

Jurnal Tugas Akhir Karya Disain berjudul:

PERANCANGAN MOTION COMIC EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

diajukan oleh Muhammad Setiawan, NIM 0911925024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Pembimbing I dan II dan mengetahui Kaprodi pada tanggal 20 Februari 2015 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.



ABSTRAK

Muhammad Setiawan 0911 925 024

Perancangan *Motion comic* Edukasi Pencegahan *Bullying* Pada Anak Sekolah Dasar

Bullying bukan lagi menjadi sesuatu yang asing ditelinga kita, permasalahan yang seperti ini tidak pernah habis ini terjadi di hampir seluruh pelosok Dunia. Salah satu permasalahan *Bullying* yang sering terjadi adalah di dalam Dunia Pendidikan, dan ironisnya masyarakat umum menganggap *Bullying* adalah sebagian dari proses siswa tumbuh bermasyarakat. Berbagai macam efek yang ditimbulkan *Bullying* bagi korban adalah depresi atau stress, tidak jarang mereka yang tak mampu menyelesaikan masalahnya memilih untuk mengakhiri hidupnya dengan tragis. Kepedulian akan *Bullying* harus ditumbuhkan sejak dini baik untuk Orang Tua, Guru, dan Siswa Sekolah, agar permasalahan yang sudah sejak lama ini tidak berlarut-larut didalam dunia Pendidikan khususnya Indonesia.

Perancangan *Motion comic* pencegahan *Bullying* pada anak Sekolah Dasar ini, adalah salah satu bentuk alternative media pembelajaran tentang bagaimana menyikapi tindakan *Bully* yang sering terjadi di kalangan sekolah, terutama Sekolah Dasar. Melalui pendekatan animasi (*motion*) diharapkan pesan-pesan yang terkandung didalam cerita dapat dengan mudah terkomunikasikan oleh anak. Bentuk pesan dalam *Motion comic* tentang Pencegahan *Bully* Pada Anak Sekolah Dasar ini menggunakan 2 pendekatan, yaitu secara visual dari tingkah laku tokoh dan verbal pada kalimat yang terdapat setiap panel cerita.

Kata kunci : *Bullying*, *Motion comic*, anak sekolah dasar

ABSTRACT

Muhammad Setiawan

Education Motion Comic Design Bullying Prevention for Elementary School

Bullying is not strange word today, this never ending problem happens all around the world. Bullying in the school is a kind of bullying with the most occurrence in the world. Ironically people think bullying is a part of socializing process. Some of the effect of bullying for the victims are depression or stressed sometimes they who can not withstand their problem choose to end their lives tragically. The care of bullying must be exposed to students early by parents and teachers, so that the problem which is had been here so long may vanish from the education world, especially Indonesia.

The designing of bullying prevention motion comic for elementary school is an alternative studying media about how to handle bully that often happens in the school, mainly elementary school. With animation (motion) it is hoped that the message in this story can be communicated easily to the children. The message in this motion comic about bullying prevention to elementary school children, used two way of approaching, visually from the characters behavior and verbally with the sentences in every panels of the story.

Keywords : Bullying, motion comic, elementary school

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah suatu lembaga yang erat kaitannya dengan pendidikan. Pengertian pendidikan adalah usaha mewujudkan proses belajar mengajar untuk mengembangkan potensi siswa secara aktif, (Akhmadsudrajat.wordpress.com, diakses pada 4, November 2014). Namun tanpa disadari dibalik sistem pendidikan yang melibatkan banyak siswa ini terdapat masalah yang sering dialami siswa yaitu *bullying*. Pengertian *bully* atau *bullying* mungkin sudah tidak asing lagi ditelinga. Menurut Olweus definisi *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman atau terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang (Wiyani, 2014:12). Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *bullying* adalah perilaku agresif dan negatif yang merugikan pihak yang lebih lemah.

Fenomena *bullying* yang terjadi di dunia pendidikan pada zaman sekarang ini menyita banyak perhatian baik media cetak maupun elektronik. Maraknya aksi tawuran dan kekerasan yang dilakukan oleh siswa di sekolah seringkali diakibatkan dari sistem pendidikan yang kurang tanggap terhadap masalah *bullying* itu sendiri. Kekerasan yang terjadi di sekolah ini disebut sebagai *school bullying*. Pelaku *school bullying* bisa meliputi Guru, Teman sekelas, maupun Kakak kelas, dalam *school bullying* terdapat motivasi untuk menempatkan korban dalam kekuasaan si pelaku, artinya kekuasaan akan dijadikan sarana untuk mengendalikan korban sesuai kehendaknya.

School bullying memberi banyak sekali dampak buruk bagi siswa yang menjadi korban, yang secara struktural menyebabkan kemunduran pendidikan nasional. Perilaku *school bullying* telah lama menjadi bagian dari dinamika sekolah. Umumnya orang tua, guru, dan masyarakat menganggap tindakan

tersebut sebagai hal yang biasa, dan meresponnya jika hal itu sudah membuat korban terluka secara fisik.

. Melihat maraknya kondisi tersebut maka diperlukan suatu media yang dapat mengupayakan berkurangnya *bullying* dikalangan anak sekolah dasar. Permasalahan *bullying* ini perlu mendapatkan perhatian baik dari pihak orang tua, sekolah maupun pemerintah untuk mengawasi perilaku anak yang memang belum mengerti bahwa hal tersebut merupakan perilaku negatif. Oleh karena itu bekerjasama dengan *Komisi Perlindungan Anak Indonesia* (KPAI) dalam perancangan ini akan disampaikan dampak *Bullying* dan upaya menangani hal ini melalui media yang dapat diterima oleh segala usia. Melihat keadaan saat ini yang serba modern dan serba digital maka perancangan ini akan menggunakan media digital berupa *motion comic*. Dalam hal ini, berupaya untuk membuat media komunikasi visual berupa *motion comic*.

Motion comic adalah perpaduan antara komik cetak dengan animasi dengan memberikan efek suara dan panel bergerak dari karya asli (Digitalmotioncomic.com). *motion comic* dipilih sebagai media karena melihat dari psikologi anak pada umumnya yang memiliki ketertarikan lebih pada gambar dan cerita, sehingga nantinya dalam penyampaian pesan tidak bersifat menggurui sekaligus memberikan gambaran yang mudah dicerna oleh anak.

Motion comic berkembang tidak hanya sebagai komik yang berdiri sendiri melainkan bisa dipakai juga sebagai media pendukung, seperti bumper event, opening film, info grafis, dan ilustrasi dalam sebuah film dokumenter. Dari uraian diatas penulis berharap *motion comic* ini nantinya dapat memberikan informasi yang efektif untuk anak, orang tua dan Sekolah dalam menghadapi dan menangani kasus *bullying*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual berupa *Motion comic* sebagai salah satu solusi dalam penanganan kasus *bullying* pada anak dan mengajak masyarakat khususnya orang tua dan sekolah untuk ikut peduli dalam masalah tersebut ?

C. Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang pesan komunikasi visual berupa *motion comic* dengan mengolah kreatifitas visualisasi gambar yang menarik, baik dari cover hingga isinya yang ditargetkan untuk kalangan anak-anak dengan pokok cerita *bullying* dan solusinya.
2. Untuk merancang sebuah ide cerita dan gaya gambar yang sesuai tentang bagaimana menghadapi permasalahan *bullying* secara menarik, interaktif dan komunikatif.

D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Batasan dalam perancangan *Motion Comic* tentang penanganan *Bullying* pada anak sekolah dasar dibuat berdasarkan target audience anak Usia 6-12 tahun yang mengalami tindakan *bullying* di Sekolah Dasar

E. Manfaat Perancangan

Hasil yang diharapkan dari “perancangan *Motion Comic* tentang penanganan *Bullying* pada anak sekolah dasar” antara lain:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman seputar masalah *bullying* yang tengah dihadapi anak dan bagaimana membuat cerita yang menarik, komunikatif dan berguna.
 - b. Memacu semangat mahasiswa lain dalam menciptakan karya serupa seputar permasalahan *bullying*.

2. Manfaat bagi Institusi

- a. Menambah perbendaharaan referensi karya dalam proses pendidikan sehingga dapat memberikan perbandingan melalui gaya desain yang digunakan.
- b. Mendapat sumbangsih berupa hasil karya perancangan *Motion Comic* tentang penanganan *Bullying* pada anak sekolah dasar dan setidaknya dapat digunakan sebagai bahan tolak ukur perkembangan karya siswa.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Manfaat bagi masyarakat adalah mendapatkan pendidikan dan solusi dari penanganan *bullying* terhadap anak.
- b. Dapat menjadi tambahan wacana bagi dunia pendidikan dan masyarakat mengenai penanganan *bullying* anak.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Data primer akan didapatkan dari wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan materi dan pihak terkait dari proses perancangan *motion comic*.

b. Data sekunder

Data pendukung perancangan akan didapat dari buku, koran, majalah, artikel, jurnal, literatur dan situs-situs internet.

2. Metode pengumpulan data

- a. Studi pustaka yang diperoleh dari buku, koran, majalah, artikel, jurnal, literatur dan situs-situs internet.
- b. Wawancara yang diperoleh dari narasumber yang terkait
- c. Observasi data melalui pengamatan langsung pada lapangan

3. Metode analisis

Dalam perancangan ini penulis menggunakan Metode 5 W + 1 H

1. *What* (apa)

Bentuk pesan dan pendekatan apa yang akan dirancang dalam pembuatan *Motion comic*?

2. *Who* (siapa)

Siapa target perancangan *motion comic* anti *Bullying* ?

3. *Where* (dimana)

Dimana karya ini akan dilaunching?

4. *Why* (mengapa)

Mengapa perancangan *Motion comic* ini perlu dibuat?

5. *When* (kapan)

Kapan Perancangan *motion comic* ini akan dipublikasikan?

6. *How* (bagaimana)

Bagaimana metode perancangan dari *Motion comic* ini komunikatif sehingga nantinya target audience dapat memahami dan menerapkannya

G. Konsep Perancangan

Konsep perancangan dilakukan melalui tiga pembahasan, yaitu :

1. Perencanaan media.
2. Perencanaan kreatif
3. Perencanaan kreatif .