

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENDEK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAMPAK NEGATIF *SIBLING RIVALRY*

Sarah Patricia¹, Erandaru², Jacky Cahyadi³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya
Email: spatricia.ay@gmail.com

Abstrak

Sibling rivalry atau yang juga disebut persaingan antara saudara kandung, merupakan permasalahan yang umum terjadi di dalam keluarga. Namun tidak banyak orang tua yang menyadari bahwa *sibling rivalry* ini dapat berdampak buruk bagi perkembangan psikologi anak bahkan hingga dewasa, dan hal ini disebabkan oleh perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan. Dengan adanya permasalahan ini, maka diperlukan suatu media untuk mengomunikasikan dampak negatif dari *sibling rivalry* kepada orang tua, yaitu melalui video animasi. Perancangan ini menggunakan metode 5W+1H untuk menganalisa data-data yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan kajian literatur. Hasilnya adalah, perilaku membanding-bandingkan dan *favouritism* di dalam keluarga memang terjadi dalam berbagai bentuk dan sering kali tidak disadari sebagai penyebab *sibling rivalry* yang berdampak buruk pada psikologi anak. Oleh karena itu, dengan adanya video animasi ini, maka diharapkan orang tua dapat diingatkan maupun diberi wawasan mengenai dampak negatif dari *sibling rivalry*.

Kata Kunci: Animasi, Media Komunikasi, *Favouritism*, Membanding-Bandingkan, *Sibling Rivalry*

Abstract

Title: Short Animated Video as a Medium to Communicate the Negative Effects of Sibling Rivalry

Sibling rivalry is a common problem in a family. However, there are still many parents who are not conscious of their negative influences on the psychological growth of children. This is caused by favouritism and comparison behaviour. With this problem, it is necessary to educate the parents about the negative impact of sibling rivalry, namely through animated video. The making of this video uses the 5W + 1H method to analyze data obtained from interviews, observations, and literature studies. From these results, it can be concluded that family comparison and favouritism do occur in some ways and are often not recognized as the cause of sibling rivalry, which leads to negative effects on child psychology. Therefore, with this short animated video, parents should be given an insight into the negative impact of sibling rivalry.

Keyword: Animation, Medium to Communicate, *Favouritism*, Comparison, *Sibling Rivalry*

Pendahuluan

Persaingan atau pertengkaran antar saudara kandung, yang juga disebut *sibling rivalry*, merupakan suatu konflik yang biasa terjadi dalam keluarga (Erlangga, 2011) dalam Dinengsih & Agustina (2018, p. 2). Menurut Irwansyah (dalam Oktaviany, 2016, p. 17) *sibling rivalry* adalah permusuhan dan kecemburuan antara saudara kandung sehingga ada ketegangan di antara mereka dan jika tidak diatasi dapat berakibat fatal bahkan sampai ketika beranjak dewasa.

Menurut Boyle (2014), *sibling rivalry* yang tidak diselesaikan sejak awal, dapat menimbulkan *delayed effect*, di mana pola perilaku tersimpan di bagian

alam bawah sadar pada usia 12 tahun hingga 18 tahun dan bertahun-tahun kemudian dapat muncul sebagai perilaku psikologis yang merusak (dalam Asari & Suarya, 2019, p. 46). Contohnya seperti hubungan yang buruk dalam keluarga mengakibatkan sang anak memiliki hubungan sosial yang buruk dan juga kesulitan dalam menyesuaikan diri, lalu tidak adanya harga diri karena terus disalahkan atau tidak dihargai, terjadinya depresi hingga penggunaan obat, dan bahkan terjadinya tindakan kekerasan pada saudara (Hurlock, 2013; Novairi dan Bayu, 2012; Putri, 2016; Gichara, 2006).

Dr. Rachna Khanna Singh, seorang profesional kesehatan mental dan saat ini adalah Kepala Departemen Pengobatan Holistik dan Psikologi di Rumah Sakit Artemis, India, mengatakan pada umumnya, orang tua mungkin bermain favorit di antara anak mereka atau dalam kasus lain, karena ingin memotivasi anak mereka, maka cara yang digunakan adalah membandingkan keberhasilan anak yang satu dengan kegagalan anak lain. Hal inilah yang dapat menimbulkan masalah, di mana awalnya dilakukan untuk memotivasi, namun karena menjadi rutinitas, akhirnya menimbulkan kecemburuan dan membuat anak berada dalam tekanan (Susilawati, June 8, 2019). Padahal relasi dengan saudara kandung dapat memengaruhi perkembangan anak, terutama secara sosial dan emosional (Sanders, 2004), sehingga ini membuat *sibling rivalry* harus ditangani dari awal, sebelum hal itu menjadi parah. Maka dapat disimpulkan bahwa akar persaingan saudara kandung terletak pada cara orang tua menangani anak-anak mereka, sehingga intervensi orang tua memiliki peran penting dalam mengatasi persaingan tersebut.

Namun, masih banyak orang tua yang tidak mengetahui bahwa tindakan mereka dapat mengakibatkan *sibling rivalry* yang negatif. Oleh karena itu, perlu dikomunikasikan kepada orang tua bahwa *sibling rivalry* yang mungkin dianggap biasa, sebenarnya dapat memberi dampak yang buruk pada anak-anak mereka.

Maka salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengomunikasikan dampak *sibling rivalry* adalah membuat video animasi dengan menggunakan pendekatan emosi. Dengan kemajuan teknologi saat ini, media sosial berisi konten visual, khususnya video, merupakan hal yang paling diminati. Dari data survei mengenai penggunaan internet di Indonesia, yang dilakukan oleh *We Are Social* dan *Hootsuite* pada tahun 2019, didapati bahwa yang tertinggi adalah menonton video, yaitu 98%, sedangkan media sosial yang paling banyak diakses adalah Youtube, dengan total 88%. Dari survei yang sama juga didapati bahwa pengguna media sosial tertinggi berusia 18-34 tahun dengan total 66% (Kemp, January 31, 2019). Oleh karena itu, melihat *target audience* dari perancangan ini adalah orang tua berusia sekitar 25-34 tahun, maka media video dapat digunakan. Pendekatannya menggunakan gaya animasi, di mana konsep-konsep abstrak terkait psikologis, seperti rasa dan emosi, yang susah untuk divisualisasikan dapat dieksplor secara luas. Lebih lagi dengan bantuan audio-visual, maka video animasi ini bisa merangsang panca indera yang dapat membantu dalam membangun emosi pada *target audience*.

Metode Penelitian

Dalam perancangan ini, data-data yang diperlukan penulis adalah sebagai berikut:

Data Primer

Data primer dapat diperoleh melalui wawancara dengan narasumber yang terkait dengan objek yang akan dirancang, dan juga dari data observasi, yaitu pengamatan terhadap individu yang sedang mengalami maupun yang pernah mengalami *sibling rivalry*.

Data Sekunder

Data yang diperoleh melalui internet dan kajian literatur seperti buku, laporan, artikel, website, dan sumber informasi lainnya yang dapat digunakan sebagai data yang diperlukan dalam perancangan.

Metode Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Di mana data yang diperoleh dianalisis dan dijelaskan secara deskriptif menggunakan 5W+1H (*What, When, Where, Why, Who, How*) sebagai berikut:

- a. *What*
 - Apa itu *sibling rivalry*?
 - Apa dampak dari *sibling rivalry*?
 - Apa peran orang tua dalam *sibling rivalry*?
 - Media apa yang selama ini digunakan untuk mengomunikasikan masalah *sibling rivalry* pada orang tua?
 - Apakah media yang digunakan selama ini sudah cukup mengomunikasikan tentang dampak negatif *sibling rivalry*?
- b. *When*
Kapan *sibling rivalry* terjadi?
- c. *Where*
Di mana dampak *sibling rivalry* terjadi?
- d. *Why*
 - Kenapa *sibling rivalry* bisa terjadi?
 - Kenapa *sibling rivalry* bisa berdampak negatif?
 - Kenapa kebanyakan orang tua masih belum dapat menangani *sibling rivalry*?
- e. *Who*
 - Siapa yang mengalami *sibling rivalry*?
 - Siapa penyebab terjadinya *sibling rivalry*?
- f. *How*
 - Bagaimana cara mengomunikasikan masalah *sibling rivalry* kepada orang tua selama ini?

Pembahasan

Fakta-Fakta Lapangan

Menurut psikolog anak, E. Kurnia (personal communication, February 24, 2020), orang tua sudah

pasti adalah penyebab utama dari terjadinya *sibling rivalry*. Konflik ini memang bisa terjadi karena adanya tindakan lebih sayang pada anak yang satu dari pada yang lain, atau juga bisa muncul karena anak yang satu dibanding-bandingkan dengan saudaranya. Kebanyakan orang tua tidak mengerti bahwa tindakan mereka bisa berdampak buuk hingga anak-anak mereka tumbuh dewasa, kalupun tahu, biasanya tetap saja bisa terjadi perbandingan dalam saudara karena secara naluri/ spontan pasti ada kebiasaan untuk membandingkan anak mereka karena adanya harapan-harapan dari orang tua kepada anak-anak.

Dari hasil riset Universitas Cornell mengenai *favouritism* dalam keluarga, yang melibatkan 275 Ibu yang memiliki setidaknya dua anak, dan survei kepada 671 anak mereka. Hasilnya adalah 70% dari para Ibu merasa lebih dekat dengan salah satu anak mereka, sedangkan hanya 15% dari anak-anak tersebut yang merasa mendapatkan perlakuan yang sama dari ibu mereka (Scott, 2019).

Bahkan rasa cemburu dan iri pada saudara bisa mengakibatkan tindakan ekstrim seperti yang terjadi di Medan, di mana seorang anak laki-laki yang berusia 4 tahun membunuh adik perempuannya, dikarenakan rasa iri pada adiknya yang lebih disayang orang tua (Wulandari, 2018). Kejadian lainnya dari Kampung Cikulu, Kabupaten Purwakarta, di mana seorang adik membunuh kakak kandungnya yang berusia 48 tahun, karena iri kakaknya hidup lebih sukses sedangkan dirinya pengangguran (Sholihan, 2015). Bahkan bunuh diri juga dapat terjadi, seperti di Desa Begadu, di mana seorang remaja putri mencoba membunuh diri karena merasa ayahnya lebih menyayangi kakaknya. Namun untungnya warga sekitar dapat mencegah aksinya (Suhendri, 2019). Dengan melihat dampak dari *sibling rivalry*, maka dapat disimpulkan bahwa konflik ini dapat membahayakan anak dan merusak hubungan keluarga, baik ketika masih kecil maupun ketika anak itu tumbuh dewasa.



Gambar 1. Hasil survey persentase perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan

Melalui survei yang dilakukan oleh penulis kepada 33 responden, didapati bahwa kebanyakan dari mereka mengalami *favouritism* dan dibanding-bandingkan dengan saudaranya.

Dari survey ini, dapat disimpulkan bahwa contoh-contoh dari perilaku *favouritism* adalah sebagai berikut:

- Salah satu saudara dibebaskan dari tugas-tugas rumah, sedangkan yang lainnya diberi beban tugas lebih
- Salah satu saudara lebih mudah mendapatkan yang dia inginkan
- Pembelaan ke salah satu saudara ketika bertengkar
- Salah satu anak sering dibelikan sesuatu

Sedangkan untuk perilaku dibanding-bandingkan, kebanyakan orang tua membandingkan anak-anak mereka dalam 3 hal:

- Akademis, seperti saudara lebih pintar.
- Karakter, seperti saudara lebih rajin, bertanggung jawab, dll.
- Fisik, seperti kakak lebih besar/ gemuk, adik lebih kecil/ kurus.

Dengan adanya perilaku-perilaku tersebut, maka kebanyakan dari responden pernah melakukan kekerasan kepada saudara mereka, baik secara fisik maupun verbal. Namun selain itu, sama seperti yang dikatakan oleh psikolog, hal ini juga memengaruhi diri mereka sendiri, di mana mayoritas responden juga merasa bahwa mereka lebih rendah dari saudara, tidak diperhatikan, tidak percaya diri, tidak dihargai, iri/ cemburu, dan marah.

Seperti yang sebelumnya sudah dipaparkan, menurut E. Kurnia (personal communication, February 24, 2020), kebanyakan orang tua tidak sadar kalau perilaku mereka bisa berdampak negatif kepada anak, namun kalau pun tahu, mereka secara tidak sadar/ spontan melakukannya karena memiliki harapan-harapan yang lebih kepada anak-anak mereka. Hal serupa juga didapatkan melalui survey ini, di mana kebanyakan anak merasa bahwa orang tua sebenarnya sadar bahwa perilaku mereka bisa menyakiti perasaan anak. Namun yang membedakan adalah bukannya untuk memotivasi, tetapi anak merasa bahwa orang tua tidak terlalu peduli dengan tindakan tersebut, sehingga tetap melakukannya.

Selain itu, sebenarnya anak juga ingin melakukan yang terbaik agar orang tua mereka bisa menghargai dan merasa bangga. Tetapi ketika usaha mereka tidak terlalu dilihat dan justru orang tua terlihat lebih menghargai hasil anak satunya, maka di situlah harga diri anak semakin jatuh dan tumbuh perasaan iri, ingin lebih dari saudaranya atau menyerah.

Analisis Masalah

1. *Sibling Rivalry* (Persaingan Antar Saudara) Lebih Banyak Berdampak Negatif Kepada Anak.

Berdasarkan data yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa *sibling rivalry* adalah persaingan antar saudara yang bisa membawa dampak positif maupun negatif kepada perkembangan anak. Namun sering kali yang terjadi adalah dampak negatif, karena anak-anak mengalami tekanan dan merasa tidak dihargai.

2. Dampak Negatifnya Berakibat Hingga Dewasa, Sehingga Merusak Hubungan Keluarga dan Sosial, Sampai Gangguan Mental.

Dampak-dampak negatif tersebut pasti akan memengaruhi harga diri anak, di mana akan merusak hubungan di dalam keluarga, maupun hubungan dengan orang sekitar. Dari harga diri tersebut maka muncullah masalah-masalah lain. Contohnya seperti kurangnya percaya diri, sehingga menjadi pribadi yang pendiam, susah mengambil keputusan, susah bersosialisasi, munculnya kebencian kepada saudara maupun orang tua, dan jika tidak diatasi sejak awal, maka anak juga bisa mengalami gangguan mental hingga ia dewasa.

3. *Sibling Rivalry* Dapat Muncul Sejak Anak Masih Kecil dan Disebabkan Oleh Perilaku Orang Tua Yang Pilih Kasih dan Membanding-Bandingkan.

Sibling rivalry bisa terjadi sejak anak masih kecil, contohnya ketika ada anak baru yang lahir dalam keluarga, maka akan ada kecemburuan karena semua perhatian tertuju pada bayi tersebut. Namun perasaan itu bisa hilang ketika anak mulai tahu bahwa bayi memang membutuhkan perhatian khusus. Tetapi itu semua kembali lagi pada orang tua. Jika orang tua tidak dapat menunjukkan perilaku menghargai dan menyayangi anak apa adanya, maka *sibling rivalry* bisa terus terjadi. Mungkin ketika orang tua ingin anak mereka lebih baik, maka mereka menggunakan keunggulan anak satunya untuk dibandingkan. Padahal, anak tersebut mungkin saja memiliki keunggulan dalam hal lain, namun tidak dihargai. Atau adanya perilaku *favouritism* di mana orang tua lebih menunjukkan kasih sayang pada anak yang satu, dari pada yang lainnya, sehingga dengan adanya perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan tersebut, maka perasaan tertekan akan terus muncul hingga anak tumbuh dewasa. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting dalam meminimalisir terjadinya *sibling rivalry*. Dengan adanya intervensi dan komunikasi

yang baik dari orang tua, maka dampak-dampak negatif dari *sibling rivalry* bisa ditangani sebelum menjadi parah.

4. Masih Banyak Orang Tua Yang Tidak Sadar, Bahkan Tidak Tahu Bahwa Perilaku Mereka Dapat Mengakibatkan *Sibling Rivalry* Yang Negatif.

Kebanyakan orang tua belum dapat meminimalisir terjadinya *sibling rivalry* yang negatif. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan orang tua tentang dampak dari perilaku *favouritism* dan membanding-bandingkan yang dapat berpengaruh pada psikologis anak. Kalau pun orang tua mengetahui bahwa perilaku tersebut sebenarnya tidak benar, namun secara spontan tetap saja akan dilakukan karena dianggap biasa dan sering dilakukan untuk memotivasi atau mendorong anak menjadi lebih baik lagi.

5. Media Yang Sudah Ada Masih Kurang Mengomunikasikan Dampak Negatif *Sibling Rivalry*.

Selama ini, topik *sibling rivalry* dikomunikasikan kepada orang tua lewat karya tulis dan juga video. Namun jika berupa karya tulis, secara umum rata-rata orang tua tidak tertarik untuk membacanya, kecuali orang tua yang berprofesi sebagai guru, dosen, atau psikolog anak. Sedangkan untuk video, media ini ditampilkan di Youtube dalam bentuk penjelasan dan juga *parenting education* (program pendidikan pengasuhan). Namun sering kali media tersebut hanya menjelaskan pengertian *sibling rivalry*, tips/ cara mengatasi dan juga dampak positifnya. Dampak negatifnya tidak terlalu dijelaskan, padahal di zaman ini, anak-anak lebih rentan terkena gangguan mental, sehingga jika ditambah dengan tekanan dari orang tua, maka *sibling rivalry* dapat menyebabkan anak depresi, dll.

Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan data yang didapat, maka dapat disimpulkan bahwa *sibling rivalry* atau yang juga disebut persaingan antar saudara, merupakan suatu konflik yang sering kali terjadi di dalam keluarga dan berdampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengurangi terjadinya persaingan tersebut sangatlah dibutuhkan.

Konsep Kreatif

Penyampaian permasalahan *sibling rivalry* dilakukan melalui video animasi dengan pendekatan emosional, yaitu cara penyampaiannya bukan seperti presentasi atau infografis namun bersifat naratif. Penyampaian naratif memungkinkan audiens untuk

bisa lebih merasakan dan memahami permasalahan yang ada, karena seolah-olah seseorang yang mengalami *sibling rivalry* yang sedang bercerita mengenai pengalamannya dan bagaimana *sibling rivalry* memengaruhi kehidupannya.

Konsep pendekatan emosional ini, bisa dicapai melalui salah satu teknik animasi yaitu animasi tradisional (*hand-drawn animation*) di mana setiap gerakan digambar satu per satu. Gaya visualnya berupa sketsa sehingga garis-garisnya tidak kaku dan pewarnaannya lebih mengarah ke hitam putih, seperti arsiran, kecuali untuk beberapa hal yang ingin ditekankan, maka dapat digunakan warna-warna tertentu. Oleh karena itu, teknik *hand-drawn animation* inilah yang digunakan agar pendekatan emosionalnya bisa lebih dicapai dengan gaya visual yang lebih ekspresif, karena tidak dibatasi dengan teknik *digital*, dan penambahan efek dramatisasi melalui garis-garis ekspresif tersebut.

Tujuan Kreatif

Perancangan video animasi ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi kepada orang tua, agar orang tua bisa mengetahui bahwa *sibling rivalry* bisa berdampak negatif kepada anak-anak mereka.

Strategi Kreatif

Target Audiens

1. Target Primer

Demografis

Orang tua, berusia 25-34 tahun, yang memiliki paling tidak 2 anak dengan jarak usia 2-4 tahun dan masih berusia antara 3-12 tahun (Playgroup, TK, dan SD).

Geografis

Di Indonesia, khususnya perkotaan, di mana kompetisi maupun standard hidup lebih tinggi, sehingga membuat orang tua ingin anak mereka menjadi lebih baik lagi.

Psikografis

Memiliki ekspektasi/ harapan-harapan kepada anak-anak dan ingin memotivasi mereka untuk mencapai ekspektasi tersebut.

Behaviour

Pengguna *gadget* dan senang menonton video di media sosial

Pernah atau bahkan sering membandingkan anak

Pernah menunjukkan perilaku *favouritism* kepada anak

2. Target Sekunder:

Demografis

Keluarga secara umum, yaitu pria maupun wanita yang berusia 13-50 tahun. Baik *single*, maupun yang sudah berkeluarga.

Geografis

Di Indonesia.

Psikografis

Orang-orang yang memiliki ketertarikan mengenai hal-hal terkait psikologi dan *parenting*.

Behaviour

Pengguna *gadget* dan senang menonton video di media sosial.

Konsep Perancangan

Judul Program

Tidak Seperti Dia

Storyline

Seorang anak yang mengalami *sibling rivalry* (persaingan antar saudara), di mana ia selalu dibanding-bandingkan dengan saudaranya, sehingga ia merasa bahwa orang tuanya lebih sayang pada saudaranya dari pada dia. Ia pun mulai iri dan berusaha untuk membuktikan bahwa dia bisa melebihi saudaranya. Namun, akibat kegagalannya untuk mencapai keinginan orang tua, ia pun mulai menunjukkan tindakan yang justru semakin menurun dan merasa tertekan hingga berakibat pada masa dewasanya.

Referensi Visual & Proses Desain Karakter

1. Karakter Kakak

Proses pembuatan karakter anak pertama, Kakak, dimulai dengan mencari referensi tokoh dengan desain yang kira-kira dapat menggambarkan tokoh Kakak yang pintar dan disenangi orang-orang sekitar.

Sering kali, karakter yang pintar didesain dengan memakai kacamata, rambut dikepang/ diikat atau rambut pendek. Namun untuk karakter Kakak, penulis merasa bahwa penggambaran tersebut kurang tepat, karena Kakak memiliki sifat yang periang, ramah, dan mudah bersosialisasi. Sedangkan jika diberi ciri khas seperti kacamata dan rambut dikepang, itu lebih sering mengarah pada karakter yang pendiam, kutu buku, dan tidak mudah bersosialisasi. Oleh karena itu, salah satu karakter yang bisa merepresentasikan karakter Kakak, adalah Belle dari *Beauty and the Beast*, di mana Belle adalah karakter yang ramah dan suka membaca.



Sumber: poohs adventures ideas.fandom (n.d.); personal documentation

Gambar 2. Referensi karakter Kakak

Persamaan sifat-sifat tersebut menjadikan Belle sebagai inspirasi model rambut Kakak, namun diganti dengan ikat biasa supaya kesannya seperti gaya sehari-hari dan bukan disanggul ke atas yang memberi kesan lebih mewah seperti ke pesta atau acara tertentu. Selain itu, untuk menambah kesan pintar dan percaya diri, matanya pun dibuat berbinar dan ujungnya agak naik ke atas.



Gambar 3. Bentuk dasar karakter Kakak

Bentuk dasar karakter Kakak merupakan percampuran bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga. Bentuk kepala merupakan penggabungan antara lingkaran dan segitiga, hal ini untuk memberi kesan bahwa Kakak adalah seorang yang ramah, namun sebenarnya dia memiliki sisi gelap yaitu tidak terlalu memedulikan adiknya dan merasa senang karena dirinya yang paling disayangi orang tua. Sisi gelap ini direpresentasikan oleh bentuk segitiga yang lancip.



Sumber: wreckitralph.fandom; netclipart.com

Gambar 4. Contoh bentuk dasar persegi dan segitiga

Bentuk dasar dari tubuh adalah penggabungan persegi dan segitiga. Bentuk kotak/ persegi biasanya digunakan untuk memberi kesan kuat dan tangguh, sedangkan segitiga biasanya memberi kesan jahat dan berbahaya karena bentuknya yang tajam,

sehingga sering digunakan sebagai bentuk dasar dari karakter-karakter antagonis. Namun untuk Kakak, tidak sepenuhnya menggunakan bentuk segitiga karena walaupun Kakak adalah karakter antagonis, namun dia bukanlah tokoh yang benar-benar jahat. Oleh karena itu, bentuk dasar dari karakter Kakak adalah penggabungan bentuk persegi dan segitiga untuk memberi kesan bahwa Kakak memiliki kemauan yang kuat dan aktif.



Gambar 5. Desain pertumbuhan karakter Kakak

Adanya ciri khas yang sudah ditentukan, maka proporsi tubuh tinggal mengikuti umur, kecuali ketika SD, karena masih anak-anak, maka bentuk dasar tubuh karakter mayoritas lingkaran.



Sumber: seragam.woff; ssa tubordir

Gambar 6. Referensi seragam sekolah

Pemilihan pakaian yang dikenakan adalah untuk memberitahu kisaran umur dari karakter. Contohnya seperti seragam, berarti tokoh masih bersekolah, sedangkan ketika dewasa, tidak lagi mengenakan seragam, tapi pakaian sehari-hari (di rumah).

2. Karakter Adik

Proses pembuatan karakter Adik lebih banyak menyerupai Kakak, karena Adik sering dibandingkan dengan kakaknya sehingga ada perasaan ingin meniru dan menyaingi Kakak. Oleh karena itu salah satu ciri khas yang dibuat agak mirip adalah rambut yang diikat setengah, namun yang membedakan adalah punya Adik yang diikat adalah poninya. Desain rambut memang sengaja tidak dibuat sama persis, agar lebih mudah untuk membedakan, namun tetap dibuat agak mirip untuk

memberi kesan Adik yang ingin menjadi seperti Kakak. Kesan tersebut ditekankan lebih lagi dengan panjang rambut Adik yang selalu mengikuti Kakak.



Gambar 7. Model rambut Adik



Gambar 8. Bentuk dasar karakter Adik

Bentuk dasar tubuh karakter Adik juga sama seperti Kakak, di mana bentuk-bentuk yang dipakai adalah perpaduan lingkaran, persegi, dan segitiga. Namun yang membedakan adalah kesan yang ingin ditunjukkan adalah Adik sebagai karakter yang tertekan dan memberontak walaupun nanti pada akhirnya merasa terpuruk.



Gambar 9. Desain pertumbuhan karakter Adik

Proses selanjutnya sama dengan pembuatan karakter Kakak, di mana dengan adanya ciri khas yang sudah ditentukan, maka proporsi tubuh tinggal mengikuti umur. Pakaian Adik juga digunakan untuk memberitahu kisaran umur, sedangkan ketika dewasa, Adik sengaja dibuat mengenakan *ripped jeans* untuk memberi kesan memberontak.

3. Karakter Orang Tua

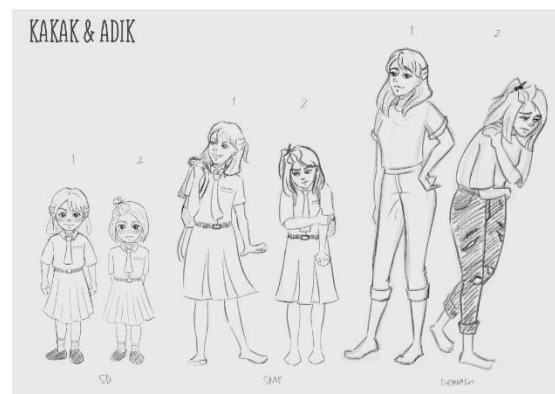
Karakter Papa, bentuk dasarnya adalah persegi. Hal ini untuk memberi kesan kuat/ tidak mudah goyah, sedangkan untuk karakter Mama mayoritas lingkaran, untuk memberi kesan ramah dan keibuan.



Gambar 10. Bentuk dasar karakter orang tua

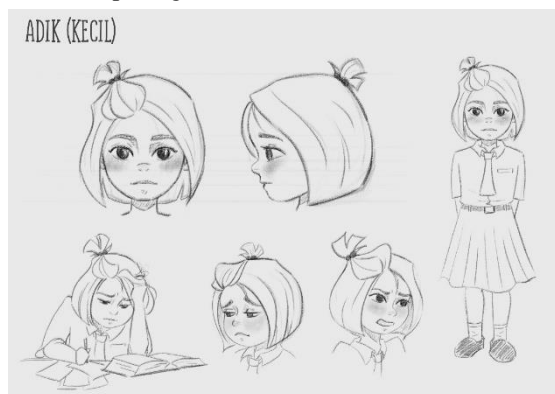
Pakaian rapi yang dikenakan oleh orang tua adalah untuk menambah kesan bahwa mereka adalah keluarga yang berkecukupan dan memiliki standar tinggi sehingga ingin anak-anak mereka menjadi lebih baik dan mencapai ekspektasi tersebut.

Visualisasi Karakter



Gambar 11. Desain karakter Kakak dan Adik dari kecil sampai dewasa

1. Tokoh protagonis: Adik (anak kedua)

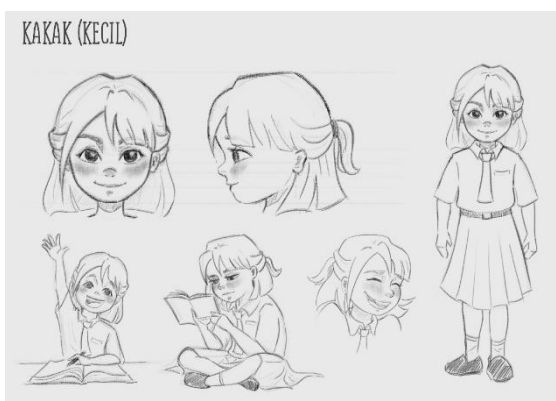


Gambar 12. Desain karakter Adik ketika masih anak kecil

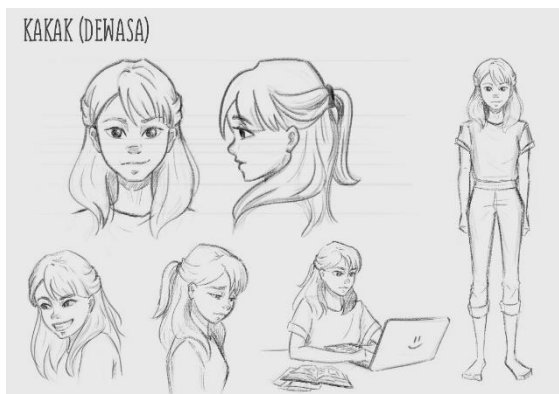


Gambar 13. Desain karakter Adik ketika dewasa

2. Tokoh antagonis: Kakak (anak pertama)

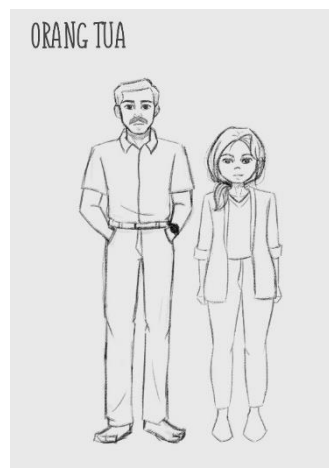


Gambar 14. Desain karakter Kakak ketika masih anak kecil



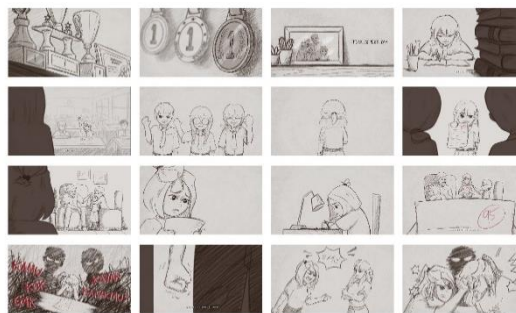
Gambar 15. Desain karakter Kakak ketika dewasa

3. Tokoh lainnya: Orang tua

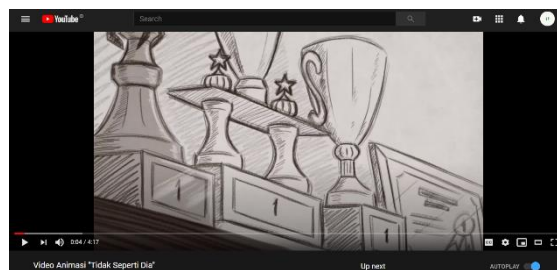


Gambar 16. Desain karakter orang tua

Karya Final



Gambar 17. Hasil final beberapa scene



Gambar 18. Hasil final yang diunggah di Youtube

Media Pendukung



Gambar 19. Poster karya

Media pendukung yang pertama adalah poster yang akan dipublikasikan melalui IG Story dan status WhatsApp. Selain menampilkan poster ini, diberi juga sedikit keterangan bahwa ini adalah video animasi mengenai persaingan saudara, beserta dengan link Youtube di mana audiens bisa menontonnya.



Gambar 20. Feed Instagram

Media pendukung lainnya adalah muatan unggahan melalui platform media sosial Instagram. Melalui Instagram ini akan dijelaskan sedikit mengenai permasalahan yang ada, apa penyebabnya, hingga dampak yang bisa terjadi. Setelah memperkenalkan permasalahan tersebut, barulah diperkenalkan video animasi yang akan ditayangkan di Youtube, beserta dengan sedikit perkenalan tokoh. Lalu ketika video sudah bisa ditonton di Youtube, poster dan teasernya dipublikasikan di Instagram beserta dengan linknya, agar audiens bisa menontonnya.



Gambar 21. Poster dan teaser

Selain Instagram, poster dan teasernya juga dapat dipublikasikan melalui media sosial lainnya, seperti Facebook dan aplikasi percakapan WhatsApp. Poster maupun teasernya dapat *dishare* melalui *timeline*, *status*, maupun disebar ke grup-grup, beserta dengan link Youtube. Lalu orang-orang yang menerimanya juga dapat membagikan link videonya lagi kepada orang lain maupun grup-grup lain.



Gambar 22. Brosur

Media pendukung terakhir adalah brosur. Melalui brosur ini akan dijelaskan tentang video animasinya, seperti permasalahan yang ada dan kenapa video ini dibuat. Selain itu juga diberi keterangan di mana audiens dapat menonton video ini dan media sosialnya, Instagram. Media ini dapat diletakkan di sekolah-sekolah, seperti tempat orang tua menunggu anaknya pulang, sehingga sambil menunggu, mereka dapat membaca brosur ini. Selain sekolah, brosur ini juga dapat diletakkan di tempat-tempat penitipan anak, sehingga para orang tua juga dapat melihat-lihat brosur yang ada dan tertarik untuk menonton videonya.

Kesimpulan

Siblings rivalry merupakan salah satu masalah yang sering terjadi di dalam keluarga, namun tidak terlalu disoroti. Bahkan jika dilihat dari media-media yang sudah ada, pembahasannya tidak terlalu menjelaskan dampak negatifnya. Padahal, jika disimpulkan dari hasil survey dan juga wawancara dengan psikolog, *siblings rivalry* yang terus terjadi tanpa ditangani dengan baik bisa mengganggu perkembangan psikologi anak dan terus berlangsung hingga dewasa. Oleh karena itu, adanya media komunikasi mengenai dampak negatif *siblings rivalry* memang dibutuhkan agar orang tua bisa mendapatkan wawasan dan diingatkan kembali bahwa perilaku *favouritism* dan juga membanding-bandingkan dapat mengakibatkan *siblings rivalry* yang mengganggu pertumbuhan psikologis anak. Sedangkan dengan adanya media komunikasi yang berbentuk video animasi, maka audiens bisa melihat dan ikut merasakan apa yang dialami tokoh, sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih bisa diterima. Hal ini sesuai dengan *feedback* masyarakat ketika video telah diunggah di Youtube. Hasilnya adalah banyak respon-respon positif, di mana *audience* setuju bahwa topik ini perlu dibagikan kepada orang tua

agar tidak mengulangi kesalahan yang sama dan dijadikan pengingat. Selain itu, jika dilihat dari pemilihan media komunikasinya, *audience* juga merasa bahwa melalui video animasi maka pesan yang ingin disampaikan bisa lebih diingat dan dipahami karena dibantu dengan visual dan suara.

Daftar Pustaka

Asari, P., Suarya, L. (2019). Peran kecerdasan emosional dan persaingan antar saudara terhadap motivasi berprestasi pada remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. Edisi Khusus Psikologi Pendidikan, 44-55. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/52408/31014>

Dinengsih, S., & Agustina, M. (2018). Hubungan antara pola asuh orang tua dan pengetahuan ibu terhadap sibling rivalry pada anak usia 3-5 tahun di TK Aisyiah Bantul Yogyakarta tahun 2017. *Jurnal Akademi Keperawatan*, 04(01), 1-8. Retrieved February 6, 2020, from <http://ejurnal.husadakaryajaya.ac.id/index.php/JAKHKJ/article/download/69/62>

Gichara, Jenny. (2006). *Mengatasi perilaku buruk anak*. Jakarta: Kawan Pustaka

Hurlock, E.B. (2013). *Perkembangan anak (ed. 6)*. Jakarta: Erlangga.

Kemp, S. (2019, January 31). *Digital 2019: Indonesia*. Retrieved February 4, 2020, from <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>

Kurnianingsih, E. Personal interview, February 24, 2020

Novairi, A. & Bayu, A. (2012). *Bila kakak-adik saling berselisih*. Jogjakarta: PT Buku Kita

Oktaviany, M.D. (2016). *Perbedaan tingkat sibling rivalry pada remaja ditinjau dari pola asuh orang tua*. Unpublished undergraduate thesis. Fakultas Psikologi dan Kesehatan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya. Retrieved December 9, 2019 from <http://digilib.uinsby.ac.id/14176/>

Sanders, R. (2004). *Sibling relationships: Theory and issues for practice*. New York: Palgrave Macmillan

Scott, E. (2019, September 23). *How to handle the stress of adult sibling rivalry*. Retrieved February 3, 2020, from <https://www.verywellmind.com/how-to-handle-the-stress-of-adult-sibling-rivalry-3144976>

Sholihan, M. (2015, October 4). *Adik tega membunuh kakak kandung*. Retrieved April 4, 2020, from <https://www.kompasiana.com/sholihan/5610ec76bb22bde40483d916/adik-tega-membunuh-kakak-kandung?page=all>

Suhendri, T. (2019, September 16). *Merasa tak disayang ayah*. Retrieved April 4, 2020, from <https://kitakini.news/33883/merasa-tak-disayang-ayah-remaja-cantik-di-siantar-ini-coba-bunuh-diri/>

Susilawati, D. (2019, June 8). *Orang tua jadi penyebab persaingan saudara kandung*. Retrieved February 3, 2020, from <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/19/05/28/ps6wfe328-orang-tua-jadi-penyebab-persaingan-saudara-kandung>

Wulandari, N.A. (2018, March 15). *Wanita di medan kisahkan tetangganya*. Retrieved April 4, 2020 from https://solo.tribunnews.com/2018/03/15/wanita-di-medan-kisahkan-tetangganya-bocah-4-tahun-tega-bunuh-adik-bayinya-motifnya-karena-iri?page=all&_ga=2.213430484.1513335334.1581003293-806305897.1577075602