

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI PERUNDUNGAN BAGI SISWA TUNARUNGU SMP DI SURABAYA

Vivian Eka Natalia

Universitas Negeri Surabaya

email: vivian.22131@mhs.unesa.ac.id

Received:

29-07-2026

Reviewed:

29-07-2026

Accepted:

29-07-2026

Perundungan terhadap siswa penyandang disabilitas masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai di lingkungan sekolah dan berpotensi memberikan dampak terhadap kondisi psikologis, sosial, maupun akademis korban. Siswa tunarungu termasuk kelompok yang memiliki kerentanan tinggi terhadap tindakan perundungan karena keterbatasan komunikasi serta rendahnya pemahaman teman sebaya mengenai karakteristik disabilitas tersebut. Penelitian ini bertujuan merancang animasi pendek dua dimensi sebagai media edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman, empati, dan keberanian siswa non-disabilitas dalam merespons tindakan perundungan terhadap teman tunarungu di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Surabaya. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking yang terdiri atas tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan ahli pendidikan disabilitas, penyebaran kuesioner kepada siswa non-disabilitas dan guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta studi literatur dan data sekunder dari berbagai instansi terkait. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman sebagai dasar dalam penyusunan konsep, pengembangan visual, hingga produksi animasi. Hasil penelitian menghasilkan animasi pendek 2D berjudul Berempati tanpa Suara. Berdasarkan hasil validasi ahli dan pengujian kepada target audiens, media memperoleh nilai kelayakan sebesar 86,85% dengan kategori layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa animasi mampu menyampaikan pesan anti

perundungan secara efektif, meningkatkan pemahaman siswa mengenai teman tunarungu, menumbuhkan empati, serta mendorong keberanian siswa untuk mengambil tindakan ketika menyaksikan perundungan di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: animasi pendek 2D, bullying, Design Thinking, media edukasi, siswa tunarungu.

Bullying against students with disabilities remains a significant issue in schools and may negatively affect victims' psychological, social, and academic well-being. Deaf students are among the groups most vulnerable to bullying due to communication barriers and the limited understanding of their peers regarding hearing disabilities. This study aims to design a 2D animated short film as an educational medium to improve non-disabled junior high school students' understanding, empathy, and willingness to respond to bullying experienced by deaf peers in Surabaya. The study employed a qualitative research method using the Design Thinking approach, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through interviews with a disability education expert, questionnaires distributed to non-disabled students and school counselors, as well as literature reviews and secondary data from relevant institutions. The data were analyzed using the Miles and Huberman model to support concept development, visual design, and animation production. The result of this study is a 2D animated short film entitled Empathy Without Sound. Based on expert validation and user testing, the developed media achieved a feasibility score of 86.85%, categorized as feasible. The findings indicate that the animation effectively delivers anti-bullying messages, enhances students' understanding of deaf peers, fosters empathy, and encourages positive bystander responses within the school environment.

Keywords: bullying, deaf students, Design Thinking, educational media, 2D animated short film.

PENDAHULUAN

Di Kota Surabaya, implementasi pendidikan inklusif terus mengalami perkembangan. Data Dinas Pendidikan Kota Surabaya (2023) menunjukkan bahwa terdapat sekitar 1.572 siswa penyandang disabilitas yang tersebar di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun demikian, survei Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Kota Surabaya (2024) mengungkapkan bahwa sekitar 35% siswa penyandang disabilitas di tingkat SMP pernah mengalami perundungan dalam berbagai bentuk, mulai dari ejekan verbal, pengucilan sosial, hingga kekerasan fisik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendidikan inklusif

masih menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menghargai keberagaman.

Permasalahan tersebut semakin diperkuat oleh kasus perundungan terhadap seorang siswa penyandang disabilitas di SMP Negeri 8 Surabaya yang diberitakan pada Desember 2024. Korban dilaporkan mengalami tindakan perundungan selama lebih dari tiga tahun berupa kekerasan fisik, peloncohan, hingga ancaman oleh teman sekelasnya. Kasus tersebut menjadi gambaran bahwa perlindungan terhadap siswa penyandang disabilitas masih belum berjalan secara optimal, sekaligus menunjukkan perlunya upaya preventif yang tidak hanya berfokus pada penindakan pelaku, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku siswa sebagai bagian dari budaya sekolah yang inklusif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah memanfaatkan media visual sebagai sarana edukasi mengenai perundungan. Dania dan Sherly (2020) menggunakan video animasi sebagai media kampanye dampak bullying pada kaum tuli, sementara Dewi (2024) mengembangkan video animasi dua dimensi sebagai media edukasi penanggulangan perilaku bullying pada siswa. Selain itu, Santoso dan Yahya (2024) merancang film pendek animasi 2D sebagai media penyampai pesan sosial, sedangkan Abdillah et al. (2023) dan Cokorda dan I Nengah (2024) mengembangkan media edukasi berupa buku cerita interaktif dan buku berbasis Augmented Reality. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada penyampaian pesan anti perundungan secara umum atau menggunakan media selain animasi yang secara khusus mengangkat perspektif siswa tunarungu sebagai korban serta menempatkan siswa non-disabilitas sebagai target utama perubahan perilaku.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda melalui perancangan animasi pendek dua dimensi berjudul Berempati tanpa Suara. Animasi dirancang dengan mengangkat pengalaman seorang siswi tunarungu sebagai korban perundungan untuk membangun empati siswa non-disabilitas sekaligus mendorong keberanian mereka dalam mengambil peran sebagai bystander yang aktif. Proses perancangan menggunakan pendekatan Design Thinking agar media yang dihasilkan berangkat dari kebutuhan pengguna dan mampu menyampaikan pesan secara efektif. Selain itu, penyusunan alur cerita dan strategi komunikasi didasarkan pada Elaboration Likelihood Model (ELM) dan Teori Belajar Sosial Albert Bandura untuk mendukung perubahan sikap melalui pengalaman visual dan pembelajaran observasional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi pendek 2D sebagai media edukasi anti perundungan bagi siswa tunarungu di tingkat SMP di Surabaya serta mengetahui kelayakan media yang dihasilkan sebagai media edukasi. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pendidikan karakter, memperkuat nilai inklusivitas di lingkungan sekolah, serta meningkatkan kepedulian siswa terhadap teman sebaya penyandang disabilitas.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Design Thinking yang dikembangkan oleh Kelley dan Brown. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada pemecahan masalah berdasarkan kebutuhan pengguna (human-centered design), sehingga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu merancang media edukasi yang mampu meningkatkan pemahaman dan empati siswa non-disabilitas terhadap teman tunarungu yang mengalami perundungan.

Proses perancangan terdiri atas lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pada tahap Empathize, peneliti mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara

dengan ahli pendidikan disabilitas, penyebaran kuesioner kepada siswa non-disabilitas berusia 12–15 tahun dan guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta studi literatur dan pengumpulan data sekunder dari berbagai lembaga yang bergerak di bidang perlindungan anak dan pendidikan inklusif. Tahap ini bertujuan untuk memahami karakteristik siswa tunarungu, bentuk perundungan yang sering terjadi di lingkungan sekolah, serta respons siswa ketika menyaksikan tindakan perundungan.

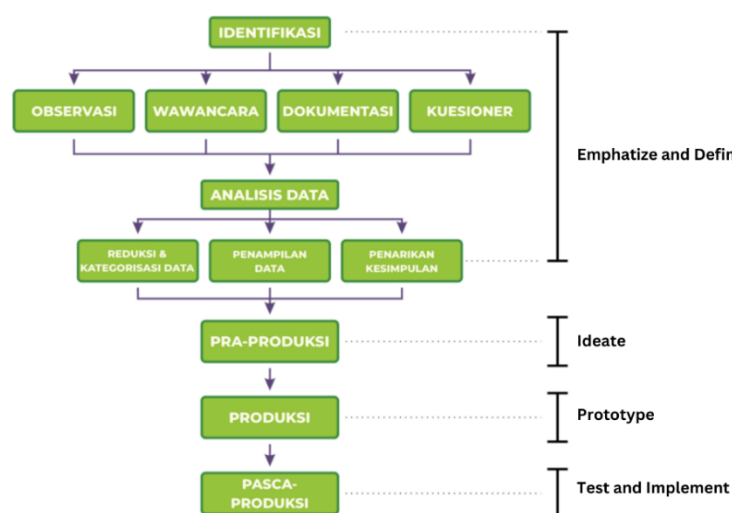
Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan pada tahap Define untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan menentukan fokus permasalahan yang akan diselesaikan melalui media animasi.

Tahap Ideate menghasilkan konsep kreatif berupa penentuan pesan utama, storyline, desain karakter, gaya ilustrasi, colour palette, tipografi, dan storyboard. Konsep visual dirancang menyesuaikan karakteristik siswa SMP dengan menggunakan pendekatan ilustrasi sederhana, ekspresi yang komunikatif, serta warna yang mampu membangun suasana emosional sesuai alur cerita.

Pada tahap Prototype, konsep yang telah dirancang diwujudkan menjadi animasi pendek dua dimensi berjudul Berempati tanpa Suara. Proses produksi meliputi pembuatan aset visual, digitalisasi ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator, proses animasi menggunakan Adobe After Effects dengan teknik frame-by-frame yang dipadukan dengan motion graphic, penyuntingan audio, compositing, hingga rendering video.

Tahap terakhir, yaitu Test, dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terhadap isi maupun kualitas visual animasi. Validator materi merupakan dosen Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Surabaya yang memiliki kompetensi pada bidang pendidikan siswa tunarungu, sedangkan validator media merupakan praktisi ilustrasi dan animasi dua dimensi. Setelah dilakukan revisi, media diuji kepada target audiens melalui penyebaran kuesioner guna mengetahui tingkat kelayakan animasi sebagai media edukasi anti perundungan.

Secara keseluruhan, alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

KERANGKA TEORITIK

Perancangan animasi pendek 2D ini disusun berdasarkan beberapa landasan teori yang mendukung proses penyampaian pesan edukasi, mulai dari konsep perundungan, karakteristik siswa tunarungu, teori komunikasi visual, hingga teori perubahan perilaku.

Perundungan (bullying) merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja, berulang, dan melibatkan ketimpangan kekuatan antara pelaku dan korban (Olweus, 2021). Dalam lingkungan sekolah, perundungan dapat muncul dalam bentuk fisik, verbal, sosial, maupun cyberbullying. Bagi siswa penyandang disabilitas, khususnya tunarungu, tindakan tersebut seringkali dipicu oleh keterbatasan komunikasi, stereotip, serta rendahnya pemahaman teman sebaya mengenai keberagaman. Dampaknya tidak hanya mempengaruhi kondisi psikologis korban, tetapi juga menghambat perkembangan sosial dan proses belajar.

Siswa tunarungu merupakan bagian dari kelompok disabilitas sensorik yang mengalami hambatan pada fungsi pendengaran sehingga membutuhkan bentuk komunikasi yang sesuai, seperti bahasa isyarat, gerak bibir, maupun media visual. Dalam konteks pendidikan inklusif, keterbatasan komunikasi yang dimiliki bukan menjadi penghalang bagi kemampuan akademik siswa, melainkan menuntut adanya dukungan lingkungan yang inklusif agar mereka dapat berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa animasi pendek dua dimensi. Animasi dipilih karena mampu mengkombinasikan unsur visual, gerak, suara, dan narasi menjadi media komunikasi yang menarik serta mudah dipahami oleh remaja. Teknik animasi dikembangkan menggunakan pendekatan frame-by-frame yang dipadukan dengan motion graphic, sehingga mampu menampilkan gerakan yang ekspresif sekaligus mempertahankan gaya visual yang sederhana dan komunikatif sesuai karakteristik target audiens.

Penyusunan alur cerita mengacu pada Elaboration Likelihood Model (ELM) yang menjelaskan bahwa perubahan sikap dapat terjadi melalui dua jalur, yaitu jalur sentral dan jalur perifer. Jalur perifer diterapkan melalui penggunaan visual emosional, ekspresi karakter, komposisi warna, dan sinematografi yang mampu menarik perhatian penonton. Sementara itu, jalur sentral diwujudkan melalui alur cerita yang menampilkan hubungan sebab-akibat dari tindakan perundungan, dampaknya terhadap korban, serta solusi yang dapat dilakukan oleh teman sebaya.

Selain itu, penelitian ini juga menerapkan Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori ini menjelaskan bahwa individu mempelajari suatu perilaku melalui proses mengamati tindakan orang lain serta konsekuensi yang diterima. Penerapan teori tersebut diwujudkan melalui karakter Dimas yang mengalami perubahan dari saksi pasif menjadi individu yang berani mencari bantuan kepada guru ketika menyaksikan tindakan perundungan. Perubahan perilaku tersebut diharapkan menjadi model yang dapat diamati dan diteladani oleh siswa sebagai target utama media edukasi.

Dengan memadukan konsep perundungan, karakteristik siswa tunarungu, media animasi, Elaboration Likelihood Model, dan Teori Belajar Sosial, animasi Berempati tanpa Suara dirancang tidak hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu membangun empati dan mendorong perubahan sikap siswa terhadap teman sebaya penyandang disabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah animasi pendek dua dimensi berjudul Berempati tanpa Suara yang dirancang sebagai media edukasi anti perundungan bagi siswa non-disabilitas tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri atas lima tahapan. Pada bagian ini dipaparkan tiga tahapan awal, yaitu Empathize, Define, dan Ideate, sebagai dasar terbentuknya konsep animasi.

a. Tahap Empathize

Tahap Empathize bertujuan memperoleh pemahaman mengenai permasalahan yang dialami siswa tunarungu di lingkungan sekolah serta mengetahui persepsi target audiens terhadap isu tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan ahli pendidikan disabilitas, penyebaran kuesioner kepada siswa non-disabilitas dan guru Bimbingan dan Konseling (BK), serta studi literatur mengenai perundungan terhadap siswa penyandang disabilitas.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa tunarungu masih menghadapi berbagai hambatan dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Hambatan komunikasi menjadi faktor utama yang memunculkan kesalahpahaman, stereotip, hingga tindakan diskriminatif. Menurut narasumber, bentuk perundungan yang paling sering ditemui bukan hanya berupa kekerasan fisik, tetapi juga ejekan terhadap cara berbicara, pengucilan dalam aktivitas kelompok, hingga penyebaran konten yang mempermalukan korban melalui media sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman mengenai karakteristik siswa tunarungu masih menjadi penyebab utama munculnya perilaku perundungan di lingkungan sekolah.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil penyebaran kuesioner kepada siswa SMP non-disabilitas. Sebagian besar responden menyatakan telah mengetahui istilah siswa tunarungu, namun pemahaman mengenai karakteristik dan cara berinteraksi yang tepat masih belum merata. Sebanyak 41,7% responden menyatakan setuju dan 23,3% sangat setuju bahwa mereka mengetahui pengertian siswa tunarungu. Di sisi lain, 21,7% responden masih memilih jawaban ragu-ragu, sedangkan 13,3% lainnya menyatakan tidak mengetahui secara jelas mengenai karakteristik siswa tunarungu. Temuan ini menunjukkan bahwa pengetahuan dasar mengenai disabilitas pendengaran masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, lebih dari separuh responden mengaku pernah menyaksikan tindakan mengejek atau mempermalukan teman di lingkungan sekolah. Meskipun sebagian besar menyadari bahwa tindakan tersebut merupakan bentuk perundungan, masih banyak siswa yang memilih diam karena takut ikut menjadi sasaran ejekan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa keberanian untuk bertindak sebagai saksi (bystander) masih tergolong rendah.

Berdasarkan keseluruhan temuan pada tahap Empathize, diperoleh tiga kebutuhan utama, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai karakteristik teman tunarungu, menumbuhkan empati terhadap korban perundungan, dan mendorong keberanian siswa untuk mengambil tindakan ketika menyaksikan perundungan.

No.	Hasil Reduksi Data Materi
-----	---------------------------

1.	Pemahaman dasar mengenai tunarungu.	Kuesioner responden	a) 41,7% responden menyatakan setuju b) 23,3% sangat setuju c) 21,7% masih memilih jawaban ragu ragu, d) 8,3% tidak setuju dan e) 5% memilih sangat tidak setuju
		Wawancara Ahli	Pemahaman siswa non-disabilitas masih belum sepenuhnya merata.
2.	Adanya Persepsi bahwa tunarungu sulit untuk diajak berteman.	Kuesioner responden	a) 16,7% responden menyatakan sangat tidak setuju dan b) 21,7% tidak setuju, yang menunjukkan penolakan terhadap stereotip negatif. c) 13,3% responden masih memilih sangat setuju. d) 20% menyatakan setuju e) 28,3% masih ragu ragu
		Wawancara Ahli	Perbedaan cara komunikasi dan adanya stereotip lama, seperti individu tunarungu hanya berinteraksi dengan sesama penyandang tunarungu membuat orang awam enggan untuk mendekati.
3.	Temuan kasus perundungan yang terjadi pada siswa tunarungu.	Kuesioner responden	a) 11,7% responden menyatakan sangat setuju b) 48,3% setuju pernah melihat siswa tunarungu diejek atau diolok-olok di sekolah. c) 11,7% ragu ragu. d) 15% tidak setuju e) 13,3% sangat tidak setuju.
		Wawancara ahli	Banyak siswa tunarungu yang terkena perundungan namun terkadang banyak yang tidak berani untuk <i>speak up</i>
4.	Kekhawatiran siswa non-disabilitas akan konsekuensi sosial yang diterima jika membela teman disabilitas jika terjadi perundungan	Kuesioner responden	a) 38,3% responden memilih sangat setuju b) 21,7% memilih setuju c) 35% ragu ragu d) 5% tidak setuju
		Wawancara ahli	Banyak dari teman teman non-disabilitas mendapatkan tekanan sosial yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberanian siswa untuk bertindak.
5.	<i>Awareness</i> Guru/Pihak sekolah dalam perundungan yang terjadi.	Kuesioner responden	a) 1,7% Sangat Setuju b) 10% Setuju c) 23,3% Ragu-ragu d) 23% Tidak Setuju

			e) 41,7% Sangat Tidak Setuju
		Wawancara ahli	Tidak dipungkiri sebenarnya masih banyak orang dewasa yang tidak sadar akan kasus perundungan yang terjadi.
6.	Pemilihan animasi sebagai media edukasi anti perundungan	Kuesioner responden	a) 78,3% sangat setuju b) 16,7% setuju c) 5% ragu ragu
		Wawancara ahli	Bagus, terutama menggunakan <i>subtitle</i> agar teman tuli juga dapat menonton

No.	Hasil Reduksi Data <i>Polling</i> Perancangan Animasi		
1.	Fokus Utama Cerita Animasi	Kuesioner responden	a) 23,3% Cerita persahabatan dengan teman tuli b) 10% Perjuangan teman tuli menghadapi perundungan di sekolah c) 60% Keberanian untuk membela teman meski takut d) 6,7% Seni sebagai bahasa dan jalan saling memahami
2.	Kesan yang Diberikan Setelah Menonton	Kuesioner responden	a) 30% Terharu dan ikut merasakan perjuangan tokohnya b) 13,3% Marah tapi sadar pentingnya empati c) 11,7% Lega dan hangat melihat keberanian kecil d) 45% Terinspirasi untuk lebih berani membela teman
3.	Gaya Penceritaan Animasi	Kuesioner responden	a) 51,7% Realistis dan dekat dengan kehidupan sekolah sehari-hari b) 11,7% Pelan, hening, banyak ekspresi dan gestur c) 16,7% Emosional dengan momen sunyi yang kuat d) 20% Sederhana tapi menyentuh
4.	Penggambaran Animasi yang Paling Sesuai	Kuesioner responden	a) 35% 2D hand-drawn dengan gerakan lembut b) 31,7% 2D semi-realistic dengan ekspresi wajah detail c) 21,7% 2D sederhana tapi fokus ke emosi d) 11,7% Ilustratif seperti gambar di buku

			sketsa
5.	Pendekatan Visual Warna yang Paling Sesuai	Kuesioner responden	a) 46,7% Warna lembut, hangat, dan tenang b) 30% Kontras warna (gelap saat konflik, cerah saat damai) c) 13,3% Tekstur pensil / crayon seperti gambar anak d) 10% Minimal warna tapi ekspresif
6.	Gaya Ilustrasi yang Paling Menarik	Kuesioner responden	a) 21,7% Style 1  b) 56,7% Style 2  c) 21,7% Style 3 
7.	Cara Penyampaian Komunikasi yang Paling Efektif	Kuesioner responden	a) 28,3% Gestur, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh b) 8,3% Tulisan tangan & gambar c) 5% Bahasa isyarat sederhana d) 58,3% Kombinasi semuanya
8.	Durasi Animasi yang Cukup	Kuesioner responden	a) 23,3% 1 menit b) 33,3% 3-5 menit c) 38,3% 5-10 menit d) 5% Lebih dari 10 menit

Tabel 1. Ringkasan Temuan Tahap Empathize

b. Tahap Define

Tahap Define dilakukan untuk merumuskan fokus permasalahan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pada tahap sebelumnya. Analisis menunjukkan bahwa akar permasalahan bukan semata-mata tindakan perundungan yang dilakukan pelaku, tetapi juga rendahnya pemahaman siswa non-disabilitas terhadap karakteristik siswa tunarungu serta minimnya keberanian siswa untuk bertindak ketika menyaksikan tindakan tersebut.

Hasil analisis kemudian dirumuskan ke dalam sebuah problem statement, yaitu bagaimana merancang media edukasi yang mampu meningkatkan pemahaman, membangun empati, serta mendorong siswa non-disabilitas untuk berani mengambil tindakan ketika menyaksikan perundungan terhadap teman tunarungu di lingkungan sekolah.

Berdasarkan rumusan tersebut, sasaran utama media ditetapkan sebagai siswa non-disabilitas berusia 12–15 tahun yang sedang menempuh pendidikan di tingkat SMP. Kelompok usia ini berada pada tahap perkembangan remaja awal, di mana interaksi dengan teman sebaya memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan sikap dan perilaku sosial. Oleh karena itu, penyampaian pesan perlu dikemas melalui media yang dekat dengan keseharian mereka, baik dari segi visual, alur cerita, maupun bahasa yang digunakan.

Analisis juga menghasilkan beberapa kebutuhan desain sebagai dasar pengembangan media. Pertama, cerita harus mengangkat situasi yang realistis sehingga mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman siswa. Kedua, karakter utama harus mampu merepresentasikan siswa tunarungu secara positif tanpa memperkuat stereotip. Ketiga, alur cerita harus menampilkan peran seorang saksi (bystander) yang mengalami perubahan sikap sehingga dapat menjadi contoh perilaku yang dapat ditiru oleh audiens. Keempat, visual perlu dikembangkan menggunakan gaya ilustrasi sederhana dengan ekspresi karakter yang kuat agar emosi dalam cerita dapat tersampaikan secara efektif.

c. Tahap Ideate

Tahap Ideate merupakan proses pengembangan solusi kreatif berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. Pada tahap ini ditentukan konsep utama, pesan komunikasi, identitas visual, serta alur cerita yang menjadi dasar produksi animasi.

Konsep utama yang diangkat adalah "Berani Peduli, Berani Bertindak", yang menekankan bahwa tindakan sederhana dari teman sebaya dapat memberikan dampak besar bagi korban perundungan. Konsep tersebut kemudian diwujudkan melalui judul Berempati tanpa Suara, yang merepresentasikan pentingnya membangun empati kepada teman tunarungu tanpa menjadikan keterbatasan komunikasi sebagai penghalang dalam menjalin hubungan sosial.

Perancangan cerita menggunakan pendekatan slice of life, yaitu mengangkat peristiwa yang dekat dengan kehidupan siswa SMP agar lebih mudah dipahami oleh target audiens. Tokoh utama, Lusi, digambarkan sebagai siswa tunarungu yang mengalami perundungan setelah berpindah ke sekolah reguler. Konflik berkembang ketika Lusi menjadi sasaran ejekan, pengucilan, hingga perusakan hasil karyanya oleh teman sekelas. Kehadiran Dimas sebagai tokoh pendukung memperlihatkan proses perubahan dari seorang saksi pasif menjadi individu yang berani meminta bantuan kepada guru. Alur cerita kemudian ditutup dengan penyelesaian konflik melalui permintaan maaf, saling memahami, dan pentingnya menghargai perbedaan.

Secara visual, animasi menggunakan gaya ilustrasi dua dimensi semi-flat dengan bentuk sederhana, garis yang bersih, serta ekspresi karakter yang dibuat lebih komunikatif untuk memperkuat penyampaian emosi. Pemilihan colour palette didominasi warna-warna

hangat dan lembut guna menciptakan suasana yang akrab bagi siswa SMP, sementara penggunaan warna gelap dimanfaatkan pada adegan konflik untuk memperkuat nuansa emosional.

Konsep penyampaian pesan juga didasarkan pada Elaboration Likelihood Model (ELM) dan Teori Belajar Sosial Albert Bandura. Jalur periferal diterapkan melalui penggunaan ekspresi karakter, komposisi warna, serta sinematografi yang membangun keterlibatan emosional penonton. Sementara itu, jalur sentral diwujudkan melalui alur cerita yang menunjukkan hubungan sebab-akibat dari tindakan perundungan serta pentingnya peran teman sebaya dalam menghentikan perilaku tersebut. Di sisi lain, perubahan sikap Dimas menjadi model perilaku positif yang diharapkan dapat diamati dan diteladani oleh audiens sesuai dengan prinsip pembelajaran observasional Bandura.

Sebagai hasil dari tahap Ideate, dihasilkan konsep visual yang meliputi storyline, naskah, desain karakter, storyboard, colour palette, tipografi, serta aset visual yang selanjutnya digunakan sebagai dasar pada tahap produksi animasi.



Gambar 2. Konsep Visual Animasi "Berempati tanpa Suara"
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan animasi pendek dua dimensi berjudul Berempati tanpa Suara sebagai media edukasi anti perundungan bagi siswa tunarungu di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Surabaya. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri atas tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahapan menghasilkan luaran yang saling berkaitan, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, perumusan konsep kreatif, pengembangan visual, hingga evaluasi media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi yang dikembangkan mampu menyampaikan pesan mengenai pentingnya memahami karakteristik teman tunarungu,

menumbuhkan empati, serta mendorong keberanian siswa non-disabilitas untuk mengambil tindakan ketika menyaksikan perundungan di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil validasi ahli dan pengujian kepada target audiens, media memperoleh nilai kelayakan sebesar 86,85% dengan kategori Layak, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media edukasi dalam mendukung pembelajaran karakter dan pendidikan inklusif di lingkungan sekolah.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup sasaran, yaitu hanya berfokus pada siswa tunarungu di jenjang SMP serta menggunakan media animasi pendek dua dimensi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media edukasi dengan cakupan yang lebih luas, baik dari sisi jenis disabilitas maupun jenjang pendidikan, sehingga manfaatnya dapat menjangkau lebih banyak kelompok sasaran.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan bentuk media yang lebih interaktif, seperti animasi berbasis *interactive storytelling*, permainan edukasi (*serious game*), atau teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam memahami isu perundungan dan pendidikan inklusif. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengukur efektivitas media terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa dalam jangka panjang melalui desain penelitian eksperimen atau *mixed methods*, sehingga dampak media terhadap peningkatan empati dan keberanian siswa dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Abdillah, M. F., Agusta, A., & Dewi, A. K. (2023). Mencegah perilaku bullying dengan meningkatkan kesadaran diri pada anak sekolah dasar melalui perancangan buku cerita interaktif. Universitas Dinamika.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall.
- Cokorda, A. A., & I Nengah, S. N. (2024). Perancangan buku cerita "Made & Sepeda Tua" berbasis augmented reality tentang bullying di Madeblez Studio. Jurnal DKV Adiwarna.
- Dania, S. (2020). Video animasi dalam kampanye dampak bahaya tindakan bullying pada kaum tuli (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia.
- Dewi, P. E. S. (2024). Pengembangan video animasi 2 dimensi penanggulangan perilaku bullying pada siswa "Reject to Bullying: Awaken the Monster in You". Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kelley, T., & Brown, D. (2018). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation (Rev. ed.). Harper Business.
- Landa, R. (2019). Graphic design solutions (6th ed.). Cengage Learning.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). SAGE Publications.

- Olweus, D. (2021). Bullying at school: Basic facts and effects of a school-based intervention program. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 62(1), 106–123.
- Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (2019). *Communication and persuasion: Central and peripheral routes to attitude change*. Springer.
- Ruslan, R. (2016). *Animasi: Dasar dan penerapannya*. Informatika.
- Santoso, R. T., & Yahya, S. (2024). Perancangan film pendek animasi 2D "Broken" sebagai media penyampai pesan. *Jurnal Barik*.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sito, T. (2021). *Moving innovation: A history of computer animation*. MIT Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas.
- World Health Organization. (2023). *Global report on health equity for persons with disabilities*. WHO.