

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MASYARAKAT UMUR 20-35 TAHUN
TENTANG KEKERASAN TERHADAP ANAK USIA DINI DAN PENGARUHNYA PADA
PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS**

Toby Fajar Febriyanto, Sayid Mataram

Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36 Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah,
Indonesia 57126

email: tobyfebriyanto@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang manusia pada usia 0-6 tahun yang memiliki pengaruh terhadap kehidupannya kelak. Namun sangat disayangkan apabila seorang anak menerima perlakuan yang buruk bagi perkembangannya seperti kekerasan. Tindak kekerasan berdampak buruk pada fisik dan psikologis anak. Sebagai solusi untuk mencegah kekerasan terhadap anak, dilakukan perancangan sebuah media yang membahas dampak kekerasan terhadap anak usia dini dan pengaruhnya terhadap perkembangan psikologis anak berupa buku ilustrasi digital. Penelitian ini bertujuan memberikan edukasi dan kesadaran mengenai dampak kekerasan terhadap anak kepada masyarakat usia 20-35 tahun, baik secara umum maupun yang sudah memiliki anak. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan metode yang dilakukan guna penciptaan media adalah model ADDIE. Hasil penelitian ini adalah masyarakat mampu meningkatkan kesadaran terhadap anak dan mengurangi dampak buruk bagi psikologis anak, sehingga diharapkan mampu mencegah terjadinya tindak kekerasan dari lingkungan terdekat terhadap anak.

kata kunci: anak, kekerasan, psikologis, buku ilustrasi digital.

ABSTRACT

The early childhood phase, spanning from ages 0 to 6 years, is considered the golden age for human growth and development, significantly influencing an individual's future life. Regrettably, instances where children are subjected to maltreatment, particularly violence, hinder their holistic development. Acts of violence adversely impact both the physical and psychological well-being of a child. To address this issue, a digital illustrated book media has been designed to explore the impacts of violence on early childhood and its effects on children's psychological development. This research aims to provide education and awareness regarding the consequences of violence on children to individuals aged 20-35, including both parents and non-parents. The study adopts a descriptive qualitative approach, utilizing the ADDIE model to develop the media. The research findings indicate that the target community can enhance their awareness of child development and minimize adverse psychological effects on children, thereby potentially preventing occurrences of violence from their immediate environment directed towards children.

keywords: child, act of violence, psychological, digital illustration book.

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan bagi seorang anak pada usia 0-6 tahun terhadap perkembangan dan pembentukan kepribadian mereka. Dalam

masa ini, anak-anak memerlukan perlakuan yang baik serta pemenuhan berbagai kebutuhannya dari orang terdekat. Selain itu, anak juga berhak untuk tetap hidup dan berkembang layaknya manusia tanpa

membeda-bedakan agama, ras, suku, jenis kelamin, dan budaya. Penting pula menghargai dan mendengarkan anak ketika mereka mengemukakan pendapat (Kurniasari, 2019:16). Semua hal tersebut tentunya sudah menjadi tugas penting bagi setiap orang tua atau pengasuh dalam tumbuh kembang anak.

Menurut Mahmud (2019), lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Faktor lingkungan ini terbagi menjadi dua, lingkungan yang mempengaruhi anak ketika masih di dalam kandungan (faktor pranatal) dan lingkungan yang mempengaruhi anak setelah anak tersebut lahir (faktor postnatal). Kedua hal tersebut sangat berkaitan dengan perkembangan anak, sehingga apabila terjadi kerusakan seperti tindakan kekerasan dapat berpotensi menghambat tumbuh kembang anak.

Menurut WHO (Asy'ari, 2021), Kekerasan terhadap anak bisa berupa menyakiti fisik, emosional, seksual, melalaikan pengasuhan dan eksploitasi untuk kepentingan komersial yang secara nyata atau pun tidak dapat membahayakan kesehatan, kelangsungan hidup, martabat atau perkembangannya. Perlakuan tersebut memiliki dampak buruk yang dapat berpotensi menghambat tumbuh kembang anak dan memberikan rasa trauma baik fisik maupun psikisnya.

Kekerasan bisa terjadi baik di lingkungan keluarga maupun luar keluarga.

Kekerasan pada lingkungan keluarga biasanya dilakukan oleh orang tua, saudara kandung, ataupun kerabat yang berasal dari keluarga sendiri. Faktor yang menyebabkan kekerasan pada lingkungan keluarga di antaranya karena tingkat stress yang tinggi sehingga menimbulkan ketidakharmonisan keluarga, kurangnya komunikasi, kurangnya pengetahuan mengenai pengasuhan yang baik, tidak mendengarkan keinginan anak sehingga memaksa anak untuk selalu menuruti apapun keinginan orang tua dan memberikan perlakuan kekerasan dengan alasan untuk mendidik anak. Sedangkan kekerasan di luar keluarga dilakukan oleh teman sebaya, tetangga, masyarakat, dan pihak sekolah seperti guru. Perlakuan ini disebabkan oleh keterbatasan yang dimiliki anak, hilangnya nilai dan norma pada masyarakat, tidak terdapat lembaga atau pihak untuk mengadakan tindak kekerasan di sekitar tempat tinggal, dan masih kurangnya edukasi tentang mendidik anak yang benar. Perlakuan kasar yang diterima anak dari berbagai lingkungan mampu mempengaruhi proses belajar mengajar, kemampuan dalam menerima materi, dan ejekan atau penghinaan yang diterima anak dari teman sebaya. (Hasanah & Raharjo, 2016:82; Mardiyati, 2015:30) Sebagai solusi dalam menghadapi kasus tindak kekerasan terhadap anak, dilakukan sebuah upaya pencegahan dengan merancang sebuah media edukasi berupa buku ilustrasi digital. Buku ilustrasi digital menjadi media yang dinilai

mampu menyampaikan informasi dengan bantuan ilustrasi yang mampu memudahkan pembaca dalam menyerap informasi. Selain itu, penggunaan format digital juga dinilai cukup praktis, dikarenakan buku dapat dibaca dimana saja dengan menggunakan perangkat ponsel pintar atau gawai lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengatasi permasalahan kekerasan terhadap anak agar tidak berkelanjutan untuk masyarakat umur 20-35 tahun. Untuk itu, dilakukan sebuah perancangan buku ilustrasi digital yang mampu memberikan wawasan mengenai pengaruh kekerasan terhadap perkembangan anak kepada masyarakat. Pemilihan media buku ilustrasi dinilai mampu menarik target *audience* dalam memberikan informasi mengenai dampak kekerasan terhadap anak. Hal ini dikarenakan buku ilustrasi memberikan visualisasi mengenai informasi yang disampaikan dengan tujuan memudahkan pemahaman pembaca. Selain itu, buku ilustrasi ini nantinya juga dirancang untuk menghibur pembaca. Buku ilustrasi ini menyajikan komik strip sebagai selingan dari informasi yang disampaikan dalam buku. Komik sebenarnya merupakan salah satu media komunikasi, hal ini dikarenakan komik mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca (Mataram & Ardianto, 2019).

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini di antaranya:

1. Memberikan pengetahuan mengenai dampak kekerasan terhadap anak dan menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang memiliki ketertarikan untuk mengangkat topik yang serupa.
2. Memberikan pemahaman mengenai dampak kekerasan terhadap anak melalui buku ilustrasi digital, sehingga dapat meminimalisir jumlah kekerasan terhadap anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian adalah deskriptif kualitatif. Pemilihan jenis penelitian ini dikarenakan menampilkan data apa adanya tanpa mengubah data tersebut dengan tujuan menyajikan gambaran secara lengkap mengenai suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode model ADDIE dalam merancang buku ilustrasi digital. Menurut Sugiyono (dalam Rosmiati, 2019), Metode model ADDIE memiliki 5 tahapan yang terdiri dari analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan penggunaan model ADDIE dikarenakan mampu memberi peluang untuk mengevaluasi aktivitas pengembangan pada setiap tahap (Tegeh dkk., 2019)

Analisis (*analyze*)

Tahap Analisis dimulai dengan mencari permasalahan yang pernah timbul dan dibahas. Permasalahan yang dijadikan topik pada penelitian ini adalah kekerasan terhadap anak. Dilanjutkan dengan menganalisis berbagai materi yang berkaitan dengan topik pembahasan untuk dikembangkan ke dalam bentuk buku ilustrasi digital (Cahyadi, 2019). Materi diambil dengan melakukan studi literatur yang diperoleh melalui jurnal dan artikel dari internet. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam studi pustaka ini di antaranya: 1) Bentuk kekerasan terhadap anak, 2) Pengaruh kekerasan terhadap kepribadian dan perilaku anak, 3) Upaya dalam mengatasi trauma yang dialami oleh anak akibat kekerasan, 4) Tindakan yang perlu dilakukan untuk menghindari perlakuan kekerasan terhadap anak.

Setelah melakukan studi literatur, pencarian data dilanjutkan dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang valid dan jelas dari ahli di bidang yang menjadi topik pembahasan. Narasumber yang digunakan pada proses wawancara ini merupakan seorang dosen psikolog anak dari Universitas Atma Jaya Jakarta yang bernama Fabiolla Priscilla Setiawan, M.Psi. Pemilihan narasumber yang merupakan dosen psikolog anak ini dikarenakan bidangnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Proses wawancara dilakukan secara daring melalui

Google Meet dengan alasan jarak penanya dan narasumber yang cukup jauh sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan wawancara secara tatap muka.

Pencarian data yang terakhir dilanjutkan dengan melakukan survey kepada target audiens dengan rentang usia 20-35 tahun. Survey dilakukan dengan tujuan mengetahui pemahaman target audiens tentang kekerasan pada anak dan preferensi mereka mengenai gaya visual yang akan disajikan ke dalam buku ilustrasi digital. Survey dilakukan dengan cara meminta target audiens mengisi kuesioner yang berupa pertanyaan di dalam Google Form, kemudian menganalisis data pernyataan responden. Data-data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk dilakukan proses penyaringan informasi yang relevan sampai menghasilkan sebuah pemecahan dari masalah yang sedang dibahas.

Dalam memposisikan produk buku ilustrasi, dilakukan analisis SWOT yang bertujuan untuk meninjau aspek kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (Gürel et al., 2017). Komparator yang digunakan pada perancangan ini yaitu “Buku Serial Pencegahan Kekerasan Terhadap Anak” dan “Sketsa & Komik Bergizi Haji Boim”. Hasil dari analisis SWOT yaitu: 1) *Strength* (Kekuatan), ilustrasi tampil berwarna dengan konten berupa informasi mengenai kekerasan anak beserta cerita yang disajikan melalui komik strip. Selain itu, buku tersedia dalam bentuk *e-book* sehingga memudahkan untuk dibawa kemana-

mana selama membawa gawai; 2) *Weakness* (Kelemahan), buku belum memiliki nama sehingga belum dikenal oleh masyarakat luas, memerlukan gawai untuk membaca buku; 3) *Opportunity* (Peluang), masih belum banyak buku ilustrasi yang membahas mengenai dampak kekerasan terhadap anak beserta upaya pencegahannya dan tersedia dalam bentuk *e-book*; 4) *Threat* (ancaman), bersaing dengan buku ilustrasi yang memiliki tampilan yang lebih unik dan menarik.

Berdasarkan hasil analisis SWOT, diperoleh USP (*Unique Selling Proposition*) berupa buku ilustrasi yang memberikan edukasi mengenai dampak kekerasan terhadap anak beserta pengaruhnya terhadap perkembangan psikologis anak dengan menyelipkan konten berupa komik strip dengan tujuan memberikan hiburan di sela pemberian edukasi mengenai topik tersebut. *Positioning* buku ilustrasi ini adalah sebagai buku yang memberikan edukasi kepada orang-orang dewasa agar tidak semena-mena dalam memperlakukan seorang anak. Buku ini diharapkan mampu menyampaikan bahwa kekerasan terhadap anak dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun psikologis.

Desain (*design*)

Tahapan desain merupakan tahap perencanaan pengembangan buku ilustrasi digital. Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk membuat tampilan dan

mengelompokkan referensi visual yang diperlukan untuk membuat buku ilustrasi digital (Juanda & Hendriyani, 2022). Tahapan ini dibagi menjadi dua, tahap pra-produksi dan produksi. Tahap produksi meliputi pembuatan buku ilustrasi digital secara keseluruhan.

Tahapan pra-produksi merupakan tahapan untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan pada tahap produksi (Salmon dkk., 2017). Tahapan ini bertujuan untuk menentukan strategi dalam menciptakan buku ilustrasi supaya lebih terarah yang meliputi pembuatan *moodboard*, *script* dan *storyboard*, logo, desain karakter, *layouting* dan *background*, dan *finishing* buku ilustrasi. Pembuatan *moodboard* bertujuan memberikan gambaran dan ide mengenai visualisasi yang akan digunakan pada buku ilustrasi (Khusnul Khotimah & Yulistiana, 2022). Referensi yang dimasukkan ke dalam *moodboard* diambil dari situs-situs di internet, seperti Pinterest, Behance, dan lain-lain.



Gambar 1 *Moodboard* perancangan buku ilustrasi digital

(sumber: Pinterest, Behance, Docplayer, Art Station)

Proses pra-produksi dilanjutkan dengan pembuatan *script* dan *storyboard*. *Script* berisikan tentang materi, setting, dan penceritaan pada buku ilustrasi digital dengan ditujukan untuk memudahkan pembuatan *storyboard* (Thifala dkk., 2021). Sedangkan pembuatan *storyboard* digunakan untuk memberikan gambaran secara garis besar mengenai urutan isi dari buku ilustrasi digital yang diperoleh dari *script* (Jaya dkk., 2020). Kedua proses tersebut mampu memudahkan alur perancangan buku ilustrasi agar lebih terarah.

BAB 1 PENTINGNYA MASA KANAK-KANAK

Apa itu masa kanak-kanak?

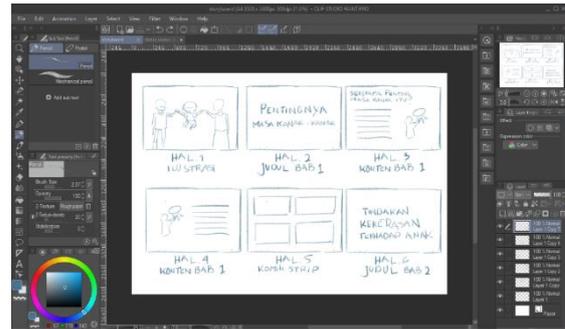
Masa kanak-kanak merupakan masa keemasan bagi seorang anak terhadap perkembangan dan pembentukan kepribadian mereka. Dalam masa ini, anak-anak memerlukan perlakuan yang baik serta pemenuhan berbagai kebutuhannya dari orang terdekat. Menurut Dollard Miller, Masa kanak-kanak merupakan masa yang penting sebagai pembentukan kepribadian. Terutama pada usia 6 tahun pertama sebagai faktor penting yang menentukan kepribadian seseorang. Usia dini (0-6 tahun) sering dinamakan masa golden age atau usia keemasan dimana struktur otak mirip dengan spon dengan daya serap tinggi terhadap informasi. Pada masa ini, anak sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan mampu menyerap berbagai informasi yang menjadi dasar bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi untuk menunjang perkembangan yang optimal. Kebutuhan utama pada usia dini ini diantaranya adalah, kebutuhan jasmaniah-biologis, rasa aman terjamin (security and safety), rasa kasih sayang dan dihargai (love and esteem), serta aktualisasi diri (self actualization).

Anak merupakan generasi penerus yang kelak akan memelihara, mempertahankan, serta mengembangkan buah hasil dari pendahulunya. Anak pada dasarnya membutuhkan perlindungan, perawatan, dan kasih sayang dari orang tuanya. Seorang anak layak untuk mendapatkan perlakuan yang baik apabila melihat pentingnya terhadap perkembangan dan kepribadiannya.

Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak

Tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh salah satu faktor, yaitu lingkungan. Faktor lingkungan ini terbagi menjadi dua, lingkungan yang mempengaruhi anak ketika masih di dalam kandungan

Gambar 2 *Script* perancangan buku ilustrasi digital (sumber: koleksi peneliti)



Gambar 3 *Storyboard* perancangan buku ilustrasi digital (sumber: koleksi peneliti)

Langkah berikutnya adalah merancang logo untuk buku ilustrasi digital. Logo memiliki fungsi merepresentasikan atau mewakili keseluruhan buku ilustrasi digital dalam bentuk visual (Said, 2019). Logo yang digunakan pada perancangan ini berupa *logotype*, yang mana nantinya sekaligus digunakan sebagai judul buku ilustrasi yaitu “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak”. *Logotype* ini menggunakan *font* Mat Saleh sebagai *headline* logo dan *font* Quicksand sebagai *subtitle* logo. Pemilihan warna jingga pada *headline* memberikan kesan kehangatan dan kepercayaan diri. Sedangkan warna coklat memberikan kesan kuat, mampu diandalkan, dan pondasi kekuatan hidup. Warna-warna tersebut memiliki makna bahwa orang tua harus mampu diandalkan dalam menjaga atau mendorong anaknya agar percaya diri dalam menjalankan kehidupannya.

TUMBUH TANPA KEKERASAN

Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak

Gambar 4 Logo buku ilustrasi digital

(sumber: koleksi peneliti)

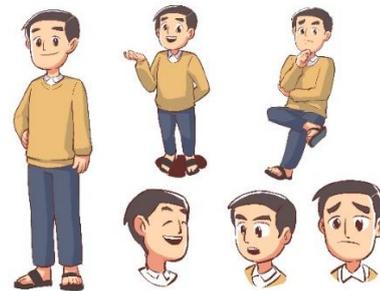
Desain karakter diperlukan dalam perancangan buku ilustrasi ini. Desain karakter mampu mempengaruhi dari cerita yang dibuat dan dapat memberikan gambaran latar waktu dan tempat yang diangkat. Tidak hanya dilihat dari aspek visualnya saja, Pembuatan desain karakter juga perlu memperhatikan aspek lain seperti psikologis dan semiotika yang mampu mempengaruhi makna yang disampaikan melalui desain karakter tersebut (Hilman & Zufri, 2018; Yulianti, 2021). Perancangan buku ilustrasi “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak” membahas tentang perlindungan anak, sehingga peneliti mendesain karakter yang berupa sebuah keluarga yang terdiri dari seorang ayah, ibu, dan satu orang anak laki-laki seperti yang ditampilkan di gambar 2. Desain pakaian yang dikenakan oleh para karakter merupakan pakaian sehari-hari dengan tujuan untuk menciptakan kesan keluarga yang sederhana. Karakter anak laki-laki pada buku ini memiliki nama Toni. Toni digambarkan sebagai anak yang periang dan pemberani meski masih berusia 6 tahun. Untuk karakter pria dewasa

disini merupakan ayah Toni. Ayah Toni merupakan pria yang santai namun bijak. Kemudian karakter wanita dewasa pada buku ini merupakan ibu Toni. Sifat dari ibu Toni yaitu lembut dan tegas dalam menegur sesuatu yang salah.



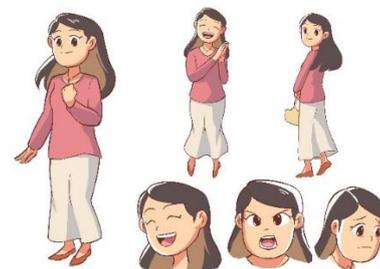
Gambar 5 Desain karakter Toni

(sumber: koleksi peneliti)



Gambar 6 Desain karakter ayah Toni

(sumber: koleksi peneliti)



Gambar 7 Desain karakter ibu Toni

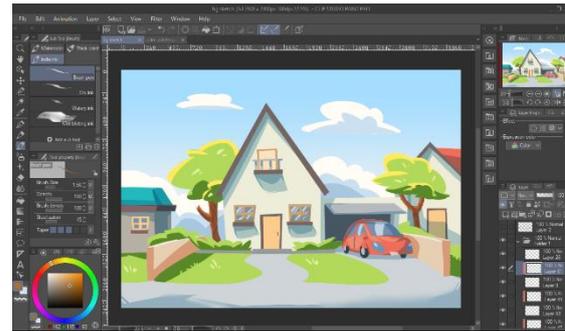
(sumber: koleksi peneliti)

Layout pada buku ilustrasi digital disusun dengan model teks dan ilustrasi yang

bersebelahan. Penataan *layout* tersebut bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami konteks dari materi yang disampaikan melalui teks. Hal ini juga dikarenakan fungsi ilustrasi yang mampu memperjelas isi cerita atau narasi (Eirin, 2021). Perancangan buku ilustrasi diatur dengan ukuran kanvas sebesar 29.7 x 21 cm atau A4 dalam posisi horizontal dan margin pada kanvas dengan ukuran 2 cm di semua sisi. Pengaturan margin bertujuan agar konten di dalam buku terlihat rapi. Buku ini juga disertai *background* yang bertujuan untuk memberikan gambaran latar tempat dalam buku ilustrasi. Latar tempat yang dipilih dalam perancangan buku ilustrasi “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak” adalah lingkungan rumah sederhana pada masa kini. Setelah tahapan sebelumnya sudah diselesaikan semua, buku ilustrasi digital siap untuk di-*finishing* dengan menambahkan beberapa elemen-elemen yang diperlukan dalam halaman konten. Elemen yang ditambahkan berupa penambahan warna, ornamen, dan nomor halaman.



Gambar 8 *Layout* buku ilustrasi digital (sumber: koleksi peneliti)



Gambar 9 *Background* buku ilustrasi digital (sumber: koleksi peneliti)



Gambar 10 *Finishing* buku ilustrasi digital (sumber: koleksi peneliti)

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk merealisasikan rancangan produk yang berupa buku ilustrasi digital. Tahapan ini memiliki dua tujuan penting yang perlu terlaksana, di antaranya: 1) Memproduksi buku ilustrasi digital; 2) Memilih format buku ilustrasi yang tepat untuk mencapai tujuan dari penelitian ini (Safitri & Aziz, 2022). Buku ilustrasi nantinya diproduksi secara terbatas ke dalam bentuk *dummy* terlebih dahulu. Pembuatan *dummy* bertujuan untuk diujicobakan kepada target audiens sebelum diterbitkan melalui UNS Press.

Pemilihan UNS Press sebagai penerbit dilakukan dengan alasan UNS Press merupakan lembaga penerbit yang berlokasi di Universitas Sebelas Maret, sehingga dekat dengan lokasi dilakukannya penelitian. Selain itu, UNS Press juga menerbitkan berbagai karya tulis yang berkaitan dengan topik pendidikan dan hasil penelitian. Hal ini menjadikan buku ilustrasi layak untuk diterbitkan di UNS Press.

Format yang dipilih pada perancangan buku ilustrasi digital adalah PDF, sehingga hasil akhir dari buku ilustrasi digital berupa *e-book*. Pemilihan hasil akhir berupa *e-book* didasari alasan bahwa penggunaannya yang praktis dan mudah untuk dibaca dimana saja melalui gawai masing-masing (Kumbhar, 2018). Selain itu, penggunaan ponsel pintar, laptop, tablet dan koneksi internet yang sudah menjadi bagian hidup kita sehari-hari juga menjadi alasan pemilihan *e-book* sebagai hasil akhir perancangan (Yuniar dkk., 2019).

Implementasi (*Implementation*)

Tahapan ini merupakan tahap untuk mengujicobakan produk ke target audiens. Ujicoba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari buku ilustrasi digital yang dikembangkan (Izzaturahma dkk., 2021). Proses *beta test* dilakukan secara *online* dengan mengisikan beberapa pertanyaan pada Google Form. Pertanyaan tersebut menanyakan tentang pemahaman yang didapatkan dan kualitas visualisasi yang

disajikan di dalam buku ilustrasi. *Dummy* buku nantinya juga akan disebarluaskan secara online kepada dengan format *file* PDF.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian target audiens terhadap rancangan buku ilustrasi digital. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengevaluasi pendapat target audiens yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas produk sebelum dirilis ke publik (Wibowo & Xie, 2022). Setelah mengevaluasi pendapat dari target audiens, dilakukan pembenahan terhadap produk dengan menyesuaikan komentar dan saran dari mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh sebagai solusi untuk permasalahan mengenai tindak kekerasan terhadap anak berupa buku ilustrasi dengan judul “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak”. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan kesadaran mengenai dampak yang ditimbulkan dari kekerasan terhadap anak kepada masyarakat. Buku ilustrasi ini ditujukan untuk remaja akhir sampai dewasa awal dengan rincian umur 20-35 tahun. Gambar 3 merupakan *cover* dari buku ilustrasi “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak”. *Cover* berfungsi menampilkan judul

buku, nama pengarang, dan gambar yang mewakili isi dari buku ilustrasi.



Gambar 11 Cover buku ilustrasi digital
(sumber: koleksi peneliti)

Buku ilustrasi “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak” memuat 48 halaman dengan setiap ilustrasinya yang berwarna. Konten buku ilustrasi dibuat berdasarkan data-data yang didapatkan dari studi pustaka dan wawancara pribadi tentang kekerasan terhadap anak dengan dibagi menjadi lima bab, yaitu: 1) Pentingnya masa kanak-kanak; 2) Tindakan kekerasan terhadap anak; 3) Pengaruh kekerasan terhadap kepribadian dan perilaku anak; 4) Upaya dalam mengatasi trauma anak akibat kekerasan; 5) Tindakan yang perlu dilakukan untuk menghindari tindak kekerasan terhadap anak. Konten pada buku ilustrasi disajikan seperti pada gambar 12 dan 13 yang menyertakan teks dengan ilustrasi di sampingnya.



Gambar 12 Halaman isi buku ilustrasi digital
(sumber: koleksi peneliti)



Gambar 13 Halaman isi buku ilustrasi digital
(sumber: koleksi peneliti)

Setiap akhir bab akan diselingi oleh komik strip seperti yang tertera pada gambar 5. Komik strip pada buku ilustrasi memuat empat panel berwarna yang menceritakan tentang keseharian Toni, anak laki-laki berusia 6 tahun, bersama ayah dan ibunya. Tujuan pembuatan dari komik strip ini adalah untuk menghibur sekaligus mengedukasi pembaca mengenai kekerasan terhadap anak.



Gambar 14 Konten komik strip
(sumber: koleksi peneliti)

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini didiskusikan untuk membahas manfaat dan dampak yang dihasilkan oleh perancangan buku ilustrasi tentang kekerasan terhadap anak usia dini dan pengaruhnya pada perkembangan psikologis anak dengan segmentasi remaja akhir sampai dewasa awal (20-35 tahun). Dalam mengujicobakan karya, target audiens yang berjumlah sebanyak sembilan orang memperoleh sampel atau *dummy* dari buku ilustrasi untuk mengetahui pendapat dan dampak yang dirasakan setelah membaca buku tersebut. Audiens diminta untuk memberikan pendapat mengenai beberapa aspek, di antaranya: visualisasi buku ilustrasi; penilaian konten yang disampaikan; kemudahan akses media; dampak yang dirasakan.

Hasil yang diperoleh mengenai visualisasi dari buku ilustrasi menunjukkan bahwa target audiens menyukai gaya visualisasi yang disajikan dalam buku, baik untuk desain karakter, penggunaan palet warna, dan *layout* yang digunakan. Meskipun

topik yang dibahas merupakan topik yang bisa dimengerti oleh kalangan remaja maupun dewasa, penggunaan gaya visualisasi yang memiliki kesan ceria seperti gambar pada buku ilustrasi anak-anak menjadikan bahwa anak-anak merupakan bagian yang penting di topik permasalahan sehingga perlu memasukkan elemen yang berkaitan dengan mereka. Namun, dari sembilan audiens, empat audiens berpendapat bahwa mereka memiliki permasalahan pada ukuran font yang tidak konsisten. Mereka beranggapan bahwa hal ini mampu mengurangi kerapian teks di dalam buku.

Konten yang disampaikan pada buku ilustrasi mampu menyampaikan materi mengenai tindakan kekerasan terhadap anak kepada target audiens. Tujuh orang berpendapat bahwa konten di dalam buku informatif dan menghibur dikarenakan adanya komik strip di setiap akhir bab. Komik strip menjadi hiburan di sela pemberian materi tentang kekerasan terhadap anak. Sedangkan dua lainnya berpendapat bahwa materi yang dibawakan pada teks terkesan kaku dikarenakan tidak ada penceritaan di setiap informasinya.

Penggunaan format *e-book* sebagai hasil akhir dari buku ilustrasi dinilai praktis oleh para target audiens. Hal ini dikarenakan buku dapat diakses melalui gawai mereka masing-masing, sehingga dapat dibaca dimanapun audiens berada tanpa perlu membawa buku fisik. Meskipun tidak ada tanggapan negatif

mengenai penggunaan *e-book* sebagai hasil akhir dari buku ilustrasi, dua audiens berpendapat bahwa bahwa diperlukan versi cetak dari buku ilustrasi ini untuk target audiens yang kesulitan dalam menggunakan gawai.

Aspek terakhir dari hasil perancangan ini adalah mengetahui dampak yang dirasakan oleh target audiens setelah membaca buku ilustrasi "Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak". Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan hasil karya sudah sesuai dengan tujuan awal perancangan. Dampak yang dirasakan oleh seluruh target audiens setelah membaca buku ilustrasi ini adalah mereka mendapatkan wawasan dan lebih memahami mengenai pentingnya dalam menjaga anak-anak dari segala bentuk kekerasan. Audiens berpendapat bahwa mereka menjadi mengetahui bahwa dampak kekerasan terhadap anak memiliki efek buruk dalam jangka panjang maupun pendek, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran mereka untuk tidak melakukan tindak kekerasan terhadap anak. Hal ini menandakan keberhasilan dari perancangan buku ilustrasi yang mampu mengedukasi masyarakat mengenai kekerasan terhadap anak.

SIMPULAN

Isu kekerasan terhadap anak masih menjadi salah satu persoalan yang sulit untuk

dihilangkan di Indonesia. Hal ini dikarenakan para orang dewasa masih menganut budaya menggunakan kekerasan untuk mendidik anak. Selain itu, faktor-faktor lainnya seperti keterbatasan finansial, gangguan emosi, dan kurangnya edukasi dalam mengasuh anak merupakan hal yang perlu diatasi terlebih dahulu sebelum berkeinginan untuk merawat anak. Perancangan buku ilustrasi "Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak" bertujuan untuk mengatasi permasalahan kekerasan terhadap anak agar tidak berkelanjutan dan memberikan wawasan mengenai dampak yang diakibatkan oleh tindakan tersebut. Namun wawasan yang didapatkan tidak cukup untuk dipahami saja, diperlukan aksi nyata dalam menanggulangi tindakan kekerasan terhadap anak. Buku ini juga memberikan kesadaran bahwa dalam merawat anak tidak bisa semena-mena, dikarenakan anak juga seorang manusia yang hak dan kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang tumbuh kembangnya.

Hasil yang didapatkan melalui perancangan ini adalah target audiens dengan usia 20-35 tahun mampu menyadari dan mendapatkan wawasan mengenai pentingnya menjaga anak dari segala bentuk kekerasan maupun hal-hal negatif yang mampu mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Hal ini merupakan pertanda tercapainya tujuan awal perancangan buku ilustrasi, meskipun target audiens memiliki beberapa pendapat

mengenai kekurangan dari buku “Tumbuh Tanpa Kekerasan: Dampak Kekerasan Terhadap Tumbuh Kembang dan Psikologis Anak”. Kekurangan tersebut di antaranya adalah: ukuran font yang berbeda-beda dan tidak konsisten, sehingga mengurangi kerapian dari teks yang disajikan dalam buku; diperlukan versi cetak dari buku ilustrasi untuk audiens yang masih kesulitan dalam menggunakan *smartphone*; dan materi yang materi yang dibawakan pada teks terkesan kaku dikarenakan tidak ada penceritaan di setiap informasinya. Berbagai kekurangan tersebut nantinya digunakan sebagai bahan evaluasi dari perancangan buku ilustrasi ini agar mampu memberikan hasil yang maksimal kepada target audiens.

Harapan dari perancangan buku ilustrasi ini adalah mampu mampu memberikan keberanian kepada masyarakat untuk mencegah dan menegur orang lain yang melakukan kekerasan kepada anak serta memberikan peluang kepada anak untuk menciptakan masa depan yang lebih baik. Selain itu, perancangan buku ilustrasi dapat menjadi sebuah saran bagi peneliti lain yang memiliki ketertarikan untuk mengangkat isu yang serupa mengenai kekerasan terhadap anak agar mencari sudut pandang lain yang belum dijelaskan dalam perancangan ini. Korban kekerasan terhadap anak tidak terbatas kepada anak yang berusia dini saja, bisa jadi kekerasan juga terjadi kepada anak yang berada pada tingkat akhir masa anak atau

yang disebut juga dengan remaja. Sehingga perlu pencarian informasi lebih lanjut mengenai hal tersebut agar mampu mengurangi kasus kekerasan terhadap anak yang terjadi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, S. (2021). Kekerasan Terhadap Anak. *Jurnal Keislaman*, 2(2), 178–194. <https://doi.org/10.54298/jk.v2i2.3383>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Eirin, G. (2021). Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi dan Teknik Menggambar yang Digunakan. *Bobo.Id*.
- Gürel, E. (2017). SWOT ANALYSIS: A THEORETICAL REVIEW. *Journal of International Social Research*, 10(51), 994–1006. <https://doi.org/10.17719/jisr.2017.1832>
- Hasanah, U., & Raharjo, S. T. (2016). Penanganan Kekerasan Anak Berbasis Masyarakat. *Share : Social Work Journal*, 6(1). <https://doi.org/10.24198/share.v6i1.13150>
- Hilman, D., & Zufri, T. (2018). Desain Karakter Berbasis pada Wanda Wayang Bima. *Jurnal Desain*, 6(01), 41. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v>

- 6i01.2517
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jaya, I.M.R.A., Darmawiguna, I.G.M., & Kesiman, M.W.A. (2020). Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3), 222–231. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v9i3.29621>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode Addie. *Jurnal Vokasi Informatika*, 20-30.
- Khusnul Khotimah, N. S., & Yulistiana, Y. (2022). Pengembangan Desain Hanfu Sebagai Inspirasi Penciptaan Busana Pengantin Wanita. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 2(1), 24–34. <https://doi.org/10.26740/baju.v2n1.p24-34>
- Kumbhar, R. (2018). Trends in E-book research. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*, 38(3), 162–169. <https://doi.org/10.14429/djlit.38.3.12382>
- Kurniasari, A. (2019). Dampak Kekerasan Pada Kepribadian Anak. *Sosio Informa*, 5(1), 15–24. <https://doi.org/10.33007/inf.v5i1.1594>
- Mahmud, B. (2019). Kekerasan verbal pada anak. *Jurnal An Nisa'*, 12(2), 689–694. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/667>
- Mardiyati, I. (2015). Dampak Trauma Kekerasan Dalam Rumah Tangga. *Raheema: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 2(1), 26–35. <https://core.ac.uk/download/pdf/291677026.pdf>
- Mataram, S., & Ardianto, D. T. (2019). Cross Generational Responses for Some Visual Fictions Stories as Media Entertainment. *6th Bandung Creative Movement 2019, 2019*, 1–3. <https://www.neliti.com/publications/293373/cross-generational-responses-for-some-visual-fictions-stories-as-media-entertain>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi*

- Islam*, 2(1), 48–60.
<https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Said, A. A. (2019). Mendesign Logo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain*, 6(3), 159–168.
- Salmon, S. F., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
<https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17867>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Thifala, A. Z., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Animasi 2D Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 995–1009.
<https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p995-1009>
- Wibowo, T., & Xie, F. (2022). An RPG Game Design for English Learning using ADDIE Methods. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(1), 74–88.
<https://doi.org/10.30738/st.vol8.no1.a11990>
- Yulianti, I. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER JOLE BERBASIS Pendahuluan Tidak meratanya perekonomian di Indonesia menjadi permasalahan yang turun. *Journal of Animation & Games Studies*, 7(1), 63–72.
- Yuniar, A. D., Fibrianto, A. S., Prabawangi, R. P., & Ananda, K. S. (2019). Menciptakan Perempuan Cerdas Berinternet Melalui Penanaman Literasi Digital Komunitas 'Ruang Berkarya Perempuan.' *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial*, 2(2), 47.
<https://doi.org/10.17977/um032v2i2p47-53>