

PERANCANGAN WEBSITE EDUKASI MENGENAI PERUNDUNGAN PADA ANAK UNTUK ORANG TUA

Chessa Quenna Permatasari¹, Fariha Eridani Naufalina², Olivine Alifaprilina Supriadi³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom Jl. Telekomunikasi No. 01,

Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia

¹chessaquenna@students.telkomuniversity.ac.id, ²farihaen@telkomuniversity.ac.id, ³olivinea@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Berawal dari maraknya kasus perundungan pada anak di sekolah belakangan ini membuat banyak orang tua merasa khawatir, karena Pelaku perundungan di sekolah dapat berasal dari siapapun. Selain itu kurangnya kesadaran orang tua akan memberi edukasi mengenai perundungan kepada menjadi salah satu penyebab terjadinya fenomena “bullying”. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka, kuesioner dan wawancara. Dari permasalahan diatas, dengan adanya buku yang memberi pemahaman edukasi mengenai perundungan pada anak untuk orang tua dapat membantu orang tua untuk menghindari fenomena perundungan. Tulisan ini akan membahas bagaimana proses perancangan desain website tersebut dari sudut Desain Komunikasi Visual.

Kata Kunci : *Perundungan, Anak-anak, Graphic Design, Desain Komunikasi Visual.*

Abstract: *Starting from the cases of abuse of children in school lately makes many parents feel worried, because the perpetrators of harassment at school can come from anyone. In addition, the lack of awareness of parents to provide education about harassment to be one of the causes of the phenomenon of "bullying". This research is using data collection methods such as observation, literature study, questionnaires and interviews. From the problems above, the existence of books that provide educational understanding about child abuse for parents can help parents to avoid the phenomenon of bullying. This paper will discuss how the design process of the website design from the point of Visual Communication Design.*

Keywords: *Bullying, Children, Graphic Design, Visual Communication Design.*

Chessa Quenna Permatasari adalah mahasiswa S1 (S.Ds) studi desain komunikasi visual di Universitas Telkom, Bandung. Fariha Eridani N. Olivine Alifaprilina S. adalah dosen studi desain komunikasi visual di Universitas Telkom, Bandung.

PENDAHULUAN

Maraknya terjadi kasus perundungan di sekolah belakangan ini membuat banyak orang tua merasa khawatir, berdasarkan data Kementerian Perencanaan dan Unicef (dalam burualogo, 2019: 16) Memaparkan hasil survei yang dilakukan oleh *The Global School-Based Health Survey* menunjukkan bahwa 32% siswa-siswi usia 13 sampai 17 tahun di Indonesia telah mengalami kekerasan fisik dan 20% siswa-siswi menjadi korban bullying. Sekolah yang seharusnya menjadi tempat yang aman namun karena kurangnya pengawasan kasus perundungan pun dapat terjadi. Pelaku perundungan di sekolah dapat berasal dari siapapun, mulai dari teman sekelas, karyawan sekolah bahkan guru sekalipun.

Selain di sekolah, tanpa disadari di rumah yang mungkin dianggap sebagai tempat yang paling aman bagi anak dapat menjadi tempat yang tidak luput dari perundungan. Tanpa disadari, salah dalam menempatkan perkataan, orang tua dapat menyakiti perasaan sang buah hati. Oleh karena itu orang tua harus lebih berhati-hati dan memperhatikan setiap perkataan ataupun perilaku yang ditujukan kepada anaknya.

Perundungan (*bullying*) merupakan suatu tindakan yang biasanya menyakiti korbannya secara *verbal* (perkataan) dan non-verbal (fisik) seperti ejekan, menghina, ancaman, hingga kekerasan yang melibatkan fisik. Perundungan ini sangat berbahaya bagi anak karena dapat mempengaruhi perkembangan psikis anak di masa depannya. Fenomena ini biasanya terjadi karena perbedaan penampilan fisik, ras, hingga orientasi seksual pada korban. Selain itu, sifat atau karakter korban yang terlihat lemah dan sulit bergaul juga dapat menjadi sasaran empuk bagi para pelaku untuk melakukan bullying.

Selain dari sisi korban, penyebab terjadinya perundungan juga harus dilihat dari sisi sang pelaku yang kemungkinan memiliki alasan atau penyebab dirinya menjadi seorang pelaku perundungan. Beberapa pemicu pelaku sebagai seorang

bully yaitu adalah pelaku memiliki masalah pribadi, rasa iri pada korban, mencari perhatian, kesulitan menahan emosi, merasa lebih berkuasa hingga berasal dari sebuah keluarga yang disfungsi sehingga menimbulkan sifat yang agresif terhadap korban.

Sebagai orang tua salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah memberikan edukasi dan penanaman karakter pada anak sejak dini untuk menghindari anak menjadi korban maupun pelaku perundungan. Selain itu orang tua juga berperan penting sebagai teman bercerita untuk meningkatkan kedekatan antara orang tua dan anaknya sehingga anak dapat lebih terbuka.

Oleh karena itu dengan mengangkat topik mengenai “Perancangan website pemahaman edukasi mengenai perundungan pada anak untuk orang tua” sebagai judul dari tugas akhir yang dirancang diharapkan dapat menjadi sebuah media belajar orang tua agar lebih sadar akan pentingnya pengetahuan dan penanganan pada fenomena perundungan pada anak.

KAJIAN TEORI

Website berasal dari dua kata yaitu *Web* dan *Site*. Yang dimana *web* memiliki arti program dan *site* adalah isi dari sebuah program itu sendiri. *Website* adalah tempat dimana informasi diberikan/disampaikan untuk *user* dari sang provider atau disebut dengan penyedia informasi. (Joseph, 2011 : 6)

Menurut Suyatno dalam (Hamzah et. al., 2012: 2) Dalam tampilan desain, fokus pengunjung situs web adalah penampilan situs *web*. Untuk mendapatkan penampilan yang tepat, situs *web* harus dirancang dengan hati-hati, dan desain harus memperhatikan hal-hal seperti keseimbangan, kontras, konsistensi, ruang kosong, tipografi, bentuk dan tata letak.

Dalam merancang sebuah desain terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu yang pertama adalah tema, dimana tema dan tujuan dari sebuah

desain itu dapat bermacam-macam dan menjadi beberapa kategori yaitu E-commerce, marketing tool, E-learning, nilai tambah, E-news, komunitas dan untuk pribadi (Dadan Sutisna, 2007 : 10).

Peta situs (*site map*) penting dalam perancangan website karena sebagai penanda dimana harus memulai hingga mengakhiri dalam pengerjaan desain website. Untuk membuat sebuah *site map*, desainer harus menentukan jumlah halaman yang akan dibuatnya. Pada setiap halaman memiliki kemungkinan cabang yang terdapat pada halaman *web* (Dadan Sutisna, 2007 : 10). Kemudian dilanjutkan dengan perancangan sketsa dan mendesain dengan menggunakan Software seperti Adobe Illustrator, Adobe Illustrator dan yang lainnya.

Komunikasi visual adalah studi tentang konsep dan ekspresi kekuatan kreatif yang digunakan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen grafik yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan tata letak (*layout*) (Tinarbuko. 2008:23).

Menurut Bambang Irawan dan Priscilla Tamara (2013 : 10) Unsur-Unsur rupa terdiri dari beberapa bagian, yaitu garis, arah, bidang, ukuran, tekstur, nada, khroma, dan warna. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, dan secara psikologis sebagai bagian dari indera penglihatan. Ada tiga elemen penting untuk memahami warna. Elemen-elemen ini adalah objek, elemen mata dan cahaya. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005: 9). Warna adalah salah satu elemen *visual* utama yang dapat secara efektif memperkuat citra merek, pemilihan warna harus khusus ditujukan pada target audiens dan asosiasi warna dan produk yang diberikan. (Swasty dan Utama, 2017, hal. 14)

User Interface adalah bagian dari sistem komputer yang digunakan oleh pengguna saat melakukan tugas mereka untuk mendapatkan apa yang ingin mereka capai (Stone, 2005 : 4).

Tata letak (*lay out*) secara umum dapat digambarkan sebagai tata letak elemen desain dalam bidang media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dikandungnya (Suriyanto Rustan 2008: 1). *Lay out* bertujuan untuk menyusun struktur pada semua elemen visual pada tampilan sebuah interface, dan untuk memperjelas jarak antara unsur elemen satu dengan elemen yang lainnya sehingga tampilan terlihat presisi dan tidak berantakan.

Tipografi dalam arti yang lebih ilmiah adalah seni dan teknik merancang dan mengelola skrip dalam kaitannya dengan kompilasi publikasi *visual*, baik cetak maupun lainnya. (Adi Kusrianto, 2010: 1). Tipografi pada *user interface* harus diperhatikan karena tidak semua *font* dapat digunakan dalam sistem operasi *android*. Fungsi dari tipografi adalah sebagai penyampaian informasi dalam *user interface*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan sebagai media pendukung orang tua agar lebih sadar akan pentingnya pengetahuan mengenai dari penyebab, ciri-ciri adanya sebuah perundungan hingga cara penanganan anak pada fenomena ini. Target sasaran penelitian ini ditujukan untuk orang tua muda yang memiliki anak pada usia 5 tahun hingga 11 yang memerlukan edukasi mengenai perundungan pada anak. orang tua yang memiliki kepedulian yang besar terhadap fenomena perundungan dan psikis anak sehingga memiliki keingintahuan yang besar tentang pecegahan dan penanganan pada anak yang terlibat dalam perundungan. Memiliki rasa ingin tahu, berpikiran luas dan terbuka, muda. Aktif dalam menggunakan gawai sebagai media pencari informasi dengan menggunakan internet. Penelitian ini dilakukan di wilayah Kota Bandung. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari bulan Februari 2020 hingga Juni 2020.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, studi pustaka, kuesioner, wawancara dan analisis proyek sejenis. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan mencari informasi melalui riset dari sumber pustaka seperti buku, jurnal penelitian sejenis hingga artikel yang berkaitan dengan topik penelitian seperti perundungan, website, user interface dan warna. Selain itu penulis juga melakukan observasi dan wawancara dengan pihak pusat pelayanan psikologi yaitu Anahata Holistic Psychological Services yang berlokasi di Kota Bandung untuk mengetahui lebih dalam mengenai perundungan (*bullying*). Wawancara dilakukan dengan Ibu Nira Wulansari S.Psi, M.psi, selaku Psikolog dan Koordinator Psikolog di Anahata Holistic Psychological Services pada hari Selasa tanggal 10 maret 2020 pada pukul 15.00 di Giggle Box, Trans Studio Mall Bandung. Tujuan dari wawancara itu sendiri untuk dapat mengetahui faktor penyebab anak menjadi pelaku perundungan, sikap apa saja yang dapat mempengaruhi, hingga bagaimana cara menghindari anak sebagai pelaku perundungan. Fenomena perundungan ini sangat mengkhawatirkan, sehingga media pendukung sebagai edukasi perundungan untuk orang tua sangatlah penting.

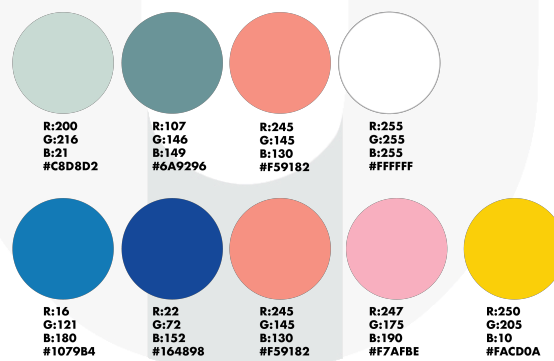
Setelah mendapatkan informasi yang cukup, penulis kemudian melakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui apakah media penyampaian informasi mengenai perundungan ini benar-benar dibutuhkan untuk target yang ditunjukkan dan mengetahui tampilan dan fitur apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan *website* ini. Kemudian yang terakhir menggunakan metode perbandingan matriks yaitu membandingkan dua *website* sejenis untuk mengetahui elemen apa saja yang terdapat dalam kedua *website* tersebut.

HASIL

Website edukasi mengenai perundungan pada anak untuk orang tua ini diharapkan menjadi media penyampaian informasi perundungan bagi masyarakat

terutama untuk orang tua melek digital dan peduli dengan proses tumbuh kembang anak secara psikologis. Media penyampaian informasi mengenai perundungan dapat dilakukan melalui akses jaringan internet yang mudah di akses oleh orang tua melalui gawainya pada zaman ini. Oleh karena itu media edukasi dan informasi mengenai perundungan (*bullying*) akan dirancang melalui media *digital* yaitu dengan *website*. Pada *website* ini pengguna dapat mengakses artikel berbagai informasi mengenai perundungan dan dapat saling bertukar informasi maupun pengalaman dengan fitur forum yang di sediakan.

Ukuran layar yang digunakan adalah 1152 px dengan panjang yang disesuaikan dengan isi website. Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* kemudian memindahkan aset yang telah dibuat ke aplikasi *Figma* untuk melakukan pengaplikasian sistem navigasinya. Website yang penulis rancang akan ditampilkan pada *desktop web browser*. Layout yang digunakan adalah tipe *layout top index* sedangkan warna yang digunakan yaitu dominan warna hijau dan putih dengan sentuhan warna yang cerah pada bagian ilustrasi yang digunakan.

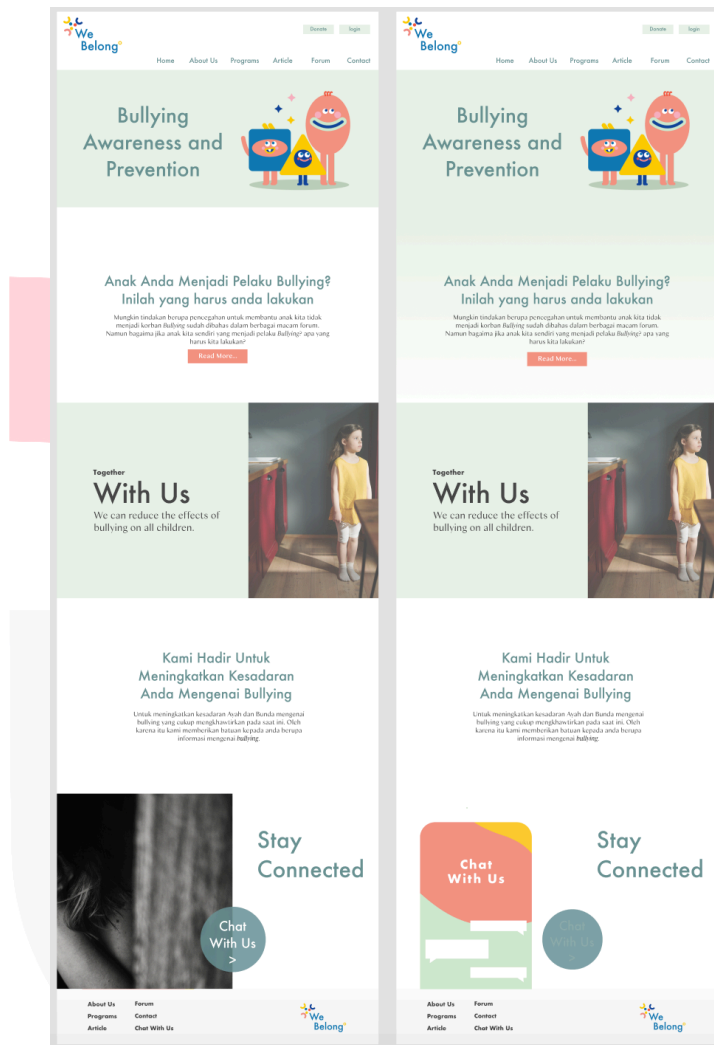


Gambar 2. Warna yang Digunakan dalam Website

sumber: Chessa Quenna Permatasari

Dalam website ini terdapat delapan tampilan halaman yang terdiri dari halaman *Home*, *About Us*, *Programs*, *Article*, *Forum*, *Contact*, *Donation* dan *Chat With Us*. Pertama, Pada bagian halaman *Home* ini menampilkan maskot dari *website*

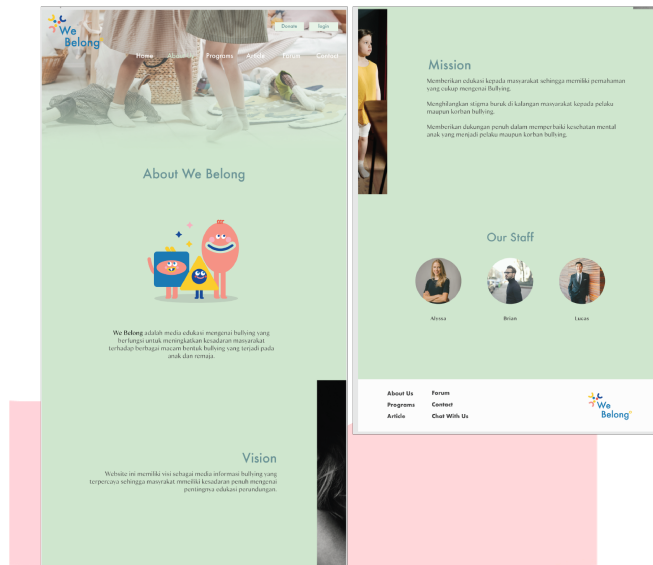
We Belong disertai *preview* berita terbaru mengenai *bullying*, dan diikuti dengan informasi mengenai tujuan *website* serta *preview* untuk menuju ke fitur *chat*.



Gambar 2. Tampilan Halaman *Home*

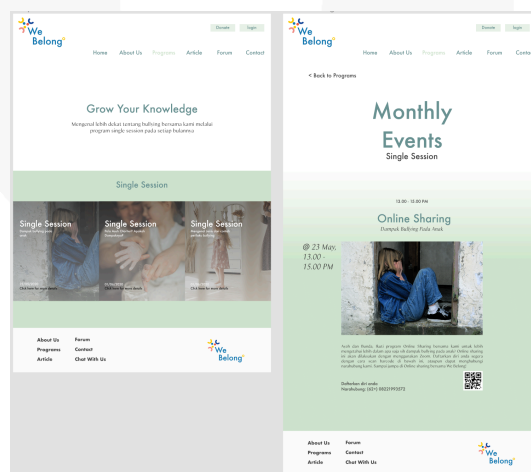
Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

Kedua, pada halaman *About Us* ini ditampilkan deskripsi mengenai deskripsi singkat mengenai *website We Belong*, penjelasan visi dan misi serta tampilan *staff* dari *website We belong* ini.



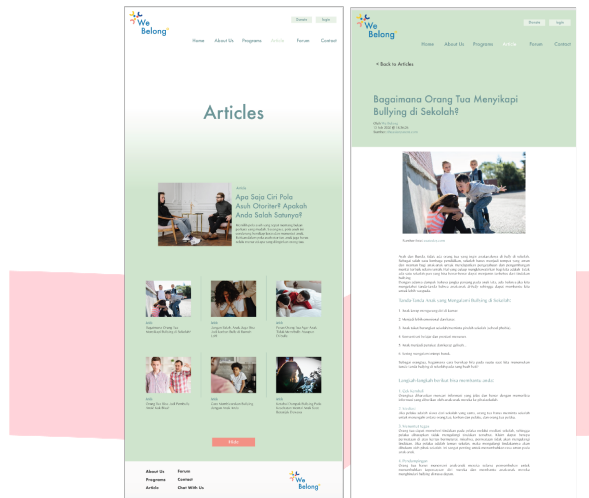
Gambar 3. Tampilan Halaman *About Us*
 Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

Ketiga, pada Halaman *Programs* menampilkan program yang dijalankan dari *Website* ini yaitu berupa Seminar atau *Sharing Session* yang diadakan tiap bulan dengan mengangkat topik mengenai *bullying* dan cara parenting orang tua.



Gambar 4. Tampilan Halaman *programs*
 Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

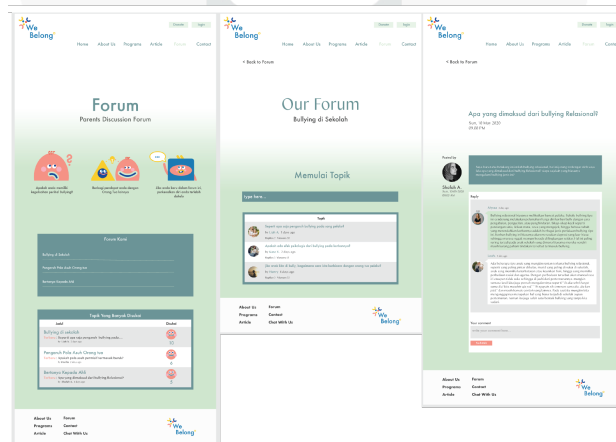
Keempat, Pada Halaman *Article* ini menampilkan beberapa artikel berupa informasi yang bersangkutan dengan perundungan.



Gambar 5. Tampilan Halaman *Article*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

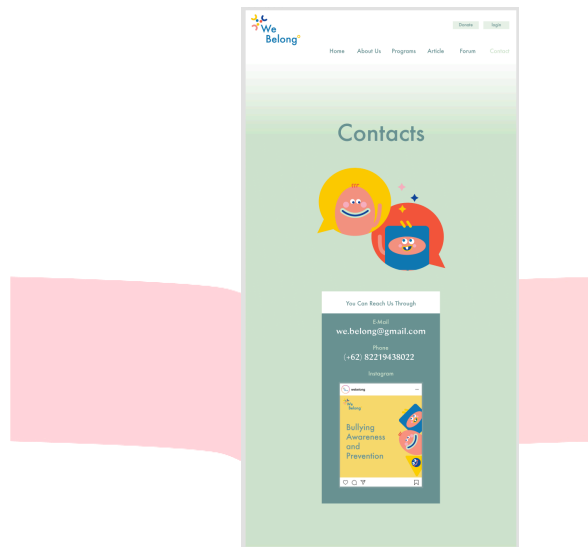
Kelima, Pada Halaman forum menampilkan media komunikasi antara sesama orang tua ataupun pengunjung *website We Belong* dengan postingan yang dapat dikomentari oleh orang lain.



Gambar 6. Tampilan Halaman *Forum*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

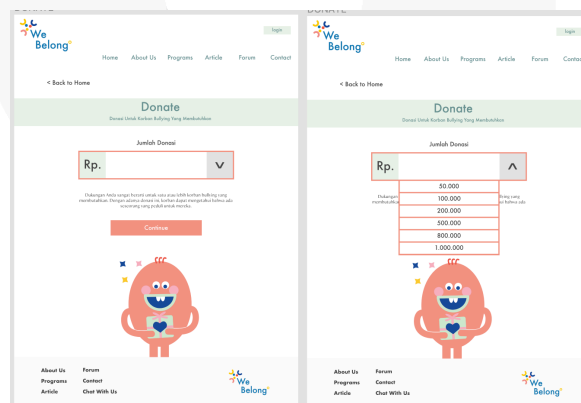
Keenam, Pada halaman *Contact* menampilkan informasi kontak berupa nomor telepon, *e-mail* dan *Instagram* dari *We Belong*.



Gambar 7. Tampilan Halaman *Contact*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

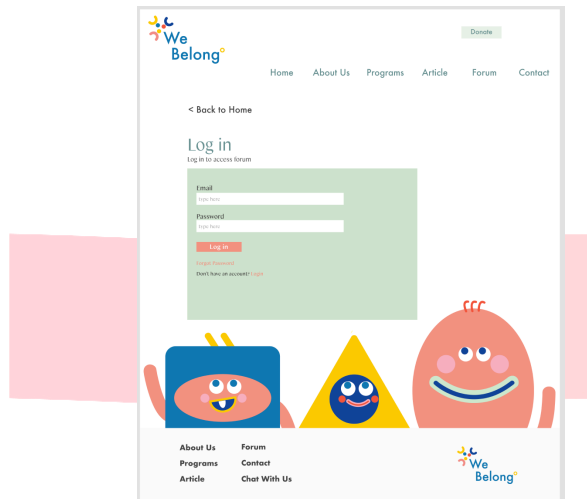
Ketujuh, Pada halaman *Donation* menampilkan layanan donasi untuk pengunjung yang ingin memberikan donasi kepada korban perundungan yang membutuhkan.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Donation*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

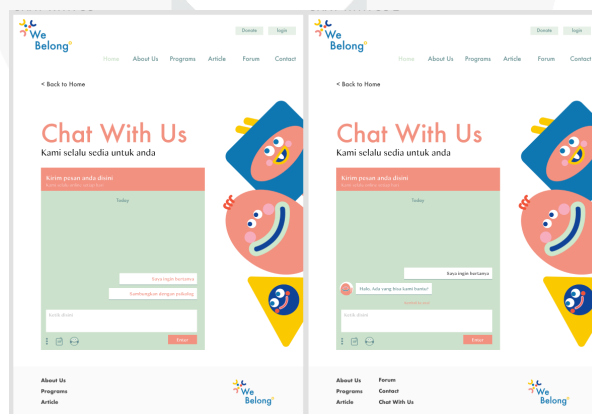
Kedelapan pada Pada halaman *Log in* menampilkan *page* yang berfungsi untuk memasukkan identitas pengguna dan kata sandi untuk mendapatkan hak akses emnggunakan *website* secara lengkap.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Login*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

Kemudian yang terakhir Pada halaman *Chat With Us* menampilkan *page* yang memberikan layanan chat bagi pengunjung yang dihubukan langsung dengan *costumer service* dan tenaga ahli di bidang psikologi.



Gambar 9. Tampilan Halaman *Chat with Us*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

Selain hasil desain website diatas, terdapat media pendukung yang dirancang sebagai media promosi untuk website ini seperti Instagram dan poster, kartu nama, dan *merchandise* yang berupa stiker dan enamel pin.



Gambar 10. Media Pendukung Website *We Belong*

Sumber: Chessa Quenna Permatasari, 2020

DISKUSI

Dengan banyaknya kasus perundungan yang terjadi di sekolah maupun di rumah yang tanpa disadari oleh para orang tua dapat berpengaruh kepada psikis dan cara berperilaku anak kedepannya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pendukung untuk memberikan informasi serta berbagi cerita menyangkut masalah perundungan secara lengkap sehingga para orang tua ataupun masyarakat luas dapat mengetahui betapa pentingnya edukasi mengenai perundungan. Dengan adanya website edukasi mengenai perundungan diharapkan dapat mengurangi jumlah kasus perundungan

dan dapat membantu orang tua agar lebih bijak jikalau anaknya terlibat dalam fenomena ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu dirancang sebuah website edukasi mengenai perundungan yaitu bernama *We Belong*. Website ini bertujuan sebagai media edukasi untuk masyarakat agar lebih tahu mengenai perundungan (*bullying*) hingga bagaimana cara menyikapinya. Kelebihan dari website ini adalah memberikan segala informasi mengenai perundungan, selain itu juga terdapat fitur pendukung seperti media forum dan chat sehingga pengunjung website dapat saling berkomunikasi dan berbagi cerita hingga pengalamannya terkait dengan perundungan.

Selain fitur pendukung di atas diperlukan juga media pendukung lainnya seperti penjualan merchandise dan kartu nama. Media promosi juga juga sangat dibutuhkan seperti poster dan media social berupa Instagram yang akan digunakan demi menarik perhatian pengunjung, sehingga website ini lebih dikenal oleh masyarakat luas.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Anahata Holistic Psychological Services yang bersedia menjadi narasumber untuk memberikan informasi mengenai perundungan pada anak untuk penulis dalam perancangan penelitian tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bambang Irawan dan Priscilla tamara. 2013. Dasar-dasar Desain Untuk Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri, dan Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Griya Kreasi (penebar Swadaya Grup)
- Joseph, Thomas. 2011. Apps - The Spirit of Digital Marketing 3.0. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Kusrianto, Adi. 2010. Pengantar Tipografi. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. Dasar-dasar tata rupa & desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Stone, Debbie, Caroline jarett, Mark Woodroffe dan Shailey Minocha. 2015. User Interface Design and Evaluation. Morgan Kaufmann
- Sugiyama, Kotaro dan Tim Andree. 2011. The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency. Mcgraw Hill Professional
- Sutisana, Dadan. 2007. Langkah Mudah Menjadi Webmaster. Mediakata
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE: Desain Komunikasi Visual: Penanda Zaman Masyarakat Global. Jakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Ustadiyanto, Rieyke dan Silvia Ratna A. 2001. Strategi Serangan Internet Marketing. Yogyakarta: Andi
- Rustan, Surianto. 2008. LAYOUT, Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

- Borualogo, Ihsan Sabriani dan Erlang Gumilang. 2019. Kasus perundungan Anak di Jawa Barat: Temuan Awal Children's World Survey di Indonesia. *Jurnal PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi UNISBA*
- Hamzah, Andi Aulia dkk. 2012. Pengaruh Tampilan Visual Terhadap Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori Website E-Learning. Yogyakarta: *Jurnal Institut Teknologi Badung*
- Ningrum, Savi Dia dan Triana Noor Edwina Dewayani Soeharto. 2015. *Hubungan Pola Asuh Otoriter Orang Tua Dengan Bullying Di Sekolah Pada Siswa SMP*. *Jurnal Indigenous* Vol. 13, No. 1, Mei (2015)
- Prasetyo, Herdi dan Indira Rachmawati. 2016. Analisis Aisas (Attention, Interest, Search, Action, Share) Pada Pengguna Asus Zenfone Di Indonesia. *Jurnal Universitas Telkom*. Vol.3, No.3 Desember (2016)
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 03. No 01 (2017).
- Yogananti, Auria Farantika. 2015. Pengaruh psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. Semarang: *Jurnal Universitas Dian Nuswantoro* Vol. 1 No.1 (2015)
- Yudha, R. A. P., Adriyanto, A. R., & Rahman, Y. (2015). Perancangan Visual Website Waras Lab Sebagai Media Kampanye Mengenai Infeksi Saluran Pernapasan Akut. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Zakiah, Ela Zain dkk. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*. Vol.4 No.2 Juli 2014

Situs Web

Bullying. 2016. Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

<https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/8e022-januari-ratas-bullying-kpp-pa.pdf> (diakses 28 Maret 2020)

<http://www.anahatapsikologi.co.id> (Diakses 6 Mei 2020)

