

Perancangan Komik Temanmu Untuk Meningkatkan Kesadaran Mengenai Pengaruh Kekerasan Terhadap Perkembangan Mental Anak Dalam Rumah Tangga

Dhienaqueen¹, Shienny Megawati²

dhienaqueeno1@student.ciputra.ac.id, shienny.megawati@ciputra.ac.id

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

Citraland CBD Boulevard, Surabaya

ABSTRAK

Pada 3 tahun terakhir terjadi peningkatan jumlah kasus kekerasan terhadap anak. Berdasarkan komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), setiap tahun kekerasan terhadap anak selalu meningkat. Menurut hasil pengamatan KPAI dari tahun 2019 hingga 2021, terjadi peningkatan kasus dari 11.057 kasus menjadi 14.517 kasus. Mayoritas kasus kekerasan terjadi di rumah tangga mereka sendiri. Kekerasan pada anak terjadi ketika orang tua tidak mengerti dan tanpa strategi dalam mendidik anak sehingga mereka sering kali mendidik dengan cara yang tradisional dengan menggunakan kekerasan. Kekerasan terhadap anak memiliki konsekuensi serius seumur hidup dan dapat mengganggu, mengubah, maupun merusak perkembangan psikologis anak. Maka dari itu, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampaknya kekerasan terhadap anak, dirancangnya sebuah komik yang dapat mengedukasi pembacanya agar dapat mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak di masa mendatang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, survei dan studi literatur. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran mengenai pengaruh kekerasan terhadap perkembangan mental anak dalam rumah tangga. Oleh karena itu, diharapkan dengan dirancangnya komik TemanMu, dewasa muda berusia 20 hingga 25 tahun dapat mengenali dan mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan sehat baik secara fisik maupun mental.

Kata Kunci: Komik, Kekerasan Anak, Informatif

ABSTRACT

In the last 3 years there has been an increase in the number of cases of violence against children. Based on the Indonesian Child Protection Commission (KPAI), every year violence against children always increases. According to KPAI's observations from 2019 to 2021, there was an increase in cases from 11,057 cases to 14,517 cases. The majority of cases of violence occur in their own households. Violence against children occurs when parents do not understand and without strategies in educating children so that they often educate in a traditional way using violence. Violence against children has serious consequences for life and can disrupt, change, or damage the psychological development of children. Therefore, to increase public awareness of the impact of violence against children, a comic is designed that can educate its readers so that they can prevent violence against children in the future. Instagram was chosen as a medium to educate the public about violence against children because Instagram can provide a unique opportunity to educate the public easily and widely. This research was conducted using data collection methods in the form of interviews, surveys and literature studies. This research was conducted to increase awareness about the effect of violence on the mental development of children in the household. Therefore, it is hoped that with the design of the TemanMu comic, young adults aged 20 to 25 years can recognize and prevent violence against children in the household so that children can grow and develop healthily, both physically and mentally.

Keywords: Comic, Child Abuse, Informative

PENDAHULUAN

Anak merupakan sebuah harapan baik bagi keluarga maupun bagi negara sebagai generasi penerus. Masa depan anak sangat dipengaruhi oleh perkembangannya. Agar anak-anak memiliki masa depan yang cerah, anak harus mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal baik secara fisik maupun mental. Namun, tingkat kekerasan anak di Indonesia-pun masih tinggi dan tak kunjung menurun. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kementerian PPPA) mencatat bahwa sepanjang tahun 2019 hingga tahun 2021 terjadi peningkatan kasus kekerasan anak. Angka laporan kasus kekerasan terhadap anak terus meningkat dari 11.057 kasus pada tahun 2019, 11.278 kasus pada tahun 2020, hingga 14.517 kasus pada tahun 2021. Kekerasan anak bukanlah peristiwa yang tidak biasa, tetapi tidak selalu disadari (Chauhan et al., 2021). Menurut hasil penelitian (Risma et al., 2020), perilaku kekerasan terhadap anak

dipengaruhi oleh tingkat pendidikan. Demikian juga tingkat pendidikan berhubungan dengan tingkat pengetahuan orang tua tentang perlindungan anak sehingga kurangnya edukasi mengenai kekerasan terhadap anak berpengaruh pada perilaku kekerasan baik disadari maupun tidak disadari. Orang tua melakukan tindak kekerasan anak sering kali merasa tidak teratur, tidak terkendali, dan tanpa strategi untuk menghadapi rangsangan emosinya sendiri, atau emosi anaknya (Westman, 2019). Mereka tidak paham bagaimana cara mengatasi emosinya maupun emosi anaknya sehingga hal ini mempengaruhi hubungan antar orang tua dengan anaknya. Hasil dari ketidakpahaman dan emosi yang tidak terkendalikan itu adalah kekerasan, pengabaian ataupun keduanya. Selain itu, orang tua yang *toxic* secara tidak sadar merusak perkembangan anaknya, seringkali dengan keyakinan bahwa mereka bertindak demi anak. Kekerasan anak adalah masalah global dengan konsekuensi serius seumur hidup. Kekerasan anak mengacu pada lebih dari sekedar luka fisik, istilah ini mencakup kompilasi peristiwa penting, baik kronis maupun akut, yang mempengaruhi perkembangan anak yang dapat mengganggu, mengubah, atau merusak perkembangan psikologisnya.

Berdasarkan pernyataan Suradi (Satriawan et al., 2017), kekerasan terhadap anak ialah fenomena sosial yang memburuk dan meningkat setiap harinya. Oleh karena itu, pentingnya pencegahan dan edukasi mengenai kekerasan terhadap anak secepat dan se-efektif mungkin. Usia individu yang paling efektif dan sesuai untuk dididik mengenai kekerasan terhadap anak ialah dewasa muda berumur 20 hingga 25 tahun. Menurut pernyataan John (Santrock, 2020), dewasa muda memiliki pemikiran yang reflektif dan relativistik. Mereka mulai menjadi lebih sadar mengenai beragam pendapat dan juga perspektif orang. Hal ini membuat dewasa muda lebih sadar dan peduli mengenai orang. Dengan demikian, mereka adalah individu yang paling memungkinkan untuk mengambil tindakan jika terjadi sesuatu.

Berdasarkan hasil penelitian Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) melalui sistem informasi *online*, pada bulan Januari hingga Juli tahun 2021 terdapat 9.456 kasus kekerasan terhadap anak dan sekitar

8.933 kasus tersebut terjadi dalam lingkungan rumah tangga. Menurut Amirulloh (Syarbini, 2014), fondasi awal dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak berawal dari lingkungan keluarga sehingga kedudukan tertinggi dalam proses perkembangan anak adalah keluarga. Perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang secara maksimal bila orang tua ikut berpartisipasi dan memberikan dukungan penuh kepada anaknya. Namun sebelumnya, orang tua harus memiliki pemahaman mengenai pentingnya peran mereka dalam proses perkembangan anaknya. Oleh karena itu, penting untuk menjelaskan mengenai peran keluarga untuk anak sehingga dewasa muda yang akan membentuk keluarganya sendiri dapat mengevaluasi diri dan mengantisipasi berbagai hal yang dapat menjadi masalah timbulnya kekerasan. Tidak hanya itu tetapi menurut Mutia dan Na'imah (Ulfa & Na'imah, 2020), agar peran orang tua dapat berjalan maksimal maka dibutuhkan strategi tersendiri untuk mampu membuat organisasi kecilnya memiliki fungsi dan tujuan yang bagus sehingga anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal dan baik.

Dengan demikian, dirancangnya sebuah komik bernama TemanMu untuk mengedukasi dan memberikan informasi mengenai kekerasan terhadap anak yang jarang disadari dalam lingkup rumah tangga. TemanMu adalah seri komik *online* di Instagram yang mengangkat masalah kekerasan terhadap anak dalam lingkungan rumah tangga. Komik merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam penggambaran kekerasan terhadap anak dan juga sebagai media pembelajaran. Menurut Scott (Mccloud, 2022b), komik memiliki format yang sederhana dan menggunakan bahasa sehari-hari sehingga komik merupakan media yang cocok digunakan untuk menarik perhatian dari segala usia. Komik juga dapat mengartikulasikan abstraksi atau pemikiran kompleks dengan mudah dan secara spesifik, berbeda dengan cerita lisan. Dengan kata lain, komik dapat menggambarkan tindakan kompleks seperti kekerasan terhadap anak dan mampu untuk membuat koneksi sehingga membentuk pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam dibandingkan dengan menggunakan literatur saja kepada khayalak segala usia. Berdasarkan penelitian milik Shienny dan Marina (Sutanto & Wardaya, 2020), *storytelling* dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan pemilih dengan membangkitkan emosi, seperti: harapan, ketakutan,

atau kebaikan. Dengan demikian, *storytelling* dalam komik TemanMu dapat mengarahkan audiens secara edukatif dan informatif untuk mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak dan mengurangi tindak kekerasan terhadap anak.

Berdasarkan hasil survei dilakukan oleh *Statista Research Department* (Statista Research Department, 2022), Indonesia merupakan negara keempat yang memiliki pengguna Instagram terbanyak di dunia dengan jumlah lebih dari 99 juta pengguna. Menurut survei yang diambil oleh JAKPAT atau Jajak Pendapat yang diisi oleh 2405 responden, demografi usia yang menggunakan Instagram terbanyak ialah usia 20 hingga 24 tahun. Oleh karena itu, Instagram merupakan media yang sangat sesuai untuk publikasi komik TemanMu dikarenakan *target user* TemanMu mayoritas aktif menggunakan Instagram.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran mengenai pengaruh kekerasan terhadap perkembangan mental anak dalam rumah tangga. Oleh karena itu, diharapkan dengan dirancangnya komik TemanMu, dewasa muda berusia 20 hingga 25 tahun dapat mengenali dan mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan sehat baik secara fisik maupun mental.

METODE PENELITIAN

Jenis pengumpulan data yang akan digunakan ialah pengumpulan data primer berupa wawancara dan survei kemudian data sekunder berupa studi literatur.

PENGUMPULAN DATA PRIMER

Pada pengumpulan data primer akan dilakukan dengan 2 cara yaitu wawancara dengan terhadap *Expert User* dan *Extreme User* dan survei kepada target audiens TemanMu.

Expert User

Expert user TemanMu adalah seseorang dengan pengetahuan atau kemampuan yang luas mengenai konten ataupun desain TemanMu berdasarkan penelitian, pengalaman, atau pekerjaan dan dalam bidang studi tertentu. Tujuan dari wawancara *expert user* adalah untuk mengetahui apakah desain yang telah diilustrasikan, konten komik yang telah dibuat sudah sesuai atau belum dan pesan moral yang ditangkap dari komiknya.

Extreme User

Karakteristik dari *extreme user* TemanMu adalah seseorang yang sering membaca komik dan aktif dalam Instagram. Tujuan dari wawancara *extreme user* adalah untuk mendapatkan *insight* yang menarik mengenai gaya desain, gaya ilustrasi dan komik, tren komik di sosial media terutama Instagram dan pesan yang ditangkap mengenai komik TemanMu.

Survei

Tujuan dari survei adalah untuk mengetahui persepsi *target user* TemanMu mengenai kekerasan terhadap anak, opini mengenai konten komik, dan pemahaman terhadap pesan yang terdapat pada konten komik. *Target user* TemanMu adalah dewasa muda yang berusia 20 hingga 25 tahun, berdomisili di Indonesia dan aktif menggunakan Instagram.

PROFIL NARASUMBER

Expert user :

1. Ersa Lanang Sanjaya, S/Psi., M.Si, seorang dosen psikologi Universitas Ciputra yang mengampu mata kuliah *Psychology of Child & Adolescent*.
2. Petualangan Menuju Sesuatu, sebuah serial *webcomic* mengenai *mental health* yang dipublikasikan pada platform media sosial Instagram.
3. Akbar Perkasa, pendiri dari Monokrom Studio (sebuah agensi yang di media sosial Instagram dan bergerak pada bidang *branding*, desain, dan ilustrasi).

Extreme user :

1. Natasya, seorang mahasiswi Universitas Ciputra (UC) yang gemar membaca komik dan aktif dalam Instagram. Merupakan mahasiswa jurusan DKV yang menyukai ilustrasi.
2. Theresia, seorang mahasiswi Universitas Kristen Petra (UKP) yang gemar membaca *webtoon* dan cukup aktif dalam Instagram. Merupakan mahasiswa jurusan DKV yang menyukai ilustrasi.
3. Jonathan, seorang mahasiswa Institut Informatika Indonesia (IKADO) yang gemar membaca komik dan aktif dalam Instagram. Merupakan mahasiswa jurusan DKV yang menyukai ilustrasi.

Topik pertanyaan untuk *Expert User* dan *Extreme User*

Expert User (Bidang konten) :

1. Apakah *target user* (dewasa muda usia 20 hingga 25 tahun) merupakan *target user* yang sesuai untuk diedukasi?
2. Apakah konten TemanMu sudah mengedukasi dan menginformasikan *target user* mengenai kekerasan terhadap anak?
3. Apakah cara pengedukasian yang dilakukan oleh TemanMu mengenai kekerasan terhadap anak efektif?

Expert User (Bidang desain) :

1. Bagaimana pandangan anda mengenai perkembangan komik di Instagram?
2. Apakah desain TemanMu sudah sesuai dengan *target user*?
3. Bagaimana pendapat anda mengenai pemilihan warna komik TemanMu?
4. Bagaimana pendapat anda mengenai gaya desain TemanMu?
5. Apakah *copywriting* yang digunakan TemanMu dapat *engage* dengan audiens?

Extreme User :

1. Bagaimana pendapat anda mengenai komik TemanMu?
2. Apakah pesan yang didapat dari komik TemanMu?
3. Bagaimana desain keseluruhan dari komik TemanMu?

Pengumpulan data sekunder

Pengumpulan data sekunder akan dilakukan dengan cara studi literatur berupa 5 jurnal dan 10 buku mengenai kekerasan terhadap anak, penggunaan komik, edukasi, peran keluarga, dan sosial media.

PEMBAHASAN

Komik sebagai Media Edukasi untuk Mencegah Kekerasan Terhadap Anak

Menurut Fiona Affeldt (Affeldt et al., 2018), komik adalah kumpulan gambar dan balon kata-kata yang berurutan dalam suatu buku. Sedangkan Scot Mccloud dalam memahami komik (Mccloud, 2022) mendefinisikan komik sebagai suatu gambar dan simbol yang berdekatan disandingkan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Pesan singkat yang diatur dalam konteks bermakna dalam suatu gambar tertentu seperti komik, lebih cocok digunakan dalam pengalaman media pembelajaran daripada instruksi berbasis teks konvensional. Sebuah penelitian mengenai kartun dan komik dalam pendidikan sains menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi grafis dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik daripada buku teks konvensional. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik membantu membuat pembaca lebih berinisiatif dan membentuk sikap dengan cara yang positif (Hosler & Boomer, 2011). Komik dapat dijadikan sebagai suatu alat untuk menyampaikan suatu informasi dengan mudah dan menarik. Komik juga dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan para pembaca dengan membangkitkan emosi seperti harapan, ketakutan atau kebaikan. Format komik

yang sederhana dan menggunakan bahasa sehari-hari membuat komik sebagai media yang cocok digunakan untuk menarik perhatian dari segala usia.

Kekerasan anak adalah suatu tindakan yang dilakukan kepada seseorang yang belum berusia 18 tahun yang menimbulkan atau berpotensi menimbulkan penderitaan baik secara fisik ataupun emosional. Menurut Penny (Utami, 2018), kekerasan anak seringkali dimasukkan ke dalam pengertian sempit yaitu tidak terpenuhinya hak anak namun kekerasan lebih luas daripada pengertian tersebut. Sangatlah mudah bagi kita untuk mengidentifikasi kekerasan jika seseorang melakukan tindakan kekerasan tersebut secara langsung kita lihat seperti kekerasan fisik dan kekerasan seksual. Menurut Winona dan Shienny (Boenadhi & Megawati Sutanto, 2019), komik dapat dijadikan media edukasi untuk meningkatkan kesadaran sosial. Pembaca dapat belajar materi edukasi sekaligus terhibur dengan adanya ilustrasi, plot cerita, dan dialog yang terdapat dalam komik. Komik dengan plot yang *relatable* dan solusi yang kreatif dapat menarik perhatian dan memikat hati para pembacanya.

Oleh karena itu, komik dapat membentuk pemahaman mengenai kekerasan anak yang lebih lengkap dan mendalam sehingga TemanMu dapat mengajarkan mengenai perilaku-perilaku kekerasan dalam komunitas masyarakat secara spesifik agar masyarakat semakin sadar akan macam bentuk dan dampaknya. Selain itu, cerita yang terdapat dalam komik dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan dari pembaca segala usia. Dengan visual yang mendukung dan komunikasi cerita yang efektif, TemanMu dapat mempengaruhi orang mengenai keputusan yang mereka akan ambil terkait dengan kekerasan anak.

Berdasarkan penelitian Angelo P. Giardino (Giardino et al., 2019), kekerasan terhadap anak terjadi ketika pengasuh anak atau orang tua gagal untuk memberikan kesehatan dan kesejahteraan yang baik dengan cara menyebabkan cedera, pengabaian maupun tidak memenuhi kebutuhan dasar anak. Kekerasan anak bukanlah peristiwa yang tidak biasa, tetapi tidak selalu disadari. Menurut Jack C. Westman (Westman, 2019), kekerasan terhadap anak dapat mengakibatkan kegagalan pendidikan, kejahatan, ketergantungan kesejahteraan, kecanduan narkoba, dan kemiskinan antar generasi.

Berdasarkan hasil penelitian Devi (Risma et al., 2020), pemahaman orang tua mengenai dampak dari kekerasan terhadap anak masih kurang tepat. Orang tua dapat secara tidak sadar merusak perkembangan anaknya dengan keyakinan bahwa mereka bertindak demi kepentingan terbaik anak mereka. Dalam hasil penelitian dijelaskan bahwa orang tua beranggapan bahwa dampak dari kekerasan verbal tidak terlalu berat dibandingkan dengan kekerasan fisik. Namun, (Di et al., 2018) menemukan bahwa segala bentuk kekerasan pada anak dapat menimbulkan trauma psikologis yang tinggi dan mempengaruhi kesejahteraan anak. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai perlindungan dan kekerasan terhadap anak. Media edukasi ini meliputi bagaimana cara masyarakat umum memandang kekerasan terhadap anak itu sendiri. Ketidaksadaran seseorang mengenai tindak kekerasan dapat membuat masyarakat lebih reaktif dalam menyuarakan atau berspekulasi terhadap kasus kekerasan terhadap anak disekitar mereka sehingga masyarakat cenderung diam ketika melihat tanda-tanda kekerasan.

Perancangan Komik TemanMu

Menurut Mccloud (Mccloud, 2022a) dalam merancang sebuah komik, kita perlu memperhatikan beberapa unsur yaitu ide, alur, struktur, dan penampilan dari komik yang dirancang. Setiap unsur saling berkaitan sehingga tidak boleh ada unsur yang terlupakan. Untuk membuat komik yang baik, maka visual, ide dan struktur komik harus dapat saling menopang satu sama lain dan tidak menutupi. Sedangkan menurut Andy Schmidt (Schmidt, 2018), Hal terpenting dalam merancang komik ialah bagaimana cerita tersebut diceritakan. Walau konsep cerita tidak unik atau terdengar biasa saja tetapi jika alur cerita dapat dibawakan dengan sangat baik, pembaca dapat terhanyut ke dalam cerita dan tertarik untuk membaca komik. Kesimpulannya ialah selama cerita dapat dibawakan secara baik atau menarik, maka pembaca akan tertarik untuk membaca cerita tersebut dan mampu untuk memahami pesan atau moral dalam komik dengan mudah. Komik merupakan media naratif yang diciptakan untuk mengkomunikasikan sebuah cerita. Unsur dari sebuah cerita yang bagus ialah cerita yang dapat mencekam

orang, memegang perhatian mereka dan memberikan resolusi yang memuaskan (Kneece, 2015).

Judul komik TemanMu diambil dari kisah Elijah Lee, dimana ia adalah seorang aktivis dan advokat untuk kekerasan anak yang berusia 14 tahun. Hal ini dimulai ketika ia menyadari temannya mengalami pelecehan. Dia membantunya mendapatkan bantuan tetapi ini membebani hatinya. Oleh sebab itu, ia mulai untuk menjadi advokat sehingga tidak ada anak yang mengalami pelecehan lagi. Judul TemanMu diangkat karena sosok teman seperti Elijah Lee yang ingin membuat perbedaan yang dimulai dari sekitarnya.

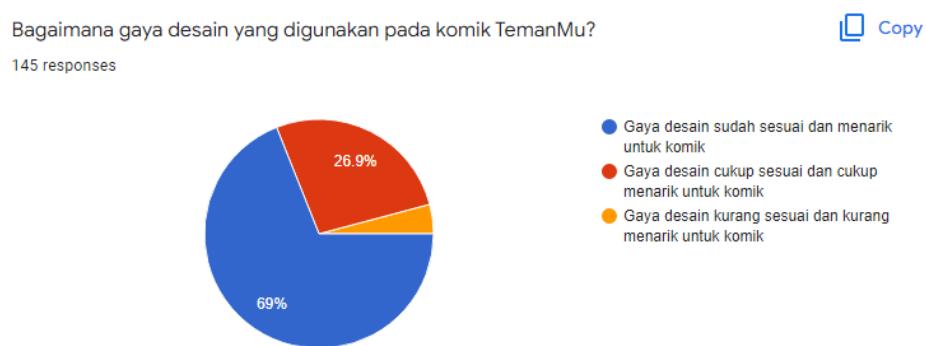
TemanMu menggunakan gaya desain berupa kartun. Menurut Scott Mccloud (Mccloud, 2022b), ketika kita membuat gambar menjadi gaya desain kartun, justru gambar tersebut dapat membuat kita fokus pada detail spesifik dan memperkuat makna dimana hal tersebut tidak bisa dilakukan dalam seni realistik.



Gambar 6.1. Gaya desain TemanMu
sumber: dokumentasi penulis

Hal ini terbukti dalam hasil wawancara kepada 2 *expert user* dan 3 *extreme user* yang mengatakan bahwa pemilihan gaya desain kartun merupakan gaya

desain yang sesuai dan sangat menarik untuk digunakan dalam media edukasi. Pembawaan komik yang seharusnya berat dikarenakan topik yang cukup sensitif menjadi ringan dan mudah untuk dicerna. Berdasarkan hasil survei terhadap 145 responden, sebanyak 100 responden menyatakan bahwa gaya desain kartun sudah sesuai dan menarik untuk dijadikan komik. Kesimpulannya ialah gaya desain kartun yang menggemarkan membuat target audiens tertarik untuk membaca isi konten komik.



Gambar 6.2. Hasil survei TemanMu
Sumber: Google form survei TemanMu

TemanMu mengambil warna *pastel* yang memiliki efek kuat pada suasana hati kita dan dapat membawakan perasaan kenyamanan, ketenangan dan keamanan (Mair, 2018). Hal ini agar ketika pembaca membaca komik TemanMu, mereka dapat membaca komik dengan sikap positif dan pikiran terbuka untuk belajar maupun menangkap informasi baru. Ketiga *extreme user* juga menyatakan bahwa penggunaan warna *pastel* membuat mereka nyaman dalam membaca komik, tidak ada warna yang mencolok sehingga mereka dapat fokus dalam membaca isi konten.

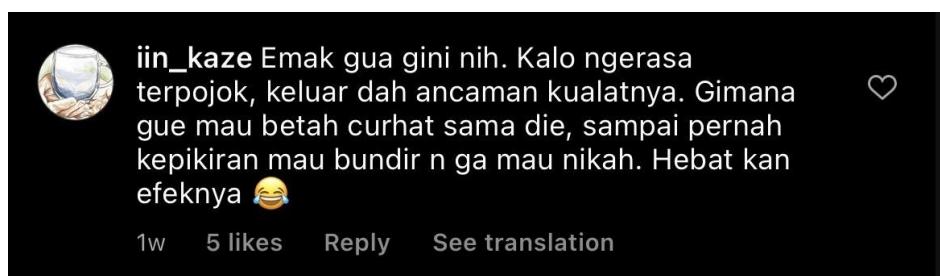
Instagram sebagai Platform untuk Media Edukasi

Media sosial merupakan sebuah *platform* yang cocok untuk memperkuat sebuah ide, pesan, *branding*, nama dan sebagainya. Instagram merupakan sebuah media sosial yang dapat memberikan pengalaman yang dibuat secara sengaja untuk mempengaruhi pandangan dan perilaku orang (Frier, 2020). Oleh karena itu, tidak hanya Instagram dapat memperkuat pesan dari komik yang akan disampaikan oleh TemanMu kepada masyarakat tetapi juga dapat mempengaruhi pandangan dan tindakan masyarakat mengenai kekerasan terhadap anak.

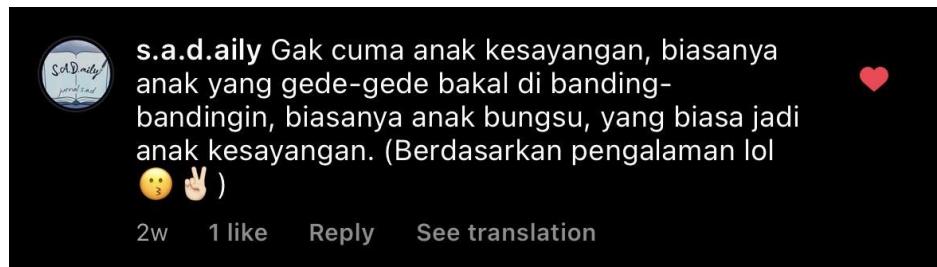
Berdasarkan hasil penelitian (Shafer et al., 2018), kepopuleran Instagram dapat memberikan kesempatan yang unik untuk mendidik masyarakat dengan mudah dan secara meluas. Instagram menawarkan cara baru yang menarik untuk mengedukasi mengenai kekerasan terhadap anak. Kemudahan untuk membuka konten Instagram. Dengan mudah, TemanMu dapat mengunggah gambar ilustrasi ataupun komik yang menampilkan mengenai informasi dan edukasi singkat tentang kekerasan terhadap anak dalam skala nasional.

Hasil Perancangan

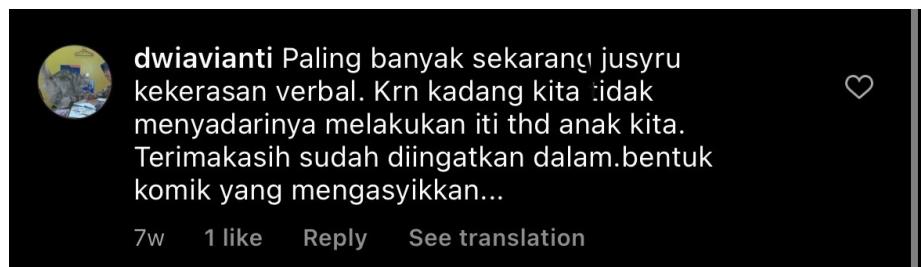
Berdasarkan komen yang terdapat pada hasil rancangan komik TemanMu, masalah utama TemanMu tervalidasi. Banyak orang tua yang masih mendidik anaknya dengan cara tradisional tanpa memikirkan psikologis sang anak. Bentuk kekerasan mayoritas berupa kekerasan emosional dimana pelaku melontarkan serangan verbal maupun perilaku manipulatif. Berikut merupakan cuplikan-cuplikan dari komen tersebut:



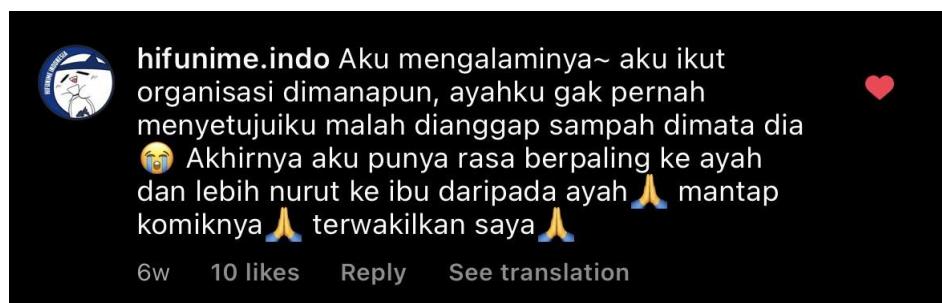
Gambar 6.3. Komentar komik TemanMu
Sumber: Instagram TemanMu



Gambar 6.4. Komentar komik TemanMu
Sumber: Instagram TemanMu



Gambar 6.5. Komentar komik TemanMu
Sumber: Instagram TemanMu



Gambar 6.6. Komentar komik TemanMu
Sumber: Instagram TemanMu



Gambar 6.7. Komentar komik TemanMu
Sumber: Instagram TemanMu

Berdasarkan hasil survei dengan 145 responden, mayoritas responden juga menyatakan bahwa hasil rancangan komik TemanMu menggunakan gaya desain kartun yang menarik dan konten kartun bersifat informatif dan edukatif perihal kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga.



Gambar 6.8. Hasil survei TemanMu
Sumber: Google form survei TemanMu



Gambar 6.9. Hasil survei TemanMu
Sumber: Google form survei TemanMu

PENUTUP

Edukasi mengenai kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga sangatlah penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya perkembangan psikologis maupun fisik anak. Dengan adanya edukasi ini, masyarakat dapat lebih memahami secara mendalam dampak dari setiap tindakan maupun perkataan yang mereka lontarkan kepada anak-anak dan mencegah terjadinya kasus kekerasan terhadap anak. Untuk meningkatkan kesadaran mengenai masalah

yang diangkat, maka dirancanglah komik TemanMu, yang mengedukasi pembaca mengenai dampak dari kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga. Dari hasil penelitian dan perancangan komik TemanMu, peneliti mendapati bahwa komik yang dipublikasi di Instagram dapat digunakan sebagai media edukasi kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses komik TemanMu pada Instagram mereka. Komik TemanMu mendapat banyak respon positif, baik dari para *expert user*, *extreme user* maupun target audiens.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah untuk membuat komik edukasi mengenai kekerasan terhadap anak yang baik dibutuhkan tidak hanya visualisasi yang menarik tetapi juga konten cerita yang mendalam dengan sumber yang valid dan pembawaan yang ringan. Diharapkan dengan dirancangnya komik TemanMu, dewasa muda dapat lebih teredukasi dan menyadari mengenai dampak kekerasan dan mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak di masa kedepannya.

SARAN

Setelah proses penelitian dan perancangan komik TemanMu terlaksanakan, peneliti menemukan beberapa masukan yang dapat membuat komik TemanMu menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan hasil *interview* dengan *design expert* Akbar Perkasa, Ia memberi saran untuk mengurangi jumlah panel dalam 1 episode komik. Hal ini dikarenakan TemanMu cenderung menggunakan terlalu banyak *slide* (10 *slide* untuk setiap episode) untuk menyampaikan cerita sehingga tidak efektif dalam menyampaikan suatu konten informasi maupun edukasi. Saran dari sang *expert* ialah untuk mengurangi jumlah *slide* menjadi 4 hingga 5 dimana inti dari komik dapat mudah tertangkap dan tidak berbelit-belit.

Komik TemanMu juga menerima saran berdasarkan hasil survei bahwa pemilihan warna pastel tentunya menarik dan nyaman untuk dilihat namun warna pastel cenderung terlalu monoton dan *flat*, untuk kedepannya komik TemanMu dapat meningkatkan saturasi dalam pewarnaan dan menggunakan berbagai *texture* dan elemen desain agar visualisasi lebih terlihat hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Affeldt, F., Meinhart, D., & Eilks, I. (2018). The use of comics in experimental instructions in a non-formal chemistry learning context. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 6(1), 93–104. <https://doi.org/10.18404/ijemst.380620>
- Boenadhi, W. N., & Megawati Sutanto, S. (2019). *WEBTOON SEBAGAI MEDIA EDUKASI AKAN DAMPAK MANUSIA TERHADAP MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGAN SEKITAR*. 9(2), 44–59.
- Chauhan, M., Kaur, A., Singh, N., Singh, R., Kumar, S., & Kour, P. (2021). Child Abuse and Neglect: An Overview. *Current Medical Research and Opinion*, 928–936. <https://doi.org/https://doi.org/10.15520/jcmro.v4i05.420>
- Di, Q., Yongjie, W., & Guowei, W. (2018). The severity, consequences and risk factors of child abuse in China – An empirical Study of 5836 children in China's mid-western regions. *Children and Youth Services Review*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.10.039>
- Frier, S. (2020). *No Filter* (Hardcover). Simon & Schuster.
- Giardino, A. P., Giardino, E. R., & Lyn, M. A. (2019). A Practical Guide to the Evaluation of Child Physical Abuse and Neglect. In A. P. Giardino, E. R. Giardino, & M. A. Lyn (Eds.), *A Practical Guide to the Evaluation of Child Physical Abuse and Neglect* (Third Edit). Springer Nature Switzerland.
- Hosler, J., & Boomer, K. B. (2011). Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *CBE Life Sci Educ.*, 10(3), 309–317. <https://doi.org/10.1187/cbe.10-07-0090>
- Kneece, M. (2015). *The Art of Comic Book Writing* (1st Editio). Watson-Guptill Publications.
- Mair, C. (2018). *The Psychology of Fashion* (1st Editio). Routledge.
- Mccloud, S. (2022a). *Making Comics*. Kultura Gniewu.
- Mccloud, S. (2022b). *Understanding Comics - Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Risma, D., Solfiah, Y., & Satria, D. (2020). Pengembangan Media Edukasi Perlindungan Anak Untuk Mengurangi Kekerasan Pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.322>
- Santrock, J. W. (2020). *Lifespan Development* (18th Editi). McGraw-Hill.

- Satriawan, Alfiana, Fasya, H., Amelia, A. F., & Yani, A. A. (2017). Analisis kebijakan perlindungan kekerasan terhadap anak di kota Makasar. *Jurnal Analisis Kebijakan Dan Pelayanan Publik*, 3(1), 1–13.
<http://journal.unhas.ac.id/index.php/jakpp/article/view/4067/2329>
- Schmidt, A. (2018). *Comics Experience Guide to Writing Comics: Scripting Your Story Ideas from Start to Finish*. IMPACT Books.
- Shafer, S., Johnson, M. B., Thomas, R. B., Johnson, P. T., & Fishman, E. K. (2018). Instagram as a Vehicle for Education: What Radiology Educators Need to Know. *Academic Radiology*, 25(6), 819–822.
<https://doi.org/10.1016/j.acra.2018.03.017>
- Statista Research Department. (2022). *Leading countries based on Instagram audience size as of January 2022*.
<https://www.statista.com/statistics/578364/countries-with-most-instagram-users/>
- Sutanto, S. M., & Wardaya, M. (2020). THE PARADIGM SHIFT OF COMIC AS STORYTELLING MEDIA. *Journal of Visual Communication Design*, 5(1).
<https://journal.uc.ac.id/index.php/VCD/article/view/2290>
- Syarbini, A. (2014). *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*. Elex Media Komputindo.
- Ulfah, M., & Na'imah. (2020). Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.46>
- Utami, P. N. (2018). Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak dalam Perspektif Hak Atas Rasa Aman Di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal HAM*, 9(1), 1.
<https://doi.org/10.30641/ham.2018.9.1-17>
- Westman, J. C. (2019). Dealing with child abuse and neglect as public health problems: Prevention and the role of juvenile ageism. In *Dealing with Child Abuse and Neglect as Public Health Problems: Prevention and the Role of Juvenile Ageism*. Springer Nature Switzerland.