CIPTA KARYA

Media Visual Komik dan Animasi dalam Upaya Mencegah Pelecehan Seksual pada Anak Usia Sekolah Dasar

LAPORAN PROJEK KARYA VISUAL

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Oleh

HANIFATUL 'ILMI

19321245

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

CIPTA KARYA

TIGA PERMATA LAXIYA

(Media Visual Komik dan Animasi Dalam Upaya Mencegah Pelecehan Seksual Pada Anak Usia Sekolah Dasar)

Disusun oleh:

HANIFATUL 'ILMI

19321245

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi.

Tanggal 19 Februari 2025

Dosen Pembimbing Skripsi

Dr. Zaki Habibi, M.Comms.

NIDN 0517078101

HALAMAN PENGESAHAN

TIGA PERMATA LAXIYA

(Media Visual Komik dan Animasi Dalam Upaya Mencegah Pelecehan Seksual Pada Anak Usia Sekolah Dasar)

Disusun oleh:

HANIFATUL 'ILMI

19321245

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia
Tanggal 26 Februari 2025

Dewan Penguji

1. **Dr. Zaki Habibi, M.Comms.**
   NIDN 0517078101 ( )

2. **Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.** ( )
   NIDN 0523098701

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Dr. Zaki Habibi, M.Comms.
NIDN 0517078101

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Hanifatul 'ilmi
Nomor Mahasiswa	: 19321245
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	: Media Visual Komik dan Animasi Dalam Upaya Mencegah Pelecehan Seksual Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Melalui surat pernyataan ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun projek tugas akhir ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan karya serupa oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, tugas akhir ini merupakan projek karya saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa karya tulis dan karya ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dan setujui dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 10 Desember 2024

Yang menyatakan,

Hanifatul 'ilmi

19321245

MOTTO

“Manjadda wa jadda”

(Akbar Zainudin)

“Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-siaan”

(Imam Ghazali)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada orang tua, adik-adik, kekasih, aktris yang penulis kagumi, serta seluruh keluarga tercinta yang turut memberi dukungan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang atas segala nikmat yang telah ia berikan. Shalawat serta salam kita agungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wa Sallam, yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menimba ilmu, menyelesaikan studi dengan karya visual dalam bentuk komik dan video animasi pendek yang berjudul "Tiga Permata Laxiya" dengan baik. Penulis memilih tema pencegahan pelecehan seksual terhadap anak, karena keprihatinan penulis terhadap banyaknya kasus pelecehan seksual yang terjadi. Karena keresahan hati penulis, muncul sebuah gagasan penulis menciptakan karya komik dan animasi edukasi yang berjudul "Tiga Permata Laxiya". Bertujuan untuk menyampaikan beberapa macam-macam pelecehan seksual kepada anak-anak. Projek karya media visual, penulis produksi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S1 pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Projek karya komik dan animasi Tiga Permata Laxiya mendapat dukungan dari bapak Adianto dan ibu Nengsih selaku orang tua terkasih penulis, yang telah memberikan kasih sayang, support, dan materi untuk menyelesaikan studi ini dengan baik. Penulis sangat berterimakasih kepada Mas Beni dan mba Cylvi yang senantiasa bangga dengan semua pencapaian penulis. Adik penulis Tia dan Nadia yang selalu menghibur dan mengajak penulis bermain melepas rasa lelah selama mengerjakan projek. Segenap sepupu penulis dari keluarga mbah Rasitem yang senantiasa memberikan energi positif dalam setiap langkah penulis. Ucapan spesial penulis tujukan kepada kekasih yang sangat penulis sayang dan cintai. Sebagai saksi setiap pembuatan karya penulis dari awal sampai selesai.

Penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak terkait yakni:

1. Dr. Zaki Habibi, M.Comms. Selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis yang senantiasa membimbing dengan sabar, serta keramahan beliau selama membimbing.
2. Rasa hormat serta terimakasih yang amat besar kepada ibu Kumi Laila telah bersedia menjadi *reviewer* komik Tiga Permata Laxiya ditengah kesibukan beliau sebagai dosen, serta founder dari dua platform media edukasi yang menaggapi fenomena sosial melalui akun Instagram @foxpopmedia dan @creatifoxmedia.

3. Terimakasih kepada mas Bambang yang telah bersedia menjadi *reviewer* komik Tiga Permata Laxiya, telah meluangkan waktu di kesibukan mengajar di sekolah, dan bekarja lepas sebagai illustrator.
4. Terimakasih Kepada teman-teman komunitas Ilustrasee Jogja yang turut andil dalam mereview komik penulis, serta memberi masukan yang membangun berkembangnya karya penulis kedepannya.
5. Penulis mengucapkan banyak rasa terimakasih kepada Ochi Rosdiana yang telah mengizinkan penulis menggunakan namanya "Rosdiana" sebagai salah satu karakter di proyek karya visual penulis.
6. Terimakasih penulis ucapkan kepada teman-teman anggota Ochilovers yang turut serta andil dalam meramaikan komik penulis di aplikasi Webtoon.
7. Segenap teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2019 yang sering penulis mintai bantuan dalam menghadapi segala kesulitan di masa perkuliahan aktif. Terutama Yis, Wida, Upi, Yulya, serta Windy yang telah bersedia menjadi sahabat terbaik penulis selama menjalani hiruk pikuk perkuliahan.
8. Dr. Zaki Habibi, M.Comms. Selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi. Segenap Staf Program Studi Ilmu Komunikasi, serta Staf Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia yang telah berkontribusi membantu penulis mengurus segala keperluan selama menempuh pendidikan.
9. Semua rekan-rekan penulis di organisasi Marching Band Universitas Islam Indonesia (MB UII) yang telah memberi pengalaman serta mengasah *soft skill* dalam berorganisasi, terutama keahlian menggambar penulis selama menjadi staf media kreatif.
10. Terimakasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis tulis satu persatu, penulis sangat beryukur dikelilingi oleh orang-orang baik, yang memberi banyak dukugan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Hanifatul 'ilmi

DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **Error! Bookmark not defined.**

HALAMAN PENGESAHAN i

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK ii

MOTTO iv

PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

ABSTRAK xiii

ABSTRACT xiv

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Gagasan Karya 4

1.3. Tujuan Dan Manfaat Karya 5

1.4. Referensi Karya 5

1.5. Kerangka Teori 9

1.5.1. Komik 9

1.5.2. Animasi 14

1.5.3. Kekerasan Seksual pada Anak 19

1.6. Deskripsi Rancangan Karya Komik dan Animasi 2D 20

1.7. Metode Penciptaan Karya 22

1.7.1. Perencanaan Kreatif 22

1.7.2. Perencanaan Teknis 23

1.7.3. Perencanaan Sumber Daya Pendukung 24

1.8. Anggaran 26

BAB II 28

IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA 28

2.1. Proses Kreatif 28

2.1.1. Komik 28

2.1.2. Animasi 2D 46

2.2. Analisis Karya 48

2.2.1. Penerapan Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Di Bawah Umur 48
2.2.2. Proses Kreatif 49
2.2.3. Prospek Karya Komik dan Video Animasi "Tiga Permata Laxiya" 61
2.2.4. Dokumentasi Pembuatan Komik dan Animasi 2D 61
2.2.5. *Review* Komik dari Ahli (Mengulas Komik) 67
BAB III 73
PENUTUP 73
3.1. Kesimpulan dan Evaluasi 73
3.2. Komik Fisik dan *Totebag* 74
3.3. Keterbatasan Karya 75
3.4. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Anggaran 26
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan 27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Presentase Kekerasan Seksual Pada Anak Menurut Kelompok Umur 1
Gambar 2 Presentase Kekerasan Seksual Menurut Kelompok Pekerjaan 2
Gambar 3. Referensi komik terdahulu penulis untuk karakter Laxiya KOi 6
Gambar 4. Tampilan Aset Clip Studio Paint 6
Gambar 5. Aset Unduhan dari 3D Warehouse 7
Gambar 6. Tampilan Situs 3D Warehouse 7
Gambar 7 Karakter Paman Gober Bebek 11
Gambar 8 Panel Kombinasi Komik Ramayana 12
Gambar 9 Balon Kata Komik Jelita dan Air Mata 13
Gambar 10 Timing and Spacing 16
Gambar 11 Squashing and Streching 17
Gambar 12 Secondary Action 18
Gambar 13 Straight Ahead Action and Pose to Pose 18
Gambar 14 Perkenalan Karakter Laxiya 31
Gambar 15 Perkenalan Karakter Mochi 32
Gambar 16 Perkenalan Karakter Zaira 33
Gambar 17 Perkenalan Karakter Ola Rosdiana 34
Gambar 18 Palet Warna Laxiya 35
Gambar 19 Palet Warna Mochi 36
Gambar 20 Palet Warna Zaira 36
Gambar 21 Palet Warna Ola Rosdiana 37
Gambar 22 Palet Warna Violet, untuk Menciptakan Suasana Khas Pada Komik 37
Gambar 23 Proses Pembuatan Laxiya Font dan Pergantian Font yang Baru 38
Gambar 24 Pemilihan Balon Kata 39
Gambar 25 Pemilihan Susunan Panel Komik 39
Gambar 26 Workspase Pada Komik Tiga Permata Laxiya 41
Gambar 27 Tampilan Saat Mengunggah Komik ke Webtoon 45
Gambar 28 Respon dari Pembaca Webtoon 45
Gambar 29 Karakter Laxiya Versi Lama pada Bagian Kiri, dan Karakter Terbaru di Bagian Kanan .. 50
Gambar 30 Sampul Komik Lama, Sampai Sampul Final 51
Gambar 31 Episode Pertama, yang Berjudul Bumi 53
Gambar 32 Episode Kedua, yang Berjudul Membisu 54
Gambar 33 Episode Ketiga, yang Berjudul Megibaskan Rok 55
Gambar 34 Episode Keempat, yang Berjudul Cat Calling 56
Gambar 35 Episode Kelima, yang Berjudul Ada Apa Dengan Rosdiana 56
Gambar 36 Episode Keenam, yang Berjudul Saatnya Kembali 57
Gambar 37 Storyboard Animasi 2D Tiga Permata Laxiya 59
Gambar 38 Dokumentasi Permohonan Izin Penggunaan Nama Rosdiana untuk Karakter Ola Rosdiana 62
Gambar 39 Dokumentasi Proses Menggambar 62
Gambar 40 Dokumentasi Workspace Software Clip Studio Paint 63
Gambar 41 Dokumentasi Workspace Aplikasi Procreate 63
Gambar 42 Dokumentasi Workspace Software SketchUp 64
Gambar 43 Dokumentasi Halaman Komik di Line Webtoon 64
Gambar 44 Dokumentasi Awal Penyusunan Cerita untuk Animasi 65

Gambar 45 Dokumentasi Workspace Pembuatan Animasi di Clip Studio Paint 66
Gambar 46 Dokumentasi Workspace di Aplikasi CapCut 66
Gambar 47 Dokumentasi Pencarian Backsound untuk Animasi 2D 67
Gambar 48 saran Pergantian font 68
Gambar 49 Saran Memisah Panel untuk Format Webtoon 68
Gambar 50Saran Agar Background Tidak Terlalu Gelap 69
Gambar 51Saran untuk Menghindari Terlalu Sering Warna Senada 69
Gambar 52 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi Sesuai Saran dari Reviewer 70
Gambar 53 Screenshot Review Komik, dari Ibu Kumi Laila 71
Gambar 54 Review Karya Awal Bersama Komunitas Ilustrasee Jogja 72
Gambar 55. Dokumentasi Uji Komik yang Tidak Direncanakan 73
Gambar 56. Komik dan Totebag yang Telah Menjadi Barang Fisik 74

ABSTRAK

Hanifatul ‘ilmi. 19321245. Media Visual Komik dan Animasi Dalam Upaya Mencegah Pelecehan Seksual Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.2024.

Pelecehan seksual pada anak sangat sering kita dengar baik di sosial media maupun dari lingkungan sekitar. Seringkali anak-anak tidak mengetahui bahwa yang dilakukan pelaku merupakan tindak pelecehan seksual. Mereka selalu mendapatkan ancaman jika menolak atau ketika hendak melaporkan kejahatan seksual. Terlebih lagi anak-anak masih tabu dalam mengenali berbagai jenis pelecehan seksual, karena ini merupakan isu yang sesitif untuk dibahas dengan anak-anak. Komik Tiga Permata Laxiya terdiri atas 6 (enam) episode dan terdiri dari 130 (serratus tiga puluh) halaman. Kemudian karya dalam bentuk animasi pendek sebagai tayangan awal untuk menarik anak-anak sebelum membaca komik dan animasi Tiga Permata Laxiya. Pada karya komik terdapat empat karakter, yakni Laxiya, Mochi, Zaira, serta Ola Rosdiana. Sedangkan dalam animasi hanya terdapat Laxiya sebagai narrator untuk menarik anak-anak membaca komik. Mengangkat isu yang cukup sensitif di masyarakat yakni pelecehan seksual, komik dan animasi Tiga Permata Laxiya dikemas dengan humor oleh tingkah lucu Laxiya yang menyayangi kawan-kawan nya. Komik dan animasi ini diharapkan dapat menjadi inspirasi anak-anak yang membaca komik untuk menyuarakan atas ketidak adilan mereka menjadi kekuatan menjadi lebih berani mengutarakan hak mereka, yakni kenyamanan dan ketentraman hidup.

Kata kunci : *pelecehan seksual, anak-anak, dibawah umur, keadilan, komik, animasi.*

ABSTRACT

Hanifatul 'ilmi. 19321245. Visual Media Comics and Animation in an Effort to Prevent Sexual Harassment in Elementary School-Age Children. *Communication Science study program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences,* Universitas Islam Indonesia.2024.

Sexual harassment of children is very often heard both on social media and from the surrounding environment. Often children do not know that what the perpetrator does is an act of sexual harassment. They always get threats if they refuse or when they want to report sexual crimes. Moreover, children are still taboo in recognizing various types of sexual abuse, as this is a sensitive issue to discuss with children. Tiga Permata Laxiya comic consists of 6 (six) episodes and consists of 130 (one hundred and thirty) pages. Then the work in the form of short animation as an initial show to attract children before reading the comic and animation of Tiga Permata Laxiya. In the comic work there are four characters, namely Laxiya, Mochi, Zaira, and Ola Rosdiana. While in the animation there is only Laxiya as a narrator to attract children to read comics. Raising a fairly sensitive issue in society, namely sexual harassment, comics and animations of Laxiya's Three Gems are packed with humor by the funny behavior of Laxiya who loves her friends. This comic and animation is expected to inspire children who read comics to voice their injustice into strength to be more courageous to express their rights, namely comfort and peace of life.

Keywords: *sexual harassment, children, minors, justice, comic, animation.*

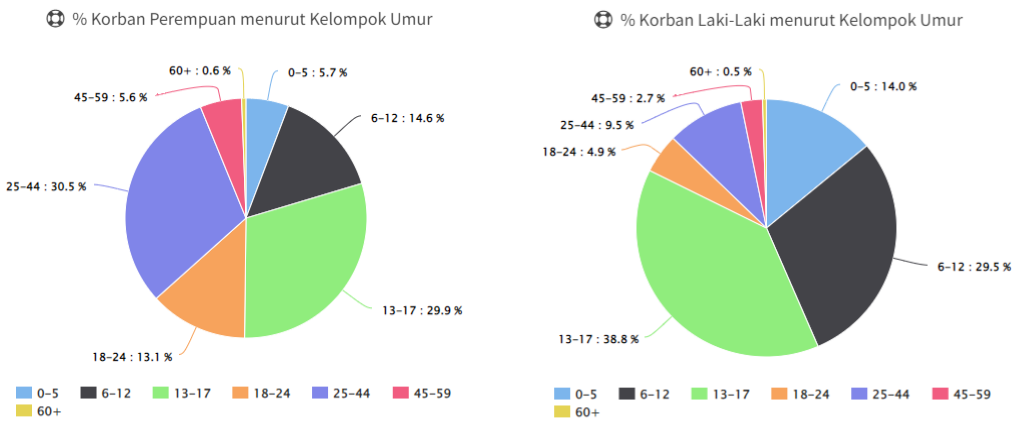
BAB I

PENDAHULUAN

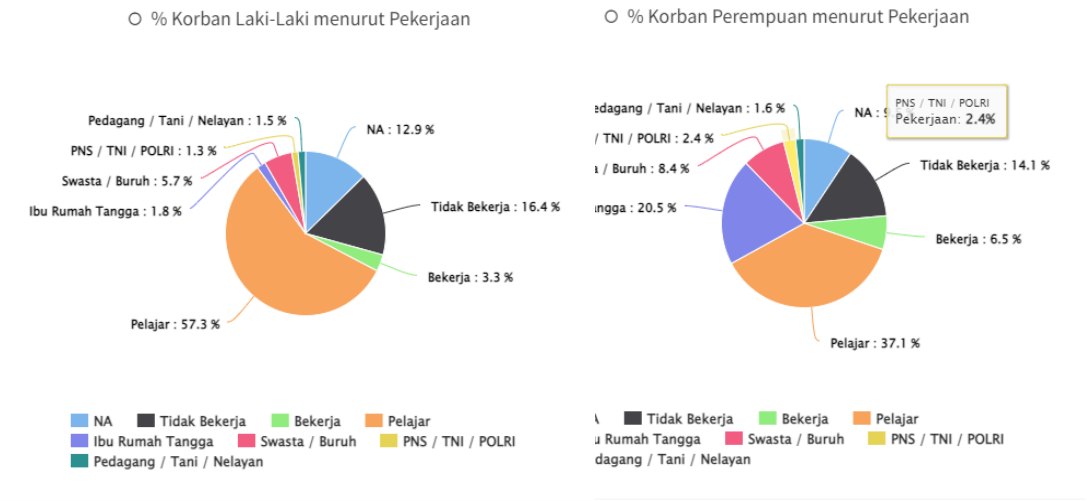
1.1. Latar Belakang

Pemberitaan mengenai pelecehan seksual pada anak di Indonesia dapat ditemukan di berbagai media. Kekerasan seksual/pelecehan seksual terhadap anak merupakan tindakan yang tidak manusiawi. Setiap anak memiliki hak untuk menikmati hak asasi manusia dan kebebasan di semua bidang untuk mendapatkan perlindungan terhadap segala tindak kekerasan (Kebijakan Penghapusan Kekerasan Seksual untuk Membangun Ruang Aman, 2020). Menurut laporan dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan anak (Kemen PPPA) Pada bulan Januari 2022 terdapat 797 anak yang mengalami pelecehan seksual (Fauzia, 2022). Sedangkan menurut pers komnas, dalam Catatan Tahunan (CATAHU) tercatat sebanyak 105.103 tindak kekerasan seksual terhadap perempuan pada tahun 2010 dan semakin meningkat sebanyak 299.911 kasus pada tahun 2020 artinya, terdapat kenaikan kasus tindak pelecehan seksual sebanyak 19% per tahunnya.

Saat ini tidak hanya remaja dan orang dewasa yang menjadi incaran oknum tindak kekerasan seksual, namun anak-anak yang masih di bawah umur ikut menjadi incaran. Anak-anak dinilai sebagai makhluk yang lemah karena masih bergantung kepada orang dewasa. Hal ini tercatat dalam Kementerian PPPA yang menyebutkan bahwa ada sekitar 11.592 kasus kekerasan pada anak dan 7.004 kasusnya adalah kekerasan seksual. Hal ini terjadi sepanjang tahun 2021 (Ramadhan, 2022). Kekerasan seksual yang terjadi pada anak menimpa anak perempuan maupun laki-laki. Menurut Maria Ulfah, anggota Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), “Khusus kekerasan pada anak yang dipicu dari sosial media dan internet, jumlahnya terus naik dari 2011-2014” (KOMINFO, 2015).



Gambar 1 Presentase Kekerasan Seksual Pada Anak Menurut Kelompok Umur



Gambar 2 Presentase Kekerasan Seksual Menurut Kelompok Pekerjaan

Pada era 4.0 ini, segala akses melalui internet (digital) sudah leluasa dibuka dan dapat dinikmati oleh semua orang. Sehingga baik dampak positif maupun dampak negatifnya akan hadir secara bersamaan dan tidak dapat dielakkan. Begitu pula dengan kekerasan seksual yang dapat dengan leluasa menyambar usia anak-anak yang bisa terbilang polos dan masih tidak mengerti apa-apa. Bahkan anak-anak yang terpapar tayangan-tayangan tidak senonoh juga bisa menjadi pelaku tindak kekerasan seksual itu sendiri. Hal ini bisa terjadi dikarenakan banyaknya *tool* yang ada di internet dan media sosial digunakan oleh anak-anak yang belum tahu dan mengolah, sehingga mudah sekali tayangan-tayangan pornografi yang berujung *cyber bullying* dan kekerasan seksual merasuki anak-anak.

Nasib korban tindak kekerasan seksual biasanya mengurung diri, depresi, melukai diri sendiri, terkena penyakit menular seksual, bahkan tidak sedikit dari korban kekerasan seksual melakukan bunuh diri. Bunuh diri yang dilakukan oleh anak-anak kemungkinan adalah wujud dari traumanya akan tindak kekerasan seksual. Tindak kekerasan seksual ini tentunya akan menanamkan trauma mendalam yang akan mengganggu kesehatan psikis anak. Apalagi jika pelaku kekerasan seksual adalah orang-orang terdekat korban (Noviana, 2015). Untuk mencegah segala tindak kekerasan seksual, orang tua atau orang terdekat dapat melakukan beberapa hal berikut, yakni meyakinkan anak untuk terbuka terhadap orang kepercayaannya, dengan bercerita tentang kejadian dialami kepada orang terdekat, anak menjadi tahu hal-hal apa yang harus dilakukan, yang kedua melakukan deteksi dini biasanya anak yang mengalami

kekerasan seksual tidak menunjukkannya dengan jelas, maka peran orang tua untuk lebih peka terhadap perubahan yang dialami oleh anak sekecil apapun itu. Tak hanya peran orang tua, anak-anak juga harus tau batasan dan bagian tubuh mana yang harus menjadi privasi dan tidak boleh disentuh sembarangan oleh orang lain.

Pencegahan dapat dilakukan jika anak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai pelecehan dan kekerasan seksual serta mampu memberikan dan memahami batasan dirinya sendiri atas orang lain. Oleh karena itu, sebagai orang tua atau orang dewasa, tentu perlu membangun sistem komunikasi edukasi yang mudah dipahami oleh anak sedari dini. Seperti menggunakan gambar-gambar berwarna, lagu-lagu, maupun video edukasi. Hal ini terbukti efektif sesuai dengan penelitian yang dilakukan di Sardis Preschool, Kupang. Hasil dari penelitian menyebutkan bahwa 100% dari 20 anak yang menjadi responden memiliki peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi sebesar 92% ketika menggunakan media, namun dalam konseling non-media hanya sebesar 62% (Hinga, 2019). Dalam penelitian ini terbukti bahwa anak-anak cenderung mudah memahami pembelajaran atau penyaluran informasi melalui komunikasi visual dibandingkan komunikasi verbal. Anak-anak cenderung menyukai pesan-pesan dalam gambar dan audio (video) yang tentunya dikemas secara menarik.

Menurut Willy Aditya yang merupakan Ketua Panitia Kerja RUU Penghapusan Kekerasan Seksual Baleg DPR, pelaku dan korban perlu menjalani perawatan rehabilitasi, karena baik korban maupun pelaku, memiliki trauma di masa lalu. Untuk pengobatan melalui rehabilitasi, setidaknya membutuhkan waktu satu sampai dua bulan untuk pulih dan kembali berbaur di masyarakat (YKP, 2021). Banyaknya kasus pelecehan seksual yang dianggap candaan oleh anak-anak, penulis terdorong untuk membuat sebuah karya visual edukasi pencegahan pelecehan seksual pada anak dalam bentuk karya visual komik dan video animasi yang berjudul Tiga Permata Laxiya. Penulis memilih media komik dan animasi, karena kedua media ini sangat menarik bagi anak-anak yang menyukai buku bacaan yang memiliki banyak gambar lucu dan video animasi, sehingga pesan yang penulis sampaikan mudah dimengerti oleh anak-anak. Karya ini bertujuan agar anak mengetahui apa itu kekerasan seksual dan mampu melindungi diri sendiri, serta mampu melakukan tindakan pencegahan awal apabila mengalami kekerasan seksual. Sasaran utama karya ini adalah anak-anak dengan rentang usia 10-13 tahun. Pentingnya edukasi pencegahan pelecehan seksual pada rentang usia tersebut dikarenakan pada usia 10-13 tahun, anak perempuan maupun laki-laki sedang memasuki masa pubertas. Mengutip dari laman HaloSehat.com, perempuan akan memasuki masa pubertas pada

rentan usia 8-13 tahun sedangkan laki-laki pada usia 10-16 tahun. Selain itu, dari data yang sudah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, data-data yang ada cukup membuktikan bahwa kasus kekerasan seksual pada anak banyak ditemui di rentan usia tersebut, dimana pada masa ini, anak-anak berperan sebagai pelajar. Oleh karena itu perlu diadakannya *campaign* melalui media sosial menggunakan karya tersebut guna mencegah terjadinya pelecehan seksual terhadap anak. Untuk karya komik penulis memanfaatkan platform komik digital seperti Webtoon untuk mempermudah anak-anak dalam membaca komik dan Instagram sebagai tempat promosi karya komik tersebut. Sedangkan untuk karya animasi, penulis memanfaatkan media sosial seperti Tiktok, Instagram dan YouTube agar menjangkau lebih banyak ruang untuk anak-anak.

1.2. Rumusan Gagasan Karya

Bagaimana menyampaikan edukasi kepada anak-anak mengenai macam-macam kekerasan seksual, serta cara meminimalisir terjadinya tindak kejahatan tersebut melalui komik dan animasi?

Gagasan pembuatan karya visual bertema kejahatan pelecehan seksual muncul karena keresahan yang penulis rasakan ketika semasa kanak-kanak. Penulis melihat banyak anak yang mengalami hal pelecehan seksual. Keinginan penulis memproduksi komik dengan tema ini, diperkuat dengan maraknya tindak kejahatan seksual terhadap anak dibawah umur yang dipublikasi melalui berita televisi, artikel online, serta sosial media. yang banyak memakan korban anak-anak dan remaja. Literasi komik dan animasi penulis gunakan sebagai penyampaian pesan karena dimulai dari kegemaran penulis dalam membuat karya ilustrasi, komik, dan animasi. Selain itu, media komik dan animasi merupakan media informasi yang mudah diterima oleh khalayak.

Media komik dan animasi lebih menarik perhatian anak-anak, karena terdapat tokoh dari berbagai karakter serta alur cerita yang bervariasi, tidak hanya berbentuk penuh dengan narasi, namun menampilkan gambar dan video. Karya ini bertujuan untuk menyampaikan macam-macam kejahatan seksual yang mengintai, terutama pada anak-anak di bawah umur. Komik ini mengandung pesan agar lebih peduli terhadap lingkungan sekitar, baik dari lingkup pertemanan, sekolah, dan keluarga. Hal ini dikarenakan para korban biasanya selalu menutup diri, bahkan tidak jarang mereka menutupi masalah seperti ini dengan keceriaan.

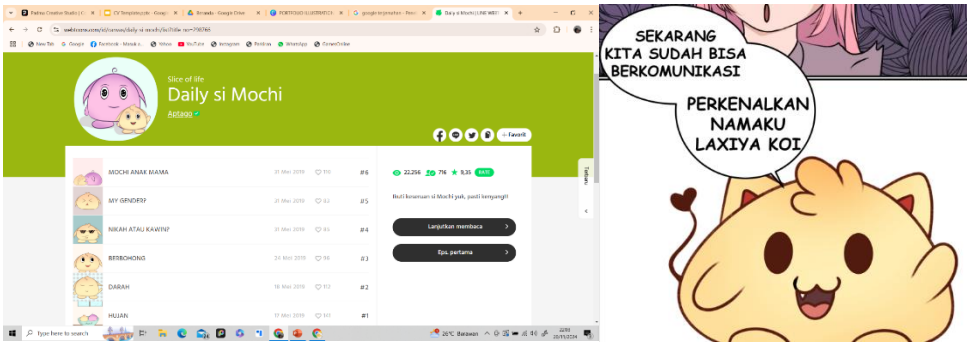
1.3. Tujuan Dan Manfaat Karya

Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk membuat video animasi yang menarik dan informatif sebagai media guna menyampaikan informasi kepada anak-anak untuk membaca komik Tiga Permata Laxiya di platform online dan buku komik yang berada di beberapa perpustakaan. Komik Tiga Permata Laxiya mencakup kekerasan seksual dan cara mengatasi serta memberi respon terhadap perilaku. Tujuan penciptaan komik mengenai pencegahan kekerasan seksual pada anak ini tentunya untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan penting tentang keberanian melawan kejahatan seksual pada anak. Video kampanye berupa animasi ini tentunya diharapkan agar mudah dipahami dan menarik anak-anak untuk membaca komikTiga permata Laxiya.

Manfaat dari penciptaan karya ini yaitu menambahan pengetahuan dan wawasan bagi anak-anak Sekolah Dasar. Selain itu, penciptaan karya ini dapat dijadikan sebagai sarana edukasi tenaga pendidik untuk memandu anak-anak memahami pesan moral yang tidak dapat dijelaskan di dalam komik karena keterbatasan penulis memilah bagian-bagian sensitif tentang bahasan dewasa, dengan umur pembaca. Kemudian komik ini dapat dijadikan referensi, maupun sumber penelitian di masa mendatang, serta meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai pentingnya pengetahuan akan pendidikan seksualitas sedari dini.

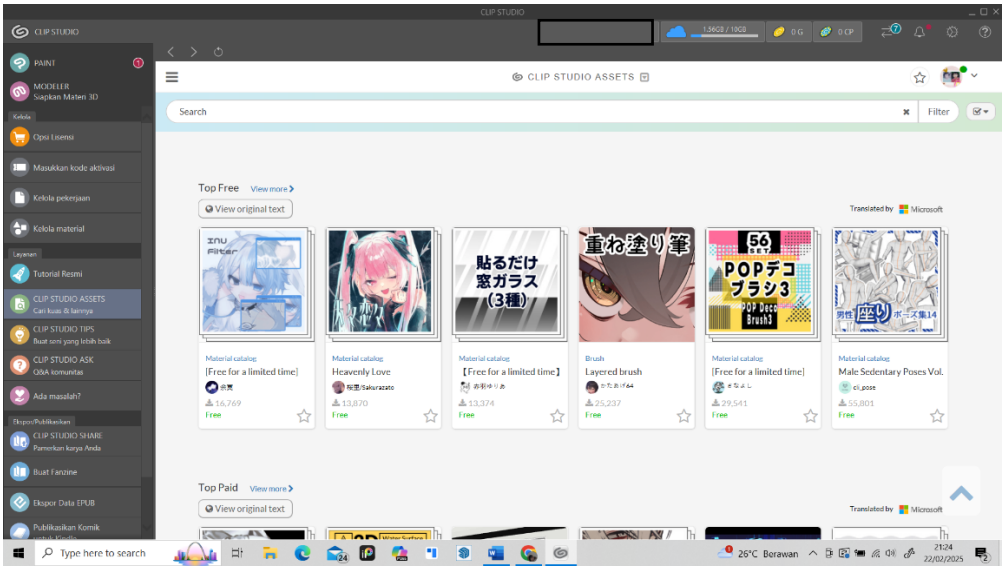
1.4. Referensi Karya

Pertama, Refetensi karakter Laxiya KOi, Laxiya terinspirasi dari komik terdahulu penulis, yang sudah dipublikasi melalui Webtoon kontes 2019. Webtoon ini ber-*genre slice of life*, menceritakan keseharian kue mochi yang bosan dengan hidupnya yang berada dalam mangkuk dan menunggu dimakan pemiliknya. Penulis mengambil karakter bulat mirip mochi, kemudian menambahkan jambul ayam, telinga yang menyerupai kucing, dan ekor mirip tikus berbentuk love di ujungnya. Dari penggabungan tersebut, terbentuklah karakter Laxiya yang saat ini penulis gunakan sebagai karakter utama dan menjadi simbol karakter penulis (ikon nama pena). Hal ini yang menjadikan nama Laxiya KOi berbeda dari apa yang terlihat, seperti tertukar dengan nama Mochi Legit dalam komik Tiga Permata Laxiya. Karena penulis memang secara sengaja menjadikan karakter Laxiya KOi sebagai nama pena.



Gambar 3. Referensi komik terdahulu penulis untuk karakter Laxiya KOi

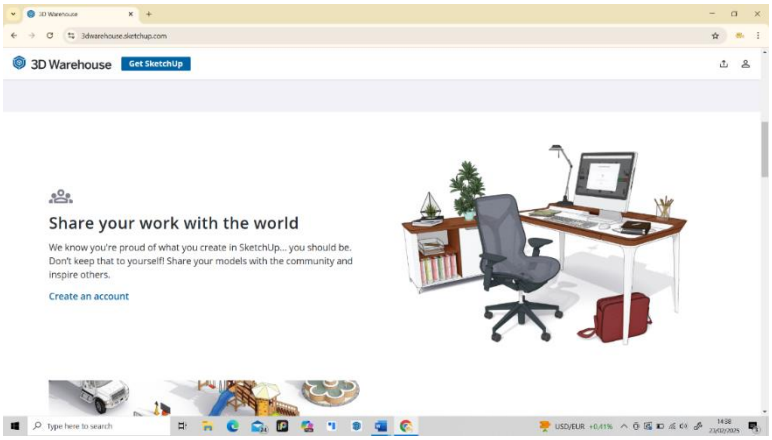
Referensi kedua yakni aset atau elemen komik. Penulis mengkombinasikan aset atau elemen dari 3D Warehouse dan aset kebutuhan komik yang disediakan oleh Software Clip Studio Paint. Software terlengkap untuk produksi komik dan animasi yang berasal dari Jepang. Kebutuhan aset ringan, penulis menggunakan yang sudah tersedia di Clip Studio Paint aset, seperti brush, aset 3D untuk tampilan luar rumah Mochi dan Rosdiana, aset kursi paman Laxiya, dan kerang mutiara. Sedangkan aset yang membutuhkan desain custom lebih lanjut, penulis menggunakan aset yang tersedia di 3D Warehouse dan diedit menggunakan Software 3D SketchUp, yang kemudian di-eksport ke file 2D. Semua aset yang penulis gunakan untuk projek merupakan aset gratis dan diperbolehkan untuk dikomersilkan atau diedit kembali.



Gambar 4. Tampilan Aset Clip Studio Paint

Gambar 5. Aset Unduhan dari 3D Warehouse

Pada halaman enam, penulis sempat membahas 3D Warehouse. Sebuah situs online dari 3D SketchUp untuk mendukung kinerja arsitektur. Di dalam situs ini, kita dapat dengan bebas mengunggah model 3D maupun mengunduh model 3D yang nantinya dilakukan proses editing kembali melalui SketchUp, dan di-*eksport* menjadi file 2D untuk digunakan sebagai latar belakang komik. Untuk mengunduh *file*, Pada gambar aset yang berasal dari 3D Warehouse diatas, dapat dikembangkan lebih detail, seperti penambahan perabotan sekolah, namun tentu dapat memperberat kecepatan kinerja saat melakukan editing ketika *file* sudah cukup besar. Sejak SketchUp diakusisi Google pada tahun 2006, google menciptakan 3D Warehouse. Diciptakan untuk memperkaya elemen untuk Google Earth, 3D Warehouse dapat diakses oleh siapapun, mengunduh elemen dan mengunggahnya dengan bebas dan mudah (Charles, 2021). Seiring berkembangnya 3D Warehouse, kini sudah terdapat ribuan aset yang dapat diunduh. Dalam Projek komik, penulis mengunduh bangunan luar sekolah Mochi, aset angkot, aset mobil penjemputan Rosdiana, gazebo, kasur Mochi, meja di kamar Mochi, kursi bar, di dapur Mochi, dan lorong sekolah Mochi. Berikut ini merupakan tampilan 3D Warehouse:



Gambar 6. Tampilan Situs 3D Warehouse

Referensi keempat penulis ialah komik digital yang diakses melalui Webtoon yang berjudul "*Wonderwall*" karya Shena Loli yang resmi terbit pada tahun 2016. Komik ini satu tema dengan karya penulis, yaitu pelecehan seksual. Komik *Wonderwall* mengisahkan tentang seorang remaja yang bernama Jessie yang bersekolah di sekolah *elite*, ia mengalami pelecehan seksual oleh kepala sekolah yang bernama Edmud. Jessie melawan trauma yang dialami tidak sendiri, ia memiliki kekasih dan sahabat-sahabatnya. *Plot twist* yang sangat menarik dalam komik ini adalah, ketika salah satu *rival* Jessie yang bernama Paris ternyata adalah anak dari hubungan terlarang Edmud dengan salah satu guru di sekolah *elite* tersebut. Selain anak dari hubungan terlarang orang tuanya, Paris juga memikul beban yang sangat berat yakni mengalami pelecehan seksual oleh Edmud yang merupakan ayah biologisnya. Paris menutupi kejahatan yang dilakukan ayah kandungnya sejak ia masih sekolah dasar. Seiring berjalannya waktu, Paris tumbuh dengan ekspresi datar serta karakter yang kasar.

Kelima, penelitian Elisabeth, dkk (2018) dengan judul "DESAIN KOMUNIKASI VISUAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PELECEHAN SEKSUAL PADA ANAK DI KOTA MEDAN". Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain komunikasi untuk layanan iklan mengenai pelecehan seksual pada anak. Metode yang digunakan yaitu kualitatif. Media yang akan digunakan dalam iklan ini adalah spanduk, poster, baju, dan tas jinjing (media utama: poster). Penyebaran iklan dilakukan secara konvensional yaitu dengan mencetak poster dan meletakkannya di beberapa tempat ramai. Perbedaan penelitian ini dengan projek media visual penulis yaitu dari media utama, cakupan audiens, dan proses distribusi. Penulis akan menggunakan media utama berupa video animasi dengan fokus audiens anak SD (Sekolah Dasar). Video animasi yang telah diproduksi, dapat dilihat oleh anak-anak kapan saja dan dimana saja melalui aplikasi YouTube.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Komik

Menurut Danesi (2004), komik merupakan narasi yang disampaikan melalui serangkaian gambar yang diatur secara horizontal dalam garis-garis, strip, atau panel, diiringi dengan teks verbal yang disusun dari kiri ke kanan secara berurutan. Biasanya, komik menggambarkan petualangan karakter-karakter dalam rentang waktu tertentu. Dialog atau teks tertulis disampaikan melalui balon teks. Secara esensial, komik merupakan karya seni yang menggabungkan unsur seni rupa dan sastra, dengan gambar-gambar visual atau kombinasi visual dan teks verbal. Ini dapat dianggap sebagai hasil dari perpaduan seni rupa dan sastra lukis. Komik dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu strip komik dan buku komik. *Comic Strips* adalah komik bersambung yang biasanya dimuat di surat kabar, sedangkan buku komik adalah kumpulan cerita bergambar dengan satu atau lebih judul dan tema cerita, yang dikenal sebagai buku komik (Bonneff, 1998).

Komik merupakan sebuah cerita bergambar yang memiliki dialog menggunakan ballon kata serta dipisahkan oleh panel sebagai penanda rangkaian waktu yang terjadi dalam setiap adegan dalam komik elemen penting dalam komik meliputi:

- *Phonogram*

  Dalam komik, pembaca hanya dapat mengalami cerita melalui indra penglihatan, karena tidak ada elemen audio yang disertakan. Phonogram dalam komik digunakan untuk menggantikan fungsi suara, yang terbagi menjadi dua jenis utama: lambang ucap (dialog, monolog, dan narasi) serta lambang efek suara. Menurut Peter Ardhianto, efek suara dalam phonogram dapat berasal dari sumber verbal seperti suara ucapan yang dihasilkan oleh makhluk hidup, atau imaji bunyi yang merupakan bunyi yang secara visual ditampilkan oleh komikus, meskipun bunyi tersebut tidak ada dalam kenyataan, dan peristiwa bunyi yang merupakan bunyi yang muncul dari benda mati. Tampilan phonogram dalam komik dapat dibedakan berdasarkan beberapa elemen, antara lain:

  a) *Loudness* (Kerasnya Suara): Ditunjukkan dengan ukuran yang besar, miring, dan bertanda seru untuk menandakan suara yang keras.

b) Warna Nada (*Timbre*): Diperlihatkan melalui kualitas suara yang ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti tingkat kekasaran bentuk, bergelombang, tajam, samar, dan sebagainya.
c) Asosiasi: Mengacu pada gaya dan bentuk huruf yang mewakili atau menyerupai sumber suara yang dihasilkan.
d) Integrasi Grafis: Huruf-huruf yang bercampur dengan gambar untuk menciptakan efek suara yang lebih kuat.
e) Tipografi yang digunakan sebagai phonogram dalam komik sangat bervariasi tergantung pada preferensi komikus dan juga ditentukan oleh genre komik yang dibuat.

- Gambar

Menurut Barthes (2010), gambar atau imaji, yang disebut sebagai "wimba" oleh Tabrani, merupakan representasi dari realitas. McCloud (2001) menjelaskan bahwa ilustrasi dalam komik dibuat dengan mengacu pada kesamaan dengan realitas, dengan pilihan untuk mendekati atau menjauhinya. Dengan demikian, ilustrasi dapat menjadi semakin abstrak seiring dengan peningkatan jaraknya dari realitas, dengan bahasa sebagai bentuk abstraksi tertinggi. McCloud juga menyatakan bahwa gaya gambar dapat bervariasi antara realis dan kartun, tergantung pada tingkat kedekatan dengan realitas, dengan proses penyederhanaan bentuk sebagai cara untuk menjauhkan diri dari realitas (2001). Dalam konteks komik, gambar dibagi menjadi dua elemen utama, yaitu karakter dan setting.

- Gambar Karakter

McCloud (2007) mengemukakan bahwa dalam penciptaan karakter yang hidup dan meyakinkan, terdapat tiga aspek yang penting, yaitu desain karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh. Karakter yang menarik adalah yang tampak memiliki jiwa, memiliki ciri khas yang mudah dikenali, dan menampilkan sikap yang ekspresif. Jiwa karakter berkaitan dengan aspek psikologis yang unik, ideologi, atau visi misi tertentu. Sementara itu, ciri khas dapat berupa atribut fisik atau pilihan pakaian yang menjadi ciri khasnya. Sikap ekspresif tercermin dalam tingkah laku dan ekspresi tubuh yang dituangkan melalui gesture dan ekspresi wajah. Rancangan karakter merupakan proses penciptaan karakter berdasarkan inspirasi tertentu atau sesuai dengan gaya dan preferensi personal.

Gambar 7 Karakter Paman Gober Bebek

- *Gesture*

  Gesture atau bahasa tubuh, bersama dengan ekspresi wajah, digunakan untuk menciptakan empati pada pembaca. Namun, perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa gesture sering kali tidak konsisten karena lebih dipengaruhi oleh visualisasi situasi, lebih terbatas oleh gravitasi, dan bisa terpisah dari perasaan yang dialami oleh karakter. Gesture sering kali berbentuk siluet yang menunjukkan posisi tubuh, sementara ekspresi wajah menampilkan detail permukaan yang dipengaruhi oleh nuansa, warna kulit, dan faktor lainnya (Nurlatifah).

- Gambar Setting

  Dalam komik, penciptaan kesan yang meyakinkan pembaca sangat penting, sehingga pembaca merasa seolah-olah terlibat secara langsung dengan cerita dan dapat membangun persepsi tentang realitas dalam dunia komik tersebut. Untuk mencapai hal ini, setting menjadi elemen penting. Setting digunakan untuk menciptakan atmosfer dalam ruang dan waktu di dunia komik. Terdapat beberapa jenis setting, antara lain setting tempat yang menunjukkan lokasi suatu peristiwa, setting waktu yang menandakan kapan peristiwa tersebut terjadi, dan setting sosial yang menjelaskan status sosial atau perilaku sosial dalam lingkungan sekitarnya.

  Panel yang menampilkan *establishing shot* memiliki peran penting dalam membentuk persepsi pembaca tentang lokasi atau dunia tertentu di mana karakter-karakter komik berinteraksi. Selain itu, setting juga dapat memengaruhi emosi pembaca, terutama jika berupa efek visual. Efek visual ini bisa terdiri dari berbagai elemen grafis seperti titik,

garis, bidang, warna, atau tekstur, yang dapat memberikan kesan yang kuat pada pembaca (Nurlatifah).

- Panel

  Panel atau bingkai dalam komik bisa diibaratkan seperti *viewfinder* pada kamera yang berfungsi sebagai alat untuk melihat ke dalam dunia komik. Analogi sinematografi sering digunakan oleh komikus untuk memanfaatkan panel (McCloud, 2007). Melalui panel, gambar-gambar diperlihatkan dengan angle tertentu seperti *close up, high angle*, *low angle, wide view*, dan lain-lain.

  Panel digunakan untuk membatasi suatu peristiwa yang terjadi pada waktu dan tempat tertentu dalam rangkaian cerita. Penempatan panel ini diatur sedemikian rupa sesuai dengan plot agar makna yang ingin disampaikan oleh komikus tidak berbeda dengan persepsi pembaca (Nurlatifah). Ada beberapa jenis panel yang digunakan dalam komik antara lain panel baris, panel kolom, kombinasi panel baris dan kolom, *layout* diagonal, *caption* panel, *insert, overlapping panels,* dan *broken frames*.

Gambar 8 Panel Kombinasi Komik Ramayana

- Balon Kata

  Balon kata dalam komik memiliki fungsi yang hampir serupa dengan panel, yaitu untuk mengatur dan membatasi ruang khususnya untuk phonogram. Jika panel mengatur dimensi ruang dan waktu, maka balon kata bersama dengan *phonogram* berfungsi untuk menyampaikan dialog dan narasi. Selain itu, balon kata juga berperan dalam menyampaikan emosi atau intensitas suara yang tergambar dalam komik.

Gambar 9 Balon Kata Komik Jelita dan Air Mata

Secara visual, balon kata memiliki berbagai bentuk yang merepresentasikan ikon suara yang "dibunyikan" dalam dunia komik. Bentuk-bentuk tersebut antara lain: balon kata oval berkait untuk dialog normal, bentuk bergerigi untuk dialog yang keras atau teriakan, bentuk garis putus-putus untuk dialog berbisik, bentuk runcing-runcing untuk teriakan, bentuk kait dengan gradasi ukuran lingkaran untuk karakter yang sedang membayangkan sesuatu, bentuk bergelombang untuk dialog yang mengekspresikan kelelahan, kesedihan, atau keraguan, balon kata oval tanpa kait untuk bicara dalam hati, dan multi-balloon untuk membagi dialog. Selain itu, balon kata juga dibedakan berdasarkan fungsi utamanya menjadi dua, yaitu sebagai ruang untuk dialog dan monolog, serta ruang untuk narasi yang disebut sebagai caption (McCloud, 2001).

Komik berasal dari kata *comic* yang berarti lucu (Ajidarma, 2021). Meskipun begitu komik pernah bernasib tidak begitu lucu. Pada masa lalu, khususnya dekade 1950-1960-an, komik menjadi objek larangan dan penindasan, meskipun tanpa kesalahan yang nyata. Larangan ini dipicu oleh popularitas yang luar biasa dari komik, mirip dengan seberapa gadget begitu pentingnya bagi semua kalangan saat ini. Fenomena ini menciptakan apa yang dikenal sebagai "*moral panic*", di mana keputusan diambil tanpa dasar yang kuat atau penelitian yang memadai. Namun, pembaca komik pada masa itu, termasuk anak-anak yang berani, seringkali menolak larangan tersebut dengan cara yang khas, yaitu dengan menganggap bahwa larangan sebenarnya hanya

untuk dilanggar. Ini membawa industri komik Indonesia menuju masa keemasannya pada tahun 1970-an (Ajidarma, 2021).

Banyak orang dewasa mengakui daya tarik komik sebagai media yang penting, stigma sosial terhadap komik seringkali sulit untuk dihilangkan. Bahkan, stigma ini kadang-kadang melekat begitu kuat sehingga membuat seseorang merasa perlu meninggalkan komik dan berusaha terlihat lebih intelektual dengan mempelajari sastra dan seni kontemporer. Namun, pada suatu titik, seseorang bisa saja terinspirasi kembali oleh laporan tentang manfaat komik, seperti yang dilakukan oleh Arswendo Atmowiloto dalam seri laporan "Komik Itu Baik" di Harian Kompas antara 1979-1982 (Ajidarma, 2021).

1.5.2. Animasi

Animasi merupakan karya seni visual yang menampilkan rangkaian gambar yang disusun secara bertahap sehingga menjadi sebuah video. Asal kata "animasi" dapat ditelusuri dari bahasa Yunani, yaitu "Anima", yang berarti memberi kehidupan. Film animasi merujuk kepada sebuah karya audiovisual yang menggambarkan objek-objek tak bernyawa seolah-olah hidup, yang dibuat dengan menggunakan fotografi, gambar, boneka, dan sebagainya, dengan perbedaan yang tipis antara setiap frame, sehingga ketika diproyeksikan, menciptakan ilusi gerakan. Selain itu, animasi juga merupakan seni untuk mengubah gambar-gambar menjadi terlihat hidup dan bergerak. Dalam konteks ini, animasi mencakup karya-karya yang tampak hidup, yang dibuat dengan menggunakan teknik fotografi, gambar, boneka, dan lainnya, dengan perbedaan subtil antara setiap frame, untuk memberikan kesan gerakan ketika diputar. Lebih dari sekadar hiburan, animasi juga dapat digunakan sebagai media pendidikan, informasi, dan pengetahuan lainnya.

Animasi merupakan karya seni visual yang menampilkan rangkaian gambar yang disusun secara bertahap sehingga menjadi sebuah video. Asal kata "animasi" dapat ditelusuri dari bahasa Yunani, yaitu "Anima", yang berarti memberi kehidupan. Film animasi merujuk kepada sebuah karya audiovisual yang menggambarkan objek-objek tak bernyawa seolah-olah hidup, yang dibuat dengan menggunakan fotografi, gambar, boneka, dan sebagainya, dengan perbedaan yang tipis antara setiap frame, sehingga ketika diproyeksikan, menciptakan ilusi gerakan. Selain itu, animasi juga merupakan seni untuk mengubah gambar-gambar menjadi terlihat hidup dan bergerak. Dalam konteks ini, animasi mencakup karya-karya yang tampak

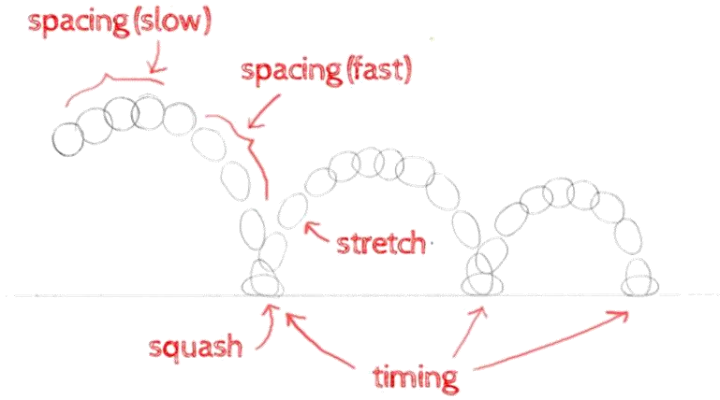
hidup, yang dibuat dengan menggunakan teknik fotografi, gambar, boneka, dan lainnya, dengan perbedaan subtil antara setiap frame, untuk memberikan kesan gerakan ketika diputar. Lebih dari sekadar hiburan, animasi juga dapat digunakan sebagai media pendidikan, informasi, dan pengetahuan lainnya.

Kata "animasi" sendiri berasal dari bahasa Inggris "to Animate", yang berarti memberi kehidupan, menghidupkan, atau menjiwai. Dengan demikian, animasi 2D dapat dijelaskan sebagai serangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan yang menyerupai objek yang hidup. Seni animasi mulai dikenal sebagai bentuk pertunjukan pada tahun 1900 ketika Walt Disney mempopulerkannya dengan film kartun epiknya "*Snow White & Seven Dwarfs*", yang menjadi film kartun terpanjang pada zamannya. Hal ini menjadi tonggak penting karena setelah kesuksesan film tersebut, banyak animator lain mulai menciptakan animasi dengan gaya mereka sendiri.

Bagi seorang animator, lebih dari sekadar kemampuan menggambar atau membuat karakter, keterampilan utamanya adalah kemampuan untuk menangkap momentum dalam setiap rangkaian gambar sehingga menciptakan ilusi gerakan atau kehidupan. Ini berbeda sedikit dengan komikus, ilustrator, atau kartunis yang menangkap momen dalam gambar diam. Seorang animator perlu memiliki "kepekaan gerak" yang lebih dari sekadar kemampuan menggambar. Karena gambar yang bagus akan menjadi tidak berguna tanpa kemampuan untuk menghidupkannya. Untuk menciptakan animasi yang tampak "hidup", penting untuk memperhatikan 12 prinsip animasi yang mencakup dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, pengayaan visual, serta aspek teknis dalam pembuatan animasi (Putra, 2012). Beberapa prinsip animasi tersebut meliputi:

a) *Timing and Spacing*

Timing dalam animasi mengacu pada penentuan waktu kapan suatu gerakan harus terjadi. Sebagai contoh, timing akan menentukan pada saat berapa dalam detik sebuah bola meluncur dan kemudian menghantam kaca. Di sisi lain, spacing berkaitan dengan menentukan percepatan dan perlambatan dari berbagai jenis gerakan. Sebagai ilustrasi, spacing akan menentukan kepadatan gambar saat bola bergerak sebelum menghantam kaca, saat tepat menghantam kaca, dan setelahnya. Konsep spacing ini akan memengaruhi kecepatan, percepatan, dan perlambatan bola, sehingga menciptakan gerakan yang lebih realistis dalam animasi.



Gambar 10 *Timing and Spacing*

b) Solid Drawing

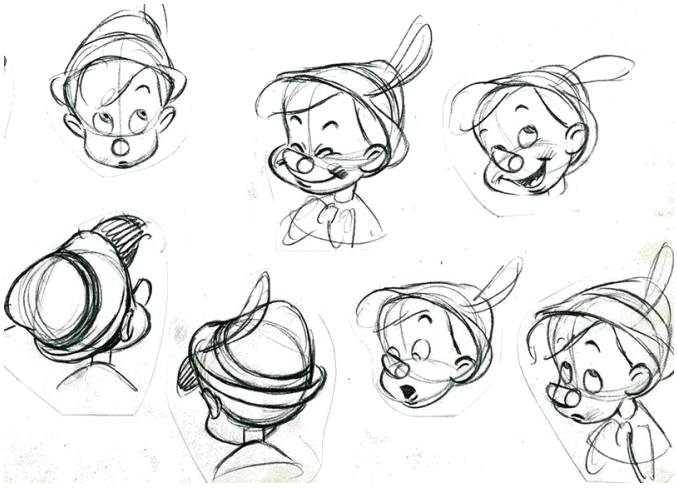
Menggambar memiliki peran utama dalam pembuatan animasi, terutama dalam animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan aspek lainnya. Meskipun teknologi komputer kini telah menggantikan peran gambar manual dalam beberapa kasus, pemahaman yang kuat terhadap prinsip-prinsip dasar menggambar tetap menjadi kunci untuk menciptakan animasi yang sensitif dan berkualitas.

c) *Anticipation*

Persiapan atau awalan gerak adalah tahapan yang dianggap sebagai langkah persiapan sebelum gerakan utama terjadi. Sebagai contoh, ketika seseorang bangkit dari duduk, langkah awalnya adalah membungkukkan badan terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Hal ini membantu dalam memberikan kesan alami dan mengikuti gerakan tubuh manusia yang sebenarnya.

d) Squash and Strecht

Penerapan efek "*squash*" dan "*stretch*" pada objek atau figur memberikan ilusi lentur, seolah-olah objek tersebut memuai atau menyusut, yang pada gilirannya meningkatkan kesan gerakan yang lebih hidup. Ketika diterapkan pada objek hidup seperti manusia atau binatang, konsep ini memberikan peningkatan visual serta dinamika tambahan pada gerakan tertentu. Di sisi lain, pada objek mati seperti gelas atau kursi, efek ini membuat mereka tampak atau berperilaku seolah-olah hidup.



Gambar 11 *Squashing and Streching*

e) *Arcs*

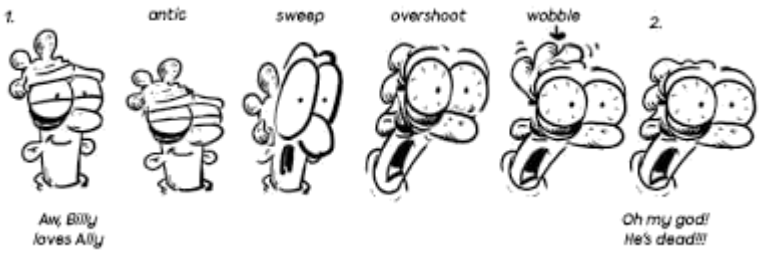
Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya mengikuti pola atau jalur yang disebut "arcs". Konsep ini memungkinkan gerakan yang lebih halus dan realistis karena mengikuti pola lengkung, seperti lingkaran, elips, atau parabola. Dengan mengikuti pola-pola ini, gerakan dalam animasi menjadi lebih alami dan kurang kaku.

f) *Slow In and Slow Out*

Prinsip ini menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Konsep "*slow in*" terjadi ketika sebuah gerakan dimulai dengan kecepatan yang lambat dan kemudian berakselerasi, sedangkan "*slow out*" terjadi ketika gerakan yang awalnya cepat kemudian melambat. Dengan memperhatikan prinsip ini, animator dapat menciptakan animasi yang lebih natural dan meniru gerakan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

g) *Secondary Action*

Gerakan-gerakan tambahan ini dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama dalam sebuah animasi agar tampak lebih realistis. Fungsinya adalah memberikan penekanan tambahan untuk memperkuat gerakan utama, sehingga animasi terlihat lebih hidup dan dinamis.

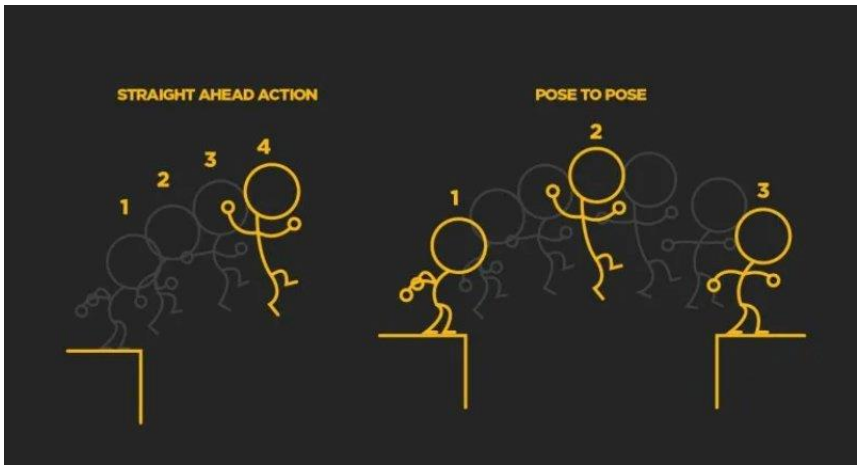


Gambar 12 Secondary Action

h) Straight Ahead and Pose to Pose

"*Straight ahead*" merupakan metode membuat animasi di mana seorang animator menggambar satu per satu, frame demi frame, dari awal hingga selesai, secara individu. Kelebihannya adalah kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Namun, kekurangannya adalah proses pembuatan yang memakan waktu yang lebih lama.

Sementara itu, "*pose to pose*" adalah metode pembuatan animasi di mana seorang animator hanya menggambar pada keyframe-keyframe tertentu, sedangkan in-between atau interval antar keyframe dilakukan oleh asisten atau animator lain. Prinsip *pose to pose* lebih cocok diterapkan dalam industri karena prosesnya lebih cepat dengan melibatkan lebih banyak sumber daya.



Gambar 13 *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

i) Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah prinsip dalam animasi di mana bagian-bagian tubuh tertentu tetap bergerak meskipun gerakan utama telah berhenti. Sebagai contoh, rambut yang masih bergerak sesaat setelah seseorang berhenti berlari.

Sementara itu, *overlapping action* adalah konsep yang bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Ini mengacu pada serangkaian gerakan yang saling mendahului, seperti pergerakan kaki dan tangan yang terjadi secara bersamaan tetapi dengan waktu yang sedikit berbeda.

j) Appeal

Appeal dalam animasi berkaitan dengan keseluruhan penampilan atau gaya visualnya. Seperti gambar-gambar yang memiliki banyak gaya, animasi juga memiliki ragam gaya yang khas. Animasi Jepang dan Disney, misalnya, dapat dibedakan dan diidentifikasi berdasarkan karakteristik unik dari animasinya.

k) Staging

Staging mencakup cara lingkungan atau latar belakang diciptakan untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian atau seluruh adegan.

l) Exaggeration

Ini adalah cara untuk mendramatisir sebuah animasi dengan menggunakan rekayasa gambar yang hiperbolis. Tujuannya adalah untuk menampilkan ekspresi yang ekstrim dan biasanya dibuat dengan sentuhan komedi. Sebagai contoh, bola mata yang meloncat keluar karena kaget adalah salah satu contoh dari teknik ini.

1.5.3. Kekerasan Seksual pada Anak

Kekerasan seksual merupakan isu yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dikarenakan kasus mengenai kekerasan seksual terus bertambah. Di Indonesia, terhitung dari Januari-Mei 2022 tercatat sejumlah 2.267 anak di seluruh Indonesia menjadi korban kejahatan. Kejahatan tersebut meliputi kekerasan fisik, psikis, seksual, penelantaran, pelanggaran hak asasi, dan mempekerjakan anak di bawah umur. Dari sejumlah kasus tersebut, kekerasan seksual mendominasi sebanyak 2.081 perkara (tercatat kasus pencabulan dan pornografi).

Di sisi lain, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) mencatat kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak sebanyak 11.604 terhitung sejak Januari-Juni 2022. Kasus kekerasan seksual terhadap anak tercatat sebanyak 7.004 kasus. Dari kasus tersebut, korban usia anak-anak mencapai 58,6 Persen dari total kasus kekerasan. Kasus mengenai kekerasan seksual ini tentunya lebih kompleks lagi dalam kenyataannya. Hal ini dikarenakan laporan yang tercatat hanya ketika korban mau melaporkan, tentunya masih banyak korban kekerasan seksual yang takut untuk melapor.

Kekerasan seksual merupakan segala tindakan menghina, melecehkan, merendahkan dan atau menyerang tubuh maupun alat reproduksi seseorang baik laki-laki maupun perempuan yang akan menimbulkan gangguan fisik, psikis, dan kesehatan organ reproduksi serta kesempatan untuk mengenyam pendidikan secara aman (Kemdikbud).

Pada laman yang sama, terdapat empat jenis kekerasan seksual, yaitu:

- Non fisik
- Fisik
- Verbal
- Daring (dalam jaringan)

Banyaknya kasus pelacehan seksual yang dialami korban, penulis memilih 4 (empat) kasus pelecehan seksual untuk menggambarkan keadaan korban yang sesuai dengan kehiduan nyata. Berikut merupakan berbagai macam pelecehan seksual yang terdapat di dalam komik Tiga Permata Laxiya:

- Menyentuh area sensitif di kendaraan umum
- Mengibaskan rok dengan alasan bercanda
- *Cat calling*
- Pemerkosaan anak

1.6. Deskripsi Rancangan Karya Komik dan Animasi 2D

Karya komik dan animasi 2D merupakan karya strategis untuk edukasi anak dibawah umur, karena memiliki banyak gambar di dalam panel adegan, dengan berbagai ekspresi yang menarik perhatian anak-anak. Hal tersebut yang membuat penulis mematangkan tekad untuk memproduksi kedua karya dan berhasil menyelesaikan dua karya media visual untuk edukasi. Karya komik sebagai pondasi utama anak-anak mencerna edukasi, sedangkan karya animasi sebagai pemanis dan menarik perhatian anak-anak untuk membaca komik "Tiga Permata Laxiya." Karya komik memiliki empat karakter utama, yakni Laxiya, Mochi, Zaira, dan Rosdiana. Video animasi 2d memiliki satu karakter utama yang memandu jalannya dialog, yakni Laxiya. Berikut ini merupakan penjelasan lengkap komik dan animasi 2d:

1.6.1. Video Animasi 2D

Video merupakan gambar bergerak yang menjadi saluran atau media pengirim pesan. Pesan yang disampaikan dapat berupa fakta maupun rekayasa guna memberikan edukasi dan informasi kepada yang menontonnya (Asfihan, 2022). Adapun video animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari sekumpulan macam objek yang tersusun dan bergerak sesuai alur (2022). Penulis menciptakan karya animasi yang dapat digunakan pengajar sebagai pemantik edukasi kepada anak didiknya. Isi dari video animasi, Laxiya melihat banyak kejadian pelecehan seksual yang menyerang anak-anak di bumi. Di akhir video, Laxiya mengajak anak-anak membaca komik Tiga Permata Laxiya, menghadapi berbagai aksi pelecehan seksual bersama-sama. Video animasi ini berdurasi 30 detik. Video animasi dengan durasi 30 detik tersebut, cukup untuk menayangkan iklan singkat untuk audiens.

1.6.2. Komik

Scott McCloud menyebutkan bahwa komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang posisinya berdekatan dalam urutan tertentu dengan tujuan memberikan informasi atau mendapatkan tanggapan dari para pembacanya (Kurniasih, 2021). Dalam karya ini komik menjadi salah satu komponen utama dalam penyampaian pesan kepada anak-anak tentang pentingnya pencegahan pelecehan seksual. Karya berbentuk komik digital dan komik cetak, pada komik cetak berukuran A5 sebanyak 132 (serratus tiga puluh dua) lembar yang berisi 6 (enam) episode yang berisi empat macam pelecehan seksual yang sering menyerang anak-anak. Penulis ingin menjaga keseimbangan media baca audiens, untuk itu penulis menyajikan komik digital yang di unggah pada *platform* komik digital Webtoon dengan dua episode pada bulan November 2024. Pada komik cetak, penulis merilis enam episode penuh. Pengunggahan dua episode di platform Webtoon, penulis lakukan hal tersebut untuk menjaga hak cipta karya agar terjaga sampai siding berlangsung.

1.6.3. Sinopsis Komik:

Laxiya adalah makhluk luar angkasa yang berasal dari planet Orion tersesat di bumi setelah mengelilingi lebih dari 2000 galaksi. Tujuan ia mengelilingi antar galaksi, untuk mendapatkan tiga permata suci guna menyelamatkan planetnya dari kehancuran. Namun karena pesawat yang ia kendarai mengalami *crash*, terpaksa ia harus melakukan pendaratan darurat di planet yang bernama Bumi untuk sementara. Di awal

pendaratannya, Laxiya bertemu dengan anak yang bernama Mochi Legit (Mochi). Sejak bertemu dengan Mochi, Laxiya menemukan berbagai masalah yang harus dipecahkan, ternyata selama ini Mochi dan dua temannya yakni Zaira dan Rosdiana menyembunyikan perlakuan pelecehan seksual yang kerap mengintai mereka. Pelaku pelecehan mereka temui di lingkungan sekitar, bahkan orang-orang terdekat. Namun dengan kemampuan membaca hati atau perasaan seseorang serta kamuflase yang sangat baik, Laxiya dapat membantu Mochi dan dua temannya yakni Zaira Celesta (Zaira) dan Ola Rosdiana (Ola) menuntaskan masalah yang mereka hadapi.

1.6.4. Sinopsis Animasi:

Laxiya muncul ke permukaan, sedang mengendarai pesawat kecilnya. Saat terbang di angkasa, ia menemukan beberapa bayangan yang berisi macam-macam pelecehan seksual yang menyerang anak-anak di bumi. Laxiya mengatakan, dibumi banyak sekali pelecehan seksual. Kemudian Laxiya menghentikan pesawatnya dan merekomendasikan komik Tiga Permata Laxiya, dan ia menambahkan akan membantu teman-teman yang membaca komik.

1.7. Metode Penciptaan Karya

Dalam pembuatan komik dan Video Animasi sebagai metode rancangan karya, penulis menggunakan beberapa metode yakni perencanaan kreatif, Perencanaan teknis dan peralatan, dan perencanaan sumberdaya pendukung.

1.7.1. Perencanaan Kreatif

Pada perencanaan kreatif (mencari ide dan gagasan cerita komik dan animasi), penulis melewati beberapa tahapan, yakni tahap pra produksi, produksi, dan pra produksi dalam pembuatan karya komik dan animasi. Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut tentang tahapan produksi komik dan animasi:

- **Tahapan Produksi Komik**

Pada tahapan **pra produksi**, penulis mengumpulkan referensi cerita komik yang berkaitan dengan tema penulis. Penulis sempat membeli beberapa buku komik untuk mengetahui panel lebih detail, dan membeli buku yang bertema kekerasan seksual pada anak, kemudian penulis melakukan riset di berbagai platform media online, apa saja kekerasan seksual yang kerap mengintai anak-anak. Kedua tahap

produksi, di tahap ini penulis mulai menulis tema apa saja yang akan masuk ke dalam komik, mengembangkan kasus kekerasan seksual menjadi cerita yang runtut dan mudah dipahami anak-anak. Penulis mulai membuat sketsa kasar, line art, penambahan panel, balon kata, pemilihan font, pewarnaan, dan gambar komik jadi. Ketiga, **pra produksi**, penulis menyusun laporan tugas akhir dari karya media visual yang telah dibuat.

- **Tahapan Produksi Animasi 2D**

  Tahap **Pra produksi** animasi 2D masih satu lingkup tema kekerasan seksual sama dengan komik, penulis tidak banyak melakukan perubahan pada produksi animasi. Pada tahap ini penulis lebih mengamati hal teknis pada produksi animasi dua dimensi. Melakukan riset bagaimana tahapan-tahapan produksi animasi, format, dan software atau aplikasi apa saja yang diperlukan untuk keperluan produksi. Pada tahap **produksi**, penulis membuat storyboard, kemudian membuat sketsa yang lebih jelas, line art, memastikan animasi berjalan mulus dan tahap pewarnaan. Setelah potongan video animasi jadi, tahap terakhir adalah menyusun laporan atas karya tugas akhir yang telah dibuat. Pada tahap pasca produksi, penulis mengunggah karya melalui YouTube Laxiya KOi.

1.7.2. Perencanaan Teknis

Dalam metode ini, penulis langsung menuju tahap produksi mandiri di tempat tinggal penulis. Untuk produksi komik dan animasi ini membutuhkan alat yang cukup kompleks, seperti diperlukannya laptop, iPad, dan alat gambar digital (pen display Wacom).

a. Perencanaan Teknis Produksi Komik

Software merupakan bagian terpenting dalam produksi komik Tiga Permata Laxiya, Software yang penulis gunakan untuk produksi adalah Clip Studio Paint, atau yang biasa disebut (CSP). Melalui artikel yang ditulis oleh CELSYS tentang sejarah software CSP. Software ini berasal dari Perusahaan Jepang yang diberi nama CELSYS didirikan pada tahun 1991. Kemudian di bulan Agustus 2001 dibentuk sebuah program yang bernama Manga Studio software untuk membuat komik dan animasi. Kemudian di tahun 2013 berganti nama menjadi CSP (Clip Studio Paint). Penulis membutuhkan peralatan tambahan, yakni iPad dan aple pencil. Sebelum menggunakan Wacom One, penulis menggunakan iPad sebagai alat gambar utama. Pada perangkat iPad,

penulis menggunakan Aplikasi Procreate. Procreate merupakan Aplikasi yang berasal dari Amerika dan merupakan aplikasi yang hanya terdapat di system operasi iOS. Namun, terjadi *human error* pada Apple Pencil penulis, sehingga tidak dapatt digunakan kembali. Kemudian penulis mengganti alat gambar digital menggunakan Wacom One sebagai alat utama dalam produksi komik sampai selesai menjadi komik cetak.

b. Perencanaan Teknis Produksi Animasi 2D

Dalam produksi animasi, penulis menggunakan satu software yang sama seperti saat memproduksi komik, yakni Clip Studio Paint. Dimulai dengan pembuatan storyboard, sampai tahap riging (menggerakkan gambar). Sama seperti produksi komik, penulis menggambar *frame by frame* animasi menggunakan Wacom One. Setelah video animasi jadi, penulis menambahkan teks ke dalam video melalui aplikasi Cap Cut. Aplikasi yang berasal dari negeri tirai bambu ini sangat mudah digunakan oleh pemula, banyak koleksi audio, efek suara, dan transisi bawaan aplikasi Cap Cut yang diperlukan penulis dalam proses pengeditan animasi. Tujuan penggabungan video di aplikasi Capcut karena keterbatasan spesifikasi device penulis, yang tidak dapat membuat animasi dengan durasi yang lebih panjang. Penulis hanya mampu membuat animasi selama tiga puluh detik saja dalam satu potongan video animasi 2D. Karena hal ini penulis hanya bisa menggabungkan teks yang dibutuhkan animasi ke dalam aplikasi Cap Cut.

1.7.3. Perencanaan Sumber Daya Pendukung

Seperti yang telah dijelaskan pada referensi aset (hal 5-7), pada bagian sumber daya pendukung produksi komik, penulis membutuhkan 3D Warehouse sebagai situs penyedia aset 3D yang bisa didownload dengan gratis. 3D Warehouse mempermudah penulis dalam desain bangunan yang akan digunakan sebagai latar gambar, yang bertujuan untuk mempercepat penulis memproduksi karya komik. Selain 3D Warehouse, Penulis juga menggunakan aset dari Clip Studio Paint untuk setiap kebutuhan komik. Pada produksi animasi 2D, penulis membutuhkan pendukung aset latar belakang suara/*backsound* yang dapat diakses melalui YouTube Studio, dan *font* gratis dari CapCut. Dibawah ini merupakan pembagian *job desk* dalam pembuatan karya komik, dan animasi 2D:

a. **Produser** : Hanifatul Ilmi

Job Desc : Mengelola kebutuhan produksi animasi, mengelola anggaran, pencarian referensi latar, serta memastikan berjalannya proses produksi.

b. **Editor** : Hanifatul ‘ilmi

Job Desc : Merangkai berbagai peristiwa pelecehan seksual yang dialami tokoh utama dan menyusunnya menjadi sebuah cerita komik yang runtut dan terasa natural. Menyusun serta mengatur potongan video animasi yang telah dibentuk pada tahap produksi.

c. **Illustrator** : Hanifatul Ilmi

Job Desc : Menggambar komik dan animasi sesuai dengan naskah yang ada, mengatur palet warna yang sesuai dengan target audiens, serta menyisipkan pesan intrinsik dari gambar.

d. **Penata audio** : Hanifatul Ilmi

Job Desc : Menyiapkan suara latar dan instrumen yang pantas digunakan dalam video animasi.

e. **Penulis Naskah** : Hanifatul Ilmi

Job Desc : Menyusun alur cerita komik dan animasi ke dalam bentuk tulisan serta membuat sketsa rencana produksi media visual.

1.8. Anggaran

Tabel 1

Anggaran Produksi

No	Pra Produksi	Harga Satuan	Total Harga
1.	Ipad Generasi 8	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00
2.	Apple Pencil Generasi 1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
	Produksi		
3.	Clip Studio Paint	Rp 430.000,00	Rp 430.000,00
4.	Procreate	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
5.	SketchUp	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00
6.	Wacom One	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00
	Pasca Produksi		
7.	Buku Komik 10	Rp 35.000,00	Rp 350.000,00
8.	Totebag 4	Rp 40.000,00	Rp 160.000,00
	Total:	Rp 14.185.000,00	

Tabel 1 Anggaran

Tabel 2

Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Feb	Mrc	Aprl	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mrc	Aprl	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1	Perkenalan SIM TA																								
2	Riset kasus																								
3	Pematangan konsep dan ide Cerita																								
4	Merangkai berbagai kasus																								
5	Pembuatan karakter																								
6	Produksi Komik & Animasi																								
7	Editing animasi																								
8	Evaluasi																								
9	Laporan																								

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan

BAB II

IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA

2.1. Proses Kreatif

Tahapan dalam pembuatan karya penulis beberapa kali mengalami kendala teknis, kesulitan yang penulis hadapi di teknis saat mengemas cerita menjadi satu kesatuan yang runtut dari berbagai fenomena pelecehan seksual. Kendala selanjutnya saat pergantian software dari Procreate ke CSP (Clip Studio Paint). Karena sudah cukup lama tidak menggunakan *tools* yang berada di Clip Studio Paint, penulis kesulitan dalam menemukan *shortcut* dan tata letak fitur. Penulis memilih untuk berganti ke software Clip Studio Paint karena terdapat fitur yang tidak ada di dalam aplikasi Procreate yaitu fitur format komik, sampul komik, fitur halaman komik seperti sudah menjadi buku yang sudah jadi, dan balon percakapan yang tidak ada di aplikasi Procreate. Pada produksi animasi, penulis menggunakan dua software, yaitu Clip Studio Paint dan Cap Cut untuk menambahkan teks pada animasi. Tidak ada kendala yang berarti saat produksi animasi, penulis cukup lancar dalam produksi. Kendala terbesar penulis adalah kendala di luar teknis, ketika penulis terkena art block dan ketika kesehatan penulis terganggu.

2.1.1. Komik

Pra Produksi

Mencari Ide Cerita

Penulis membuat karya komik dan animasi Tiga Permata Laxiya terinspirasi dari fenomena yang terjadi di lingkungan penulis, serta banyak beredar berita di media online tentang kasus pelecehan pada anak. Anak-anak dibawah umur yang masih polos, mereka tidak menyadari bahwa yang dilakukan orang di sekitarnya adalah pelecehan seksual. Ketika mereka merasa tidak nyaman atas perlakuan tersebut, tidak tau harus mengadu ke siapa terlebih jika si pelaku adalah orang terdekatnya. Berpura-pura semua berjalan dengan baik dalam hidupnya, padahal di dalam lubuk hatinya memendam luka yang sulit untuk dihilangkan.

Dengan maraknya kasus pelecehan seksual, penulis tergerak untuk membuat karya komik yang bertema pelecehan seksual, mengenali ciri-ciri pelecehan seksual, dan cara menghadapi pelaku. Setelah memilih tema ini, penulis mengingat kembali beberapa memori yang masih penulis ingat tentang pelecehan seksual yang terjadi di sekitar penulis, merangkum beberapa kisah tersebut, dan sisanya adalah merupakan kasus yang penulis temukan di media sosial dan artikel online.

Penulis tidak hanya mengingat kembali memori yang tersimpan di ingatan, namun juga melakukan riset dan membaca kembali komik terbitan Webtoon yang berjudul "Wonderwall" dan membaca lebih banyak artikel dengan kasus yang serupa.

Kasus pelecehan seksual memang beragam, namun memiliki kesamaan antar kasus, yakni tidak beraninya korban untuk melaporkan pelaku. Hal ini terjadi karena ancaman dari pelaku, dan tidak semua orang mau percaya dengan apa yang korban katakana. Tidak jarang seseorang yang korban harapkan dapat membantu, justru menyalahkan si korban pelecehan seksual. Hal paling menyedihkan yang kerap terjadi di Indonesia saat terjadi pelecehan seksual, pemerkosaan, dan si korban dipaksa untuk menikahi pelaku.

Menurut orang disekitar korban, ini bertujuan untuk menghilangkan aib masyarakat. Masa depan anak-anak korban pelecehan seksual dipertaruhkan karena perbuatan tidak senonoh yang dilakukan pelaku. Sangat tidak adil bagi korban untuk merasakan semuanya sendiri. Semoga dengan adanya komik Tiga Permata Laxiya, anak-anak yang membaca dapat termotivasi untuk bangkit atau menjadi bekal untuk mawas diri, sama seperti penulis yang termotivasi dari kisah-kisah mereka yang beragam.

Mengajukan Izin Penggunaan Nama Ola Rosdiana

Guna menjaga kodetik karya, penulis mengajukan izin kepada Ochi Rosdiana atau yang biasa disapa Ochi, aktris berkebangsaan Indonesia yang masih aktif menjalani berbagai judul sinetron dan mulai serius dengan karir nya di industri film. Penulis memohon izin Ochi karena memakai nama beliau yang penulis gunakan sebagai salah satu karakter dalam komik Tiga Permata Laxiya, "Rosdiana" yang penulis modifikasi menjadi "Ola Rosdiana."

Produksi

a. Penyusunan Alur Cerita Komik

Penulis mengemas berbagai cerita disekitar sudah dengan sangat hati-hati agar aman dimengerti oleh anak-anak dan tidak menyinggung pihak manapun. Namun, karena Tiga Permata Laxiya bukan komik strip, penulis mengerjakannya cukup memakan waktu. Dalam kurun waktu cukup lama, penulis sering kali memberi jeda saat produksi untuk istirahat dan melanjutkan pengobatan di rumah sakit. Penggambaran awal komik dimulai pada bulan Februari 2022 untuk seminar proposal, karakter Laxiya yang penulis gunakan untuk tugas akhir terbentuk pada bulan Oktober 2023. Karakter Laxiya ceria dan tegas, ia mampu beradaptasi dengan cepat di planet bumi. Serta tanggap dalam membantu teman-teman serta planetnya. Mochi, adalah

salah satu karakter yang peduli terhadap lingkungan sekitar. Ia tegas, keras kepala, susah diatur, namun hatinya sangat lembut, dan selalu membela keadilan orang disekitarnya. Zaira, keceriaan Zaira digunakan untuk menutupi kesedihan yang mendalam di dalam dirinya. Tokoh utama yang penulis buat terakhir adalah Rosdiana, ia anak yang manis, namun selalu murung dan tidak banyak melakukan interaksi kepada temannya. Ternyata sikap tertutupnya adalah respon negatif dari dalam diri Rosdiana karena masalah yang ia dapatkan saat di rumah. Rosdiana mengalami pemerkosaan berkali-kali karena si pelaku adalah ayah tiri, yang merupakan satu-satu nya kerabat dekat yang ia miliki.

b. Proses Pembuatan desain Karakter, Pemilihan Warna, *Font*, Sampul dan Panel Komik

Pembuatan Desain Karakter

Dalam karya komik dan animasi terdapat 4 tokoh utama, yakni Laxiya (merupakan alien perpaduan anak ayam dan kucing), Mochi, Zaira, dan Rosdiana. Karakter Laxiya adalah alien imut, selalu berterus terang dan tegas saat berhadapan manusia, Laxiya tidak segan memberi hukuman kepada orang jahat (pelaku pelecehan seksual). Kedua Mochi, ia merupakan siswi sekolah dasar biasa. Jika dilihat dari tampilannya, ia terlihat tegas dan garang, namun sebenerarnya dia anak yang pemalu dan berhati lembut. Tokoh selanjutnya adalah Zaira, anak yang ceria dan memiliki banyak teman karena sikap ramahnya. Tokoh utama yang terakhir adalah Rosdiana, anak *introvert* yang selalu menyendiri di pojok kelas. Ia selalu murung dan menghindari teman di sekitarnya. Karena kemampuan membaca pikiran nya, Laxiya mampu mendeteksi fakta menyedihkan dibalik sifat ketiga sahabatnya yang selama ini mereka sembunyikan dari orang sekitarnya.

Sifat yang beragam ini penulis buat karena melihat setiap korban pelecehan seksual menunjukkan berbagai sifat yang berbeda, dan cara mereka menutupi luka batin juga bermacam-macam, ada anak yang menjadi bersifat keras seperti Mochi, ada yang menutupi luka dengan sikap ceria seperti Zaira, dan sikap mengisolasi diri dari orang lain seperti Rosdiana. Mereka disatukan oleh Laxiya, yang pada awalnya mereka tidak terlalu dekat. Namun ketika bertemu Laxiya di waktu mendekati kelulusan sekolah dasar, mereka menjadi empat serangkai termasuk Laxiya.

Berikut pengenalan tokoh utama dari komik Tiga Permata Laxiya:

Gambar 14 Perkenalan Karakter Laxiya

Gambar 15 Perkenalan Karakter Mochi

Gambar 16 Perkenalan Karakter Zaira

Gambar 17 Perkenalan Karakter Ola Rosdiana

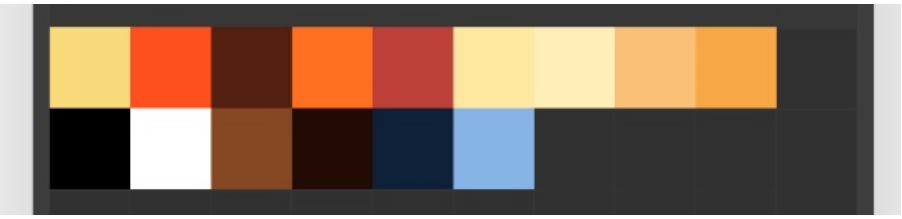
Setelah penggambaran 4 karakter utama, langkah selanjutnya penulis memilih warna dasar karakter yang sudah terbentuk yakni sebagai berikut:

Penentuan Palet Warna

Palet warrna menjadi penentu karakteristik tokoh komik, penulis menentukan palet warna sesuai kepribadian para tokoh komik. Berikut adalah warna palet yang menjadi dasar penulis membuat komik dan animasi:

Palet Warna Karakter Laxiya

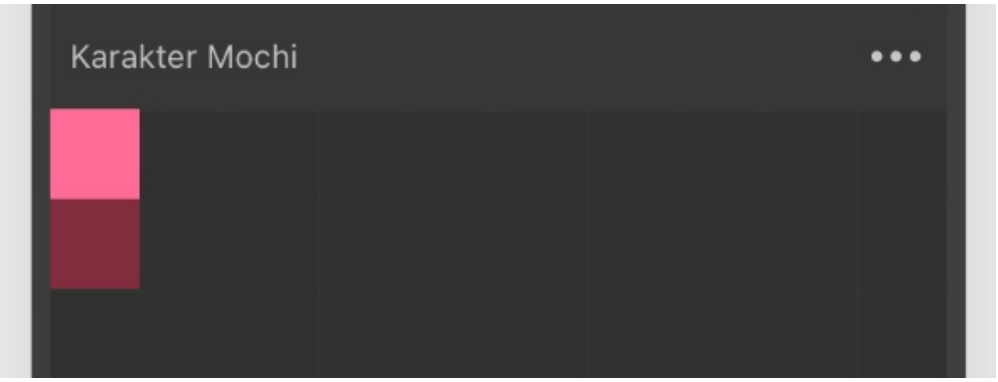
Alien imut yang ceria, penulis memilih warna kuning dan orange sebagai penyeimbang karakternya yang mudah tersulut emoi seperti luapan api.

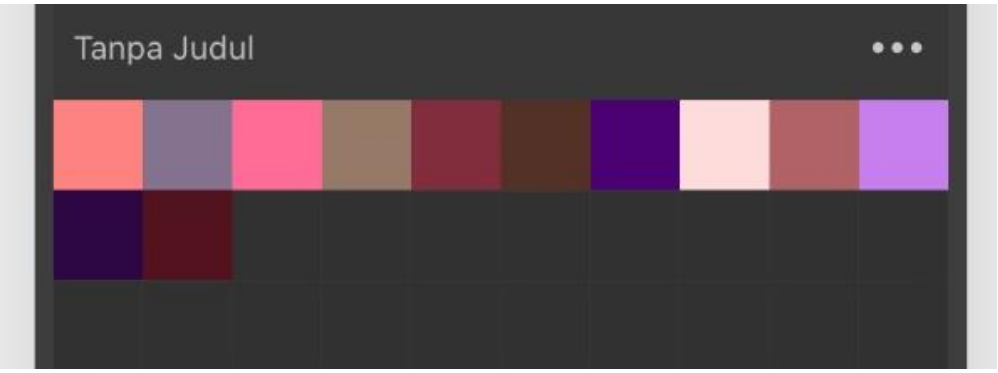


Gambar 18 Palet Warna Laxiya

Palet Warna Mochi

Mochi yang memiliki tampilan seperti anak yang tangguh dan mengintimidasi namun memiliki sisi lemah, penulis memilih warna rambut berwarna merah muda, serta bola mata berwarna merah yang menunjukkan sifat beraninya.





Gambar 19 Palet Warna Mochi

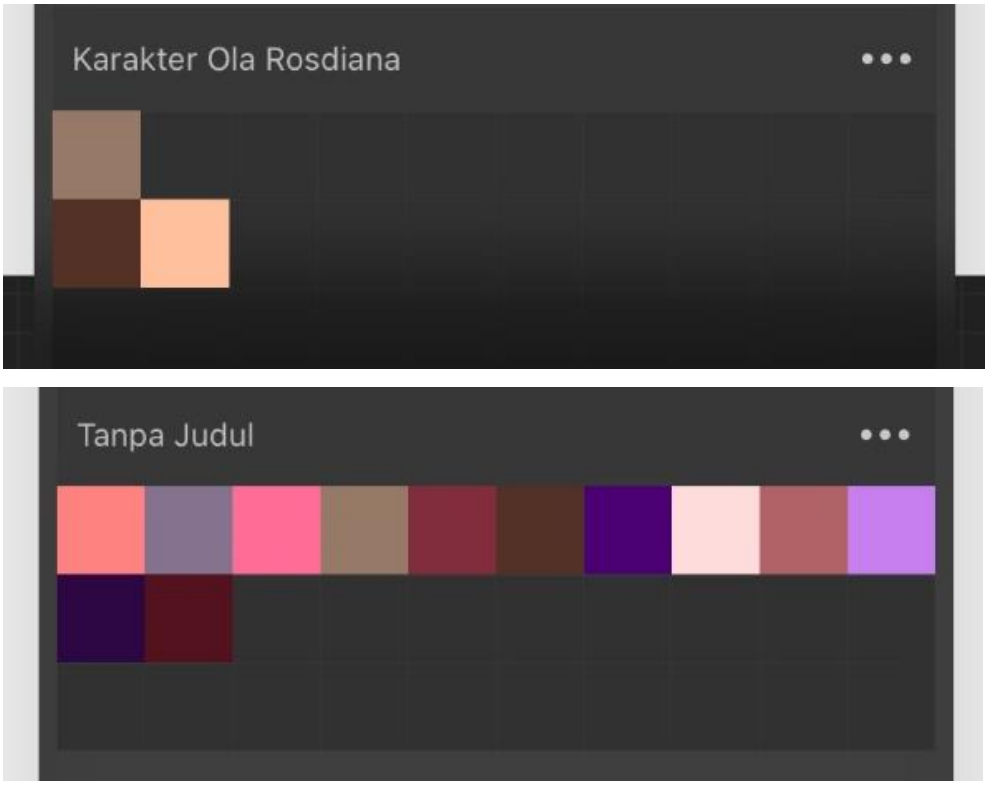
Palet Warna Zaira

Penulis memilih warna ungu terhadap Zaira untuk menunjukan sisi elegan, walaupun ia pribadi kadang menunjukan sisi lainnya yang kemayu.

Gambar 20 Palet Warna Zaira

Palet Warna Ola Rosdiana

Karakter Ola Rosdiana adalah pribadi yang tertutup dan tenang, penulis memilih warna cokelat untuk rambut Ola Rosdiana.



Gambar 21 Palet Warna Ola Rosdiana

Palet Warna Suasana

Setelah menyiapkan palet warna karakter, kemudian penulis memilih warna suasana keseluruhan komik yaitu warna violet. Penulis memilih warna violet karena memiliki kesan elegan dan miterius dibandingkan warna lain. Seperti tiga tokoh utama yang menyembunyikan pelecehan seksual yang dialami mereka dan menutupi trauma dengan berbagai sifat yang unik.

Gambar 22 Palet Warna Violet, untuk Menciptakan Suasana Khas Pada Komik

Pembuatan Font

Kemudian bagian font, penulis membuatnya sendiri untuk komik Tiga Permta Laxiya, yang diberi nama Laxiya *Font*. Tujuan pembuatan *font custom* karena penulis ingin komik yang dibuat lebih berkarakter dan mempunyai ciri khas. Selain membuat *font* sendiri, penulis juga menggunakan *font* kreator lain seperti Hobo std, Crotah, dan Kaboom. Namun, saat dilakukannya review oleh mas Bambang, pada Laxiya *font* perlu diganti menjadi *Comic Sans* sebagai *font* inti dari percakapan komik. Sehingga Laxiya *font* tidak digunakan dalam projek komik Tiga Permata Laxiya. Pada sampul komik, penulis menggunakan perpaduan *font*, yakni Monstera, Haboo std, dan HoloLens MDL2A. Sedangkan untuk efek suara pada komik, Penulis menggunakan *font* Crotah dan Kaboom.

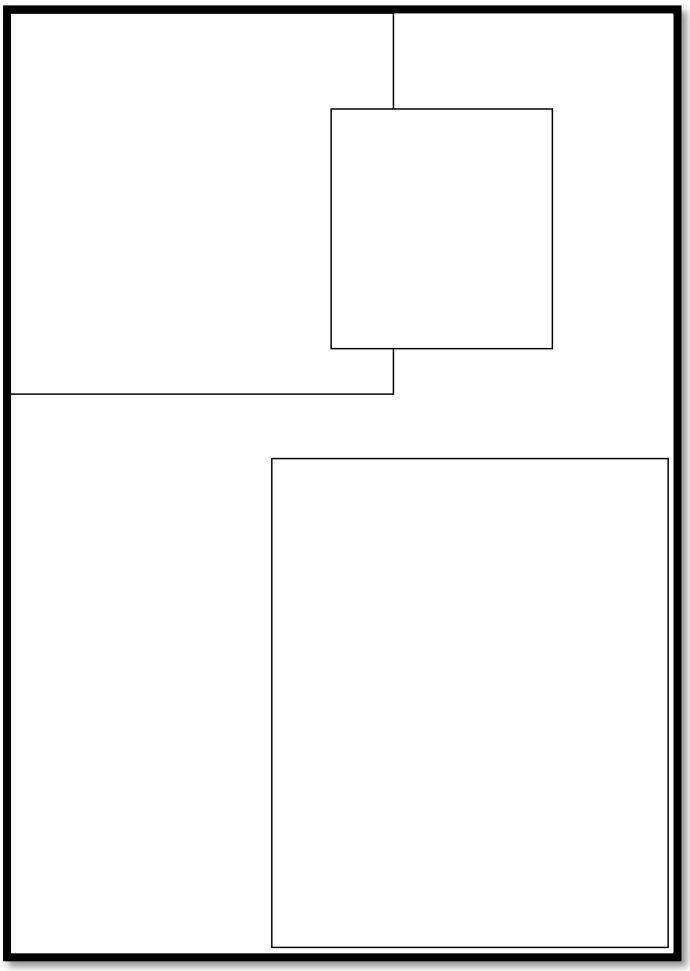
Gambar 23 Proses Pembuatan Laxiya *Font* dan Pergantian *Font* yang Baru

Pemilihan Balon Kata

Gambar 24 Pemilihan Balon Kata

Susunan Panel

Kemudian penulis memilih susunan panel komik, penulis menggunakan panel zig zag yang mudah dibaca oleh pembaca, dengan tujuan mengutamakan format komik cetak. Berikut format panel komik Tiga Permata Laxiya:



Gambar 25 Pemilihan Susunan Panel Komik

c. Perangkat lunak yang digunakan (*Software*)

Penulis Menggunakan Software dan Aplikasi untuk membuat komik, yakni Clip Studio Paint, Procreate dan SketchUp. Software dengan fungsi yang berbeda antara Clip Studio Paint dan Procreate dibandingkan jika dengan SketchUp yang biasanya digunakan untuk keperluan desain bangunan arsitektur. Berikut adalah pengertian dari masing-masing software yang penulis gunakan:

- Clip Studio Paint

  Software berasal dari Jepang yang dikhususkan untuk membuat komik ini sebenarnya cukup kompleks, namun tidak sulit untuk mempelajari berbagai *tools* yang ada karena *software* ini mirip seperti Photoshop dengan *experience* yang lebih menyenangkan. Software Clip Studio Paint dulu merupakan Manga Studio yang pertama kali dipasarkan di Amerika dan wilayah Eropa pada tahun 2006, kemudian di tahun 2012 tercipta *software* Clip Studio Paint yang kita kenal sekarang (Famitsu, n.d.).

- Procreate

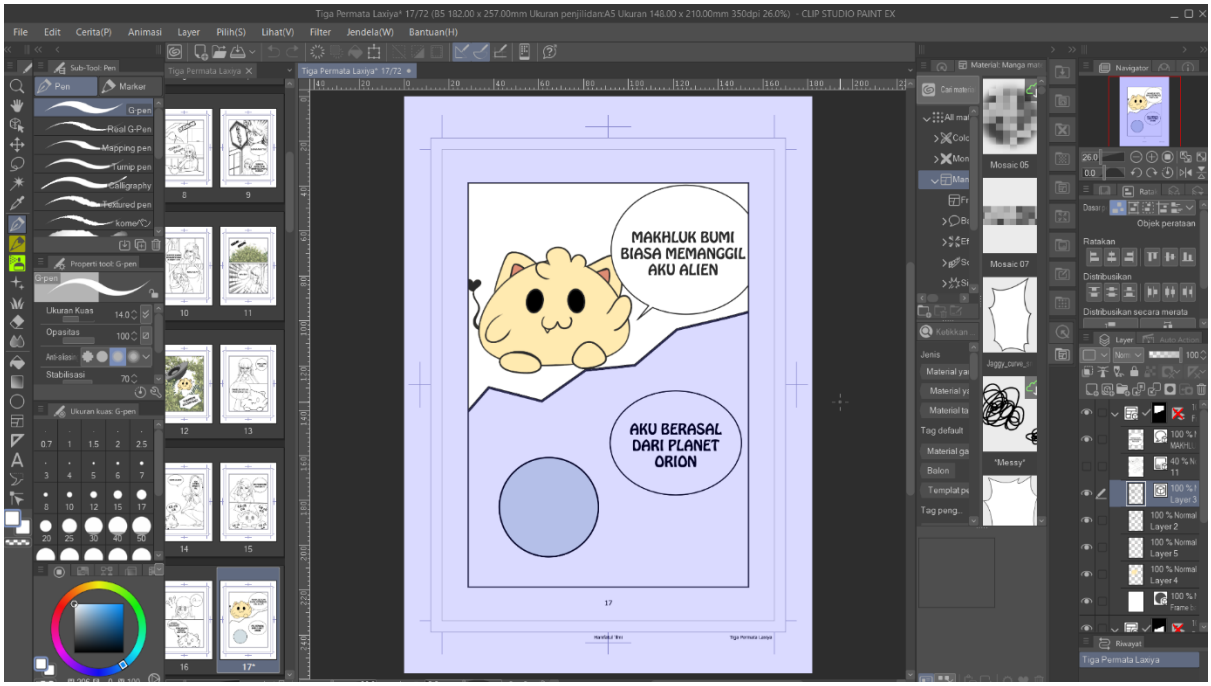
  Aplikasi yang hanya terdapat pada system operasi iOS diciptakan oleh James Cuda, Llyod Bottomley, dan Alanna programmer yang berkebangsaan Australia. Tanggal 8 Mei 2011 aplikasi Procreate diluncurkan dengan mempertaruhkan segenap kemampuan dan keterbatasan finansial mereka (Procreate, 2021). Aplikasi ini sangat diminati illustrator karena kemudahan dalam penggunaannya. Penulis menggunakan kedua aplikasi ini sebagai kombinasi yang cocok, di awal pembuatan sketsa dan line art penulis menggunakan aplikasi procreate, kemudian penulis lanjutkan proses pewarnaan dan penambahan elemen lainnya di *software* Clip Studio Paint.

- Sketchup

  Software yang didesain untuk keperluan arsitektur ini penulis gunakan untuk memproduksi komik. Pembuatan komik secara individu cukup menguras energi dan waktu, tentu saja penulis sangat kesulitan apabila tidak dibantu dalam pembuatan background. Sketchup adalah software yang cukup kompleks, karena banyak fitur tersembunyi dan harus menggunakan shortcut dan *plugin* khusus. Penulis membutuhkan waktu sekurang-kurangnya tiga bulan untuk lancar menggunakan Sketchup.

d. Laman Kerja (Workspace)

Penulis menunjukkan laman kerja dalam pembuatan komik, penulis biasa menampilkan semua brush dan elemen lainnya untuk mempermudah penulis dalam membuat komik. Berikut *workspace* komik Tiga Permata Laxiya:



Gambar 26 *Workspase* Pada Komik Tiga Permata Laxiya

e. Pemilihan Kasus Pelecehan Seksual dan Mengembangkan Cerita

Dari banyaknya kasus pelecehan seksual, penulis memilih tiga kasus untuk enam episode komik. Komik yang akan diproduksi mengisahkan tentang tiga macam pelecehan seksual yang dialami oleh tokoh. Dalam pembuatan komik terdapat tiga tokoh yang berperan dalam komik ini, yakni Mochi, Zaira Ola, dan Laxiya (sebagai karakter di dalam animasi) atau berperan sebagai penulis yang memandu jalannya cerita kepada anak-anak agar alur cerita dalam komik dan animasi mudah dipahami.

Setiap episode dalam komik menceritakan macam-macam pelecehan seksual, terdapat empat kasus yang relevan yang terdapat pada (hal 20). Penulis akhirnya menemukan judul yang tepat tentang jenis-jenis pelecehan seksual. Dibawah ini penulis menjelaskan, alasan dibalik pemilihan judul dalam setiap kasus pelecehan seksual, diantaranya:

- Pelecehan seksual memegang area sensitif di kendaraan umum, berjudul "Membisu" karena Mochi tidak dapat mengungkapkan apa yang ia rasakan. Rasa takut, kesal, dan cemas bercampur menjadi satu.
- Mengangkat rok atau pakaian di lingkungan sekolah, penulis memberi judul "Mengibaskan Rok" kejadian yang sangat sering dilakukan anak-anak di sekolah dan dijadikan candaan, yakni mengibaskan rok.
- Perilaku *Cat calling,* penulis memberi judul yang sama yakni *"Cat Calling"* Untuk mempertegas perilaku buruk remaja yang ingin dilihat keren dengan tujuan menggoda atau dianggap candaan.
- Pemerkosaan anak, Penulis memberi judul "Ada Apa dengan Rosdiana" untuk menjelaskan di awal, bahwa ada sesuatu yang salah dengan Rosdiana, mengapa ia selalu pendiam dan tanpa terdeteksi orang lain, Rosdiana menyimpan trauma pemerkosaan ayah tirinya.

Dari keempat kasus tersebut penulis kembangkan menjadi enam episode, berikut ini adalah hasil dari pengembangan kasus:

- **Episode Pertama (Bumi)**

  Jam menunjukkan tiga dini hari Mochi terbangun dan beranjak dari tidurnya karena haus. Saat sudah di dapur, ia mendengar suara ledakan dari belakang rumah. Dengan rasa penasaran yang menggebu, Mochi mencari sumber suara, dan menemukan alien imut yang mungil bernama Laxiya. Laxiya menceritakan bagaimana ia sampai mendarat di planet bumi, dan kemudian Mochi menawarkan tumpangan tempat tinggal sampai waktunya tiba Laxiya kembali ke planet asalnya yaitu planet Orion.

- **Episode Kedua (Membisu)**

  Pada episode kedua, terdapat peristiwa yang dialami oleh Mochi, ketika ia sedang menaiki angkutan umum saat berangkat sekolah, ia mengalami pelecehan seksual. Seorang pemuda duduk di sampingnya yang kemudian menyentuh paha dan mengibaskan rok nya, Mochi hanya bisa diam membisu dan tidak berani mengadu kepada yang lain, sehingga membuat Laxiya marah kepada pemuda SMA tersebut dan ia dibuat babak belur oleh Laxiya.

- **Episode Ketiga (Mengibaskan Rok)**

  Bel masuk sudah berbunyi, seperti biasa Mochi hampir telat berangkat ke sekolah. Namun ketika mereka (Mochi dan Laxiya) berdua berjalan melewati Lorong, Mochi melihat rok Zaira dikibaskan ke atas hingga terangkat dan menampakkan dalaman yang dipakai Zaira, karena terkejut Zaira hanya bisa diam dan mematung. Mochi yang melihat peristiwa ini tidak tinggal diam melihat temannya yang dilecehkan, karena dari pengalaman Mochi sebelumnya, ia menjadi lebih tegas dan berani. Hal pertama yang dilakukan Mochi adalah menampar Dodi sang pelaku, langkah kedua Mochi mengancam akan mengadukan perlakuan Dodi terhadap Zaira kepada wali kelas apabila terus mealanjutkan aksi buruknya tersebut.

- **Episode Keempat (Cat Calling)**

  Pada episode keempat menceritakan perlakuan yang kurang menyenangkan Mochi dan Zaira yang sedang berjalan menuju rumah. ketika pulang sekolah, mereka mengalami *cat calling* diteriaki oleh sekumpulan pemuda dengan kalimat yang kurang menyenangkan dan membuatnya merasa malu dan risih, Mochi bersengkongkol dengan Laxiya akan melontarkan kalimat untuk membuat para pemuda terdiam.

  Namun, Zaira meminta ke Mochi untuk membuat pemuda merasa jera. Zaira menatap tajam mereka dari atas sampai ke bawah, dan bilang kepada mereka “kami memang cantik”. Tiga kata dari Zaira membuatnya diseret Mochi untuk segera meninggalkan kedua pemuda tersebut. Saat mereka sampai gubuk yang biasa mereka gunakan untuk bermain, mereka bertiga melihat ada Rosdiana duduk sendiri. Laxiya merasa ada hal yang aneh, ia meminta Mochi mengikuti Rosdiana.

- **Episode Kelima (Ada Apa dengan Rosdiana)**

  Setelah mengikuti Rosdiana, Laxiya dan kawan-kawan mendapati Rosdiana yang sedang dimarahi karena pulang terlambat. Ia langsung disuruh masuk dan ayahnya memaafkan Rosdiana pulang terlanmbat dengan syarat melayani nafsu bejad ayahnya. Laxiya meminta Mochi dan Zaira untuk membantunya menagkap pelaku pelecehan sexual yang merupakan ayah

Rosdiana sendiri, dengan merekam semua kejadian yang di alami teman mereka. Hari itu, mereka sudah memiliki bukti untuk diberikan kepada orang dewasa yang lebih tahu tentang hukum.

- **Episode Keenam (Saatnya Kembali)**

  Satu bulan telah berlalu, Laxiya sibuk memperbaiki pesawatnya, ia harus kembali ke planet Orion dengan membawa batu permata yang tak kunjung ia temukan. Crash yang menimpa pesawat Laxiya sudah teratasi, karena Laxiya sudah bisa melanjutkan kembali petualangannya mencari tiga batu permata untuk menyelamatkan planet Orion dari kehancuran. Kemudian Mochi datang dan menanyakan apa yang sedang dilakukan oleh teman mungilnya. Mochi sangat sedih saat mengetahui alasan Laxiya memperbaiki pesawat. Laxiya menghibur Mochi yang sedang bersedih, ia mengalihkan perhatian Mochi dengan mengingat kepulangan Rosdiana dari pusat rehabilitasi. Kawan-kawan sedang menunggu kepulangan Rosdiana dari pusat rehabilitasi. Mereka sangat antusias menunggu teman imutnya itu. Ketika Rosi sampai, mereka saling berpelukan, kemudian Zaira menawarkan buku catatannya agar Rosi tidak tertinggal materi ketika berangkat sekolah nanti.

  Semua masalah diantara mereka berempat sudah teratasi, Laxiya pun berpamitan dengan ketiga sohibnya. Dimulai dari Mochi yang memeluk erat Laxiya, kedua temannya pun mengikuti memeluk Laxiya. Keajaiban pun terjadi, dimana di dada mereka bertiga muncul Cahaya yang terang yang memiliki warna seperti rambut mereka masing-masing. Setelah muncul cahaya, terlihat tiga buah kristal dari dada teman-teman Laxiya. Ternyata permata yang selama ini Laxiya cari ada di dalam diri sahabat karibnya setelah masalah besar yang mereka alami terselesaikan. Dengan berat hati Laxiya harus kembali ke planet asalnya yakni planet Orion dan meninggalkan ketiga sahabat karib nya.

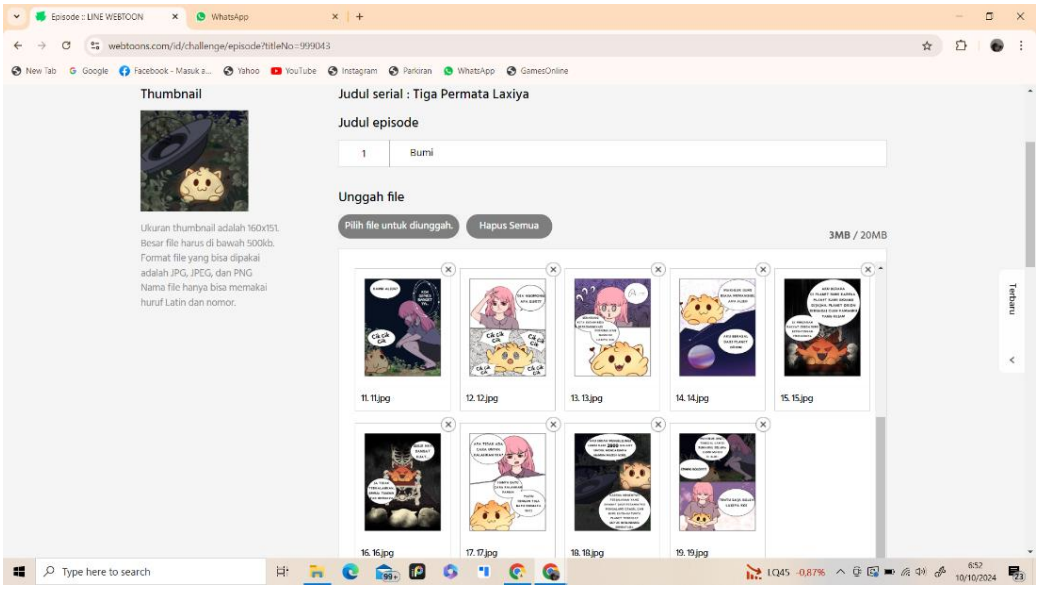
Pasca Produksi

- **Ekspor File**

  Penulis melakukan eksport pada file gambar komik untuk diunggah di aplikasi Webtoon. Selain mengunggah ke situs Webtoon, penulis melakukan eksport keseluruhan komik untuk dicetak.

- **Mengunggah Karya Komik**

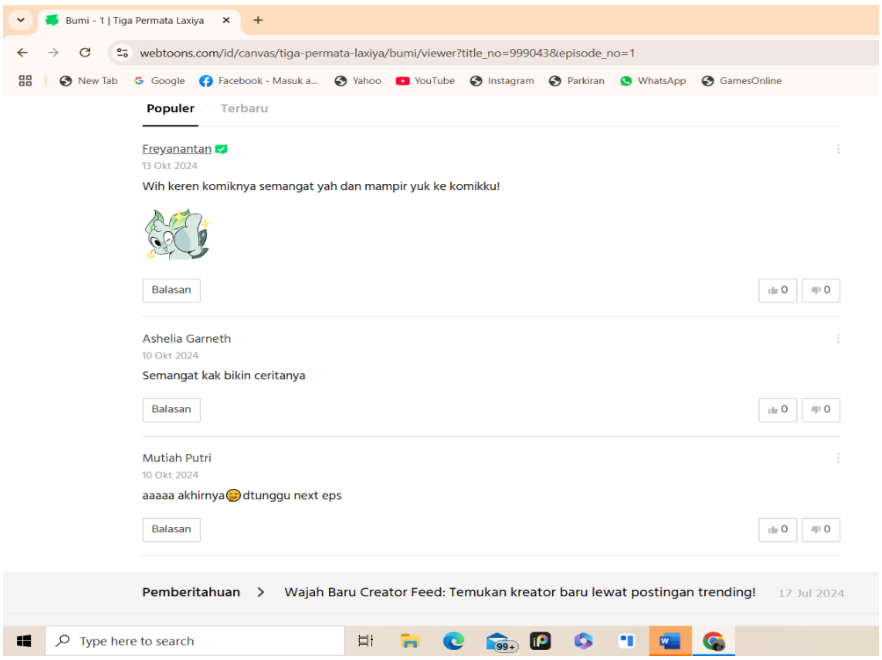
Penulis mengunggah karya komik ke khalayak agar dapat dibaca oleh banyak audiens.



Gambar 27 Tampilan Saat Mengunggah Komik ke Webtoon

- **Respon Pembaca Webtoon**

Penulis mengunggah dua episode di platform webtoon, meskipun demikian, terdapat tanggapan untuk komik yang penulis unggah. Berikut respon dari pembaca, yang berasal dari berbagai kalangan di aplikasi Webtoon:



Gambar 28 Respon dari Pembaca Webtoon

Pada peluncuran episode pertama, terdapat semangat dari sebagian pembaca yang membuat penulis semakin termotifasi untuk segera menerbitkan episode kedua. Penulis hanya meluncurkan dua episode untuk menjaga hak cipta karya sebelum sidang dilaksanakan. Susunan komik sudah runtut penulis selesaikan dalam sebuah buku komik dan sedikit berbeda dari format asli di aplikasi Webtoon.

2.1.2. Animasi 2D

Pembuatan animasi 2D, menceritakan perjalanan Laxiya di luar angkasa yang sedang mengendarai pesawatnya. Ia menyampaikan agar anak-anak membaca komik Tiga Permata Laxiya.

Pra Produksi

Karya animasi, penulis menyusun cerita yang mengandung ajakan kepada anak-anak untuk membaca komik "Tiga Permata Laxiya". Dimulai dengan Laxiya yang tiba-tiba berhenti mendadak karena melihat berbagai peristiwa yang dialami anak-anak di bumi. Penulis menggabungkan semua adegan dalam komik menjadi potongan video sebagai *flash back* yang melewati Laxiya saat berkendara, kemudian penulis membuat video animasi pendek ini sebagai daya tarik tersendiri untuk anak-anak. Menambahkan karakter Laxiya sebagai identitas penulis, menjadi pemandu dalam animasi singkat ini agar mudah dimengerti anak-anak.

Dalam pra produksi video animasi 2D penulis menyiapkan format sebagai berikut:

- Menentukan ide cerita
- Menentukan ending dan awal cerita

Produksi

Pada proses produksi video animasi 2D lebih kompleks dibandingkan dengan pembuatan komik, sehingga tahapan pembuatan animasi 2D cukup banyak. Berikut merupakn tahapan dalam pembuatan animasi 2D:

- Menyusun cerita
- Membuat desain karakter
- Membuat storyboard
- Menyiapkan dialog tokoh
- Menentukan keyframe, yang berfungsi sebagai penanda waktulamanya animasi perdetik.

a. Penulisan Alur Cerita / Menyusun Cerita

Penulis menyusun alur cukup berbeda dengan penulisan script film, tahapan pertama yang penulis lakukan adalah menentukan awal dan akhir cerita untuk satu video animasi 2D, hal ini sudah umum sebagai langkah awal menulis. Kemudian penulis membuat deskripsi apa yang terjadi di dalam suatu episode dengan dialog singkat, serta mengemasnya ke dalam sebuah komik.

b. Pembentukan Karakter

Penggambaan awal animasi dan komik, dimulai pada bulan Februari 2022 dan karakter Laxiya yang penulis gunakan untuk tugas akhir terbentuk pada bulan Oktober 2023. Karakter Laxiya ceria dan tegas, ia mampu beradaptasi dengan cepat di planet bumi. Serta tanggap dalam membantu teman-teman serta planetnya.

c. Membuat Storyboard

Pada pembuatan storyboard penulis memasukkan adegan inti dari animasi yang akan di produksi, pada animasi Tiga Permata Laxiya penulis cukup membuat empat panel untuk menggambarkan adegan yang akan digunakan sebagai pilar video animasi 2D.

d. Perangkat Lunak yang Digunakan (*Software*)

- Clip Studio Paint

  Software berasal dari Jepang yang dikhususkan untuk membuat komik ini sebenarnya cukup kompleks, namun tidak sulit untuk mempelajari berbagai *tools* yang ada karena *software* ini mirip seperti Photoshop dengan *experience* yang lebih menyenangkan. Software Clip Studio Paint dulu merupakan Manga Studio yang pertama kali dipasarkan di Amerika dan wilayah Eropa pada tahun 2006, kemudian di tahun 2012 tercipta *software* Clip Studio Paint yang kita kenal sekarang. Pada Software Clip Studio Paint terdapat fitur pembuatan animai 2D, dimana kreator bebas membuat keyframe yang dibutuhkan untuk versi EX, sedangkan versi Pro dibatasi dengan maksimal 24 keyframe.

- Capcut

  Aplikasi ini sangat terkenal karena terhubung dengan tiktok dan mampu mendobrak pasar editing video dengan menghapus watermark secara gratis.

Banyak sekali konten kretor yang menggunakan aplikasi ini untuk mengedit konten. Penulis menggunakan aplikasi dari negri tirai bambu ini karena mudah digunakan, ringan, dan tidak terdapat watermark.

e. Kendala Produksi

Pada rencana awal produksi, penulis menyusun rencana untuk mencetak komik yang cukup banyak untuk dibagikan ke sekolah-sekolah yang sudah menjadi target penulis dan melakukan penyuluhan sekaligus ke target audiens yakni anak sekolah dasar. Namun hal tersebut kurang efektif untuk penulis, karena terbatasnya waktu dan dana produksi. Penulis mengurungkan niat tersebut dan melakukan publikasi online menggunakan Webtoon Canvas, serta mencetak tidak banyak buku komik. Pencetakan komik fisik hanya dicetak untuk dosen pembimbing, dosen penguji, beberapa sekolah, dan dinas perlindungan anak. Penulis sempat kehilangan minat menggambar, bahkan untuk melihat alat gambar seperti Wacom dan iPad, penulis enggan melihatnya. Keterbatasan biaya produksi, juga mempengaruhi kinerja penulis dalam menggambar. Pada pertengahan produksi komik, Apple Pencil penulis mengalami kerusakan, sehingga produksi menggunakan Wacom dan laptop yang membutuhkan kesabaran lebih, karena spesifikasi laptop kurang mumpuni untuk mengerjakan *file* berat.

Pasca Produksi

Penulis memutar ulang video untuk memeriksa dan menghindari gangguan teknis saat sudah di ekspor. Selanjutnya penulis melakukan ekspor video animasi 2D dan menyimpan file di Google Drive.

2.2. Analisis Karya

2.2.1. Penerapan Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Di Bawah Umur

Menumbuhkan kesadaran tentang bahaya pelecehan seksual yang kerap kali mengintai anak-anak di bawah umur. Penulis berfokus pada produksi karya, serta menyediakan media ajar kepada anak dibawah umur yang dipandu oleh tenaga pendidik seperti guru. Selain itu penulis menyediakan media alternatif untuk memamerkan karya, melalui platform Webtoon. Penulis harap dengan mempublikasi di Webtoon, komik Tiga Permata Laxiya tidak hanya untuk anak-anak di bawah umur saja di masa mendatang, karena karya ini akan terus berlanjut di komik Webtoon.

2.2.2. Proses Kreatif

Pada proses pembuatan komik dibagi menjadi tiga tahapan, yang mencakup pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut adalah penjelasan secara rinci analisis penulis dalam membuat projek karya.

Komik

Pra Produksi Komik

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah memikirkan secara matang dan mendetail tentang karakter seperti apa yang cocok dimasukkan ke dalam komik Tiga Permata Laxiya. Membuat *icon* karakter, seperti warna rambut setiap karakter, gaya rambut, dan cara berkomunikasi mereka. Penulis harus menempatkan diri di setiap karakter agar dapat terciptanya karakter yang sesuai dengan target audiens.

Produksi Komik

1) **Pembentukan Karakter Komik**

Ketika penulis membuat karakter Laxiya pada tanggal 4 September 2023 penulis memperhatikan lebih detail karakter Laxiya. Penulis melihat bahwa karakter Laxiya yang digambar penulis terlalu *bold* (tebal). Sehingga penulis membuat ulang yang lebih *soft* dari karakter Laxiya yang lama. Pada awal pembuatan alur cerita komik Tiga Permata Laxiya, penulis belum memasukkan karakter Laxiya. Penulis baru memasukannya pada 4 September 2023. Penulis hanya merubah karakter yang sudah terbit terlebih dahulu di Webtoon Canvas yakni Daily si Mochi pada tahun 2019 (hal 5-6). Penulis hanya merubah karakter lama yang telah dipublikasikan menjadi lebih imut dan menggemaskan. Maka tercipta karakter Laxiya.

Gambar 29 Karakter Laxiya Versi Lama pada Bagian Kiri, dan Karakter Terbaru di Bagian Kanan

Perubahan tidak hanya ada di karakter Laxiya, namun sampul komik juga mengalami perubahan. Pada awalnya, di sampul hanya terdapat beberapa elemen yang terlihat ada dua telapak tangan sedang melindungi *ikon* gender yang berarti sebuah perlindungan bagi korban pelecehan seksual, Pelangi melambangkan keceriaan dan keindahan setelah terjadinya hujan, piring terbang yang ditunggangi Laxiya adalah *ikon* bahwa Laxiya merupakan alien yang sedang berkeliling antar galaksi. Sedangkan ketiga sahabat Laxiya, terlihat menunjukkan karakter masing-masing.

Gambar 30 Sampul Komik Lama, Sampai Sampul Final

Perubahan yang penulis lakukan adalah penambahan *ikon* bumi, penambahan *font*, penambahan Planet Orion (planet asal Laxiya), bintang jatuh yang memiliki arti sebuah harapan, dan perubahan yang paling penulis suka adalah tiga permata yang selama ini Laxiya cari. Setiap permata mencerminkan masing-masing ketiga tokoh utama yakni Mochi, Zaira, dan Rosdiana.

2) Analisis Penyusunan Cerita

Pada penyusunan cerita yang penulis lakukan hanya mengambil intisari kejadian atau ringkasan dalam setiap episode. Seperti menentukan setting tempat dan waktu, sedangkan untuk dialog antar tokoh, penulis langsung menuliskannya pada *storyboard*, sembari mencocokkan alur cerita dan adegan yang penulis gambar.

Episode Pertama

Analisis cerita yang terkandung di episode pertama, pada awal episode ini mengenalkan karakter Laxiya dan Mochi, awal mula mereka bertemu.

Episode Kedua

Pada episode kedua sudah mulai muncul konflik yang menggambarkan kurang aman nya anak-anak di tempat umum. Pada kasus kali ini penulis mengambil latar tempat kendaraan umum, yakni angkot.

Episode Ketiga

Penulis memberi dua kasus yang sama, karena sangat marak dijumpai oleh anak-anak ketika bermain, terlebih pada lingkungan sekolah yang sering melewati batas.

Episode keempat

Hal yang sangat membuat tidak nyaman adalah cat calling, korban sering kali merasa terintimidasi oleh pelaku.

Episode Kelima

Pada episode kelima, penulis menggambarkan bahwa tidak semua korban pelecehan seksual terutama pemerkosaan dapat mengungkapkan apa yang mereka alami, terlebih jika pelaku adalah orang terdekat korban. Pada episode ini Rosdiana mengalami trauma sehingga melampiaskan rasa takutnya dengan berdiam diri di gazebo tempat anak-anak bermain.

Episode Keenam

Pada episode ini terungkap alasan mengapa ketiga permata yang Laxiya cari sampai mengelilingi 2000 galaksi ternyata berada di dalam tubuh ketiga temannya.

3) Pembuatan Storyboard

Komik Tiga Permata Laxiya memiliki 6 (enam) episode dengan total 130 (seratus tiga puluh) halaman buku. Berikut merupakan beberapa cuplikan *storyboard* pada setiap episode komik Tiga Permata Laxiya:

Episode Pertama (Bumi)

Gambar 31 Episode Pertama, yang Berjudul Bumi

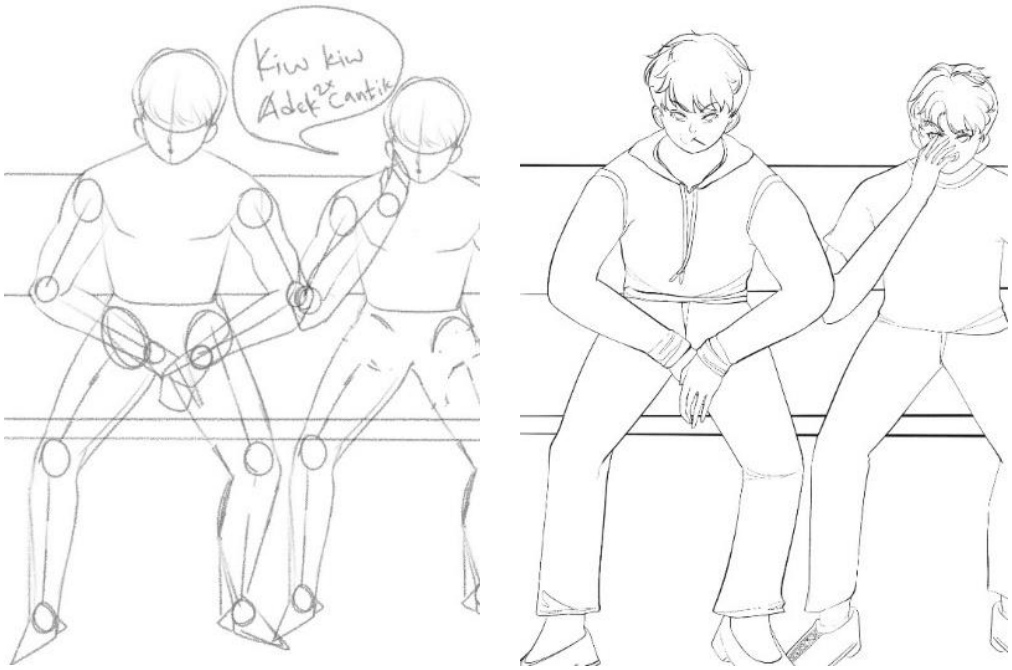
Episode Kedua (Membisu)

Gambar 32 Episode Kedua, yang Berjudul Membisu

Episode Ketiga (Mengibaskan Rok)

Gambar 33 Episode Ketiga, yang Berjudul Megibaskan Rok

Episode Keempat (*Cat Calling*)



Gambar 34 Episode Keempat, yang Berjudul *Cat Calling*

Episode Kelima (Ada Apa dengan Rosdiana)

Gambar 35 Episode Kelima, yang Berjudul Ada Apa Dengan Rosdiana

Episode Keenam (Saatnya Kembali)

Gambar 36 Episode Keenam, yang Berjudul Saatnya Kembali

4) Background

Sebagian besar *background* komik, penulis desain menggunakan *software* SketchUp untuk mempersingkat dalam pembuatan bangunan yang membutuhkan perspektif lebih kompleks.

5) Panel Komik

Panel komik berfungsi sebagai bingkai gambar pada komik, yang memisahkan setiap adegan yang ditampilkan.

6) Line Art

Pada proses ini, penulis menebalkan dan membuat garis yang tegas pada storyboard yang sudah dibuat.

7) Penambahan Balon Kata

Ciri khas komik yaitu sebuah gambar yang yang memiliki balon kata. Selain balon kata, terdapat bebrapa typografi lain guna menambah dramatisasi pada adegan di dalam komik.

8) *Coloring*/Penambahan Warna

Sebagai bagian paling akhir, coloring atau pewarnaan sangat berpengaruh pada estetika komik. Terdapat efek filter, dari fitur Clip studio paint seperti fitur pengaturan vibrasi sehingga tercipta suasana yang sesuai dengan alur jalannya cerita.

Pasca Produksi Komik

Penulis melakukan beberapa tahapan saat pasca produksi guna menciptakan karya yang cukup baik untuk diterima oleh pembaca, berikut adalah tahapan pra produksi:

- Meninjau kembali, sebelum diunggah ke platform Webtoon, penulis meninjau ulang karya.
- Penulis mengajukan *review* dari ahli di bidangnya, selain dosen pembimbing, yakni ibu Kumi dan mas Bambang.
- Mengunggah komik, setelah dilihat cukup dan tidak ada kesalahan penulisan kata, penulis mengunggah komik.
- Mengamati respon pembaca, penulis sangat membutuhkan respon dari pembaca, baik respon positf maupun negatif untuk berkembangnya karya.
- Merevisi karya berdasarkan *refiew* dari mas Bambang dan ibu Kumi Laila.

Animasi 2D

Tahap pembuatan animasi 2D memiliki tahapan produksi yang hampir sama dengan komik, pembuatan Video Animasi 2D juga memiliki tahap pra produksi, produksi, serta pasca produksi.

Pra Produksi Animasi 2D

Pada tahap ini, hal pertama yang penulis lakukan adalah menentukan ide jalannya cerita animasi. Kemudian penulis harus bisa mengimbangi ide cerita yang penulis susun dengan durasi animasi yang akan digunakan untuk aset para guru selaku tenaga pendidik. Bagian yang menantang saat penulis menuangkan ide yang sudah banyak tersusun, namun penulis harus meringkasnya agar lebih menarik dan dipahami oleh anak-anak dengan durasi yang singkat. Penulis harus mengumpulkan berbagai ide cerita untuk melangkah ke tahap selanjutnya yakni proses produksi.

Produksi Video Animasi 2D

Produksi animasi 2d penulis sedikit memodifikasi tahapan produksi animasi. Penulis mempersingkat bebrapa tahapan produksi video animasi 2d apabila dibandingkan dengan yang dikembangkan oleh *Production House*. Penulis hanya memasukkan tahapan singkat seperti penyusunan alur cerita, storyboard, time line, coloring, serta penambahan efek.

1) Penyusunan Alur Cerita

Pada penentuan di awal, penulis membayangkan Laxiya yang sedang di luar angkasa bertemu dengan berbagai macam bayangan tentang kejadian yang menimpa teman-teman bumi nya. Ia kemudian berhenti dan mengajak anak-anak yang mengalami hal serupa maupun tidak, untuk membaca komik Tiga Permata Laxiya.

Monolog Laxiya:

Di angkot/ ngga aman//

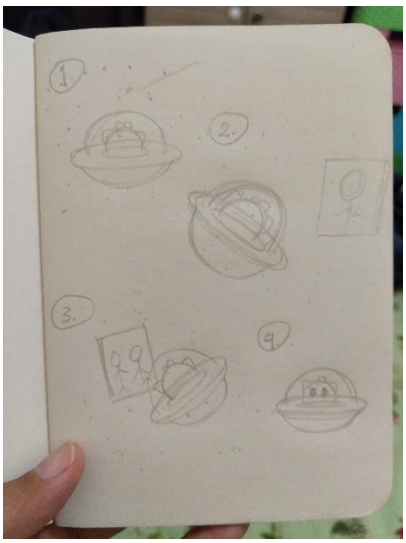
Di sekolah/ juga ngga aman//

Di Bumi banyak bangett pelecehan seksual//

Buat adik-adik yang mengalami hal yang serupa jangan sedih/ ayo baca Komik Tiga Permata Laxiya/ Laxiya bantu temen-temen//

2) *Storyboard*

Penulis menyusun storyboard sebagai gambaran secara nyata dari cerita yang sudah disusun penulis di awal.



Gambar 37 *Storyboard* Animasi 2D Tiga Permata Laxiya

3) *Time line*

Kolom yang digunakan sebagai durasi perpindahan gerak pada animasi atau yang biasa disebut time line sangat penting untuk diperhatikan, bagaimana penulis menginginkan gerakan awal sampai akhir melalui *time line*

4) ***Coloring*** **(Pewarnaan)**

Pada tahap ini penulis memberi warna sama seperti menggambar digital pada umumnya.

5) ***Rigging*** **(Menjadikan Gambar Mengalami Pergerakan)**

Animasi merupakan gambar bergerak, pergerakan ini dihasilkan oleh proses *rigging*.

6) **Efek Filter**

Penulis memberikan filter warna yang senada dengan tema galaksi, yakni ungu, biru, dan merah. Semua warna tersebut penulis kombinasikan memberi kesan warna yang semakin sedap dipandang pada video animasi 2d.

7) **Memberi *Font***

Pemberian *font,* penulis menggunakan *font* yang disediakan gratis oleh CapCut untuk *watermark* dan *subtitle.* Penggunaan font untuk watermark dan *subtitle* penulis menggunakan *font* yang sama, yakni *font System*.

8) **Memberi *Backsound* (Latar Belakang Suara)**

Penulis memberi latar belakang suara melalui YouTube studio, penulis memilih latar belakang suara milik National Seweetheart yang berjudul “Videodrome.”

Pasca Produksi Animasi 2D

Penulis menyimpan karya video animasi 2D di Google Drive untuk mengamankan karya sebelum disidangkan, setelahnya penulis mengunggah karya di platform media sosial. Kemudian saat mendekati waktu siding, penulis membagi link Google Drive kepada dosen penguji.

2.2.3. Prospek Karya Komik dan Video Animasi "Tiga Permata Laxiya"

Penulis menganalisa prospek karya ini sangat luas, karena dapat relevan untuk semua kalangan terutama anak-anak dan wanita, yang selalu rentan terhadap pelecehan seksual. Berikut merupakan beberapa propek karya komik Tiga Permata Laxiya:

- Karya ini dapat digunakan sebagai media kampanye dengan proses yang matang untuk mengedukasi anak-anak tentang pentingnya mengetahui segala tindak kejahatan seksual dengan cakupan yang lebih luas dan hadir secara langsung di tengah anak-anak maupun wali murid.
- Digunakan sebagai konten media sosial, dimana karya ini dapat penulis jadikan proyek berkelanjutan dengan cerita dan kisah menarik lainnya. Berbekal tema yang sejalan yakni edukasi dengan cara yang menyenangkan bagi audiens. Karya tersebut bisa dijadikan konten keseharian Laxiya pasca dari bumi dan mengalami banyak hal seru lainnya.
- Komik Tiga Permata Laxiya selain dituju untuk anak dibawah umur, dapat menginspirasi orang tua untuk mengedukasi anak-anaknya, orang tua muda saat ini mayoritas adalah generasi milenial, mereka sudah memahami komik digital dan sering membaca komik di webtoon atau Instagram. Melalui bacaan komik ini, mereka lebih mawas diri terhadap anak-anak mereka yang berpotensi mengalami salah satu gangguan seperti di komik Tiga Permata Laxiya.

2.2.4. Dokumentasi Pembuatan Komik dan Animasi 2D

Dokumentasi Komik

a. Dokumentasi Permohonan Izin

Penulis mengajukan permohonan izin kepada aktris Ochi Rosdiana untuk menggunakan namanya di karya penulis. Dalam isi permohonan tersebut, penulis menggunakan nama Ola Rosdiana sebagai salah satu karkter dalam komik penulis serta tidak menjadikan komik ini sebagai komik komersil. Apabila di masa yang mendatang, komik ini diterbitkan oleh penerbit dan dikomersilkan secara luas, penulis melibatkan Ochi Rosdiana sebagai pemilik karakter dari Ola Rosdiana untuk hak royalti. Penulis menyampaikan permohonan izin tersebut melalui salah satu admin fans klub Ochi Rosdiana (*Ochilovers*). Berikut merupakan lampiran pesan penulis melalui WhatsApp:

Gambar 38 Dokumentasi Permohonan Izin Penggunaan Nama Rosdiana untuk Karakter Ola Rosdiana

b. Dokumentasi Proses menggambar

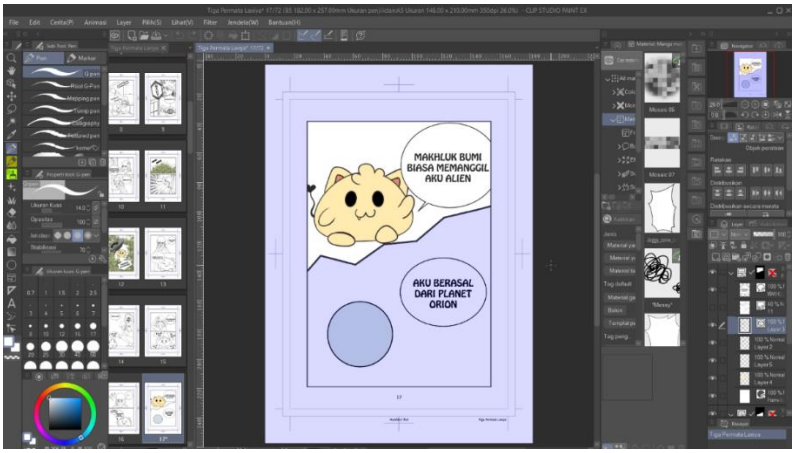
Penulis menggunakan kombinasi Wacom, laptop, dan iPad.

Gambar 39 Dokumentasi Proses Menggambar

c. Dokumentasi *Workspace*

Penulis menunjukkan laman kerja dalam pembuatan komik, penulis terbiasa menampilkan seluruh brush dan elemen lainnya untuk mempermudah penulis dalam membuat komik. Berikut *workspace* komik Tiga Permata Laxiya:

Dokumentasi *Workspace Software* Clip Studio Paint:

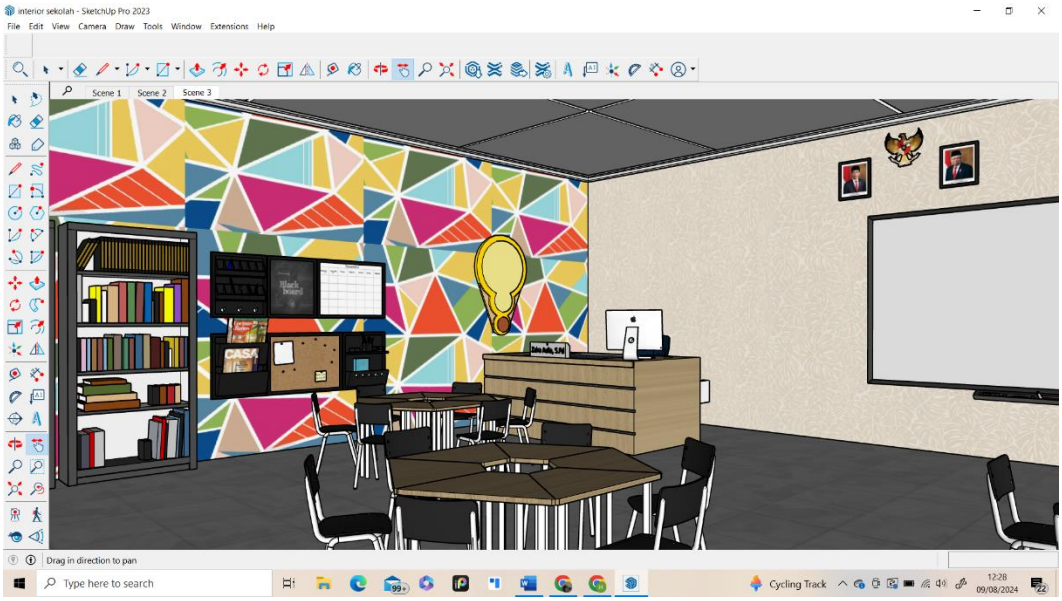


Gambar 40 Dokumentasi *Workspace* Software Clip Studio Paint

Dokumentasi *Workspace* Aplikasi Procreate:

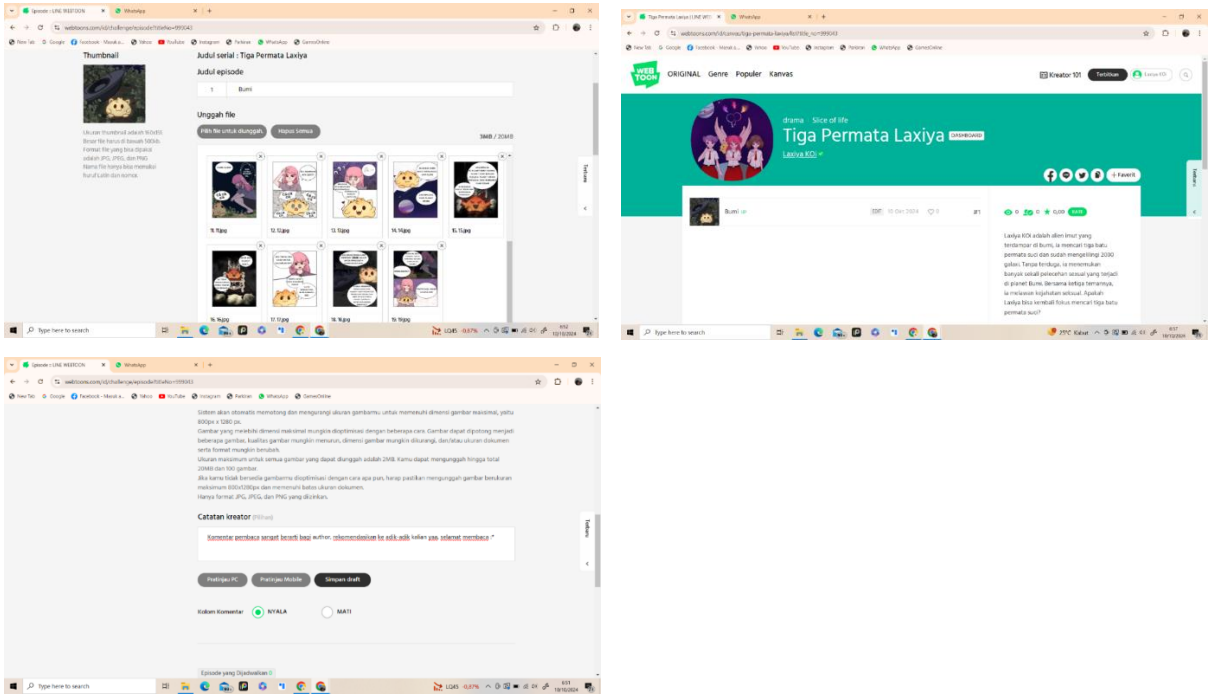
Gambar 41 Dokumentasi *Workspace* Aplikasi Procreate

Dokumentasi *Workspace Software* Sketchup:



Gambar 42 Dokumentasi *Workspace* Software SketchUp

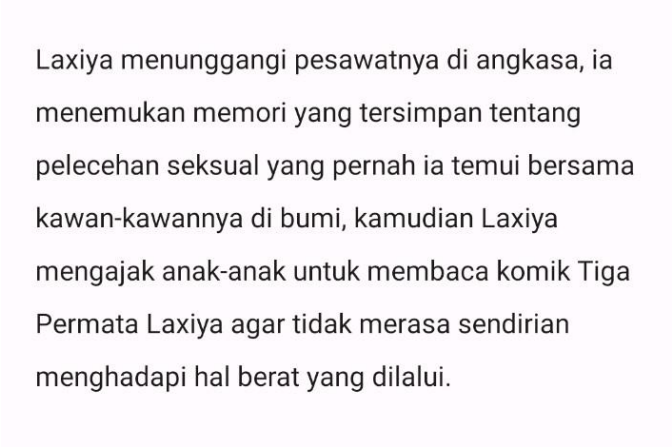
d. Dokumentasi Halaman Komik di Line Webtoon



Gambar 43 Dokumentasi Halaman Komik di Line Webtoon

Dokumentasi Animasi 2D

e. Dokumentasi Penyusunan Alur Cerita

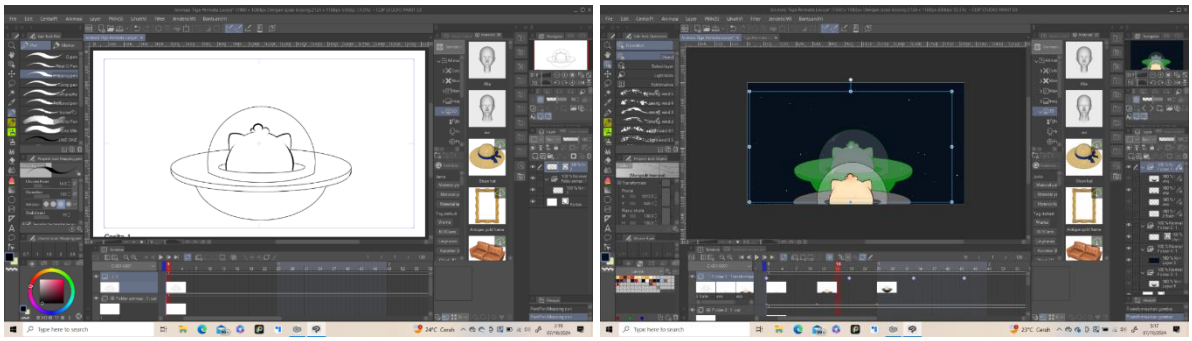


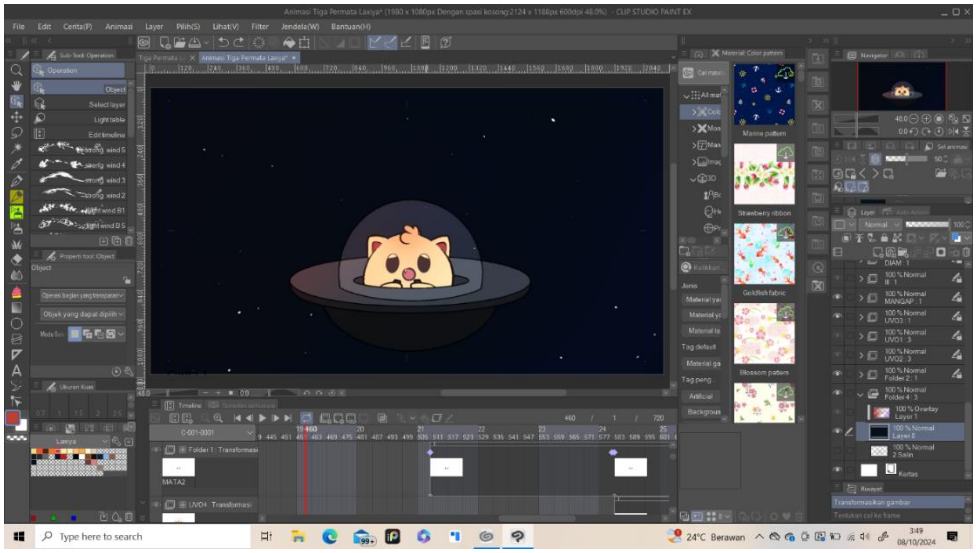
Gambar 44 Dokumentasi Awal Penyusunan Cerita untuk Animasi

Dimulai dari catatan yang diketik pada ponsel pintar, cerita tersebut penulis revisi menjadi Laxiya yang sedang mengendarai pesawatnya di luar angkasa melewati beragam bayangan pelecehan seksual yang telah dilalui oleh anak-anak bumi yakni Mochi, Zaira, dan Rosdiana. Laxiya turut prihatin dengan banyaknya kasus tersebut di planet Bumi. Laxiya merekomendasikan komik Tiga Permata Laxiya agar anak-anak di bumi yang mengalami hal serupa bisa lebih optimis dan semangat melanjutkan hari-hari yang menyenangkan.

f. Dokumentasi Workspace Pembuatan Animasi di Clip Studio Paint

Penulis mengatur time line dan membuat sketsa sampai pewarnaan dan sedikit efek warna dalam membuat video animasi 2D di Software Clip Studio Paint.

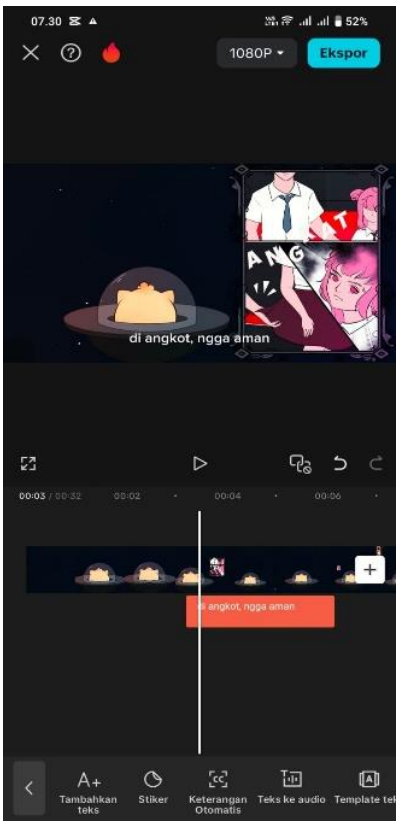




Gambar 45 Dokumentasi *Workspace* Pembuatan Animasi di Clip Studio Paint

g. Dokumentasi *Workspace* CapCut

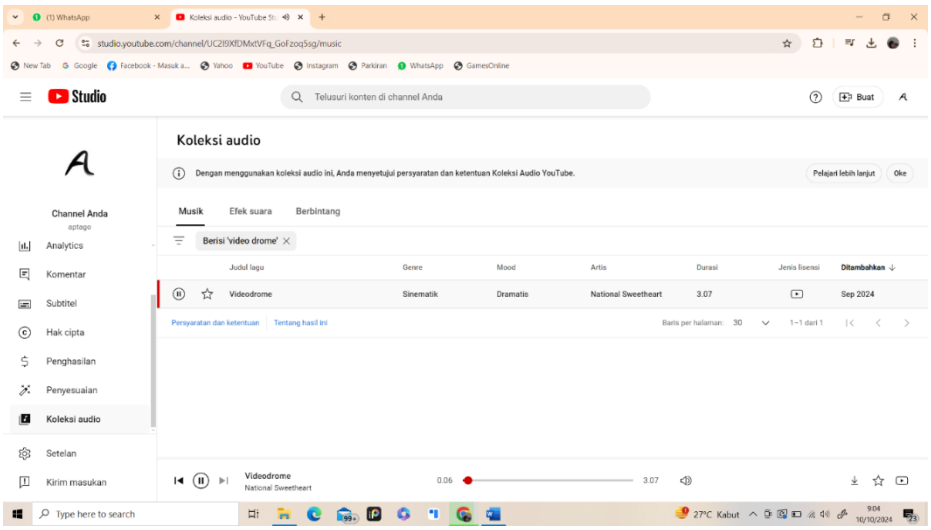
Penambahan Teks di aplikasi CapCut. Keterbatasan perangkat penulis, cukup berat apabila melakukan editing penuh di laptop. Penulis menggunakan alternatif lain yakni aplikasi capcut untuk menambahkan teks pada video animasi.



Gambar 46 Dokumentasi *Workspace* di Aplikasi CapCut

h. Dokumentasi YouTube

Penambahan Backsound untuk video animasi 2D "Tiga Permata Laxiya" melalui YouTube Studio:



Gambar 47 Dokumentasi Pencarian Backsound untuk Animasi 2D

2.2.5. *Review* Komik dari Ahli (Mengulas Komik)

Review dari Bambang Tri Asmoro, S.Sn.

Bambang Tri Asmoro, S.Sn lahir pada tanggal 6 April 1988 di Cilacap. Selain mengajar, juga menjadi ilustrator lepas. Beberapa karya ilustrasi termaktub dalam beberapa buku yang menjadi pemenang antara lain Buku Cerita Anak "Duta Ebeg dari Wanatara" (2017); "Tari Ngerong untuk Walikota" (2018); "Batu Cekung Sakti" (2018). Pada tahun 2018, dipercaya menjadi Sutradara dalam produksi film "Noktah Batik". Film tersebut merupakan bagian dari "Program Pengembangan SMK berbasis Keunggulan/Industri" yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selain itu juga menjadi ilustrasi dalam kolaborasi komik strip dengan air mineral *flow*.

Berdasarkan review dari mas Bambang, perlu meggunakan *font* yang menarik seperti *Comic Sans.* Beberapa panet terlalu banyak menggunakan warna yang senada, menyebabkan *flat* atau datar dan monoton pada gambar. Panel komik kurang cocok untuk publikasi Webtoon, kemudian pesan moral kurang ditunjukkan di dalam komik.

1.

FONT menggunakan FONT yang menarik dan di usahakan tanpa sirip, contoh **FONT COMIC SANS**

Contoh

SUMBER SUARA DARI ARAH BELAKANG RUMAH?

Gambar 48 saran Pergantian font

2.

karena format webtoon mending di pisah per panel, tidak ada panel dalam panel.

Gambar 49 Saran Memisah Panel untuk Format Webtoon

4. Untuk background di usahakan jangan terlalu gelap

Gambar 50Saran Agar Background Tidak Terlalu Gelap

5. Jangan terlalu sering menggunakan warna senada agar tetap focus pada karakter

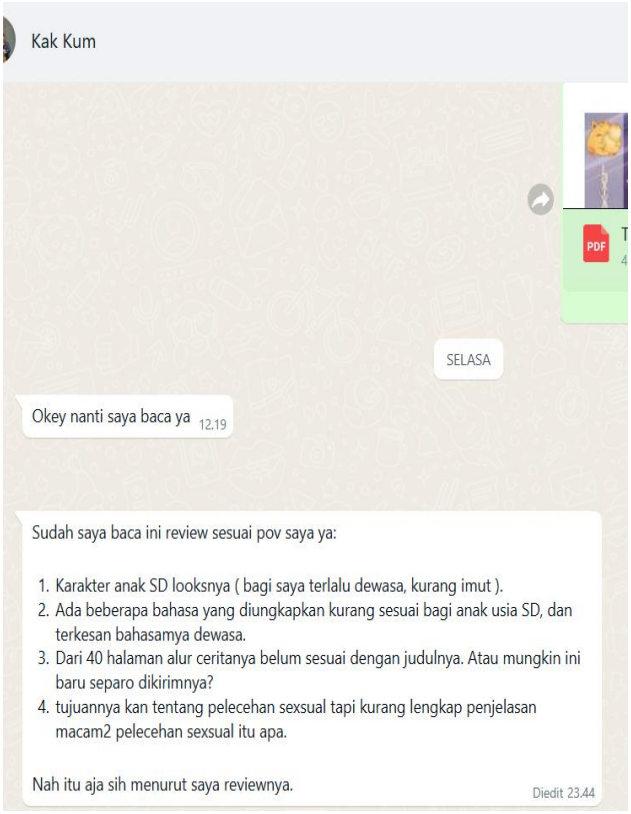
Gambar 51Saran untuk Menghindari Terlalu Sering Warna Senada

Gambar 52 Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi Sesuai Saran dari *Reviewer*

Berikut adalah gambar sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan *review* dari mas Bambang, latar belakang tidak boleh lebih gelap dari karakter. Penulis mengganti *font* komik sesuai saran dari mas Bambang, dari yang semula Laxiya *font* menjadi *comic sans.*

Review dari Kumi Laila, M.I. Kom.

Komik Tiga Permata Laxiya sudah melewati penilaian dosen pembimbing Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms. Namun penulis harus melakukan evaluasi karya lebih mendalam oleh ahli dalam mengkritisi fenomena sosial diluar dosen pembimbing. Penulis memilih karya di-*review* oleh Kumi Laila, M.I. Kom atau yang biasa dipanggil ibu Kumi. Penulis memilih ibu Kumi sebagai *reviewer* Komik Tiga Permata Laxiya, profesi ibu Kumi saat ini adalah dosen, praktisi, serta KPop analis yang terbiasa meneliti berbagai fenomena sosial. Melalui jam terbang ibu Kumi Laila, penulis mempercayakan penilaian karya kepada beliau dari segi keluwesan cerita serta apakah komik Tiga Permata Laxiya dapat dibaca oleh anak-anak. Menurut ibu Kumi, karakter tiga anak SD yang ditampilkan terlihat dewasa, serta cerita komik Tiga Permata Laxiya masih terkandung unsur dewasa untuk konsumsi anak usia sekolah dasar. Karya yang ditunjukan belum menjawab judul, serta penjelasan pelecehan seksual kurang rinci tertera dalam komik. Berikut merupakan lampiran dari *review* yang dinilai oleh ibu Kumi Lila:



Gambar 53 *Screenshot Review Komik, dari Ibu Kumi Laila*

Berdasarkan *review* dari ibu Kumi Laila, kurangnya penjelasan tentang bagaimana anak-anak harus bertindak dalam menghadapi pelecehan seksual. Penulis menambahkan jumlah episode untuk memperjelas pesan moral di dalam komik sebanyak empat halaman komik untuk mempermudah pemahaman anak dalam membaca komik Tiga Permata Laxiya.

Review dari Komunitas Ilustrasee Jogja (Gengsee)

Pada tanggal 8 Agustus 2024 diadakan pertemuan komunitas illustrasi di Jogja, selain membahas tentang karir illustrator, penulis juga meminta bantuan mereka melakukan *review* terhadap komik Tiga Permata Laxiya saat masih dalam bentuk storyboard dan ditinjau secara keseluruhan. Menurut Adi, komik ini sudah cukup bagus baik dari segi gambar dan cerita, namun ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti pendapat dari Adi, ketika adegan dewasa yang ditampilkan hanya bertuliskan 18+ itu cukup sulit dicerna anak kecil. Pendapat selanjutnya dari mas Fattah, komik ini mungkin bisa dijadikan sebagai bahan penyuluhan langsung terhadap anak-anak sekolah dasar agar anak-anak mendapat arahan terhadap hal yang cukup sensitif. Berikut merupakan salah satu bentuk penayangan karya dalam skala kecil yang penulis lakukan bersama komunitas gambar Ilustrasee Jogja:

Gambar 54 Review Karya Awal Bersama Komunitas Ilustrasee Jogja

BAB III

PENUTUP

3.1. Kesimpulan dan Evaluasi

Penulis menjalani hobi membuat ilustrasi lebih dari lima tahun, penulis tidak mendapatkan kesulitan dalam pembuatan komik untuk hal teknis menggambar. Sedangkan pada karya animasi, penulis sempat memahami terlebih dahulu fitur Clip Studio Paint untuk produksi animasi. Alasan penulis memilih membuat karya komik, sebagai *freelance* ilustrator penulis ingin membuat karya yang berkesan dalam proses kelulusan guna memperoleh gelar sarjana. Meskipun banyak belajar hal baru dalam pembuatan komik dan animasi, namun penulis sangat menikmati semua proses yang telah dilalui. Penjelasan pelecehan seksual yang penulis tuangkan ke dalam komik, dirancang sebagai cerminan kehidupan sehari-hari yang dialami para tokoh utama dalam setiap episode, dimana setiap karakter utama mengalami pelecehan seksual yang berbeda. Selesai produksi tepatnya sehari sebelum sidang, terdapat pengujian komik secara tidak disengaja, sehingga penulis tidak memiliki banyak dokumentasi. Penulis memberikan komik kepada kerabat yang merupakan anak sekolah dasar. Anak tersebut dengan riang membaca komik dengan didampingi ibu guru, dan teman-teman setelah dicetaknya komik Tiga Permata Laxiya. Komik yang penulis produksi disukai oleh anak-anak yang membaca, dan mereka memahami pesan yang terkandung dalam cerita.

Gambar 55. Dokumentasi Uji Komik yang Tidak Direncanakan

Evaluasi karya, Penulis mengakui bahwa keterbatasan penulis mengolah kosa kata terlalu dewasa karena terbiasa membuat konten komik dengan target pasar usia dewasa, seperti telah diutarakan oleh ibu Kumi Laila. Merupakan hal baru bagi penulis membuat komik untuk anak-anak, hal tersebut penulis lakukan untuk menantang diri melewati zona nyaman. Tanggapan dari penulis atas tiga karakter yang ditampilkan terlihat dewasa untuk usia anak SD, sebenarnya banyak ragam komik yang tidak selalu menampilkan karakter sesuai sengan realitas umur. Pada bagian sampul, penulis jadikan ilustrasi tokoh anak SD dua diantara tiga anak terlihat lebih berani, bertujuan untuk menunjukan perlawanan terhadap pelecehan seksual sehingga terlihat ketiga karakter terlihat lebih dewasa dari umur yang seharusnya. Keterbatasan penulis terhadap risiko pencurian hak cipta sebelum dilaksannya sidang, membuat penulis hanya memberi dua episode. Hal tersebut, berdampak pada *reviewer* kurang memahami keseluruhan cerita karena hanya melihat dua episode awal. Untuk kendala tersebut, dengan penuh hormat penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam karya maupun ucapan penulis saat melakukan diskusi karya.

3.2. Komik Fisik dan *Totebag*

Membutuhkan waktu cukup lama dalam mencetak komik, karena beberapa kali mengalami kendala salah cetak dan revisi. Penulis harus mengecek secara langsung ke percetakan dan memeriksa dengan teliti setiap detail komik. Sedangkan dalam proses pembuatan *totebag,* tidak memiliki kendala. Berikut merupakan dokumentasi komik dan *tote bag* yang telah menjadi barang fisik:

Gambar 56. Komik dan Totebag yang Telah Menjadi Barang Fisik

3.3. Keterbatasan Karya

Keterbatasan yang cukup berpengaruh adalah kurangnya perlindungan hak cipta untuk seniman. Penulis khawatir karya yang telah susah payah diproduksi dicuri oknum yang tidak bertanggung jawab sebelum karya ditunjukkan dalam sidang resmi. Rasa cemas dan kewaspadaan, penulis memutuskan hanya menyerahkan dua episode untuk ditinjau oleh *reviewer* yang lebih ahli dalam memandang topik yang penulis angkat sesuai anjuran dosen pembimbing.

Keterbatasan selanjutnya yakni biaya produksi yang kurang memadai, dimana penulis harus menyiapkan software berbayar, dan mengurus keperluan lain untuk projek. Dampak dari hal ini adalah terhambatnya projek. Hambatan selanjutnya adalah kesehatan penulis yang cukup mengganggu progress tugas akhir yang seharusnya selesai Desember 2023, menjadi Desember 2024. Karena hambatan finansial di atas, penulis berinisyatif untuk bekerja, namun projek yang penulis buat mengalami hambatan yakni karena keterbatasan waktu dan tenaga. Namun dengan tekad yang kuat dan keputusan penulis untuk fokus pada satu prioritas, penulis dapat menyelesaikan komik Tiga Permata Laxiya dan *short* animasi 2D untuk keperluan promosi komik. Penulis sangat sadar, bahwa komik Tiga Permata Laxiya membahas hal yang sensitif. Namun mereka (anak-anak) di usia dini, sangat membutuhkan edukasi seperti komik dan animasi ini agar lebih waspada, dan memiliki keberanian untuk mengutarakan semua persoalan serupa yang dipendam nya.

3.4. Saran

Karya penulis masih jauh dari sempurna, namun penulis merasa sangat terhormat apabila di lain kesempatan ada yang membutuhkan karya ini sebagai media atau bahan melakukan kampanye.

Saran penulis, komik ini dapat dijadikan bahan ajar siswa dengan didampingi tenaga pendidik, sebab mengangkat hal sensitif untuk diterima langsung oleh anak-anak. Merupakan kehormatan penulis apabila dapat bekerjasama dalam kegiatan yang positif menggemakan keadilan untuk para korban pelecehan seksual. Apabila hendak menggunakan karya penulis (non komersil) atau bekerja sama dalam kesempatan yang lain secara komersil dapat menghubungi penulis melalui surel hanifatulilmiii@gmail.com. Terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

Bonneff, M. (1998). *Comic books: History and structure*. Paris: Comic Studio Press.

Danesi, M. (2004). *Messages, signs, and meanings: A basic textbook in semiotics and communication theory*. Canadian Scholars' Press.

Elisabeth, A., & dkk. (2018). Desain komunikasi visual iklan layanan masyarakat tentang pelecehan seksual pada anak di kota Medan. *Jurnal Desain Komunikasi*, 14(2), 45-53.

Fauzia, A. (2022). Laporan kasus pelecehan seksual terhadap anak pada tahun 2022. *Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA)*. Jakarta: Kemen PPPA Press.

Hinga, M. (2019). Peningkatan pengetahuan kesehatan reproduksi anak melalui media visual. *Sardis Preschool Kupang Report*. Kupang: Sardis Educational Series.

Rahmah, A., & dkk. (2020). Perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana pendidikan seksualitas untuk anak-anak. *Jurnal Pendidikan Desain*, 8(3), 72-89.

Noviana, T. (2015). Trauma psikis akibat kekerasan seksual pada anak: Pendekatan psikologis dan medis. *Jurnal Psikologi Anak dan Remaja*, 12(1), 33-45.

Scott, M. (2021). Komik sebagai media edukasi seksual pada anak: Perspektif desain komunikasi visual. *Jurnal Ilmu Komunikasi Kreatif*, 15(4), 102-118.

H, M. K. (2024, November). *2 Prinsip Animasi*. Retrieved from lms.trisukseslampung.sch.id: https://lms.trisukseslampung.sch.id/pluginfile.php/3113/mod_resource/content/1/2.%20Prinsip-Prinsip%20Animasi.pdf

Procreate. (2021, Maret 11). *10 Tahun Cinta dan Gairah di Procreate*. Retrieved from Cerita dan Wawasan: https://procreate.com/insight/2021/10-years

YKP. (2021). *Rehabilitasi Pelaku Kekerasan Seksual di RUU PKS. Bagaimana dengan Korban?* Retrieved 2025, from Yayasan Kesehatan Perempuan: https://ykp.or.id/rehabilitasi-pelaku-kekerasan-seksual-di-ruu-pks-bagaimana-dengan-korban/

Charles. (2021, Agustus 3). *SketchUp 3D Warehouse - Semua yang Perlu Anda Ketahui*. Retrieved from Scan2CAD: https://www.scan2cad.com/blog/cad/sketchup-3d-warehouse/

Famitsu. (n.d.). *Sejarah CELSYS Adalah Kemajuan Perangkat Lunak Menggambar itu Sendiri: Kisah CLIP STUDIO PAINT*. Retrieved from celsys.com: https://www.celsys.com/en/special_topics/famitsu