

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pola Asuh dan Dampaknya.....	39
Tabel 3.2 Tabel Informasi Produk Perancangan.....	42
Tabel 3.3 Tabel Demografis.....	43
Tabel 3.4 Tabel Psikografis.....	43
Tabel 3.5 Tabel Data Kuantitatif Kasus Pengaduan Anak Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak.....	49
Tabel 3.6 Rincian Tabel Data Kuantitatif Jumlah Korban dan Pelaku Kasus Perlindungan Anak.....	49
Tabel 3.7 Tabel Opsi Visual.....	59
Tabel 3.8 Tabel Analisis Perbandingan.....	64
Tabel 3.9 Tabel Analisa SWOT.....	66
Tabel 4.1 Tabel AIDA (Awareness, Interest, Desire, Conviction, Action).....	68
Tabel 4.2 Tabel Flow Chart Production.....	70
Tabel 4.3 Tabel Flow Chart Production.....	71
Tabel 4.4 Tabel Media Pendekatan.....	72
Tabel 4.5 Tabel metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share).....	72
Tabel 4.6 Storyline.....	81
Tabel 4.7 Tabel Storyboard.....	88

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata *bullying* dalam Kamus Bahasa Indonesia artinya mengganggu atau menyusahkan, menurut Dan Olweus *bullying* adalah aktifitas berbentuk agresi/kekerasan dengan tujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental yang dilakukan secara berulang. Sedangkan menurut *Victorian Departement of Education and Early Childhood Development* mendefinisikan *bullying* terjadi ketika seseorang atau sekelompok orang mengganggu atau mengancam keselamatan dan kesehatan seseorang baik secara fisik maupun psikologis, mengancam properti, reputasi atau penerimaan sosial seseorang serta dilakukan secara berulang dan terus menerus.

Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam kurun waktu 2011-2017 (12 September 2017) jumlah kasus perundungan yang melibatkan anak sebagai pelaku *bullying* di sekolah di kota DKI Jakarta mencapai 539 kasus. Setidaknya 1 dari 4 anak di sekolah pernah mengalami *bullying*. Salah satu contoh kasus terakhir adalah *bullying* yang melibatkan 14 pelajar (13 pelaku dan 1 korban) dari sekolah yang berbeda di Mal Thamrin City, Jakarta. Kasus tersebut membenarkan sebuah penelitian (sumber Dhanang Sasongko, Seminar Nasional *Bullying* UPI 2017) bahwa setidaknya 100,000 anak Indonesia membolos per harinya karena *bullying* di sekolahnya. Akan tetapi hal ini bukanlah hal yang baru bagi masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Sejiwa adalah setidaknya 1 dari 5 guru menganggap *bullying* adalah hal biasa dalam kehidupan anak remaja dan tak perlu dipermasalahkan, dan 9 dari 10 orang dewasa menganggap *bullying* hanyalah bagian dari cara anak-anak bermain.

Maraknya kegiatan dan perilaku kekerasan di lingkungan sekitar dan media sosial secara langsung membentuk pola pikir anak-anak sejak dini. Anak mempelajari

perilaku *bullying* dengan cara menirunya, mempraktekan kepada teman-temannya. Hal ini disebabkan oleh sifat umum anak yang senang meniru orang lain terutama lingkungan keluarga. Bagi anak, orangtua adalah sosok teladan yang tidak bisa ditentang karena keluarga adalah lembaga informal tempat anak menerima pendidikan awal.

Ketika anak tidak mendapatkan konsekuensi yang tegas dari lingkungan terhadap perilaku intoleran yang ia contoh, maka anak akan belajar bahwa mereka yang memiliki kekuatan boleh untuk berperilaku agresif dan berperilaku agresif dapat meningkatkan status atau kekuasaan seseorang. Dengan begitu anak tidak hanya mengembangkan perilaku *bullying*, tetapi juga *mindset* bahwa yang kuat adalah yang berkuasa. Pemikiran bahwa pihak yang kuat sebagai pihak yang dominan didapatkan dari observasi anak terhadap lingkungan sekitar. Hal ini membawa dampak buruk bagi anak yang terlibat *bullying* karena pengalaman sebagai pelaku *bullying* mereka akan terbiasa melakukan kriminalitas di dewasa nanti.

Pengembangan pendidikan yang diberikan pada anak sebaiknya dilakukan secara bertahap dan terjadi interaksi yang baik. Dengan ini, secara tidak langsung anak akan mendapat perhatian dan bimbingan secara bersamaan dan sesuai dengan umurnya. Aktivitas berupa belajar tidak bisa hanya berupa materi baku saja, tetapi disajikan dalam bentuk lain yang beragam dan menyenangkan bagi mereka, sehingga mereka dengan kemampuan dan keinginannya dapat berinteraksi dan belajar karena belajar adalah proses aktif terutama pada masa anak-anak. (sumber: Psikologi Pendidikan; Drs. Mustaqim, Drs. Abdul Wahid)

Keluarga merupakan pengalaman pertama bagi anak-anak dalam berinteraksi, pendidikan di lingkungan keluarga dapat menjamin kehidupan emosional anak untuk tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga akan tumbuh sikap tolong menolong, tenggang rasa sehingga tumbuhlah kehidupan keluarga yang damai dan sejahtera, keluarga berperan dalam meletakkan dasar pendidikan agama dan sosial. Adanya peranan keluarga seperti penanaman sikap dan nilai hidup, pengembangan bakat dan

minat serta pembinaan bakat dan kepribadian, akan menghasilkan pengaruh timbal balik yang baik di lingkungan sekolah anak. (sumber Fuad Ihsan, Dasar-Dasar Kepemimpinan : 2011).

Mencermati pemaparan di atas telah tergambar bahwa dibutuhkan sebuah tindakan edukasi tentang *bullying* anak kepada masyarakat terutama orangtua maupun calon orangtua. Oleh karena itu dalam hal ini penulis ingin ikut berpartisipasi untuk menurunkan kasus *bullying* terhadap anak-anak dengan merancang sebuah media edukasi yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh masyarakat umum yang dapat mengedukasi dan mengajak anak dan keluarga untuk menerapkan sikap toleransi di kehidupan sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, permasalahan yang terjadi dapat disimpulkan :

1. Masyarakat menganggap bahwa *bullying* adalah sebuah budaya lingkungan sekolah.
2. Anak yang tidak di ajari aturan dan konsekuensi oleh keluarga lebih rentan terlibat dalam *bullying*.
3. Anak tidak mengetahui perilaku baik dan buruk.
4. Anak yang terlibat *bullying* baik sebagai pelaku maupun korban mengalami dampak buruk di dewasanya.
5. Tidak ada pendidikan formal tentang *bullying* anak di sekolah beserta dampak dan pencegahannya kepada anak dan masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang dihadapi dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang media edukasi tentang *bullying* anak yang dirancang untuk orangtua maupun calon orangtua karena kurangnya media yang mengajari tentang bahaya dan pencegahan *bullying* yang di khususkan kepada anak di usia sekolah?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk menghindari biasanya ruang lingkup masalah, maka ruang lingkup ini dibatasi oleh batasan-batasan sebagai berikut :

1. Apa

Media edukasi mengenai pencegahan *bullying* anak di usia sekolah (7-18 tahun)

2. Bagaimana

Perancangan media edukasi berupa buku edukasi visual pencegahan *bullying* anak.

3. Dimana

Lokasi target audience berada di kota DKI Jakarta.

4. Kapan

Pengumpulan data dilakukan pada bulan Agustus – Oktober 2017 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan media dilakukan mulai Oktober – Desember 2017.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan :

1. Ikutnya partisipasi dari berbagai macam pihak dalam mencegah *bullying* anak.

2. Membantu orangtua dalam membina pola asuh kepada anak yang berada di usia sekolah.
3. Anak dapat mengetahui mana perilaku yang baik dan buruk.
4. Mengajari anak nilai dan sikap hidup sosial yang baik agar menciptakan kehidupan bermasyarakat yang damai dan kebhinekaan.
5. Merancang media edukasi mencegah *bullying* anak yang dikarenakan labeling dan pola asuh yang buruk kepada masyarakat khususnya orangtua dan calon orangtua.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebagai solusi agar media yang akan dirancang sesuai dengan solusi permasalahan. Cara penulis mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

a) Observasi :

Dengan melakukan metode pengumpulan data dimana penulis mencatat dan menelaah informasi yang kemudian ditulis secara objektif sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Peristiwa-peristiwa yang terjadi akan ditelaah secara teliti dan diberikan kesimpulan. media yang pernah digunakan maupun melalui media-media lain yang berkaitan dengan ilustrasi.

b) Studi Pustaka:

Dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku teori, jurnal, dan laporan yang berkaitan dengan media edukasi *bullying* dan pola asuh keluarga. Studi pustaka yang diambil mengarah pada kajian nasional dan internasional.

c) Wawancara :

Dengan melakukan bentuk komunikasi langsung dalam bentuk Tanya dan jawab antara peneliti kepada responden. Dari wawancara tersebut hasil

jawaban melalui gerak dan mimik responden dapat melengkapi data yang dibutuhkan dalam penulisan. Wawancara akan dilakukan dengan ahli yang bersangkutan seperti aktivis sosial, psikolog, serta mengambil sample beberapa anak dari sekolah tersebut untuk di wawancari secara tatap muka.

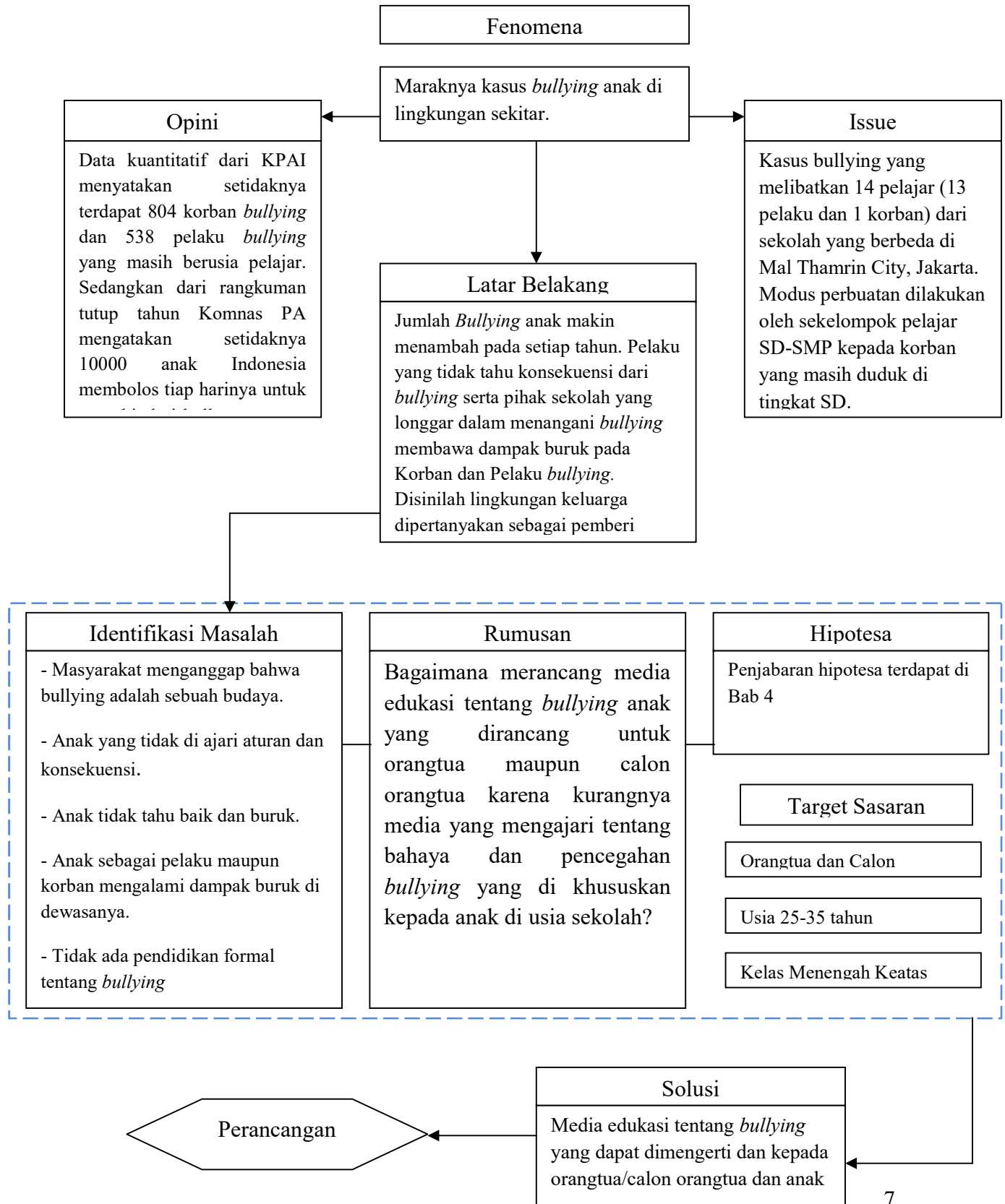
d) Kuesioner :

Dengan menyebarkan alat pengumpulan data yang berbentuk pernyataan yang akan diisi atau dijawab kepada masyarakat usia produktif (25-35 tahun) dengan tujuan memperoleh data penelitian yang valid. Kuesioner ditujukan untuk mengetahui pengetahuan kuesioner tentang *bullying* dan pola asuh anak.

1.7 Analisis Data

Penulis akan menggunakan metode analisis matriks dan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). Analisis Matriks adalah analisis yang *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Matriks menjadi salah satu metode analisis yang sangat bermanfaat dan sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang padat, (Rohidi, 2011:247). Sedangkan analisis SWOT adalah analisis yang memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari *Strength* dan *Weakness* serta faktor luar yang terdiri dari *Opportunity* dan *Threat*. Hal ini dilakukan untuk menemukan solusi yang dapat diambil melalui mengambil nilai positif dari kolaborasi kompleks informasi yang saling terkait.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I | Pendahuluan

Terdiri atas alasan dan latar belakang pengambilan topik yaitu bagaimana merancang media bertema toleransi kepada anak-anak.

BAB II | Dasar Pemikiran

Berisi tentang teori-teori yang akan dipergunakan dalam perancangan media berupa teori desain meliputi warna, bentuk, layout serta teori komunikasi dan teori psikologi mengenai anak-anak.

BAB III | Data dan Analisis Masalah

Data

Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan yakni data institusi pemberi proyek, data produk, data target konsumen dan data proyek sejenis yang pernah dilakukan.

Analisis

Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan.

BAB IV | Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Hasil Perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB V | Penutup

Dalam bab ini penulis menguraikan kesimpulan dari isi seluruh bab sebelumnya dan saran yang dapat membantu mengembangkan perancangan ini menjadi lebih baik.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communis* yang berarti sama. Kalimat sama disini memiliki maksud adalah persamaan makna. Ketika dua orang terlibat dalam komunikasi seperti percakapan maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang diperbincangkan. Percakapan kedua orang dapat dijadikan komunikatif apabila dua-duanya, selain mengerti bahasa yang dipergunakan juga mengerti makna dari bahan yang diperbincangkan.

Menurut Carl I. Hovland, ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tepat asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Definisi Hovland tersebut menunjukkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan saja penyampaian informasi, melainkan juga pembentukan pendapat umum (*public opinion*) dan sikap umum (*public attitude*) yang dalam kehidupan sosial dan kehidupan politik memainkan peranan yang amat penting. Dalam definisi khusus Hovland mengatakan bahwa komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*).

Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communication in Society* mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut:

1. Komunikator
2. Pesan
3. Media
4. Komunikan
5. Efek

2.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (planning) dan manajemen (management) untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah saja, melainkan harus mampu menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya. Strategi komunikasi adalah komunikasi yang mampu menunjukkan bahwa operasionalnya secara praktis harus dilakukan, waktu bisa bergantung dengan kondisi dan situasi.

Menurut R.Wayne Pace, Brent D. Peterson dan M. Dallas Burnett pada buku *Technique for Effective Communication* menyatakan bahwa tujuan sentral kegiatan komunikasi terdiri dari 3 tujuan utama, yaitu:

1. to secure understanding/ untuk mendapatkan pengertian
2. to establish acceptance/ untuk menciptakan penerimaan
3. to motive action/ sebagai alasan perbuatan

Sebagai garis besar pentingnya 3 tujuan utama tersebut dijabarkan (to secure understanding) terjadi ketika komunikan mengerti pesan yang diterimanya. Apabila ia sudah mengerti dan menerima, maka penerimaannya itu harus dibina (to establish acceptance). Pada akhirnya kegiatan dimotivasikan (to motive action). Ketika itu terjadi maka tujuan pesan telah berhasil dilaksanakan.

Menurut Monroe dalam Rakhmat (1998:297) disarankan lima langkah dalam penyusunan pesan untuk mempengaruhi orang lain, yaitu:

1. Attention (Perhatian)
2. Needs (Kebutuhan)
3. Satisfaction (Pemuasan)
4. Visualization (Visualisasi)
5. Action (Tindakan)

Banyak hal yang terkait dengan isi pesan. Salah satunya yaitu pendekatan yang digunakan, terdapat beberapa pendekatan yaitu:

1. Pendekatan Emosional

Melalui pendekatan emosional orang akan lebih menerima pesan berdasarkan dimensi afektif yang dimilikinya

2. Pendekatan Rasa takut

Rasa takut dimunculkan oleh akibat-akibat buruk yang ditimbulkan dari perilaku tertentu

3. Pendekatan Kreativitas

Kampanye yang selalu menyampaikan sesuatu secara serius akan menjadi hal menyulitkan dan membosankan target audience, sehingga dirancanglah sebuah pendekatan kreativitas sehingga target audience mudah menerima pesan.

4. Pendekatan Kelompok Rujukan

Target audience akan lebih mudah menerima informasi ketika mereka mengetahui sekelompok orang yang dapat dijadikan panutan atau model untuk dicontoh.

2.2 Tinjauan Media

2.2.1 Pengertian Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Menurut (Ruslan, 2012:29) media merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau sebagai mediator antara komunikator dengan komunikannya.

Tahap dalam merancang media adalah :

a. Konsep Desain

Sebelum memulai sebuah proyek penulis akan merancang konsep dasar sebagai panduan perancangan kedepannya. Semakin lengkap dan jelas konsep desain yang diberikan (lisan dan tertutup) akan semakin cepat dan tepat seorang desainer memberikan solusinya.

b. Pemilihan Media

Setelah merancang konsep dasar penulis menentukan media yang tepat sebagai penyaluran konsep yang dirancang. Unsur-unsur pemilihan terdiri dari jenis media, bahan, ukuran, posisi, waktu, berapa lama dan dimana saja karya desain akan di distribusikan kepada target audience.

c. Dummy dan *Thumbnails*

Setelah memilih media yang tepat penulis mulai merencanakan pengorganisasian layout dengan membuat *thumbnails*. *Thumbnails* merupakan panduan desain kasar/mentah sedangkan *dummy/mockup* berguna sebagai sample dari final eksekusi untuk mengantisipasi kesalahan. Karena masih bersifat kasar/mentah maka pada umumnya *thumbnails* dibuat dengan menggunakan pensil. *Thumbnails* berguna tidak hanya untuk memperkirakan letak elemen-elemen layout pada suatu