

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG EDUKASI PENCEGAHAN BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

DESIGNING PICTURE BOOK ABOUT EDUCATION ON PREVENTING BULLYING FOR CHILDREN PRIMARY

Ariesta Beta Nandya¹, I Dewa Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Ds², Siti Hajar Komariah, S.Pd., M.M³

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹ariestabeta95@gmail.com, ²dwijaputra772@gmail.com, ³sitihajarkomariah@yahoo.com

Abstrak

Bullying dikenal sebagai salah satu masalah yang mendunia, termasuk di Indonesia. Di Indonesia bentuk kekerasan *bullying* tidak jarang mengakibatkan kematian. Kasus *bullying* di sekolah yang dilakukan oleh anak meningkat di tahun 2015. Meskipun adanya undang-undang perlindungan anak di Indonesia, namun nyatanya implementasi dan realisasi solusi dari permasalahan *bullying* dan kekerasan tersebut belum cukup maksimal. Anak-anak cenderung belum sepenuhnya mengetahui dan paham akan perilaku *bullying*. Masyarakat menganggap hal tersebut adalah hal yang lazim terjadi di masa kanak-kanak tanpa mengetahui dampak yang lebih berbahaya serta minimnya media informasi dan edukasi mengenai *bullying* untuk anak. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media informasi dan edukasi mengenai *bullying*. Penulis memperoleh data yang dibutuhkan melalui metode observasi, studi pustaka, wawancara narasumber dan kuisioner kepada responden yang mewakili *target audience*. Solusi dari permasalahan diatas adalah merancang media informasi dan edukasi mengenai *bullying* kepada anak kelas 1 sampai 3 SD berupa buku cerita bergambar. Setelah memperoleh data, Penulis melakukan perancangan buku cerita bergambar mengenai *bullying* kepada anak dan orang tua agar anak-anak dan orang tua dapat memahami batasan dan dampak *bullying*.

Kata Kunci : *Bullying*, Anak-anak, Buku Cerita Bergambar.

Abstract

Bullying is known as one of the problems of the world, including in Indonesia. In Indonesia, bullying is a form of violence which resulting in death. Cases of bullying in schools done by children increased in 2015. Although there is a law on the protection of children in Indonesia, but in fact, implementation and realization of the solution of the problems from bullying and the violence has not quite optimal. Children tend to not know entirely and understand about the behavior of bullying. People assume it as a commonly occurs in childhood without knowing the dangerous impact of bullying. In addition, the lack of media information and education on bullying for children. The purpose of this research is to design an information and education about bullying on children so that children and parents can understand the boundary and the impact of bullying. Authors obtain the required data through observation, library research, informant interviews and questionnaires to respondents who represent the target audience. The solution of the problem above is, designing a media information and education about bullying to grade 1 to 3 elementary school years in form of story book. After obtaining the data, the authors designing a story book about bullying.

Keywords : *Bullying, Children, Story Book.*

Pendahuluan

Bullying dikenal sebagai salah satu masalah yang mendunia, termasuk di Indonesia. Kasus *bullying* di sekolah yang dilakukan oleh anak meningkat di tahun 2015 [28]. Salah satu kasus *bullying* di sekolah terjadi di SDN 60 Kota Lubuklinggau, korban adalah siswa kelas III yang mengalami kebutaan pada mata kirinya akibat dipukul oleh teman satu kelasnya [27]. Meskipun adanya UU No. 35/2014 tentang perlindungan anak di Indonesia,

namun nyatanya implementasi dan realisasi solusi dari permasalahan *bullying* dan kekerasan tersebut belum cukup maksimal.

Diungkap lebih lanjut, menurut Murphy [16] *bullying* merupakan perilaku negatif yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti psikologis maupun fisik terhadap orang lain secara berulang-ulang. *Bullying* dapat berupa kata-kata yang menghina, ancaman maupun tindakan kekerasan. Anak-anak cenderung belum sepenuhnya mengetahui dan paham akan perilaku *bullying*. Banyak anak yang saling mengejek, mengolok-olok bahkan melakukan tindakan fisik pada sesama dalam pertemanan. Sayangnya masyarakat menganggap hal tersebut adalah hal yang lazim terjadi di masa kanak-kanak tanpa mengetahui dampak yang lebih berbahaya. Maka dari itu anak-anak perlu diberi informasi mengenai larangan dan batasan tindakan *bullying*, serta cara mengatasi ketika menjadi korban *bullying*. Salah satunya adalah dengan media buku cerita.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menganggap perlu adanya buku cerita sebagai media informasi dan edukasi dalam mengenali, menjauhi, dan mengatasi dari perilaku *bullying* untuk anak. Melalui buku ini, penulis mengharapkan adanya peningkatan pemahaman dan pengetahuan tentang *bullying* terhadap anak, dan bagaimana mengatasi dari perilaku *bullying* yang mengancam, sehingga nantinya, anak-anak dapat bersosialisasi.

Dasar Teori/Material dan Metodologi/Perancangan

Buku adalah bentuk tertua dari dokumentasi yang menyimpan ide, pengetahuan dunia dan keyakinan yang melintasi ruang dan waktu (Haslam, 2006: 9). Buku dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu Buku Fiksi yang merupakan buku dengan sebuah kisah yang tidak sesuai dengan kehidupan nyata, seperti, novel, komik, buku cerita anak sedangkan buku non fiksi merupakan buku berdasarkan kehidupan nyata, seperti buku referensi, ensiklopedia buku sekolah atau pendidikan, buku jurnalistik, atlas, album, laporan tahunan dan sebagainya (Muktiono, 2003:3).

Visual Storytelling merupakan suatu gambar-gambar visual maupun grafis yang dilakukan oleh media dengan bertujuan untuk menyampaikan cerita baik secara bergerak maupun diam (Caputo, 2002). Dalam membuat *storytelling* terdapat 3 prinsip yang harus diperhatikan, yaitu *storyline*, karakter dan sudut pandang (Melrose 2004:15-41).

Terdapat 4 fungsi desain komunikasi visual, yaitu *to inform* (memberi informasi), *to enlighten* (memberi penerangan), *to persuade* (membujuk), *to protect* (melindungi) (Safanayong, 2006:3). Dalam membuat karya desain ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu layout, tipografi, warna dan ilustrasi. (Suriyanto Rustan, 2008: 1) layout merupakan tata letak elemen-elemen desain dalam suatu bidang terhadap media tertentu untuk mendukung suatu pesan atau layout. Tipografi merupakan ilmu dalam memilih dan mengelola huruf ke dalam suatu desain grafis (Supriyono, 2010:19). Dalam pembagian warna, biasanya menggunakan lingkaran warna (*color wheel*) yang terdiri dari tiga bagian warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier (Dameria, 2007:17-19). Ilustrasi adalah seni gambar yang bertujuan untuk memberi penjelasan dari maksud dan tujuan secara visual yang tidak hanya berfungsi sebagai pendukung cerita tetapi dapat berfungsi untuk mengisi sesuatu, seperti majalah, koran, tabloid, dan sebagainya dalam bentuk bermacam-macam, seperti sketsa, lukis, grafis, karikatur, bitmap, dan foto (Kusrianto, 2009:111).

Dalam mencetak sesuatu karya desain terdapat beberapa proses cetak diantaranya, *pre press*/pra cetak, *press*/cetak, *post press/finishing*. Tahap pra cetak adalah suatu tahap persiapan dalam proses cetak untuk mengelola materi yang akan dicetak hingga menjadi acuan cetak. Tahap pra cetak adalah tahapan yang menentukan sesuai atau tidak sesuai maupun bagus atau tidaknya terhadap hasil cetaknya (Dameria, 2012:44). Tahap cetak adalah suatu proses menggandakan gambar maupun teks dengan menggunakan mesin cetak ke bahan acuan yang akan dicetak (Dameria, 2012:55). Tahap *Finishing* berfungsi untuk menyelesaikan pekerjaan pada kertas yang sudah tercetak sehingga menjadi produk yang diinginkan. Tahap-tahap dalam proses *finishing* yaitu memotong kertas, melipat, menjahit, mengelem dan lainnya sesuai dengan jenis produknya masing-masing. (Dameria, 2012:62-65).

Bullying atau perundungan merupakan perilaku negatif yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti psikologis maupun fisik terhadap orang lain secara berulang-ulang. *Bullying* dapat berupa kata-kata yang menghina, bernanda tinggi dan ancaman maupun tindakan kekerasan (Sugijokanto, 2014:34).

Pembahasan

Data dan Analisis

Bullying merupakan perilaku agresif yang dibangun dari adanya niat dengan sengaja untuk menyebabkan ketidaknyamanan secara fisik maupun psikologis. *Bullying* merujuk pada perilaku agresif seseorang atau sekelompok orang, yang dilakukan secara berulang-ulang atau berpotensi untuk terulang terhadap seseorang atau sekelompok orang lainnya yang lebih lemah. Perilaku ini dapat mencakup pelecehan verbal, kekerasan fisik atau pemaksaan. Berikut adalah penggolongan *bullying* :

- a. *Bullying* secara psikologis : memalak, rumor, pengucilan, memandang dengan sinis, mempermalukan didepan umum, meneror lewat sms atau telepon (*cyber bullying*), merendahkan.
- b. *Bullying* secara fisik : menendang, memukul, mendorong, menampar, menjegal, menganiaya, melempar dengan barang, meludahi, menjambak rambut.
- c. *Bullying* secara verbal : mengolok-olok, ancaman, menghina, memaki, membentak, fitnah, menyebarkan gosip.
- d. Bahkan tindakan pelecehan seksual dapat termasuk kedalam tindakan *bullying* apabila korban mengalami tindakan *bullying* psikis/fisik secara berulang-ulang terlebih dahulu.

Menurut hasil rangkuman dari wawancara yang dilakukan adalah ada 3 cara yang harus dilakukan ketika di *bully* yaitu, menyerang, menghindar, atau menghadapi dengan cara kompromi. Korban *bullying* memang berasal dari anak-anak yang memiliki kekurangan atau perbedaan sifat, suku, agama, ras, fisik, tidak pandai maupun status sosial. Terdapat rentang usia dalam pembuatan buku atau *leveling book* biasanya 0-3 tahun, 4-5 tahun, 6-8 tahun dan 10-12 tahun. Dalam membuat cerita jangan menggunakan kata-kata yang mencermahkan dan biarkan ceritanya mengalir. Sebaiknya membuat konten cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari "*slice of life*". Tidak menampilkan gambar kekerasan dan disiasati dengan menampilkan pasca atau setelah kejadian kekerasan tersebut. Serta terdapat lembar aktifitas atau sarana untuk bermain anak.

Dari hasil penyebaran kuisioner semua Responden pernah mengalami *bullying* verbal. Tanggapan atau reaksi responden menerima ejekan bisa dibilang terbagi rata hal ini menunjukan bahwa kematangan anak berbeda-beda, dan masih banyak yang membalas dengan ejekan serta hanya diam. Hampir 90% responden pernah mengalami *bullying* fisik, hal ini diperkuat dengan intensitas waktu responden menerima pukulan, sebagian besar responden cenderung dipukul berulang kali dan diam saat menerima pukulan. Selain itu setengah dari jumlah responden menyatakan bahwa mereka memiliki teman yang ditakuti.

Hasil perbandingan matriks dari data visual yang sejenis didapat kesimpulan sebagai berikut, gambar yang digunakan dalam perancangan adalah gaya gambar kartun, jenis huruf dekoratif digunakan pada cover, isi buku ilustrasi menggunakan jenis huruf *sans serif* agar mudah dibaca, menggunakan variasi sistem grid *spread sheet* dan single page, ukuran buku tidak lebih besar dari A4.

Berdasarkan hasil rangkuman dari wawancara, kuisioner dan matriks perbandingan, penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu :

- a. Menggunakan gaya gambar kartun pada buku yang akan dirancang.
- b. Pada cover dan isi buku menggunakan jenis huruf dekoratif yang menarik untuk anak-anak
- c. Menggunakan warna yang cerah agar anak-anak lebih menarik perhatiannya terhadap gambar
- d. Cerita *slice of life* digunakan sebagai pendekatan cerita terhadap anak tanpa menggunakan adegan-adegan kekerasan.

Konsep dan Hasil Perancangan

Pesan yang ingin disampaikan dalam buku ini adalah agar anak-anak tidak takut dengan *bullying* dan dapat menghadapinya dengan kebaikan bukan dengan kekerasan serta mengajarkan untuk saling mengingatkan dan menolong sesama teman. Selain itu mengedukasi untuk menanamkan kepercayaan diri pada anak-anak, kuat dengan cacik makian serta menganggap bahwa *bullying* adalah angin lalu. Oleh sebab itu akan dibuat 3 serial dari buku ini dengan judul serial "Akulah Diriku" dan seri yang pertama berjudul "*Let's Fight Bullying*".

Buku cerita bergambar ini menggunakan pendekatan cerita *slice of life* atau cerita sehari-hari agar anak-anak lebih mudah memahami dan dekat dengan pengalaman anak tersebut yang dikemas dengan alur cerita maju. Selain itu, buku dilengkapi dengan halaman permainan berupa ular tangga yang sesuai dengan cerita dan filosofi ular tangga supaya anak-anak tidak merasa jenuh, ditambah dengan dadu sebagai alat bantu dalam permainan. Buku ini juga dilengkapi dengan stiker bergambar sebagai bonus dari buku.

Media yang digunakan untuk penyampaian pesan ini adalah dengan media cetak buku, yaitu buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ini memiliki judul "*Let's Fight Bullying*" dengan ukuran 20 cm x 20 cm menggunakan *soft cover* dengan jenis kertas HVS 100gr sejumlah 36 halaman.

Konsep Visual

Gambar mengacu kepada target audiens dan hasil observasi lapangan langsung, yaitu anak-anak sekolah dasar yang dilihat dari atribut seragam, bentuk badan, jenis rambut dan lainnya. Menggunakan gaya kartun yang mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan. Penggunaan huruf dekoratif pada cover buku dan huruf *sans serif* pada isi buku agar mudah dibaca. Memadukan warna-warna primer, sekunder dan tersier.



Gambar 5. Halaman Isi I
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. Halaman Isi II
Sumber : Data Pribadi



Gambar 7. Profil Penulis
Sumber : Data Pribadi



Gambar 8. Profil Penulis
Sumber : Data Pribadi

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan tugas akhir yang telah dilakukan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa maraknya kasus *bullying* di Indonesia tidak luput dari kurangnya pemahaman anak-anak dan orang tua mengenai *bullying*. Ditambah lagi dengan sebagian besar masyarakat khususnya orang tua dan guru menganggap *bullying* hal yang lazim tanpa mengetahui dampak yang berbahaya. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang *bullying* membuat anak-anak kesulitan untuk mengatasi ketika mendapat *bullying* serta menganggap bahwa *bullying* adalah tindakan yang diperbolehkan dalam menjalin pertemanan. Dengan adanya perancangan buku cerita bergambar tentang pencegahan *bullying* yang telah dilakukan, anak-anak dan orang tua dapat lebih memahami jenis-jenis dan dampak dari *bullying* sehingga diharapkan kasus-kasus *bullying* di masa depan akan berkurang.

Daftar Pustaka

- [1] Adyogi, Dhanumurti. (2009). *Buku Cerita Mengangkat Permainan Tradisional Sunda*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- [2] Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia: Bandung
- [3] Backes, Laura. (2012). *The Newsletter for the Children's Writers*. New York : Children Book Insider.
- [4] Bahtiar, Soeseno. (2012). *Buku Pintar Memahami Psikologi Anak Didik*. Yogyakarta : Pinang Merah Publisher.
- [5] Bunanta, Murti. (2004). *Buku, Mendongeng dan Minat Baca*. Jakarta : Penerbit Pustaka Tangga.
- [6] Caputo, Tony. (2002). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. New York: Watson-Guption.
- [7] Dameria, Anne. (2007). *Color Basic*. Jakarta : Link Match Graphic.
- [8] Dameria, Anne. (2012). *Designer Handbook Dalam Produksi Cetak dan Digital Printing*. Jakarta : Link Match Graphic.
- [9] Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [10] Hamburg, D.A., Hamburg, B.A. (2004). *Learning to live together : Preventing hatred and violence in child and adolescence in development*. New York : Oxford University Press.
- [11] Haslam, Andrew. (2006). *Book Design*. UK : Laurance King Publishing.
- [12] Kusrianto. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- [13] McCloud, Scott. (2007). *Membuat Komik*. Jakarta : PT Gramedia Utama.
- [14] Melrose, Andrew. (2004). *Write for Children*. London : RoutledgeFalmer.
- [15] Muktiono. (2003). *Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [16] Murphy, A.G. (2009). *Character Education : Dealing with bullying*. New York : Chelsea House Publisher.
- [17] O'Moore, M., Minton, S.J. (2004). *Dealing with bullying in schools : A training manual for teachers, parents, and other professionals*. London : Paul Chapman.
- [18] Rustan, Surianto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [19] Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia.
- [20] Sejiwa. (2008). *Bullying : Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta : Grasindo.

- [21] Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [22] Sugijokanto. (2014). *Cegah Kekerasan pada Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [23] Supriyono, Rahmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : ANDI.
- [24] Soewardikoen. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung : CV Dinamika Komunika.
- [25] Twemlow, S.W., Sacco, F.C. (2008). *Why School Antibullying Programs don't Work*, UK : Rowman & Littlefield.
- [26] Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Buku Pintar.
- [27] Romi. 2016. *Anak SD Pukul Teman Sekolahnya Hingga Buta*. [Online] Available at: www.koranharian.com [Accessed 23 Januari 2017]
- [28] Setyawan, David. 2016. *Mengejutkan! Bullying di Sekolah Meningkat, Jadi Perhatian Serius Jokowi dan KPAI*. [Online] www.kpai.go.id [Accessed 18 Januari 2017]



Telkom
University