

# Perancangan Media Interaktif Untuk Membantu Mencegah Tindak Kriminalitas Pada Anak-Anak Berusia 6-12 Tahun

Arief Kurniawan<sup>1</sup>, Obed Bima Wicandra<sup>2</sup>, Astharianty<sup>3</sup>  
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen  
 Petra Jl. Siwalankerto 121 - 131 Surabaya 60236  
 Telp. (031) - 2983455, Fax. (031) - 8417658  
 E-mail: Arief.liem2793@gmail.com

## Abstrak

Sebuah perancangan Media interaktif menggunakan media berupa website. Website ini berfungsi untuk menjangkau masyarakat luas untuk menyampaikan informasi yang diperlukan orang tua untuk mendidik anak. Desain dibuat berdasarkan sebuah permasalahan sosial di masyarakat yaitu tindak kriminalitas yang dilakukan oleh anak usia 6-12 tahun. Tujuan dibuatnya perancangan ini adalah untuk mengajak dan mempermudah masyarakat terutama orang tua untuk belajar dan mengenali anaknya. Dengan menggunakan media dan gaya desain yang disesuaikan dengan gaya hidup orang tua dan anak-anak, diharapkan tujuan dari perancangan ini dapat benar – benar tercapai.

**Kata kunci :** Website, Kriminal, Hey, Anak-anak, Orang tua, Media interaktif, Pencegahan, Agresifitas.

## Abstract

**Title:** *Interactive Media Design for Helping Parents to Prevent 6-12 Years Old Childs Crimes Act*

*Design interactive media that use website as medium. This website functional use is to reach the society so the information that is needed by the parents for parenting can be well received. The design is based on the social problem on society about crime acts by 6-12 years old. The purpose of this design is to compelled and also facilitate people, mostly parents, to learn and grasp better understanding about their child. With the use of media and design style that are suitable with the lifestyle of the parents and the child, it is hoped that the purpose of this design can really be achieved.*

**Keywords:** *Website, Crimes, Child, Parents, Interactive Media, Prevention, Aggression.*

## Pendahuluan

Kriminalitas adalah kata-kata yang berkonotasi negatif di masyarakat. Dengan semua prasangka buruk yang dilakukan masyarakat saat mendengar kata tersebut biasanya ditujukan kepada orang dewasa. Orang-orang yang melakukan kejahatan seperti pembunuhan, perampokan, begal, dan tindak asusila dilakukan oleh oknum-oknum yang mengerti resiko dan akibat dari tindakan mereka yang melanggar norma sosial dan norma hukum yang berlaku.

Masyarakat masih belum menyadari bahwa kriminalitas yang dilakukan oleh anak-anak pada tahun belakangan ini semakin merajalela. Komisi Perlindungan Anak Indonesia merilis data yang menyatakan bahwa ada peningkatan kriminalitas anak

dibawah umur yang menjadi pelaku kekerasan pada tahun 2014 ke 2015 dari 67 naik menjadi 79 kasus. Data berikutnya adalah data kasus yang terjadi dari oktober 2016 hingga 3 february 2017 telah tercatat 32 kasus kriminalitas anak dibawah umur. (Komisi Perlindungan Anak Indonesia, 2017)

Kecerdasan intelektual anak-anak memiliki perkembangan secara bertahap. Tahap perkembangan kecerdasan anak dimulai dari sejak usia 2 tahun hingga usia 7 tahun yang hampir seluruh waktunya digunakan bersama dengan pengasuhnya. Pada tahap pertama tersebut anak mempelajari kemampuan dasar manusia untuk bertahan hidup seperti bergerak dan mempelajari interaksi dengan sesamanya yang dimulai sejak taman kanak-kanak. Tahap selanjutnya adalah usia 7 tahun hingga usia 11 tahun anak mulai mempelajari cara berpikir dan sebab akibat dari suatu tindakan. Lalu tahap selanjutnya yaitu dimulai dari

usia 12 yaitu mengklarifikasi melalui percobaan dan kesalahan untuk mencari pengalaman saat pubertas. (Ginsburg,1988)

Pendidikan dan informasi yang diterima disetiap tahap-tahap ini yang akan mendasari tindakan dari anak-anak saat berinteraksi dengan individu lain. Maka tidak mengherankan dari kejahatan-kejahatan yang dilakukan anak-anak seperti kekerasan, asusila, atau pencurian jika masyarakat akan menuntut tanggung jawab orang tua yang turut serta dalam tahap perkembangan intelektual anak dan kecerdasan sosial. Saat timbul penyimpangan tindakan anak maka berarti ada kesalahan informasi yang sampai kepada anak. Kesalahan ini yang akan menjadi pemicu dari tindak kriminal yang terjadi pada anak-anak dibawah umur tidak bertindak sesuai usia mereka.

Kondisi psikologis anak yang memiliki kecenderungan negatif biasanya dimulai dari umur 7 tahun. Tindakan anak di usia tersebut sangat dipengaruhi oleh teman sebayanya, mereka mulai menyesuaikan dirinya baik untuk diterima sebagai bagian dari sebuah kelompok karena hal yang paling buruk bisa terjadi adalah tidak diterima oleh kelompoknya.(Hurlock, 1990)

Namun keinginan untuk berkelompok itu sendiri tidaklah buruk. Hal yang harus diperhatikan adalah jika perkembangan anak menjadi terlalu cepat. Menurut Hurlock ciri-ciri dari geng anak-anak berbeda dengan kelompok geng remaja dimana geng anak-anak biasanya memiliki tujuan untuk bersenang-senang sedangkan geng remaja bertujuan untuk menimbulkan kesulitan bagi orang lain sebagai pembalasan terhadap kelompok sosial yang benar-benar ada atau dikhayalkan.

Faktor utama yang disorot oleh masyarakat tentang penyimpangan kondisi mental yang mendorong terjadinya tindak kriminal anak-anak biasanya dimulai dari sampainya konten informasi yang tidak sesuai dengan usia anak. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan internet. Penggunaan internet yang mempermudah dan mempercepat laju informasi yang menyebabkan orang tua sulit untuk memilah informasi yang pantas atau tidak pantas di konsumsi oleh anak mereka walau telah mengetahui tentang bahaya yang dihadapi anak saat menerima informasi tersebut. Apalagi orang tua yang tidak memiliki waktu yang banyak untuk bersama dengan anaknya karena kesibukan masing masing.

Maka diperlukan media interaktif yang dapat menjangkau orangtua, sekolah, dan anak untuk mempermudah komunikasi. Media yang bersifat dua arah kepada sekolah dan orangtua dapat mempermudah memilah informasi yang tersampaikan walaupun orang tua tidak memiliki banyak waktu. Dengan pemilahan informasi ini akan anak

mendapatkan informasi yang sesuai dengan perkembangan kecerdasan sosial anak. Melalui media interaktif ini yang diimplementasikan dalam keseharian diharapkan terjadinya tindak kriminalitas oleh anak-anak dibawah umur bisa berkurang.

Sejauh pengamatan, belum ada perancangan tentang media interaktif untuk mencegah tindak kriminalitas pada anak-anak usia 6-12 tahun. Jika pun ada jurnal tersebut memang mengambil isu sosial secara lebih spesifik yang dibahas melalui sudut pandang hukum. Salah satunya adalah skripsi “Pelaksanaan Penyidikan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Pencabulan Terhadap Anak (Studi Kasus di Polres Pasaman Barat)” yang dirancang oleh Haryoshi Utami, alumni Universitas Andalas. Mungkin bisa dibilang sama-sama mengambil isu sosial hanya saja skripsi tersebut tidak memberikan pencegahan namun penyelesaian dan kajian dari sudut pandang hukum. Tujuan dari media interaktif ini pun berbeda yaitu untuk mempermudah orangtua untuk memilah informasi yang akan sampai kepada anak-anak mereka sebelum terjadi kasus kasus kriminalitas anak yang marak pada tahun tahun terakhir ini

## **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang media interaktif untuk membantu mencegah tindak kriminalitas pada anak-anak berusia 6-12 tahun?

## **Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan adalah untuk merancang Merancang media interaktif untuk membantu mencegah tindak kriminalitas pada anak-anak berusia usia 6-12 tahun.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian atau analisis data terdiri dari metode kualitatif dengan melakukan riset seperti wawancara dan observasi mengenai objek yang diteliti. Dalam pengumpulan datanya dibagi menjadi data primer dan data sekunder.

### **Data Primer**

Pengumpulan data yang dilakukan melalui Observasi ditujukan untuk anak untuk mendapatkan variabel media yang dekat dengan keseharian anak. dan Wawancara yang ditujukan kepada guru BK dan orangtua untuk memperoleh keseharian anak dari sisi orangtua secara psikologis.

### **Data Sekunder**

Proses pengumpulan data yang digunakan adalah kepustakaan dan internet. Mencari referensi dari buku - buku dan internet yang berguna untuk menganalisis data-data yang sudah didapatkan dan hasilnya akan

digunakan sebagai bahan referensi menemukan informasi – informasi dan referensi gaya desain yang akan diambil untuk perancangan

## Metode Analisis Data

Metode analisa data menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Dengan melakukan analisa data dari berbagai informasi yang telah dikumpulkan secara mentahan menggunakan metode 5W1H.

- *What*
  - Apa faktor yang membuat anak-anak memiliki kecenderungan kriminal?
  - Apa media interaktif yang sesuai untuk anak-anak?
- *Where*
  - Dimana anak anak dapat berinteraksi dengan media tersebut ?
- *When*
  - Kapan tindak kriminal anak itu dilakukan?
  - Kapan media interaktif ini bisa dipakai oleh anak anak?
- *Who*
  - Siapa saja yang memakai media interaktif ini?
  - Siapa saja yang bertanggung jawab atas tindak kriminal anak itu?
- *Why*
  - Mengapa tindak kriminal anak dilakukan?
- *How*
  - Bagaimana cara penyampaian pesan di dalam media interaktif tersebut?
  - Bagaimana media interaktif yang sistematis untuk mempermudah pencegahan tindak kriminal anak itu?

## Media Interaktif

Dalam komunikasi interaktif biasanya terdapat media penghubung komunikator dan komunikan yang bisa disebut dengan media interaktif. Dalam KBBI media adalah (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk; (3) yang terletak di antara dua pihak (orang, Golongan, dsb): wayang bisa dipakai sebagai sarana pendidikan; (4) perantara, penghubung (640). Sedangkan interaktif memiliki definisi (1) bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif; (2) berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dan komputer (383). Berdasarkan uraian tersebut dapat diartikan media interaktif adalah alat atau sarana komunikasi yang melibatkan interaksi antara pemakai dengan alat atau sarana tersebut.

Media interaktif merupakan suatu jenis media kolaboratif yang mengacu pada media serta memungkinkan partisipasi aktif oleh penerima dan pengirim. Dalam teori informasi tradisional, media

interaktif digambarkan sebagai media yang membangun komunikasi dua arah. Jika konsumen bisa melakukan tindakan aktif dengan media yang disajikan, maka media tersebut bisa dikatakan sebagai media interaktif. Semakin banyak elemen yang dapat berinteraksi dengan konsumen maka semakin banyak juga pengalaman yang dirasakan oleh konsumen melalui media tersebut.

Media interaktif yang baik harusnya dapat memunculkan komunikasi dua arah atau keinteraktifan, bersifat mandiri sehingga memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Pemilihan sebuah media interaktif juga harus menyesuaikan dengan tujuan dari perancangan.

Bentuk dari media interaktif bisa bervariasi seperti, integrasi media *digital* yang termasuk kombinasi teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara ke lingkungan, iklan interaktif, *video game*, komputer digital yang terstruktur dapat dikatakan sebagai media interaktif yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan data untuk tujuan yang sesuai untuk integrasi media digital dapat mencakup internet, telekomunikasi dan televisi digital interaktif. Peningkatan yang signifikan untuk interaktifitas dibawa oleh internet untuk meningkatkan ketersediaan media interaktif digital.

## Perkembangan Anak Usia 6-12 Tahun

*Theory psychosocial Development* oleh Erik Erikson berangkat dari teori tahap tahap perkembangan *psikoseksual* Freud dimana Erik Erikson membagi tahap perkembangan Manusia menjadi delapan tahapan (Mutiah, 2010). Delapan fase perkembangan ini merupakan perkembangan setelah individu berhasil memecahkan konflik yang dialaminya.

Konflik-konflik ini dialami oleh setiap individu yang sedang dalam pertumbuhan menuju kepribadian yang matang. Delapan fase yang dikemukakan oleh Erik Erikson adalah sebagai berikut:

1. *trust vs mistrust* (0-1 tahun)
2. *autonomy vs shame* (2-3 tahun)
3. *initiative vs guilt* (3-5 tahun)
4. *industry vs inferiority* (6-12 tahun)
5. *identity vs role confusion* (12-18/20 tahun)
6. *intimacy vs isolation* (18/19-30 tahun)
7. *generativity vs stagnation* (20-50 tahun)
8. *Integrity vs despair* (60 tahun ke atas)

Anak berusia 6-12 tahun masuk dalam fase ke empat dimana anak mulai menggunakan cara berpikir deduktif, bersama dengan kemauan anak untuk belajar dan mengikuti aturan-aturan. Pada Fase ke empat ini

anak-anak akan mengalami ketertarikan dengan apa saja yang dapat memberinya kesibukan. anak-anak yang fokus terhadap kemampuan untuk menyelesaikan tanggung jawabnya dan didukung oleh orang tua dengan sebuah penghargaan atau penguatan saat tugasnya terselesaikan maka anak-anak akan lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugasnya. Sebaliknya jika orang tua tidak bersikap mendukung dan memberikan penghargaan atas penyelesaian tugas anak maka anak-anak akan cenderung mengalami rasa minder dan semakin malas untuk menyelesaikan tanggung jawabnya.

Anak-anak di atas usia 6 tahun memiliki insting untuk mulai melihat keluar dirinya, maka perkembangan anak pada fase ke empat ini berhubungan dengan dunia luar, baik itu lingkungan disekitarnya seperti di sekolah, atau tetangga.

Dunia luar menjadi tempat untuk bertumbuh, pada saat inilah anak-anak baru benar-benar berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak lain. Anak-anak pada usia ini tidak memahami kerelatifan situasi sehingga timbul kemutlakan dan pembentukan stereotipikal terhadap lingkungan sekitar seperti semua penjahat berbaju hitam dan berwajah kotor, pahlawan berwajah bersih dan bajunya terang.

Kelompok anak laki-laki adalah lelaki dan mereka tidak menerima yang berbeda dari mereka. Orang dewasa selalu benar dan guru tahu segalanya. Pada usia ini anak-anak juga sangat tertarik untuk belajar berbagai hal. (Mutiah, 2010).

## Pembahasan

Kriminalitas anak di Indonesia pada tahun akhir ini semakin mengkhawatirkan seperti Tindak pencurian, kekerasan, kejahatan seksual, dan pornografi dilakukan oleh anak-anak dibawah umur seperti yang tercatat di data KPAI. Permasalahan ini ditanggapi oleh usaha pemerintah seperti rehabilitasi dan melalui pendidikan karakter dari sekolah. Namun yang menjadi kendala dari solusi pemerintah tersebut adalah solusi tersebut tidak membantu orang tua untuk memenuhi tuntutan masyarakat untuk mendidik anak mereka saat terjadi kasus kriminalitas anak.

Solusi pemerintah selama ini tidak membantu orang tua untuk turut andil dalam pendidikan anaknya. Belum ada sarana orang tua untuk belajar untuk mengenali potensi-potensi kriminalitas anak dan mencegah sebelum terjadinya tindakan kriminalitas tersebut sebelum terlambat. Wawancara dengan para psikolog yang menangani kasus-kasus anak di Surabaya ini dilakukan pada bulan maret 2017. Wawancara ini mengambil sampel atau data sebanyak 3 orang responden psikolog. Dari hasil wawancara

terdapat beberapa hal yang dapat diketahui bahwa anak-anak sebagai pelaku kriminalitas biasanya didasari dari salahnya proses informasi dan komunikasi yang sampai dari kepada anak, baik dari lingkungan dan terlebih orang tua.

Selain mengetahui penyebab dari tindakan anak dalam proses pencegahan tindak kriminalitas dari wawancara ini dapat diketahui bahwa pendekatan yang diambil terhadap jenis kasus kriminal yang berbeda akan memiliki pendekatan dan batasan-batasan sendiri.

Dengan adanya batasan-batasan dari sisi hukum dan kode etik maka penggunaan alat psikologi untuk mengukur kecenderungan-kecenderungan seksual hanya boleh digunakan oleh psikolog. Alat-alat dan konten seperti kuesioner yang telah di publish dan dapat digunakan dalam konten untuk membantu orang tua mengenali kecenderungan anak.

Penggunaan konten dan kuesioner untuk menentukan kecenderungan anak didasari teori psikoanalisa oleh Sigmund Freud sebagai pembanding apakah benar terjadi penyimpangan diajarkan kepada orang tua. Pendekatan pembelajaran materi terhadap anak untuk memahami sebuah konsep dapat diketahui dari wawancara ini.

Salah seorang psikolog mengatakan pada usia 6-12 tahun anak cenderung lebih cepat menangkap hal visual yang mencerminkan manusia. Ilustrasi dalam pembelajaran konsep. Dalam konteks penggunaan visual warna-warna yang disarankan digunakan untuk menarik perhatian anak adalah warna-warna terang.

Warna gelap tidak disarankan untuk digunakan sebagai warna dominan didalam media interaktif karena memiliki kesan dan untuk mencegah resiko memicitrauma anak. Warna pastel disarankan untuk digunakan sebagai warna netral saat memberikan pilihan atau informasi kepada anak-anak. Selain penggunaan visual penggunaan bahasa juga perlu diperhatikan. Bahasa yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi didalam media interaktif ini saat kepada anak disarankan tidak menggunakan bahasa yang pesimis dan negative agar anak tidak memikirkan hal yang negative.

Dari wawancara dan sifat dari media interaktif website yang akan dibuat salah seorang psikolog menyetujui dan menyarankan bahwa beberapa konten di dalam penggunaan media ini sebaiknya didampingi oleh guru seperti test agresifitas.

Pendampingan guru dimaksudkan sehingga anak-anak yang memiliki kecenderungan untuk menyimpang bisa mendapatkan untuk pertimbangan tindak lanjut oleh guru atau orang tua.

## Konsep Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media interaktif website berbahasa Indonesia yang didalamnya berisi mengenai informasi untuk mempermudah orang tua untuk mengenali kecenderungan penyimpangan mental anak berupa kuesioner berdasarkan ilmu psikologi analisa. Media interaktif website ini juga memberikan perbandingan dari kuesioner dalam bentuk artikel yang memberikan informasi mengenai teori dan perkembangan anak.

Target audiencenya adalah orang tua yang berada di kota besar, dipilih karena orang tua di kota besar memiliki kecenderungan sibuk, karena terbawa suasana kota besar maupun tuntutan dari pekerjaan mereka. dan memiliki anak usia berkisar 6-12 tahun, jenis kelamin pria maupun wanita, usia 27 sampai dengan 40 tahun, berpekerjaan tetap. SES B dan C.

menganggap semua kebutuhan bisa dipenuhi ketika ada uang. Peduli dan sayang keluarga ingin memberikan yang terbaik untuk keluarga namun orang tua yang cenderung sibuk dan kurang punya waktu untuk keluarga, ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya tetapi acuh tak acuh dengan perkembangan mental anak, merasa bahwa telah bekerja mati-matian untuk anak mereka tapi tidak mengetahui apa yang benar benar dibutuhkan oleh anak mereka.

## Konsep visual

### a. Warna

Pemilihan tone warna untuk anak-anak disarankan agar dipilih berdasarkan *value* atau gelap terang warna yang bertujuan untuk mencegah memicu kenangan buruk anak. Warna yang biasa dikenali oleh anak usia 6-12 tahun dan yang akan digunakan dalam media interaktif ini adalah warna-warna primer untuk memberikan kenyamanan dalam



**Gambar 1.** warna yang digunakan

penggunaan oleh anak-anak. Dalam penggunaan warna primer akan digunakan warna kontras yang bertujuan untuk membentuk visual hierarchy dalam media interaktif sehingga bisa membantu orang tua atau pendamping dalam penggunaan media.

### b. Typeface

ARIMO

the quick brown fox jumps over the lazy dog

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

**ARIMO BOLD**

**the quick brown fox jumps over the lazy dog**

**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG**

**Gambar 2.** Typeface yang digunakan

Pemilihan tipografi yang digunakan pada media interaktif ini didasarkan dari legibilitas atau keterbacaan yang digunakan untuk artikel yang diberikan kepada orang tua untuk menambah keefektifan informasi, sedangkan pemilihan tipografi untuk digunakan didalam tes yang akan dikerjakan oleh anak-anak diperlukan keterbacaan yang cukup dan memberikan kesan yang menyenangkan

### c. Gaya desain

Gaya desain yang dipilih adalah gaya desain minimalis yaitu gaya desain yang memanfaatkan white space, gaya desain ini dipilih dengan harapan agar anak bisa dengan bebas mengekspresikan dirinya dalam tes-tes dan memberikan kejelasan terhadap tulisan dalam artikel yang ditujukan untuk orang tua agar informasi yang disampaikan bisa sampai dengan efektif.

## Program Kreatif

Konsep dari perancangan ini adalah membuat media interaktif yang berguna sebagai alat bantu orangtua dan anak. Media interaktif ini menjadi sarana informasi orang tua untuk mengenali kecenderungan penyimpangan mental anak.

Jenis media yang akan dirancang berupa media interaktif website, yang didalamnya berisi informasi dan alat untuk membantu orangtua mengenali kecenderungan penyimpangan mental anak format media interaktif. Media interaktif ini berisikan dua topik yaitu tes-tes yang berguna untuk mengenali kecenderungan anak atau artikel yang berisi informasi yang berguna bagi orang tua untuk mengenali kondisi penyimpangan mental anak.

Alur desain untuk media interaktif website ini terdiri dari dua langkah langkah pertama adalah bagi orang tua atau pendamping untuk mempelajari artikel-artikel yang membangun orang tua baik agar orang tua mengetahui hasil secara valid dan personal sehingga orang tua dapat mengambil

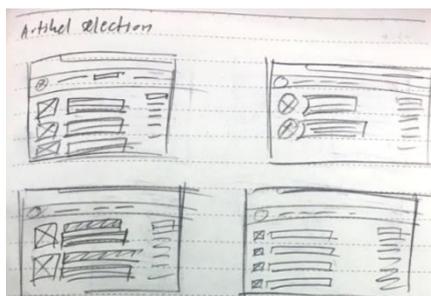
keputusan dan tindakan dari pengetahuan tentang pendidikan karakter dan teori teori sebagai pembanding terhadap hasil tes. Langkah yang kedua adalah bagi orang tua atau guru untuk mendampingi anak dalam tes-tes untuk mengetahui kecenderungan anak dan membaca hasil dari tes yang dikerjakan.

**Proses Kreatif**

Bagian pertama dari media interaktif ini membutuhkan layout website yang baik untuk membantu orang tua dalam proses menggunakan website tersebut yang menggunakan pendekatan yang minimalis untuk memberikan keleluasaan dan legibilitas yan tinggi pada orang tua dalam membaca artikel.



**Gambar 3. Thumbnail Halaman Seleksi Artikel**

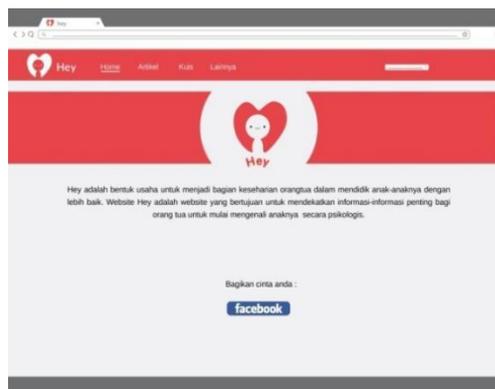


**Gambar 4. Thumbnail Logo**

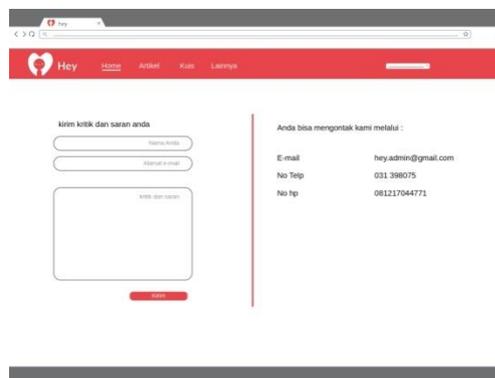
**Final Desain**



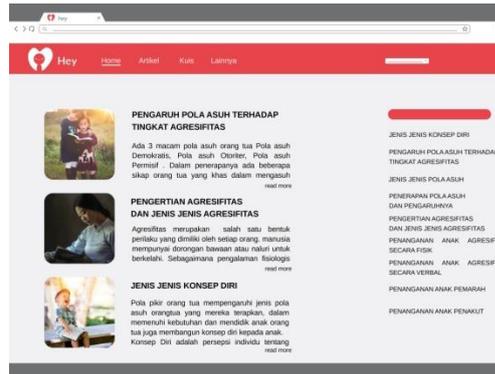
**Gambar 5. Final Design Logo Hey**



**Gambar 6. Final Design Halaman Home**



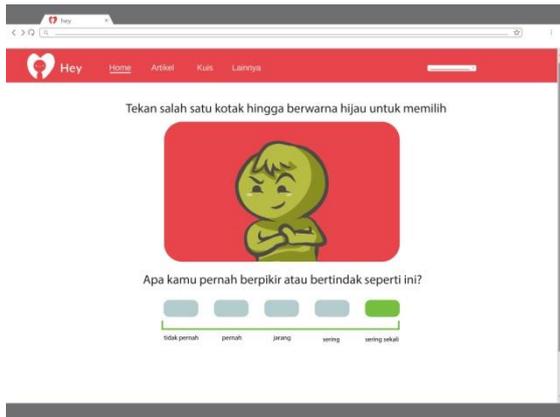
**Gambar 7. Final Design Seleksi lainnya**



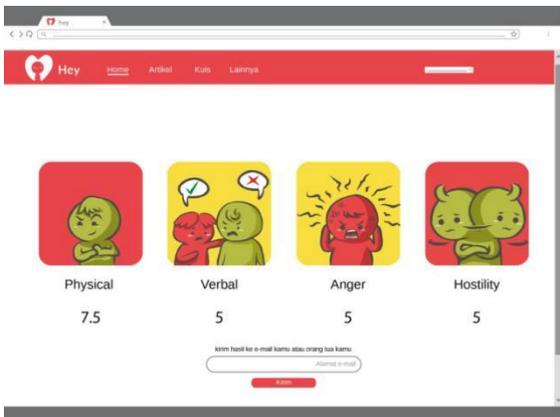
**Gambar 8. Final Design Halaman artikel**



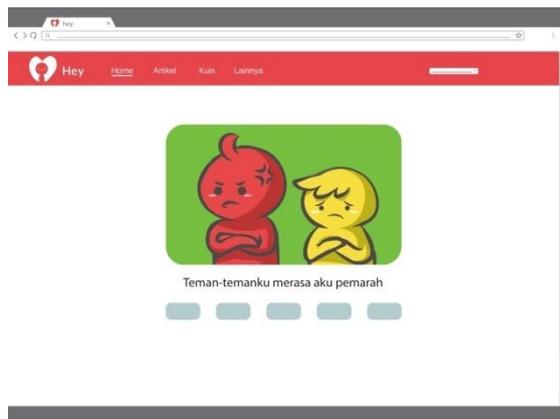
**Gambar 9. Final Design Halaman artikel**



Gambar 10. Final Design tutorial kuis



Gambar 11. Final Design Halaman kuis



Gambar 12. Final Design Hasil Kuis



Gambar 13. Katalog



Gambar 14. Desain poster diri



Gambar 15. Desain poster Konsep

## Penutup

### Kesimpulan

Dalam masyarakat kini banyak terjadi tindak kriminal seperti pembunuhan, pencurian, pemerkosaan dan kriminal lainnya namun tindak kriminal yang memerlukan perhatian lebih adalah tindak kriminal yang dilakukan oleh anak-anak.

Anak-anak yang melakukan tindak kriminal adalah anak-anak yang memerlukan pembentukan karakter yang lebih baik. Pembentukan karakter anak dimulai dari kecil, dipengaruhi dari pola asuh, lingkungan, persepsi diri dan faktor lainnya. Pendidikan anak yang baik akan menumbuhkan karakter anak yang baik. Namun orang tua yang seharusnya berperan dalam pembentukan karakter anak masih tidak mendapatkan informasi dan bantuan yang cukup untuk mengerti pentingnya pendidikan karakter anak dan pengaruhnya terhadap tindak kriminal anak yang terjadi di masyarakat kini.

Dari permasalahan yang ada maka dirancanglah media interaktif untuk membantu orang tua dalam proses mengenali anaknya agar orang tua bisa memberikan pendidikan karakter kepada anak mereka dengan lebih baik dengan informasi yang mereka dapatkan nantinya sehingga dapat membantu pencegahan tindak kriminalitas di Indonesia.

### Saran

Beberapa saran yang dapat dilakukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut perancangan media interaktif ini merupakan perancangan yang sama sekali baru pada bidang desain, sehingga konten dari media interaktif ini masih cenderung umum, karena digunakan sebagai pengenalan awal bagi orang tua. Untuk perancangan selanjutnya dapat diberikan konten yang sifatnya penanggulangan seperti konten yang membantu orang tua untuk menghadapi masing-masing jenis agresi yang ada pada anak-anak, dsb. Target sasaran yang dituju pada perancangan ini adalah orang tua dan anaknya. Untuk perancangan selanjutnya targetnya mungkin dapat diubah guru-anak.

### Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulis menyadari penyelesaian laporan ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn.,MA.selaku

dosen pembimbing pertama yang sudah memberikan saran dan masukan

2. Ibu Astharianty, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing kedua yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikirannya di dalam mengarahkan penulis dalam penyusunan laporan ini
3. Ibu Cita sebagai Psikolog dari Polda Jatim,
4. Ibu Iani sebagai Psikolog di Universitas Kristen Petra,
5. Teman-teman satu angkatan desain komunikasi visual Petra yang berjuang bersama selama 4 tahun
6. Orang tua dan keluarga yang telah membantu menyemangati dan tidak pernah berhenti berdoa

Sahabat, dosen dan semua unsur rupa yang turut membantu dalam pembuatan laporan ini

Semoga Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak dan penulis berharap karya penelitian tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

### Daftar Pustaka

Ginsburg, Herbert P., Opper, Silvy. (1988). *Piaget's Theory of Intellectual Development*. New Jersey

Hasan, Alwi. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 3rd ed. Jakarta : Balai Pustaka

Hurlock B., Elizabeth (1990). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga

Jewkes, Yvonne. (2014). *Media & Crime*. London: Sage Publication

Mutiah Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sadiman, A.S., dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Tribun News. (2015). *Catat Tren Anak Sebagai Pelaku Kekerasan Meningkat*. Diunduh 23 maret 2017 dari

[www.tribunnews.com/nasional/2015/12/30/kpai-catat-tren-anak-sebagai-pelaku-kekerasan-meningkat](http://www.tribunnews.com/nasional/2015/12/30/kpai-catat-tren-anak-sebagai-pelaku-kekerasan-meningkat)

Adi. (2013). *Video Tagih Utang Rp 1.000, Bocah SD Bunuh Teman Sebaya*.

Diunduh 29 januari 2017  
<http://news.liputan6.com/read/572240/video-tagih-utang-rp-1000-bocah-sd-bunuh-teman-sebaya>

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta