

**PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG
UPAYA TINDAK ANTI *BULLYING* TERHADAP KLEPTOMANIA**



KARYA DISAIN

oleh

Fitriana Syifaul M

1210013124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG
UPAYA TINDAK ANTI *BULLYING* TERHADAP KLEPTOMANIA



KARYA DESAIN

Oleh:

Fitriana Syifaul M

NIM 1210013124

Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG UPAYA TINDAK ANTI BULLYING TERHADAP KLEPTOMANIA diajukan oleh Fitriana Syiful M, NIM 1210013124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Ashar Zacky, M.Sn.
NIP.19650522 199203 1 003

Pembimbing II/Anggota



Aditya Utama, S.Sos, M.Sn.
NIP. 19840909 201404 1 001

Cognate/Anggota



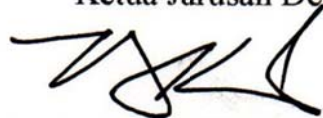
Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP.19660404 199203 1 002

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual/Anggota



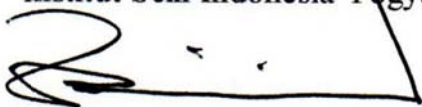
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 002

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 002

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Fitriana Syifaul M

Nomor Mahasiswa : 1210013124

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG UPAYA TINDAK ANTI *BULLYING* TERHADAP KLEPTOMANIA**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta

Agustus 2017

Fitriana Syifaul M

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama:

Nama : Fitriana Syifaul M

NIM : 1210013124

TTL : Banjarnegara, 16 Maret 1994

Alamat : Jl. Siwaru No. 04 RT. 01/01 Punggelan, Banjarnegara

Menyatakan bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul “Perancangan *Graphic Diary* Tentang Upaya Tindak Anti *Bullying* Terhadap Kleptomania” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dan untuk itu, jika terjadi keraguan di dalam hasil karya Tugas Akhir ini, saya mampu untuk mempertanggung jawabkannya.

Yogyakarta, 21 Juni 2017

Fitriana Syifaul M



Untuk Ibuku tercinta dan Ayahku di surga

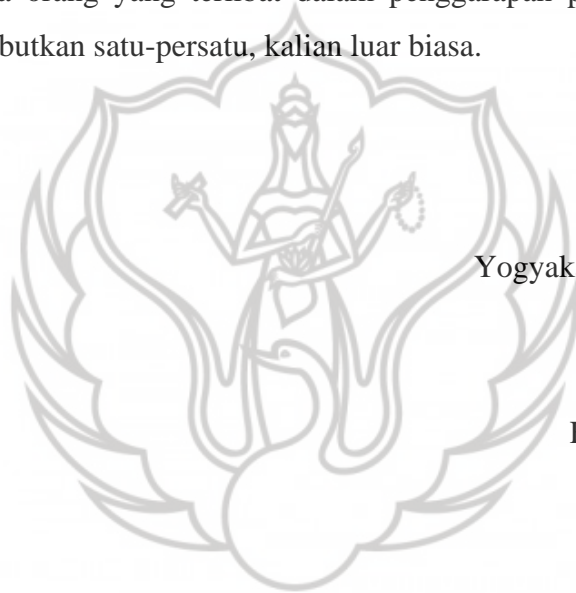
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT serta Rasul-Nya Nabi Besar Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga Tugas Akhir ini bisa diselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tercapainya tulisan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang untuk itu kami ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Pembimbing I.
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos, M.Sn, selaku Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn, selaku Dosen Wali.
8. Segenap Keluarga Besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta Staf atas segala ilmu dan bimbingan yang bermanfaat.

9. Ibuku yang paling bijaksana yang tidak henti-hentinya memberikan dorongan motivasi dan rasa percaya diri untuk mampu berbuat lebih dan menjadi baik, dalam keadaan apapun, dimanapun, dan mempercayai pemikiran sendiri.
11. Bapak yang selalu menjadi sosok penyemangat dan selalu menginspirasi meskipun jauh di surga.
12. Adikku Ummu Hanie yang terkadang menjengkelkan, tapi kamulah semangat untuk selalu menjadi contoh yang baik dan bertanggung jawab.
13. Kepada partner terbaikku Acep Kurnia Setiawan yang selalu mendukung, membantu, dan memberi semangat, meski kadang bawel dan tidak jelas.
14. Dan semua orang yang terlibat dalam penggarapan proyek ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, kalian luar biasa.



Yogyakarta, 21 Juni 2017

Fitriana Sifaul M

ABSTRAK

Perancangan *Graphic Diary* Tentang Upaya Tindak Anti Bullying Terhadap Kleptomania

Fenomena tentang kasus pencurian merupakan suatu tindak pidana yang tidak asing lagi terdengar. Berdasarkan beberapa kasus pencurian yang terjadi, ada sebuah tindakan mengambil barang secara sembunyi-sembunyi namun berbeda dengan tindakan pencurian biasa. Tindakan tersebut terjadi karena pelakunya memiliki suatu gangguan kendali impuls yang disebut dengan kleptomania.

Kleptomania adalah penyakit jiwa yang membuat penderitanya tidak bisa menahan diri untuk mencuri. Benda-benda yang dicuri oleh penderita kleptomania umumnya adalah barang-barang yang tidak berharga, seperti mencuri gula, permen, sisir, atau barang-barang lainnya.

Kleptomania tidak bisa disamakan dengan tindak pidana pencurian biasa. Namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa kleptomania merupakan suatu gangguan mental. Mereka berfikir orang-orang yang melakukan klepto merupakan seorang pencuri, sehingga penderita pun di *bully*, dikucilkan, dicemooh bahkan didiskriminasi. Dengan adanya tindak bullying bahkan pendiskriminasian pada masyarakat, maka akan timbul perilaku menarik diri, merasa diri paling bersalah, malu untuk bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang mengekang perilaku sosialisasi penderita.

Hal tersebutlah yang kemudian melatar belakangi penulis untuk mengupayakan sebuah rancangan sebagai wujud upaya untuk dapat menyadarkan masyarakat terlebih orang tua tentang perbedaan kleptomania dengan pencuri. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan agar masyarakat khususnya orang tua

lebih berhati-hati dalam menjaga dan mendidik anak-anaknya sehingga dapat meminimalisir tindak *bullying* terhadap kleptomania.

Metode perancangannya sendiri dimulai dari tahap pengumpulan data, melakukan studi visual dan studi kasus tindak *bullying* terhadap anak dengan kleptomania, yang kemudian barulah dibuat konsep dan diwujudkan menjadi sebuah rancangan graphic diary tentang upaya tindak anti *bullying* terhadap kleptomania.

Kata kunci : Kleptomania, Tindak *Bullying*, *Graphic Diary*.



ABSTRACT

Designing Graphic Diary About Anti Bullying Efforts Against Kleptomania of Ambarawa as an Identity Shaping Buffer of Joglosemar Area

The phenomenon of theft case is a familiar criminal act based on several cases of theft that occurred, there is an act of taking the goods in secret but different from the ordinary theft. The action occurs because the culprit has an impulse control disorder called kleptomania.

Kleptomania is a mental illness that makes the sufferer unable to refrain from stealing. Objects stolen by kleptomania sufferers are generally worthless items, such as stealing sugar, candy, combs, or other items.

Kleptomania can not be equated with ordinary theft. But many people do not know that kleptomania is a mental disorder. They think the people who do klepto is a thief, so the patient was bullied, excommunicated, ridiculed and even discriminated. With the act of bullying and even discrimination on the community, it will arise withdrawing behavior, feel the most guilty, embarrassed to socialize, and many other things that curb the behavior of patients with sosialisasi.

It is then the background of the author to pursue a design as a form of effort to be able to awaken the community especially parents about the difference kleptomania with thieves. With this design, it is expected that the community, especially parents, be more careful in maintaining and educating their children so as to minimize the act of bullying against kleptomania.

His own design method starts from the data collection stage, conducting visual studies and case studies of bullying on children with kleptomania, which then made the concept and manifested into a graphic diary design of anti bullying efforts against kleptomania.

Keywords : Kleptomania, Bullying, Graphic Diary.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SKEMA	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. BATASAN MASALAH	4
D. TUJUAN PERANCANGAN	5
E. MANFAAT PERANCANGAN	5
F. METODE PERANCANGAN	5
G. METODE ANALISIS DATA	6
H. SISTEMATIKA PERANCANGAN	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. IDENTIFIKASI DATA	8

1. Masalah Sosial	8
2. Kleptomania	9
3. Tinjauan Mengenai Buku	16
4. <i>Bullying</i>	17
5. <i>Graphic Diary</i>	23
6. Layout	29
7. Data Narasumber	31
B. ANALISIS DATA	31
C. KESIMPULAN	34
BAB III KONSEP PERANCANGAN	36
A. TUJUAN PERANCANGAN	37
B. KONSEP KREATIF	37
1. Deskripsi Cerita	37
2. Tujuan Kreatif	37
3. Strategi Kreatif	38
4. Program Kreatif	38
a. Deskripsi Visual	38
1) Wujud (<i>Appearance</i>)	38
2) Halaman Isi	39
b. Konsep Visual	39
1) Gaya Visual	39
2) Teknik Ilustrasi	41
3) Tipografi	43
a) Judul	43
b) <i>Deek</i>	43
c) <i>Byline</i>	43
d) <i>Pull Quotes</i>	43
e) Subjudul	43
f) Isi (<i>Bodytext</i>)	44
4) Warna	44

a) Sampul	44
b) Isi.....	45
c) Layout	45
5) Sinopsis	45
6) Story Line.....	46
7) Biaya Kreatif	48
C. KONSEP MEDIA	48
1. Tujuan Media	48
a) Aspek Demografis.....	49
b) Aspek Psikologi	49
c) Aspek Fisilogi	49
d) Aspek Sosiologi	49
e) Aspek Behaviour.....	49
f) Aspek Gegrafis.....	49
2. Strategi Media	50
3. Program Media.....	50
a) Media Utama.....	50
b) Media Pendukung	51
BAB IV VISUALISASI DESAIN	53
A. STUDI VISUAL	53
1. Desain Cover.....	53
2. Data Visual Karakter Tokoh	55
3. Data Visual Pendukung.....	56
B. STUDI TIPOGRAFI	60
1. Desain Tipografi Judul.....	60
2. Desain Tipografi <i>Deck</i>	62
3. Desain Tipografi <i>Byline</i>	63
4. Desain Tipografi <i>Pull Quotes</i>	63
5. Desain Tipografi Subjudul	63

6. Desain Tipografi <i>Bodytext</i>	64
C. STORY BOARD.....	66
D. LAYOUT HALAMAN.....	69
E. FINAL DESAIN.....	72
F. MEDIA PENDUKUNG.....	105
BAB V PENUTUP	107
A. KESIMPULAN.....	107
B. SARAN.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Anak Penderita Kleptomania	10
Gambar 2. Jenis-jenis Buku	17
Gambar 3. Tindak <i>Bullying</i>	18
Gambar 4. <i>Diary of Wimpy Kid</i> ' karya Jeff Kiney	25
Gambar 5. Contoh Teknik Ilustrasi Corak Realis	39
Gambar 6. Contoh Teknik Ilustrasi Corak Realis	39
Gambar 7. Contoh Teknik Ilustrasi Corak Realis	41
Gambar 8. Contoh Teknik Pewarnaan Menggunakan Brush.....	42
Gambar 9. Data Visual Cover	54
Gambar 10. Sketsa Pengembangan Bentuk Visual	54
Gambar 11. Data Visual Karakter Tokoh	55
Gambar 12. Sketsa Pengembangan Bentuk Karakter Ryan.....	55
Gambar 13. Data Visual Karakter Ibu Ryan	56
Gambar 14. Sketsa Pengembangan Bentuk Karakter Ibu Ryan.....	56
Gambar 15. Data Visual Karakter Psikiater	57
Gambar 16. Sketsa Pengembangan Bentuk Karakter Psikiater	57
Gambar 17. Data Visual Setting Tempat Mini Market	58
Gambar 18. Sketsa Pengembangan Bentuk Setting Tempat Mini Market.....	58
Gambar 19. Data Visual Kotak Pensil	59
Gambar 20. Sketsa Pengembangan Bentuk Kotak Pensil.....	59
Gambar 21. Data Visual Permen Gulali.....	59
Gambar 22. Sketsa Pengembangan Bentuk Permen Gulali	59
Gambar 23. Alternatif Font yang digunakan sebagai judul buku	60
Gambar 24. Pengembangan Alternatif Font yang dipilih	61

Gambar 25. Black & White Desain Font Judul Buku	61
Gambar 26. Studi Warna Desain Font Judul Buku	62
Gambar 27. Final Desain Font Judul Buku	62
Gambar 28. Desain Tipografi bagian <i>Deck</i>	62
Gambar 29. Desain Tipografi bagian <i>Byline</i>	63
Gambar 30. Desain Tipografi pada <i>Pull Quotes</i>	63
Gambar 31. Desain Tipografi Subjudul	64
Gambar 32. Desain Tipografi Utama	64
Gambar 33. Desain Tipografi Pendukung.....	65
Gambar 34. Halaman Judul.....	66
Gambar 35. Bisikan Monster datang.....	66
Gambar 36. Ryan Mengambil Diam-diam Pensil Dede.....	66
Gambar 37. Dede Mencari Pensilnya.....	66
Gambar 38. Ryan Ketahuan	66
Gambar 39. Guru Menelfon Ibu Ryan	66
Gambar 40 Ibu Ryan Kaget.....	66
Gambar 41. Halaman Judul.....	66
Gambar 42 Ibu mengantar Ryan ke Sekolah.....	66
Gambar 43. Ryan di <i>Bully</i> Teman Sekelasnya.....	67
Gambar 44. Ryan Melewati Mini Market	67
Gambar 45. Bisikan Monster Datang Lagi	67
Gambar 46. Ryan Mengambil Diam-diam Permen Gulali.....	67
Gambar 47. Ryan Ketahuan	67
Gambar 48. Ryan Diikat	67
Gambar 49. Ayah Memarahi Ryan	67
Gambar 50. Ryan Mengurung Diri	67
Gambar 51. Ryan Sakit	67
Gambar 52. Halaman Judul.....	68
Gambar 53. Guru Datang ke Rumah Ryan	68
Gambar 54. Ryan Tidak Mau Bertemu Guru.....	68
Gambar 55. Ayah dan Ibu Pergi ke Psikiater.....	68

Gambar 56. Ryan Mengaku	68
Gambar 57. Ibu Memeluk Ryan.....	68
Gambar 58. Ayah Meminta Surat Pindah Sekolah	68
Gambar 59. Ryan dan Keluarga Pindah Rumah	68
Gambar 60. Final Desain Pembatas Buku.....	93
Gambar 61. Final Desain Kalender Duduk	94

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Sistematika Perancangan Tugas Akhir.....	7
---	---



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Fenomena tentang kasus pencurian merupakan suatu tindak pidana yang tidak asing lagi terdengar. Pencurian merupakan suatu tindak pidana yang diartikan sebagai tindakan mengambil barang milik orang lain seluruhnya maupun sebagian dengan maksud dimiliki secara melawan hukum, tindak pidana ini diatur dalam pasal 362 KUHP. Pencurian termasuk kejahatan terhadap harta kekayaan yang unsur-unsurnya adalah mengambil barang orang lain sebagian atau menyeluruh. Pengambilan barang tersebut dengan tujuan untuk memiliki dan perbuatan mengambil itu dilakukan secara melawan hukum (Moeljatno, 1983).

Berdasarkan beberapa kasus pencurian yang terjadi, ada sebuah tindakan mengambil barang secara sembunyi-sembunyi namun berbeda dengan tindakan pencurian biasa. Tindakan tersebut terjadi karena pelakunya memiliki suatu gangguan kendali impuls yang disebut dengan kleptomania. Kleptomania (bahasa Yunani: κλέπτειν, kleptein, "mencuri", μανία, "mania") adalah penyakit jiwa yang membuat penderitanya tidak bisa menahan diri untuk mencuri. Benda-benda yang dicuri oleh penderita kleptomania umumnya adalah barang-barang yang tidak berharga, seperti mencuri gula, permen, sisir, atau barang-barang lainnya. Menurut Grant (2008), kleptomania diartikan sebagai sebuah gangguan yang menonaktifkan impuls kontrol, dicirikan oleh pencurian berulang-ulang dan tidak terkendali terhadap benda-benda yang jarang digunakan oleh orang yang menderitanya. Ciri penting dari kleptomania

adalah kegagalan berulang kali dalam menahan impuls untuk mencuri benda-benda yang tidak diperlukan untuk pemakaian pribadi atau arti ekonomi (Kaplan dan Sadock, 1997).

Kleptomania tidak bisa disamakan dengan tindak pidana pencurian biasa. Namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa kleptomania merupakan suatu gangguan mental. Mereka berfikir orang-orang yang melakukan klepto merupakan seorang pencuri, sehingga penderita pun dikucilkan dan dicemooh. Sebagian masyarakat lain pun bisa jadi mengetahui gangguan mental kleptomania ini, namun karena berbagai faktor seperti sulitnya mencari seorang psikolog, tidak adanya fasilitas-fasilitas yang memadai, kekurangan biaya, sehingga pengobatan dan perawatan tidak dapat dilakukan.

Sang penderita biasanya merasakan rasa tegang subjektif sebelum mencuri dan merasakan kelegaan atau kenikmatan setelah mereka melakukan tindakan mencuri tersebut. Tindakan ini harus dibedakan dari tindakan mencuri biasa yang biasanya didorong oleh motivasi keuntungan dan telah direncanakan sebelumnya. Orang dengan kleptomania tidak mencuri untuk alasan ekonomis. Barang-barang yang mereka curi pada umumnya bukanlah barang-barang yang mereka butuhkan karena bukan barang tersebut yang menjadi sasaran mereka melainkan tindakan mencuri itu sendirilah yang merupakan sasaran. (Kaplan dan Sadock, 1997).

Kaplan dan Sadock (1997), menjelaskan bahwa kleptomania sebagai kegagalan rekuren untuk menahan impuls mencuri barang-barang yang tidak diperlukan untuk pemakaian pribadi atau yang memiliki arti ekonomi, benda-benda yang diambil sering kali dibuang, dikembalikan secara rahasia, atau disembunyikan. Seorang kleptomania biasanya memiliki uang untuk membayar benda yang mereka curi secara impulsif. Kleptomania ditandai oleh ketegangan yang memuncak sebelum tindakan, diikuti oleh pemuasan dan peredaan

ketegangan dengan atau tanpa rasa bersalah, penyesalan, atau depresi selama tindakan.

Dengan adanya tindak *bullying* bahkan pendiskriminasian pada masyarakat, maka akan timbul perilaku menarik diri, merasa diri paling bersalah, malu untuk bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang mengekang perilaku sosialisasi penderita. Penderita akan menjadi pribadi yang cenderung pendiam, menyendiri, tidak mau berkomunikasi dan mengenal orang lain, merasa masyarakat sekitar memandang hina pada dirinya sehingga tidak ada keinginan untuk membina sosialisasi. Namun faktor eksternal pun terlibat seperti, menjauhnya masyarakat dari penderita kleptomania, timbulnya *bullying* dan diskriminasi masyarakat terhadap penderita kleptomania yang terkadang hal ini justru memicu penderita untuk tetap melakukan tindakan kleptomanya, penderita merasa tidak ada lagi yang percaya dengan dirinya, hingga timbulah stres bahkan depresi berat.

Perilaku *bullying* tidak hanya terjadi pada anak-anak remaja usia sekolah tetapi juga orang dewasa. *Bullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja terjadi berulang-ulang untuk menyerang seorang target atau korban yang lemah, mudah dihina dan tidak bisa membela diri sendiri (SEJIWA, 2008). *Bullying* juga didefinisikan sebagai kekerasan fisik dan psikologis jangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok, terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan dirinya dalam situasi di mana ada hasrat untuk melukai atau menakuti orang itu atau membuat dia tertekan (Wicaksana, 2008). Korban *bullying* biasanya tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya sendiri karena lemah secara fisik atau mental. *Bullying* mental atau psikologis adalah jenis *bullying* yang paling berbahaya karena tidak tertangkap oleh mata atau telinga kita. *Bullying* ini bisa terjadi secara diam - diam dan diluar fikiran kita. Salah satu contoh *bullying* mental atau psikologis yaitu *bullying* terhadap penderita kleptomania.

Banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui bahwa kleptomania merupakan suatu gangguan mental, dapat memicu tindak *bullying* terhadap kleptomania hingga dikucilkan dan bahkan didiskriminasi. Dengan adanya tindak *bullying* bahkan pendiskriminasi oleh masyarakat terhadap kleptomania, maka akan timbul perilaku menarik diri, merasa diri paling bersalah, malu untuk bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang mengekang perilaku sosialisasi penderita. Jika ditelusuri lebih dalam, akibat dari tindak *bullying* ini dapat beresiko fatal seperti stress yang berkepanjangan hingga bunuh diri. Tentu kita semua tidak ingin hal seperti ini terjadi pada anak-anak yang notabennya masih memiliki masa depan yang panjang.

Hal ini kemudian menjadi alasan yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mendapatkan data serta informasi yang akurat mengenai tindak *bullying* terhadap anak dengan kleptomania melalui metode pengumpulan data kualitatif yang kemudian di analisis dengan metode 5W+1H, untuk kemudian dipelajari dan mencari solusi sebagai salah satu wujud kepedulian akan masa depan anak-anak korban tindak *bullying* di masa yang akan datang.

Dalam perancangan ini penulis akan menggunakan beberapa teori di antaranya teori perancangan, teori *graphic diary*, teori *bullying* serta teori tentang kleptomania. *Graphic Diary* ini dapat menjadi alternatif media dalam mengkampanyekan suatu masalah sosial yang ada dalam masyarakat yang biasanya hanya menggunakan poster, baliho, novel dan lain sebagainya. Dengan adanya sentuhan personal yang mendalam, yaitu menggunakan perspektif penderita kleptomania itu sendiri, media *graphic diary* ini diharapkan mampu membentuk persepsi masyarakat khususnya target audience agar tidak selalu berfikir negatif bahwa penderita kleptomania adalah seorang pencuri pada umumnya serta dapat meminimalisir tindak *bullying* terhadap anak dengan kleptomania. Oleh sebab itu, kemudian diupayakan sebuah perancangan melalui karya tugas akhir dengan judul: “PERANCANGAN *GRAPHIC DIARY* TENTANG UPAYA TINDAK ANTI BULLYING TERHADAP KLEPTOMANIA”

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Graphic Diary yang memiliki sentuhan personal serta informatif sebagai upaya tindak anti *bullying* terhadap kleptomania?

C. BATASAN MASALAH

Perancangan ini membatasi masalah pada kasus *bullying* terhadap kleptomania di kalangan masyarakat serta bagaimana upaya orang tua untuk lebih memperhatikan perilaku anak sejak dini dan tindakan yang dilakukan untuk mengatasi anak yang menjadi korban *bullying* oleh masyarakat.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Untuk memberikan gambaran serta pengertian terhadap cara pandang masyarakat terhadap penyakit kleptomania agar tidak berfikir negatif bahwa penderita kleptomania adalah seorang pencuri pada umumnya serta memberikan dukungan batin kepada korban *bullying* dan orang tua penderita kleptomania.

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Masyarakat
Sebagai salah satu bentuk solusi untuk megubah cara pandang masyarakat agar tidak terjadi tindak *bullying* serta diskriminasi terhadap penderita penyakit kleptomania.
2. Bagi Orang tua penderita kleptomania
Sebagai bekal bagi orang tua dalam mengatasi anak yang menjadi korban *bullying* oleh masyarakat serta agar orang tua lebih memperhatikan perilaku anak sejak dini.
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan ini sebagai referensi media pembelajaran serta mampu menambah wawasan tentang salah satu penyakit dan gangguan psikologi.

F. METODE PERANCANGAN

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Berikut adalah cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan:

a. Wawancara Mendalam (*intensive/depth interview*)

Adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara bertatap muka langsung antara pewawancara dengan narasumber agar mendapatkan data yang lengkap dan mendalam.

b. Studi Perpustakaan

Studi Perpustakaan dilakukan dengan cara mencari data dan informasi melalui membaca buku-buku referensi, jurnal ilmiah serta sumber referensi lain yang tersedia di perpustakaan.

c. Dokumentasi

Adalah pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, dan bahan referensi lain yang dapat digunakan sebagai barang bukti ataupun keterangan. Dalam perancangan ini dokumentasi diperlukan sebagai acuan membuat ilustrasi di dalam perancangan.

2. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses Perancangan *Graphic Diary* Tentang Upaya Tindak Anti *Bullying* Terhadap Kleptomania tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kamera sebagai media rekam dan dokumentasi wawancara.

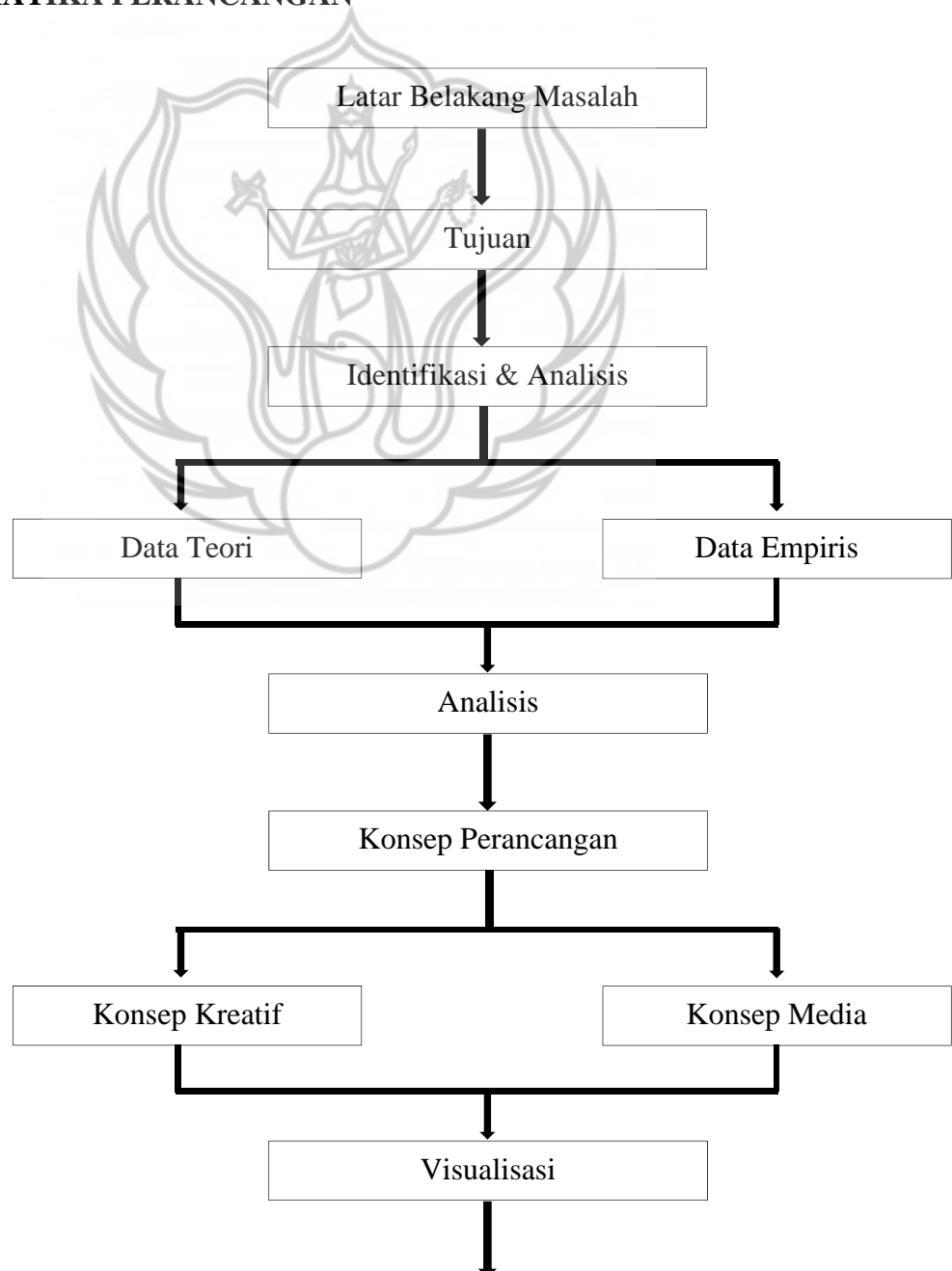
b. Komputer (PC) sebagai media dalam tahap desain.

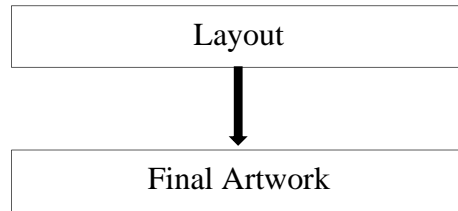
c. Kertas, pensil, dan penghapus sebagai media pembuatan sketsa ilustrasi.

G. METODE ANALISIS DATA

Menggunakan metode analisis 5W+1H yaitu What (apa), Who (siapa), Where (dimana), When (kapan), Why (mengapa) dan How (bagaimana). Metode ini digunakan untuk mendapatkan data serta informasi yang akurat serta terpercaya.

H. SKEMATIKA PERANCANGAN





Skema 1. Sistematika Perancangan Tugas Akhir

