

**Animasi Edukasi Bahaya Kekerasan Terhadap Perempuan Dan Anak****Annisa Sarah¹, Yanty Faradillah Siahaan², Ahmad Zakir³**^{1,2,3} Sistem Informasi, Universitas Harapan, Medan, IndonesiaEmail: ^{1*}annisasrh25@gmail.com

Abstrak— Salah satu pelanggaran hak asasi manusia yang angkanya mencapai 348.446 kasus adalah tindakan kekerasan yang korbannya lebih sering terjadi pada perempuan dan anak-anak. Ada banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kekerasan terhadap perempuan dan anak. Salah satunya kurangnya pemahaman masyarakat terhadap perilaku menyimpang yang mereka lakukan. Tujuan penelitian ini ialah menyebarluaskan edukasi melalui animasi 2D untuk memberi pengetahuan terhadap masyarakat agar dapat menghindari tindakan kekerasan. Animasi 2D dipilih karena dapat menjelaskan informasi menjadi lebih sederhana sehingga mudah dipahami oleh penonton. Penelitian ini menggunakan metode DDD-E, yang dalam pembuatannya dilakukan dengan 4 tahapan, yaitu : decide, design, develop, dan evaluate. Dalam pembuatan animasi 2D dibuat storyboard sebagai panduan utama untuk membuat scene yang akan di tampilkan dalam animasi. Hasil dari potongan - potongan scene dalam bentuk video yang nantinya akan di lengkap dengan audio sebagai sound pendukungnya. Penelitian ini menghasilkan video edukasi animasi seperti memukul, membentak, mencubit, bullying, dan kekerasan pada perempuan seperti KDRT dan penelantaran, yang di dukung dengan media sosial yang bisa di lihat di <https://youtu.be/gilnA9GapoU>.

Kata Kunci: Animasi, Kekerasan, Edukasi, 2 Dimensi

Abstract— Abstract— One of the violations of human rights, the number of which reached 348,446 cases, is acts of violence, the victims of which are more often women and children. There are many factors that cause violence against women and children. One of them is the lack of public understanding of the deviant behavior they are carrying out. The purpose of this research is to disseminate education through 2D animation to provide knowledge to the public so they can avoid acts of violence. 2D animation was chosen because it can explain information in a simpler way so that it is easily understood by the audience. This study used the DDD-E method, which was made in 4 stages, namely: decide, design, develop, and evaluate. In making 2D animation, a storyboard is created as the main guide for creating the scene that will be displayed in the animation. The results of the cut scenes are in the form of a video which will later be equipped with audio as its supporting sound. This research produces animated educational videos such as hitting, yelling, pinching, bullying, and violence against women such as domestic violence and neglect, which is supported by social media which can be viewed at <https://youtu.be/gilnA9GapoU>.

Keywords: Animation, Violence, Education, 2D

1. PENDAHULUAN

Piagam PBB mengenai hak asasi manusia menyatakan bahwa perempuan dan laki-laki harus dapat menikmati kesetaraan hak tanpa adanya diskriminasi [1][2]. Namun, hingga saat ini masih terdapat pelanggaran-pelanggaran hak asasi manusia, khususnya terhadap perempuan dan anak-anak. Salah satu pelanggaran hak asasi manusia yang hingga tahun 2017 angkanya menembus 348.446 kasus adalah tindakan Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) yang korbannya lebih sering terjadi pada perempuan dan anak-anak. Tindakan KDRT ini meliputi kekerasan di bidang fisik, seksual, psikis maupun ekonomi [3][4]. Negara Indonesia sebenarnya sudah memberikan payung hukum terhadap korban KDRT, salah satunya adalah Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan dalam Rumah Tangga, dimana pemerintah daerah bersama dengan masyarakat berkewajiban melakukan upaya pencegahan, perlindungan, dan pemulihan terhadap korban kekerasan berbasis gender dan anak[5]. Telah banyak program yang dilakukan pemerintah daerah, salah satunya oleh Dinas Pemerdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, untuk mengurangi kekerasan terhadap perempuan dan anak serta memperjuangkan hak-hak mereka. Namun, upaya ini tidaklah efektif, dimana angka KDRT di Indonesia semakin meningkat tiap tahunnya [6][7][8].

Salah satu faktor yang mempengaruhi tidak efektivitas pencegahan dan penanggulangan KDRT di Indonesia adalah masih rendahnya pemahaman masyarakat Indonesia tentang KDRT



serta enggannya pihak korban untuk melaporkan tindakan kekerasan yang terjadi pada dirinya [9][8]. Sehingga penting dilakukan edukasi kepada masyarakat mengenai KDRT itu sendiri dan bagaimana cara masyarakat mengambil tindakan jika dirinya mengalami tindakan KDRT tersebut. Film animasi 2D, atau sering disingkat dengan animasi, memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan pendidik yang efektif [10][11][12]. Dengan tampilan visualisasi dan narasi cerita, animasi mampu menyampaikan pesan-pesan edukasi yang lebih menarik perhatian target sasaran edukasi tersebut, karena sifatnya yang menghibur [13][12]. Karena target *audience* sudah akrab dengan dunia digital, diharapkan lewat animasi ini masyarakat lebih mudah memahami terhadap pesan yang di sampaikan, terkait perbuatan kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak tujuan dari penelitian ini untuk Mempelajari bentuk penyampaian pesan edukasi mengenai tindak kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak dalam bentuk animasi dan Merancang sebuah animasi 2D sebagai sarana edukasi mengenai tindakan kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak[14][15].

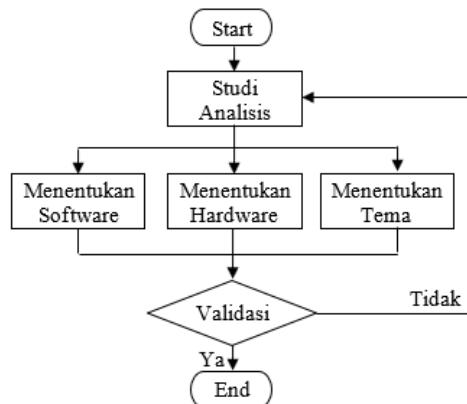
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E dalam tahapan-tahapan penelitian. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Decide*

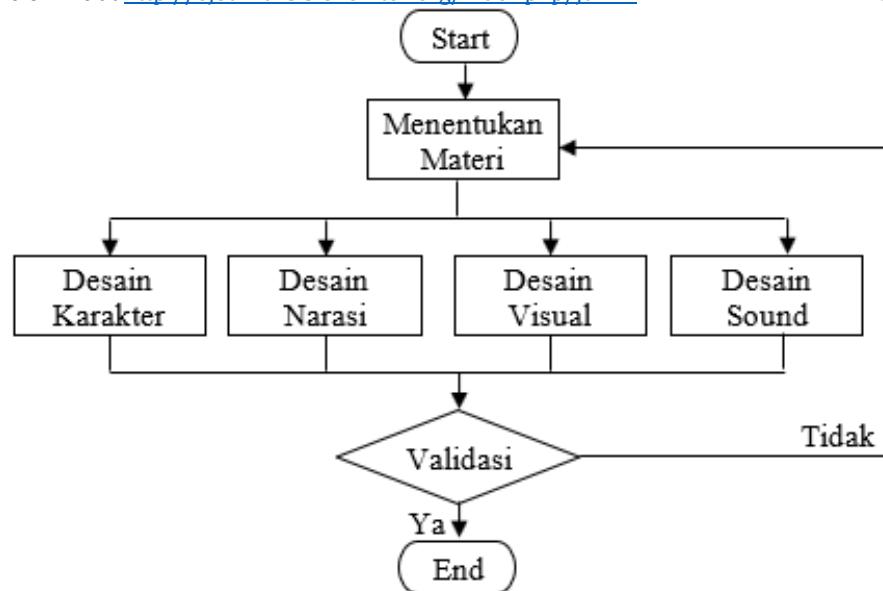
Pada tahapan ini, penulis menentukan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan di dalam penelitian. Hasil dari prosedur ini adalah daftar perangkat keras dan perangkat lunak yang sudah dijelaskan pada bagian bahan dan alat penelitian sebelumnya. Adapun bentuk skema tahapan ini seperti terlihat pada Gambar 1



Gambar 1. Tahapan Decide

2. *Design*

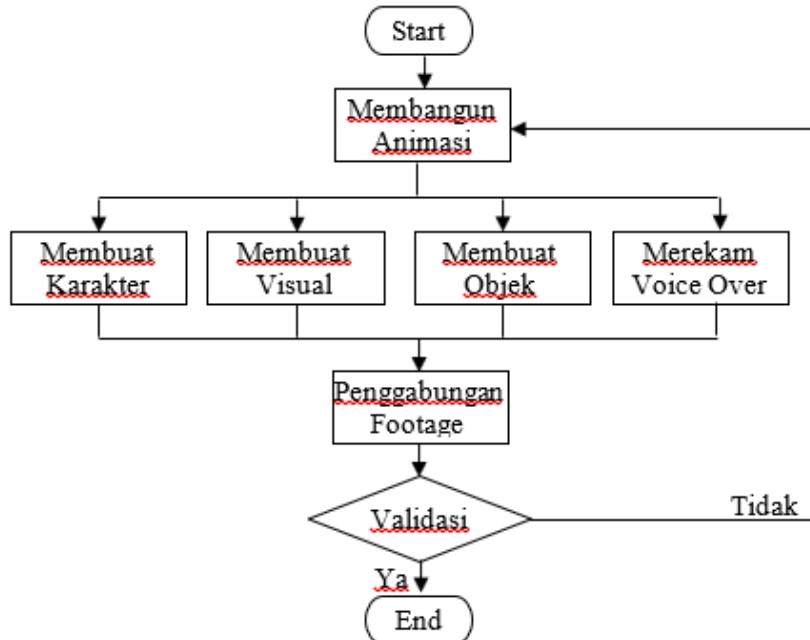
Pada tahapan ini penulis menentukan materi yang akan dituangkan ke dalam animasi. Materi yang digunakan adalah karakter-karakter, narasi, *voice over* dan *back sound*. Pada tahapan ini juga dibentuk UML alur animasi yang menggambarkan mengenai tindakan kekerasan yang terjadi. Adapun bentuk skema tahapan ini seperti terlihat pada Gambar 2



Gambar 2. Tahapan Design

3. Develop

Pada tahapan ini penulis membuat karakter-karakter yang akan ditampilkan di dalam animasi, *background*, serta *sound effect* yang digunakan di dalam animasi. Proses pembuatan ini dilakukan menggunakan perangkat lunak yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya, seperti yang sudah dijelaskan pada bagian bahan dan alat penelitian. Adapun bentuk skema tahapan ini seperti terlihat pada Gambar 3



Gambar 3. Tahapan Develop

4. Evaluate

Pada tahapan ini penulis mengevaluasi hasil dari animasi yang sudah dibuat. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat apakah animasi yang dihasilkan sudah sesuai dengan bentuk rancangan sebelumnya, yaitu dapat memberikan informasi yang bersifat edukatif mengenai tindakan kekerasan yang terjadi pada perempuan dan anak-anak.

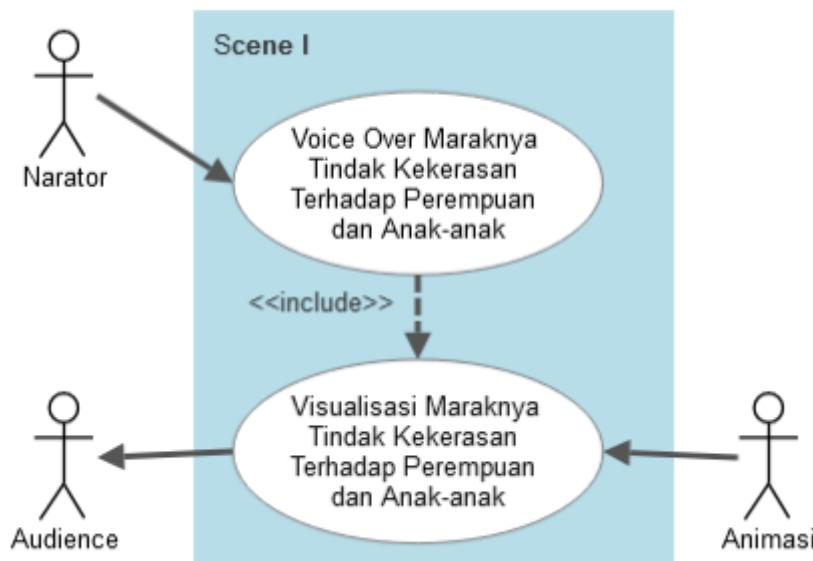


2.2 Rancangan system

Dalam perancangan alur cerita ini, dirancang tujuh adegan (*scene*) yang akan ditampilkan pada animasi. Adegan-adegan dalam animasi yang akan dibangun dirancang menggunakan *use case diagram* yang menggambarkan interaksi karakter-karakter di dalam animasi tersebut.

1. Use Case Diagram Scene I

Scene I merupakan adegan awal di dalam animasi, dimana narator memberikan informasi mengenai maraknya tindakan kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak. Animasi akan menampilkan visualisasi mengenai tindakan-tindakan kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak kepada *audience*. Adapun bentuk rancangan *use case diagram scene I* seperti terlihat pada Gambar 4



Gambar 4. Usecase Diagram

3. HASIL DAN DISKUSI

Implementasi dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman php yang akan digunakan. Tujuan Implementasi adalah untuk menerapkan animasi yang sudah dirancang. Pada sistem akan menggunakan Bahasa pemrograman php dan database mysql. Pada bab ini dibahas mengenai implementasi dan pengujian terhadap hasil penelitian. Pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian *black box*

3.1 Tampilan Hasil

Dari hasil pengembangan animasi menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Blender 3D*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Premiere Pro* yang dilakukan, diperoleh tampilan hasil animasi berupa karakter-karakter yang digunakan di dalam animasi serta cuplikan animasi pada masing-masing adegan yang dirancang. Untuk hasil pertama, yaitu karakter-karakter yang muncul di dalam animasi, diperoleh enam karakter hasil perancangan sebelumnya. Tampilan karakter-karakter ini seperti terlihat pada Gambar 5



Gambar 5. Tampilan Karakter Ibu I

Gambar 5 menunjukkan karakter Ibu I yang muncul pada *scene III*. Karakter ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, dan disimpan dengan nama file “Char Ibu I, Istri I & Istri II.psd”.



Gambar 6. Tampilan Karakter Ibu II

Gambar 6 menunjukkan karakter Ibu II yang muncul pada *scene IV*. Karakter ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, dan disimpan dengan nama file “Char Ibu II.png”.



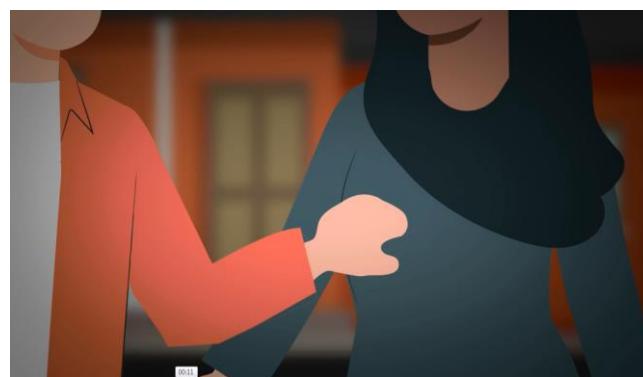
Gambar 7. Tampilan Karakter Ibu III

Untuk hasil kedua, yaitu cuplikan animasi untuk setiap adegan, diperoleh sembilan tampilan cuplikan hasil. Tampilan cuplikan-cuplikan ini seperti terlihat pada Gambar 4.11 sampai Gambar 8.



Gambar 8. Cuplikan *Scene I*

Gambar 8 menunjukkan cuplikan *Scene I* yang menunjukkan pelaku tindak kekerasan terhadap perempuan dan anak dapat datang dari siapa saja.



Gambar 9. Cuplikan *Scene VI*

Gambar 10 menunjukkan cuplikan *Scene VI* yang menunjukkan tindakan seorang kekasih pria yang tidak sengaja menyentuh bagian dada kekasih wanita.



Gambar 10. Cuplikan *Scene VII*

Gambar 10 menunjukkan cuplikan *Scene VII* yang menunjukkan tindakan seorang suami yang membentak istrinya.

4. KESIMPULAN



Dari proses implementasi, penulis menemukan bahwa aplikasi *Adobe Photoshop* sangat sesuai untuk digunakan dalam merancang karakter-karakter yang akan digunakan di dalam animasi, khususnya animasi yang berbentuk 2D. Fitur-fitur yang disediakan aplikasi ini sangat membantu baik itu dalam hal kecepatan maupun ketepatan proses pembuatan karakter-karakter tersebut. Aplikasi *Blender 3D* sangat cocok digunakan untuk merancang objek-objek pendukung animasi 2D seperti latar belakang, furnitur, dinding, maupun jendela yang akan digunakan di dalam animasi. Kombinasi antara karakter dua dimensi dengan objek-objek tiga dimensi ini menghasilkan kombinasi yang unik sehingga diperoleh kesan yang berbeda jika dibandingkan dengan animasi 2D yang murni menggunakan objek-objek 2D di dalamnya. Aplikasi *Adobe After Effect* sangat membantu proses pengembangan alur animasi, khususnya pada bagian pergerakan karakter maupun perubahan ekspresi wajah. Aplikasi ini juga mampu memadukan pergerakan karakter dalam bentuk dua dimensi dengan objek-objek dengan bentuk tiga dimensi dengan halus, seolah-olah keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Fitur efek-efek khusus yang ditawarkan aplikasi ini juga menambah variasi di dalam animasi yang dihasilkan, sehingga diperoleh animasi yang lebih menarik untuk ditonton. Aplikasi *Adobe Premiere Pro* sangat membantu dalam proses editing animasi, khususnya dalam memadukan potongan-potongan klip yang dibangun sebelumnya. Fitur efek-efek baik untuk video dan audio yang ditawarkan aplikasi ini juga memudahkan dalam proses menyatukan klip video animasi dengan file audio, baik itu yang berbentuk narasi maupun percakapan. Dari proses pengujian, penulis menemukan bahwa animasi 2D yang dihasilkan sudah berhasil menjawab permasalahan penelitian, yaitu bagaimana menyampaikan pesan edukasi mengenai tindak kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak dalam bentuk sebuah animasi. Dari pengujian setiap *scene* yang dilakukan, animasi yang dihasilkan sudah memenuhi harapan di awal perancangan, sehingga dinyatakan lulus dalam proses pengujian. Namun, ada beberapa hal yang penulis temukan yang merupakan kekurangan atau kelemahan dari animasi yang dihasilkan. Yang pertama dari segi audio narasi, dimana narasi masih bersifat monoton karena suara yang digunakan hanya bersumber dari suara penulis sendiri dan tidak ada variasi dari pihak lain yang bertindak sebagai *voice acting*. Kualitas audio ini juga masih jauh dari segi memuaskan, karena pada saat proses perekaman masih tertangkap suara-suara lain yang dirasa mengganggu dan tidak seharusnya ada di dalam rekaman audio tersebut. Karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis dalam hal editing audio, penulis tidak melakukan perubahan signifikan terhadap file audio tersebut dan hasil yang diperoleh adalah audio sebagaimana yang dihasilkan pada saat proses perekaman dilakukan. Kelemahan lain yang penulis temukan adalah dari plot atau alur cerita animasi. Animasi ini memiliki alur cerita yang datar, berupa tampilan contoh-contoh tindakan kekerasan yang mungkin terjadi pada perempuan dan anak, tanpa adanya informasi bagaimana mencegah agar hal tersebut terulang kembali. Sekali lagi, keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis dalam merancang alur cerita menyebabkan datarnya alur cerita yang dihasilkan pada animasi ini. Kelemahan terakhir yang penulis temukan adalah dari segi efek suara baik itu *background sound* maupun *ambient sound* yang ada di dalam animasi. Keterbatasan *sound library* yang penulis miliki menyebabkan animasi hanya menggunakan *sound* yang disediakan secara gratis oleh aplikasi yang digunakan dalam pengembangan animasi, dan terkadang *sound* tersebut tidak sesuai atau masih kurang pas untuk di dengar pada saat animasi ditayangkan.

REFERENCES

- [1] A. R. Lubis, M. K. M. Nasution, O. S. Sitompul, and E. M. Zamzami, “The effect of the TF-IDF algorithm in times series in forecasting word on social media,” *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci.*, vol. 22, no. 2, p. 976, 2021, doi: 10.11591/ijeeecs.v22.i2.pp976-984.
- [2] A. R. Lubis, S. Prayudani, M. Lubis, and O. Nugroho, “Sentiment Analysis on Online Learning During the Covid-19 Pandemic Based on Opinions on Twitter using KNN Method,” in *2022 1st International Conference on Information System & Information Technology (ICISIT)*, 2022, pp. 106–111.
- [3] A. Purwanti and M. Hardiyanti, “Strategi Penyelesaian Tindak Kekerasan Seksual Terhadap Perempuan Dan Anak Melalui Ruu Kekerasan Seksual,” *Masal. Huk.*, vol. 47, no. 2, pp. 138–148, 2018, doi: <https://doi.org/10.14710/mmh.47.2.2018.138-148>.
- [4] A. R. Lubis, M. Lubis, and C. D. Azhar, “The effect of social media to the sustainability of



- short message service (SMS) and phone call," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 161, pp. 687–695, 2019.
- [5] A. R. Lubis, F. Fachrizal, and M. Lubis, "The effect of social media to cultural homecoming tradition of computer students in medan," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 124, pp. 423–428, 2017.
- [6] W. P. S. B. Bangun and B. Wicaksono, "Evaluasi Program Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kota Pekanbaru Terhadap Tindak KEKERASAN PEREMPUAN DAN ANAK TAHUN 2018-2019," *J. Online Mhs. FISIP*, vol. 8, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [7] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algorit. Sekol. Tinggi Teknol. Garut*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016, [Online]. Available: <http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323>
- [8] R. A. Azis, "Edukasi Dan Konsultasi Terhadap Aspek Hukum Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) Pada Masyarakat Kabupaten Kepulauan Seribu," *J. Abdimas*, vol. 5, no. 4, pp. 277–281, 2019, doi: <https://doi.org/10.47007/abd.v5i4.2794>.
- [9] M. Lubis, R. Fauzi, A. R. Lubis, and R. Fauzi, "Analysis of project integration on smart parking system in Telkom University," in *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 2018, pp. 1–6.
- [10] R. Suryani, H. Saputra, and A. Sutrisman, "Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD," *Rekam*, vol. 15, no. 2, pp. 153–166, 2019, doi: [10.24821/rekam.v15i2.3330](https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330).
- [11] M. Camda, "Perancangan Animasi 3D Untuk Kampanye Makassar Bersih," *J. Imajin.*, vol. 2, no. 1, p. 13, 2018, doi: [10.26858/i.v2i1.13778](https://doi.org/10.26858/i.v2i1.13778).
- [12] R. Mauludin, A. S. Sukamto, and H. Muhardi, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2017, doi: [10.26418/jp.v3i2.22676](https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676).
- [13] I. Fakhruozi, Z. N. Fajar, and R. Tisnawati, "Perancangan Film Animasi Dongeng Sebagai Media Edukasi Anak PAUD," *J. TEKINKOM*, vol. 4, no. 2, pp. 129–136, 2021, doi: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.345>.
- [14] V. Waeo, A. S. M. Lumenta, and B. A. A. Sugiarso, "Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose," *J. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2016, doi: [10.35793/jti.9.1.2016.14641](https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641).
- [15] H. M. Putra and A. Purwanto, "Pembuatan Film Animasi 2D yang Berjudul Empat Monster pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta," *It Cida*, vol. 1, no. 1, pp. 23–31, 2015.