

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Banyak orang tua pernah melakukan kekerasan pada anak dengan sengaja ataupun tidak disadari. Sayangnya, dampak kekerasan pada anak bisa berkepanjangan bahkan mempengaruhi sikap anak di masa depan. Kekerasan terhadap anak adalah tindak kekerasan secara fisik, seksual, penganiyaan emosional, atau pengabaian terhadap anak. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 35 tahun 2014 tentang perubahan atas undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak disebutkan bahwa Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

Menurut *World Health Organization* (WHO) pada artikel “Lindungi Anak Dari Bahaya Kekerasan” yang diterbitkan oleh PUSPENSOS pada tahun 2020 ada beberapa dampak yang mungkin terjadi terhadap anak jika mengalami kekerasan. Hal itu dimulai dari gangguan perkembangan otak dan sistem saraf, cedera atau luka fisik, gangguan pada tumbuh dan kembang yang sedang dialami oleh si kecil, sampai dengan terbentuknya sifat dan sikap buruk yang dibawa sampai dewasa.

Alasan untuk menerapkan kedisiplinan sering digunakan untuk melakukan kekerasan pada anak. Itulah mengapa perlakuan ini dibenarkan oleh beberapa orang tua yang melakukan kekerasan terhadap anak.

Pada akhirnya, anak yang pernah mengalami kekerasan saat kecil tidak dapat melihat bagaimana seharusnya orang tua mengasihi dan memperlakukan anaknya dengan baik. Dengan begitu, kemungkinan mereka besar tumbuh dengan kemampuan menjadi orang tua yang kurang baik sehingga kasus yang sama bisa terulang kembali.

Dilansir dari artikel suarajogja.id pada tanggal 8 november 2020 yang menyebutkan bahwa meningkatnya kekerasan terhadap anak di Kabupaten Bantul yang terjadi dari tahun 2019 sampai dengan oktober tahun ini juga beberapa kasus terkait kekerasan terhadap anak pada beberapa daerah lainnya di Indonesia selama pandemi. Berdasarkan Data Sistem Informasi Online Kekerasan Ibu dan Anak (Simfoni) tercatat ada sebanyak 1.358 kasus untuk kekerasan terhadap perempuan dan anak hingga 2 November 2020. Hal ini bisa memicu konflik sosial hingga berujung perceraian lantaran kekerasan perempuan dan anak banyak terjadi di dalam rumah tangga. Semua hal tersebut memperkuat alasan penulis untuk mengangkat topik ini.

Banyaknya orangtua yang masih ataupun pernah melakukan kekerasan pada anak dengan sengaja maupun tidak disengaja mengetahui besarnya dampak kekerasan tersebut pada anak yang bisa berkepanjangan bahkan memengaruhi sikap anak di masa depan yang juga secara tidak langsung menjadi masa depan lingkungan masyarakat indonesia juga, dan hal itu menjadi salah satu alasan mengapa pentingnya topik ini untuk diangkat kembali. Dengan penciptaan media Edukasi ini diharapkan dapat

menanggulangi masalah tentang kurangnya edukasi yang didapatkan oleh berbagai lapisan masyarakat terkait topik yang diangkat juga media yang menerapkan informasi seputar penanganan kekerasan terhadap anak, masih banyak anak-anak yang tidak mengerti mengapa kekerasan-kekerasan tadi terjadi dan bagaimana cara menanggapi ataupun speak-up tentangnya dan Masih banyaknya masyarakat yang melakukan kekerasan tersebut tanpa mereka sadari.

Untuk hal itu, perancangan media edukasi ini berguna untuk memberi tahu atau mengingatkan masyarakat kembali tentang bahayanya kekerasan yang dilakukan terhadap anak, dampak ke depan juga bagaimana cara mencegah dan menghentikannya seperti cara mengelola emosi diri, membiasakan komunikasi yang baik dengan anak, melibatkan diri dalam berbagai kegiatan anak, sampai dengan membekali anak dengan berbagai hal untuk mencegah dirinya dari tindak kekerasan.

Perancangan kali ini juga bukan hanya untuk orang tua atau orang dewasa yang termasuk tersangka utama pelaku kekerasan, tetapi juga untuk anak-anak itu sendiri dengan juga mempertimbangkan daya tangkap target audiens. Dilansir dari artikel yang diterbitkan oleh Kompasiana.com pada tahun 2017 mengenai proses anak dalam menangkap informasi, daya ingat anak usia dini sangat peka, karena anak usia bagaikan kertas putih yang masih bersih dan belum tercoret oleh tinta sedikitpun. Mereka sangat mudah mengingat hal-hal yang baru dan mengeksplorasikannya. Dengan demikian

daya ingat yang baik membantu anak untuk mengembangkan potensi yang di miliki oleh anak, baik dalam segi akademik maupun non akademik.

Banyak penemuan yang menunjukkan bahwa ingatan anak itu berhubungan dengan pengetahuan yang di dapat oleh anak. Pengetahuan ini mempengaruhi apa yang mereka perhatikan serta bagaimana mereka mengorganisasi, menyajikan, dan menginterpretasikan informasi. Kemudian hal ini mempengaruhi kemampuan anak untuk mengingat, bernalar, dan memecahkan masalah. Dari beberapa pernyataan tersebut, penciptaan sebuah media edukasi yang dapat sekaligus menjadi pemicu pembentukan karakter anak-anak kearah yang positif sangatlah dibutuhkan. Memotivasi anak untuk mengingat sesuatu dengan alih-alih mengingatnya. Anak-anak mengingat informasi secara lebih baik untuk waktu yang lama jika mereka memahami informasi dari pada dari pada hanya berlatih dan menghafalnya. Sebuah media di mana mereka dapat menghubungkan konsep dan ide tersebut dengan pengalaman pribadi mereka sehingga mereka memproses informasi secara lebih dalam.

Dengan masalah-masalah tadi, penciptaan suatu media edukasi yang sekaligus informatif bertujuan untuk mengurangi korban dikemudian hari melalui media *Motion comic*. Dikutip dari artikel M. Prawiro yang diterbitkan pada tanggal 9 Oktober 2020 yang berjudul Pengertian Media: Memahami apa itu Media, Fungsi, dan Jenis-jenis Media disebutkan bahwa secara etimologis kata “Media” berasal dari bahasa latin, yaitu “*medius*” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Indonesia kata

medium mengandung arti antara (menyatakan posisi) atau sedang (menyatakan ukuran).

Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat atau sarana untuk melakukan komunikasi. Jadi secara umum, pengertian media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.

Motion Comic sendiri sejatinya adalah bentuk yang lebih sederhana dari animasi. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek juga membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik untuk dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Agus Suheri (2006: 2). Animasi pada motion comic yang digunakan tidak sekompleks dengan film animasi umumnya. Penambahan music dan suara karakter juga digunakan untuk meningkatkan daya tarik *Motion Comic* (McBride, 2008). Sederhananya *Motion comic* adalah kombinasi dari elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, digabung dengan pergerakan yang membuat komik menjadi hidup (bergerak).

Pemilihan media *motion comic* didasarkan oleh alasan untuk menyampaikan sesuatu yang edukatif melalui media yang menghibur dan menarik perhatian banyak masyarakat dari orang dewasa sampai dengan anak-anak. Harapannya dapat meninggalkan kesan besar dan berujung dengan informasi-informasi yang tersampaikan dapat diingat lebih lama dan mengubah banyak perilaku orang ke sisi yang positif terkait dengan topik kekerasan terhadap anak-anak.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang sudah dijelaskan, maka dapat ditentukan rumusan masalah yang ada adalah; Bagaimana merancang *Motion Comic* yang efektif dan tepat sasaran sebagai upaya mengedukasi masyarakat seputar kekerasan terhadap anak, bahaya dan sebab yang ditimbulkan beserta cara pencegahan ke depannya sehingga dapat mengurangi sekaligus mencegah kasus-kasus tersebut untuk terjadi kembali.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan Perancangan

- a. Sebagai media edukasi kepada target audiens utama yang mana adalah orang dewasa atau siapapun yang cenderung memiliki kemungkinan besar menjadi pelaku kekerasan dan *secondary-target* yakni anak-anak dalam mengatasi dan menyikapi kekerasan tersebut.
- b. Untuk meminimalisir terjadinya kasus-kasus serupa tentang kekerasan terhadap anak.

- c. Memberikan edukasi mengenai penjelasan tentang kekerasan-kekerasan yang terjadi kepada anak-anak dan cara mengatasinya.
- d. Memperkuat *awareness* masyarakat tentang kasus tersebut sehingga menimbulkan kesadaran untuk menjaga dan mengingatkan sesama.
- e. Memperjelas kekerasan-kekerasan apa saja yang sebenarnya telah masyarakat lakukan terhadap anak-anak tanpa disadari.
- f. Dapat memberikan pencerahan kepada masyarakat tentang bagaimana cara mengontrol diri agar dapat menjauhi segala macam bentuk kekerasan.

2. Manfaat Perancangan

- a. Bagi Target Audiens

Target audiens menjadi lebih *aware* tentang kekerasan yang terjadi di sekitarnya dan diharapkan dapat menjaga dan menyikapi kejadian tersebut dengan baik dan benar sehingga dapat mengurangi dampak-dampak buruk yang disebabkan oleh hal itu untuk sekarang dan ke depannya.

- b. Bagi Masyarakat Umum

Masyarakat mendapatkan pemahaman seputar kasus kekerasan tersebut mulai dari alasan-alasan terjadinya, bahaya, dan dampak yang disebabkan oleh terjadinya kekerasan tersebut yang terjadi di lingkungan mereka. Dengan pemahaman tadi, masyarakat dapat mengetahui apa saja yang dapat mereka lakukan untuk saling menjaga

dan mengingatkan lingkungan mereka guna menjauhi terjadinya kasus serupa dikemudian hari.

c. Bagi Desainer

Perancangan ini menjadi perwakilan kontribusi desainer dalam menyikapi kasus-kasus seputar kekerasan terhadap anak-anak yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini juga menjadi salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengurangi terjadinya kasus yang sama di masa yang akan datang dengan menciptakan semua media edukasi yang bermanfaat baik untuk lingkungan masyarakat luas.

D. Tinjauan Karya

Perancangan media edukasi tentang kekerasan terhadap anak ini dirancang dalam bentuk *motion comic* sebagai media utamanya dan beberapa tambahan media lain untuk memberikan pemahaman tentang cara menyikapi kekerasan yang ada dengan baik dan benar. Salah satu alasan timbulnya ide perancangan ini adalah mulai dari lingkungan yang dulunya tidaklah ramah terhadap anak-anak sekitarnya. Tanpa diketahui, kekerasan yang terjadi sebenarnya lebih sederhana dari yang diketahui, bukan hanya kekerasan fisik, bahkan secara verbal sesuatu dapat dikatakan sebuah kekerasan juga, dan banyak dari masyarakat tidak mengetahui dampak buruk terjadinya hal-hal tersebut. Melalui hal tersebut, media edukasi kali ini dirancang dan diciptakan semaksimal mungkin dengan harapan tersampainya informasi dengan lebih efektif dan dapat mengubah sikap target audiens.

Berikut adalah beberapa contoh karya pembanding dalam konteks yang sama :

1. *Film Honey Boy*



Gambar 1 & 2
Poster Film Honey Boy
(Sumber : Pinterest, diakses November 2021)

Film *Honey Boy* adalah sebuah film semi-otobiografi Shia LaBeouf. Menjelaskan kembali tentang pengalaman suram masa kecil yang dilalui Shia ketika tumbuh dalam bisnis TV dan Film bersama ayahnya yang tidak bertanggung jawab. Sinopsis resmi dari Honey Boy sendiri mengungkapkan bahwa film ini menggunakan skenario yang dibuat sendiri oleh Shia LaBeouf. Berdasarkan pengalamannya sendiri, *Honey Boy* merepresentasikan kehidupan masa kecil LaBeouf dan awal perjalanan karirnya di dunia entertainment ketika

dia berjuang untuk berdamai dengan ayahnya dan menghadapi masalah mentalnya yang diakibatkan hubungan mereka yang tidak sehat tadi.

Media yang dirancang menggunakan pendekatan cerita yang sama dengan cerita yang ada pada film *Honey Boy* tersebut seperti terjadi beberapa contoh kekerasan-kekerasan yang dilakukan oleh sang ayah terhadap anaknya mulai dari kekerasan fisik sampai dengan kekerasan yang berbentuk verbal juga dampak-dampaknya yang dialami oleh si anak dikemudian hari dan juga bagaimana cara si anak menyikapinya juga alasan-alasan mengapa hal itu terjadi. Tetapi pada perancangan, cerita tidak dibuat seberat cerita yang ada pada film dikarenakan perbedaan target audiens yang ada.



Gambar 3
Salah satu Scene dalam film *Honey Boy*
(Sumber : Capture Film *Honey Boy*, 2021)

2. Anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*

Anime garapan studio ternama *A-1 Pictures* yang bergenre drama, musik, romansa, sekolah, dan *shounen* ini diadaptasi dari komik karya Naoshi Arakawa.



Gambar 4
Poster Anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*
(Sumber : Pinterest, diakses November 2021)

Menceritakan tentang pianis jenius bernama Arima Kousei, seorang anak berumur 11 tahun yang berhasil mendominasi sebuah kompetisi dan menjadi sangat terkenal karena kompetisi itu. Setelah kematian ibunya yang juga menjadi guru pianonya, Kousei mengalami gangguan mental sehingga ia mengalami trauma dan tidak bisa mendengar suara piano yang dimainkannya. Sejak saat itu Kousei tidak pernah menyentuh piano dan sangat menolak apabila ada yang memintanya untuk memainkan piano. Gangguan mental Kousei ternyata efek dari kekerasan yang dilakukan oleh ibunya semasa dia masih hidup.



Gambar 5

Salah satu scene dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*
(Sumber : Pinterest, diakses November 2021)

Anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso* menjadi salah satu perbandingan perancangan media edukasi tentang tindakan kekerasan terhadap anak tidak hanya dari sisi cerita tetapi juga bentuk visual yang ditawarkannya. *Style* ilustrasi dari *Motion Comic* ataupun media lain yang diciptakan dibuat *Se-Family-Friendly* mungkin sehingga memperluas lagi Target Audiens yang dapat dicakup. Media pembandingan tadi menjadi salah satu referensi sekaligus inspirasi dalam penciptaan media edukasi seputar kekerasan terhadap anak mulai dari segi cerita sampai dengan bentuk visual yang ingin disajikan yang mana sangat berbeda pada bagian *angle camera* juga warna yang digunakan.

3. *My Broken Mariko*

Tomoyo Shiino adalah seorang pekerja kantoran muda dengan sumbu pendek. Saat dia mengetahui bahwa sahabatnya telah melakukan bunuh diri, dia melakukan pendekatan yang tidak biasa terhadap kesedihannya dengan "membebaskan" abu Mariko dari ayahnya yang sudah mati dan membawanya dalam satu perjalanan terakhir.

Itulah premis *My Broken Mariko*, sebuah kisah cinta, kehilangan, dan kesehatan mental. Tomoyo telah mendukung Mariko selama bertahun-tahun dalam pelecehan, pengabaian, dan depresi yang disebabkan oleh orang tuanya, tetapi tidak pernah bisa secara total menghilangkan beban hidupnya. Sekarang, dengan hanya abu Mariko untuk ditemani, Tomoyo merefleksikan hubungan terdalam dan terdekat dalam hidupnya.



Gambar 6
Cover Manga *My Broken Mariko*
(Sumber : Pinterest, diakses November 2021)

Dalam *Manga* ini, gambaran kekerasan terhadap anak-anak sangat kental dan eksplisit digambarkan. Mulai dari pelecehan, pengabaian dan kekerasan fisik maupun verbal dapat ditemui dalam karya ini. Oleh karena itu *Manga* ini menjadi salah satu referensi maupun karya pembanding untuk perancangan media edukasi kali ini. *Manga* ini menjadi acuan pengkarya

dalam menciptakan suasana yang tegang dalam sebuah keluarga yang memiliki masalah seputar kekerasan terhadap anak tetapi dengan cerita dan penggambaran yang tidak akan lebih eksplisit.

E. Landasan Teori

1. Prinsip Desain

Dikutip dari artikel Menyelami Prinsip-prinsip Desain Grafis 2013 oleh Dityatama Putri pada website International Design School, prinsip desain adalah layaknya sebuah acuan atau *guide* yang harus diikuti agar menghasilkan desain yang *good-looking*. Bagi seorang desainer, kepekaan untuk mempertimbangkan berbagai prinsip desain merupakan sebuah keharusan. Prinsip desain sendiri terdiri atas lima yaitu :

- a. Keseimbangan : Sesuai namanya keseimbangan di sini berarti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.
- b. Kesatuan : Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

c. Ritme : Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi.

d. Penekanan : Dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur.

e. Proporsi : Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan.

2. Layout

Pengertian layout secara umum adalah suatu penentuan tata letak desain pada elemen tertentu sehingga menghasilkan visual yang menarik. Pada umumnya, sebuah layout dibuat oleh para desainer visual atau para developer.

Layout dibuat dengan tujuan untuk menyajikan berbagai elemen desain seperti gambar dan juga teks yang mampu menyajikan informasi yang bisa diterima oleh orang yang melihatnya. Oleh karena itu, layout desain harus dirancang sedemikian rupa agar mudah untuk dipahami.

Tujuan pembuatan layout adalah untuk dapat menyajikan elemen gambar dan juga teks agar lebih mudah dipahami, serta dapat menyampaikan

semua informasi yang ingin disampaikan sesuai dengan prinsip-prinsip yang berlaku. Dengan pembuatan layout, desain yang akan dibuat bisa terlihat artistik, dapat menyampaikan informasi dengan baik, serta sesuai dengan prinsip-prinsip desain yang berlaku. Desain tidak boleh hanya terlihat menarik tetapi juga harus bisa menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah dipahami.

3. Tipografi

Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia, tipografi adalah seni memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf serta jenis huruf untuk keperluan percetakan maupun produksi. Tipografi adalah seni memilih jenis huruf, dari ratusan jumlah rancangan atau desain jenis huruf yang tersedia, menggabungkan beberapa jenis huruf yang berbeda, menggabungkan sejumlah kata yang sesuai dengan ruang yang tersedia, menandai naskah untuk proses typesetting, menggunakan ketebalan dan ukuran huruf yang berbeda.

Tipografi tidak akan dibaca orang, jika orang tersebut tidak tertarik karena merasa tidak memerlukannya. Tugas tipografer adalah tidak hanya menginformasikan berita saja, tetapi juga merayu calon pembaca untuk memerhatikannya lalu membacanya. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan agar tipografi dapat dengan tepat tersampaikan yakni :

- a. Legibility : Kualitas pada huruf membuat huruf dapat dibaca.
- b. Readability : Penggunaan huruf dengan memerhatikan hubungannya dengan huruf lain sehingga mudah terbaca.

- c. Visibility : Kemampuan suatu huruf, kata, kalimat dalam suatu karya komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak tertentu.
- d. Clarity : Kemampuan huruf-huruf dalam karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target yang dituju.

4. *Motion Comic*

Motion Comic sendiri sejatinya adalah bentuk yang lebih sederhana dari animasi. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek juga membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik untuk dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Agus Suheri (2006: 2). Animasi pada *motion comic* yang digunakan tidak sekompleks dengan film animasi umumnya. Penambahan music dan suara karakter juga digunakan untuk meningkatkan daya tarik *Motion Comic* (McBride, 2008). Sederhananya *Motion comic* adalah kombinasi dari elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, digabung dengan pergerakan yang membuat komik menjadi hidup (bergerak).

5. Komik

Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.” (Scott McCloud, 1993:7) Sederhananya Komik adalah Gambar-gambar atau ilustrasi-ilustrasi yang disusun secara berurutan yang bertekankan kepada gerak dan tindakan, yang memiliki alur informasi tersendiri sehingga memberikan kesan bercerita lewat bantuan paduan kata-kata tertulis. Rangkaian cerita pada komik dipisahkan dan diurutkan menggunakan panel-panel yang tersusun.

6. Teori Karakter, Tokoh dan Penokohan

Menurut Aminudin dalam Rokhmansyah (1998:6), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa tersebut membentuk sebuah cerita. Karakter-karakter memiliki watak-watak tertentu dalam sebuah cerita yang sesuai dengan perannya masing-masing dalam cerita dan menjadi salah satu unsur yang paling penting.

Karakter-karakter tersebut tidak harus selalu manusia, tetapi juga bisa berwujud binatang ataupun tumbuhan yang digambarkan dapat berbicara, berpikir ataupun memiliki perasaan. Hal itu dapat ditunjukkan melalui alur cerita, gesture atau ekspresi.

Jenis-jenis karakter atau tokoh dalam cerita adalah sebagai berikut:

a. Protagonis : Protagonis adalah jenis karakter tokoh yang paling disoroti didalam sebuah karya cerita dan biasa digambarkan sebagai sosok yang baik hati. Bisa dibilang bahwa tokoh protagonis adalah tokoh utama yang akan menentukan bagaimana jalan cerita dan segala keputusan yang terjadi dan menjadi penentu didalam alur cerita yang berjalan.

b. Antagonis : Antagonis adalah tokoh yang kontras dengan tokoh protagonis. Kebalikan dari protagonis, karakter antagonis sering kali digambarkan sebagai sosok yang jahat dan sangat berlawanan dengan karakter protagonis. Karakter antagonis adalah pemicu konflik dalam alur cerita.

c. Tritagonis : Tritagonis biasa muncul dalam cerita sebagai tokoh atau karakter pendamping yang mampu menjadi penengah antara pertikaian atau konflik yang hadir di antara tokoh protagonis dan antagonis.

d. Skeptic : Skeptic biasa dikenal sebagai tokoh yang memusuhi karakter baik dan mendukung tokoh antagonis dalam sebuah alur cerita.

e. Sidekick : Sidekick adalah tokoh yang berkebalikan dengan tokoh skeptic dimana sidekick memusuhi karakter jahat dan mendukung tokoh

protagonis dalam sebuah alur cerita. Hadirnya tokoh sidekick menjadi pendukung yang berperan menghidupkan alur cerita agar tidak monoton.

f. Contagonist : Contagonist adalah tokoh yang berseberangan dengan tokoh protagonis.

g. Guardian : Guardian memiliki peran yang sama dengan namanya yaitu sebagai pelindung tokoh utama.

h. Deutragonis : Deutragonis memiliki peran sebagai sosok teman, sahabat, tempat curhat ataupun sosok yang selalu ada bagi tokoh protagonis dan membantu tokoh protagonis menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

i. Figuran : Figuran adalah tokoh yang biasanya menjadi pemanis dan membuat situasi lebih menarik dalam sebuah alur cerita.

7. Teori Ekspresi

Emosi manusia dapat disampaikan melalui perubahan wujud yang tampak pada wajah atau dapat disebut dengan ekspresi. Ekspresi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah, dan hal itu dapat digunakan sebagai salah satu bentuk komunikasi nonverbal pada orang yang mengamati. Terdapat enam ekspresi dasar manusia: sedih, senang, marah, jijik, takut dan terkejut (Kobayashi et al., 1995). Setiap ekspresi tersebut memiliki perbedaan pada tarikan otot-otot wajah (Tian et al., 2001).

Scott McCloud, pada bukunya yang berjudul *Making Comics* menyebutkan bahwa Ekspresi bukanlah sesuatu yang mudah diungkapkan dengan kata-kata, dan merupakan bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu digunakan. Tidak ada yang menyentuh emosi pembaca lebih kuat selain melalui emosi karakter yang diciptakan komikus. Begitulah pentingnya sebuah ekspresi wajah agar dapat digambarkan dengan jelas (McCloud, *Making* 81).

8. Teori Gesture

Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter, komunikasi non verbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. Secara sederhana, komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan isyarat bukan kata-kata, dan salah satu bentuk komunikasinya adalah dengan menggunakan gestur. Gestur adalah suatu bentuk aksi tubuh yang mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu. Gestur mengikutkan pergerakan dari tangan, wajah, atau bagian lain dari tubuh seperti contohnya melambaikan tangan sebagai ganti kata sapaan.

Scott McCloud menyebutkan, seperti wajah yang dapat mengekspresikan banyak hal terjadi pada seseorang secara emosional, tubuh sendiri juga dapat menyampaikan pesan yang kuat dengan bebas. Dengan bahasa tubuh, pembaca dapat mengetahui sebuah tokoh bahkan sebelum mereka berbicara. (McCloud, *Making Comics* 102)

9. Teori Panel Komik

Dilansir dari artikel yang berjudul Mau Bikin Komik? Kenali Jenis Susunan Panel Komik Berikut oleh Kreativv.com, disebutkan bahwa panel komik adalah sebuah frame tunggal yang berisi gambar suatu adegan cerita. Panel dalam komik dapat dikatakan sebagai urutan dari setiap gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung dan juga berfungsi sebagai petunjuk umum untuk identifikasi ruang dan waktu yang berisikan kejadian utama dari cerita.

Panel memiliki kemampuan menampilkan dimensi ruang atau waktu, ini meletakkan panel sebagai unsur penting yang menentukan alur baca dalam komik. Dalam komik Barat, alur baca cenderung dari atas ke bawah, kiri ke kanan; sementara komik Jepang dan Korea, misalnya, menggunakan alur baca dari atas ke bawah, dan kanan ke kiri. Hal ini membuat pengkarya harus mempertimbangkan susunan dari komposisi panel yang ada pada komik sehingga alur cerita yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan mudah oleh pembaca.

10. *Story Telling*

Menurut Echols Dalam Aliyah, (2011) *Story telling* terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan, Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Selain itu, *storytelling* disebut juga bercerita atau mendongeng seperti yang dikemukakan oleh Malan, mendongeng ialah bercerita berdasarkan tradisi lisan. *Storytelling*

merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak serta lisan maupun tulisan.

Disamping itu, *storytelling* sangat bermanfaat sekali bagi guru seperti halnya dikemukakan oleh Loban (dalam Aliyah, 2011:35) menyatakan bahwa *storytelling* dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan daya kesadaran, memperluas imajinasi anak, orangtua atau menggiatkan kegiatan *storytelling* pada berbagai kesempatan seperti ketika anak-anak sedang bermain, anak menjelang tidur atau guru yang sedang membahas tema digunakan metode *storytelling*.

Untuk struktur cerita digunakan struktur 3 babak. Berisikan awal, tengah dan akhir. Di bagian awal berisikan secara jelas informasi lengkap mengenai karakter-karakter yang ada. Memperkenalkan keseluruhan karakter sehingga mulai terbentuknya ikatan emosional target audiens dengan karya. Pada bagian tengah diisi dengan *build-up* cerita ke inti permasalahan yang ada dalam cerita. Diselingi dengan beberapa scene *establish* guna untuk membangun mood yang ada juga agar target audiens yang menonton tidak bosan. Di akhir bagian tengah ditutup dengan masalah utama pada cerita yang langsung berlanjut ke bagian akhir dimana cerita mulai memperlihatkan akhir, resolusi dan penyelesaian masalah.

11. Ilustrasi Dalam Desain Komunikasi Visual

Menurut Rohidi (1984:87), ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks, agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan. Adapun fungsi dari ilustrasi secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan bayangan masing-masing karakter dalam cerita.
- b. Memberikan bayangan rupa alat-alat yang dipakai dalam tulisan ilmiah.
- c. Memberikan bayangan langkah kerja.
- d. Saluran komunikasi cerita.
- e. Menjadi penghubung antara tulisan dengan kreativitas dan individualitas.
- f. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- g. Bisa menerangkan konsep yang disampaikan.

Jenis ilustrasi dapat dikelompokkan berdasarkan teknik pembuatannya. Gambar ilustrasi dibedakan menjadi dua, yaitu ilustrasi manual yang mana dibuat dengan cara menggambar dengan tangan manual dan ilustrasi digital yang mana proses pembuatannya dibantu dengan alat digital berupa komputer dan pentab. Dari kedua jenis ilustrasi tersebut penulis menggunakan ilustrasi digital yang mana memudahkan dalam perbaikan, pemilihan warna sehingga proses penciptaan tidak memakan terlalu banyak waktu.

12. Teori Warna

Secara umum, warna memang bisa dilihat dari persepsi masing-masing orang. Ada yang menyukai warna tertentu atau bahkan tidak menyukainya. Namun, hal yang tidak disadari oleh entrepreneur adalah bahwa warna memiliki peran penting dalam membangun brand. Warna adalah salah satu unsur benda yang sangat diapresiasi dengan baik oleh publik. Salah satu emphasis dan point of interest alami dari semua elemen benda yang langsung dirasakan keberadaannya.

warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Benda yang dipantuli cahaya mengabsorpsi sebagian atau seluruh warna yang memantul. Sehingga pada saat hanya warna merah yang dipantulkan dan warna lain diabsorpsi, maka benda tersebut menjadi warna merah. Dalam kaca mata seni rupa dan desain, pengertian warna menurut Prawira adalah “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain” (Sulasmidarma Prawira, 1989: 4).

Lebih lanjut lagi, Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut ialah benda, mata dan unsur cahaya.

Skema warna

a. Monokrom

Secara umum, skema monokromatik menggunakan variasi rona yang sama. Skema ini sangat sederhana dan dapat menghasilkan tampilan yang sangat elegan.

b. Analog

Analog menggunakan perpaduan antara warna primer dan juga sekunder. Skema ini dinilai sangat menyenangkan dan nyaman untuk digunakan. Bagi bisnis, skema analog tidak hanya enak dipandang, tetapi juga dapat mengajak konsumen untuk mengambil tindakan, seperti membeli produk atau layanan. Secara tidak langsung, di sini juga merupakan perananan penting dari teori warna melalui skema warna.

c. Complementary

Skema ini menggunakan warna yang berlawanan pada roda warna, seperti merah dan hijau. Biasanya, dalam skema ini terlihat kontras yang kuat sehingga sangat terlihat.

d. Triadic

Skema ini dibuat dengan menggunakan tiga warna yang disebar secara merata di seluruh roda warna. Warna-warnanya kemungkinan tidak cerah, tetapi skema dapat mempertahankan kontras yang tinggi.

13. *Scriptwriting*

Menurut Suriamiharja (1997: 1), menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan dan kehendak kepada orang lain secara tertulis. Sementara itu, Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Penulisan skenario adalah salah satu aktivitas pada tahap pra-produksi dalam proses pembuatan film. Aktivitas ini sangat penting karena skenario berfungsi sebagai kerangka atau cetak biru sebuah film, dan juga sebagai pedoman tertulis bagi seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembuatan film (terutama sutradara) tentang bagaimana film itu selesai. Bukan hanya film, tapi penulisan skenario juga dipakai dalam pembuatan animasi dan sebagainya.

14. LPAI

Lembaga Perlindungan Anak Indonesia (LPAI) sesuai dengan yang dicantumkan dalam website resminya adalah organisasi pegiat perlindungan anak yang kelebagaannya terdaftar pada Kementerian Hukum dan HAM serta kepengurusannya diresmikan dengan Surat Keputusan Kementerian Sosial. Sebagai lembaga independen yang aktif menjalankan kegiatan

pemenuhan hak dan kepentingan terbaik untuk anak sejak tahun 1997, LPAI secara konsisten aktif memperjuangkan dan memajukan hak-hak anak di Indonesia melalui penanganan dan pendampingan kasus, advokasi, publikasi, monitoring dan evaluasi berkala. LPAI juga memiliki mitra LPA daerah yang tersebar di provinsi, kabupaten, dan kota se-Indonesia.

Beberapa kasus yang menjadi perhatian khusus LPAI adalah kekerasan, eksploitasi, trafficking, penculikan, penelantaran, pelecehan seksual, penahanan bayi dan perebutan hak asuh, anak berhadapan dengan hukum, akte kelahiran dan hak sipil, hak atas kesehatan, hak atas pendidikan, anak-anak pinggiran, anak-anak korban bencana, dan anak-anak yang membutuhkan perlindungan khusus lainnya membuat mereka menjadi salah satu sumber informasi yang bagus demi kelancaran perancangan Media Edukasi ini.

Beberapa program layanan yang disediakan LPAI adalah sebagai berikut :

a. Advokasi dan Pendampingan Kasus

Memberikan pelayanan kepada masyarakat berupa penerimaan pengaduan dan pendampingan bagi anak yang:

- 1) Menerima kekerasan fisik maupun non fisik
- 2) Kehilangan haknya dengan mengupayakan untuk mendapatkannya kembali

b. Sosialisasi

Memberikan informasi, edukasi dan penyadaran kepada masyarakat tentang pentingnya pemenuhan dan perlindungan hak-hak anak.

c. Rehabilitasi

Mengupayakan rehabilitasi atau pengembalian kondisi anak yang menerima kekerasan baik fisik maupun non fisik agar anak dapat kembali hidup secara normal.

15. Komnas PA

Disebutkan dalam website resmi Komnas Perlindungan Anak, bahwa Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dibentuk berdasarkan amanat UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Undang-Undang tersebut disahkan oleh Sidang Paripurna DPR pada tanggal 22 September 2002 dan ditandatangani Presiden Megawati Soekarnoputri, pada tanggal 20 Oktober 2002. Setahun kemudian sesuai ketentuan Pasal 75 dari undang-undang tersebut, Presiden menerbitkan Keppres No. 77 Tahun 2003 tentang Komisi Perlindungan Anak Indonesia.

Mandat KPAI adalah mengawal dan mengawasi pelaksanaan perlindungan anak yang dilakukan oleh para pemangku kewajiban perlindungan anak sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 20 yakni : “Negara, Pemerintah, Masyarakat, Keluarga, dan Orangtua” di semua strata, baik pusat maupun daerah, dalam ranah domestik maupun publik, yang meliputi pemenuhan hak-hak dasar dan perlindungan khusus. KPAI bukan institusi teknis yang menyelenggarakan perlindungan anak.

KPAI memandang perlu dibentuknya Komisi Perlindungan Anak Indonesia Daerah (KPAID) di tingkat provinsi dan kab/kota sebagai upaya

untuk mengawal dan mengawasi penyelenggaraan perlindungan anak di daerah. KPAID bukan merupakan perwakilan KPAI dalam arti hierarkis-struktural, melainkan lebih bersifat koordinatif, konsultatif dan fungsional. Keberadaan KPAID sejalan dengan era otonomi daerah di mana pembangunan perlindungan anak menjadi kewajiban dan tanggungjawab pemerintah daerah.

KPAI mengapresiasi daerah-daerah yang sudah memiliki Perda tentang Perlindungan Anak yang di dalamnya mengatur secara rinci bentuk-bentuk pelayanan perlindungan anak mulai dari pelayanan primer, sekunder hingga tersier, institusi-institusi penyelenggaranya, serta pengawas independen yang dilakukan KPAID. Berdasarkan semua hal tersebut, komnas perlindungan anak penulis tambahkan sebagai sumber informasi dalam pencapaian perancangan kali ini.

16. *Motion Comic* Sebagai Media Edukasi Kekerasan Terhadap Anak

Motion Comic berfungsi sebagai media edukasi sekaligus penyampai informasi kepada target audiens tentang mulai dari jenis-jenis kekerasan, dampaknya, juga sampai gambaran tentang bagaimana cara menyikapi kekerasan tersebut. Media edukasi juga bertujuan untuk mengubah perilaku target audiens kearah yang lebih baik mengenai topik terkait. Pada *Motion Comic* diciptakan penuh dengan ilustrasi dengan *style* yang *fun* yang dapat dengan mudah disukai oleh berbagai lapisan masyarakat guna terjadinya penyampaian informasi yang lebih baik dan luas.

17. Bauran Media Penyampaian Informasi Yang Baik

Perancangan Media Edukasi tentang kekerasan terhadap anak tidak hanya diwakilkan oleh *motion comic* saja, tetapi dibantu dengan beberapa bauran media lain seperti Poster yang berisi ilustrasi tentang topik terkait sebagai media penyampaian informasi alternatif. Bauran-bauran media yang dipakai dipilih dengan mempertimbangkan kesinambungannya dengan topik dan media utama.

18. Kekerasan Terhadap Anak

Kekerasan terhadap anak adalah tindak kekerasan secara fisik, seksual, penganiayaan emosional, atau pengabaian terhadap anak. Di Amerika Serikat, Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit (CDC) mendefinisikan penganiayaan anak sebagai setiap tindakan atau serangkaian tindakan wali atau kelalaian oleh orang tua atau pengasuh lainnya yang dihasilkan dapat membahayakan, atau berpotensi bahaya, atau memberikan ancaman yang berbahaya kepada anak. Sebagian besar terjadi kekerasan terhadap anak di rumah anak itu sendiri dengan jumlah yang lebih kecil terjadi di sekolah, di lingkungan atau organisasi tempat anak berinteraksi. Ada empat kategori utama tindak kekerasan terhadap anak: pengabaian, kekerasan fisik, pelecehan emosional/psikologis, dan pelecehan seksual anak.

19. Cara Mencegah Kekerasan Terhadap Anak Dari Luar

Jelaskan kepada mereka apa itu kekerasan terhadap anak. Ini tidak semudah yang dibayangkan karena anak kecil belum memiliki pemahaman sedalam itu tentang yang namanya kekerasan pada anak. Di sisi lain,

kebanyakan orang tua enggan menggunakan kata-kata seperti seks atau penganiayaan di depan anak-anak. Namun diam juga bukan jawaban terbaik untuk mencegah itu terjadi pada mereka. Anda harus berbicara dengan anak-anak Anda secara terbuka sehingga mereka mampu memahami apa itu kekerasan pada anak. Salah satu cara sederhana untuk menjelaskan tentang kekerasan pada anak, adalah untuk mengatakan bahwa mereka tidak boleh membiarkan siapapun menyakiti mereka.

- a) Perhatikan orang-orang yang berada di sekeliling anak Anda;
- b) Jangan meninggalkan anak-anak sendirian tanpa ada satupun;
- c) orang terdekat Anda yang mengawasi mereka;
- d) Kenali adanya tanda-tanda kekerasan pada anak;
- d) Kenali rasa takut yang dialami anak Anda

20. Cara Mencegah Kekerasan Terhadap Anak Dari Dalam

Dilansir dari artikel TemanTakita.com yang berjudul Tips Mencegah Kekerasan Pada Anak yang di posting Dwi Krisdianto pada tahun 2015 berikut adalah cara-cara mencegah kekerasan terhadap anak yang dimulai dari diri sendiri :

- a) Mengelola Emosi Diri

Ada beberapa hal yang dapat membuat diri sendiri marah – termasuk perilaku anak yang salah – namun jangan jadikan amarah bahan bakar untuk mendisiplinkan anak. Lebih lanjut, Bukik Setiawan telah menjabarkan dalam buku Anak Bukan Kertas Kosong bahwa ancaman ganjaran dan hukuman (*reward and punishment*) tidak efektif untuk

membentuk perilaku anak. Mengapresiasi dan menumbuhkan perilaku baik anak lebih efektif ketimbang mengancam anak dengan ganjaran maupun hukuman.

b) Membiasakan Komunikasi Yang Baik Dengan Anak

Membiasakan komunikasi yang baik dengan anak, agar anak memiliki kepercayaan pada orangtua untuk bercerita. Banyak kasus saat anak yang mengalami kekerasan menjadi tertutup dengan siapapun, termasuk orangtuanya sendiri. Bercerita adalah bekal penting anak untuk belajar mengungkapkan perasaannya, dan itu dimulai dari keluarga. Tanyakan apabila Ayah Ibu mengamati perubahan perilaku yang tidak wajar pada diri anak, dan dengarkan cerita anak dengan penuh perhatian.

c) Melibatkan Diri Dalam Berbagai Kegiatan Anak

Ini adalah kesempatan Ayah Ibu untuk mengenal dengan siapa anak berteman dan bermain bersama. Di sekolah, Ayah Ibu dapat meluangkan waktu bersama guru atau wali kelas anak untuk mengobrol tentang keseharian dan perilaku anak di kelas. Terlibat dalam berbagai kegiatan anak dapat memberikan data tambahan untuk melengkapi cerita anak, bahkan membuat Ayah Ibu mengetahui apabila ada teman anak yang mengalami kekerasan.

d) Bekali Anak Dengan Berbagai Hal

Salah satu hal terpenting untuk diajarkan pada anak adalah keberanian untuk bersuara, mengungkapkan pendapatnya, saat merasa terancam atau tidak menyukai perilaku seseorang. Keberanian untuk

bersuara merupakan salah satu bentuk perlawanan terhadap kekerasan, karena banyak anak yang hanya bisa diam saat mengalami tindak kekerasan.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam persiapan penciptaan sesuatu, semuanya diawali dengan pengumpulan data. Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data di lapangan. Dalam penelitian sosial, ada beberapa teknik yang umum dilakukan, yaitu, studi pustaka dan observasi.

a. Metode Pengambilan Data

1) Observasi

Dilakukan pengamatan langsung juga turut bergabung dan melakukan aktivitas bersama objek pengamatan. Pada kasus kali ini adalah keluarga-keluarga sekitar yang berada dalam lokasi penelitian di Kota Sungai Penuh. Proses observasi dimulai dengan menentukan 2 keluarga yang diamati. Keluarga yang terpilih adalah keluarga Yoga dan juga keluarga Sumiati. Kedua keluarga memiliki seorang anak yang juga masi kecil berumur 2-3 tahun. Penulis melakukan pengamatan dari bagaimana cara keluarga #1 dan #2 bersikap disekitar anak-anaknya, seperti bagaimana sikap mereka saat anak melakukan kesalahan, melakukan kebaikan sampai dengan cara mereka berkomunikasi dengan

sesama. Setelah mengamati kedua keluarga, membandingkan kedua keluarga dari bagaimana mereka bersikap beserta dengan dampaknya terhadap anak-anaknya. Pada keluarga yang melakukan pendekatan yang lebih keras terhadap anak, anak cenderung mudah menangis dan lebih agresif. Kenakalan anak dengan didikan yang keras terasa sangat mencolok dibandingkan dengan anak yang dididik tanpa kekerasan.

2) Studi Pustaka

Dimulai dengan mengumpulkan beberapa contoh kasus yang terjadi di Indonesia tentang tindakan kekerasan terhadap anak beserta data-data statistik yang ada seperti jumlah kekerasan tiap tahun dari masing-masing jenis kekerasan, peningkatannya per tahun, dan kriteria korban juga pelaku kekerasan.

Dilanjutkan dengan mengumpulkan data-data yang ada tentang ilmu dan bahan bacaan yang mempelajari psikologis anak, alasan kekerasan terhadap anak terjadi, beserta apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah kekerasan terjadi kembali yang menjadi acuan informasi yang ingin disampaikan di dalam *motion comic*.

Setelah itu melanjutkan studi pustaka tentang perancangan dan penciptaan karya *motion comic* mulai dari teori komik, gestur, ekspresi, warna, *storytelling*, dan *scriptwriting* sehingga *motion comic* memiliki pondasi yang kuat dan dapat menyampaikan informasi-informasi dengan efektif.

Dengan mengumpulkan data yang relevan dari buku, artikel ilmiah, berita, maupun sumber kredibel lainnya yang terkait dengan topik atau kasus perancangan untuk menguatkan latar belakang dilakukannya perancangan ini dan memungkinkan untuk mempelajari penelitian-penelitian terdahulu, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baru terkait kasus kekerasan terhadap anak ini.

b. Segmentasi Target Audiens

Ruang lingkup perancangan merupakan tujuan pencapaian media terhadap target audiens yang dikategorikan dari kondisi geografis, demografis, dan psikografis yang mana membantu pencapaian strategi, program sampai dengan tujuan kreatif perancangan.

1) Segmentasi Geografis

Ruang lingkup wilayah target audiens perancangan media informasi ini ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat yang dekat dengan topik kasus terkait secara nasional di setiap kota yang ada di Indonesia.

2) Segmentasi Demografis

Sasaran demografis perancangan media edukasi ini ditujukan kepada audiens dengan kisaran umur 19 - 60. Sasaran demografis berikut diambil dengan berdasarkan riset KPAI tahun 2015 yang menyebutkan bahwa ayah dan ibu kandung menempati posisi teratas

sebagai pelaku kekerasan (28 persen dan 21 persen). Selanjutnya, guru (10 persen) dan ayah tiri (6 persen) adalah orang terdekat yang sering melakukan kekerasan pada anak. Umur 19 tahun juga diambil berdasarkan batas usia ideal menikah yang ditetapkan undang-undang yakni jika seseorang berusia 19 tahun. Lalu umur 60 tahun diambil berdasarkan usia rata-rata pensiun PNS. Walau demikian, tidak menutup kemungkinan untuk orang-orang dengan umur diatas maupun dibawah sasaran demografis perancangan kali ini untuk mendapatkan manfaatnya.

3) Segmentasi Psikografis

Pada segmentasi psikografis, perancangan ini ditujukan kepada audiens dengan kemungkinan yang tinggi untuk menjadi pelaku kekerasan yang juga memiliki masalah dalam mengontrol emosi ataupun tingkat kemampuan komunikasi yang tidak tinggi.

c. Metode Analisis Perancangan

1) Analisis Super-A

a) **Simple** : *Motion comic* diciptakan dalam bentuk *style* ilustrasi yang sederhana, tidak terlalu realistis sehingga menambahkan kesan *family-friendly* yang cocok untuk target audiens.

b) **Unexpected** : Elemen “*unexpected*” ini penulis letakan diakhir cerita yang mana sebagai *plot-twist* dari keseluruhan *motion comic*.

c) **Persuasive** : Informasi-informasi yang disampaikan dalam *motion comic* banyaknya berbentuk ajakan kepada target audiens untuk berperilaku lebih baik.

d) **Entertaining** : Unsur yang satu ini terdapat hampir dikeseluruhan *motion comic* yang diciptakan. Mulai dari bentuk ilustrasi atau visual yang disuguhkan, desain karakternya sampai dengan cerita dari awal sampai akhir.

e) **Relevan** : Cerita yang disajikan adalah cerita yang sangat dekat dengan lingkungan target audiens mulai dari gambaran latar tempat, waktu, sampai dengan suasananya.

f) **Acceptable** : *Motion comic* yang diciptakan jauh dari unsur-unsur negatif yang ekstrim seperti sara, pornografi dan sebagainya sehingga membuatnya dapat diterima oleh kalangan masyarakat luas.

2. Perancangan

Dalam perancangan karya, dimulai dengan menentukan genre keseluruhan dari cerita. Kemudian penulisan premis sekaligus karakter. Setelah premis ditemukan, dilanjutkan dengan penulisan keseluruhan naskah dari awal sampai akhir dengan mempertimbangkan mood dan macam-macam informasi seputar kekerasan terhadap anak yang ingin disampaikan dalam cerita. Pada karya kali ini, mood lebih kontras. Di satu frame penuh dengan mood kehangatan, dan di frame lain mood yang penuh dengan kesedihan untuk menekankan kontras perbedaan secara simbolis mengenai keluarga yang

dibangun dengan kekerasan dan yang tidak. Naskah yang sudah selesai dibuat lagi kedalam bentuk screenplay dan storyboard. Dibagian akhir, storyboard yang selesai digambar lagi kedalam bentuk Lineart yang lebih rapi dan pasti, lalu diberi base color dan dirender. Setelah semua asset selesai, semuanya diberikan motion sederhana melalui aplikasi *Adobe After Effect*. Motion yang diberikan tidak terlalu kompleks, tetapi meningkatkan emosi dan keterbacaan dari suatu *scene*.

3. Perwujudan

Motion Comic atau *Motion Picture* ini berjudul *Michio*. *Michio* diambil dari bahasa jepang yang artinya; Kekuatan, Manusia dan Dijalan yang benar yang mana semua arti tersebut secara garis besar mewakili niat dan tujuan dalam penciptaan karya ini. *Michio* adalah sosok seekor kucing peninggalan, peliharaan dari mendiang karakter Falena. *Michio* adalah sosok karakter yang diciptakan untuk menjadi perwakilan dari penonton atau target audiens dengan pesan bahwa untuk membantu korban dari kekerasan terhadap anak bahkan cukup hanya dengan berada di sisi korban dan tidak diam disaat kekerasan terjadi. Hal ini membuat karya lebih berbeda dibanding karya lain, dimana banyak yang menggunakan judul karya dengan nama tokoh utama dari karyanya. Dengan genre *Slice of Life*, karya ini bercerita tentang meninggalnya sosok seorang istri dimalam dia melahirkan anak perempuan pertamanya akibat pendarahan. Suami yang awalnya adalah seorang yang sangat baik hati berubah. Tidak sanggup menerima semua hal itu, dia menjadi seorang yang kasar terhadap anak yang baru lahir tadi. Leana, tumbuh tanpa kasih sayang orang

tua, ditemani dengan seekor kucing peliharaan dari mendiang ibunya dahulu, mereka menjalani hari-hari penuh cobaan bersama-sama.



Gambar 7
Karakter-karakter *Motion Comic "Michio"*
(Sumber : M. Haecal Sultana, 2021)

Media edukasi utama yang digunakan adalah *Motion Comic* yang menceritakan sebuah kisah yang menjadi simulasi terjadinya kekerasan terhadap anak beserta informasi jenis-jenis kekerasannya dan bagaimana cara menyikapinya. Media utama dapat disiarkan melalui banyak perantara, seperti Instagram, Youtube dan sebagainya. Sementara Media pendukung yaitu media alternatif yang memiliki konsep desain berbeda yang memberikan informasi

lain yang mungkin terlewatkan atau tidak dapat ditampung ke dalam media utama.

1. Poster

Berisikan informasi-informasi singkat seputar kasus terkait yang dibantu dengan ilustrasi yang visually-striking sehingga dapat menarik perhatian audiens lebih cepat.

2. Feed Instagram

Berfungsi sebagai media informasi alternatif yang dapat menampung lebih banyak informasi yang mendetail yang mungkin terlewatkan atau tidak dapat dimasukkan kedalam motion comic.

3. Komik

Bentuk alternatif dari *Motion Comic* yang berbentuk buku untuk audiens yang mungkin lebih tertarik dengan media tertulis.

4. Brosur

Berisi informasi yang rinci yang dapat dibawa pulang audiens dan juga disebarakan kepada relasi audiens itu sendiri.

5. T-Shirt

Bisa menjadi simbol kepedulian tiap audiens yang memakainya terkait dengan kasus kekerasan ini.

6. Merchandise

Dapat menjadi simbol setuju dan support masyarakat luas dalam usaha menghentikan kekerasan terhadap anak-anak.

Motion Comic Michio dipublikasikan melalui platform-platform digital mulai dari *Instagram* sampai *YouTube*. Selain itu, media pendukung berupa poster dan banner yang menyediakan informasi-informasi tentang kasus terkait yang tidak dapat dimasukkan kedalam *Motion Comic* secara mendetail juga diciptakan. *Feed Instagram* juga menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan informasi-informasi seputar kekerasan terhadap anak yang lebih mendetail juga sekaligus sebagai pengenalan proses penciptaan “*Michio*” dari balik layar. Media pendukung lainnya berupa T-Shirt sebagai bentuk apresiasi atau support masyarakat yang memilikinya, juga stiker dan poster film.

4. Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya adalah pameran yang menampilkan seluruh media yang sudah diciptakan mulai dari Media utama yaitu *Motion Comic* yang ditayangkan secara *loop* selama pameran berlangsung, media pendukung seperti 2 buah banner 160x60 cm yang berisikan informasi-informasi seputar karya dan topik kekerasan terhadap anak. 2 buah poster dekoratif yang *visual-striking* guna menarik perhatian tamu yang mendatangi pameran. Media pajang 100x40 cm yang berisikan garis besar isian dari *Instagram Michio*. Brosur juga

T-shirt yang ditata sedemikian rupa dengan media-media lain sehingga terlihat rapi, jelas dan dapat menarik perhatian orang banyak saat pameran berlangsung

