

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI PENERIMAAN DIRI UNTUK PROTEKSI BULLYING PADA ANAK REMAJA

(*MEDIA EDUCATION DESIGN ABOUT SELF ACCEPTANCE FOR TEENAGERS BULLYING PROTECTION*)

Hanny Firjiani¹, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn², Idhar Resmadi, S.Ikom., M.T³

^{1,3}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹hannyfirjiani@student.telkomuniversity.ac.id, ²syarip@telkomuniversity.ac.id,
³idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bullying merupakan suatu tindakan yang sering dilakukan segala kalangan salah satunya oleh para remaja. *Bullying* dapat berupa kontrak fisik atau pun secara verbal seperti mengolok. Dampak yang didapat oleh korban diantaranya seperti kehilangan kepercayaan diri, selalu menyendiri, depresi, bahkan bisa menyebabkan korban bunuh diri. Dari kasus *bullying* tersebut akan nada konsep diri dari korban yang membawanya ke arah positif atau negatif. Pada konsep diri yang positif akan mampu mengenali dan menerima dirinya apa adanya, baik segala kekurangan maupun kelebihan. Metode penelitian yang penulis gunakan pada perancangan ini antara lain metode wawancara, kuesioner dan observasi. Lalu untuk metode analisisnya penulis menggunakan analisis matriks sebagai perbandingan proyek sejenis dan yang akan dirancang, juga menggunakan analisis SWOT. Dengan adanya buku pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pelajaran positif kepada korban *bullying* maupun yang bukan agar selalu *aware* dan menerima diri sendiri apa adanya dan dengan caranya masing – masing.

Kata kunci : Penerimaan diri, bullying, konsep diri, buku ilustrasi

Abstract

Bullying is an action which is often done by people include teenagers. Bullying can be like physical contact or verbally like making fun. The impact obtained by the victims such as losing confidence, always want to be alone, depression, or even committed suicide. From this case, there will be a positive self-concept from the victim that will lead to positive or negative directions. On positive self-concept will be able to recognize and accept themselves as they are, both all the weaknesses and strengths. The research methods that writer uses are interview, questionnaire and observation. And then for the analysis methods are using matrix analysis as a comparison with the similar projects and also using SWOT analysis. With the existence of this education book is expected to provide positive lessons for bullying victims or non-victims so that they can always be aware of that and accept themselves as they are and their own ways.

Keywords: *Self acceptance, bullying, self concept, illustration book.*

1. Pendahuluan

Remaja merupakan suatu masa peralihan diri dimulai dari anak – anak menuju dewasa. Pada masa ini lah banyak terjadi perubahan yang cukup terlihat baik secara fisik, mental, biologis, dan emosional. Semua dapat berpengaruh ke kehidupan pribadi, lingkungan keluarga maupun dalam bermasyarakat. Perasaan tidak siap remaja dalam menghadapi perubahannya tersebut dapat memicu berbagai kelakuan menyimpang seperti, kenakalan remaja, perilaku *bullying*, penyalahgunaan obat – obatan terlarang dan lain sebagainya. Menurut Y. Singgih D. Gunarso (1998 : 8) remaja merupakan fase permulaan pada seorang anak yang ditandai dengan adanya perubahan fisik yang mendahului kematangan seksual. Bersamaan dengan perubahan fisik ini, akan dimulai juga proses pertumbuhan psikis pada remaja saat mereka melepaskan diri dari ikatan orang tuanya, yang kemudian juga terlihat pada perubahan kepribadiannya untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat.

Orang tua berperan sangat penting bagi remaja dalam melewati masa perkembangannya, dengan kehadiran orang tua dan keluarga dapat membantu seseorang merasa bahwa dirinya dicintai dan diterima

di lingkungannya sehingga membawa pada terbentuknya penerimaan diri seseorang. Teman sebaya juga berpengaruh di masa – masa remaja, hubungan dengan teman sebaya dapat meningkat dan hal tersebut dapat mempengaruhi kepercayaan dirinya.

Dikalangan remaja saat ini, kasus *bullying* memang sedang banyak terjadi dan diperbincangkan. *Bullying* sering sekali terjadi di masa awal remaja yaitu SMP, karena di masa ini anak SMP baru saja mengawali dirinya yang bertransformasi menuju dewasa dengan segala bentuk emosi yang tidak stabil. Pada tahun 2013, *bullying* menurut American Psychology Association merupakan sebuah perilaku agresif karena dilakukan secara berulang sehingga membuat targetnya merasa tidak nyaman. Bentuk perilaku *bullying* seperti kontak fisik maupun berupa kata – kata yang dapat menyakiti. Alasan – alasan mengapa korban di bully cenderung mencela fisik, status ekonomi keluarga, dan lain sebagainya namun biasanya selain memang sering dibully, korban juga memiliki masalah dalam keluarga sehingga kepercayaan dirinya turun. Dalam kasus ini, tidak semua sekolah dapat menanggapi serius mengenai hal ini. Sekolah yang seharusnya menjadi pelindung bagi korban *bullying*. Akibatnya, banyak dampak yang akan didapat pada korban *bullying* diantaranya menjadi tidak percaya diri, mengalami gangguan kecemasan, selalu menyendiri, depresi, konsep diri yang buruk, menyakiti diri sendiri dan terburuknya mengakibatkan bunuh diri.

Satu kasus terjadi di Purworejo tahun 2020 pada siswi SMP berusia 16 tahun yang mengalami perundungan oleh tiga orang temannya. Menurut keluarganya, korban mengalami trauma sehingga tidak ingin masuk Sekolah. Korban tersebut mendapat perlakuan itu sekitar empat bulan dan mengaku sering mengalami sakit di badannya. Perlakuan *bullying* tersebut berdampak pada terganggunya mental sehingga mengalami trauma dan enggan untuk bergaul. Dalam hal terburuknya, selain bisa menjadi pendiam dan selalu jauh dari orang – orang, di masa yang akan datang korban bisa melampiaskan rasa depresinya dulu menjadi hal negatif yang tidak diinginkan. Contohnya, membully orang lain sama halnya seperti perlakuan yang dilakukan terhadapnya dulu dengan cacian atau permainan fisik. Tidak semua korban bisa dengan mudah melupakan masa – masa itu terdahulu.

Untuk itu, menerapkan sikap penerimaan diri dan memahami diri sangatlah penting terutama bagi remaja. Karena apapun kondisi tiap orang bukan suatu alasan untuk dicela dan korban harus bisa terus percaya diri dengan kondisi yang ada dan tentunya dibantu dengan *support* dari keluarga yang dapat menguatkan. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat fenomena ini dan merancang media pembelajaran yang informatif serta menarik bagi anak remaja agar dapat diambil segala pembelajaran dan diterapkan dalam kehidupan masing – masing.

2. Dasar Teori

2.1. Perancangan (Desain)

Dalam Desain Komunikasi Visual, Perancangan (desain) merupakan sebuah proses produksi dalam desain atau rancangan dengan menggunakan Bahasa rupa untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat disampaikan melalui sebuah media (desain) dengan tujuan untuk menginformasikan, mengajak sampai mengubah perilaku target sesuai yang diinginkan. (Yuniarti, dkk. 2019)

2.2. Media Pembelajaran

Menurut Briggs dalam Uno (2007 : 114) bahwa media adalah segala bentuk fisik penyampaian tidak langsung berisi pesan serta merangsang seseorang untuk belajar. (Adinata, dkk. 2015)

2.3. Desain Grafis

Dalam Riyanto (2006 : 1) Jessica Helfand menerangkan bahwa desain grafis ialah sebuah gabungan kelompok kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan ideologi khusus dari seseorang yang bisa menggabungkan semua elemen tersebut sehingga menghasilkan sesuatu yang berguna dan mudah diingat. (Adinata, 2015)

2.4. Buku

Dalam *Oxford Dictionary*, pengertian buku yaitu sekumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu dengan berisikan tulisan, goresan, gambar dan sebagainya. Tiap sisi pada lembar kertas sebuah buku disebut halaman.

2.5. Ilustrasi

Menurut Sigit Santoso, ilustrasi berasal dari Bahasa latin '*illustre*' yang artinya 'menerangkan'. Ilustrasi bisa berbentuk gambar, simbol, relief atau musik, yang bertujuan sebagai penyampaian suatu hal. Dalam bukunya yang berjudul "*The Complete Guide to Advanced Illustration and Design*", Jennings (1988 : 92) dikatakan bahwa fungsi ilustrasi adalah sebagai pemberi informasi, dekorasi serta komentar. (Hidayat, Syarip. Sapriila, 2019).

2.6. Warna

Warna adalah kesan yang diterima oleh mata berdasarkan dari benda - benda yang dipantulkan oleh cahaya. Benda yang dipantulkan oleh cahaya menerima mengabsorpsi sebagian bahkan seluruh warna yang diterima dari cahaya. Sebagai contoh pada saat benda menerima cahaya warna merah yang dipantulkan, maka benda tersebut menjadi warna merah. Warna merupakan salah satu unsur penting bagi keindahan suatu desain selain unsur visual yang lain. (Hidayat, Syarip. Sapriila, 2019).

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1. Konsep Pesan

Perancangan media pembelajaran ini membutuhkan judul sebagai nama identitasnya yaitu dengan judul "*Accepting Yourself*" karena sebagai poin utama bahwa perancangan ini ingin ditunjukkan kepada remaja yang merupakan korban *bullying* di sekolah yang berpengaruh kepada penerimaan dirinya. Untuk melengkapi kejelasan judul tersebut dibutuhkan slogan sebagai kata pendukung yang dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan yaitu "*Sehingga Tidak Ada Alasan Untuk Tidak Datang Ke Sekolah*" sebagai kata yang menggambarkan bahwa remaja bisa belajar di sekolah tanpa rasa takut dan aman. Setelah itu lahir kesan dan pesan dari media pembelajaran yang akan digunakan sebagai kata kunci dan acuan pada perancangan ini adalah:

1. Penerapan; aplikasi, pelaksanaan, praktik
2. Pelajari; mendalami, menyimak
3. Semangat; motivasi, suasana (hati), karakter

3.2. Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan yaitu berbentuk buku ilustrasi, karena buku dapat menjadi media pembelajaran yang tepat bagi usia remaja dengan konten menarik dan Bahasa yang mudah dipahami bagi remaja, serta dapat melatih fokus dengan membaca buku. Dengan desain yang menarik juga akan membuat remaja lebih penasaran dan tertarik untuk melihat atau membaca buku.

Buku ini akan dipenuhi dengan background menarik disetiap halamannya dengan beberapa cerita mengenai kasus *bullying* di Sekolah dengan penggambaran tokoh dan dilanjutkan dengan pesan – pesan singkat untuk menumbuhkan semangat korban *bullying* lalu diselipkan catatan dengan pertanyaan mengenai "Apa yang kamu syukuri hari ini" atau "bagaimana harimu berjalan? Ceritakan kebahagiaanmu hari ini" dan pembaca bisa menulisnya disana.

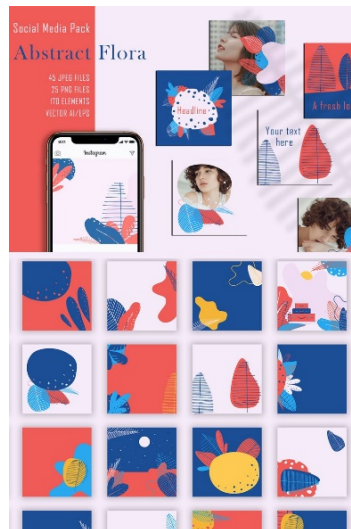
3.3. Konsep Media

Media yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah berbentuk buku fisik, karena buku dapat membuat pembaca fokus dengan apa yang sedang dibacanya dan melatih konsentrasi. Berikut merupakan rincian perancangan media buku ilustrasi:

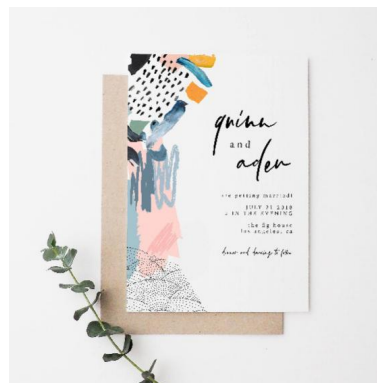
1. Bahan cover buku: Soft cover, dengan laminasi dof.
2. Bahan kertas isi: Book paper 90gsm
3. Teknik jilid: Blok lem
4. Ukuran buku: 12,5x17,8 cm
5. Jumlah halaman: 50 halaman

3.4. Konsep Visual

Dalam perancangan ini ilustrasi yang digunakan berupa perwarnaan background yang *colorful* agar pembacanya merasa semakin tertarik dengan desain yang disuguhkan. Berikut adalah contoh referensi visual sebagai acuan pada perancangan ini.



Referensi Ilustrasi Background
(Sumber: Pinterest)



Referensi Ilustrasi Background
(Sumber: Pinterest)

Konsep warna yang digunakan adalah warna – warna yang ceria dan *colorful* sehingga ketika membacanya, pembaca terbawa suasana yang bersemangat dan dengan warna ceria penulis ingin mengajak pembacanya untuk bisa bangkit dan keluar dari zona tersebut maka dari itu warna ceria dan *colorful* adalah warna yang tepat. Warna – warna yang akan digunakan tersebut beserta filosofinya dalam psikologi antara lain berupa:

- 4 **Hitam**, warna yang akan memberi kesan suram, gelap dan menakutkan namun juga elegan. Karena itu elemen apapun jika dikombinasikan dengan warna hitam akan terlihat menarik .
- 4 **Kuning**, dimana warna ini dapat memberikan kesan yang ceria, hangat, dan juga rasa Bahagia serta optimis untuk penyukanya.
- 4 **Oranye**, menurut psikologi warna ini dapat membuat seseorang lebih bersemangat dalam hal berpetualang, memiliki sikap yang optimis dan juga lebih percaya diri.
- 4 **Pirus**, merupakan warna yang hemat untuk meningkatkan konsentrasi, menenangkan sistem saraf, dan membangun kepercayaan diri.



Palette Warna
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Tipografi yang digunakan untuk perancangan ini adalah font yang tidak formal dan sesuai dengan karakteristik remaja. Penulis menggunakan font bernama 'Tentang Kita' sebagai font yang digunakan pada konten quotes, cerita bullying dan gratitude journal dan juga cover buku karena penulis ingin memberi kesan buku ini seperti tulisan sehari – hari dengan font *handwritten*.



Font Judul Buku
(Sumber: Dafont)

3.5. Hasil Media Utama

a. Cover Buku



b. Isi Buku

Gambar	Konten	Keterangan
	Quotes	Salah satu desain yang dijadikan sebagai konten <i>quotes</i> seperti layaknya buku <i>self improvement</i> yang bertujuan untuk memberi pembelajaran dan semangat kepada pembacanya

 Bagi yang belum tahu apa itu sebenarnya definisi bullying itu, bullying adalah suatu tindakan atau perilaku agresif yang disengaja dan dilakukan oleh seseorang atau sebuah kelompok sebagai bentuk penyalahgunaan kekuasaan atau ketidaksetaraan. Kalau di Sekolah ada ada anak 'eksis' kan ya bisa saja gelar anak 'eksis' ini disalah gunakan padahal sebagai anak yang 'eksis' di Sekolah ini bisa saja outfit baru bisa membuat baik namanya, sebagai anak yang berprestasi misalnya. Nah baik lagi ke definisi bullying, biasanya tindakan itu bisa bersifat fisik seperti memukul memarah dan sebagainya.	Definisi <i>self acceptance</i> dan <i>bullying</i>	Penjelasan mengenai definisi <i>self acceptance</i> dan <i>bullying</i> itu sendiri dikalangan remaja.
 Setidaknya dia sedikit lega karena bisa mengutarakan kekesalannya selama ini walaupun hanya lewat surat yang dia tulis dikirim ke Laci Putri. Suatu waktu yang lumayan lama untuk Amira melakukan ini. Dia berharap besok dan seterusnya bisa pergi ke sekolah dengan rasa aman dan nyaman.	Cerita <i>bullying</i> dan pengaruh penerimaan dirinya	Cerita mengenai korban bullying di sekolah dengan penggambaran tokoh dan situasi.
 Kalau harimu sedang tidak baik, aku mau kamu mencurahkan sedikit hal kecil yang membahagiakanmu tentang dan bisa beres pada hari ini, hal sepele apapun. Mau dan kamu tulis disini?	<i>Gratitude Journal</i>	Halaman yang bisa ditulis mengenai perasaan dan bagaimana harinya berjalan sehingga pembaca bisa bercerita.

3.6. Hasil Media Pendukung

a. Kaos



Gambar Kaos
(Sumber: Dokumen Pribadi)

b. Stiker



Gambar Stiker
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c. Totebag



Gambar Totebah
(Sumber: Dokumen Pribadi)

d. X-banner



Gambar X-Banner
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4. Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi mengenai penerimaan diri ini penting dipelajari oleh anak sejak dini terutama remaja, karena di masa ini remaja mengalami fase perkembangan dari kanak – kanak menuju dewasa yang mana banyak terjadi goncangan dalam emosi dan nilai – nilai hidup. Dikaitkan dengan bullying karena kasus bullying yang merajalela di sekolah membuat seseorang bertanya – tanya akan suatu keadaan didalam dirinya, yang semua itu tidak dapat dikontrol sepenuhnya. Artinya ada suatu keadaan yang harus di ikhlaskan dengan lapang dada, namun ada juga dalam keadaan lain selama bisa diubah dalam porsinya akan membuat remaja menjadi pribadi yang lebih baik dan bersyukur.

Selama merancang buku ilustrasi ini, penulis mendapatkan beberapa saran dari berbagai pihak, diantaranya cara menggambar emosi untuk karakter yang mana sangat diperlukan bagi sebuah buku berbasis psikologi sehingga penyampaiannya dapat tersampaikan dengan baik kepada pembacanya, karena buku ini akan banyak penggunaan emosi. Setelah itu penulis mendapat pembelajaran mengenai definisi *bullying* dan *self acceptance* dengan baik setelah mempelajari lebih lanjut dan juga merancang buku dengan baik dan benar.

Daftar Pustaka:

- [1] Yuniarti. (2019). *PERANCANGAN MEDIA VISUAL UNTUK ANAK*. 6(3), 3907–3916. Pendidikan, Dosen. 2019, Tipografi Adalah. Diakses pada www.dosenpendidikan.co.id [Diakses 19 Maret 2020]
- [2] Adinata, I. (2015). Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(5), 109–117.
- [3] Hidayat, Syarip. Saprilla, R. B. (2019). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA INFORMASI KAMPUNG BATIK LAWEYAN. *4Kurt*, 6(1), 170–173. https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8489-0_24
- [4] Indonesia, CNN. 2020, Diduga Korban Bullying, Jari Siswa SMP di Malang Diamputasi. Diakses pada www.cnnindonesia.com [Diakses 30 Maret 2020]