

# PERANCANGAN CERMAM INTERAKTIF DENGAN TEMA BULLYING UNTUK ANAK UMUR 10-12 TAHUN

Sophia Lerina Chandra  
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Siwalankerto 121-131 , Surabaya 60236  
Email: Slchandr@gmail.com

## Abstrak

Kasus bullying semakin marak terjadi terutama di lingkungan sekolah, namun ternyata masih banyak orang yang belum benar-benar mengerti apa itu bullying dan dampak-dampak yang ditimbulkannya. Dampak-dampak negatif yang disebabkan bullying bukan hanya pada korban tapi juga pada pelaku, antara lain tidak percaya diri, depresi, gelisah dan kecenderungan bersifat agresif. Bullying yang terjadi pada anak dapat memberikan luka psikologis yang dibawa sampai seumur hidup. Perancangan ini dibuat dengan tujuan agar anak usia 10-12 tahun menyadari akan bullying yang terjadi dan dampak-dampak yang ditimbulkannya. Dengan begitu diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih baik dengan kehidupan sosial yang lebih sehat.

**Kata kunci:** Cergam, iteraktif, bullying, aplikasi

## Abstract

### *Interactive Story Design With Bullying Theme for Children Age 10-12.*

*Cases of bullying have happened more and more frequently , particularly in school. However, there still a lot of people who don't have understanding about what bullying really is and the impacts it caused. The negative impacts of bullying not only affect the victims but also the bully themselves. Some of the impacts are, low self esteem, depression, anxiousness ,aggressive tendency, etc. Bullying that occurs to children, may caused psychological scarring, that persist for a lifetime. This project was made with objectives to make children aware of bullying and the impacts it caused. And is expected to produce a better generation with healthier social life.*

**Keywords:** Storybook, interactive, bullying, application

## Pendahuluan

Tindakan kekerasan yang dilakukan senior terhadap junior di sekolah bukanlah hal yang baru , hal ini bahkan sudah menjadi kebiasaan. Bisa dilihat pada masa orientasi siswa baru sering kali dijadikan ajang untuk menunjukkan siapa yang "berkuasa", baik dengan cara menggunakan kata-kata yang merendahkan maupun kekerasan fisik. Ini hanya salah satu contoh dari bentuk *bullying* yang terjadi di sekolah. Istilah *bullying* bukanlah sesuatu yang asing ditelinga, bahkan akhir-akhir ini semakin sering terdengar mengenai kasus *bullying* yang sedang marak terjadi di sekolah dan instalasi pendidikan lainnya.

Menurut catatan Komnas Perlindungan Anak (PA) yang setiap tahun mendata kasus tersebut, tahun 2011 mencatat rekor cukup tinggi. "Tahun 2011

cukup tinggi, ada 139 kasus *bullying* di lingkungan sekolah. Sedangkan tahun 2012 baru ditemukan 36 kasus," ujar Ketua Komnas Perlindungan Anak, Arist Merdeka Sirait, kemarin. (Komnas Perlindungan Anak 2012).

*Bullying* atau perundungan bukan hanya terjadi di usia anak-anak namun juga dibawa sampai jenjang usia dewasa, bahkan mungkin juga pada lingkungan kantor/pekerjaan. Hampir semua orang secara sadar atau tidak sadar pernah menjadi saksi dari *bullying* atau bahkan menjadi bagian dari *bullying* itu sendiri baik sebagai korban maupun pelaku.

Peran anak dalam aksi *bullying* tidak terbatas pada mereka yang terlibat secara langsung seperti pelaku dan korban. Ada juga mereka yang terlibat secara tidak langsung. Peran secara tidak langsung ini antara lain : asisten dari pelaku yaitu mereka yang

membantu aksi *bullying*; *Reinforcer*, yaitu mereka yang menyaksikan dan menyoraki orang yang terlibat dalam *bullying*; *Outsiders*, yaitu mereka yang menyaksikan tanpa memberikan reaksi apa pun; serta yang terakhir adalah mereka yang membela korban dari aksi *bullying*. Walaupun seorang anak tidak secara langsung terlibat dalam *bullying*, mereka mungkin memberikan kontribusi pada perilaku tersebut. Menyaksikan peristiwa *bullying* juga dapat memberi dampak pada anak, jadi sangat penting untuk mereka belajar apa yang harus mereka lakukan saat melihat peristiwa *bullying*.

Menurut Octa Reni Setiawan, M.Psi., Psikolog (Par. 14), Mereka yang menjadi korban *bullying*, kebanyakan dari keluarga atau sekolah yang overprotektif sehingga anak tidak dapat mengembangkan secara maksimal kemampuan untuk memecahkan masalah. Anak sebagai korban *bullying* sering menunjukkan beberapa gejala misalnya cemas, merasa selalu tidak aman, sangat berhati-hati, dan mereka menunjukkan harga diri yang rendah. Mereka memiliki interaksi sosial yang rendah dengan teman-temannya, kadangkala mereka termasuk anak yang diisolasi oleh teman sebayanya karena teman sebaya korban *bullying* tidak mau akhirnya ikut menjadi target *bullying* karena mereka berteman dengan korban. Sering kali anak-anak mengejek, mengolok-olok atau mendorong teman yang lainnya. Perilaku seperti itu sering kali dianggap hal yang biasa, hanya sebagai bentuk relasi sosial antar anak saja, padahal itu sudah merupakan suatu bentuk perilaku *bullying*. Namun, banyak yang belum menyadari konsekuensi yang terjadi jika anak mengalami *bullying*.

Pada artikelnya Ron Banks memaparkan sebuah penelitian di Skandinavia bahwa ada koneksi yang kuat antara *bullying* yang dilakukan oleh siswa selama beberapa tahun sekolah dimana mereka kemudian menjadi pelaku kriminal saat dewasa. Ini adalah sebuah penelitian yang memberikan gambaran bagaimana *bullying* bisa membentuk sebuah kepribadian yang menempatkan seorang anak pada perjalanan dan pengalaman hidup yang kelam (Setiawan Par.15). Perilaku *bullying* sebenarnya sangat merugikan bagi perkembangan karakter manusia baik korban maupun pelakunya. Disini pengertian *bullying* menjadi semakin luas bukan hanya secara harafiah namun juga mencakup dampaknya pada masa depan generasi muda. Khususnya anak-anak dan remaja.

*Bullying* perlu diwaspadai sejak usia dini khususnya oleh keluarga dan orang-orang terdekat. Perilaku kasar, suka memaksa, berteriak, mengancam, menghina dan meremehkan orang lain dapat menjerumuskan kepada pelaku *bullying*. Perilaku yang terlalu sensitif, penakut, rentan, mudah tertekan, dan pendiam juga menjadi sasaran empuk untuk menjadi korban *bullying*. Bukanlah hal yang mudah untuk meletakkan landasan yang tepat bagi anak-anak agar mereka dapat menumbuhkan karakter yang baik.

Namun alangkah baiknya jika sejak dini orang tua menanamkan norma yang baik. Jika pemahaman anak-anak mengenai hal yang baik dan buruk sudah mantap sejak awal, diharapkan mereka bisa terlepas dari *bullying* baik sebagai pelaku maupun korban. Dengan menekan perilaku *bullying* ini diharapkan dapat tercipta kehidupan sosial yang lebih sehat dan generasi yang lebih baik.

Dalam perancangan ini digunakan cergam interaktif, dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Anak-anak pada dasarnya menyukai gambar, dengan adanya gambar/ilustrasi pada cergam dapat menarik perhatian anak. Selain itu dengan adanya gambar dapat membantu mereka untuk memahami pesan/amanah yang ingin disampaikan oleh cerita.
2. Media yang interaktif lebih disukai oleh anak-anak, karena dapat membuat proses penyerapan informasi menjadi menyenangkan.
3. Anak-anak saat ini sudah sadar teknologi, dengan penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk membaca.

Pada cergam interaktif yang akan dibuat, cerita memiliki lebih dari satu konklusi. Konklusi yang dicapai tergantung pada pilihan-pilihan yang dibuat oleh pembaca di setiap bagian cerita. Dengan begitu pembaca dapat mengendalikan alur cerita seakan-akan mereka menjadi salah satu tokoh dari cerita tersebut.

Target perancangan ini dikhususkan pada anak usia sekolah yaitu 7-10 tahun. Ilmuwan Erik Erikson menuliskan usia ini termasuk pada tahap ke-4 perkembangan psiko-sosial manusia yaitu tahap kompetensi. Pada tahap ini manusia mulai mencoba untuk beraktualisasi dengan teman-temannya, dengan tujuan agar mereka mendapatkan pengakuan atas kemampuannya. Mereka mulai membandingkan kemampuannya sendiri dengan kemampuan teman-temannya dan membeda-bedakan kemampuan yang dimiliki setiap orang. Bila menemui kegagalan dalam perkembangan ini, manusia yang bersangkutan akan lebih menjadi bersifat inferior. Pada tahap dimana anak mulai belajar bergaul dan mencari pengakuan dari teman-teman sebayanya ini diharapkan adalah saat yang efektif dalam membuat anak menyadari mengenai *bullying*.

Berikut ini adalah beberapa judul skripsi dan TA yang sudah pernah dibuat sebagai perbandingan dalam identifikasi tugas akhir yang akan dibuat :

1. "Perancangan buku novel grafis dalam upaya pemberdayaan korban *bullying* untuk remaja", oleh Kevin Andrean T., Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra pada tahun 2011. Perancangan novel grafis ini bertujuan untuk menginspirasi remaja korban *bullying* untuk bangkit dari keterpurukan mereka, yang diakibatkan oleh perilaku negatif penindasan yang mereka alami di lingkungan

- sekitarnya. Artefak dari TA yang telah dibuat sebelumnya adalah berupa Novel Grafis,
2. “Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Depresi Pada Remaja Awal Korban *Bullying* “, oleh Arini Pinondang Pandiangan, Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara, tahun 2012. Skripsi ini memiliki tujuan pembuatan untuk melihat sejauhmana pengaruh dukungan sosial terhadap depresi pada remaja awal korban *bullying*. Hasil akhir dari Skripsi ini adalah berupa hasil penelitian.

## Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Cergam Interaktif Dengan Tema *Bullying* Untuk Anak Umur 10-12 Tahun ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

### Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Cergam Interaktif Dengan Tema *Bullying* Untuk Anak Umur 10-12 Tahun ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari wawancara terhadap koresponden. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen.

Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

- a. Wawancara  
Wawancara mendalam akan dilakukan terhadap anak-anak sekolah dasar usia 10-12 tahun yang menjadi sasaran perancangan, pelaku *bullying* atau orang yang pernah melakukan *bullying*, korban *bullying* atau orang yang pernah mengalami *bullying*, dan orang yang pernah menyaksikan peristiwa *bullying*.  
Di samping itu, wawancara juga dilakukan kepada psikolog untuk mendapatkan pandangan ahli mengenai *bullying*.
- b. Metode Kepustakaan  
Metode ini adalah dengan cara mengkaji informasi dari media cetak berupa buku, koran, majalah, dan jurnal. Ini merupakan teknik observasi secara tidak langsung.
- c. Internet  
Metode ini dilakukan dengan penelitian data yang ada melalui internet. Data tersebut biasanya berupa artikel atau komentar seseorang pada forum.
- d. Metode Dokumentasi Data  
Metode dokumentasi data dalam hal ini adalah dengan penelitian historis dokumenter yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen. Dokumentasi ini bisa dalam bentuk buku, gambar, foto, arsip, dan film.

### Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk mendukung Perancangan Cergam Interaktif Dengan Tema *Bullying* Untuk Anak Umur 10-12 Tahun ini digunakan beberapa instrumen/alat sebagai berikut:

- a. Kamera DSLR
- b. Recorder
- c. Kertas dan alat tulis
- d. Flash disk
- e. Laptop/Komputer
- f. Jaringan internet

### Metode Analisis Data

Metode yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif. Untuk memperoleh data atau informasi yang akurat untuk mendukung perancangan ini maka diperlukan penelitian status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa dengan tujuan untuk membuat deskripsi dan gambaran mengenai fakta-fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi antara peneliti dan responden adalah berupa data verbal . Selanjutnya analisa data dilakukan dengan menggunakan rumus metode 5W + 1H yang berisi kalimat pertanyaan berupa : *What, Who, When, Where, Why* dan *How*. Dari hasil analisa data tersebut ditarik kesimpulan agar peneliti mengetahui benar mengenai permasalahan yang ada menciptakan solusi yang tepat.

#### 1. *What*

- Permasalahan apa yang diangkat dalam membuat perancangan ini ?

Pada perancangan ini akan diangkat tema mengenai fenomena *bullying*. Berdasarkan pengaduan masyarakat, Komisi Nasional Perlindungan Anak memberi definisi/pengertian terhadap *bullying* adalah : kekerasan fisik dan psikologis berjangka panjang yang dilakukan seseorang atau kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan diri dalam situasi dimana ada hasrat untuk melukai atau menakuti orang atau membuat orang tertekan, trauma / depresi dan tidak berdaya.

#### 2. *Who*

- Siapa khalayak pasaran dari perancangan ini ?

Sasaran dari perancangan ini adalah anak umur 10-12 tahun golongan menengah ke atas. Usia ini anak sudah masuk dalam periode kanak-kanak akhir dan merupakan transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Anak-anak pada saat ini sudah memiliki lingkungan pergaulan yang lebih luas, dan mulai tergantung pada teman-teman di sekolah, bukan hanya pada keluarga. Dalam pergaulan di sekolah, rentan terjadi *bullying*, karena itu anak perlu menyadari akan perilaku ini. Pada usia 10-12 tahun ini anak sudah mengenal konsep moralitas kejujuran dan keadilan, sehingga merupakan waktu yang tepat untuk memperkenalkan konsep *bullying* dan dampak-dampaknya.

3. *Where*
- Dimana hasil perancangan ini ditempatkan agar dapat dilihat oleh khalayak pasaran yang dimaksud ?

Hasil perancangan ini adalah cergam interaktif yang akan dijual di application store seperti Apple Store dan Google Play. Pada umumnya anak-anak golongan menengah ke atas sudah memiliki gadget yang mendukung untuk mengakses media ini seperti tab dan android.

4. *When*
- Kapan waktu yang tepat untuk hasil perancangan dijual dipasaran ?

Produk akan mulai dijual di pasaran pada waktu liburan panjang kenaikan kelas. Pada saat itu anak sering mencari berbagai bentuk hiburan dan orang tua tidak akan melarang karena tidak mengganggu waktu belajar mereka.

5. *Why*
- Kenapa perancangan ini harus dibuat ?

*Bullying* menyebabkan dampak negatif bagi korban, bahkan pelaku dan saksinya. Dampak jangka panjang pada umumnya lebih sering di alami oleh korban, seperti kurang percaya diri, susah bergaul, pesimis dan sebagainya. Pelaku juga memiliki kecenderungan berperilaku agresif dan menjadi kriminal. Dari sini bisa dilihat *bullying* dapat mengalami masa depan seseorang. Dengan membuat anak sadar akan *bullying* dan dampak-dampaknya, diharapkan dapat menciptakan kehidupan sosial yang lebih sehat dan generasi yang lebih baik.

- Kenapa harus dibuat perancangan yang menarik ?

Perancangan cergam yang menarik dapat meningkatkan minat anak untuk membaca. Yang dimaksud menarik disini adalah visualisasi dan ceritanya. Karena pada umumnya saat membaca cergam yang dilihat pertama oleh anak adalah ilustrasi dan isi ceritanya. Cerita yang terlalu gamblang menunjukkan pesan-pesan moral kurang diminati oleh anak-anak dan cepat membuat mereka menjadi bosan. Dengan membuat anak menikmati cergam secara keseluruhan, juga dapat membantu anak menangkap isi pesan dengan baik.

6. *How*
- Bagaimana membuat perancangan yang menarik dan dapat membuat anak menyadari akan *bullying* dan dampak-dampak yang ditimbulkannya ?

Dengan dasar permasalahan yang ada, dibuat perancangan berupa cergam interaktif bertema *bullying* untuk anak umur 10-12 tahun. Dalam ceritanya, anak bukan hanya menyadari akan *bullying* dan dampak-dampaknya, namun juga disisipi nilai-nilai moral yang dapat membantu anak terhindar dari perilaku *bullying*. Unsur interaktif ditambahkan agar cergam dapat lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan buku

cergam pada umumnya. Interaktif pada cergam ini berbasis multimedia sehingga, terdapat unsur gerakan dan suara pada setiap halamannya.

### **Konsep Perancangan**

Pada perancangan cergam interaktif bertema *bullying* ini pada ilustrasinya akan digunakan gaya kartun. Gaya kartun pada umumnya disukai anak-anak, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan mereka untuk membaca. Pada pewarnaannya akan digunakan warna-warna yang mencolok dan agar terlihat menarik oleh anak dan dapat memberikan suasana yang ceria pada cerita. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang ringan dan mudah dipahami oleh anak usia 10-12 tahun. Pada alurnya cergam memiliki lebih dari satu konklusi. Konklusi cerita dipengaruhi oleh adanya pilihan-pilihan yang dibuat pembaca pada setiap bagian cerita. Dengan begitu tidak semua pembaca memiliki alur cerita dan konklusi yang sama. Penggunaan *multiple choice* adalah dengan tujuan agar anak dapat berpartisipasi sebagai bagian dari cerita dan dengan begitu dapat membuat mereka lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh cerita.

### **Faktor Eksternal dan Faktor Sosial**

Teknologi yang semakin maju telah mengubah gaya hidup masyarakat. Pengaruh teknologi dapat kita temukan pada hampir semua aspek kehidupan masyarakat, termasuk membaca. Adanya perubahan gaya hidup ini menuntut media membaca juga ikut berkembang, bila tidak mau kalah bersaing dengan media hiburan lain.

Seperti yang kita tahu saat ini ada begitu banyak jenis hiburan baru untuk anak, seperti game, internet, televisi dan sebagainya. Salah satu kelebihan dari jenis hiburan baru ini adalah penggunaan multimedia. Dalam multimedia berbagai unsur seperti gambar, gerakan dan suara dipadukan menjadi satu, sehingga dapat lebih menarik perhatian anak-anak daripada buku bacaan yang statis. Dalam hal ini perkembangan teknologi bukan sebuah ancaman, namun sebuah kesempatan untuk mengembangkan cergam. Dengan pengaplikasian multimedia, cergam bukan hanya sekedar bacaan, namun juga bisa menjadi media interaktif.

### **Cergam Sebagai Media Untuk Menyampaikan Pesan**

Cergam merupakan media yang fleksibel dalam mengemas berbagai tema sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai macam pesan. Cergam memiliki fungsi yaitu sebagai sarana hiburan dan media pendidikan. Cergam sebagai media hiburan adalah yang paling umum kita temui di pasaran. Sekalipun sebagai suatu bentuk hiburan, sering kali cergam memberikan nilai-nilai yang baik seperti, saling menghormati, persahabatan, pantang menyerah, dan sebagainya. Sebagai media

pendidikan, cergam dikhususkan untuk menyampaikan pesan-pesan yang mendidik dan membangun. Cergam sebagai media pendidikan ditujukan pada berbagai kelompok umur, disesuaikan dengan konten pesannya.

Pesan pendidikan maupun moral dalam cergam sebaiknya tidak disampaikan secara langsung, karena dapat membuat pembaca, terutama anak-anak menjadi bosan. Cerita harus diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghibur dan menyampaikan pesan dengan baik. Unsur visual, yaitu ilustrasi juga sangat penting, karena menjadi penjabar pesan yang ingin disampaikan. Selain itu ilustrasi juga menjadi tolak ukur pertama saat seseorang memilih cergam. Visualisasi yang ditampilkan harus terus mengikuti perkembangan jaman agar tidak kalah dengan produk impor yang banyak ditemukan di pasaran.

### **Kelemahan dan Kelebihan**

Cergam berisi teks narasi untuk menyampaikan suatu peristiwa dan menggunakan ilustrasi untuk memperjelas pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Hal ini merupakan salah satu kelebihan, yang membuat cergam mudah dipahami. Cergam juga merupakan media yang fleksibel karena dapat mengangkat berbagai macam tema, sehingga dapat dinikmati oleh semua usia. Pada perancangan ini akan dibuat cergam interaktif mengenai *bullying*. Pada umumnya cergam merupakan media bacaan statis, namun dengan menambahkan unsur interaktif cergam dapat menjadi media komunikasi dua arah, yang lebih menarik untuk pembaca, terutama anak-anak.

Penggunaan multimedia interaktif pada cergam memiliki kekurangan yaitu tidak dapat dijangkau oleh semua kalangan. Media semacam ini hanya bisa diakses oleh mereka yang memiliki perangkat komputer atau jenis gadget lainnya seperti laptop dan tab. Umumnya hanya kalangan menengah ke atas yang memiliki produk-produk tersebut. Selain itu media ini hanya bisa diakses melalui internet, padahal masyarakat pada umumnya mendapatkan cergam di toko-toko buku. Penempatan yang tidak biasa ini dapat menyebabkan kesulitan dalam mengakses cergam.

Seiring dengan perkembangan jaman, minat masyarakat terhadap perkembangan teknologi pun semakin tinggi. Cergam dengan basis *multimedia* interaktif dapat lebih menarik perhatian masyarakat daripada buku cergam yang umumnya ada di pasaran. Namun di sisi lain perkembangan teknologi juga meresahkan masyarakat, terutama orang tua. Anak-anak saat ini terlalu sering menghabiskan waktunya di depan komputer, bermain di tab atau menggunakan handphone. Hal ini menyebabkan sebagian orang tua menjadi skeptik dengan hal-hal berbau teknologi. Sikap seperti ini dapat menjadi ancaman bagi cergam berbasis multimedia interaktif.

### **Prediksi Dampak Positif**

Anak-anak sebagian besar belum memahami mengenai konsep *bullying*. Dengan cerita yang disampaikan, anak akan mengetahui dan menyadari akan *bullying* serta dampak-dampak yang ditimbulkannya. Setelah menyadari tentang *bullying* anak diharapkan dapat menghindari perilaku tersebut, dan dapat mengambil sikap yang benar apabila terjadi *bullying*. Selain itu dalam cergam anak akan ditanamkan nilai-nilai mengenai persahabatan, saling menghargai dan saling menolong. Dengan penanaman nilai-nilai ini, anak dapat mengurangi sifat egois dan suka mengganggu yang merupakan akar dari *bullying*. Menyadari dan menghindari perilaku *bullying*, dapat menciptakan lingkungan pergaulan yang lebih sehat, dan anak-anak akan tumbuh menjadi generasi yang lebih baik.

Karakter yang dibentuk anak-anak akan menjadi tolak ukur dari masa depan suatu lingkungan. Dengan menekan perilaku *bullying*, dan menanamkan nilai-nilai dasar yang baik, anak akan terhindar dari *bullying* dan dampak-dampak negatifnya, yang mengakibatkan sifat rendah diri, agresif, suka gelisah, dan sebagainya. Mengurangi karakter negatif pada anak, berarti meningkatkan kualitas masa depan mereka dan lingkungan disekitarnya.

## **Pembahasan**

### **Tujuan Kreatif**

Perancangan cergam dengan tema *bullying* ini bertujuan untuk membuat anak-anak sadar akan *bullying* yang terjadi serta dampak-dampak yang ditimbulkannya. Selain itu dalam cerita disisipkan juga nilai-nilai moral seperti saling menghormati, saling menolong dan persahabatan. Hal ini dengan tujuan selain tahu akan *bullying* anak juga dapat terhindar dari cengkraman *bullying*. Dengan penggunaan cergam sebagai media penyampaian diharapkan pembaca tidak hanya menangkap pesan yang dimaksud namun juga terhibur.

### **Strategi Kreatif**

Dalam membuat suatu perancangan untuk anak-anak, dibutuhkan strategi kreatif agar pembelajaran yang dijalankan menyenangkan dan menarik agar tidak membosankan bagi anak namun tetap memberikan pengetahuan untuk anak. Karena itu dalam perancangan ini digunakan cergam interaktif sebagai media interaktif. Cergam bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga dapat sebagai media pendidikan dimana dalam ceritanya dapat menyampaikan pesan-pesan yang membangun. Cergam pada umumnya dibaca oleh anak-anak, karena adanya penggunaan ilustrasi yang bukan hanya menarik perhatian mereka namun juga dapat membantu memperjelas isi cerita. Dalam hal ini penggunaan ilustrasi sangat penting, karena dapat membuat anak tidak bosan dan terus terpacu untuk membaca cergam sampai selesai. Karena itu

visualisasi cergam untuk anak-anak harus dibuat semenarik mungkin.

### Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan ini adalah anak-anak umur 10-12 tahun, sedangkan target market adalah orang tua yang mengunjungi application store. Sasaran dari cergam interaktif bertema *bullying* ini adalah :

- a. Demografis  
Umur : 10-12 tahun  
Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan  
Status sosial : Menengah keatas  
Pendidikan : SD ( Pelajar sekolah negeri maupun swasta )  
Agama : Semua  
Etnik , Ras : Semua  
Kebangsaan : Indonesia
- b. Geografis  
Surabaya, Indonesia
- c. Psikografis  
Mudah berempati, mudah terpengaruh, cerdas, responsif, dan memiliki imajinasi yang baik.
- d. Behaviouristik  
Suka membaca dan mendapat wawasan baru.

### Isi dan Tema Cergam

Isi cergam ini menceritakan mengenai kehidupan sehari-hari dan pergaulan di lingkungan anak-anak. Secara spesifik cerita mengangkat teman mengenai *bullying* serta dampak-dampak yang diakibatkannya. Selain itu akan disisipkan juga nilai-nilai moral seperti persahabatan, saling menolong dan saling menghormati. Cerita ini bersifat fiksi karena bukan berdasarkan kejadian nyata, namun tema yang diangkat merupakan permasalahan nyata yang terjadi di masyarakat.

### Jenis Buku Cergam

Cergam pada perancangan ini adalah sebagai media pendidikan. Pesan pendidikan yang disampaikan adalah agar anak menyadari akan *bullying* dan dampak-dampaknya. Selain itu pada cerita terdapat nilai-nilai moral yang dapat membangun karakter anak agar terhindar dari *bullying*. Disamping fungsinya sebagai media pendidikan cergam ini juga sebagai sarana untuk menghibur pembacanya.

### Format Dan Ukuran Cergam

Bentuk dari perancangan cergam interaktif adalah berupa aplikasi multimedia. Pada Cergam terdapat fitur gerakan/animasi, dan juga audio berupa narasi dan background sound. Format dari aplikasi berupa file flash/SWF Movie yang kemudian dikonversi menjadi file APK. (untuk produk android) dan file ipa. (untuk produk ipad), disesuaikan dengan gadget yang digunakan oleh pembaca. Ukuran disesuaikan dengan ukuran aplikasi website pada umumnya yaitu, 600pt x 800pt dengan format

landscape. Dengan ukuran ini cergam dapat diaplikasikan di berbagai website tanpa mengubah skala dan kualitas gambar. Keseluruhan tampilan cergam dibuat berwarna untuk menarik perhatian pembaca agar tidak bosan serta dapat membuat pembaca lebih menikmati isi cerita.

### Gaya Penulisan Naskah

Penulisan naskah pada cergam ini akan dibuat secara deskriptif naratif yang pada umumnya digunakan dalam penulisan cerita. Selain itu dalam cerita juga akan disisipi naskah percakapan tokoh-tokohnya. Bahasa yang digunakan dalam penulisan cergam adalah bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Karena itu dalam cerita ini akan digunakan bahasa yang sering ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Keseluruhan penulisan naskah menggunakan Bahasa Indonesia, agar pembaca dengan mudah mengeti isi cerita.

### Gaya Visual/Grafis

Pada cergam ini, ilustrasi dibuat dengan gaya kartun, baik pada tokoh-tokoh maupun objek pendukung lainnya. Pada umumnya gaya kartun disukai oleh semua orang terutama anak-anak, karena gambarnya yang lucu dan menghibur. Gaya kartun memiliki ciri bentuk yang disederhanakan dan penggunaan warna yang cerah.

### Teknik Visualisasi

Pembuatan cergam dibuat dengan teknik manual dan teknik digital. Teknik manual digunakan dalam pembuatan sketsa thumbnail, perancangan karakter serta background. Perancangan yang sudah selesai kemudian dibuat kembali di komputer menggunakan software adobe illustrator dengan teknik vectoring. Pewarnaan akan dilakukan di komputer dengan menggunakan adobe illustrator. Pewarnaan dilakukan secara digital agar menghasilkan ilustrasi dengan warna yang tajam dan cerah, sesuai dengan gaya kartun yang dipakai.

### Judul Buku Cergam

Judul buku cergam interaktif ini adalah “Tio, Si Anak Baru”. Penggunaan nama Tio pada judul karena tokoh tersebut yang akan menjadi pusat dari keseluruhan cerita.



Gambar 1. Judul Cergam Interaktif

### Sinopsis

Suatu hari kelasmu kedatangan seorang anak baru bernama Tio. Saat berbicara Tio teragap-gagap. Teman-teman pun menjulukinya Si Gagap dan bahkan mulai mengusilinya. Suatu hari salah seorang



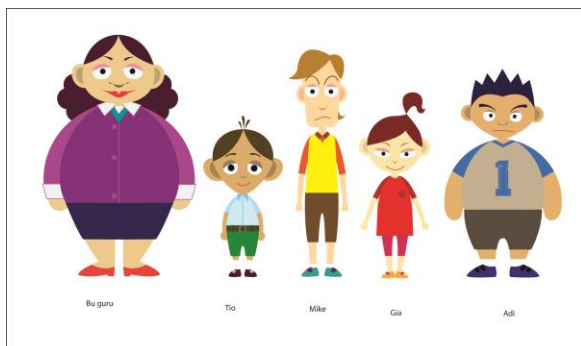
temanmu, Mike mengajak kamu untuk menyembunyikan buku PR Tio. Sebenarnya kamu ragu-ragu untuk ikut melakukan itu, karena Tio selama ini tidak pernah melakukan kesalahan apa pun padamu. Namun di sisi lain kamu juga takut untuk membela Tio, karena kamu tidak mau ikut dimusuhi oleh teman-temanmu. Apa yang harus kamu lakukan?

### Penjaringan Ide

Penjaringan Ide dilakukan dengan membuat sketsa kasar desain tokoh dan storyboard. Sketsa dasar merupakan gabungan dari gaya desain pribadi, gaya desain referensi dan referensi gambar yang telah didapatkan sebelumnya. Gabungan dari beberapa gaya ini, dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan selera sasaran perancangan.

### Desain Karakter

Karakter pada cerita bergambar ini dibuat dengan bentuk yang kuat dan sederhana serta penggunaan warna yang mencolok. Hal ini agar karakter mudah dibedakan satu sama lain dan mudah diingat oleh pembaca. Penggunaan warna yang ekstrim, menyebabkan penampilan karakter tidak menyerupai orang Indonesia pada umumnya. Anak SD di Indonesia pada umumnya mengenakan seragam, namun dalam desain karakter ini anak-anak mengenakan baju bebas. Hal ini karena dengan penampilan mereka yang berbeda akan menunjukkan karakter yang berbeda juga.

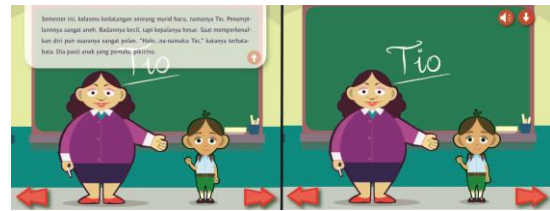


Gambar 2. Desain Karakter

### Desain Cergam Final



Gambar 3. Halaman Menu



Gambar.4 Halaman isi 1



Gambar 5. Halaman Pilihan



Gambar 6. Salah Satu Halaman Ending



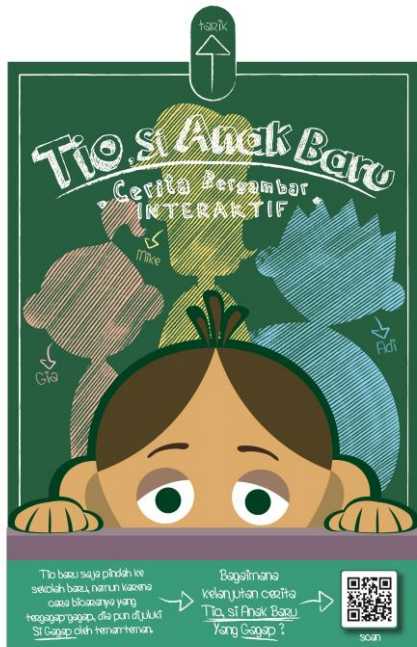
Gambar 7. Halaman Penjelasan

### Media Pendukung dan Promosi Cergam Interaktif

Penjualan dari produk cergam interaktif ini ditempatkan di application store untuk ipad dan android. Promosi dilakukan dengan menyebarkan brosur, poster interaktif dan mini display di tempat-tempat yang sering dikunjungi sasaran perancangan, yaitu anak-anak umur 10-12 tahun, seperti toko buku, sekolah dasar dan tempat kursus. Pada media ini terdapat barcode yang tersambung pada website promosi. Website berisi sinopsis cerita, video promosi, preview aplikasi, serta halaman bonus/marchandise.

Pada halaman bonus di website terdapat sebuah wallpaper gratis yang dapat langsung disimpan oleh pengunjung web. Pada halaman ini juga pengunjung akan didorong untuk membeli aplikasi untuk mendapatkan lebih banyak bonus. Pada

aplikasi, di halaman menu/pembuka terdapat pilihan untuk masuk ke halaman bonus. Disini pembaca akan mendapatkan lebih banyak bonus yaitu berupa 2 buah wallpaper, 4 pembatas buku/bookmark dan label nama. Untuk bookmark dan label nama bentuknya berupa file yang dapat disimpan dan diprint sendiri oleh pembaca. Pada halaman bonus ini juga terdapat instruksi untuk mewujudkan barang-barang tersebut.



Gambar 8. Poster Promosi



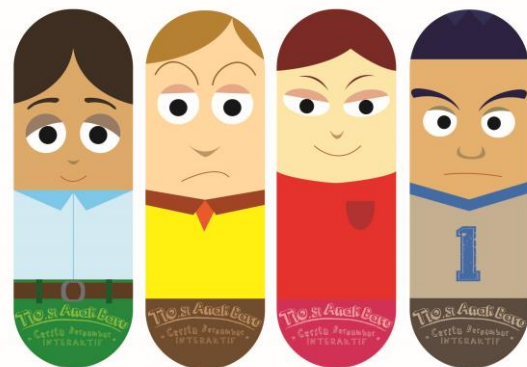
Gambar 10. Flyer



Gambar 11. Website Promosi



Gambar 9. Mini Display

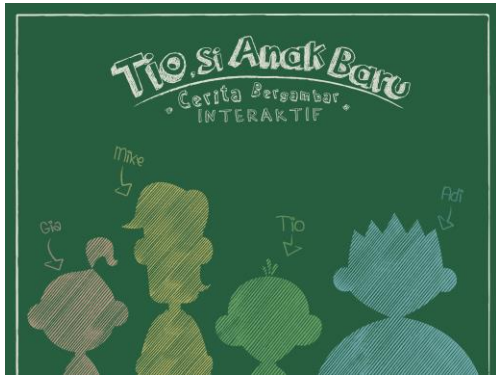


Gambar 12. Bookmark



Gambar 13. Label Nama





Gambar 14. Wallpaper 1



Gambar 15. Wallpaper 2

## Kesimpulan

Kasus *bullying* semakin marak terjadi di Indonesia, terutama di lingkungan sekolah. Namun ternyata masih banyak orang yang belum benar-benar mengerti tentang apa itu *bullying* dan dampak-dampak negatif yang ditimbulkannya. Dampak-dampak negatif tersebut antar lain depresi, rendah diri, kecenderungan agresif dan masih banyak lagi. Dampak ini tidak hanya berlaku pada para korban namun juga pelakunya. Banyak orang berpikir dampak yang ditimbulkan *bullying* bersifat sementara dan akan hilang seiring waktu. Namun ternyata dampak negatif yang disebabkan *bullying* bisa dibawa sampai seumur hidup, terutama pada *bullying* yang terjadi pada anak-anak.

Buku Cerita Bergambar “Tio, Si Anak Baru” merupakan suatu bentuk pemecahan masalah agar anak-anak usia 10-12 menyadari akan *bullying* yang terjadi dan dampak-dampaknya. Cergam dipilih sebagai media penyampaian pesan, karena bukan hanya informatif, media ini juga menghibur sehingga disukai oleh anak-anak. Dalam cergam interaktif ini anak tidak hanya diberikan pengetahuan kognitif mengenai *bullying*, namun juga dicoba untuk menyentuh sisi emosional mereka melalui cerita di dalamnya. Melalui unsur multiple choice anak akan belajar menyikapi *bullying*, dan mengenal dampak-dampak *bullying* sesuai dengan jalan cerita yang mereka masing-masing. Dengan begitu anak akan

menyadari akan *bullying* dan dampak-dampak yang disebabkan.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini tidak luput dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan YME, atas berkat dan kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan proses perancangan tugas akhir ini dengan baik
2. Tiratana, atas berkat dan perlindungannya selama proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Papa dan Mama atas dukungan material maupun spriritual, serta pengertiannya selama proses penyelesaian tugas akhir ini.
4. Seluruh keluarga atas dukungan dan dorongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir tepat pada waktunya.
5. Bapak Drs. I Wayan Swandi, M.Si. sebagai pembimbing pertama atas bimbingan, saran, masukan, ketersediaan waktu dan kesabaran dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. Bapak Alvin Raditya, S.Sn., sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, kritik, masukan, arahan dan ketersediaan waktu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
7. Bapak Andrian Dektisa Haginjato, S.Sn, M.Si. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, sekaligus ketua tim penguji, atas kesempatan, kritik dan saran yang telah diberikan untuk membantu terselesaikannya tugas akhir ini.
8. Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn., MA sebagai penguji kedua yang telah memberikan kritik dan saran untuk membantu terselesaikannya tugas akhir ini.
9. Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn., M.Med.Kom. sebagai ketua program studi jurusan Desain Komunikasi Visual.
10. Ibu Pratiwi Anjasari, M.Psi., Psi sebagai sumber ahli yang telah memberi informasi, masukan dan ketersediaan waktu untuk membantu terselesaikannya tugas akhir ini.
11. Teman-teman yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi sumber, dan memberikan informasi, sebagai bahan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
12. Anak-anak kursus bahasa inggris , SD Petra 1 dan IPH, karena telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuisisioner yang dibagikan untuk mendukung pengerjaan tugas akhir.
13. Teman-teman kelompok 11 yang telah membantu dan memberikan informasi selama proses pengerjaan tugas akhir.

14. Teman-teman terdekat, atas dukungan, bantuan dan informasi yang diberikan selama proses pengerjaan tugas akhir.
15. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pengerjaan tugas akhir sampai selesai.

## Daftar Pustaka

Achroni, Keen. *Ternyata Selalu Mengalah Itu Tidak Baik*. Jogjakarta : Javalitera, 2012.

Ali, Lukman dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.

Ali, Lukman dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.

Ali, Lukman dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1999.

Angkat, Guntur. "Selintas Sejarah Komik Indonesia". <<http://re-searchengines.com/art05-72.html>> 2004. 8 Maret 2013.

Astuti, Ponny Retno. *Meredam Bullying*. Jakarta: Grasindo, 2008.

Banks, Ron . "Bullying in School". <<http://www.eric.ed.gov/>> 1997 . 9 Desember 2012.

Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2008.

Erikson, Erik.H dan Joan M.Erikson. *The Life Cycle Completed*. New York: W.W Norton, 1997.

Ginsburg, Herbert.P dan Sylvia Opper. *Piaget's theory of intellectual development*. New Jersey : Eaglewood Cliff, 1988.

Komnas Perlindungan Anak." Terjadi 139 Kasus *Bullying* di Sekolah Tahun 2011 " <<http://www.surabayapost.co.id/>> 2012. 29 September 2012.

Kusni, J.J. ."Mengembangkan Cergam Lokal". <<http://jurnaltoddoppuli.wordpress.com/2011/06/30/mengembangkan-cergam-lokal/>> 2011. 16 Maret 2013.

Martiningtyas, Nining. "Pengertian Multimedia Interaktif" <<http://nining.dosen.narotama.ac.id/2012/02/06/pen>

gertian-multimedia-interaktif/ > 2012. 9 Februari 2013.

McCloud, Scott. *Understanding Comic: Memahami Komik*. Jakarta : KPG, 2001.

Nurhaida, Ida. "Merancang Media Hiburan Buku Cergam Menjadi Media Belajar", Mediator. Bandung : Unisba, 2007.

Petersen, Robin . *Comics, Manga, and Graphic Novels : A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara : Praeger. 2011.

Petra Christian University Online Catalo. Perancangan buku novel grafis dalam upaya pemberdayaan korban *bullying* untuk remaja. <[http://dewey.petra.ac.id/dgt\\_res\\_detail.php?knokat=20344](http://dewey.petra.ac.id/dgt_res_detail.php?knokat=20344)> 2012. 30 September 2012.

Richer, Anne. *Art and Crafts of Indonesia, San Fransisco: Chronicle Books*, 1993.

Rigby, Ken. *Bullying in School : and what to do about it*. Victoria: ACER Press, 2007.

Sandjaja, B. & Albertus Heriyanto. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2006.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. *NIRMANA : Dasar-dasar Seni dan Desain* . Yogyakarta & Bandung : Jalasutra, 2009.

Segel, Edward & Jeffrey Heer. "Narrative Visualization: Telling Stories with Data". Stanford : Stanford Unuversity, 2010.

Setiawan, Octa Reni. "*BULLYING: Kekerasan Teman Sebaya di Balik Pilar Sekolah*" <<http://www.kabarindonesia.com/>> 2008. 29 September 2012.

Soetjningsih, Christina Hari. *Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada, 2012.

Stopbullying, *Bullying* Definition, <<http://www.stopbullying.gov/what-is-bullying/definition/index.html#types>> 9 Desember 2012.

Stopbullying, Roles Kids Play, <<http://www.stopbullying.gov/what-is-bullying/roles-kids-play/index.html>> 9 Desember 2012.

USU Institutional Repositor. Pengaruh Dukungan Sosial terhadap Depresi pada Remaja Awal Korban *Bullying*, <<http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/29680>> 2012. 1 Desember 2012.

Wigan, Mark. *Text and Image*. Switzerland :  
AVA Publishing SA, 2008.