

## **STRUKTUR VISUAL STORYTELLING ANIMASI EDUKASI PELECEHAN SEKSUAL “KU JAGA DIRIKU”**

**Amar L. Chindany, Alvanov Z. Mansoor**

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

chinda717@gmail.com

### **ABSTRAK**

Strategi Pencegahan pelecehan seksual anak telah diinisiasi oleh Pemerintah melalui Gerakan Nasional Anti Kejahatan Seksual (GN-AKSA) dengan melakukan sosialisasi dan edukasi secara menyeluruh. Melalui edukasi, anak-anak akan memiliki pengetahuan tentang pelecehan seksual sebagai perlindungan diri. Media edukasi berupa animasi menjadi objek dalam penelitian ini dengan target audiens anak sekolah dasar usia 6-8 tahun. Animasi Ku Jaga Diriku yang dibuat oleh Elya Pradyta adalah salah satu dari beberapa animasi yang digunakan sebagai media untuk sosialisasi edukasi pelecehan seksual anak. Pesan yang disampaikan dalam animasi terkait bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain dan respons yang dapat dilakukan sebagai perlindungan diri. Animasi sebagai bentuk visual storytelling aktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk cerita yang divisualisasikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur visual storytelling untuk mengetahui kesesuaian kalimat visual dengan informasi verbal dalam animasi Ku Jaga Diriku. Metode yang digunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif menggunakan Model Penceritaan Visual Primadi Zpalanzani dan Teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani melalui wimba dan tata ungunya. Hasil analisis dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa struktur visual storytelling dalam animasi terdiri dari aspek teraga, tak teraga, dan sekuens yang membangun cerita dengan pesan edukasi melalui visual, dan audio dengan baik. Visualisasi menggunakan gaya kartun 2D (gambar datar) memudahkan anak untuk memproses informasi melalui gambar. Kalimat visual dalam animasi sesuai dengan informasi verbal sebagai pesan edukasi. Visual dalam animasi dapat menjelaskan pesan tekstual dengan jelas, konkret dan universal.

**Kata Kunci:** *visual storytelling*, bahasa rupa, animasi, edukasi, pelecehan seksual anak

### **PENDAHULUAN**

Pelecehan seksual anak menjadi masalah sosial dan tindak kriminal yang telah diakui dunia dengan dampak serius seusia hidup yang terjadi tanpa memandang korban, situasi dan tempat (Czerwinski et al., 2018; WHO, 2017). Perilaku ini dapat bersifat fisik dan mental, baik verbal ataupun non-verbal yang akan

mengganggu aspek fisik, mental, emosional dan spiritual korban pelecehan seksual (Dala, Tf., Taat, Kuffa, & Iecha, 2009). Jumlah kasus pelecehan seksual anak akan terus meningkat jika tidak diimbangi dengan strategi pencegahan. Strategi yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia yaitu melalui Gerakan Nasional Anti Kejahatan Seksual (GN-AKSA) yang

disahkan pada Juli 2014 (Inpress, 2014). Pemerintah memberikan sosialisasi secara terkoordinasi dan terintegrasi untuk bersama melakukan pencegahan terhadap pelecehan seksual anak melalui edukasi.

Memberikan edukasi berarti memberikan literasi atau bekal pengetahuan dan pemahaman kepada anak agar dapat melindungi diri (*self-protection*) sehingga anak tidak mudah menjadi sasaran pelecehan seksual. Menurut Susanto (Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia) dengan memberikan literasi mengenai *self-protection* anak dapat terhindar dari perilaku orang asing yang tidak menyenangkan dan mengetahui respon yang harus dilakukan untuk menghadapi situasi tersebut (Dewi, 2020). Edukasi yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak akan mudah diterima dan diingat lebih baik.

Media edukasi harus mudah dipahami oleh anak sebagai target sasaran dan mudah diakses untuk dijadikan materi pembelajaran. Pemberian edukasi kepada anak dibagi berdasarkan jenjang usia: pada usia 2-3 tahun mengenai pengenalan alat kelamin beserta fungsi serta bagian

dada dan pantat; usia 4-5 tahun mengenai pengetahuan bahwa alat kelamin, dada, dan pantat menjadi area pribadi, orang lain dilarang untuk melihat dan menyentuh area tersebut; serta pada usia 6-8 tahun mengajarkan mengenai perbedaan jenis kelamin dan sudah diberikan dasar pengetahuan mengenai bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh orang lain. Pada usia tersebut anak menjadi lebih rawan untuk menjadi korban pelecehan seksual (Ediyati, 2019).

Usia 6-8 tahun merupakan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) atau masa perkembangan anak yang telah memasuki masa sekolah dasar. Kepesatan berfikir dan keingintahuan anak untuk mempelajari hal-hal baru di sekitarnya, termasuk mencari tahu perihal apa yang terjadi di dalam tubuh dan fungsinya. Hal ini harus direspon oleh orang tua dengan memberikan informasi secara kongkrit (Hurlock, 1990).

Anak dapat diberikan edukasi mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh sesuai dengan media teknologi yang berkembang pada generasinya. Anak

dengan usia 6-8 tahun pada 2020 tergolong dalam generasi alfa, generasi yang lahir pada tahun 2010 hingga 2025, yang akan sangat bergantung dengan teknologi karena lahir dengan disambut oleh kemajuan teknologi digital (Sterbenz, 2015). Untuk itu, media edukasi pelecehan seksual harus mampu menunjang kebutuhan anak sesuai kemajuan teknologi pada era-nya.

Perkembangan teknologi digital era 4.0 memberikan pengaruh signifikan terhadap media penyampaian informasi yang ditujukan kepada masyarakat. Media yang berkembang pada masa kini harus dapat memenuhi kebutuhan akan informasi yang mudah diakses. Pada ranah pendidikan, media dapat mengakomodasi proses penyampaian materi dengan lebih efektif. Informasi akan lebih mudah dipahami apabila cara penyampaiannya melibatkan kombinasi indera. Media yang digunakan untuk kepentingan edukasi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Salah satu media edukasi pelecehan seksual yang sesuai untuk ditujukan

kepada anak-anak generasi alfa dan berkembang di era digital 4.0 adalah media dengan model *Visual Storytelling*. Pada media ini, penggunaan visual/gambar sebagai penyampai pesan dibuat dalam bentuk cerita. Visualisasi cerita yang disampaikan dapat melibatkan beragam indera karena disertai pula dengan elemen audio di dalamnya. Salah satu media dengan kombinasi visual dan audio dalam bentuk cerita yang bertujuan menyampaikan pesan serta memanfaatkan media digital adalah animasi. Melalui animasi, cerita dalam bentuk visual dan audio disajikan tidak dalam bentuk statis melainkan bergerak.

Media pencegahan pelecehan seksual sebagai objek kajian dalam penelitian ini adalah video animasi untuk anak usia 6-8 tahun, yang menyampaikan pesan tentang bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Jenjang usia ini tergolong dalam perkembangan masa akhir kanak-kanak (*late childhood*) yang diawali pada usia 6 tahun baik anak laki-laki maupun perempuan, namun dengan batas akhir sesuai dengan kematangan anak secara seksual (Hurlock, 1990). Anak dengan usia 6-8 tahun

memiliki tugas perkembangan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, mempelajari keterampilan fisik, membangun sikap, mengembangkan peran sosial dan mengembangkan pengetahuan untuk kehidupan sehari-hari (Havighurst dalam Grahita, 2009).

Penelitian ini fokus membahas sebuah video animasi berjudul “Animasi Ku Jaga Diriku – Sentuhan Boleh dan Sentuhan Tidak Boleh” oleh Elya Pradytya yang bekerjasama dengan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, SEMAI2045, dan P2TP2A Kabupaten Semarang. “Animasi Ku Jaga Diriku” menjadi media penunjang sosialisasi dan edukasi pelecehan seksual anak yang sudah dilakukan oleh SEMAI2045 di Kota Semarang dan beberapa kota lain sejak tahun 2017.

Cerita yang disajikan dalam animasi dengan visualisasi gambar sebagai pesan edukasi terdiri dari elemen-elemen pembentuk yang harus dianalisis. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana kesesuaian kalimat visual dengan kalimat verbal sebagai pesan edukasi yang disampaikan oleh animator.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, menyajikan informasi dari hasil analisis animasi berupa potret gambar sesuai urutan waktu. Analisis animasi dalam penelitian ini menggunakan model penceritaan visual (*Visual Storytelling*) dari disertasi Alvanov Zpalanzani (2012). Model ini adalah adaptasi dan modifikasi dari struktur narasi dalam sastra dengan transisi yang diadopsi dari Bahasa Rupa Primadi Tabrani.

### **Model *Visual Storytelling* Alvanov Zpalanzani**

Informasi yang dikomunikasikan dalam bentuk visual dalam animasi selanjutnya dianalisis untuk mengetahui struktur *Visual Storytelling* yaitu pada aspek tak teraga, aspek teraga dan sekuens. Aspek teraga merupakan visualisasi dari aspek tak teraga termasuk efek visual dan suara. Sedangkan sekuens terdiri atas urutan peristiwa/kejadian. Sekuens tersusun dari serangkaian visual/gambar dengan transisi atau peralihan dalam animasi.

*Visual Storytelling* sebagai proses bercerita melalui gambar terdiri dari

elemen-elemen penyusun yang membawa pesan untuk disampaikan kepada audiens. *Visual Storytelling* menjadi perlu dibahas dan dianalisis strukturnya karena aspek penting berupa pesan edukasi disampaikan melalui gambar. Struktur *Visual Storytelling* dalam animasi berbeda dengan struktur pada komik atau media statis tetapi mereka saling beririsan. Model penceritaan visual Alvanov Zpalanzani digunakan untuk menganalisis struktur *Visual Storytelling* dalam komik, namun dapat pula digunakan untuk menganalisis media lain, salah satunya animasi.

### **Teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani**

Selain menggunakan model *Visual Storytelling*, penelitian ini juga menggunakan teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani untuk menganalisis kesesuaian antara kalimat visual dan kalimat verbal dalam animasi. Membaca gambar dengan Bahasa Rupa dalam media rupa rungu dwimatra dinamis (*moving audio visual media*) berupa animasi, berarti harus menganalisis berdasarkan urutan gambar bergerak.

Seperti dalam sistem bahasa film, animasi terdiri dari serangkaian adegan atau disebut juga *scene*. Peralihan visualisasi cerita dengan latar yang berbeda disebut *scene to scene*. Setiap *scene* dalam animasi dapat memiliki pesan tunggal yang disampaikan sehingga dalam sejumlah *scene* menyampaikan pesan komunikasi secara utuh.

Penulis membagi susunan gambar secara berjenjang yaitu wimba sebagai elemen terkecil informasi, komposisi wimba sebagai tata unkap dalam, dan kumpulan tata unkap dalam sebagai tata unkap luar. Wimba digambarkan melalui 4 cara yaitu: ukuran pengambilan, sudut pengambilan, serta skala pengambilan dan penggambaran. Tata Ungkap Dalam (TUD) dibagi dalam 4 kelompok yaitu: TUD I, menyatakan ruang, TUD II menyatakan gerak, TUD III menyatakan waktu dan ruang, serta TUD IV menyatakan penting. Tata Ungkapan Luar (TUL) juga dibagi menjadi 4 kelompok yaitu TUL 1 menyatakan ruang, TUL 2 menyatakan gerak, TUL III menyatakan waktu & ruang, serta TUL IV menyatakan penting.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi sebagai media edukasi dalam upaya pencegahan tindak pelecehan seksual anak tidak hanya diproduksi oleh Lembaga Pemerintah melainkan organisasi non-profit dan kelompok masyarakat. Terdapat beberapa animasi yang mendukung strategi pencegahan Pemerintah Gerakan Nasional Anti Kejahatan Seksual (GN-AKSA) salah satunya adalah “Animasi Ku Jaga Diriku”. Melalui platform media sosial youtube, animasi edukasi pelecehan seksual dapat diakses dan diunduh secara gratis oleh masyarakat. Kemudahan inilah yang kemudian dimanfaatkan agar edukasi tentang pelecehan seksual anak dapat diterima oleh masyarakat. Berikut tampilan *thumbnail* pada Youtube “Animasi Ku Jaga Diriku”:



Gambar 1 *Thumbnail* Youtube  
“Animasi Ku Jaga Diriku”  
(sumber: [www.youtube.com](http://www.youtube.com))

“Animasi Ku Jaga Diriku” diunggah pada 25 Agustus 2017 dengan durasi video 3

menit 20 detik, disukai oleh 5,4 ribu penonton, tidak disukai 889 orang, ditonton sebanyak 1.668.408 kali, dan memiliki sebanyak 172 komentar (02 Mei 2020, 20:25:56).

Informasi yang disampaikan dalam animasi ini mengajarkan anak mengenai bagian-bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Selain itu anak juga diajarkan mengenai respon yang harus dilakukan ketika berada pada situasi pelecehan seksual. Cerita dalam animasi dibagi menjadi 3 babak yaitu pada awal, tengah, dan akhir cerita dengan alur maju. Awal cerita menjelaskan informasi mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Bagian tengah/inti cerita berisi simulasi gerakan lagu mengenal sentuhan dengan contoh perlakuan tindak pelecehan seksual sebagai konflik cerita. Di akhir animasi disampaikan penyelesaian dari konflik berupa respon yang harus dilakukan oleh anak apabila menghadapi situasi tersebut.

**Struktur *Visual Storytelling* “Animasi Ku Jaga Diriku”**

“Animasi Ku Jaga Diriku” disusun oleh elemen-elemen pembentuk cerita yang disampaikan dalam bentuk visual agar pesan dapat disampaikan kepada target audiens. Berdasarkan model *Visual Storytelling* Alvanov Zpalanzani dengan penyesuaian pada media, animasi terdiri dari aspek tak teraga yaitu tokoh dan penokohan, latar/Setting dan urutan kejadian yang menjelaskan cerita. Berikut analisis mengenai tokoh, penokohan dan visualisasinya dalam bentuk tabel analisis.

**TABEL 1 ASPEK TERAGA DAN TAK TERAGA VISUALISASI TOKOH “ANIMASI KU JAGA DIRIKU”**

Tokoh	Visualisasi	Ciri-ciri
Anak Perempuan		Anak SD perempuan usia 6-7 tahun, rambut pendek, memakai baju bermain (lengan Panjang orange, rok kuning), baju seragam sekolah merah putih dan baju dalam kemben orange dan celana hijau lime.
Anak Laki-Laki		Anak SD laki-laki usia 6-7 tahun, rambut cepak belahan rambut ke kiri.

		Memakai baju bermain (lengan Panjang model raglan abu-navy dan celana biru), seragam merah-putih dan baju dalam celana pendek biru.
Ibu Guru SD		Perempuan, usia sekitar 40 tahun, Menggunakan seragam Pegawai Negeri berwarna coklat dan berhijab.
Orang Asing		Laki-laki berusia sekitar 50 tahun, berambut abu-abu muda. Memakai baju lengan Panjang hijau celana coklat dan membawa lollipop/ permen biru.
Ayah		Laki-laki usia sekitar 30 tahun, wajah mirip anak laki-laki, belahan rambut ke kiri menggunakan kemeja Panjang putih, celana hitam dan dasi merah.
Ibu		Ibu usia sekitar 30 tahun, wajah mirip anak perempuan, menggunakan baju lengan Panjang orange dan rok abu-abu.

### Tokoh dan Penokohan

Tokoh/karakter utama dalam “Animasi Ku Jaga Diriku” adalah anak perempuan dan laki-laki berusia sekitar 6-7 tahun. Menurut kreator animasi ini, Elya Pradyta, hadirnya tokoh anak laki-laki dan perempuan sebagai tokoh utama adalah untuk mewakili perbedaan jenis kelamin sehingga edukasi tidak ditujukan hanya pada jenis kelamin tertentu. Tokoh utama menjadi refleksi atau gambaran target audiens sehingga digambarkan memiliki sifat ceria, aktif bergerak, ekspresif, penurut dan memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap hal-hal baru. Hal di atas divisualisasikan dengan ekspresi anak yang didominasi oleh wajah tersenyum, menggunakan pakaian dengan warna-warna cerah seperti merah, putih, orange, biru, kuning dan hijau. Gestur anak dalam melakukan gerakan dalam animasi menunjukkan bahwa tokoh utama memiliki sifat ekspresif dan aktif bergerak. Gestur anak dalam animasi didukung dengan ekspresi sebagai respon yang digambarkan kepada target audiens.



Gambar 2 Ekspresi Tokoh Utama Anak Laki-Laki Dan Perempuan (sumber: dokumentasi penulis)

Tokoh pelaku pelecehan seksual sebagai orang asing dalam animasi digambarkan dengan sosok kakek laki-laki yang memiliki sifat jahat, licik, dan tidak bertanggungjawab. Tokoh yang muncul saat konflik dimulai ini memiliki tubuh yang tidak terlalu tinggi, rambut abu-abu muda dengan membawa lollipop/permen berwarna biru. Sifat licik ditunjukkan dari ekspresi licik tokoh dan perilaku yang digambarkan dalam cerita. Jahat dan tidak bertanggung jawab digambarkan melalui contoh tindak pelecehan seksual yang dilakukan kepada anak dalam cerita.



Gambar 3 Ekspresi Tokoh Orang Asing Pelaku Pelecehan Seksual Anak (sumber: dokumentasi penulis)

Sosok baik/pelindung dalam “Animasi Ku Jaga Diriku” terdiri dari orang tua (ibu dan ayah), ibu guru, dan dokter yang digambarkan memiliki sifat baik, peduli, penyayang, serta perhatian.

### Latar Tempat dan Waktu

Latar tempat dalam animasi yaitu ruang kelas sekolah, taman, dan rumah. Pada bagian judul, latar tempat yang dimunculkan adalah taman dengan rumput hijau, pepohonan hijau, pagar putih dengan langit cerah dan awan. Taman menjadi penggambaran tempat yang sering dituju oleh anak-anak usia 6-8 tahun untuk bermain dengan temannya. Kemudian *establishing shot* menunjukkan fasad gedung sekolah bertingkat dua dengan bendera merah putih, pepohonan hijau rindang di sekitar sekolah dan langit cerah. *Establishing shot* suasana *outdoor* sekolah menjadi pengenalan kepada audiens mengenai latar untuk membangun cerita. Kemudian ruang menyempit menjadi ruang kelas. Latar cerita juga dibangun pada lingkungan yang sangat dekat dengan anak yaitu tempat tinggal atau rumah, lokasi yang aman untuk melindungi anak dari orang

asing (seperti yang ditunjukkan dalam animasi).

Penggambaran latar waktu dalam animasi ditunjukkan dengan suasana pagi dan siang hari dengan langit cerah dengan tidak satupun *scene* menunjukkan waktu gelap. Hal ini menunjukkan bahwa suasana terang atau pencahayaan terang menjadi waktu produktif anak sekolah dasar beraktivitas, sedangkan waktu gelap atau malam adalah waktu untuk beristirahat. Berikut Visualisasi dari latar/setting tempat dalam “Animasi Ku Jaga Diriku”.



Gambar 4 Visualisasi latar/setting tempat “Animasi Ku Jaga Diriku”  
(sumber: dokumentasi penulis)

### Urutan Peristiwa/Kejadian dalam Animasi

Urutan kejadian dalam animasi dimulai dari Ibu Guru menjelaskan informasi bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh. Kemudian tokoh utama anak laki-laki dan perempuan melakukan

simulasi gerakan dari lagu mengenal sentuhan dan respon jika menghadapi situasi pelecehan seksual. Sebagai penutup atau akhir cerita dalam animasi, Ibu guru menyampaikan pesan kepada anak untuk menjaga diri.

### **Efek Visual dan Suara**

Selain visualisasi tokoh, dan latar/setting, aspek teraga dalam animasi juga meliputi efek visual dan suara. Efek visual yang digunakan pada transisi dalam animasi Ku Jaga Diriku adalah jenis transisi *cut* tanpa efek suara. Transisi dilakukan dengan perpindahan secara langsung pada setiap scene dalam animasi. Alih *Stop Motion* dan *Pop up sound bubble* (hanya bagian scene awal) dalam menyusun setiap elemen gambar menjadi komposisi dalam satu *frame* utuh. Lagu “Mengenal Sentuhan (Sentuhan Boleh, Sentuhan Tidak Boleh)” menjadi *background* saat melakukan gerakan simulasi. Pada scene selain simulasi gerakan digunakan musik instrumen dengan volume kecil sebagai pengiring *voice over*. Semua tokoh dalam animasi tidak berinteraksi dengan audiens maupun dengan tokoh lain dalam bentuk dialog. Hanya tokoh ibu guru sebagai penyampai pesan yang didukung dengan

*voice over*. Suara ibu guru dalam animasi terlalu lembut dan pelan sehingga kurang ada semangat dari ibu guru dalam penyampaian informasi.

### **Aspek Sekuen**

Aspek terakhir dalam struktur *Visual Storytelling* animasi adalah sekuen yang terdiri dari urutan peristiwa/kejadian. Animasi terbagi atas 3 babak yaitu awal, tengah (inti) dan akhir atau penutup. Pada awal cerita disampaikan mengenai informasi terkait bagian tubuh, kemudian simulasi gerakan dari lagu mengenal sentuhan, dan respon sebagai inti dan pesan ibu guru untuk anak agar menjaga diri menjadi penutup. Melalui metode penceritaan visual (*Visual Storytelling*) dan kajian keilmuan bahasa rupa, cara penggambaran sekuen dianalisis untuk mengetahui transisi/peralihan pesan dalam animasi. Transisi menggunakan teknik *cut* atau peralihan langsung. Penggambaran dengan memperbesar skala gambar sebagai penekanan pesan penting. Dominasi pengambilan gambar secara *medium long shot* yang menunjukkan objek manusia secara utuh dengan penggambaran informasi latar dalam animasi.

Struktur *Visual Storytelling* pada “Animasi Ku Jaga Diriku” dengan menggunakan model *Visual Storytelling* Alvanov Zpanlanzani selanjutnya akan dilanjutkan dengan analisis tahap 2 menggunakan teori Bahasa Rupa Primadi Tabrani untuk menentukan kalimat visual dalam animasi.

### **Kalimat Visual “Animasi Ku Jaga Diriku”**

Kalimat visual disampaikan dalam beberapa *scene* dalam animasi, setiap *scene* memiliki pesan edukasi yang ingin disampaikan. Namun pesan tidak secara utuh disampaikan dalam satu *scene*. Menggunakan teori Bahasa Rupa, kalimat visual dapat diketahui melalui analisis visual tata ungkapan luar. Bagaimana visual mengangkat pesan yang sama dengan pesan verbal edukasi menjadi poin dalam analisis tahap 2 pada “Animasi Ku Jaga Diriku”.

Pesan verbal edukasi pelecehan seksual disampaikan dalam bentuk visual dan *voice over*/pengisi suara. Pesan verbal berisi informasi yang sama dengan *voice over* dalam bentuk audio dibandingkan kesesuaiannya dengan visual yang ditampilkan. Sesuai fungsinya, teori Bahasa rupa digunakan untuk membaca gambar baik statis maupun gambar

sekuensial. Wimba sebagai elemen terkecil informasi akan membentuk komposisi dalam satu *frame* animasi, komposisi tersebut merupakan tata ungkap dalam dengan pesan tunggal. Kumpulan tata ungkap dalam akan membentuk tata ungkap luar dalam bentuk serangkaian visual/gambar sesuai dengan urutan gerak animasi.

Berikut tampilan visual dan informasi verbal dalam “Animasi Ku Jaga Diriku” berdasarkan pembagian dalam analisis Tata Ungkap Luar.

### **Visual Tata Ungkap Luar 1 (Sekuen 1)**

**Durasi: 00.00.08 – 00.00.30**



Gambar 5 Visual Tata Ungkap 1  
(sumber: dokumentasi penulis)

### **Pesan Tekstual Tata Ungkap Luar 1**

*Selamat Pagi anak-anak, hari ini kita belajar mengenal tubuh. Anak-anak harus tau, bagian tubuh mana saja yang tidak boleh dilihat dan disentuh orang lain. Seperti mulut, dada, kemaluan, sekitar paha & pantat.*

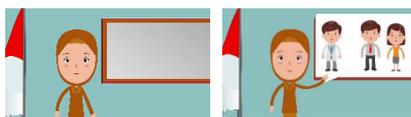
**Visual Tata Ungkap Luar 2 (Sekuen 2)**  
**Durasi: 00.00.31 – 00.02.05**



**Pesan Tekstual Tata Ungkap Luar 2**

*Anak-anak, Yuk Berdiri, Kita bernyanyi dan menari bersama yaa. Sentuhan Boleh Sentuhan Boleh. Kepala, Tangan, Kaki. Karena Sayang...Karena... Sayang Karena Sayang. Sentuhan Tidak Boleh Sentuhan Tidak Boleh. Yang Tertutup Baju Dalam. Hanya diriku. Hanya diriku, yang boleh menyentuh. (Pengulangan) Katakan Tidak Boleh. Lebih Baik menghindar. Bilang ayah ibu.*

**Visual Tata Ungkap Luar 3 (Sekuen 3)**  
**Durasi: 00.02.06 – 00.02.17**



Gambar 7 Visual Tata Ungkap 3 (sumber: dokumentasi penulis)

**Pesan tekstual Tata Ungkap Luar 3**

*Anak-anak pintar, harus ingat ya, orang lain tidak boleh menyentuh tubuh kalian, kecuali, Ibu dan dokter yang memeriksa kalian waktu sakit.*

**Visual Tata Ungkap Luar 4 (Sekuen 4)**  
**Durasi: 00.02.18 – 00.02.34**



Gambar 8 Visual Tata Ungkap 4 (sumber: dokumentasi penulis)

**Pesan Tekstual Tata Ungkap Luar 4**

*Anak-anak Jika ada orang lain mengajak pergi, memberi permen, atau mainan, Jangan Mau yaa. "Tidak Mau". Kita Harus ijin terlebih dahulu pada ibu*

**Visual Tata Ungkap Luar 5 (Sekuen 5)**  
**Durasi: 00.02.35 – 00.02.57**



Gambar 9 Visual Tata Ungkap 5 (sumber: dokumentasi penulis)

**Pesan Tekstual Tata Ungkap Luar 5**

*Ingat, Kalau ada orang mau cium-cium di tempat sepi. Tidak Boleh ya, juga orang mau pegang badan itu tidak boleh. Jika*

*ada yang memaksa, harus teriak yang keras "TOLONG". Jangan takut dan malu yaa. Cepat kasih tau orang tua, atau guru yang kita sayangi*

**Visual Tata Ungkap Luar 6 (Sekuen 6)**

**Durasi: 00.02.58 – 00.03.08**



Gambar 10 Visual Tata Ungkap 6 (sumber: dokumentasi penulis)

**Pesan Tekstual Tata Ungkap Luar 6**

*Anak-anak harus ingat ya, yang ibu guru jelaskan tadi, kalian harus berhati-hati dan menjaga diri, agar tetap aman.*

Berikut tabel analisis kesesuaian kalimat visual dan informasi tekstual dalam “Animasi Ku Jaga Diriku”:

**TABEL 2 ANALISIS KESESUAIAN KALIMAT VISUAL DENGAN INFORMASI VERBAL ANIMASI**

Tata Ungkap Luar	Visual	Informasi Verbal
TUL 1	v	v
Kalimat visual dan informasi verbal sangat sesuai. Informasi bagian tubuh disampaikan secara jelas tanpa menimbulkan kesan vulgar		
TUL 2	v	v

Kalimat visual dan informasi verbal sangat sesuai. Visualisasi lirik lagu mengenal sentuhan dibuat sederhana, mudah ditiru oleh anak dan dihafal.		
TUL 3	v	v
Kalimat visual dan informasi verbal cukup sesuai namun beberapa kata tidak divisualisasikan karena sudah dibahas dalam scene sebelumnya sehingga cukup memberikan gambaran informasi verbal yang disampaikan kepada target audiens.		
TUL 4	v	v
Kalimat visual dan informasi verbal cukup sesuai, namun beberapa kata tidak divisualisasikan karena sudah cukup mewakili informasi.		
TUL 5	v	v
Kalimat visual dan informasi verbal sangat sesuai. Contoh tindakan pelecehan seksual anak yang sensitif disampaikan melalui visual secara jelas tanpa menimbulkan kesan vulgar untuk anak-anak		
TUL 6	v	v
Kalimat visual dan informasi verbal sudah sesuai,		

**SIMPULAN**

Animasi sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual disampaikan melalui cerita dalam bentuk serangkaian visual/gambar dengan audio/suara sebagai pendukung. Struktur *Visual Storytelling* dalam animasi edukasi pelecehan seksual anak “Animasi Kujaga Diriku” terdiri dari aspek tak teraga, aspek teraga dan aspek sekuens. Ketiga aspek

tersebut merupakan elemen penting dalam membangun cerita sebagai penyampai pesan edukasi.

Aspek tak teraga berupa tokoh dan penokohan utama diposisikan mewakili target audiens yaitu anak-anak. Tokoh pelaku pelecehan seksual anak diceritakan sesuai dengan gambaran modus pelaku pada banyak kasus yang terjadi. Tokoh dan penokohan dalam animasi mampu membangun cerita dengan baik dan peran tokoh saling mendukung satu sama lain. Jumlah tokoh dalam animasi juga tidak terlalu banyak sehingga target audiens lebih mudah untuk mengingat dan membedakan posisi tokoh.

Aspek teraga berupa visualisasi tokoh, latar/setting tempat, efek visual dan suara disampaikan dengan cukup baik. Visualisasi dibuat sesuai dengan usia target audiens yaitu anak pada masa sekolah dasar. Gaya visual kartun 2D (gambar datar) yang digunakan dalam animasi menarik perhatian anak dan memberikan gambaran informasi verbal secara jelas. Penggunaan lagu Mengenal Sentuhan dengan 2 kali pengulangan lirik

dimaksudkan agar anak dapat mengingat pesan dengan lebih baik.

Pesan dalam animasi disampaikan melalui cerita dengan informasi mengenai bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh. Urutan peristiwa/kejadian disampaikan dengan membagi cerita menjadi tiga babak yaitu tahap awal, inti (konflik), dan akhir (penyelesaian konflik) sebagai penutup. Awal cerita berisi informasi mengenai penjelasan bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh yang cukup memberikan gambaran awal, inti cerita berupa contoh tindak pelecehan seksual, dan tahap akhir berupa respon serta sikap anak untuk menghadapi situasi pelecehan seksual dan ditambahkan dengan nasihat guru.

Berdasarkan hasil analisis tahap 2, kalimat visual dalam animasi sudah sesuai dengan informasi tekstual yang menjadi pesan edukasi. Hanya saja beberapa informasi tekstual dalam rangkaian pesan tidak divisualisasikan oleh animator. Hal ini tidak mengurangi kejelasan informasi dalam "Animasi Ku Jaga Diriku". Kesesuaian visualisasi tokoh, penokohan, latar, dan cerita dalam video animasi ini

diharapkan dapat efektif digunakan sebagai media edukasi pelecehan seksual anak. Penggambaran dengan gaya visual 2D dapat menjadi stimulus bagi anak untuk memproses informasi.

Gambar kartun dalam “Animasi Ku Jaga Diriku” terlihat sederhana, menarik, dan jelas sesuai dengan gambaran tokoh pada kehidupan nyata yang disajikan dalam bentuk stilasi. Visualisasi cerita yang mengangkat konten sensitif pelecehan seksual disampaikan dengan baik tanpa unsur vulgar sehingga cocok digunakan sebagai media edukasi untuk anak. Anak-anak sebagai target audiens akan lebih mudah memproses informasi baru karena pesan disampaikan melalui kombinasi visual dan audio yang melibatkan seluruh indera dalam proses penyerapan informasi. Rangkaian visual/ gambar yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dapat memberikan gambaran secara objektif dan langsung kepada anak, sehingga anak mendapatkan pengalaman yang mudah diingat. Audio dalam bentuk lagu “Mengenal Sentuhan” yang digunakan dalam video animasi ini memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian informasi. Pemberian informasi melalui

visual/gambar yang didukung dengan audio dan gerakan memperkuat penyampaian pesan edukasi kepada target audiens.

*Diterima: 23 April 2020/ Disetujui: 30 Mei 2020*

## DAFTAR PUSTAKA

- Bhatla, N., Achyut, P., Khan, N., & Walia, S. (2015). *Are schools safe and gender equal spaces? Findings from a baseline study of school related gender-based violence in five countries in Asia*. Bangkok: International Center for the Rights of Women (ICRW).
- Czerwinski, Fabian., Finne, Emil., Alfes Jana., & Kolip, Petra. (2018). Effectiveness of a school-based intervention to prevent child sexual abuse—Evaluation of the German IGEL program. *Child Abuse & Neglect*, 86, 09–122. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2018.08.023>.
- Dala, A. T., Tf., E., Taat, A., Kuffa, A., & Iecha. (2009). *Don,t Touch Me ; Mengupas Tuntas Hal Ihwal Pelecehan Seksual*. Jakarta: PT. Lingkar Pena Kreativa.
- Dewi, Retia. Kartika. (2020, Januari 11). Cegah Anak dari Pelecehan Seksual, Bagaimana Mengedukasinya?. Diakses dari <https://www.kompas.com/tren/read/2020/01/11/153040165/cegah-anak-dari-pelecehan-seksual-bagaimana-mengedukasinya?page=all>.
- Ediyati, Asri. (2019). Cara Tepat Berikan Edukasi Seks pada Anak Sesuai Umur. <https://www.haibunda.com/parenting/20190724104427-62-49977/cara-tepat-berikan-edukasi-seks-pada-anak-sesuai-umur>. Diakses pada 25 Februari 2020.
- Grahita, Banung. (2009). Kajian Struktur *Visual Storytelling* Dalam Game Edukatif

Produksi Indonesia Tahun 2006-2008 (Dengan Studi Kasus Game Edukatif Untuk Anak Usia 6-8 Tahun). *Thesis Report*, Institut Teknologi Bandung.

Hurlock, Elizabeth. B. (1990). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014. Gerakan Nasional Anti Kejahatan Seksual Terhadap Anak. 11 Juni 2014. Jakarta.

Pradytya, Elya. (2017). Animasi KU JAGA DIRIKU – Sentuhan boleh, Sentuhan tidak boleh, [Video File] diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=878HzqGwWp8&t=1s>, diunduh pada 23 Januari 2020.

Sterbenz, Christina. (2015). Here's who comes after Generation Z and they'll be the most transformative age group ever. *Buseiness Insider*.

Tabrani, Primadi. (2009). Wimba, Asal Usul dan Peruntukannya. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual*, Vol 1. No. 1.

Tabrani, Primadi. (2012). *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

World Health Organization. (2017). *Child Maltreatment Infographic*. Communicate Health.

Yudhistira, A. W. (2019). "Youtube, Medsos No. 1 di Indonesia. Diakses 3 Maret 2020 dari <https://katadata.co.id/infografik/2019/03/06/youtube-medsos-no-1-di-indonesia>

Zpalanzani, Alvanov. (2012). Representasi Remaja Perempuan Dalam Komik Perempuan di Indonesia Tahun 2000-an. *Disertasi Program Doktor*, Institut Teknologi Bandung.