

PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI PENCEGAHAN PERILAKU CYBERBULLYING PADA REMAJA

DESIGNING EDUCATIONAL COMIC FOR CYBERBULLYING PREVENTION OF BEHAVIOR IN TEENAGERS

Asya Leztizia¹, Patra Aditia S.Ds., M.Ds²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
asyaleztizia@gmail.com¹, patra.aditia@gmail.com²

ABSTRAK

Penggunaan internet memudahkan seseorang untuk bersosialisasi dengan siapa saja di seluruh penjuru dunia melalui media sosial. Seseorang dapat mengunggah aspirasi dan foto/video dalam media sosial. Namun, sering terjadi penyalahgunaan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab, salah satunya adalah tindakan cyberbullying. Hal tersebut dilakukan karena mudahnya seseorang untuk menindas tanpa bertemu langsung dengan korban, menggunakan anonimitas yang melindungi identitas pelaku, dan kurangnya pengetahuan akan etika bersosialisasi media sosial. Dalam perancangan ini menentukan untuk membuat media informasi untuk mencegah perilaku cyberbullying pada remaja karena masa remaja merupakan masa kelabilan dan pencarian jati diri sehingga dibutuhkan tuntunan bertindak dan beretika ketika menggunakan media sosial. Melalui metode studi pustaka, wawancara, survey, observasi, dan analisis matriks, didapat bahwa penyampaian informasi yang tidak memberikan kesan menggurui atau menuntut untuk remaja salah satunya adalah media buku komik, buku komik mengemas informasi yang disampaikan dengan alur cerita dan ilustrasi yang menarik, sehingga diharapkan setelah membaca buku ini, seorang remaja dapat menggunakan media sosial dengan baik dan beretika sehingga mencegah cyberbullying terjadi.

Kata kunci: *Cyberbullying*, Etika, Komik, Media Sosial, Remaja

ABSTRACT

The use of the internet allows users to socialize with people from all over the world through social media. The users of social media can share their aspirations also their Photos/Videos. However, some of the irresponsible users can misuse them, one of their irresponsible action is cyberbullying. Those irresponsible users often commit cyberbullying because they oppressed the victim without bully them directly, using the anonymity to their advantage by hiding their true identity, and limited knowledge of social media ethics. This research determines to make a media information to prevents behavior of cyberbullying in teenagers. through the method of literature study, interviews, survey, observation, and matrix analysis, it is found that one of the media information that does not give the impression of patronizing or demanding for young teenagers is a comic book. Comic book presented the information with an interesting plot and illustration. Hope that after reading the comic book, teenagers can use social media with good ethics and prevent cyberbullying from happening.

Keywords: Comic, Social Media, Cyberbullying, Ethics, Teenagers

1. Pendahuluan

Cyberbullying merupakan gabungan dari dua kata, yaitu cyber dan bully. dimana cyber memiliki arti dunia maya / internet dan bully adalah suatu tindakan kekerasan yang dilakukan secara terus menerus. Maka cyberbullying adalah suatu tindakan kekerasan seperti menghina, mengejek, mengancam, dan mempermalukan seseorang secara terus-menerus melalui dunia internet seperti, instant messaging, e-mail, media sosial, dan teknologi komunikasi lainnya. Menurut Pandie dan Weismann dalam penelitiannya tentang pengaruh cyberbullying (2016 : 47) alasan maraknya terjadi cyberbullying karena pelaku cyberbullying memungkinkan untuk menutupi identitasnya melalui komputer. Pelaku menutupi identitasnya dibalik anonimitas sehingga seseorang lebih mudah untuk menyerang

korban tanpa harus tatap muka dan melihat respon dari korban. Dikutip dari artikel kompasiana.com, menurut survei dari lembaga donasi anti-bullying, Instagram merupakan media bullying nomor satu.

Sayangnya, perilaku cyberbullying masih juga dipandang sebelah mata oleh masyarakat Indonesia, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh UNICEF dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) yang dibahas dalam artikel unicef.org, bahwa dari 43,5 juta responden dengan rentan umur 10 – 19 tahun sebanyak 80% aktif menggunakan internet, namun hampir 58% tidak sadar akan bahaya cyberbullying. Saat menggunakan media sosial, seseorang dengan mudah berpendapat dan beropini tanpa adanya batasan, hal ini menyebabkan seseorang untuk meninggalkan komentar yang tidak enak untuk dibaca dan akhirnya membuat pengguna lainnya melakukan hal yang sama. Kelabilan masa remaja pada umur 12 – 17 tahun dengan masa pubertas dan pencarian jati diri, sehingga butuh tuntunan dalam bertindak, salah satunya adalah penanaman moral dan etika selama penggunaan media sosial.

Manusia lebih mudah menyerap informasi dengan menggunakan gambar daripada tulisan. salah satu media buku bergambar adalah buku jenis komik. Dengan media komik yang memiliki alur cerita menarik dan bisa dinikmati, informasi yang diberikan akan dengan mudah untuk diserap. Perancangan ini memilih media buku agar pembaca lebih fokus dalam membaca komik dan menerima informasi daripada menggunakan media lain seperti webcomic yang bisa terganggu dengan adanya notifikasi dan gangguan dari gawai lainnya.

Dari fenomena diatas, perlu adanya buku komik edukasi yang bertujuan menyampaikan cara beretika di media sosial sebagai bentuk pencegahan cyberbullying. Buku komik edukasi ini ditujukan kepada anak remaja muda usia 12-15 tahun di kota-kota besar Indonesia, yang aktif menggunakan media sosial.

2. Landasan Teori

Teori Komik

Scott McCloud (1993:20) menjabarkan bahwa komik adalah kumpulan gambar yang dijabarkan dalam bentuk berkesinambungan yang disengaja dan mengandung informasi yang menghasilkan tanggapan estetik dalam diri pembaca.

Dalam artikel yang ditulis oleh Ade Mustajab (2011) dalam blognya, pensilseni, ada tujuh jenis format komik, yaitu komik kartun, komik strip, komik tahunan, komik online, buku komik, komik ringan, dan komik instruksi. Buku komik biasanya berisikan 32 halaman, 48 halaman, atau 64 halaman, cerita serial maupun oneshot, jenis buku komik adalah komik tipis, majalah komik, dan komik novel grafis.

Cerita

Dalam artikel rumpunnektar.com (2013), ada tahapan dalam alur plot sebuah cerita, tahap penyituasian, tahap pemunculan konflik, tahap peningkatan konflik, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian atau kesimpulan.

Ilustrasi

Menurut M.S Gumelar (2011:10) secara garis besar, ilustrasi memiliki 4 aliran gambar yang utama di seluruh dunia yaitu gaya kartun, gaya semi-realis, gaya realis, dan gaya fine art

Panel

Panel adalah sebuah alat dalam komik sebagai pengendali alur cerita, sebuah panel merupakan frame yang fungsinya menggerakkan sebuah gambar layaknya film atau Sequential Art (Eisner, 2008:38).

Balon Kata

Balon kata adalah sebuah alat untuk memunculkan sebuah elemen dalam komik yaitu, suara. Dalam menyampaikan pesan dalam balon kata atau tulisan, bisa disampaikan dengan variasi bentuk, seperti balon ucapan, balon pikiran, dan caption atau narasi (Eisner,2008:26).

Teori Karakter

Menurut McCloud (2006:62) Sebuah karakter memiliki 3 ukuran yang digunakan untuk membuat karakter tersebut hidup dan meyakinkan, yaitu desain karakter (inner life, visual distinction, expressive traits), ekspresi wajah, dan bahasa tubuh.

Teknik Cetak

Anne Dameria (2008:21) mengatakan bahwa teknik cetak terdiri dari cetak offset, flexografi, rotogravure, flexible packaging, sablon, dan digital printing. Finishing dibagi menjadi dua yaitu penjilidan (saddle stitching, side stitching, perfect binding, jilid spiral, case binding, screw & post binding, ring binding, dan plastic comb binding) dan efek finishing yaitu foil stamping, UV varnish, die cutting, dan blind emboss / deboss. (Dameria, 2008:136)


Elemen Desain Grafis

Elemen desain grafis meliputi tipografi, warna, dan layout. Tipografi adalah rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat yang memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra atau kesan visual (Kusrianto, 2007:190), Menurut Wirania Swasty (2017:31), Bahwa warna adalah sebuah persepsi visual dimana seseorang memiliki persepsi terhadap warna yang berbeda-beda tergantung lingkungan dan kondisi seseorang. Layout atau komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. (Kusrianto, 2007: 34)

3. Data dan Analisis

Hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan Ibu Rika Rakhmawati (Psikolog Anak), Bapak Goklas Sujiwo (Kreator Komik) dan Bapak Toha (Editor Komik) bahwa Target umur 12-15 tahun merupakan tahap remaja awal yang berada di masa puber, dimana faktor hormonal dan emosional sedang aktif, serta tingkat imitasi atau ikut-ikutan dengan teman sebaya dan lingkungan tinggi, rentan terjadinya cyberbullying sengaja maupun tidak sengaja. Cyberbullying bisa terjadi karena kurangnya penanaman moral pada pengguna media sosial, serta ketidaktahuan akan beretika. Untuk teknik penyampaian komik edukasi disampaikan melalui alur cerita dan karakter yang bisa direlasikan, sehingga dipilihnya genre slice of life.

Tabel 1 Matriks Pemanding Produk Sejenis

Gambar dan Judul Buku Komik	 "Ijime - Cold Class"	 "LIFE"	 "Ayo, Lawan si Bully"
Format	Buku Komik	Buku Komik	Komik Online
Cerita	Genre <i>Slice of life</i> , keseharian di sekolah dengan tema <i>bullying</i> Alur cerita maju	Genre <i>Slice of life</i> , keseharian di sekolah dengan tema <i>bullying</i> Alur cerita maju-mundur	Genre <i>Slice of life</i> , keseharian di sekolah dengan tema edukasi mengenai <i>bullying</i> Alur cerita maju
Ilustrasi	gaya kartun	gaya kartun	gaya kartun
Warna	Hitam-putih	Hitam-putih	Full Color
Gaya Bahasa	(translasi) Bahasa indonesia yang informal	(translasi) Bahasa indonesia yang informal	Bahasa indonesia yang baku dan formal
Jenis Kertas	<i>bookpaper</i>	<i>bookpaper</i>	-
Harga	Rp 25,000	Rp 15,000	gratis
Halaman	192 Halaman	165 Halaman	18 Halaman
Jenis Cover	<i>Soft cover</i>	<i>Soft cover</i>	-
Ukuran	11.2 x 17.6 cm	11.2 x 17.6 cm	-

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari hasil analisis matriks diatas, dapat ditarik kesimpulan yaitu : cerita yang dibawakan mengajak pembaca untuk memahami alur cerita dan masalah yang ada, membawakan genre slice of life atau keseharian dengan latar sekolah dan pertemanan. Cerita menekankan pada aspek emosional pembaca. Ilustrasi pada kover sangat merepresentasikan cerita yang ada pada dalam komik tersebut. Kertas yang digunakan adalah bookpaper dengan tipe cover soft-cover.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Big Idea yang diangkat adalah “Paham sebelum berbagi di media sosial” mengajak remaja untuk memahami dulu cara beretika yang benar di media sosial baru membagikan konten, sehingga bisa menghindari perilaku cyberbullying. Strategi untuk mengampai pesan dengan mengemas pesan dalam bentuk alur cerita bisa direlasikan dengan target pembaca. Judul yang digunakan adalah “#SOSIAL” yaitu menggunakan simbol tagar (#) sebagai kata ganti cyber, yang mejadi sosial di dunia cyber.

Konsep Kreatif

Cerita mengangkat genre slice of life atau keseharian, dimana mengangkat tentang kehidupan sehari-hari dalam pertemanan, persahabatan, dan keluarga. Pengkarakteran berdasarkan komponen dalam bullying yaitu Pelaku, Korban, Upstander, Bystander. Karakter berada pada tingkat SMP sesuai dengan target pembaca. Menuntun pembaca untuk memahami masalah dengan sebab-akibat.

Konsep Visual

Ilustrasi menggunakan pengayaan kartun, warna sampul yang menggunakan nuansa merah gelap, dan isi komik dengan warna grayscale. Tipografi menggunakan jenis sans-serif yang tidak kaku dan lebih bebas. Serta jenis panel yang akan digunakan adalah subject to subject, action to action, dan moment to moment.

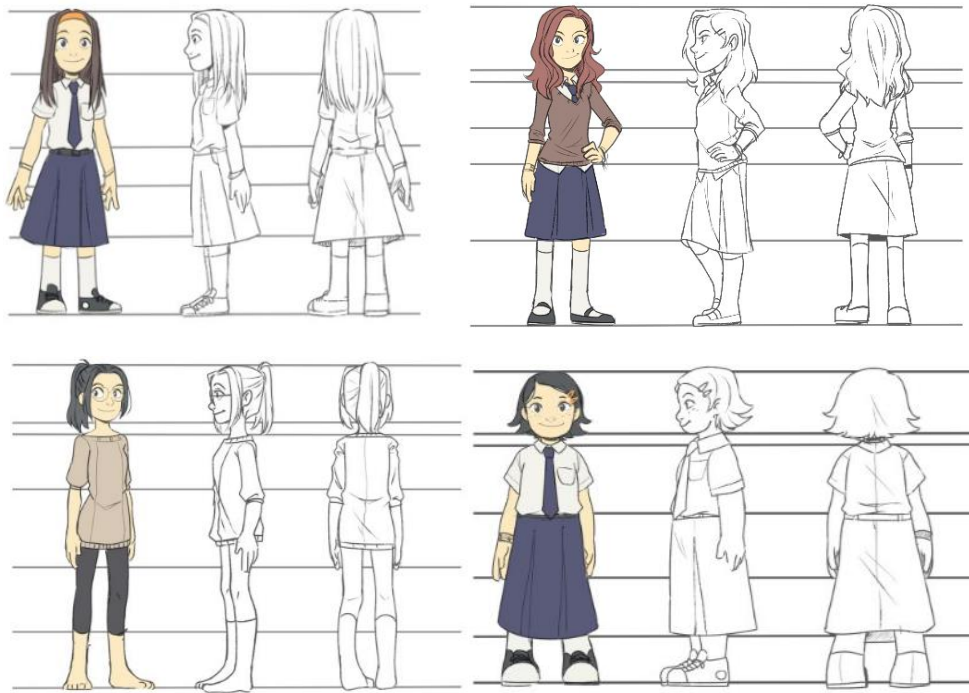
Konsep Media

Memilih media buku karena memiliki kelebihan dalam melatih konsentrasi dan fokus dalam membacanya tanpa adanya gangguan lain seperti notifikasi jika menggunakan webcomic. Buku komik ini terdiri dari 98 halaman, menggunakan kertas bookpaper 90gr untuk isi komik dan cover menggunakan soft cover dengan bahan art paper 260 gr menggunakan finishing lapisan doff. Ukuran buku komik ini 19x13 cm. komik ini dibuat dalam bentuk serial yang menceritakan dari sudut pandang yang berbeda.

HASIL PERANCANGAN

Karakter

Karakter utama dalam komik ini terdiri dari korban yang bernama Naila, seseorang yang pertama kali menggunakan media sosial tidak mengetahui tata cara media sosial sehingga terkena cyberbullying, pelaku yang bernama Laras, seseorang yang populer dengan pengikut yang cukup banyak dan tidak suka akan terhadap Naila dan sikapnya di media sosial, upstander adalah kakak perempuan dari Naila yang bernama Tyana, ia berusaha membantu Naila untuk mengajari cara menggunakan media sosial, dan bystander adalah sahabat dari Naila yang tidak tau harus melakukan apa ketika Naila terkena cyberbullying



Gambar 1 Desain Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Storyline

Cerita dibagi menjadi lima bagian, Dimulai ketika Naila mendapatkan smartphone terbaru dan akhirnya mendaftarkan diri ke media sosial pikgram, selanjutnya ia setiap hari makin aktif dengan mengupload status, foto, komentar, namun Naila tidak mengetahui aturan main media sosial sehingga mengganggu beberapa orang, salah satunya adalah Laras yang terganggu akan komentar-komentar Naila, Laras pun mengeluh di akunnya, dan pengikutnya menyerang Naila yang mengakibatkan cyberbullying. Naila bingung dan sahabatnya juga pergi, akhirnya Kakak Naila, Tyana berusaha membantu Naila dan mengajarkan bagaimana bersosial yang baik di media sosial, Tyana pun mengusulkan untuk membuat video pernyataan maaf Naila yang akhirnya disetujui Naila dan setelah membuat video mereka mengunggah ke akun pikgram Naila, meski banyak komen negatif, ada juga yang mendukung Naila.

Esoknya, ketika digerbang sekolah, Cindy menghampiri Naila dan meminta maaf akan sikapnya karena ia tidak mengetahui harus berbuat apa, Naila memaafkannya dan mereka masuk kelas bersama. Naila menghampiri Laras untuk meminta maaf dan meminta untuk berhenti menyebarkan rumor tentang Naila. Meski Laras kesal, ia menerima maaf karena tidak ingin merusak reputasinya. Nailapun ke tempat duduknya dan mengirimkan pesan terima kasih ke kakaknya.

Sampul

Seri '#SOSIAL' terdiri dari tiga buku, ketiga buku tersebut memiliki kesamaan layout dan dibedakan dengan ilustrasi karakter utama tiap buku.



Gambar 2 Sampul Komik #SOSIAL
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Isi Buku

Isi komik menggunakan bentuk panel yang bervariasi agar tidak jenuh dan monoton, dengan alur baca dari kiri ke kanan. Berikut adalah beberapa contoh halaman isi komik #SOSIAL.



Gambar 3 Sampel isi komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. Kesimpulan dan Saran

Perancangan ini memilih media buku komik sebagai media informasi untuk menyampaikan edukasi mengenai etika bermedia sosial agar menghindar perilaku cyberbullying untuk anak remaja muda umur 12-15 tahun, hal ini dikarenakan kurang efektifnya buku informasi yang sudah ada.

Buku komik dipilih agar informasi yang disampaikan dibungkus dengan alur cerita yang menarik dan karakter yang bisa direlasikan agar pembaca tidak terkesan digurui. Sehingga berkurangnya tindakan cyberbullying dan meningkatnya kesadaran masyarakat mengenai beretika di media sosial.

Daftar Pustaka

- Damera, Anne. (2008). Basic Printing. Jakarta: Link & Match Graphic
 Eisner, Will. (2008). Comics and Sequential Art. New York: W.W. Norton & Company
 Gumelar, M.S. (2011). Cara Membuat Komik. Jakarta: PT INDEKS

- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- McCloud, Scott. (1993). Understanding Comics. New York: HarperCollins
- Patilima, Hamid. (2005). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). Metodologi Penelitian Visual. Bandung: CV Dinamika Komunika
- Suharsaputra, Uhar. (2012). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. Bandung: PT. Refika Aditama
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Swasty, Wirania. (2017). Serba Serbi Warna. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Pandie, Mira Marleni; Weismann, Ivan Th. J. 2016. 'Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar'. *Jurnal Jaffray*, (14&1). pp. 44-62 (Diunduh tanggal 3 Maret 2018)
- Maharani, Shita. 2018. Media Sosial sebagai Wadah Cyber-bullying. Diakses pada https://www.kompasiana.com/shita_maharani/5a620608cbe52379d602e6c2/media-sosial-sebagai-wadah-cyber-bullying (2 Maret 2018)
- Mustajab, Ade. 2011. Jenis Jenis Komik. Diakses pada <https://pensilseni.wordpress.com/2011/07/22/jenis-jenis-komik/> (4 November 2017)
- Razak, Nuraini. 2014. Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya. Diakses pada https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html (3 Maret 2018)
- Rumpun Nektar. 2014. Pengertian Alur atau Plot. Diakses pada <https://www.rumpunnektar.com/2013/02/pengertian-alur-atau-plot.html> (4 November 2017)