

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI TENTANG DAMPAK KEKERASAN FISIK PADA ANAK UNTUK ORANG TUA DI KOTA SURABAYA

Slamet Bayu Dana¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: slametbayu.19073@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Peningkatan kasus kekerasan fisik pada anak di Jawa Timur, khususnya di Kota Surabaya menunjukkan pentingnya sosialisasi dan edukasi terkait dampak kekerasan fisik pada anak untuk orang tua, salah satunya dengan menggunakan media animasi 2 Dimensi. Oleh karena itu, peneliti dapat merumuskan masalah penelitian meliputi menentukan konsep, proses dan hasil perancangan animasi 2 dimensi tentang dampak kekerasan fisik pada anak. Penelitian bertujuan merancang media edukasi alternatif berupa animasi 2 dimensi dengan pendekatan *Design Thinking* dari Kelley and Brown meliputi pengumpulan data (*empathize*), analisis (*define*), konsep (*ideate*), perancangan (*prototype*) dan pengujian (*test*). Teknik analisis data Miles and Huberman digunakan untuk melakukan pendekatan penelitian secara kualitatif. Proses perancangan melalui tahap analisis data, praproduksi (naskah, *storyboard*, sketsa karakter dan *background*), produksi (digitalisasi dan animasi objek), dan pascaproduksi (*compositing*). Validasi kepada validator untuk mendapatkan umpan balik guna menyempurnakan hasil karya. Pengujian dilakukan publikasi karya melalui platform Instagram dan menyebar kuesioner kepada orang tua. Kesimpulan akhir dengan hasil persentase 89,76% menunjukkan karya layak digunakan sebagai media edukasi alternatif.

Kata Kunci : Animasi, Dampak, Kekerasan Fisik, Anak.

Abstract

The increase in cases of physical violence against children in East Java, especially in the city of Surabaya, shows the importance of socialization and education regarding the impact of physical violence on children for parents, one of which is using 2-dimensional animation media. Therefore, researchers can formulate research problems including determining the concept, process and results of designing a 2-dimensional animation about the impact of physical violence on children. The research aims to design alternative educational media in the form of 2-dimensional animation using the Design Thinking approach from Kelley and Brown including data collection (empathy), analysis (define), concept (ideate), design (prototype) and testing (test). Miles and Huberman data analysis techniques were used to carry out a qualitative research approach. The design process goes through the stages of data analysis, pre-production (script, storyboard, character and background sketches), production (digitization and animation of objects), and post-production (compositing). Validate with validators to get feedback to improve your work. The test was carried out by publishing the work via the Instagram platform and distributing questionnaires to parents in the city of Surabaya. The final conclusion with a percentage result of 89.76% shows that the work is suitable for use as alternative educational media.

Keywords: Animation, Impact, Physical Violence, Children

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

PENDAHULUAN

Anak merupakan calon generasi muda Indonesia yang sewajarnya harus dijaga dan dilindungi keberadaannya baik secara hak dan kewajibannya. Berdasarkan Pasal 1 Nomor 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyebutkan Perlindungan Anak merupakan segala bentuk kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Namun belakangan ini, kasus kekerasan pada anak masih terus terjadi dan mengalami kenaikan. Menurut data dari SIMFONI-PPA, di masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020-2021 tindak kekerasan yang terjadi pada anak meningkat drastis. Ini dibuktikan dengan akumulasi data pada tahun 2020 jumlah kasus kekerasan pada anak mencapai 19.341 kasus. Sedangkan pada tahun 2021 kasus kekerasan kepada anak mencapai 19.080 kasus di seluruh Indonesia.

Dari data riset yang peneliti peroleh melalui laman website SIMFONI-PPA tercatat kasus kekerasan yang terjadi sepanjang tahun 2022 mencapai sekitar 21.249 kasus diseluruh Indonesia dan Jawa Timur menduduki peringkat kasus tertinggi kekerasan kepada anak di Indonesia (kemenpppa.go.id). Sedangkan kasus kekerasan pada anak sampai bulan Oktober pada tahun 2023 sudah mencapai 14.813 kasus. Diawal tahun 2023, Restu Novia Widiani selaku Ketua Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, dan Kependudukan (DPA3AK) melalui media online malangtime.com mengatakan di Jawa Timur tercatat sudah terdapat 143 kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak. Dari data tersebut Kota Surabaya menduduki posisi tertinggi di Jawa Timur. Dari hasil data penelitian yang diperoleh melalui lembaga PPA Kota Surabaya mengungkapkan bahwa bentuk kasus tertinggi yaitu kekerasan fisik pada anak kemudian diikuti oleh kekerasan psikis, kekerasan seksual, kemudian penelantaran dan eksploitasi anak.

Pada penelitian ini peneliti membuat media edukasi alternatif dalam bentuk media audio video

dalam hal ini adalah animasi 2 Dimensi. Dengan mengintegrasikan teks, grafis, audio, serta video, animasi dinilai memiliki pengaruh yang besar dalam menyampaikan informasi khususnya dalam bidang komunikasi dan pendidikan (Munir, 2012). Dengan menggunakan animasi, penonton akan diajak untuk mendalami fenomena-fenomena yang sedang terjadi dilingkungan masyarakat khususnya kedekatan antara orangtua dengan anak (Richard et al., 2022). Sehingga animasi memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas (Djalle, dkk, 20017). Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti ingin berkontribusi memberikan media edukasi alternatif melalui perancangan animasi 2 Dimensi mengenai dampak kekerasan fisik pada anak yang ditujukan kepada orang tua di Kota Surabaya..

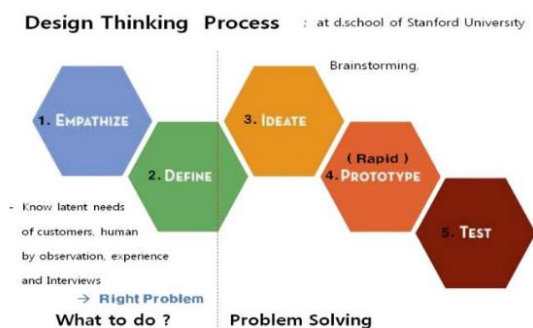
Berdasarkan latar belakang tersebut dapat peneliti, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah menentukan konsep visual yang menarik dan sesuai dengan target audiens, mengetahui proses perancangan animasi 2 dimensi tentang dampak kekerasan fisik pada anak serta menentukan hasil dari perancangan sesuai dengan topik penelitian dalam hal ini dampak kekerasan fisik pada anak. Tujuan dari penelitian ini dapat membuat konsep visual, melaksanakan proses perancangan, dan menghasilkan animasi 2 dimensi tentang dampak kekerasan fisik pada anak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai dampak kekerasan fisik pada anak dan menjadi rujukan dan referensi untuk penelitian yang relevan. Melalui animasi ini, diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadi media penyadaran untuk meningkatkan kepedulian orang tua dalam mendidik dan mendisiplinkan anak dengan menggunakan cara yang tepat. Hasil penelitian dan perancangan animasi diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan akreditasi program studi melalui keluaran yang solutif. Kemudian penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pembuatan animasi yang akan diproduksi oleh industri animasi terutama terkait edukasi keluarga sehingga dapat dimanfaatkan oleh berbagai platform media sebagai media kampanye anti kekerasan kepada anak.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan metode analisis data Miles and Huberman terdiri 4 tahapan yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi data.

Penelitian ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh Kelley and Brown (2018) yang meliputi Pengumpulan data (*empathize*), Analisis (*Define*), Konsep (*ideate*), Perancangan (*Prototype*) dan Pengujian (*Test*). Metode ini digunakan untuk mengintegrasikan pemanfaatan penggunaan teknologi dengan permasalahan yang telah ada sehingga dapat memecahkan masalah dan mewujudkan purwarupa atau produk yang solutif dan relevan untuk target audiens.



Gambar 1 Design Thinking Process
(Sumber : Design Thinking Process Stanford University, 2019)

Implementasi Metode *Design Thinking* pada penelitian ini sebagai berikut;

1. **Empathize** dilakukan dengan melakukan penggalan dan pengumpulan data dengan melakukan wawancara dan kuesioner. Tahap ini melibatkan konsultasi ahli untuk dijadikan sebagai landasan untuk tahap berikutnya.
2. **Define** merupakan tahap menganalisis data menggunakan metode analisis Miles & Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.
3. **Ideate** dimulai dengan menentukan aset yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Hasil yang ingin dicapai melalui tahapan pra produksi meliputi konsep, naskah, *storyboard*, sketsa dan *model sheet*, serta sketsa latar yang digunakan dalam animasi.

4. **Prototype** merupakan tahap proses produksi dengan merancang animasi meliputi melakukan digitalisasi objek, menganimasikan, merancang latar (*background*), menambahkan spesial efek dan menggabungkan keseluruhan aset yang telah dirancang melalui pada tahap pasca produksi untuk menghasilkan animasi 2 Dimensi secara utuh meliputi *audio effect*, *voice over*, *visual effect* dan *backsound*. Hasil perancangan dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan umpan balik kelayakan media, mendapatkan ide baru dan saran yang kemudian dapat digunakan dalam pengembangan dan menyempurnakan hasil perancangan yang telah dicapai.

5. **Test** dilakukan melalui media yang telah ditentukan melalui *platform* media sosial Instagram berkolaborasi dengan institusi, mitra, maupun komunitas yang relevan terutama dibidang edukasi anak dan orang tua yaitu Forum Anak Surabaya dan Forum Anak Jawa Timur.

KERANGKA TEORETIK

Kekerasan merupakan suatu perilaku atau tindakan secara sengaja dan bersifat agresif yang dilakukan seseorang terhadap orang lain yang mengakibatkan kesengsaraan secara lahir dan batin (La Jamaa & Hadidjah, 51. 2013). Kekerasan dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai bentuk tindakan (yang bersifat, ciri) kekerasan atau paksaan yang dilakukan oleh seseorang yang menyebabkan cedera, kematian, atau bahkan menyebabkan kerusakan fisik atau lainnya.

Dari pendapat tersebut, Tindak kekerasan pada anak dapat didefinisikan sebagai segala bentuk tindakan kekerasan yang dilakukan secara sengaja yang mengakibatkan timbulnya bekas luka baik secara fisik, seksual, maupun emosional yang berdampak pada kerusakan fisik maupun psikologis pada anak dimasa mendatang. Kekerasan dalam penelitian ini merujuk pada kekerasan fisik pada anak.

Segala bentuk tindakan kekerasan secara fisik dan dilakukan secara sengaja seperti penyiksaan, pemukulann penganiayaan baik dengan atau tidak mempergunakan benda ataupun alat tertentu yang mengakibatkan munculnya luka

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

fisik ataupun kematian didefinisikan sebagai bentuk kekerasan fisik kepada anak (Sururin, 2016). Terkait definisi kekerasan fisik juga dimuat dalam Undang-Undang Pasal 6 Nomor 23 tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan dalam Rumah Tangga menyebutkan Kekerasan Fisik yang dimaksud dalam pasal 5a merupakan perbuatan yang mengakibatkan rasa sakit, jatuh sakit ataupun luka berat. Menurut Jamaa dan Hadidjah (2013) mengklasifikasikan bentuk tindakan kekerasan fisik kedalam 2 bentuk yaitu Kekerasan fisik berat dan kekerasan fisik ringan. 2 bentuk tersebut dideskripsikan sebagai berikut;

1. Kekerasan Fisik Berat

Kekerasan fisik berat merupakan tindakan kekerasan secara fisik yang dilakukan dengan cara menendang, memukul, menyudutkan, melakukan pembunuhan atau percobaan pembunuhan yang mengakibatkan cedera berat, tidak mampu melakukan kegiatan sehari-hari, pingsan, luka berat atau tidak dapat disembuhkan, kehilangan sebagian panca indera, mengakibatkan cacat tubuh, kelumpuhan, mengganggu kinerja otak atau daya pikir lebih dari 4 minggu, mengakibatkan keguguran atau kematian janin pada perempuan dan bahaya kematian.

2. Kekerasan Fisik Ringan

Kekerasan yang dilakukan secara ringan dan menimbulkan cedera atau reaksi sementara pada korban seperti menampar, menjambak, mendorong, menjewer dan sebagainya yang menimbulkan cedera, rasa sakit, luka fisik ringan. Adapun dampak kekerasan fisik terbagi menjadi 2 bagian yaitu dampak secara fisik dan psikologis (Ariani & Asih, 2022).

a. Dampak Fisik

Huraerah (2012) yang mengatakan bahwa dampak secara fisik dari tindakan kekerasan fisik atau penganiayaan kepada anak menimbulkan kerusakan dan akibat yang lebih luas, mulai dampak seperti luka-luka pada fisik meliputi memar-memar, goresan, luka bakar, hingga kerusakan parah seperti kerusakan pada otak, cacat permanen, bahkan kematian. Selain itu dampak kekerasan fisik juga mengakibatkan pertumbuhan anak yang

kurang normal dan kerusakan pada jaringan syaraf pada anak.

b. Dampak Psikologis

Menurut Huraerah (2012) ada beberapa kategori dampak psikologis anak pasca tindak kekerasan fisik yang meliputi anak menjadi lebih agresif, temperamental, dan berperilaku kurang baik, anak menjadi pasif dan tak acuh dengan lingkungan sekitar, tidak memiliki kepribadian sendiri, tidak dapat menghargai diri sendiri, sulit dalam bersosialisasi dan membangun relasi, bahkan menciptakan rasa benci kepada diri sendiri dengan anggapan segala bentuk tindakan yang dilakukan dianggap salah. Dan yang paling parahnya, anak yang dianggap sebagai cerminan keluarga, dapat meniru dan mengulang peristiwa yang sama di kemudian hari bahkan sampai usia dewasa.

Animasi merupakan proses yang dilakukan untuk menggerakkan objek mati yang diberikan dorongan, kekuatan, visualiasi serta semangat sehingga objek terlihat hidup. Definisi ini sesuai dengan arti kata animasi dalam Kamus Bahasa Inggris-Indonesia berasal dari kata “*Animate*” yang memiliki makna menghidupkan. (Ruslan, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sebuah proses yang digunakan untuk menggerakkan objek atau benda mati sehingga mewujudkan persepsi hidup melalui sekumpulan urutan gambar baik berupa tulisan, benda, warna maupun efek visual sehingga menciptakan sebuah illusi.

Sedangkan, Animasi 2 Dimensi merupakan salah satu jenis animasi tradisional dimana dalam proses pembuatannya frame digambar satu per satu menggunakan visual 2 sumbu saja yaitu sumbu X dan sumbu Y (Gunawan, 2012). Sedangkan menurut Chakimi dan lainnya (2021), Animasi 2 Dimensi didefinisikan sebagai media informatif yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual tak beruang atau berbentuk datar. Dapat disimpulkan bahwa animasi 2 Dimensi merupakan salah satu media informatif yang dalam proses perancangannya digambarkan secara *frame by frame* atau satu per satu dalam bentuk objek datar.

Dalam menganimasikan objek animasi, Thomas dan Johnston (1995) merumuskan sebuah prinsip animasi yang dapat digunakan sebagai

landasan animator dalam menganimasikan objek sehingga menghasilkan animasi yang menarik, dramatis, dinamis, dan tidak menjenuhkan. Prinsip tersebut di klasifikasikan kedalam 12 prinsip animasi sebagai berikut;

1. **Squash and Stretch** merupakan prinsip yang memberikan kesan elastis atau lentur (memuai dan menyusut) sehingga memberikan kesan hidup pada objek.
2. **Anticipation** merupakan gerakan pendahuluan atau persiapan sebelum melakukan gerakan inti. Prinsip ini lebih sering dikenal dengan “Ancang-ancang” secara umum untuk menginformasikan pergerakan yang akan dilakukan oleh objek kepada penonton.
3. **Staging** merupakan teknik yang digunakan untuk menempatkan objek dengan memposisikan kamera dengan mempertimbangan pengambilan *angle* kamera dan peletakan objek dengan baik dalam bidang gambar.
4. **Straight a head and Pose to pose** merupakan teknik pembuatan animasi dengan metode penggambaran secara berurutan satu per satu dimulai dari *frame* awal hingga *frame* akhir. Sedangkan *Pose to Pose* merupakan teknik pembuatan animasi dengan menggambar landasan gambar pada *frame* tertentu yang kemudian dilanjutkan penggambaran gambar diantara *keypose* (*In-Between*) untuk membuat animasi yang ditampilkan lebih halus.
5. **Followthrough and overlapping action** merupakan prinsip yang menekankan kepada pergerakan objek yang mengikuti gerak objek sebelumnya. Sedangkan *Overlapping Acting* merupakan pergerakan objek yang saling tumpang tindih dengan perbedaan waktu dan kecetakan yang berbeda satu sama lainnya.
6. **Slow in and slow out** merupakan konsep dasar sebagai percepatan dan perlambatan pada gerak objek. *Slow-in* merupakan prinsip percepatan dimana objek akan bergerak perlahan dan kemudian mengalami percepatan untuk mengawali pergerakan, sebaliknya *slow-out* merupakan prinsip perlambatan dimana benda akan mengalami perlambatan (cepat menuju lambat) sebelum benar-benar berhenti.
7. **Archs** merupakan prinsip pergerakan objek yang mengikuti bentuk kurva atau lengkung

sehingga menghasilkan animasi yang dinamis dan terlihat natural.

8. **Secondary Action** merupakan pergerakan pendukung untuk memperjelas atau memperkuat gerakan utama namun dalam pergerakannya tidak melebihi pergerakan objek utama.
9. **Timing & Spacing** merupakan prinsip yang digunakan untuk menentukan durasi atau waktu dalam pergerakan objek. *Timing* bertujuan untuk menentukan percepatan (*flash*) atau perlambatan (*slowmotion*) pada objek, serta menentukan kapan suatu pergerakan objek akan dimulai dan akan berhenti. Sedangkan *Spacing* merupakan cara menentukan jumlah gambar yang dibutuhkan. Ini berkaitan dengan banyak gerakan objek yang dibutuhkan.
10. **Exaggeration** merupakan pergerakan objek yang divisualisasikan dengan cara dilebih-lebihkan atau hiperbola.
11. **Solid drawing** merupakan cara yang digunakan untuk penggambaran objek dengan komposisi yang baik sehingga memiliki sifat natural dan konsisten ketika objek tersebut digerakan.
12. **Appeal** merupakan cara visualisasi objek yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian penonton dengan menciptakan karakteristik dari animasi yang dibuat.

Peran Warna Pada Animasi dan Pengaruhnya

Warna merupakan cahaya, dimana mata dapat menangkap gelombang elektromagnetik yang disebarkan dari banyaknya spektrum warna yang dipantulkan di alam (Rustan,2019). Dalam implementasinya pada animasi, warna menjadi bagian penting dalam membangkitkan rasa emosional yang ingin disampaikan kepada penonton (Gayego et al., 2022). Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Rustan (2019) yang mengatakan bahwa warna dapat berdampak pada emosional, *mood* atau suasana hati serta tindakan seseorang. Dengan pemilihan warna yang tepat, maka dapat menyampaikan pesan dengan baik pada hasil animasi yang dirancang seperti rasa sedih, senang, bahagia, dramatis, marah, dan lainnya.

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

Analisis Kebutuhan Warna Menurut Usia.

Selera seseorang terhadap warna tertentu dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah usia. Semakin dewasa, warna favorit seseorang juga akan berubah-ubah (Rustan, 2016). Dalam penerapannya pada animasi, warna menjadi salah satu unsur visual yang paling penting untuk membangun emosional penonton. Penerapan warna untuk anak-anak akan cenderung lebih kompleks dibandingkan dengan penerapan warna untuk orang dewasa.

Pemilihan warna orang dewasa akan lebih sederhana dibandingkan dengan pemilihan warna untuk anak-anak yang cenderung menyukai banyak warna (*Colorfull*). Orang dewasa lebih menyukai penggunaan warna yang cenderung dingin. Oleh sebab itu penting sekali menentukan ketepatan dalam menentukan warna sesuai dengan target audiens.

Implementasi Angle Camera Dalam Animasi

Menurut Andreas Dhimas (2013), *Angle Camera* atau Sudut Pengambilan gambar merupakan teknik yang digunakan untuk menentukan sudut dan peletakan dari gambar-gambar tertentu. Untuk menghasilkan animasi yang menarik, diperlukan ketepatan pengambilan sudut pandang. Klasifikasi sudut pengambilan gambar sebagai berikut:

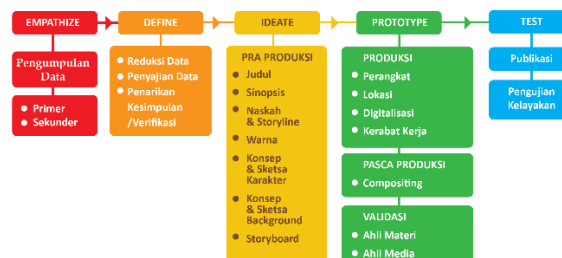
- Extreme Long Shot** merupakan teknik pengambilan gambar dari jarak yang sangat jauh sehingga menghasilkan visual yang luas pada gambar.
- Long Shot** merupakan teknik pengambilan gambar dengan jarak kamera lebih dekat dengan objek sehingga menampilkan visual karakter dari atas kepala hingga ujung kaki sekaligus.
- Medium Shot** merupakan teknik yang digunakan untuk mengambil gambar dari jarak yang tidak terlalu jauh dari long shot untuk mengambil *angle* dari kepala hingga pinggang.
- Close Up** merupakan teknik pengambilan gambar dimana peletakan kamera lebih dekat dengan objek untuk menonjolkan bagian tertentu dari objek sehingga lebih dominan.
- Extreme Shot** merupakan teknik pengambilan gambar dimana posisi kamera

sangat dengan objek sehingga visual dapat menampilkan detail dari karakter tersebut, seperti bagian mata, mulut, hidung, jari, dan lainnya.

- Up Shot** merupakan teknik pengambilan gambar dimana peletakan kamera berada dibawah objek dengan menghadap keatas, sehingga kesan visual menghadap kearah atas.
- Down Shot** merupakan teknik pengambilan gambar dimana peletakan kamera berada diatas objek, kemudian dimiringkan menghadap kearah bawah sehingga kesan visual dari arah atas.
- Low Angle** merupakan teknik pengambilan gambar dimana arah pandang berada di sekitar bawah atau lebih rendah daripada objek, namun tetap menghadap kedepan dengan posisi yang lebih rendah.
- Hight Angle** merupakan teknik pengambilan gambar dimana peletakan kamera lebih tinggi daripada objek utama.
- Tilt (Dutch)** merupakan teknik pengambilan gambar dengan kamera dimiringkan dan ditahan hingga durasi yang ditentukan. Penggunaan teknik ini untuk memunculkan rasa tidak nyaman atau hilangnya keseimbangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari Kelley and Brown meliputi Menganalisis (*empathize*), Menentukan (*Define*), Konsep (*ideate*), Perancangan (*Prototype*) dan Pengujian (*Test*). Penggunaan metode tersebut untuk mempermudah proses penelitian sehingga hasil penelitian lebih terstruktur.



Gambar 2 Bagan Perancangan
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

EMPHITIZE

Tahap *Emphytize* dilakukan pengumpulan data melalui data primer yang meliputi kuesioner dan wawancara, serta dengan melakukan korelasi terhadap data sekunder yang diperoleh melalui instansi terkait dalam hal ini UPTD PPA Kota Surabaya.

Berdasarkan pada hasil data kuesioner disimpulkan bahwa tindakan kekerasan fisik ternyata membawa dampak buruk terhadap psikologis anak bahkan masih dirasakan menuju masa dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun. Bentuk dampak psikologis yang masih dirasakan oleh responden seperti ketakutan, gelisah, tidak percaya diri, introvert, menurunnya konsentrasi, tempramental serta menjadi lebih agresif. Dampak psikologis dari kekerasan fisik anak menjadi salah satu penghambat dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Bentuk hambatan tersebut seperti lebih mudah overthinking, rasa khawatir dan gelisah, tidak percaya diri, sulit bersosialisasi, menurunnya konsentrasi, sulit mengambil keputusan, enggan meminta izin kerabat atau orang tua, serta menjadi lebih emosional.

Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan responden menyatakan bahwa beberapa faktor yang memicu tindakan kekerasan secara fisik pada anak disebabkan oleh anak yang nakal, bandel, tidak mendengarkan perintah atau himbauan orang tua, bermain gadget berlebihan, jahil kepada sesama saudara atau teman, bahkan melawan orang tua. Sedangkan beberapa responden menyatakan terkadang disebabkan oleh orang tua yang sedang kelelahan sedangkan anak rewel sehingga memicu emosional dan melampiaskan kepada anak. Bentuk kekerasan fisik yang diberikan meliputi mencubit, memukul, menjewer, serta menyita mainan atau gadget secara paksa jika digunakan secara berlebihan, bahkan dikunci dalam kamar mandi untuk memberikan efek jera kepada anak. Kemudian 6 dari 10 responden tidak mengetahui dampak dari tindakan kekerasan fisik yang diberikan kepada anak dimasa mendatang, namun beberapa mengungkapkan jika saat ini sudah terlihat dampak dari tindakan yang diberikan seperti menirukan tindakan kekerasan fisik kepada saudara dan menjadi lebih emosional. Sedangkan

4 dari 10 responden mengetahui dampak dari tindakan kekerasan fisik yang diberikan. Berdasarkan 4 responden tindak kekerasan fisik pada anak dikemudian hari dapat mengakibatkan rasa trauma, masih mengingat kejadian dan menirukan, serta menjadi lebih sensitif dan emosional.

Selain itu wawancara dilakukan guna melakukan konfirmasi terhadap informasi yang peneliti peroleh berdasarkan keilmuan psikologi guna mengetahui data yang relevan serta sesuai dengan tujuan penelitian. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan terdapat 2 Faktor yaitu faktor orang tua meliputi faktor ekonomi, orang tua dengan emosional yang tidak stabil, orang tua yang agresif, orang tua yang manipulative. Kemudian faktor anak meliputi broken home, faktor *gadged*, pola pengasuhan orang tua, menirukan/merekam tindakan dari orang sekitar, dan *role mode* (siapa yang dicontoh anak). Bentuk perilaku kekerasan yang dikategorikan kedalam bentuk kekerasan fisik meliputi dipukul, diinjak, ditampar, disetrum, menggunakan sajam/benda tumpul. Dampak kekerasan fisik terdapat dampak secara fisik meliputi luka ringan, lebam, sayatan, bakar, dan benjol. Kemudian terdapat dampak psikologis meliputi kecemasan, pemarah, menjadi agresif, tidak percaya diri, terhambatnya perkembangan, dan berpotensi menjadi pelaku berikutnya.

DEFINE

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, disimpulkan bahwa Tindakan kekerasan fisik dilatarbelakangi oleh 2 faktor yaitu faktor anak dan faktor orang tua. Berdasarkan faktor anak disebabkan oleh anak yang nakal atau suka jahil terhadap teman maupun saudara, anak mendapat pola asuh yang salah dari orang tua, anak menirukan kebiasaan orang terdekat (*Role Mode*), tidak menghiraukan perintah atau himbauan bahkan dikarenakan anak yang kecanduan gadget. Sedangkan faktor dari orang tua dikarenakan faktor ekonomi, ketidakmampuan mengontrol emosional dan agresif, memiliki sifat manipulatif serta orang tua pernah menjadi korban kekerasan sebelumnya.

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

Bentuk tindakan kekerasan fisik kepada anak seperti mencubit, menjewer, menampar, menendang, menginjak, bahkan memukul menggunakan benda tumpul maupun senjata tajam. Akibat dari tindakan kekerasan tersebut, berdampak terhadap fisik dan juga psikologis anak. Dampak secara fisik seperti luka ringan, memar, lebam, bengkak, sayatan, bahkan kematian. Sedangkan dampak psikologis yang dirasakan oleh anak seperti rasa ketakutan dan mudah gelisah, depresi dan rasa traumatik, menjadi emosional dan temperamental, tidak percaya diri, konsentrasi anak menurun, menghambat perkembangan anak, sulit bersosialisasi dan menjadi *introvert*, bahkan anak dapat meniru dan berpotensi menjadi pelaku kekerasan berikutnya.

IDEATE

Animasi dengan judul “**Dampaknya Masih Terasa**” merupakan karya animasi pendek yang dirancang sebagai media edukasi alternatif dengan mengangkat cerita dan kasus-kasus terkait kekerasan fisik kepada anak yang ada disekitar masyarakat terutama pada lingkungan keluarga. Judul diciptakan berdasarkan dari hasil data penelitian yang dilakukan dimana diketahui kekerasan fisik pada anak berdampak terhadap fisik serta psikologis anak bahkan sampai usia dewasa. Video animasi tersebut dibuat dengan durasi 120 detik atau 2 menit. Penentuan durasi video juga didasarkan pada hasil observasi peneliti terhadap pilihan platform media sosial yang tengah ramai digunakan saat ini seperti *Instagram Reels*, *Tiktok*, bahkan *Youtube* dengan durasi paling banyak digunakan antara 30-120 detik per video.

Animasi dibuat sedemikian rupa dengan mengambil referensi dari kejadian nyata dan masih terjadi dalam kehidupan keluarga terutama aktivitas anak bersama orang tua. Animasi ini bertujuan sebagai media edukasi alternatif guna membantu mengurangi tingkat kasus kekerasan fisik atau penganiayaan kepada anak di Kota Surabaya dan meningkatkan kepedulian orang tua terhadap perkembangan anak, serta membantu memperbaiki masa depan anak sehingga dapat secara maksimal membangun jati diri dan kepercayaan diri ketika bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat.



Gambar 3 Palet Warna
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

Peran warna berdasarkan usia audiens, orang dewasa memiliki kecenderungan menyukai warna yang tenang, hangat dan santai seperti warna hijau, biru, coklat, abu-abu dan sebagainya. Palet warna yang akan digunakan seperti pada Gambar 4.7 menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok (*Soft Color*) untuk merepresentasikan sifat dewasa dari target audiens seperti warna netral atau pastel.

Konsep Visual Animasi

Karakter pada animasi menggunakan gaya karakter *Indonesia style* dengan mengadaptasi peristiwa sehari-hari serta ciri fisik anak dan orang dewasa di Indonesia. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti didapatkan beberapa ciri fisik meliputi rambut lurus dan ikal berwarna hitam, warna kulit sawo matang, mata kecil atau sipit dengan bola mata coklat tua, bentuk muka cenderung lebar dan memiliki kecenderungan berbadan kurus.

Pemilihan gaya karakter ini bertujuan untuk memberi kedekatan visual dengan target audiens penelitian serta mampu merepresentasikan peristiwa terkait kekerasan fisik pada anak sesuai dengan letak geografis target audiens yaitu di Kota Surabaya.

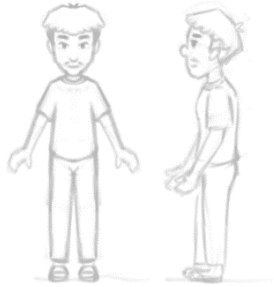
Karakter Utama

a. Karakter Dafa



Gambar 4 Sketsa Karakter Dafa
(Sumber : S.B.Dana, 202)

b. Karakter Dafa Dewasa



Gambar 5 Sketsa karakter Dafa Dewasa
(Sumber: S.B.Dana, 2023)

c. Karakter Ibu



Gambar 6 Sketsa Karakter Ibu
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

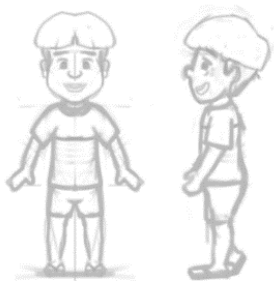
Karakter Pembantu

a. Karakter Adik Dafa



Gambar 7 Sketsa Karakter Adik Dafa
(Sumber :S.B.Dana, 2023)

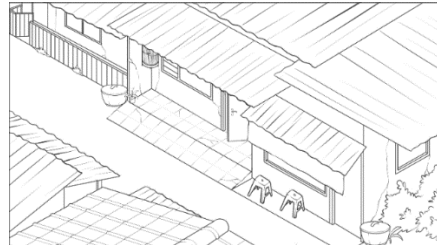
b. Karakter Anak Dafa



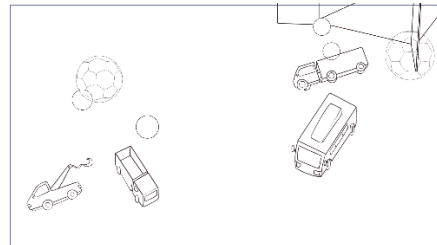
Gambar 8 Sketsa Karakter Anak Dafa
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

Background

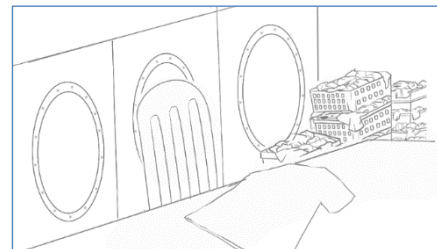
Dalam animasi latar tempat menggunakan ruang keluarga sebagai lokasi terjadinya peristiwa serta terdapat latar pendukung seperti kios *laundry*, kamar tidur, serta ruang kelas.



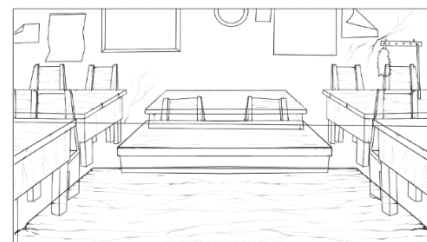
Gambar 9 Sketsa Background 1
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 10 Sketsa Background 2
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 11 Sketsa Background 2
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 12 Sketsa Background 2
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

Storyboard

Pada penelitian ini *storyboard* dibuat bertujuan untuk mempermudah jalannya proses produksi animasi. Berikut *storyboard* yang telah ditentukan;

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

Scene /Shot	Visual	Keterangan	Suara	Durasi
1/2		Visual Dafa sedang mengintip dari balik tembok dengan raut wajah ketakutan. VX : Vignate effect Kamera Medium Shot	Music Instrumental	4 detik
1/3		Menampilkan visual siluet 2 orang sebagai ayah dan ibu yang sedang berdebat. Siluet digambarkan hitam dengan background dramatis. VX : Vignate effect Kamera medium shot dengan up-shot	Musik Instrumental	3 detik 2 detik
2/1		Visualisasi sembako didalam lemari semakin berkurang. Visual dengan perbandingan sebelum dan sesudah pertikaian. Menampilkan foto keluarga dengan foto ayah berwarna abu-abu VX : Vignate effect Kamera normal Angle dengan medium shot	Musik Instrumental	6 detik
3/1		Menampilkan visual Dafa berdiri menghadap ibunya yang sedang mengomel dan menunjuk mainan yang berantakan. Kamera medium shot dengan up-shot	Musik Instrumental SFX : Suara pecah	3 detik
4/1		Effect Transisi Dafa bermain dengan adiknya Kamera normal angle dengan long shot	SFX : Suara Pintu terbuka Musik Instrumental	4 detik
5/2		Visual ibu menyetraka baju. Kamera medium shot dengan normal angle	Musik Instrumental	4 detik
6/2		Menampilkan visual bola mengenai ibu yang baru masuk rumah. Kamera medium shot dengan normal angle	SFX : Suara bola mengenai objek Musik Instrumental	1 detik
6/4		Menampilkan Visual Ibu hendak memukul dafa menggunakan tangan dan gagang sapu Kamera medium shot dengan up-shot	Musik Instrumental	3 detik
7/1		Menampilkan visual siluet pergerakan kekerasan dan menampilkan ekspresi Dafa ketakutan. Kamera Zoon In Kamera long shot dengan down-shot	SFX : Suara Pakulan Musik Instrumental	3 Detik
7/2		Dafa menangis dengan beberapa luka merah dan lebam dibberapa bagian seperti pipi dan telinga. Kamera medium shot dengan up-shot	SFX : Suara menangis dan tersedu	3 detik
8/1		Menampilkan visual Dafa yang murung duduk diatas kasur. Kamera medium shot dengan normal angle	Musik Instrumental	3 detik
9/2		(Transisi scene berikutnya) Menampilkan visual adik yang membawa mobil mainan yang sudah rusak dan beberapa bagian sudah terlepas Kamera medium shit dengan down angle	Musik Instrumental	5 detik
9/3		Menampilakn visual Dafa mengangkat tangannya, hendak memukul adik Kameran medium shot dengan up-shot	Musik Intrumental	2 detik
10/1		Peralihan transisi secara tiba-tiba. Menampilkan visual Dafa dewasa yang mengangkat tangan hendak memukul anaknya. Kameran medium shot dengan up-shot	Musik Instrumental	2 detik
10/2		Menampilkan visual anak Dafa yang menangis sambil membawa bola, dengan background mainan berantakan dan gelas kopi pecah Kameran Long shot dengan Down-shot	Musik Instrumental	2 detik
10/4		Menampilkan visual Dafa mengusap kepala anaknya Menampilkan visual Dafa memeluk anaknya dan menangis mengeluarkan air mata Kameran close up dengan normal angle	Musik Instrumental	3 detik

Gambar 13 Storyboard
(Sumber : S.B.Dana,2023)

PROTOTYPE

Proses Produksi

Perangkat keras atau *Hardware* yang digunakan dalam perancangan animasi yaitu menggunakan Laptop dengan spesifikasi yang memadai. Sedangkan Perangkat lunak atau *Software* yang digunakan dalam proses produksi meliputi **Clip Studio Paint, Premier Pro, dan Adobe Photoshop**. Dalam pelaksanaan produksi animasi dilakukan secara Daring atau *Work From Home (WFH)* dengan memanfaatkan *platform online* yang telah ada saat ini. Pemilihan proses produksi secara daring dipilih untuk mengurangi pengeluaran biaya dan fleksibilitas kerja sehingga dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun.

Proses produksi animasi menggunakan *software Clip Studio Paint* dengan mengerjakan gambar satu per satu pada tiap *layer* atau disebut teknik *frame by frame*. Untuk mempermudah proses perancangan maka diperlukan pondasi yang kuat sebagai pedoman dalam mengerjakan gambar yaitu dengan menerapkan 12 prinsip animasi dalam perancangan.

Digitalisasi Subjek

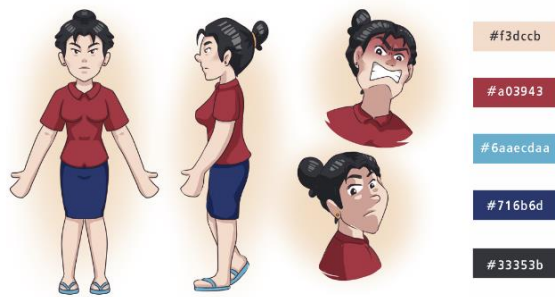
a. Visualisasi dan Model Sheet Karakter



Gambar 14 Karakter Dafa
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



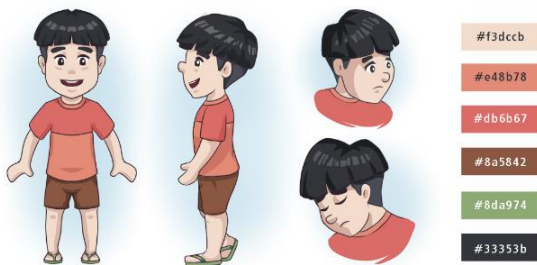
Gambar 15 Karakter Dafa Dewasa
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 16 Karakter Ibu
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

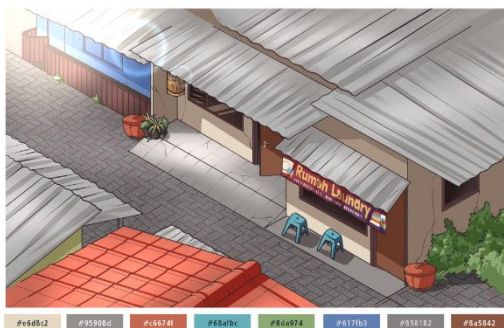


Gambar 17 Karakter Adik Dafa
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

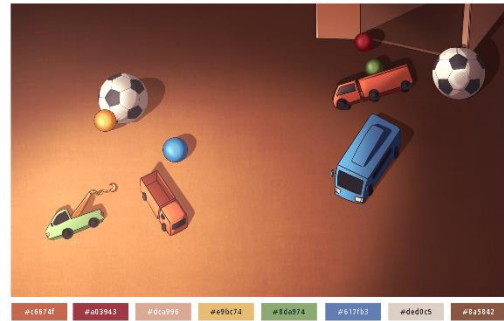


Gambar 18 Karakter Anak Dafa
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

b. Background



Gambar 19 Background 1
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 20 Background 2
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 21 Background 2
(Sumber : S.B.Dana, 2023)



Gambar 22 Background 3
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi dilakukan proses penggabungan aset visual dan audio yang telah ditentukan menjadi satu kesatuan yang utuh, tahap ini disebut proses *compositing*. Pada tahap *compositing* dilakukan dengan menggunakan software Adobe Premier untuk editing visual dan audio, *mixing*, *formatting* serta penambahan *visual effect* dalam animasi.

Hasil perancangan animasi yang telah selesai, kemudian dilakukan validasi terhadap ahli terhadap kesesuaian konten dengan kebutuhan

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

audiens baik dalam visual maupun materi yang disajikan dalam hasil animasi.

Berdasarkan hasil data validasi yang dilakukan oleh Validator Ahli Materi, diperoleh nilai skor 20 dari 25 point dengan persentase 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan dalam animasi mendapat kategori “**Baik/Layak**” sehingga dapat dilakukan publikasi karya melalui platform sosial media yang telah ditentukan tanpa dilakukan revisi.

Sedangkan berdasarkan hasil data validasi yang dilakukan oleh Validator Ahli Media, diperoleh skor 72 point dari 80 point dengan persentase mencapai 90%. Dapat disimpulkan bahwa visual dan audio dalam animasi mendapat kategori “**Sangat Layak**” sehingga visualisasi dalam animasi aman untuk dipublikasikan melalui platform media sosial yang telah ditentukan dengan melakukan revisi sesuai saran dari Ahli Media dengan melakukan penyesuaian *Audio effect* didalam animasi.

TESTING

Publikasi karya dilakukan dengan mengunggah hasil final perancangan animasi kedalam *platform* sosial media yang telah ditentukan. *Platform* sosial media yang digunakan adalah Instagram dengan memanfaatkan fitur *Reels* sebagai wadah publikasi yang disediakan oleh *platform* Instagram untuk mengunggah konten video.



Gambar 23 QR Code Publikasi FAJATIM
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

Publikasi dilakukan pada tanggal 7 November 2023 pada akun media sosial *Instagram* Forum Anak Jawa Timur (@fajawatimur). Dari hasil publikasi karya selama 3 hari pada Forum Anak Jawa Timur (FAJATIM) didapatkan **13.000 views/penonton**, **425 like** dan dibagikan sebanyak **52 kali**. Selain itu, terdapat umpan balik yang diberikan oleh audiens dinilai positif terkait efektivitas karya, ketertarikan

terhadap visual serta nilai moral terkait dampak kekerasan fisik pada anak dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 24 QR Code Publikasi FAS
(Sumber : S.B.Dana, 2023)

Publikasi juga dilakukan di akun media sosial *Instagram* Forum Anak Surabaya (@fasuroboyo) pada tanggal 9 November 2023 pada. Hasil publikasi karya selama 3 hari pada Forum Anak Surabaya (FAS) didapatkan **6.833 views/penonton**, **194 like** dan dibagikan sebanyak **23 kali**. Selain itu, terdapat umpan balik yang diberikan oleh audiens dinilai positif terkait efektivitas karya, ketertarikan terhadap visual serta nilai moral terkait dampak kekerasan fisik pada anak dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah publikasi karya dilakukan dan mendapat umpan balik yang positif, untuk mengetahui lebih lanjut tingkat efektivitas serta kelayakan karya kepada target audiens, peneliti melakukan penyebaran kuesioner pengujian karya kepada 25 target audiens sebagai sampel dengan rentang usia 20-45 tahun. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner pengujian karya yang dilakukan kepada 50 Responden sebagai target audiens, diperoleh skor **1.122 point** dari **1.250 point** dengan persentase mencapai **89,76%**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa visual dan audio dalam animasi mendapat kategori “**Sangat Baik/Sangat Layak**” sehingga hasil karya dinilai layak, efektif dan relevan untuk digunakan sebagai media edukasi alternatif terkait dampak kekerasan fisik pada anak kepada orang tua di Kota Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Animasi Pendek 2 Dimensi berjudul “Dampaknya Masih Terasa” merupakan hasil penelitian dan perancangan media yang bertujuan sebagai media alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk membantu mengedukasi masyarakat tentang bahaya dampak kekerasan fisik pada anak

untuk orang tua di Kota Surabaya. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dari Kelley and Brown.

- a) Pengumpulan data (*Empathize*) dilakukan dengan melakukan pendekatan kepada korban dan target audiens melalui Data Primer dengan penyebaran kuesioner dan wawancara, serta data sekunder.
- b) Analisis data (*Define*) menggunakan metode analisis Miles & Huberman Hasil dari analisis data dampak kekerasan fisik pada anak diklasifikasikan menjadi dampak secara fisik dan dampak secara psikologis.
- c) Konsep (*ideate*) melakukan pra produksi dengan menghasilkan konsep animasi, membuat naskah, merancang *storyboard*, menentukan sketsa dan *model sheet*, serta menentukan konsep background.
- d) Perancangan (*Prototype*) dilakukan untuk menghasilkan digitalisasi dan produksi animasi. Perancangan animasi menggunakan teknik *frame by frame*. dengan menggabungkan (*compositing*) dengan menggabungkan keseluruhan asset yang telah diproduksi. Kemudian hasil animasi kemudian dilakukan pengujian kelayakan kepada validator untuk mendapatkan umpan balik terhadap hasil animasi guna dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media animasi.
- e) Pengujian (*Test*) dilakukan dengan publikasi melalui *platform Instagram* pada akun media Forum Anak Jawa Timur dan Forum Anak Surabaya. Berdasarkan hasil publikasi media mendapat respon yang baik oleh masyarakat terhadap hasil media edukasi yang dipublikasikan dengan melihat antusias, umpan balik serta *insight* meliputi jumlah *like* dan jumlah *views* yang diperoleh. Kemudian dilakukan pengujian kelayakan dan efektivitas media edukasi melalui kuesioner. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan memiliki persentase 89,76% sehingga hasil karya animasi menjadi media edukasi alternatif yang layak dan efektif untuk membantu mengedukasi dan menyadarkan orang tua terhadap dampak kekerasan fisik pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian serta antusiasme masyarakat terhadap media edukasi yang telah dipublikasikan sangat tinggi dapat disimpulkan bahwa orang tua di Kota Surabaya membutuhkan

edukasi dan sosialisasi terkait dampak kekerasan fisik kepada anak untuk meningkatkan rasa kepedulian serta tanggung jawab kepada anak guna membentuk dan mencetak generasi yang berkompeten, memiliki jiwa sosial yang baik serta rasa kepedulian tinggi terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi terhadap hasil perancangan animasi 2 Dimensi tentang dampak kekerasan fisik pada anak sebagai media edukasi alternatif untuk orang tua di Kota Surabaya, terdapat beberapa saran guna dilakukan pengembangan dan penyempurnaan media oleh penelitian berikutnya :

1. Berdasarkan data pada SIMFONI PPA serta hasil penelitian, pada penelitian berikutnya dapat memperluas sasaran atau target audiens sehingga penelitian serupa terkait kekerasan pada anak dapat menjangkau segmentasi geografis secara meluas pada kota-kota di Indonesia khususnya pada kota-kota besar.
2. Penelitian berikutnya dapat melakukan pengembangan media dengan memanfaatkan *platform* media publikasi terbaru. Sehingga media edukasi serupa efektif dalam menjangkau target audiens lebih luas.
3. Media edukasi alternatif animasi pada penelitian berikutnya dapat dibuat berseri dengan mengangkat aktivitas anak yang relevan baik diperkotaan maupun dipedesaan melalui penelitian dan pengamatan mendalam terhadap fenomena, studi kasus serta aktivitas keluarga di dalam masyarakat. Sehingga media edukasi dapat ditonton secara berkala dengan berbagai versi serta menjadi media yang relevan dengan target audiens dari berbagai kalangan masyarakat.
4. Pengembangan pada penelitian berikutnya dapat dilakukan dengan mengompitalkan media animasi baik secara materi, visual, durasi maupun ketepatan penggunaan audio. Sehingga dapat menghasilkan media edukasi yang lebih efektif untuk mengedukasi dan membangun *awareness* masyarakat khususnya orang tua.
5. Penelitian berikutnya dapat dikembangkan dengan mengimplementasikan narasi sehingga

“Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya”

media edukasi alternatif dalam menjangkau target audiens penyandang disabilitas maupun non-disabilitas.

6. Penelitian berikutnya dapat menggunakan metode penelitian dan metode perancangan serupa sehingga hasil penelitian tidak hanya berhenti pada tahap *prototype* namun dapat berkontribusi mengedukasi masyarakat melalui publikasi media pada media atau platform relevan.

REFERENSI

- Ariani, N. W. T., & Asih, K. S. (2022). Dampak Kekerasan Pada Anak. *Jurnal Psikologi MANDALA*, 6(1).
- Asri, N. M., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Andriani, S., Ardianto, D. T., & Srisanto, E. (2017). Perancangan Animasi 2D Sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 10 – 12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10).
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2).
- Chakimi, N. A., Abidin, M. R., Pd, S., & Pd, M. (2021). PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI PENGENALAN DEFORESTASI UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN. 3(1).
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah MERANCANG STORYBOARD Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta:TAKA Publisher.
- Fione, V., Karamoy, Y., & Pulomudoyo, S. (2021). JIGIM (Jurnal Ilmiah Gigi dan Mulut) Fione VR dkk, Pengaruh Edukasi. *Jurnal Ilmiah Gigi Dan Mulut*, 4(2).
- Gayego, A., Lutfianti, A., & Amalia, I. (2022). Ekplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi “Inside Out.” *Atrat*, 10(5).
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian* (Issue 1). Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Gunawan, B. B. (2012). NGANIMASI Bersama Mas Be! In *Jakarta*. PT Elex Media Komputing.
- Huraerah, Abu. (2006). *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung:NUANSA CENDEKIA.
- Indah, J., & Junaidi, J. (2021). Efektivitas penggunaan poster dan video dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur pada siswa Dayah Terpadu Inshafuddin. *Jurnal SAGO Gizi Dan Kesehatan*.
- Jamaa, La & Hadidjah. (2013). *Hukum Islam & Undang -Undang Anti Kekerasan dalam Rumah Tangga*. Surabaya:PT Bina Ilmu.
- Kadir, A., & Handayaningsih, A. (2020). Kekerasan Anak dalam Keluarga. *Wacana*, 12(2).
- Kandedes, I. (2020). KEKERASAN TERHADAP ANAK DI MASA PANDEMI COVID 19. *Molecules*, 2(1).
- Kartaatmadja, H. (2015). *STUDI ILUSTRASI KARAKTER ANAK INDONESIA UNTUK REKOMENDASI PEMBUATAN BUKU CERGAM ANAK*. 145–159.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Kurnianto, A. (2015). Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora; Language, People, Art and Communication Studies*.
- Maisah dan Yenti, S. (2016). Kekerasan Dalam Rumah Tangga Di Kota Jambi. *Jurnal Esensia*, 17(2).
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan 2012*, Penerbit Alfabeta, Munir Bandung Peneliti Tahun Penerbit ISBN : Munir. ALFABETA.
- Nur’aeni. (2017). Kekerasan Orang Tua pada Anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Puspita Damayanti, Herfani. (2020). Animasi 2D untuk Orang Tua Dampak Sosial Kecanduan Gawai Pada Anak. *Jurnal DKV UNESA*.
- Richard, colombus chandra, Arief, A., & kurniawan daniel. (2022). *Perancangan Film Pendek Pentingnya Parenting Bagi*.
- Roofiif, M. S. (2022). *Implementasi Teknik Frame By Frame Pada Pembuatan Gerak Animasi 2D Dengan Studi Kasus Film Animasi Seri 4M-PERA Dalam Media*

- Pembelajaran*. 2(1).
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Rustan, Surianto. (2019). *Warna*. Jakarta. PT Lintas Kreasi Imaji
- S.Baral, M. B., & Guzman, J. B. S. D. (2021). How Are You, AGI?: A Short Digital Animation on the Factors That Threaten the Survival of the Philippine Eagle Using Clip Studio Paint, Possible Alternative to Other 2D Animation Program for Online Collaborative Projects. *Angewandte Chemie International Edition*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA.
- Sururin. (2016). Kekerasan Pada Anak (Perspektif Psikologi). *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Suyanto, M. & Yuniawan, Aryanto. (2006). Merancang Film Kartun (kelas Dunia). Yogyakarta. V.V ANDI OFFSET.
- Thomas, Frank Johnston, O. (1995). The Illusion of Life : Disney Animation. In *Physics and Visualisation*. Walt Diney Productions.
- Winarni, R. W., Gunarti, W., Wardani, W., Studi, P., & Komunikasi, D. (2015). *PRODUKSI FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI KEJAHATAN PERDAGANGAN MANUSIA*.
- Yasa, G. (2018). Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*.
- Yulianingsih, Y. (2021). Pendidikan Anti Kekerasan Terhadap Anak (Analisis dalam Perspektif Islam). *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1).