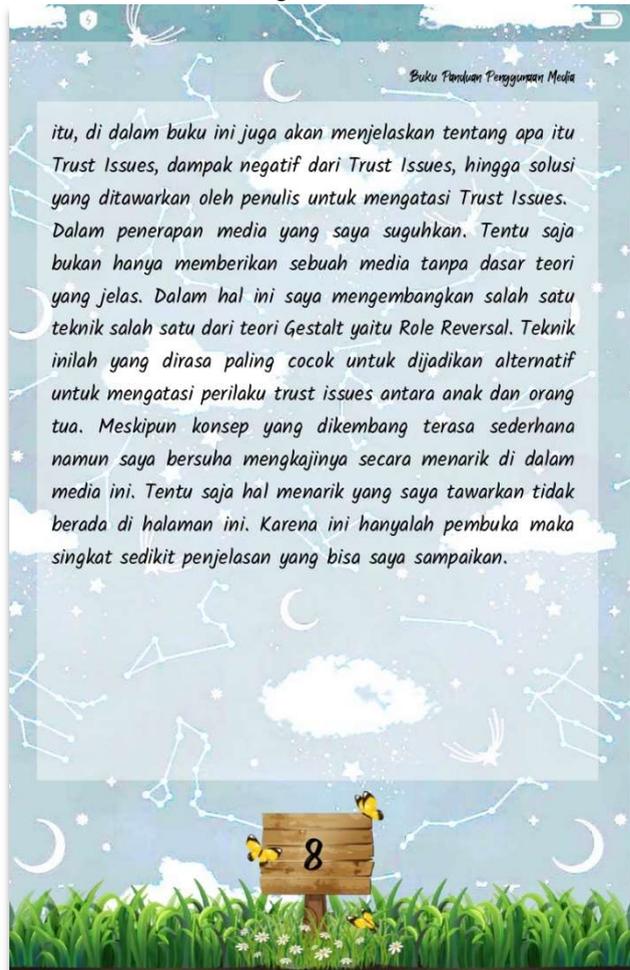
Gambar 4.21 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Tujuan” bagian pertama



Setelah selesai membuat desain pada halaman “Quotes”. Peneliti melanjutkan desain utama di bagian pertama tentang “Seputar Media Yang Digunakan”. Ada empat sub bab dalam isinya. Untuk sub bab pertama membahas tentang “Tujuan”. Pada bagian ini peneliti menjelaskan tentang tujuan dari dibuatnya media ini. Hal ini

dituliskan guna untuk memberi pemahaman kepada pengguna produk ini bahwa media yang sedang digunakan memiliki tujuan utama. Dengan mengetahui tujuan tersebut pengguna produk juga dapat memilah apakah media ini cocok dengan permasalahannya atau tidak.

Gambar 4.22 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Tujuan” bagian kedua

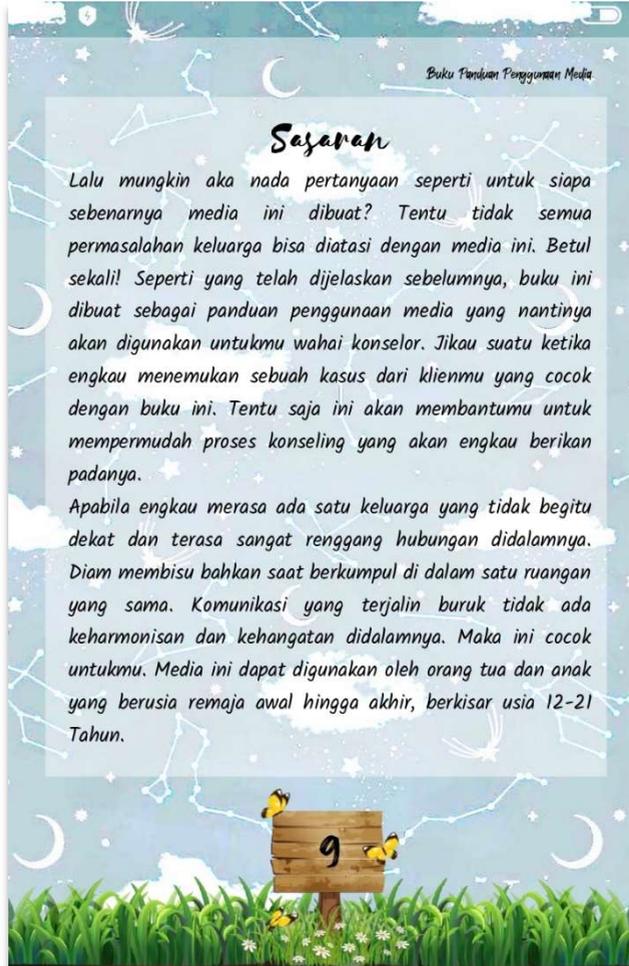


Untuk Desain background dan juga footer sama dengan halaman sebelumnya (Catatan penulis, daftar isi). Namun, yang membedakan adalah di bagian desain font pada judul utama maupun sub judul. Untuk judul utama yang bertuliskan “Seputar Media Yang Digunakan” peneliti menggunakan font “*National Cartoon*”. Font ini dipilih karena memberi kesan klasik dengan nuansa memiliki animasi. Selain itu peneliti juga menambahkan desain tambahan pesawat kertas dan juga panah melengkung. Tidak ada makna khusus dalam pembuatan desain ini. Peneliti hanya ingin menambah kesana ceria dengan menggunakan tambahan aksesoris tersebut. Font kedua menggunakan “*Selima*” pada kalimat “*Tujuan*”. Dan untuk penjelasan lainnya menggunakan font “*Selima*”.

Pada halaman berikutnya adalah pembahasan tentang sasaran dari media. Pada bagian ini membahas tentang target utama yang dituju oleh media. Hal ini perlu dijelaskan kepada pembaca yang dalam hal ini khususnya konselor, agar dapat memaksimalkan media yang telah disuguhkan. Dengan memahami terlebih dahulu media yang akan digunakan. Peneliti berharap tidak terjadi kesalahan dalam penggunaannya. Hal yang perlu diingat bahwa media ini bukanlah sesuatu yang mampu untuk mengatasi segala persoalan. Media ini masih memiliki kekurangan dan batasan. Batasan itulah yang tercantum dalam halaman ini. Untuk desain yang digunakan masih sama dari desain pada halaman sebelumnya. Penggunaan font utama adalah “*Kalam*” lalu untuk judul sub bab menggunakan font “*Selima*”. Kesamaan desain

ini ditujukan agar halaman tetap berkolaborasi selayaknya buku pada umumnya.

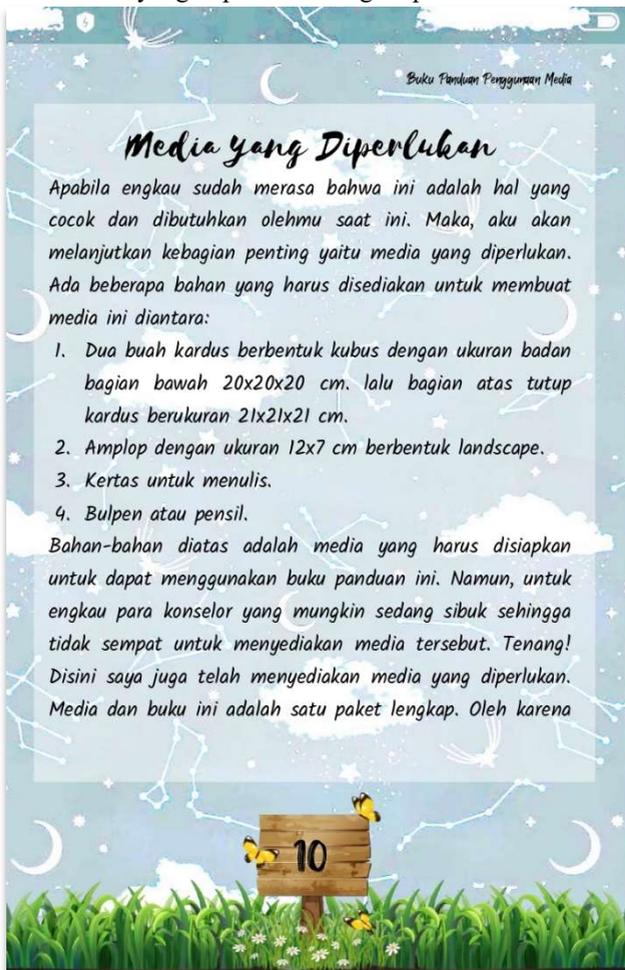
Gambar 4.23 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Sasaran”



Untuk halaman selanjutnya yaitu membahas tentang media yang diperlukan. Pada halaman ini peneliti memberikan informasi terkait alat yang diperlukan agar modul ini dapat bekerja dengan baik. Sehingga, sebelum memulai kegiatan konseling atau memberikan treatment dengan menggunakan media ini. Konselor diharuskan memiliki alat yang telah peneliti sebutkan. Untuk desain pada halaman ini tetap sama

dengan halaman sebelumnya. Peneliti menggunakan font “*Kalam*” pada tulisan utama. Kemudian, pada bagian sub judul font yang dipilih adalah “*Selima*”.

Gambar 4.24 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Media yang Diperlukan” bagian pertama



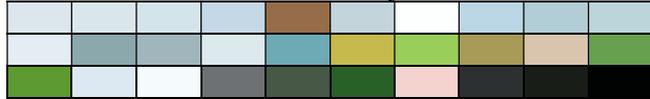
Gambar 4.25 Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Media yang Diperlukan” bagian kedua



Untuk pemilihan warna peneliti tetap menggunakan warna yang sama dengan desain sebelumnya (Catatan penulis, daftar isi). Namun peneliti menambahkan beberapa warna untuk desain tambahan yang peneliti gunakan. Seperti pada balon-balon pikiran, pesawat kertas dan juga panah. Peneliti kali ini juga lebih menambahkan

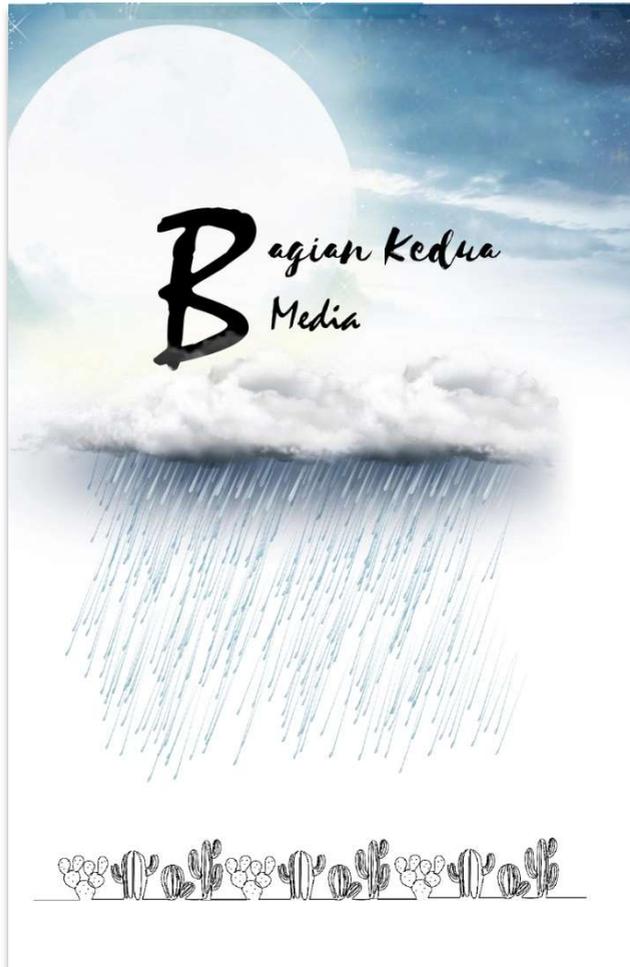
jenis color palette yang semula 10 warna menjadi 30 warna.

Gambar 4.26 Color Palette desain Desain “Tentang Buku Ini” sub bab “Tujuan”



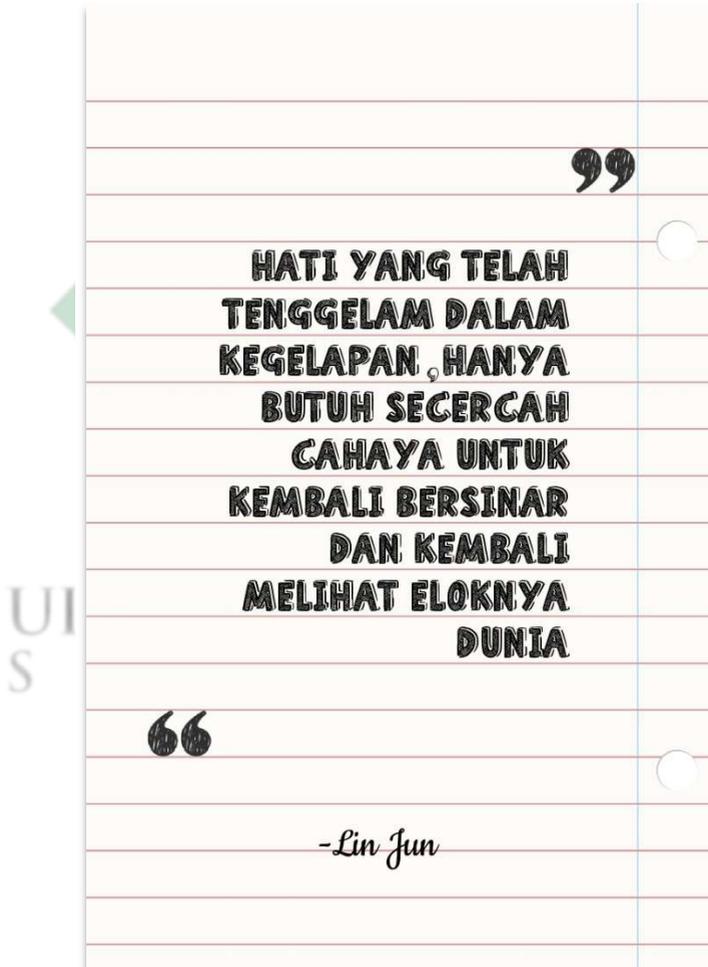
f. **Bagian Kedua (Media)**

Gambar 4. 27 Desain “Pembatas Halaman” bab 2



Pada bagian kedua desain yang digunakan sama seperti desain “Pembatas Halaman” di bagian pertama sebelumnya. Warna yang dipilihpun otomatis juga peneliti buat sama. Untuk font yang peneliti gunakan pun juga sama menggunakan dua jenis font yaitu “*Mistral*” dan “*Selima*”.

Gambar 4.28 Desain “Quotes” bab 2



Pola desain yang peneliti gunakan sama seperti pada bagian sebelumnya. Setelah halaman “Pembatas Halaman” dilanjutkan dengan halaman yang berisi tentang “Qoutes / kata bijak”. Pewarnaan sama seperti desain sebelumnya. Font yang peneliti gunakan pun juga sama dengan desain sebelumnya menggunakan “*Home School*” dan “*Cookie*”.

Selanjutnya, peneliti masuk pada isi di bagian kedua. Bahasan kali ini adalah tentang seputar media yang digunakan. Pada bagian ini nantinya peneliti akan menawarkan media yang peneliti sediakan satu paket dengan modul ini. Peneliti menawarkan konsep beserta bahan untuk akan digunakan sebagai media pelengkap. Sehingga, konselor tidak perlu lagi repot-repot memikirkan desain ataupun konsep untuk media pendukung. Konselor hanya perlu menggunakannya saja. Hal ini akan mempermudah tugas yang dipikul oleh konselor.

Untuk bagian sub bab pertama yang akan peneliti bahas adalah tentang “Kotak Bumi”. Seperti yang telah peneliti jelaskan sebelumnya tentang desain kotak bumi yang masih dalam bentuk prototype. Peneliti pun juga telah menyebutkan dengan detil tentang konsep dan juga makna dibalik pemilihan desain yang dipilih. Namun, pada halaman ini peneliti menunjukkan gambar media yang sudah dalam bentuk jadi. Sehingga, konselor dapat memiliki bayangan setelahnya terkait rupa dari media pendukung yang akan peneliti berikan. Sementara itu, untuk desain dari halaman ini sama seperti pada halaman isi pada bagaian pertama sebelumnya. Pewarnaan, pemilihan font dan pemberian ornamen-ornamen

pun tidak jauh beda. Yang menjadi pembeda utama hanya pada tambahan gambar media “Kotak Bumi” dalam bentuk jadi atau tiga dimensi.

Gambar 4.29 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Kotak Bumi” bagian pertama



Gambar 4.30 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Kotak Bumi” bagian pertama



Di halaman selanjutnya, peneliti membahas tentang media pendukung yang kedua yakni “Kotak Angkasa”. Sama seperti pada halaman sebelumnya yang membahas tentang “Kotak Bumi”. Peneliti memberikan sebuah gambaran secara nyata saat media sudah jadi. Tidak lagi berbentuk prototype yang dua dimensi. Pada

halaman ini juga menjelaskan sekilas tentang filosofi yang ada dalam nama media. Serta fungsinya secara sederhana dan mudah difahami. Hal ini dilakukan agar konselor yang membaca dapat faham sepenuhnya tentang media pendukung ini. Untuk pemilihan font, warna dan ornament masih sama seperti halaman sebelumnya

Gambar 4.31 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Kotak Angkasa”

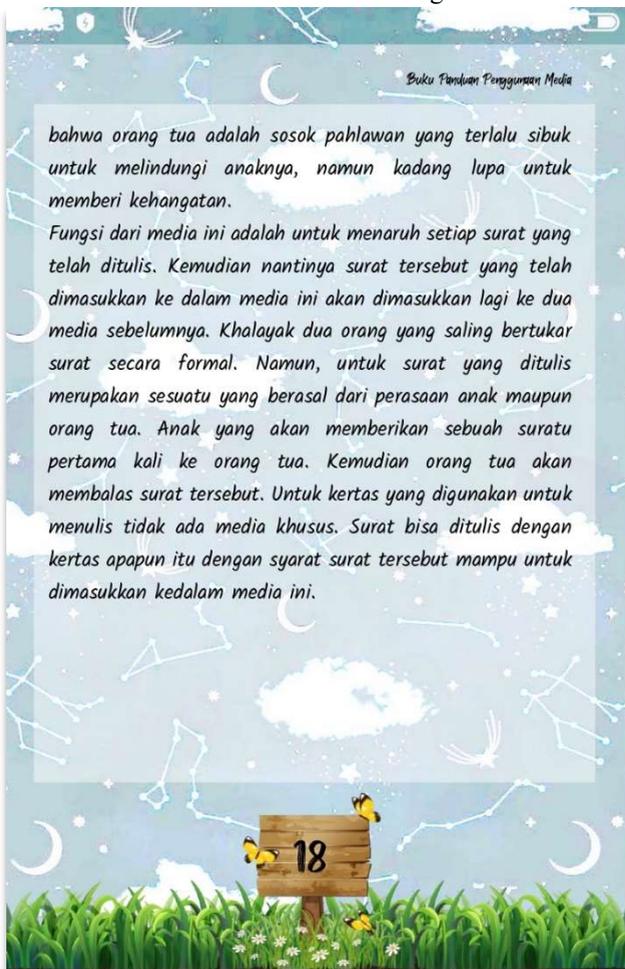


Pada halaman selanjutnya, peneliti kembali menjelaskan terkait media pendukung yang ketiga yaitu “*Surat Untuk Pahlawan*”. Sama seperti pada halaman sebelumnya yang telah menjelaskan terkait media pendukung. Peneliti menambahkan gambar dari media yang nyata atau tiga dimensi. Untuk desain sama dengan halaman sebelumnya.

Gambar 4. 32 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “*Surat Untuk Pahlawan*” bagian pertama



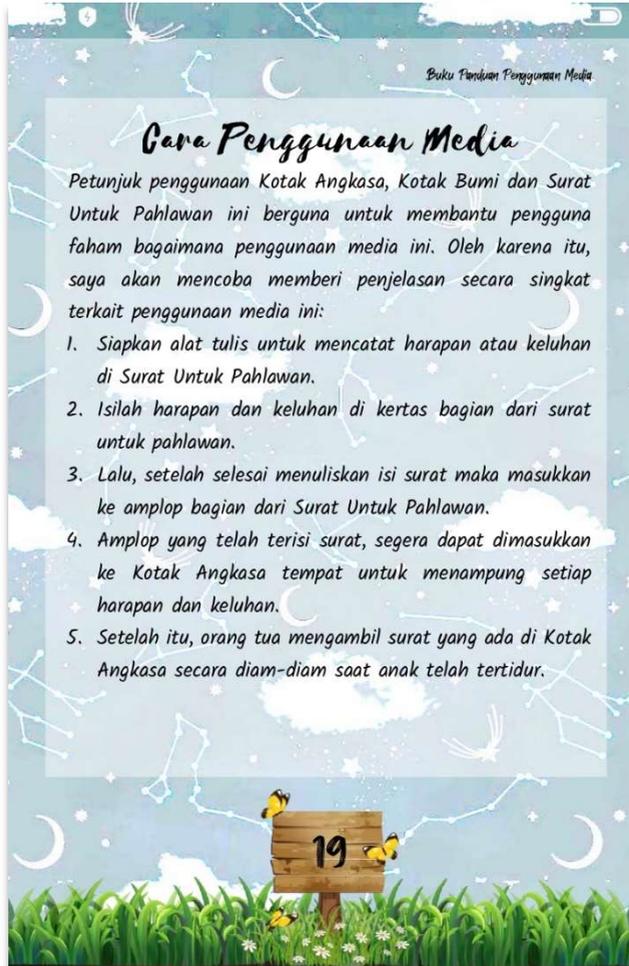
Gambar 4.33 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Surat Untuk Pahlawan” bagian kedua



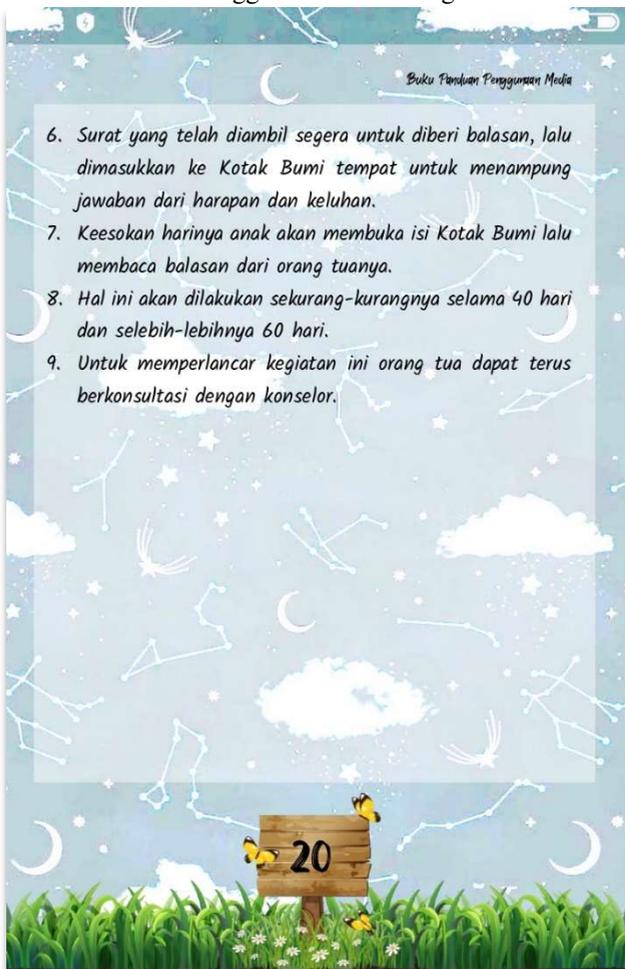
Setelah selesai tentang penjelasan terkait media pendukung. Selanjutnya, peneliti mencantumkan tentang cara penggunaan media tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan konselor untuk menggunakan media ini. Sehingga tidak ada kesalahan dalam penggunaan media ini. Sementara itu, untuk desain mulai dari font, warna

dan pemilihan ornamen masih sama dengan halaman sebelumnya.

Gambar 4.34 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Cara Penggunaan Media” bagian pertama



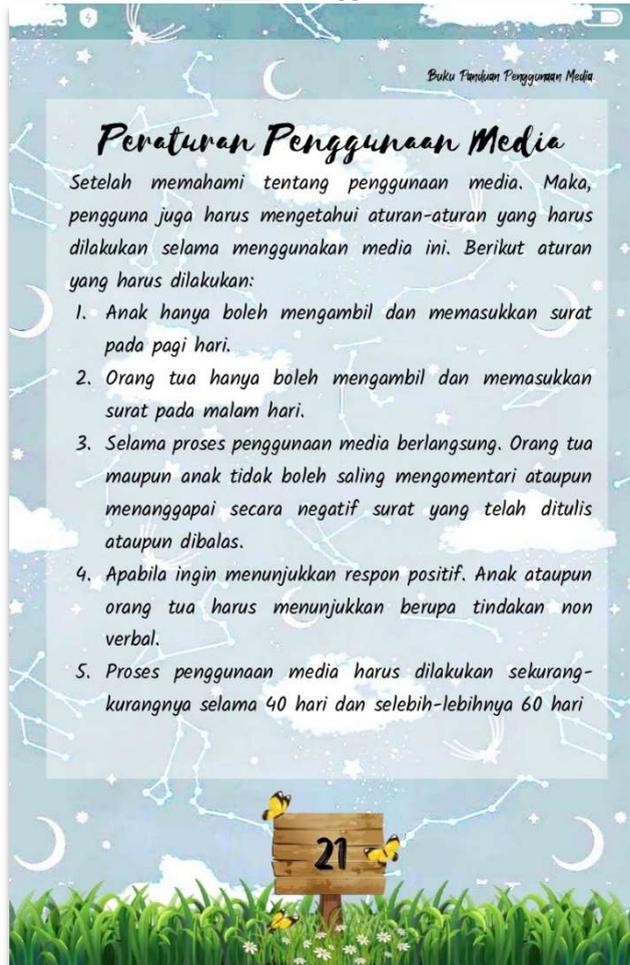
Gambar 4.35 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Cara Penggunaan Media” bagian kedua



Selain petunjuk penggunaan, peneliti juga menambahkan tulisan tentang peraturan penggunaan media. Peneliti membuat sebuah peraturan terkait hal apa saja yang dilarang selama proses penggunaan media. Hal ini bertujuan agar tidak adanya kecurangan selama menggunakan media ini. Peraturan ini juga dibuat agar proses

pelaksanaan treatment mampu berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Peraturan ini nantinya juga harus difahami oleh konselor sebelum memulai proses penggunaan media. Sementara itu, untuk desain mulai dari pewarnaan, jenis font yang digunakan hingga ornament masih sama dengan halaman sebelumnya.

Gambar 4.36 Desain “Seputar Media Yang Digunakan” sub bab “Peraturan Penggunaan Media”



g. Bagian Ketiga (Materi)

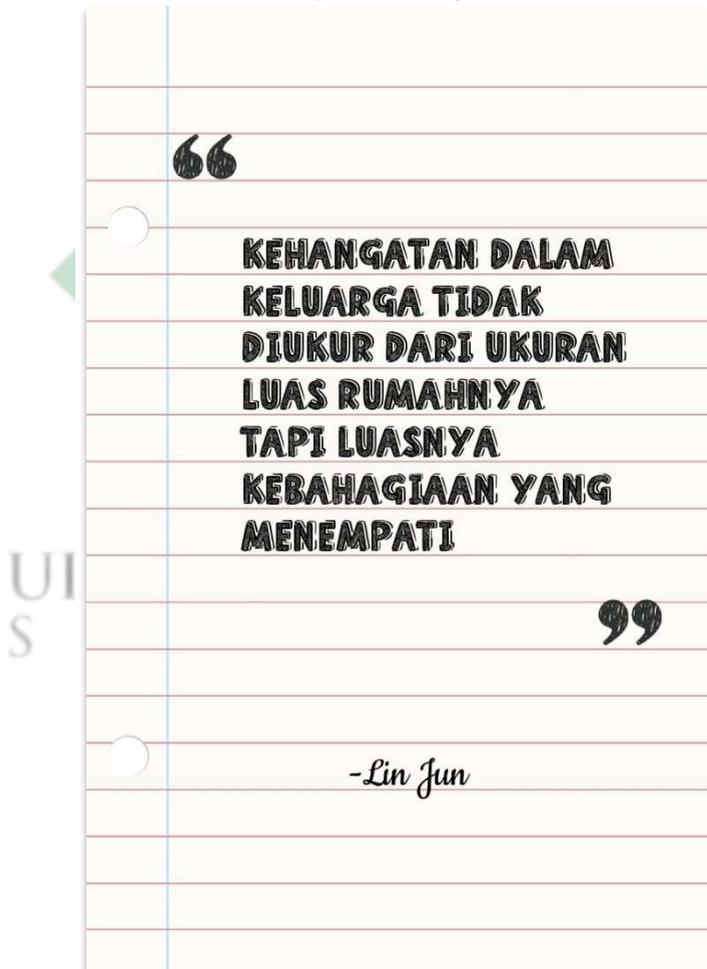
Pada bagian selanjutnya, peneliti kembali membuat desain untuk pembatas halaman. Hal yang membedakan di halaman ini hanyalah tulisan judul saja. Sementara itu, desain keseluruhan mulai dari font, warna dan ornament yang digunakan tetap sama dengan halaman sebelumnya

Gambar 4.37 Desain “Pembatas Halaman” bab tiga



Setelah itu, peneliti melanjutkan desain untuk halaman berikutnya. Peneliti kembali membuat halaman quotes atau kata bijak di halaman ini. Untuk desain yang digunakan sama seperti dengan desain quotes pada halaman sebelumnya. Yang membedakan hanya pada tulisan isi kata-kata bijaknya.

Gambar 4.38 Desain “Quotes” bab 3

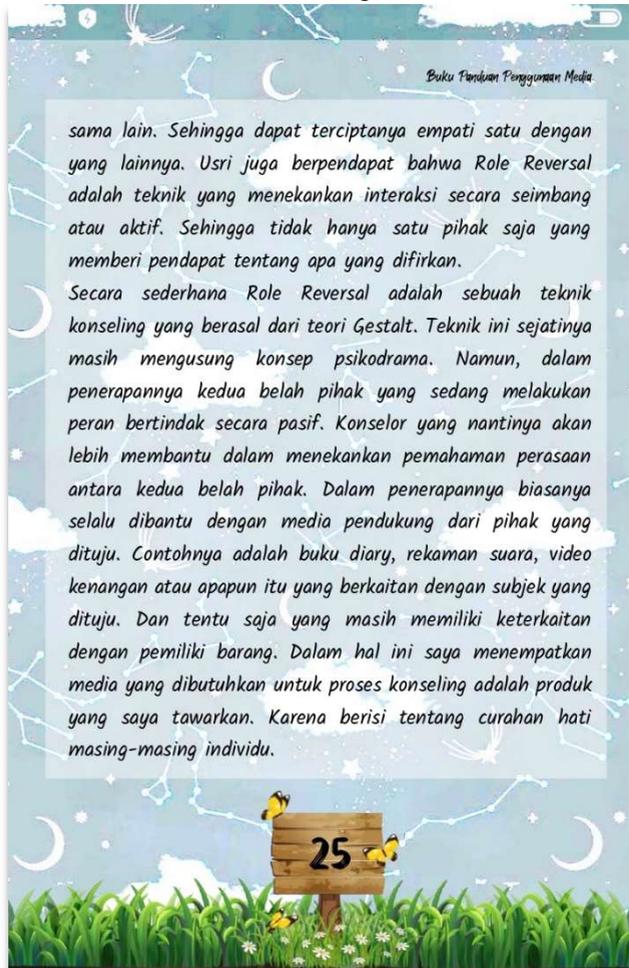


Usai membuat halaman quote, peneliti melanjutkan penulisan materi utama di bab ini. Role Reversal menjadi topik bahasan utama pada halaman ini. Pembahasan pertama yang akan dibahas adalah tentang pengertian teknik Role Reversal secara umum. Sehingga konselor dapat memahami teknik ini dengan lebih baik.

Gambar 4.39 Desain “Role Reversal” sub bab “Pengertian Role Reversal” bagian pertama



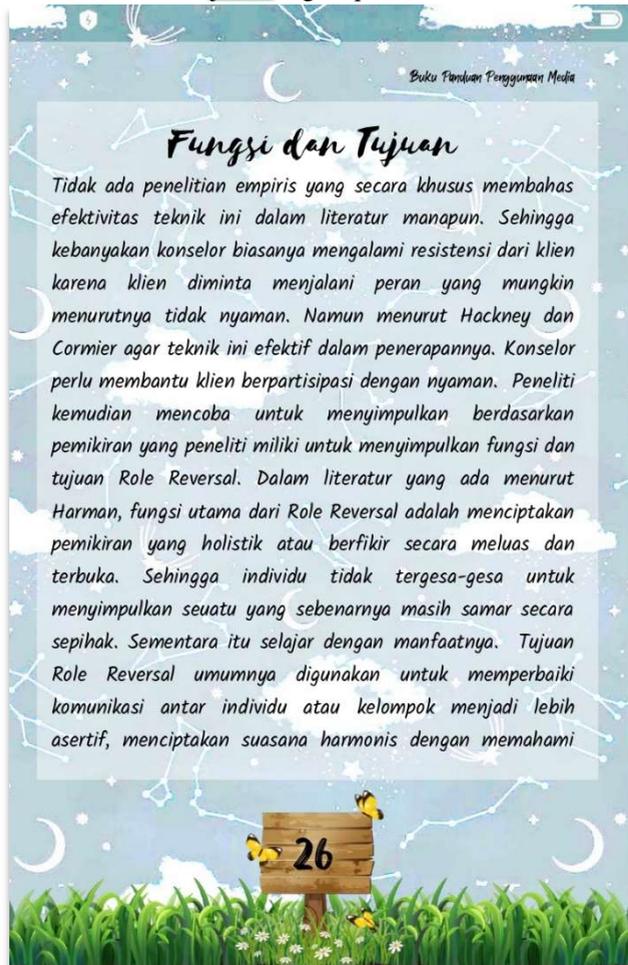
Gambar 4.40 Desain “Role Reversal” sub bab “Pengertian Role Reversal” bagian kedua



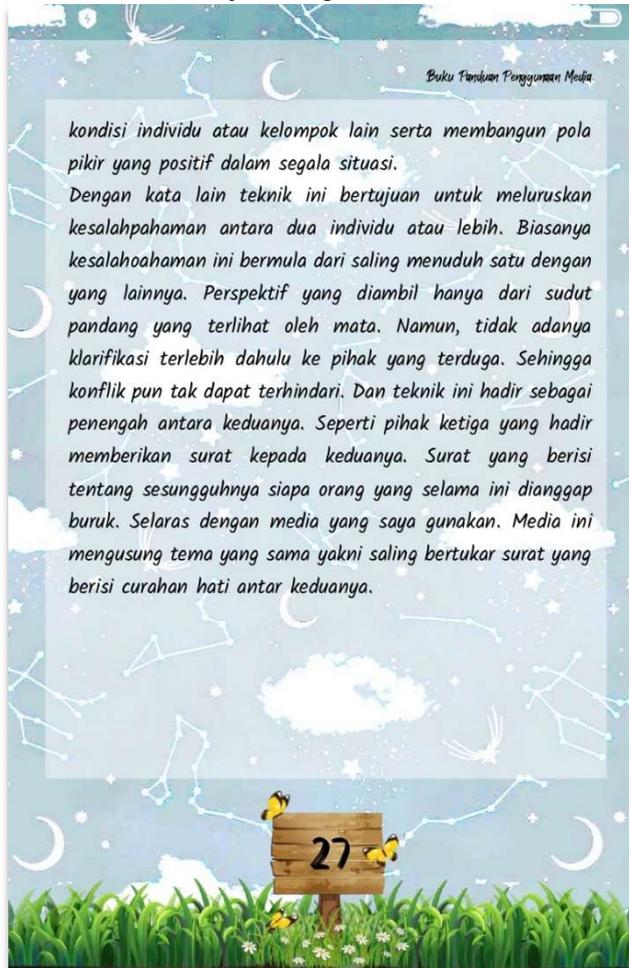
Pada halaman selanjutnya, peneliti membahas terkait fungsi dan tujuan teknik Role Reversal. Halaman ini akan menjelaskan tentang penggunaan Role Reversal secara umum untuk menyelesaikan suatu permasalahan tertentu. Peneliti sekaligus akan menjelaskan keterkaitan Role Reversal dengan media yang akan digunakan

ini. Sehingga, konselor dapat mengetahui keterkaitan media yang akan digunakan dengan teknik Role Reversal. Tentu saja sekaligus menjadi sebuah jawaban untuk pertanyaan konselor terkait keefektifan penggunaan media ini. Untuk desain tetap sama seperti pada halaman sebelumnya. Perbedaan hanya terletak pada isi konten.

Gambar 4.41 Desain “Role Reversal” sub bab “Fungsi dan Tujuan” bagian pertama



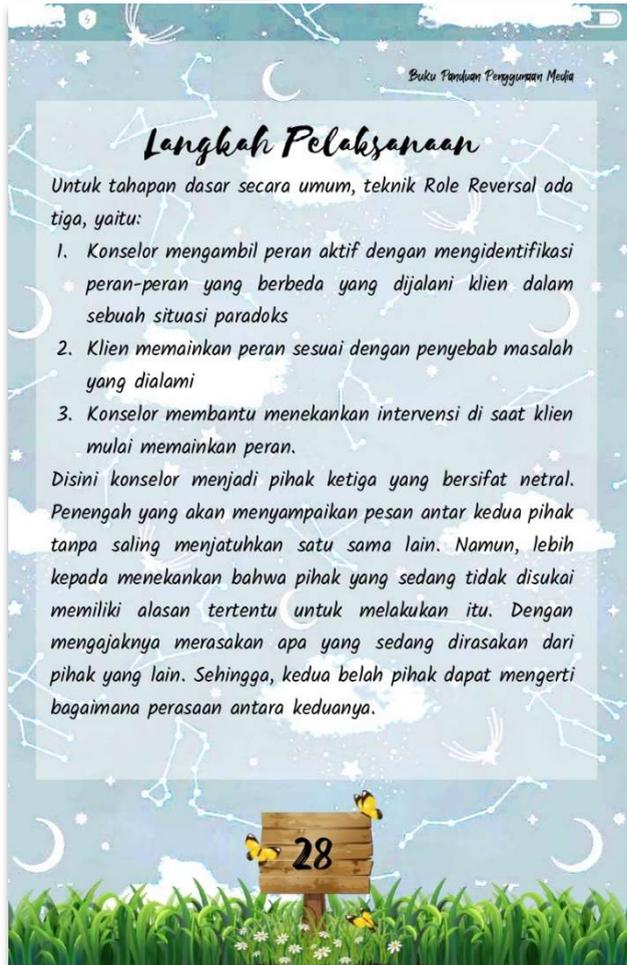
Gambar 4.42 Desain “Role Reversal” sub bab “Fungsi dan Tujuan” bagian kedua



Setelah itu, peneliti membahas terkait langkah pelaksanaan teknik Role Reversal secara umum. Halaman ini berfokus pada pelaksanaan teknik Role Reversal sesuai dengan konsep teori yang ada. Dasar pengambilan teori ini bersumber dari buku karya Bradley T. Erfort yang telah diterjemahkan. Judul buku tersebut adalah “40

Teknik Yang Harus Diketahui Oleh Konselor” edisi cetakan kedua pada tahun 2016. Dalam buku tersebut menjelaskan terkait langkah-langkah umum dalam pelaksanaan Teknik Role Reversal. Konselor harus memahami terlebih dahulu sudut pandang pelaksanaan teknik Role Reversal secara umum. Agar mampu menggunakan media ini.

Gambar 4.43 Desain “Role Reversal” sub bab “Langkah Pelaksanaan”

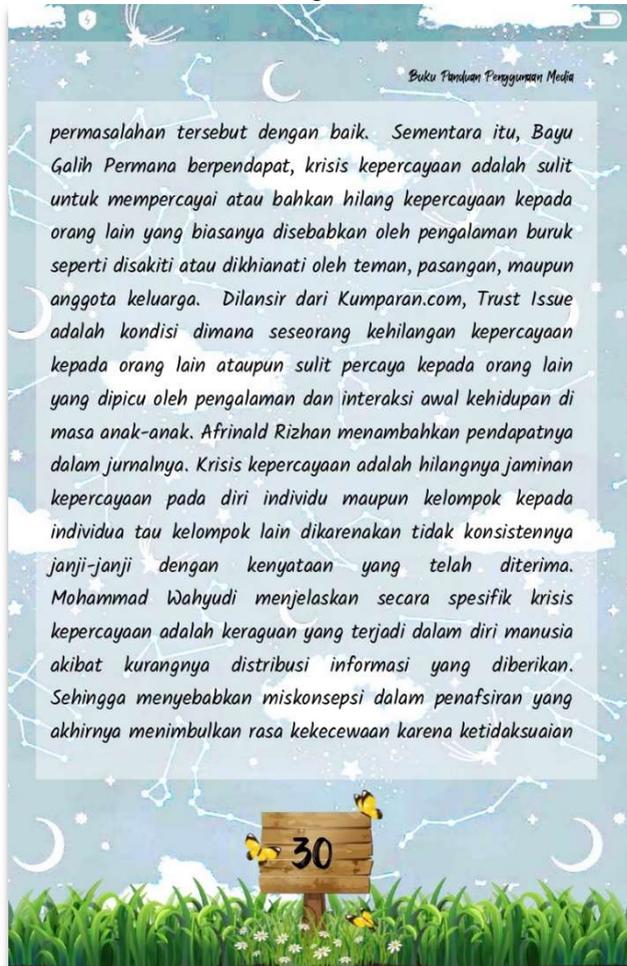


Usai membahas tuntas terkait teknik dasar yang digunakan dalam pengembangan media ini. Peneliti mengajak pembaca untuk membahas terkait *Trust Issue*. *Trust Issue* merupakan fokus utama permasalahan yang ditargetkan untuk diselesaikan oleh media ini. Maka dari itu konselor harus memahami secara umum tentang *Trust Issue*.

Gambar 4. 44 Desain “Trust Issue” sub bab “Pengertian Trus Issue” bagian pertama



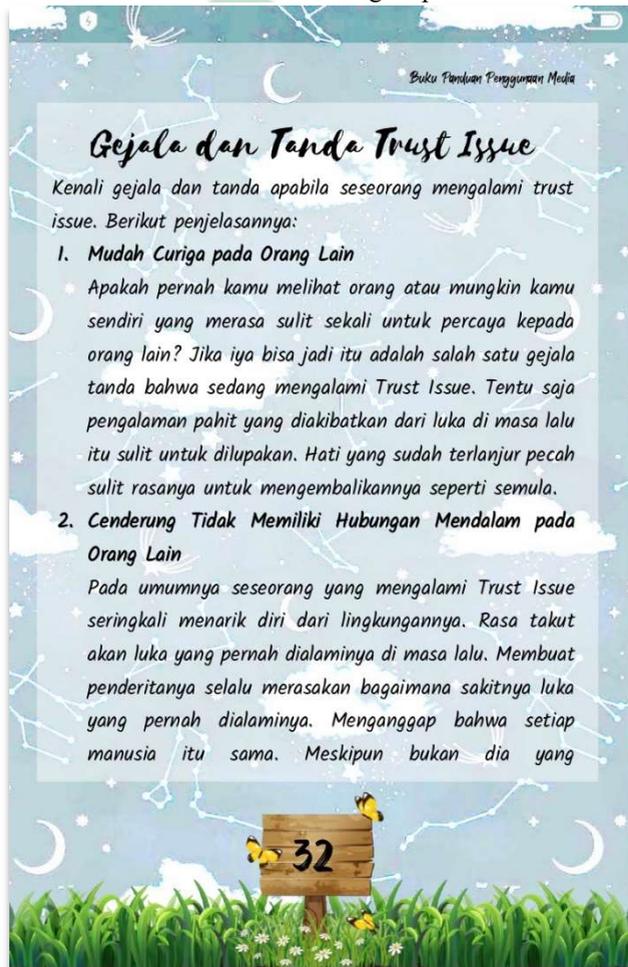
Gambar 4.45 Desain “Trust Issue” sub bab “Pengertian Trust Issue” bagian kedua



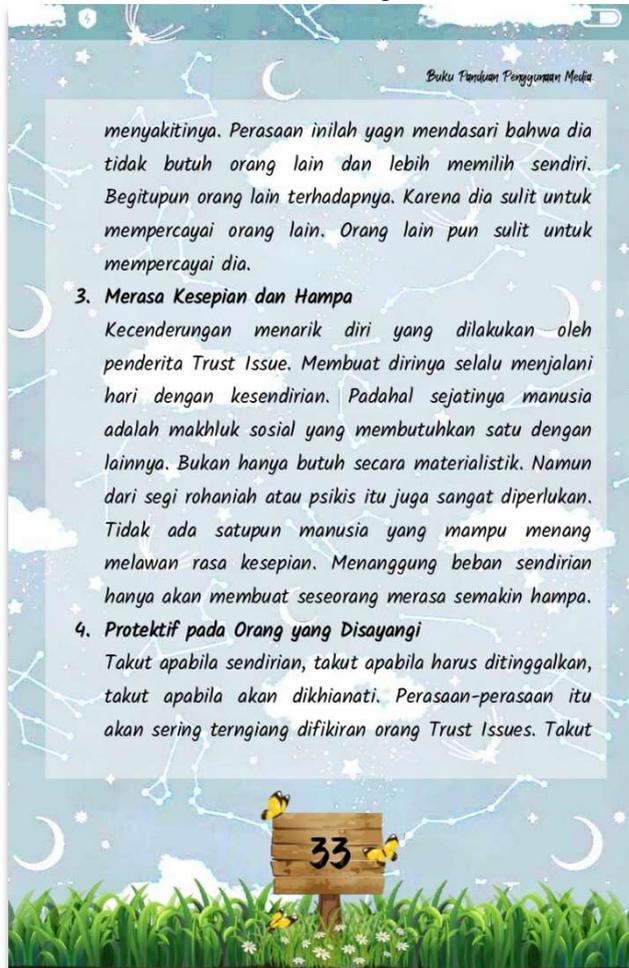
Selain pengertian umum terkait *Trust Issue*. Peneliti juga mengajak pembaca untuk mengetahui gejala dan juga tanda-tanda seseorang sedang mengalami *Trust Issue*. Hal ini sangatlah penting untuk diketahui oleh pembaca khususnya konselor yang akan menggunakan media ini. Dengan mengetahui ciri-ciri gejala dari perilaku *Trust*

Issue. Konselor dapat dengan sigap segera melakukan penanganan untuk membantu konseli. Media ini yang nantinya akan mempermudah konselor dalam proses pelaksanaan konseling. Namun, perlu digarisbahawi bahwa sebelum memberikan diagnose harus terlebih dahulu melakukan asesmen yang mendalam.

Gambar 4. 46 Desain “Trust Issue” sub bab “Gejala dan Tanda Trust Issue” bagian pertama



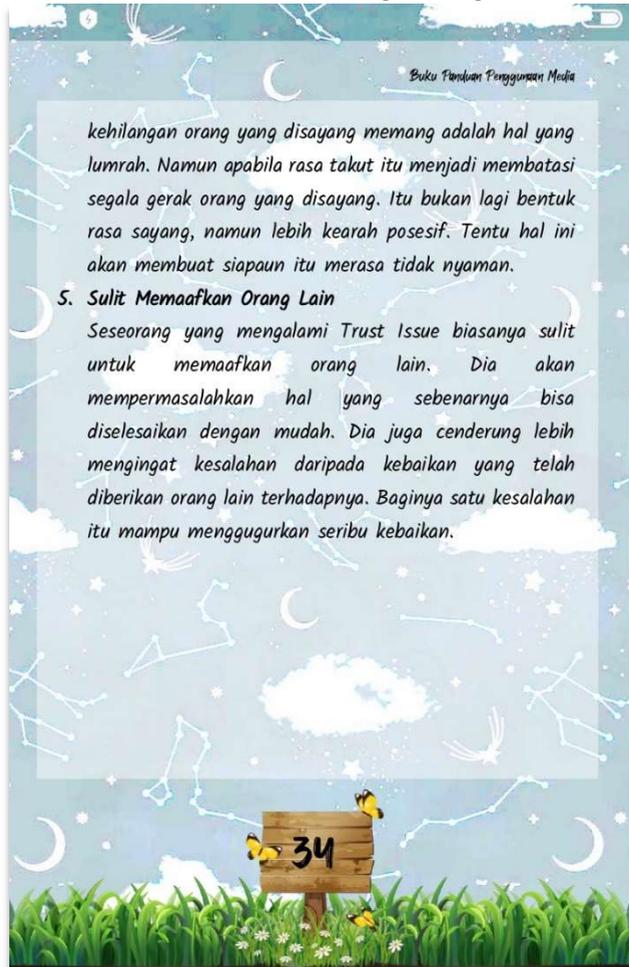
Gambar 4.47 Desain “Trust Issue” sub bab “Gejala dan Tanda Trust Issue” bagian kedua



Asesmen tetap harus dilakukan agar tidak berujung penghakiman sepihak. Meskipun peneliti telah mencantumkan ciri-ciri *Trust Issue* namun tidak selamanya gejala ini akan selalu sama pada setiap individu. Diperlukan pembuktian kembali terkait penyebab perilakunya tersebut. Apabila memang didapati cocok dengan gejala *Trust Issue*

yang telah disebutkan. Maka konselor dapat melanjutkan *treatment*.

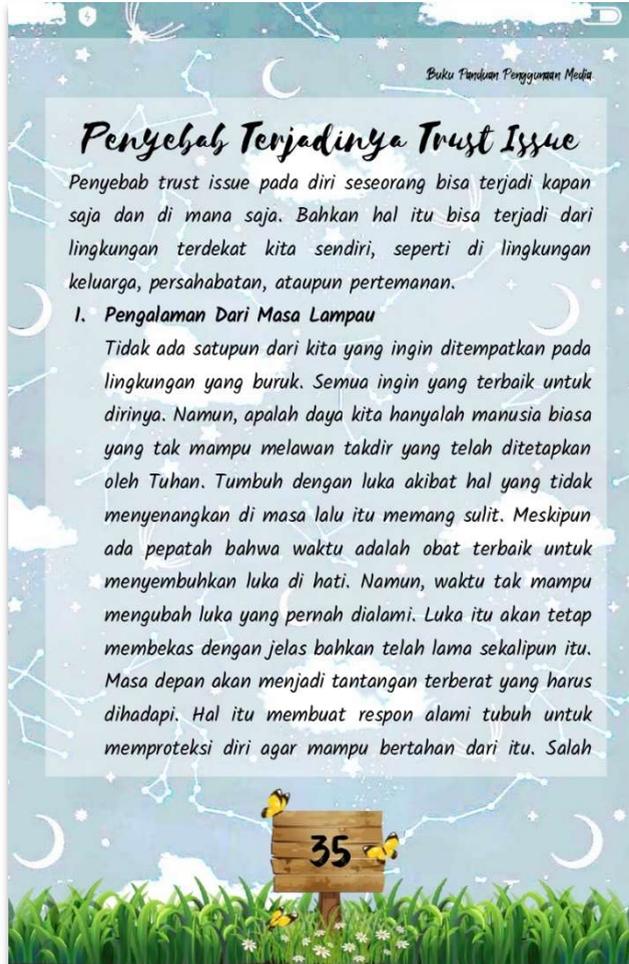
Gambar 4. 48 Desain “Trust Issue” sub bab “Gejala dan Tanda Trust Issue” bagian ketiga



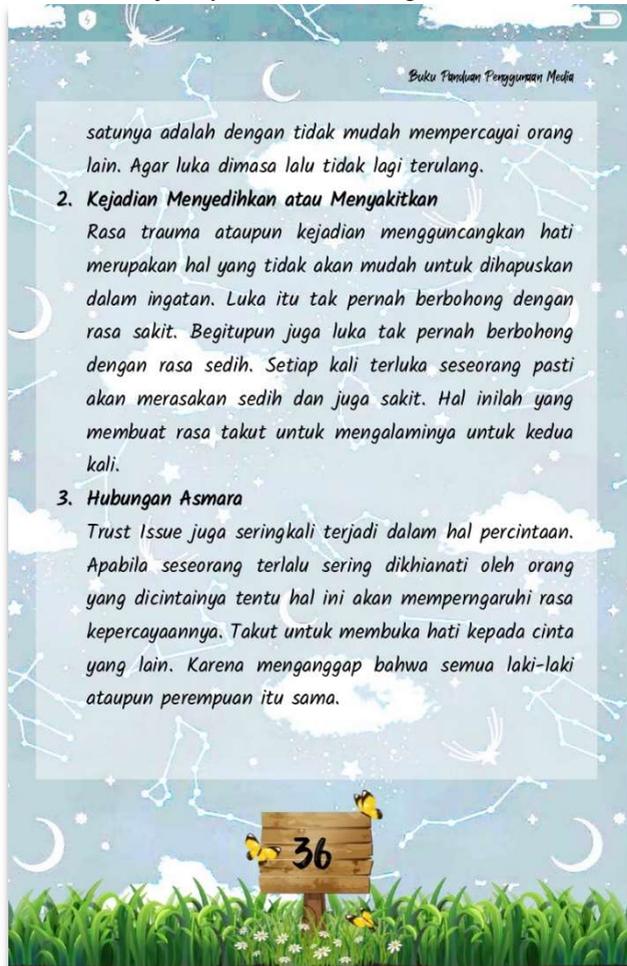
Oleh karena itu, pada halaman selanjutnya peneliti mencantumkan tentang penyebab terjadinya perilaku *Trust Issue*. Hal ini dilakukan peneliti untuk mempermudah konselor untuk mengetahui seseorang yang mengalami perilaku

ini. Dengan mengetahui penyebab terjadinya suatu permasalahan. Konselor dapat menarik hipotesis terkait inti masalah dari konseli. Dalam hal ini yang peneliti fokuskan adalah terkait permasalahan perilaku *Trust Issue*.

Gambar 4.49 Desain “Trust Issue” sub bab “Penyebab Terjadinya Trust Issue” bagian pertama



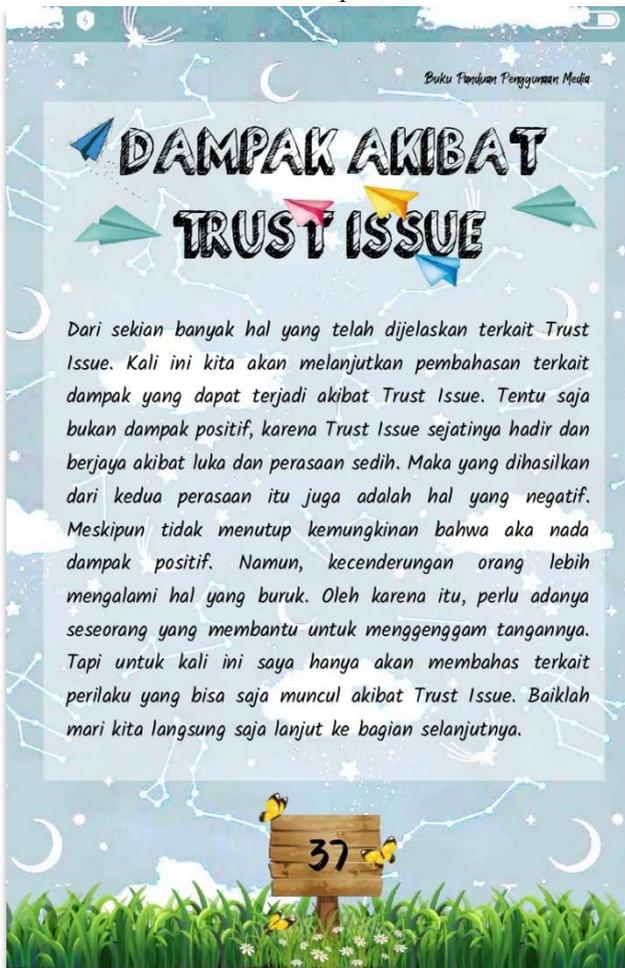
Gambar 4.50 Desain “Trust Issue” sub bab “Penyebab Terjadinya Trust Issue” bagian kedua



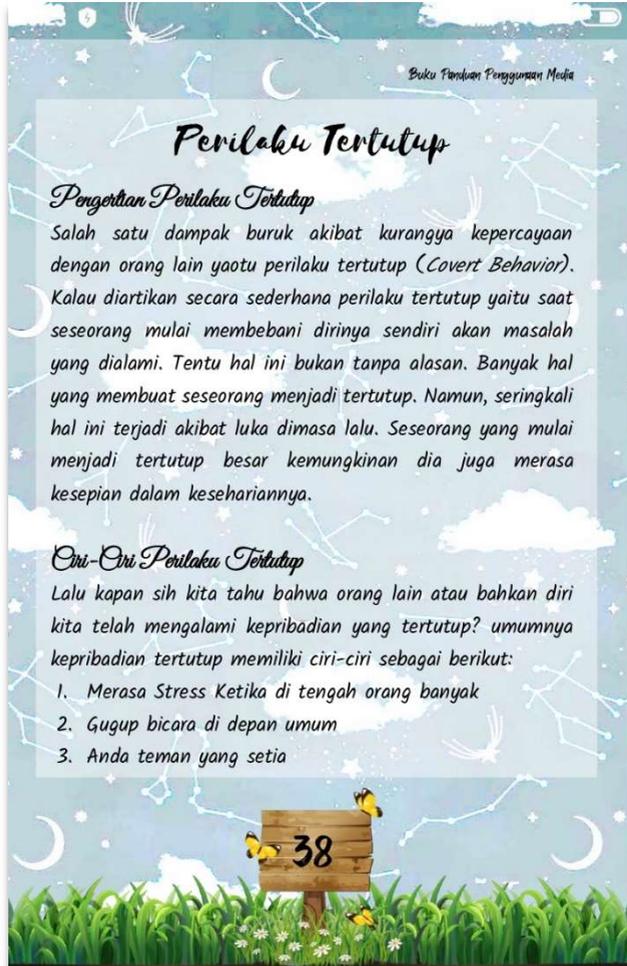
Kemudian, peneliti melanjutkan pembahasan terkait dampak negatif dari perilaku *Trust Issue*. Pada bagian ini peneliti berfokus pada permasalahan yang sering muncul akibat perilaku *Trust Issue*. Dengan mengetahui perilaku nampak yang dilakukan oleh konseli. Konselor dapat lebih mudah untuk mengetahui inti masalah yang

dialami oleh konseli. Dalam bagian ini peneliti hanya menyebutkan beberapa contoh dampak negatif. Namun, tidak hanya terbatas dari contoh yang dituliskan dalam modul ini. Karena sebenarnya masih banyak dampak negatif dari perilaku *Trust Issue*.

Gambar 4. 51 Desain “Dampak Akibat Trust Issue”



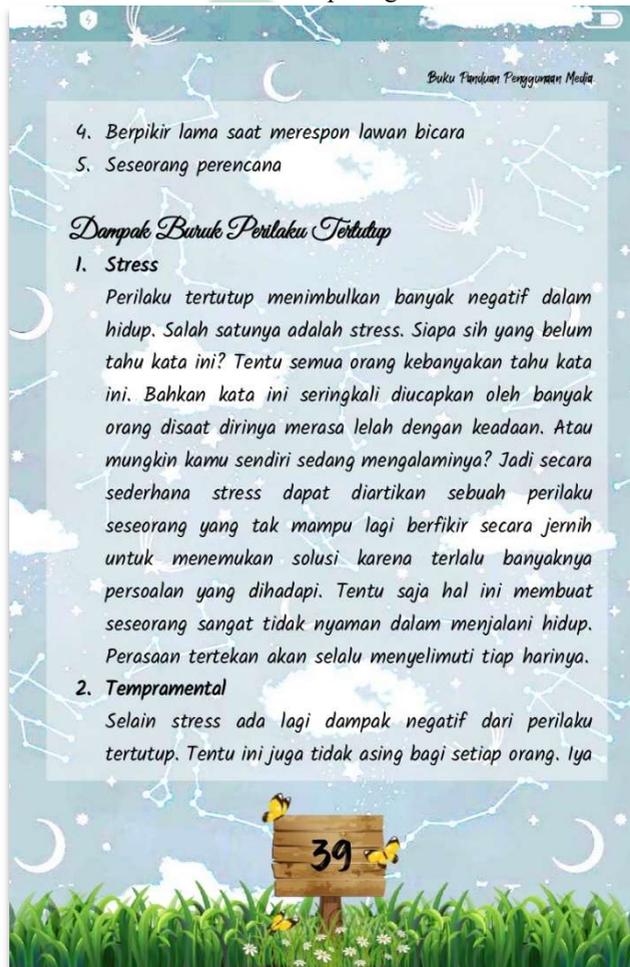
Gambar 4.52 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Perilaku Tertutup” bagian pertama



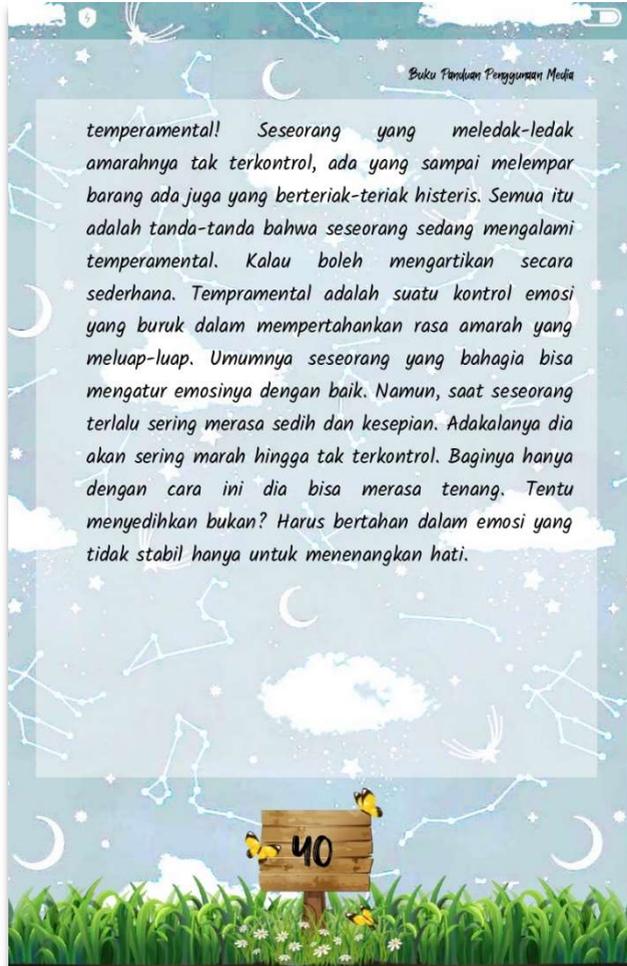
Dampak negatif pertama yang peneliti jelaskan yaitu perilaku tertutup. Halaman ini berisi seputar tentang perilaku tertutup. Peneliti memberi penjelasan mulai dari pengertian secara umum perilaku tertutup, ciri-ciri seseorang yang memiliki perilaku tertutup. Hingga dampak buruk dari perilaku tertutup apabila tidak segera diatasi.

Peneliti bermaksud ingin menunjukkan seberapa berbahayanya perilaku tertutup pada diri individu. Perilaku ini mampu mempengaruhi kehidupan seseorang secara signifikan. Dengan mengetahui dampak negatif ini. Diharapkan konselor mengerti betapa perlunya penanganan terkait perilaku ini. Agar perilaku ini tidak semakin memburuk.

Gambar 4.53 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Perilaku Tertutup” bagian kedua



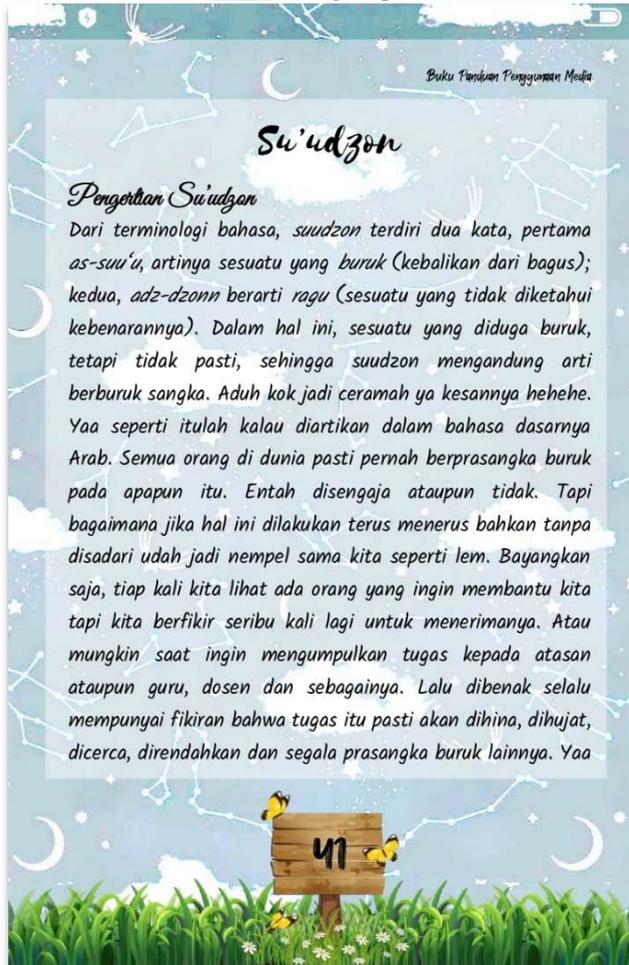
Gambar 4.54 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Perilaku Tertutup” bagian ketiga



Dampak negatif yang kedua akibat perilaku *Trust Issue* yaitu *Su'udzon*. Peneliti memutuskan untuk menjelaskan dampak negatif ini karena subjek utama yang peneliti sedang teliti. Subjek tersebut seringkali memiliki prasangka buruk atas suatu hal. Sehingga membuatnya sulit untuk menerima kebaikan orang lain. Perilaku tersebut

membuat dirinya terus dilanda rasa kesepian dan kekhawatiran setiap saat. Alasan inilah yang membuat peneliti memutuskan untuk mengangkat *Su'udzon* menjadi salah satu konten dalam modul ini. Didalamnya peneliti mencantumkan tentang pengertian *Su'udzon*, ciri-ciri orang yang memiliki perilaku *Su'udzon* dan dampak negatif *Su'udzon*.

Gambar 4.55 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “*Su'udzon*” bagian pertama



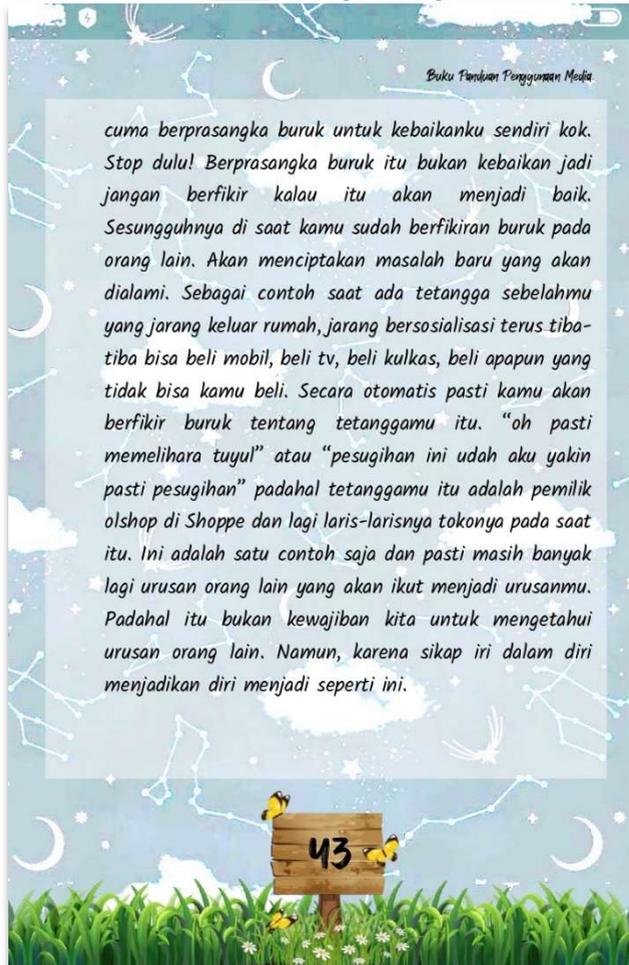
Gambar 4.56 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian kedua



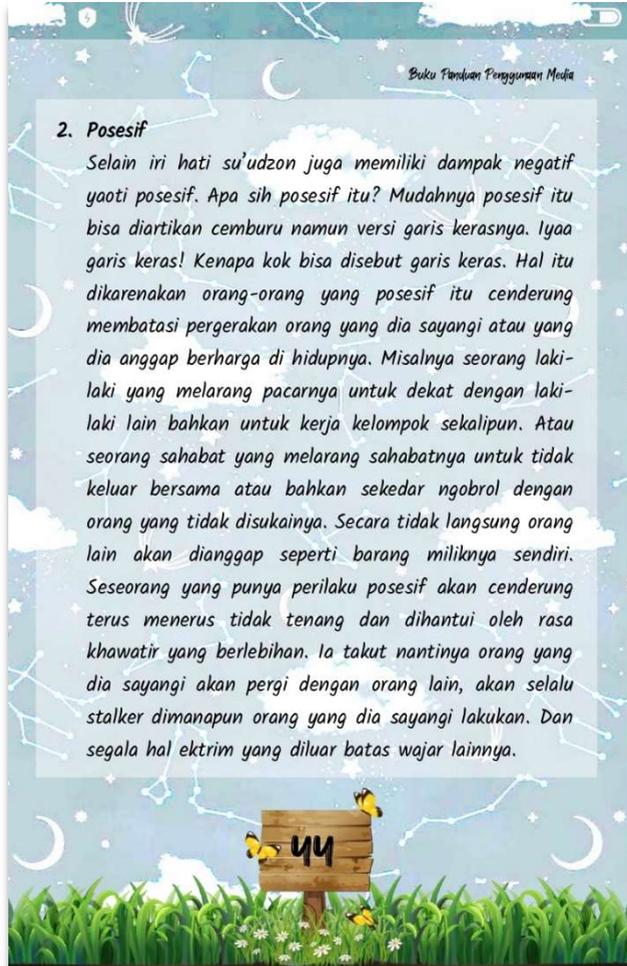
Seseorang yang terlalu sering berfikir negatif akan sesuatu. Pada akhirnya secara tidak langsung membuat dirinya menarik diri dari lingkungannya. Rasa curiga yang terus tertanam dalam kepala. Membuat beban tersendiri bagi individu. Selain itu orang lain pun menjadi enggan untuk menjadi teman dari seorang yang sulit percaya dengan

orang lain. dengan memberikan penjelasan terkait hal buruk yang terjadi saat seseorang memiliki perilaku *Su'udzon*. Peneliti berharap konselor menjadi faham betapa pentingnya solusi untuk menyelesaikan permasalahan ini. Sekaligus dapat menjadi pemerkuat pertimbangan untuk memutuskan menggunakan produk ini.

Gambar 4. 57 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian ketiga



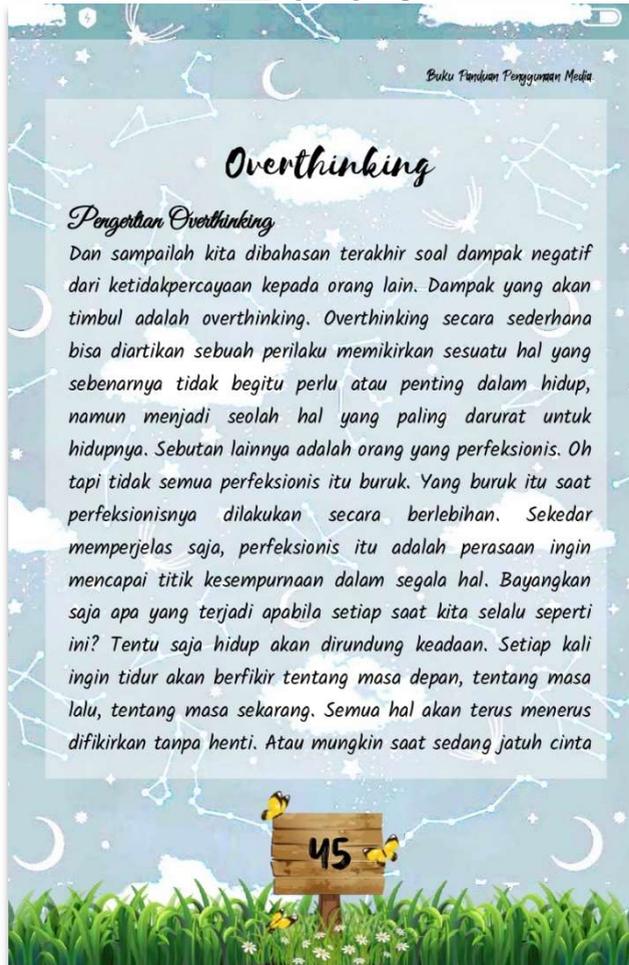
Gambar 4.58 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Su’udzon” bagian keempat



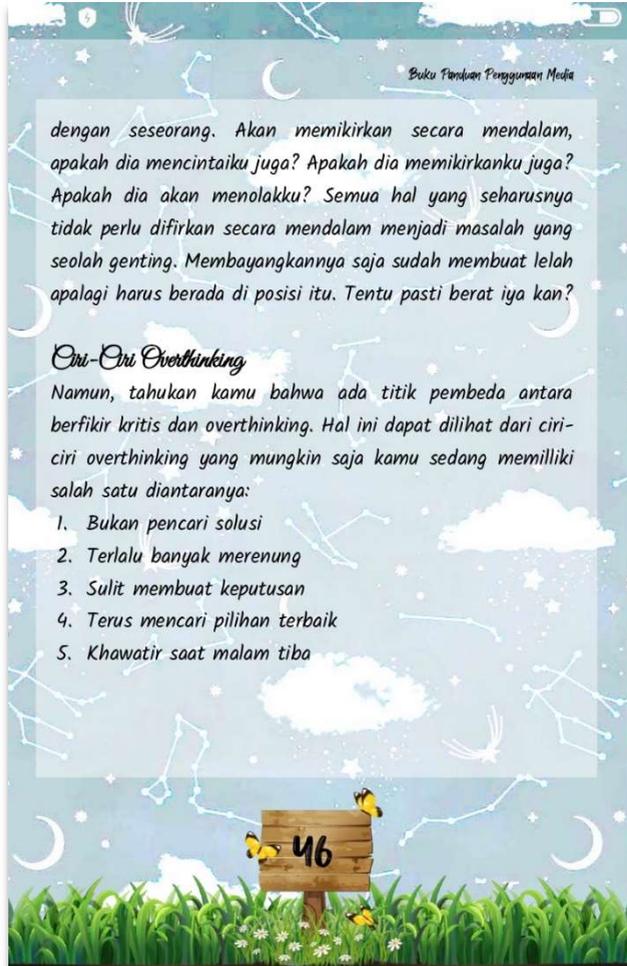
Dan untuk dampak negatif terakhir akibat *Trust Issue* yakni *Overthinking*. Pada umumnya setiap manusia pasti memiliki pemikiran yang matang akan sesuatu. Namun, apabila pemikiran tersebut terlalu sering terjadi bahkan untuk hal yang seharusnya tidak perlu difikirkan terlalu dalam sekalipun. Membuat individu menjadi sosok

yang dirundung oleh perasaan tidak tenang. Perasaan itu pada akhirnya membuat seseorang menjadi berperilaku tidak sehat. Oleh karena itu, peneliti memasukkan perilaku negatif ini sebagai bahan kajian selanjutnya yang harus diketahui oleh pembaca. Sebab, masih banyak orang yang menganggap perilaku ini adalah hal yang wajar.

Gambar 4.59 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian pertama



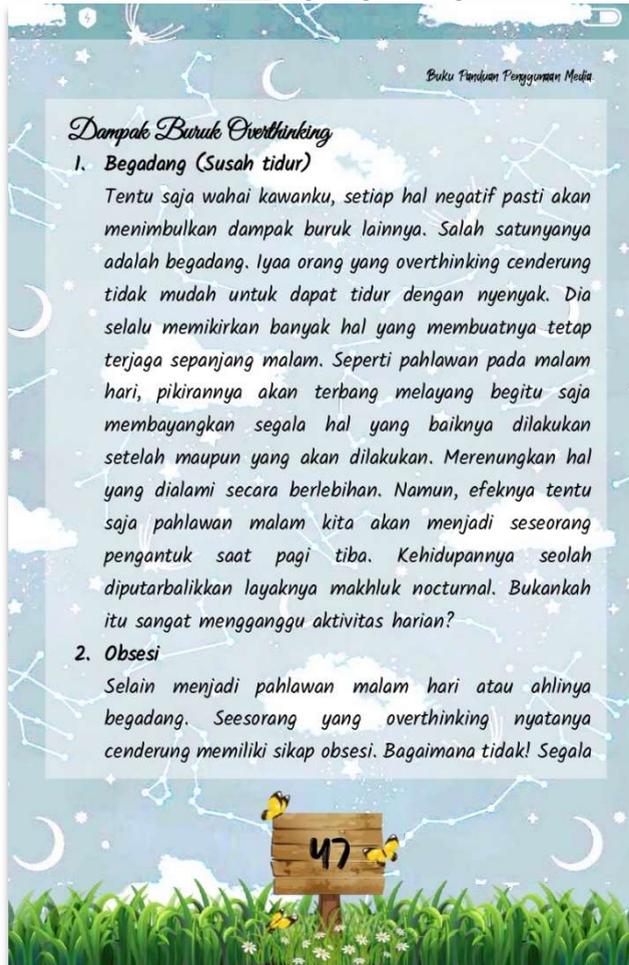
Gambar 4.60 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian kedua



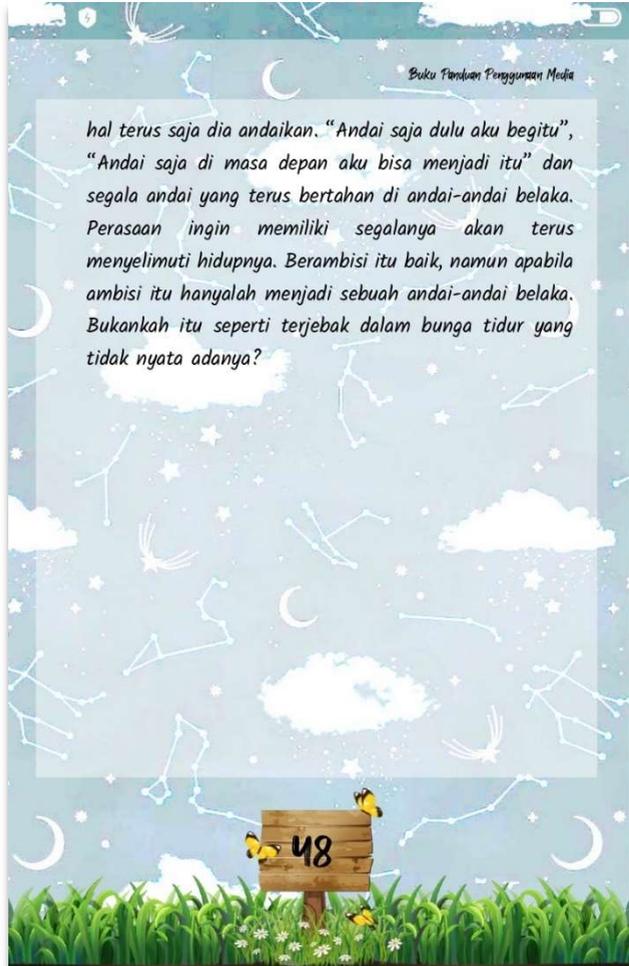
Pada halaman ini, peneliti menentumkan tentang segala hal terkait perilaku *overthinking*. Mulai dari pengertian dasar terkait *overthinking*, ciri-ciri seseorang yang memiliki perilaku *overthinking* hingga dampak-dampak negatif yang dapat terjadi akibat perilaku *overthinking*. Peneliti bermaksud untuk memberikan sebuah

informasi yang nantinya dapat diperhatikan oleh pembaca. Terkait betapa berbahayanya perilaku ini apabila dibiarkan tumbuh di dalam diri seseorang. Maka dari itu, peneliti kembali menawarkan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Kemudian, koselor adalah perantara untuk menyampaikan solusi yang ditawarkan oleh peneliti kepada konseli.

Gambar 4.61 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian ketiga



Gambar 4.62 Desain “Dampak Akibat Trust Issue” sub bab “Overthinking” bagian keempat

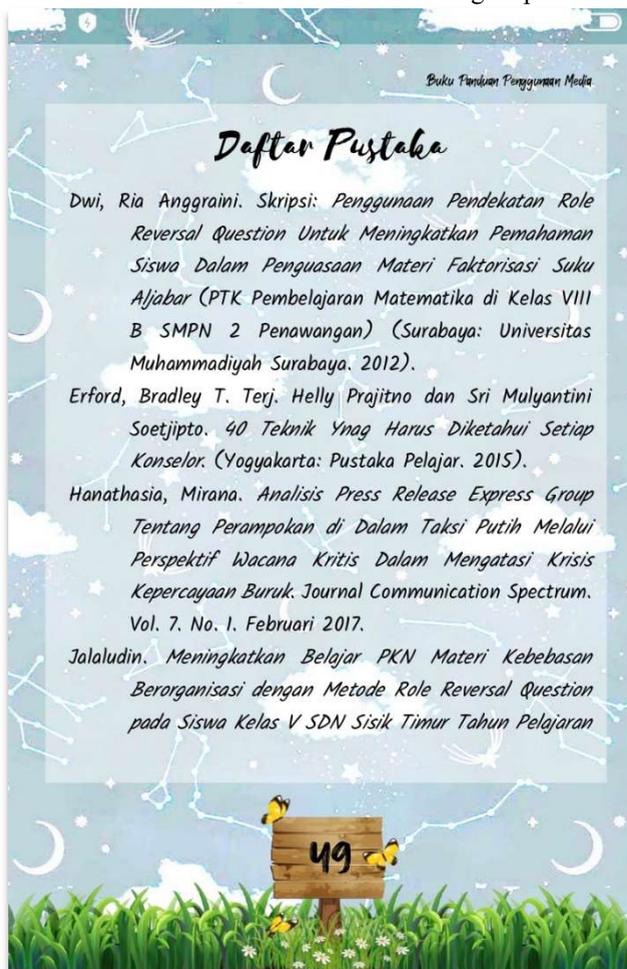


Dari pemaparan terkait materi pada bagian ketiga modul. Peneliti bermaksud untuk menekankan kembali pemahaman terkait teknik *Role Reversal* yang mampu dijadikan solusi untuk permasalahan *Trust Issue* yang seringkali terjadi di dalam keluarga. Serta, penambahan materi terkait *Trust Issue* dan dampak negatif dari perilaku *Trust*

Issue. Diharapkan menjadi bahan pertimbangan dan sekaligus meningkatkan keyakinan kepada konselor untuk ikut berperan aktif terhadap persoalan tersebut. Kemudian media ini dibuat hadir khusus untuk membantu konselor dalam meringankan tugas dalam mengatasi masalah itu.

h. Daftar Pustaka

Gambar 4.63 Desain “Daftar Pustaka” bagian pertama

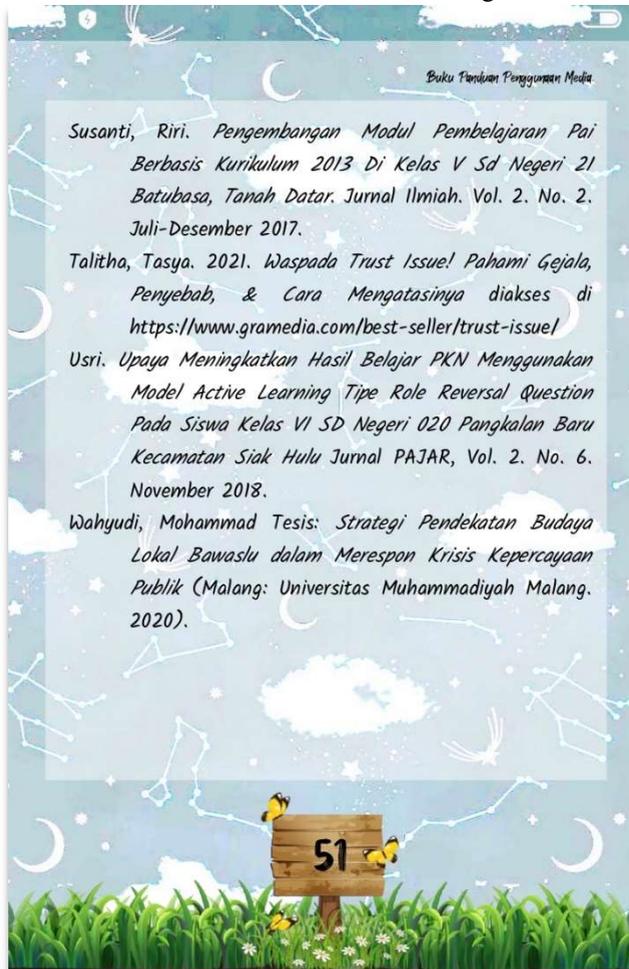


Gambar 4.64 Desain “Daftar Pustaka” bagian kedua



Pada halaman akhir, peneliti mencantumkan berbagai sumber yang peneliti gunakan dalam menulis modul ini. Peneliti bermaksud menunjukkan bahwa tulisan yang peneliti tulis sepenuhnya telah dibuktikan secara valid oleh penelitian sebelumnya dari para ahli. Sehingga diharapkan tidak ada keraguan atas setiap kalimat yang peneliti tulis.

Gambar 4.65 Desain “Daftar Pustaka” bagian kedua



4. Validasi Desain

Setelah selesai melakukan tahap desain produk awal, peneliti melakukan validasi desain kepada para ahli. Ahli yang telah ditunjuk adalah orang-orang dengan kompetensi pada bidang Bimbingan dan Konseling serta berpengalaman. Hal ini dilakukan guna untuk mendapatkan penilaian yang lebih objektif.

Sehingga produk dapat dikembangkan secara maksimal. Berikut adalah hasil uji ahli yang telah berhasil peneliti kumpulkan:

a. Penguji 1

Nama : Meilina Purwandari Rahmi, M.Pd
 TTL : Jombang, 20 Mei 1991
 Alamat : Jalan Salak 004/ 003 Ds. Pulogedang,
 Kec. Tembelang Kab. Jombang
 Pendidikan : S2 Bimbingan dan Konseling
 Universitas Negeri Malang
 Profesi : Konselor dan Dosen DLB

Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Satu

No.	Indikator	Pernyataan	Score			
			STS	TS	S	SS
1	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi			✓	
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi			✓	
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media			✓	
		Ketepatan Design dengan target sasaran			✓	
2	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media			✓	
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan			✓	
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan			✓	

		Kelayakan desain yang digunakan pada media			✓	
3	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling			✓	
		Media mampu mengatasi komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak			✓	
		Design media dirasa mampu menarik minat pengguna maupun konselor			✓	

Ahli pertama adalah seorang Konselor sekaligus seorang dosen pengampu mata kuliah Media BKI di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Menurut pendapat beliau masih ada hal yang perlu diperbaiki terutama pada penulisan. Masih banyak kesalahan tulis pada modul. Kemudian beliau juga memberi saran untuk menambahkan RPL (Rancangan Pelaksanaan Layanan) yang sistematis. Hal ini agar pengguna buku ini dapat memahami tahapan pemberian layanan secara baik dan benar. Sementara itu untuk desain dan konsep menurut beliau sudah cukup baik dan layak untuk digunakan sebagai media untuk membantu proses konseling.

b. Penguji 2

Nama : Dra. Psi. Mierrina, M.Si.
TTL : Surabaya, 13 April 1968
Alamat : Griyo Mapan Utara 3 AK-9
Pendidikan : S2 Psikologi Klinis Universitas Padjadjaran, Bandung
Profesi : Dosen BKI

Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Dua

No.	Indikator	Pernyataan	Score			
			STS	TS	S	SS
1	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi				✓
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi				✓
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media				✓
		Ketepatan Design dengan target sasaran				✓
2	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media				✓
		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan				✓
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan				✓
		Kelayakan desain yang digunakan pada media				✓
3	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling				✓
		Media mampu mengatasi komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak				✓
		Design media dirasa mampu menarik minat pengguna maupun konselor				✓

Ahli Kedua yang diambil dari salah satu dosen BKI di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Beliau juga seorang yang berprofesi sebagai seorang Psikolog di Siloam Hospital Surabaya. Dalam pemaparan beliau, media yang saya buat sangatlah membantu konselor dalam proses konseling. Tidak ada komentar terkait kritik desain. Dalam penilaiannya beliau memberikan kategori Sangat Setuju pada semua aspek.

c. Penguji 3

Nama : Dita Kurnia Sari M. Pd
 TTL : Magetan 24 sep 1988
 Alamat : Simowau indah blok F no. 2 taman sepanjang
 Pendidikan : S1 BK UNESA, S2 BK UM
 Profesi : DLB FDK & FUF UINSA

Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Tiga

No.	Indikator	Pernyataan	Score			
			STS	TS	S	SS
1	Ketepatan	Ketepatan pengantar konsep dan tujuan panduan terapi				✓
		Ketepatan penggunaan media dan teknik pada terapi				✓
		Ketepatan langkah-langkah Pelaksanaan terapi menggunakan media				✓
		Ketepatan Design dengan target sasaran				✓
2	Kelayakan	Kemudahan pelaksanaan media				✓

		Media layak untuk digunakan sesuai target yang ditetapkan				✓
		Efisiensi penggunaan media sebagai bahan perlakuan				✓
		Kelayakan desain yang digunakan pada media				✓
3	Kegunaan	Media dinilai dapat digunakan untuk proses konseling				✓
		Media mampu mengatasi komunikasi yang buruk antara orang tua dan anak				✓
		Design media dirasa mampu menarik minat pengguna maupun konselor				✓

Ahli ketiga diambil dari salah satu dosen di BKI Universitas Islam Negeri Sunam Ampel Surabaya. Menurut beliau modul yang disuguhkan sudah cukup baik namun, masih ada beberapa hal yang kurang. Seperti cover bagian belakang yang belum di buat. Serta sistematika yang menunjukkan konseling pada modul tersebut masih kurang nampak. Perlu diberikan contoh kasus sebagai contoh sebagai pencerah bagi konselor yang akan menggunakan media tersebut. Sementara itu untuk desain menurut beliau sudah cukup bagus dan layak untuk digunakan.

Setelah ketiga ahli selesai memberikan penilai terhadap media yang dibuat oleh peneliti. Kemudian, peneliti merangkum hasil penilaian tersebut dalam sebuah tabel untuk mempermudah melihat hasil keseluruhan. Tabel penilain yang sebelumnya menggunakan skala linker

dengan empat kategori. *Sangat Tidak Setuju*, *Tidak Setuju*, *Setuju*, dan *Sangat Tidak Setuju*. Setiap kategori memiliki bobot tersendiri yang peneliti akumulasikan dalam bentuk angka. *Sangat Tidak Setuju* = 1, *Tidak Setuju* = 2, *Setuju* = 3, dan *Sangat Setuju* = 4. Apabila digambarkan dalam tabel akumulasi nilai uji ahli akan nampak sebagai berikut:

Tabel 4.4 Akumasi Penilaian Uji Ahli

Tim Ahli	Poin Pertanyaan											Skor
	Ketepatan				Kelayakan				Kegunaan			
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
Jumlah	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	110

Rumus akumulasi poin presentase:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{110}{132} \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase dari besarnya total penilaian produk
 f = Besar skor yang diperoleh secara keseluruhan
 n = Jumlah maksimal poin

Hasil yang sebelumnya didapat dijadikan dalam bentuk persentase. Kemudian untuk menentukan tingkat kualitas produk. Peneliti membuat kategori berdasarkan jumlah persentase yang diperoleh. Kategori tersebut peneliti buat dalam tiga bagian sebagai berikut:

76% - 100% = Sangat bagus, tidak revisi
 60% - 75% = Bagus, masih perlu revisi
 < 60% = Tidak bagus, harus direvisi

Peneliti melakukan perhitungan total yang didapat dari penilaian uji ahli sebelumnya. Hasil akhir yang diperoleh yakni 83%. Nilai tersebut masuk pada kategori sangat bagus, tidak perlu direvisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat peneliti sudah sangat bagus dan tidak perlu ada revisi.

5. Revisi Desain

Tahap selanjutnya setelah validasi desain adalah revisi desain. Pada tahapan ini adalah melakukan revisi desain yang sebelumnya telah divalidasi oleh para ahli. Peneliti telah melakukan validasi ahli dengan nilai persentasi 83%. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori sangat bagus, tidak revisi. Sehingga tidak ada hal yang perlu direvisi pada desain maupun konsep yang telah peneliti buat. Namun, peneliti tetap menyempurnakan produk yang telah diberikan kritik dan saran oleh para ahli. Untuk kritik dan saran yang pertama adalah dari bu Meilina Purwandari Rahmi, M.Pd. Beliau memberikan kritik bahwa modul yang peneliti buat, masih memiliki kesalahan ketik dalam kata-katanya. Sehingga perlu disempurnakan kembali agar menjadi lebih baik. Langkah yang peneliti lakukan adalah memperbaiki kata-kata yang masih salah ketik. Lalu menurut pendapat beliau modul masih kurang jelas sistematika dalam penerapannya. Saran yang diberikan oleh beliau adalah menambahkan RPL (Rancangan Pelaksanaan Layanan) di dalam modul. Sehingga sistematika pelaksanaan dapat difahami oleh konselor yang akan membaca modul tersebut. Berikut adalah gambaran modul yang telah ditambahkan.

Gambar 4. 66 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian pertama



Gambar 4.67 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian kedua

Buku Panduan Penggunaan Media

f. Tujuan Layanan : Untuk membantu konseli menggunakan Modul Role Reversal untuk mengurangi perilaku Trust Issue pada remaja.

g. Materi Pokok Layanan : Pemahaman Modul Role Reversal untuk mengurangi perilaku Trust Issue pada remaja.

h. Metode : Diskusi, media interaktif

i. Uraian Kegiatan :

Uraian Kegiatan Pertemuan 1 (Sabtu, 23 Oktober 2021)

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Tahap Asesmen dan Perencanaan kegiatan	a. Konselor memberi senyuman dan salam hangat kepada konseli serta menanyakan kabarnya.	60 Menit

Gambar 4.68 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian ketiga



Gambar 4.69 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian keempat

Buku Panduan Penggunaan Media

		<p>melakukan kegiatan tersebut.</p> <p>e. Konselor mengakhiri sesi pertemuan dan membuat janji temu dengan konseli.</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

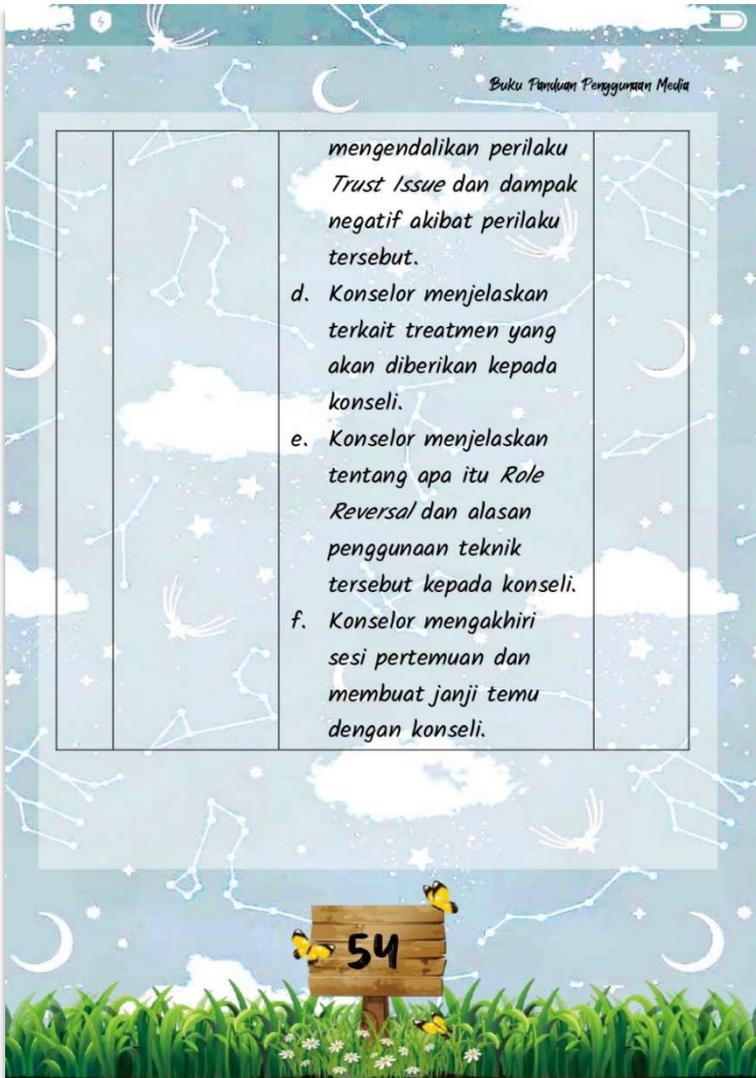
Uraian Kegiatan Pertemuan II (Sabtu, 30 Oktober 2021)

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Tahap Identifikasi Masalah	<p>a. Konselor memberi senyuman dan salam hangat kepada konseli serta menanyakan kabarnya.</p> <p>b. Konselor memberi penjelasan terkait hasil asesmen yang didapat.</p> <p>c. Konselor menjelaskan tentang apa itu perilaku ketidakmampuan untuk</p>	60 Menit



53

Gambar 4.70 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian kelima



Gambar 4.71 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian keenam

Buku Panduan Penggunaan Media

Uraian Kegiatan Pertemuan III (Sabtu, 6 November 2021)

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Tahap Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Konselor menjelaskan cara menggunakan media yang diberikan oleh konselor. b. Siapkan alat tulis untuk mencatat harapan atau keluhan di Surat Untuk Pahlawan. c. Isilah harapan dan keluhan di kertas bagian dari surat untuk pahlawan. d. Lalu, setelah selesai menuliskan isi surat maka masukkan ke amplop bagian dari Surat Untuk Pahlawan. 	60 Menit

55

Gambar 4.72 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian ketujuh



Gambar 4.73 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian delapan



Gambar 4.74 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian sembilan

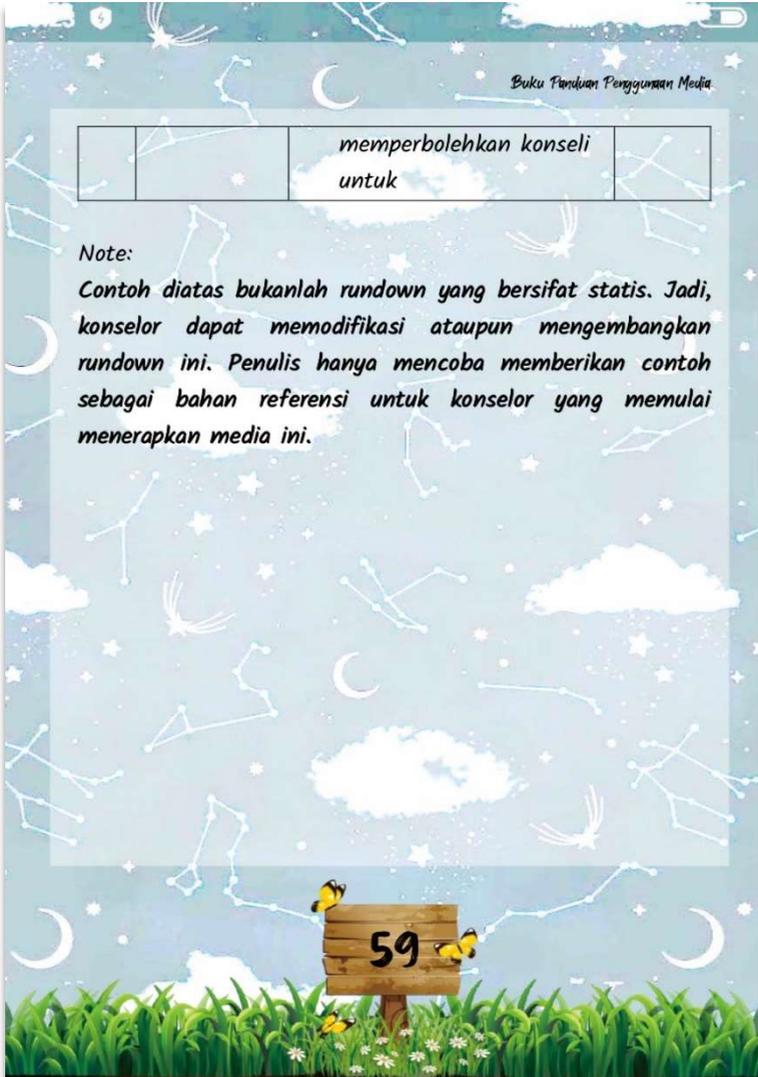
Buku Panduan Penggunaan Media

Uraian Kegiatan Pertemuan IV (Sabtu, 13 November 2021)

No	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Waktu
1	Tahap Follow Up	<ul style="list-style-type: none"> a. Konselor memberi senyuman dan salam hangat kepada konseli. b. Konselor melihat menanyakan perkembangan konseli terkait kemampuan dalam mengendalikan perilaku <i>Trust Issue</i>. c. Konselor menanyakan dampak dari perubahan perilaku yang konseli dapat pasca treatment sebelumnya. d. Konselor menjelaskan bahwa proses konseling telah selesai dan 	25 Menit

58

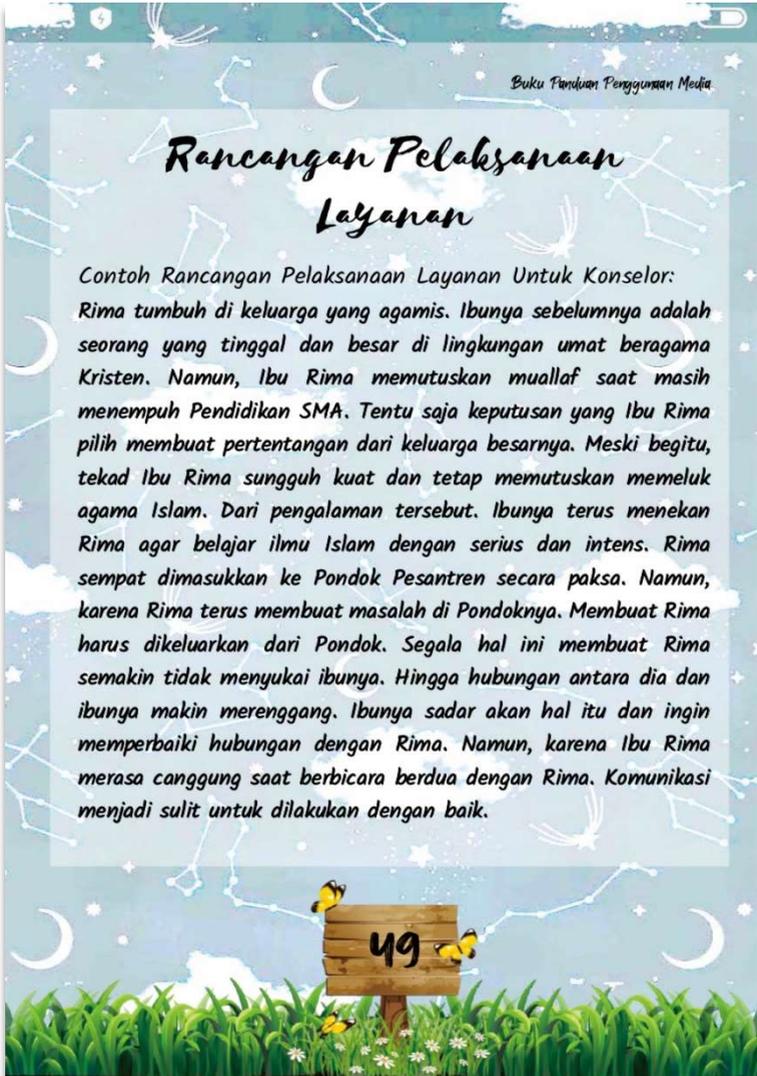
Gambar 4.75 Desain Rancangan Pelaksanaan Layanan bagian kesepuluh



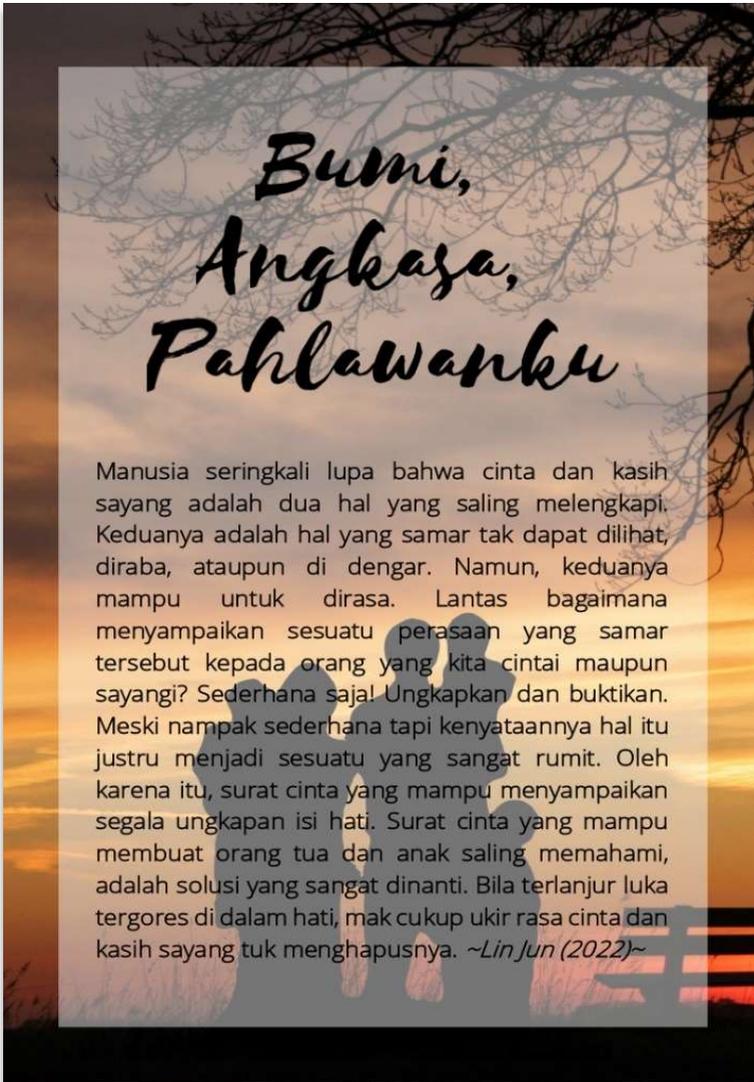
Kemudian saran yang diberikan oleh penguji 3 yaitu ibu Dita Kurnia Sari M. Pd. Beliau memberi saran untuk menambahkan contoh kasus yang ditangani

menggunakan media ini. Dan memberikan cover bagian belakang.

Gambar 4.76 Desain “Rancangan Pelaksanaan Layanan” bagian “Contoh Kasus”



Gambar 4.77 Desain “Cover Bagian Belakang”



6. Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya adalah masuk ke uji coba produk. Peneliti menghubungi kembali significant other untuk memastikan kesanggupan konseli dan ibu

konseli. Significant Other adalah kakak dari “R”. Setelah mendapat izin, peneliti menitipkan angket pretest kepada significant other untuk diserahkan kepada R. Hal ini dilakukan peneliti untuk memastikan apakah R memiliki perilaku *Trust Issue* terhadap keluarganya. Angket tersebut berisi 18 instrumen pertanyaan terkait tentang tingkat kepuasan dalam menjalin hubungan dalam keluarga. Setelah itu didapat hasil dari angket pretest sebagai berikut.

Tabel 4.5. Hasil Angket Pretest

No	Butir Instrumen	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya berbicara sopan kepada keluarga dalam kondisi apapun.		✓		
2.	Saya akan diam saja jika melihat anggota keluargaku membutuhkan bantuan.				✓
3.	Saya terpaksa melakukan perintah dari orang tua.				✓
4.	Saya akan menghibur orang tua saat ia sedang memiliki masalah.	✓			
5.	Saya dan anggota keluarga senang berbagi makanan.		✓		
6.	Saya ikut senang saat orang tua mendapat kabar gembira.		✓		
7.	Saya bersikap bodo amat saat ada tamu.			✓	
8.	Saya bersedia mengantarkan orang tua kemana saja.		✓		
9.	Saya malas untuk ikut serta dalam kegiatan masyarakat.			✓	
10.	Saya biasa saja saat orang tua mendapatkan kabar gembira.			✓	
11.	Saya menyiapkan minum saat ada tamu.			✓	
12.	Saya bersikap bodo amat dengan masalah yang dimiliki orang tua.			✓	
13.	Saya malas untuk berbicara dengan anggota keluarga lainnya.			✓	
14.	Saya ikhlas saat melakukan perintah dari orang tuaku.		✓		

15.	Saya malas pergi keluar dengan orang tuaku.			✓	
16.	Saya mengikuti kegiatan masyarakat.		✓		
17.	Saya benci berbagi makanan dengan anggota keluarga.			✓	
18.	Saya saling menolong dengan anggota keluarga lainnya.		✓		

Setelah mengetahui hasil angket pretest, peneliti melanjutkan untuk menghitung total skor dari setiap pertanyaan yang dijawab. Namun, sebelumnya peneliti terlebih dahulu mengklasifikasi antara pertanyaan fav dan unfav. Hal ini dilakukan karena dalam skala linker ada empat nilai di setiap butir instrumen. Sementara itu, pernyataan fav dan unfav memiliki makna yang berbeda. Perbandingan nilai akhir antar kedua jenis klasifikasi instrument tersebut akan menjadi tolak ukur. Berikut adalah klasifikasi pemberian skor pertanyaan fav dan unfav.

Fav : STS = 4 TS = 3 S = 2 SS = 1

Unfav : STS = 1 TS = 2 S = 3 SS = 4

Peneliti kemudian menghitung total skor sesuai dengan klasifikasi butir instrument. Berikut adalah tabel nilai total instrument fav dan unfav.

Tabel 4. 6 Nilai total instrument fav dan unfav pretest

No	Butir Istrumen	Klasifikasi Istrumen	
		Fav	Unfav
1.	Saya berbicara sopan kepada keluarga dalam kondisi apapun.	3	
2.	Saya akan diam saja jika melihat anggota keluargaku membutuhkan bantuan.		4
3.	Saya terpaksa melakukan perintah dari orang tua.		4
4.	Saya akan menghibur orang tua saat ia sedang memiliki masalah.	4	

5.	Saya dan anggota keluarga senang berbagi makanan.	3	
6.	Saya ikut senang saat orang tua mendapat kabar gembira.	3	
7.	Saya bersikap bodo amat saat ada tamu.		3
8.	Saya bersedia mengantarkan orang tua kemana saja.	3	
9.	Saya malas untuk ikut serta dalam kegiatan masyarakat.		3
10.	Saya biasa saja saat orang tua mendapatkan kabar gembira.		3
11.	Saya menyiapkan minum saat ada tamu.	2	
12.	Saya bersikap bodo amat dengan masalah yang dimiliki orang tua.		3
13.	Saya malas untuk berbicara dengan anggota keluarga lainnya.		3
14.	Saya ikhlas saat melakukan perintah dari orang tuaku.	3	
15.	Saya malas pergi keluar dengan orang tuaku.		3
16.	Saya mengikuti kegiatan masyarakat.	3	
17.	Saya benci berbagi makanan dengan anggota keluarga.		3
18.	Saya saling menolong dengan anggota keluarga lainnya.	3	
Total		27	29
Total Akhir		56	

Kategori tingkatan perilaku *Trust Issue* dapat dilihat dari *Rating Scale* sebagai berikut.

43-72 = Tinggi

33-42 = Sedang

18-32 = Rendah

Setelah mendapatkan hasil pretest dan memastikan bahwa R memiliki perilaku *Trust Issue* terhadap keluarganya. Peneliti kembali meminta izin untuk melakukan uji coba media media kepada R dan juga ibunya. Setelah mendapatkan izin, tepat pada tanggal

17 Januari 2022. Peneliti menuju ke kediaman R. Sesampainya disana peneliti berbincang dengan ibu R dan juga R di ruang tamu. Setelah dirasa cukup berbincang. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan datang ke kediaman R dan ibunya. Setelah itu peneliti melanjutkan ke tahap kontrak untuk membuat kesepakatan ketersediaan R dan juga ibunya untuk melakukan proses uji coba media. Kesepakatan telah didapat, peneliti kemudian memulai proses uji coba media.

Peneliti terlebih dahulu memperagakan penggunaan media yang telah dibawa kepada subjek. Setelah dirasa faham, peneliti meminta R dan ibunya mempraktekkan media sesuai yang telah dicontohkan oleh peneliti sebelumnya. Ada sedikit rasa canggung saat R mulai menulis surat. Hal ini terjadi karena saat itu memang posisi ibu R sedang ikut berada di ruang tamu melihat R menulis surat tersebut. Namun, meski begitu peneliti menjelaskan sekali lagi bahwa ini hanyalah peragaan semata. Untuk praktek penggunaan media yang sesungguhnya akan dilakukan setelah peneliti pulang dari kediaman R.

Praktek media telah usai, peneliti meminta izin pulang dan meninggalkan media di kediaman R dan ibunya selama 4 hari 3 malam. Dimulai dari tanggal 17 Januari 2022 hingga 20 Januari 2022. Peneliti meminta R dan juga ibunya untuk terus melakukan proses penggunaan media tersebut dirumah. Peneliti juga meminta untuk memfotokan surat yang telah ditulis R dan juga ibunya. Follow up dilakukan via chat dan juga perantara dari significant other.

Tepat pada tanggal 20 Januari 2021 tepatnya sekitar pukul 16.00 WIB peneliti meminta izin untuk kembali menemui R dan ibunya di kediamannya. Setelah sampai, peneliti kemudian bertanya terkait

kesan saat menggunakan media yang telah diberikan oleh peneliti. Peneliti pun meminta kritik dan saran terkait media yang peneliti kembangkan. R dan juga ibunya tidak memberikan kritik apapun terkait media yang telah dipinjamkan oleh peneliti. Ibu R hanya berkata mungkin butuh waktu yang sedikit lebih lama dalam proses penggunaan media ini. Agar hubungan yang berawal dari surat menyurat ini dapat terjalin jauh lebih baik. Serta semakin banyak lagi surat yang dapat dibaca dan ditulis oleh orang tua dan anak. Peneliti menyadari atas keterbatasan itu karena waktu. Peneliti juga meminta maaf karena tidak dapat memberikan waktu yang jauh lebih lama dalam menggunakan media tersebut. Sebelum pulang peneliti memberikan angket post test kepada R untuk diisi. Berikut hasil post test setelah pemberian treatment.

Tabel 4.7 Hasil Angket post test

No	Butir Instrumen	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya berbicara sopan kepada keluarga dalam kondisi apapun.		✓		
2.	Saya akan diam saja jika melihat anggota keluargaku membutuhkan bantuan.			✓	
3.	Saya terpaksa melakukan perintah dari orang tua.			✓	
4.	Saya akan menghibur orang tua saat ia sedang memiliki masalah.		✓		
5.	Saya dan anggota keluarga senang berbagi makanan.		✓		
6.	Saya ikut senang saat orang tua mendapat kabar gembira.			✓	
7.	Saya bersikap bodo amat saat ada tamu.		✓		
8.	Saya bersedia mengantarkan orang tua kemana saja.		✓		

9.	Saya malas untuk ikut serta dalam kegiatan masyarakat.			✓	
10.	Saya biasa saja saat orang tua mendapatkan kabar gembira.			✓	
11.	Saya menyiapkan minum saat ada tamu.			✓	
12.	Saya bersikap bodo amat dengan masalah yang dimiliki orang tua.			✓	
13.	Saya malas untuk berbicara dengan anggota keluarga lainnya.			✓	
14.	Saya ikhlas saat melakukan perintah dari orang tuaku.			✓	
15.	Saya malas pergi keluar dengan orang tuaku.			✓	
16.	Saya mengikuti kegiatan masyarakat.		✓		
17.	Saya benci berbagi makanan dengan anggota keluarga.			✓	
18.	Saya saling menolong dengan anggota keluarga lainnya.		✓		

Setelah mengetahui hasil angket posttest, peneliti melanjutkan untuk menghitung total skor dari setiap pertanyaan yang dijawab. Namun, sebelumnya peneliti terlebih dahulu mengklasifikasi antara pertanyaan fav dan unfav. Hal ini dilakukan karena dalam skala linker ada empat nilai di setiap butir instrument. Sementara itu, pernyataan fav dan unfav memiliki makna yang berbeda. Perbandingan nilai akhir antar kedua jenis klasifikasi instrument tersebut akan menjadi tolak ukur. Berikut adalah klasifikasi pemberian skor pertanyaan fav dan unfav.

Fav : STS = 4 TS = 3 S = 2 SS = 1

Unfav : STS = 1 TS = 2 S = 3 SS = 4

Peneliti kemudian menghitung total skor sesuai dengan klasifikasi butir instrument. Berikut adalah tabel nilai total instrument fav dan unfav.

Tabel 4.8 Nilai total instrument fav dan unfav post test

No	Butir Instrumen	Klasifikasi Instrumen	
		Fav	Unfav
1.	Saya berbicara sopan kepada keluarga dalam kondisi apapun.	3	
2.	Saya akan diam saja jika melihat anggota keluargaku membutuhkan bantuan.		3
3.	Saya terpaksa melakukan perintah dari orang tua.		3
4.	Saya akan menghibur orang tua saat ia sedang memiliki masalah.	3	
5.	Saya dan anggota keluarga senang berbagi makanan.	3	
6.	Saya ikut senang saat orang tua mendapat kabar gembira.	2	
7.	Saya bersikap bodo amat saat ada tamu.		2
8.	Saya bersedia mengantarkan orang tua kemana saja.	2	
9.	Saya malas untuk ikut serta dalam kegiatan masyarakat.		3
10.	Saya biasa saja saat orang tua mendapatkan kabar gembira.		3
11.	Saya menyiapkan minum saat ada tamu.	2	
12.	Saya bersikap bodo amat dengan masalah yang dimiliki orang tua.		3
13.	Saya malas untuk berbicara dengan anggota keluarga lainnya.		3
14.	Saya ikhlas saat melakukan perintah dari orang tuaku.	2	
15.	Saya malas pergi keluar dengan orang tuaku.		3
16.	Saya mengikuti kegiatan masyarakat.	3	

17.	Saya benci berbagi makanan dengan anggota keluarga.		3
18.	Saya saling menolong dengan anggota keluarga lainnya.	3	
Total		23	26
Total Akhir		49	

Kategori tingkatan perilaku *Trust Issue*:

43-72 = Tinggi

33-42 = Sedang

18-32 = Rendah

Peneliti juga memberikan angket kemudahan penggunaan media kepada R dan ibunya. Angket ini adalah sebuah pernyataan yang telah dibuat sedemikian rupa oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kemudahan media. Berikut adalah hasil dari angket kemudahan media.

Tabel 4.9 Hasil Angket Kemudahan Penggunaan Media (Orang Tua)

No	Deskripsi	Tingkat Kesulitan			
		SS	S	M	SM
1	Konsep media ini mudah untuk dimengerti			✓	
2	Media yang ditawarkan mudah untuk diterima			✓	
3	Media mudah untuk digunakan			✓	
4	Saat melakukan proses penggunaan media dirasa cukup mudah			✓	
5	Media mudah untuk dipindah letakkan				✓

Tabel 4.10 Hasil Angket Kemudahan Penggunaan Media (Anak)

No	Deskripsi	Tingkat Kesulitan			
		SS	S	M	SM
1	Konsep media ini mudah untuk dimengerti				✓

2	Media yang ditawarkan mudah untuk diterima			✓	
3	Media mudah untuk digunakan			✓	
4	Saat melakukan proses pelaksanaan dirasa cukup mudah			✓	
5	Media mudah untuk dipindah letakkan			✓	

Setelah mendapatkan hasil dari angket kemudahan penggunaan media. Kemudian, peneliti merangkum hasil penilaian tersebut dalam sebuah tabel untuk mempermudah melihat hasil keseluruhan. Tabel penilain yang sebelumnya menggunakan skala linker dengan empat kategori. *Sangat Tidak Setuju*, *Tidak Setuju*, *Setuju*, dan *Sangat Tidak Setuju*. Setiap kategoru memiliki bobot tersendiri yang peneliti akumulasikan dalam bentuk angka. *Sangat Sulit (SS) = 1*, *Sulit (S) = 2*, *Mudah (M) = 3*, dan *Sangat Mudah (SM) = 4*. Apabila digambarkan dalam tabel akumulasi nilai uji ahli akan nampak sebagai berikut:

Tabel 4.11 Akumasi Penilaian Angket Kemudahan Penggunaan Media

Subjek	Poin Pernyataan					Skor
	I	II	III	IV	V	
1	3	3	3	3	4	16
2	4	3	3	3	3	16
Jumlah	7	6	6	6	7	32

Rumus akumulasi poin presentase:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{32}{40} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Presentase dari tingkat kemudahan produk

f = Besar skor yang diperoleh secara keseluruhan

n = Jumlah maksimal poin

Hasil yang sebelumnya didapat dijadikan dalam bentuk persentase. Kemudian untuk menentukan tingkat kemudahan penggunaan media. Peneliti membuat kategori berdasarkan jumlah persentase yang diperoleh. Kategori tersebut peneliti buat dalam tiga bagian sebagai berikut:

76% - 100% = Sangat mudah,

60% - 75% = Cukup mudah

< 60% = Sulit

C. Pembahasan Karya Kreatif (Analisis Data)

1. Perspektif Teori

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti kali ini mengungkap tentang dua variabel penting. Variabel yang pertama adalah tentang teknik *Role Reversal*. Lalu untuk variabel kedua adalah tentang perilaku *Trust Issue*. Peneliti kemudian menyatukan kedua variabel tersebut menjadi sebuah media. Media yang dikembangkan adalah merupakan modul *Role Reversal*. Selain itu, peneliti juga membuat media pendukung. Media tersebut bernama “Kotak Angkasa”, “Kotak Bumi” dan “Surat Untuk Pahlawan”. Konsep dari keseluruhan media diusung dari salah satu teknik konseling *Role Reversal*. Kunci *Role Reversal* adalah pembalikan peran antar dua individu menggunakan media tertentu sebagai penguat intervensi. Media yang digunakan adalah media yang berhubungan erat dengan individu yang ingin diintervensi. Kemudian, tahapan dasar pelaksanaan teknik *Role Reversal* menurut *Bradley T. Eford* dalam

bukunya yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang berjudul “40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor”, terdapat tiga tahapan yakni sebagai berikut:

- a) Konselor mengambil peran aktif dengan mengidentifikasi peran-peran yang berbeda yang dijalani klien dalam sebuah situasi paradoks;
- b) Klien memainkan peran sesuai dengan penyebab masalah yang dialami;
- c) Konselor membantu menekankan intervensi di saat klien mulai memainkan peran.⁵³

Setelah meninjau dari segi perspektif teori pada teknik *Role Reversal*. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria tersebut. Dari segi penggunaan media yang mengusung konsep kotak surat. Surat yang ditulis adalah keluh kesah dari anak terhadap orang tuanya. Surat disini memiliki posisi seperti buku diary atau catatan harian yang berisi tentang perasaan sejujurnya. Catatan tersebut adalah media yang sangat melekat pada diri sang penulis catatan. Sehingga, media ini sudah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai bahan intervensi kepada sang penerima surat.

Pihak yang mendapatkan surat yaitu orang tua, akan membaca dengan seksama tentang keluh kesah dari sang penulis surat yaitu anak. Dengan mengetahui isi hati anak. Orang tua menjadi mengerti perasaan yang selama ini dipendam oleh anaknya. Kemudian orang tua akan membalas surat tersebut. Balasan surat itu adalah jawaban yang ingin diberitahukan oleh orang tua sekaligus menjawab surat dari anak. Proses tersebut sudah sangat menggambarkan teknik *Role Reversal*. Dimana orang tua dan anak saling bertukar surat untuk

⁵³ Bradley T. Erford, Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto, “40 Teknik Ynag Harus Diketahui Setiap Konselor”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 135-136.

menjelaskan yang sebenarnya terjadi. Kesalahpahaman yang selama ini terus menerus tumbuh menjadi perasaan saling tidak percaya antara anak dan orang tua.

Sebelum peneliti melakukan treatment. Peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket pretest kepada subjek. dari data yang diperoleh, hasil menunjukkan skor 56. Berdasarkan *rating scale* pada tingkatan perilaku *Trust Issue*. Subjek masuk dalam kategori tinggi dengan interval nilai skor 43-72. Dapat disimpulkan bahwa subjek memiliki perilaku *Trust Issue* terhadap keluarganya. Peneliti kemudian memutuskan untuk melanjutkan tahapan konseling untuk menguji coba produk yang telah dibuat sebelumnya. Dalam proses pelaksanaan penggunaan media, khususnya pada bagian menulis surat mulai muncul kendala. Kendala yang dihadapi adalah rasa canggung dari R untuk mengungkapkan perasaannya dalam sebuah tulisan. Melihat proses konseling yang tidak berjalan dengan baik. Peneliti memutuskan untuk memberi contoh penulisan surat kemudian memasukkan surat kedalam amplop “Surat Untuk Pahlawan”. Setelah itu, surat itu dimasukkan lagi ke dalam “Kotak Angkasa”. Peneliti memutuskan untuk memberi contoh juga kepada ibu R tata cara penggunaan media.

Setelah dirasa kedua belah pihak sudah memahami konsep media dan cara pelaksanaannya. Peneliti melanjutkan pada sesi kontrak dan membacakan peraturan penggunaan media. Dalam tahapan ini tidak ada pertanyaan ataupun sanggahan dari kedua belah pihak. Sehingga peneliti memutuskan untuk mengakhiri sesi pertemuan. Media yang peneliti bawa akan ditaruh sementara waktu di tempat konseli untuk digunakan.

Pada hari keempat peneliti berkunjung ke rumah konseli untuk menanyakan perkembangan yang terjadi selama proses penggunaan media. Pada tahap ini peneliti memberikan angket post test kepada R. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan total skor 49. Apabila ditinjau kembali dari *rating scale* tingkat perilaku *Trust Issue*. Nilai tersebut masih masuk dalam kategori tinggi. Namun apabila dilihat dari nilai skor yang sebelumnya didapat. Nilai skor kali ini jauh lebih menurun. Sehingga, peneliti menyimpulkan adanya dampak yang cukup signifikan dalam uji produk yang dilakukan selama empat hari tiga malam. Peneliti menyadari perubahan sebuah perilaku tidak dapat dilakukan secara instan. Perlu adanya waktu yang lebih lama untuk membangun sebuah kebiasaan baru. Dalam hal ini adalah kebiasaan untuk berkomunikasi dua arah dengan cara yang baik. Komunikasi yang komunikatif antara anak dan orang tua akan menciptakan sebuah ikatan yang baik. Ikatan yang baik pun akan membuat keluarga lebih harmonis kedepannya.

Peneliti sebelumnya juga telah memberikan angket kemudahan penggunaan media kepada R dan ibunya. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan media dari beberapa faktor yang telah ditentukan oleh peneliti. Dari hasil yang telah didapat. Skor presentase tingkat kemudahan media mencapai pada poin 80%. Apabila ditinjau dari kategori yang telah dibuat sebelumnya. Total poin masuk pada kategori pertama yaitu “Sangat Mudah” dengan interval skor 76% hingga 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat mudah untuk digunakan.

Dalam penelitian yang lainnya berkaitan tentang penggunaan teknik *Role Reversal*. Pernah dilakukan sebelumnya oleh *Yang Wang* dalam penelitiannya yang

berjudul, *Parent-child role reversal in ICT domestication: media brokering activities and emotional labours of Chinese “study mothers” in Singapore*. Dalam penelitiannya ini mengusulkan penyelidikan mendalam ke dalam kegiatan *Role Reversal* teknologi multi-dimensi dari "ibu belajar" Tiongkok dan anak-anak mereka, dengan fokus khusus pada sikap subjektif dan kerja emosional yang tak terlihat baik dari ibu maupun anak.

Di dalam penelitiannya, anak-anak remaja dari ibu studi Cina ditemukan terlibat dalam berbagai kegiatan pembalikan peran teknologi, termasuk memecahkan masalah digital yang muncul, menerjemahkan konten bahasa Inggris, merekomendasikan fungsi TIK terbaru, mediasi perilaku penggunaan TIK orang tua dan sebagainya. Dalam kegiatan tersebut, anak-anak tidak hanya tampil peran konsultan digital yang memberikan bantuan dalam pengetahuan dan keterampilan digital, tetapi juga menjabat sebagai mentor yang menanamkan ibu mereka dengan etiket progresif TIK konsumsi dan mengawasi perilaku penggunaan TIK sehari-hari mereka. Para ibu juga beradaptasi dengan baik dengan posisi magang mereka yang diturunkan dan menunjukkan ketergantungan dan penghargaan yang kuat terhadap bantuan teknologi anak-anak mereka.⁵⁴

Penelitian lain yang juga menggunakan teknik *Role Reversal* yaitu penelitian dari *Gendut Sunarto* yang berjudul “*Meningkatkan Hasil Belajar PKN Dengan Menggunakan Model Role Reversal Question Siswa Kelas IX Smp Negeri 1 Wringin Pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019*”. Dalam

⁵⁴ Yang Wang, “*Parent-child Role Reversal in ICT Domestication: Media Brokering Activities and Emotional Labours of Chinese “Study Mother” in Singapore*”, *Jornal of Children and Media*, DOI: 10.1080/17482798.2020.1725900, 9 Februari 2020, hal. 1

penelitiannya beliau menggunakan teknik *Role Reversal* dalam lingkup Pendidikan. Beliau menggunakan metode *active learning* (pembelajaran aktif) dengan cara bertukar pikiran secara aktif dengan guru. Dari hasil penelitian yang dilakukan. Menunjukkan hasil adanya peningkatan yang cukup signifikan terhadap ketuntasan belajar siswa.

Di hasil akhir penelitian yang dilakukan oleh *Wang Yang*. Menunjukkan perubahan sikap anak terhadap orang tua. Anak jauh lebih ramah dan antusias saat dilibatkan menjadi mentor untuk mengajari orang tuanya. Begitupun sebaliknya, orang tua merasa terbantu dengan program tersebut. Hubungan antara anak dan orang tuapun menjadi jauh lebih hangat. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri memiliki tujuan yang sama. Selanjutnya, hasil akhir dari penelitian yang dilakukan oleh *Gendut Sunarto* yaitu mengaplikasikan metode *active learning* pada siswa kelas IX. Beliau mengamati perkembangan terhadap tuntas belajar pada siswa.

Namun, peneliti tidak berhenti sebatas membuat program untuk proses konseling. Peneliti juga mengembangkan media secara fisik untuk mempermudah dalam proses pelaksanaan konseling. Saat mencari referensi penelitian terdahulu mulai tahun 2010 hingga 2022. Peneliti sangat jarang menemukan penggunaan teknik *Role Reversal*. Kebanyakan penelitian yang diangkat hanya sebatas memberikan sebuah treatment atau melakukan eksperimen pembuktian. Hal inilah yang menjadi keunikan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti menindaklanjuti penelitian sebelumnya dengan membuat produk yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat umum. Sehingga, konseli dapat menjalankan proses terapi secara mandiri.

2. Perspektif Islam

لَا يُحِبُّ اللَّهُ الْجَهْرَ بِالسُّوِّءِ مِنَ الْقَوْلِ إِلَّا مَنْ ظَلَمَ وَكَانَ اللَّهُ سَمِيعًا
عَلِيمًا ﴿١٤٨﴾ إِنَّ تُبْدُوا خَيْرًا أَوْ تُخْفُوهُ أَوْ تَعْمُوا عَنِ سُوءٍ فَإِنَّ اللَّهَ
كَانَ عَفْوًا قَدِيرًا ﴿١٤٩﴾

Artinya:

Allah tidak menyukai ucapan buruk, (yang diucapkan) dengan terus terang kecuali oleh orang yang dianiaya. Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui. Jika kamu melahirkan sesuatu kebaikan atau menyembunyikan atau memaafkan sesuatu kesalahan (orang lain), maka sesungguhnya Allah Maha Pemaaf lagi Maha Kuasa. (Q.S. an-Nisa: 148-149)

Ayat diatas menjelaskan pentingnya suatu enurut Ali Shabuny dalam Shafwah at-tafasir, perkataan buruk tidak disenangi oleh Allah swt. Dari al-Syuyuti berpendapat bahwa maksud memaafkan adalah memaafkan orang yang mendhaliminya. menurut Ibnu Katsir, sesungguhnya bersikap memaafkan terhadap orang yang menhalimi kita, dapat mendekatkan diri kepada Allah. Serta Allah akan memberikan pahala yang banyak, karena salah satu dari sifat Allah adalah memaafkan hamba-Nya bersamaan dengan taqdir-Nya atas siksaan hambanya.⁵⁵

Selaras dengan permasalahan yang peneliti teliti saat ini. Komunikasi yang buruk antara anak dan orang tua cenderung diakibatkan perkataan buruk dari kedua belah pihak. Sehingga, orang tua dan anak menjadi sakit hati dan memilih untuk menjauh serta tidak melakukan komunikasi satu dengan yang lainnya.

⁵⁵ Karimullah, 2020, "Tafsir Surah An-Nisa' 148-149: Allah Tidak Menyukai Perkataan Buruk" diakses dari <https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-an-nisa-148-149-benarkah-allah-tidak-menyukai-perkataan-buruk-begini-penjelasan-pada-pukul-17.28-WIB>.

Orang tua dan anak sejatinya tak menginginkan hubungan yang buruk ini terjadi. Oleh karena itu ada hasrat dari anak maupun orang tua untuk memperbaiki hubungan. Namun, keduanya sulit untuk memulai berkomunikasi apabila dilakukan secara langsung.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا

يُؤْمَرُونَ ﴿٦﴾

Artinya:

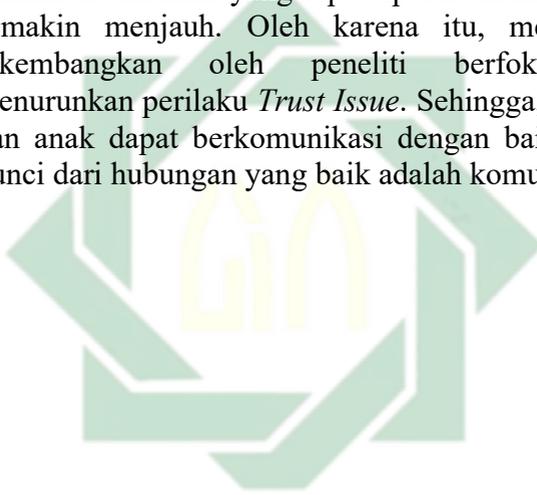
Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S. at-Tahrim: 6)

Kemudian ayat diatas melanjutkan tentang pentingnya menjaga keluarga dari hal yang buruk. Dalam sebuah momen di saat ustadz Buya Yahya berdakwah. Ada seseorang jama'ah yang bertanya tentang prioritas yang harus didahulukan antara diri sendiri dan keluarga. Kemudian ustadz Buya Yahya berkata menurut surat At-Tahrim ayat ke enam. Manusia haruslah menjadi diri sendiri terlebih dahulu dari keburukan. Menjaga amalan diri dari segala perbuatan buruk hingga sampai dipanggil ke sisi Allah SWT. Setelah itu, barulah seseorang untuk menjaga keluarganya. Sebelum menyelamatkan orang lain yang jauh.⁵⁶ Keluarga adalah prioritas yang harus didahulukan. Keluarga adalah orang terdekat yang

⁵⁶ Al-Bahjah TV, 2020, "Makna Surah At Tahrim Ayat 6 - Buya Yahya Menjawab" diakses di <https://www.youtube.com/watch?v=F6-bplCv330> pada 22 Januari 2022 pukul 22.13 WIB

paling membutuhkan bantuan saat sedang mengalami kesulitan. Bukanlah tindakan yang dibenarkan saat seseorang bersifat acuh tak acuh kepada keluarga dengan alasan apapun.

Menjaga keluarga dari api neraka adalah menjadi kewajiban bagi setiap muslim yang bertakwa kepada Allah. Dengan kata lain konflik dengan keluarga adalah hal yang seharusnya segera cepat untuk diatasi. Bukanlah tindakan yang tepat apabila memilih untuk semakin menjauh. Oleh karena itu, media yang dikembangkan oleh peneliti berfokus pada menurunkan perilaku *Trust Issue*. Sehingga, orang tua dan anak dapat berkomunikasi dengan baik. Karena kunci dari hubungan yang baik adalah komunikasi.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penpadat tiga ahli yang berpengalaman dalam bidang Bimbingan dan Konseling. Peneliti merangkum hasil penilaian tersebut dalam sebuah tabel untuk mempermudah melihat hasil keseluruhan. Tabel penilain menggunakan skala linker dengan empat kategori. Perhitungan total yang didapat dari penilaian uji ahli yakni 83%. Nilai tersebut masuk pada kategori sangat bagus, tidak perlu direvisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat peneliti sudah sangat bagus dan tidak perlu ada revisi.

Dari hasil angket kemudahan penggunaan media yang diisi oleh subjek. Didapatkan skor presentase tingkat kemudahan media mencapai pada poin 80%. Apabila ditinjau dari kategori yang telah dibuat sebelumnya. Total poin tersebut masuk pada kategori pertama yaitu “Sangat Mudah” dengan interval skor 76% hingga 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat mudah untuk digunakan oleh subjek.

Dari hasil angket pretest yang telah diberikan kepada subjek. Diperoleh skor dengan poin 56. Berdasarkan *rating scale* pada tingkatan perilaku *Trust Issue*. Subjek masuk dalam kategori tinggi dengan interval nilai skor 43-72. Dapat disimpulkan bahwa subjek memiliki perilaku *Trust Issue* terhadap keluarganya. Setelah pemberian treatment. Subjek diberikan angket posttest. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan total skor 49. Apabila ditinjau kembali dari *rating scale* tingkat perilaku *Trust Issue*. Nilai tersebut masih masuk dalam kategori tinggi. Namun apabila dilihat dari nilai skor yang sebelumnya didapat. Nilai skor kali ini jauh lebih menurun 7 poin lebih rendah. Sehingga, peneliti

menyimpulkan adanya dampak yang cukup signifikan dalam uji produk yang dilakukan selama empat hari tiga malam.

B. Rekomendasi

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti sendiri, yakni untuk memperbaiki isi dari produk yang masih kurang sempurna agar kedepannya dapat dipergunakan dengan semaksimal mungkin bagi seseorang yang membacanya. Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada pembaca untuk mengendalikan perilaku *Trust Issue*. Karena dengan terus menutup diri tanpa mencoba memperbaiki suatu kepercayaan sungguh hal yang tidak baik untuk dilakukan. Keluarga adalah bagian kelompok terkecil dalam masyarakat. Didalamnya individu saling melindungi satu sama lain tanpa rasa pamrih. Oleh karena itu diperlukan komunikasi yang baik agar terciptanya hubungan yang lebih harmonis dan menciptakan kepercayaan satu dengan yang lainnya.

C. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari perubahan sebuah perilaku tidak dapat dilakukan secara instan. Perlu adanya waktu yang lebih lama untuk membangun sebuah kebiasaan baru. Sementara itu keterbatasan waktu dan juga biaya serta tenaga membuat proses penelitian terhambat. Jarak tempat tinggal subjek yang cukup jauh dengan peneliti. Jadwal yang cukup sulit diatur dengan subjek. Dan biaya yang cukup besar untuk membuat media. Sehingga hasil media yang kurang memuaskan untuk dimaklumi.

Daftar Pustaka

- Bedjo Tanudjaja, Bing. *Aplikasi Prinsip Gestalt Pada Media Desain Komunikasi Visual*. Nirmana. Vol. 7. No. 1. Januari 2005.
- Briantika, Adi. *Remaja Pembunuh Balita: Apa Penjara Anak Bisa Jamin Pelaku Jera?* diakses <https://tirto.id/remaja-pembunuh-balita-apa-penjara-anak-bisa-jamin-pelaku-jera-eD3M>
- Dwi Anggraini, Ria. Skripsi: *Penggunaan Pendekatan Role Reversal Question Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Penguasaan Materi Faktorisasi Suku Aljabar (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII B SMPN 2 Penawangan)*. (Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya. 2012).
- Galih Purnama, Bayu. 2021. *Trust Issue atau Krisis Kepercayaan, Ini Tanda-Tanda dan Cara Mengatasinya?* diakses di <https://www.sehatq.com/artikel/trust-issue-atau-krisis-kepercayaan-ini-tanda-tanda-dan-cara-mengatasinya>
- Gresafira, Flamora. 2020. *Kenapa Langit Berwarna Biru?* dilansir di <https://www.ruangguru.com/blog/langit-biru>.
- Hanathasia, Mirana. *Analisis Press Release Express Group Tentang Perampokan di Dalam Taksi Putih Melalui Perspektif Wacana Kritis Dalam Mengatasi Krisis Kepercayaan Buruk*. Journal Communication Spectrum. Vol. 7. No. 1. Februari 2017.
<https://twitter.com/tubirfess/status/1465156085719830533?t=Nw9q93BQ7pxY2yvjrJOVw&s=19>
- Indonesia, CNN. *Dua Bocah SD di Semarang Curi Motor Biar Terlihat Keren* diakses di <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210607142131-12-651256/dua-bocah-sd-di-semarang-curi-motor-biar-terlihat-keren>.
- Jalaludin. *Meningkatkan Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi dengan Metode Role Reversal Question pada Siswa Kelas V SDN Sisik Timur Tahun Pelajaran 2017/*

2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 5. No. 1. April 2019.
- Karimullah. 2020. *Tafsir Surah An-Nisa' 148-149: Allah Tidak Menyukai Perkataan Buruk'* diakses dari [https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-an-nisa-148-149-benarkah -allah-tidak-menyukai -perkataan-buruk-begini-penjelarasannya/](https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-an-nisa-148-149-benarkah-allah-tidak-menyukai-perkataan-buruk-begini-penjelarasannya/)
- Kumaran.com. 2021. *Trust Issue: Pengertian, Tanda-tanda, dan Cara Mengatasi'* diakses di <https://kumaran.com/berita-hari-ini/trust-issue-pengertian-tanda-tanda-dan-cara-mengatasinya-1vV1HgDi4wp/full>
- Lasra Nasution, Yuni. Skripsi: *Penerapan Model Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Role Reversal Question Untuk Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Matematika Disekolah MTs Nurul Wathan*. (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2020).
- Nur Widalatika, Vladina. Skripsi: *Pengembangan Media Visual Kirigami Pop Up Dengan Materi Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia Untuk Pembelajaran IPS di SMP Kelas VII*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2014).
- Peni Lestari, Rahelia. *7 Kasus Kriminal yang Dilakukan Oleh Anak Dibawah Umur* diakses di <https://loop.co.id/articles/kriminal-dilakukan-oleh-anak/full>.
- Plamondon, Rejean & Sargur N. Srihari. *On-Line and off-Line Hardwritting Recognition: A Comprehensive Survey*. IEEE Transactions On Pattern Analysis and Machine Intelligence. Vol. 22. No. 1. Januari 2000.
- Primastika, Widia. *Penyebab Kriminalitas Anak: Kurang Kasih Sayang & Pengakuan Sosial'* diakses di <https://tirto.id/penyebab-kriminalitas-anak-kurang-kasih-sayang-pengakuan-sosial-cP3F>
- Rizhan, Afrinald. *Tinjauan Yuridis Upaya Penanggulangan Krisis Kepercayaan Masyarakat Kepada Hukum di*

- Indonesia*” (Riau: Universitas Islam Kuantan Singingi. 2019).
- Sarwono, Jonathan. *Metode Kuantitatif & Kualitatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006).
- Siti Anisah, Ani. *Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak*. Vol. 5 No. 1. 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2009).
- Sumarni, Sri. Skripsi: *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*”. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2019).
- Susanti, Riri. *Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V Sd Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar*. Jurnal Ilmiah. Vol. 2. No. 2. Juli-Desember 2017.
- T. Erford, Bradley Terj. Helly Prajitno dan Sri Mulyantini Soetjipto. *40 Teknik Ynag Harus Diketahui Setiap Konselor*”. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015).
- TV, Al-Bahjah. 2020. *Makna Surah At-Tahrim Ayat 6 - Buya Yahya Menjawab*” diakses di <https://www.youtube.com/watch?v=F6-bplCv330>
- Usri. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Model Active Learning Tipe Role Reversal Question Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu*. Jurnal PAJAR. Vol. 2, No. 6. November 2018.
- Wahyudi, Mohammad. Tesis: *Strategi Pendekatan Budaya Lokal Bawaslu dalam Merespon Krisis Kepercayaan Publik* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. 2020)
- Wang, Yang. *Parent-child Role Reversal in ICT Domestication: Media Brokering Activities and Emotional Labours of Chinese “Study Mother” in Singapore*”. *Jornal of Children and Media*. DOI: 10.1080/17482798.2020.1725900. 9 Februari 2020.

Wulandari, Oksyta. *Pemeliharaan Hubungan Antara Orangtua yang Bercerai dan Anak (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Antarpribadi Antara Orangtua yang Memiliki Hak Asuh Dengan Anaknya*. Komuniti. Vol. 8. No. 1.

Zamorano, Daisy & Antonio Quezada. *Project: Effect of Role Reversal Between Parent And Adult Offspring* (San Bernadino: California State University. 2021).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A