

PERANCANGAN WEBCOMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA

WEBCOMIC DESIGN AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR ANTI CYBERBULLYING AMONG YOUTH

Febrian¹, I Dewa Alit Dwija Putra², Siti Hajar Komariah³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

febriannzz@telkomuniversity.ac.id, dwijaputra@telkomuniversity.ac.id, sitihajar@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Remaja merupakan salah satu kalangan yang paling sering mengakses media sosial. Penggunaan media sosial saat ini tidak hanya memberikan banyak manfaat, melainkan juga dampak negatif yang salah satunya adalah . Pengalaman tidak menyenangkan sebagai korban terutama secara terus-menerus dapat berdampak kepada psikologis korban yang berujung pada *mental illness* hingga bunuh diri. Pengalihan media sosial sebagai wadah untuk melakukan serta ketidaktahuan para remaja mengatasi merupakan salah satu penyebab terjadinya di media sosial. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dengan cara merancang *webcomic* yang bertujuan sebagai media edukasi efektif di kalangan remaja. *Webcomic* merupakan salah satu media yang sering diakses untuk dibaca oleh para remaja sehingga pendekatan edukasi terkait melalui *webcomic* dapat menjangkau para remaja untuk menanganinya . Dengan menggunakan metode observasi, wawancara, serta kuesioner, *webcomic* akan disusun sebagai panduan bagaimana cara mengatasi kasus apabila menjadi korban sehingga diharapkan dapat terus digunakan sebagai panduan pencegahan serta penanganan oleh para remaja.

Kata Kunci: , Media Sosial, *Webcomic*, Kalangan Remaja, Media Edukasi.

ABSTRACT

The youth is the most frequent user that accessing social media among others. Social media doesn't only giving a lot of positive benefit, but also negative side effect which one is . Unpleasant experience as a victim, specifically continuous experiences can affect the victims psychology, which can lead to severe mental illness or even suicide. Using social media as a platform for and unknowings how to overcome among the youth are one of the reasons how can occur in social media. Designing a webcomic with the purpose as an educational medium for the youth is one of a solution. Webcomic is one of the most frequently use to read by the youth which can be used as an educational approach about to reach youth as a solution. Combining observation, interview and questionnaire methods, the webcomic arrangement

will be a guide how to overcome a cases for the victim with an expectation can perpetually use as prevention and a resolve guide of for the youth.

Keywords: , Social Media, Webcomic, The Youth, Educational Media.

1. Pendahuluan

Kemudahan dalam mengakses internet melalui media sosial oleh siapa saja dan dimana saja melalui perangkat pintar dapat memudahkan tindakan *cyberbullying*. Kasus *cyberbullying* sendiri masih menjadi salah satu kasus yang ramai terjadi di sekitar kita. *Cyberbullying* tidak memandang siapa korban serta pelakunya, siapa saja termasuk teman, keluarga dan kerabat dapat menjadi pelaku atau korban.

Dampak *cyberbullying* terhadap mental seseorang dapat berupa mental illness hingga yang paling parah mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri, seperti kasus bunuh dirinya siswa SMP berinisial SN (14 tahun) yang menjadi korban bullying di sekolahnya serta diancam akan dihajar oleh teman-temannya apabila korban tidak menepati janji untuk bunuh diri melalui pesan whatsapp. Pengalaman yang dialami korban tidak diketahui oleh keluarga dan gurunya sehingga mental korban mendorongnya untuk melakukan bunuh diri (pikiran-rakyat.com, diakses pada 23 Januari 2020).

Perilaku *cyberbullying* tersebut banyak menimpa para anak muda khususnya para remaja. Hal tersebut didukung dengan adanya data pengguna media sosial di Indonesia. Menurut Suhartono yang merupakan Kepala Pusat Data dan Informasi Ketenagakerjaan menyatakan bahwa sebanyak 54% dari jumlah 143 jiwa anak muda sudah menggunakan internet dan sebanyak 90,61% dari 54% tersebut menggunakan internet hanya untuk media sosial (merdeka.com, diakses pada 23 Januari 2020). Tidak hanya data pengguna internet dan media sosial, data KPAI pada tahun 2018 juga mencatat bahwa sebanyak 22,4% anak menjadi korban bullying (aminef.or.id, diakses pada 19 Januari 2020).

Media berbasis *online* yang ada di internet belum sepenuhnya optimal dalam mengedukasi remaja terkait fenomena *cyberbullying* yang terjadi. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan merancang sebuah media edukasi berbasis *online* bagi para remaja terhadap *cyberbullying*. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *webcomic* yang tidak hanya menampilkan teks saja namun juga visual akan nilai-nilai edukasi terhadap *cyberbullying*. Kepala Pengembangan Bisnis Ciayo Khrisnawan Adhie yang menyatakan bahwa adanya peningkatan pembaca komik digital sebesar 13 juta penduduk yang mengakses melalui ponsel (suaramerdeka.com, diakses pada 23 Januari 2020). Dalam mendukung perancangan *webcomic* sebagai media edukasi terhadap

cyberbullying bagi para remaja, diperlukan data terkait melalui proses penelitian seperti observasi, wawancara, serta kuesioner sehingga dapat terancangnya media edukasi berbasis *webcomic* anti *cyberbullying* bagi para remaja.

2. Landasan Teori

Teori Komik

Menurut situs KBBI (diakses 29 Maret 2020), Komik sendiri bisa disimpulkan merupakan sebuah media gambar yang digunakan untuk bercerita. Komik biasanya ada dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang pada umumnya mudah dicerna atau bersifat lucu.

Fungsi Komik

Kusrianto (2007 : 186) menjabarkan bahwa komik memiliki fungsi sebagai media menyampaikan pesan, media iklan kepada publik baik barang maupun jasa, dan sebagai bahan kajian dari sudut pandang keilmuan.

Teori Webcomic

Menurut Maharsi (2018 : 65), *Webcomic* dapat diartikan sebagai komik *on*. Komik *on* merupakan komik yang menggunakan media internet untuk publikasinya dan dengan memakai situs web makanya biayanya lebih murah dan jangkauannya menjadi tak terbatas.

Tampilan Webcomic

Maharsi (2018 : 66) membagi tampilan *webcomic* menjadi *panel strip on*, *panel scrolling on*, *page scrolling on*, dan *mix panel and scroll on*.

Ilustrasi

Menurut Gumelar (2010 : 10), terdapat empat aliran utama gaya ilustrasi, yaitu penggambaran kartun, penggambaran semi realis, penggambaran realis, dan penggambaran fine art.

Cerita

salah satu elemen *webcomic* adalah cerita yang merupakan alur kisah mulai dari awal *webcomic* hingga akhir *webcomic*. kisah yang terjadi dalam *webcomic* dapat memiliki happy ending, sad ending, open ending, serta multiple ending.

Panel

Menurut McCloud dalam Mataram (2017 : 42), panel-panel yang ada di dalam komik menampilkan gambar didalamnya dengan menggunakan sudut pandang tertentu seperti close up, high angle, low angle, wide view, dan lain sebagainya.

Sound Effect

Gumelar (2010 : 35) mengungkapkan bahwa beberapa teks yang ada di dalam komik merupakan hasil konversi dari suara yang ada dalam komik. Setiap suara yang ada dalam komik dibedakan bentuknya sesuai dengan jenis suara tersebut.

Balon Kata

Menurut Maharsi (222018 : 12), pembicaraan atau dialong baik berupa interaksi antar karakter atau narasi yang ada dalam sebuah komik direpresentasikan dengan menggunakan balon kata.

Karakter

Menurut McCloud dalam Mataram (2017 : 42) Sebuah karakter menjadi menarik apabila memiliki jiwa, ciri khas serta memiliki sikap yang ekspresif.

Gambar

Kusrianto (2007 : 110) mengungkapkan bahwa secara harfiah, ilustrasi merupakan gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi termasuk kedalam subjek tersendiri dalam desain grafis yang memiliki alur sejarah serta perkembangan spesifik atas jenis kegiatan seni itu.

Tipografi

Kusrianto (2007 : 190) membagi 4 kelompok tipografi berdasarkan anatominya, yaitu Oldstyle, Modern, Slab Serif, dan Sans Serif.

Warna

Widya dan Darmawan (2016 : 30) menyatakan bahwa mata manusia dapat melihat sekitar 10 juta warna yang berbeda yang dimana warna tersebut merupakan sebuah sensasi yang ditimbulkan otak karena setuhan gelombang warna pada retina mata

Layout

Menurut Widya dan Darmawan (2016 : 20), adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika data/unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, selanjutnya kita dapat melakukan proses *ing*.

3. Data dan Analisis

Lembaga Advokasi Hak Anak



Gambar 1 Logo Lembaga Advokasi Hak Anak

(Sumber: linkedin.com)

Lembaga Advokasi Hak Anak (LAHA) merupakan sebuah Lembaga Swadaya Masyarakat non profit yang telah berdiri sejak tahun 2001. Lembaga Advokasi Hak Anak berlokasi di Jl. Demak No.5, Kecamatan Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat. Lembaga Advokasi Hak Anak berdiri dikarenakan kurangnya bahkan belum adanya lembaga swadaya masyarakat yang secara aktif serta konsen untuk bergerak memberikan bantuan hukum atau bantuan advokatif yang bagi anak-anak dengan permasalahan terhadap hukum yang berada di wilayah Bandung Raya. Tidak hanya itu, Lembaga Advokasi Hak Anak juga terbentuk dikarenakan kurangnya pendampingan bagi anak-anak yang bermasalah di hadapan hukum baik dari penasehat hukum, psikolog anak, serta pihak lain yang dirasa penting untuk berkontribusi terhadap anak-anak tersebut.

Diskominfo Kota Bandung



Gambar 2 Logo Diskominfo Kota Bandung

(Sumber: data.bandung.go.id)

Diskominfo Kota Bandung berupa lembaga teknis daerah dengan tugas pokok untuk melaksanakan urusan komunikasi dan informatika di wilayah daerah serta pelayanan hubungan masyarakat yang didasari asas otonomi dan pembantuan.

Dalam mendukung pengawasan terhadap konten negatif di media sosial yang salah satunya merupakan , Diskominfo memiliki berbagai layanan pengaduan bagi masyarakat seperti layanan

SARING dan LAPOR! Kota Bandung yang dimana laporan tersebut akan dibantu untuk diteruskan kepada pihak Kominfo Pusat sehingga masyarakat mendapatkan alternatif solusi apabila mengalami kasus .

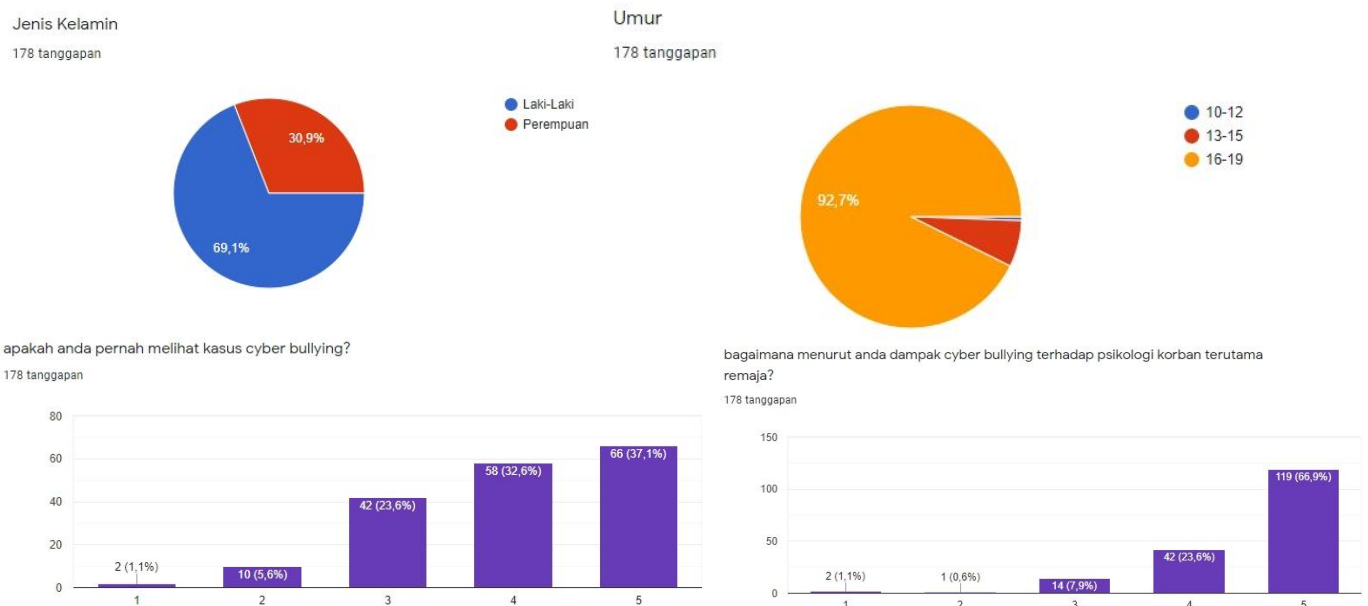
Observasi

Observasi yang dilakukan melalui tiga media sosial yang berbeda, yaitu facebook, twitter, dan instagram terkait fenomena *cyberbullying* yang terjadi di sekitar menghasilkan pengamatan bahwa tindakan *cyberbullying* yang sering dilakukan pengguna media sosial adalah flaming (ujaran amarah terhadap pengguna media sosial lain) serta harassment (melecehkan atau menghina pengguna media sosial lain).

Wawancara

Wawancara yang dilakukan bersama empat narasumber, yaitu staff Lembaga Advokasi Hak Anak, staff Diskominfo Kota Bandung, komikus *webcomic*, Serta psikolog aplikasi *onLine* menghasilkan kesimpulan bahwa kurangnya pemahaman para remaja terkait etika dalam menggunakan media sosial serta pertukaran informasi yang terbuka menjadi salah satu penyebab kasus *cyberbullying* di kalangan remaja. Para remaja perlu berpikir dahulu sebelum membagikan sesuatu ke media sosial sebelum menimbulkan korban. Bagi para korban *cyberbullying*, perlunya pendampingan serta penguatan mental.

Kuesioner


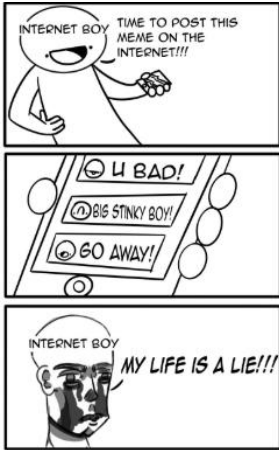
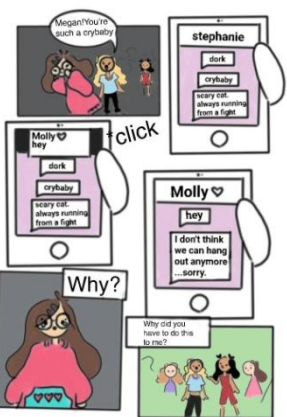


Gambar 3 Tabel Kuesioner
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

hasil dari kuesioner yang dilakukan kepada 178 responden menunjukkan bahwa dominasi rentang umur responden dari usia 16-19 tahun yang sebagian besar merupakan laki-laki. Para responden sering melihat kasus *cyberbullying* melintas di beranda media sosial mereka. Para responden juga sebagian besar menyatakan bahwa mereka bukan korban maupun pelaku *cyberbullying*. Menurut para responden, perilaku *cyberbullying* tidak pantas untuk dibagikan di media sosial serta dapat berdampak kepada para korban.

Matriks Perbandingan

Tabel 1 Analisis Matriks Elemen *Webcomic* Proyek Sejenis

<p>Webcomic Proyek Sejenis</p>	 <p><i>Webcomic</i> Odd Girl Out</p>	 <p><i>Webcomic</i> Don't Ask</p>	 <p><i>Webcomic</i> Let's Stop</p>
<p>Ilustrasi</p>	<p>Ilustrasi karakter menggunakan peng gayaan semi-realis (manhwa)</p>	<p>Ilustrasi karakter menggunakan peng gayaan kartun</p>	<p>Ilustrasi karakter menggunakan peng gayaan kartun</p>
<p>Cerita</p>	<p><i>Webcomic</i> yang memiliki cerita bersambung dengan open ending</p>	<p><i>Webcomic</i> dengan ending yang berbeda setiap episode dengan sad ending</p>	<p><i>Webcomic</i> yang memiliki cerita bersambung dengan open ending</p>
<p>Panel</p>	<p>Panel dengan fokus moment to moment</p>	<p>Panel dengan focus action to action</p>	<p>Panel dengan fokus action to action</p>
<p>Warna</p>	<p>Full colour</p>	<p>Hitam putih</p>	<p>Full colour</p>
<p>Balon Kata</p>	<p>Menggunakan balon kata berbentuk bundar</p>	<p>Tidak menggunakan balon kata</p>	<p>Menggunakan balon kata dengan bentuk bulat dan kotak</p>

Sound Effect	Menggunakan sound effect berupa sound	Tidak menggunakan sound effect	Menggunakan sound effect berupa sound
--------------	---------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya menghasilkan kesimpulan, yaitu perancangan *webcomic* menggunakan font sans serif, menerapkan warna RGB atau full color, pengayaan semi realis, pemilihan balon kata yang berbentuk bundar untuk dialog antar karakter dalam *webcomic* serta menerapkan cerita yang berakhiran bahagia atau happy ending.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan mengenai fenomena *cyberbullying* yang ada disekitar para remaja yang juga menyertakan dampak dari penggunaan gadget. Penyampaian pesan tersebut turut mengimplementasikan nilai nilai edukasi berbentuk panduan bagi para korban *cyberbullying*. *Webcomic* yang akan dirancang memiliki tujuan to inform, to persuade, dan to entertain para pembaca *webcomic*.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan adalah pemilihan bahasa latin berupa *Auxilium* yang memiliki arti pertolongan atau bantuan yang sejalan dengan tujuan dari *webcomic* yang akan dirancang yaitu ingin membantu para korban *cyberbullying* dengan berupa panduan. Elemen-elemen visual seperti warna juga diterapkan untuk menciptakan visual yang dapat mempengaruhi perasaan pembaca, sesuai dengan pengaruh warna terhadap psikologi manusia. *Webcomic Auxilium* akan dibagi menjadi 4 episode dan bersifat one shot.

Konsep Visual

Untuk elemen-elemen visual yang akan diterapkan, penulis memilih pengayaan ilustrasi semi realis yang condong ke arah manga, pemilihan tipografi i hate comic sans untuk balon kata dan my type of font untuk judul, warna yang digunakan sesuai dengan referensi koleksi warna copic dan warna kuning untuk judul, serta penerapan panel berdasarkan teori McCloud.

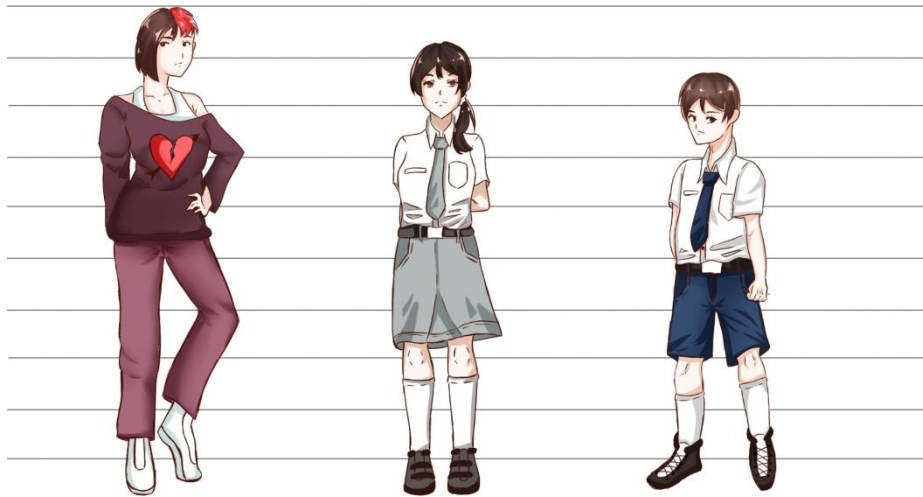
Konsep Media

Terdapat dua media yang digunakan, yaitu media utama dan pendukung. Untuk media utama, penulis memilih *Line* webtoon yang dapat diakses baik melalui ponsel maupun PC dengan ketentuan ukuran 800 x 1280 px untuk tiap halaman dengan ukuran maksimal 20mb tiap episode. Media pendukung yang digunakan berupa *Line Stickers*, X-Banner, merchandise, dan lain sebagainya.

Konsep Bisnis

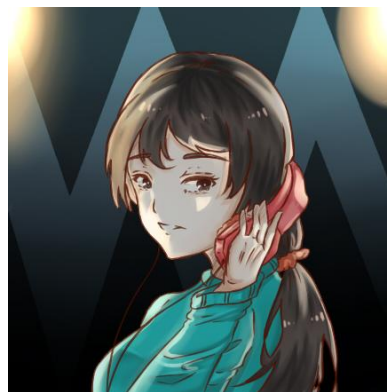
Potensi bisnis yang dapat dikembangkan terdapat tiga, yaitu menjadi komikus resmi *Line Webtoon* yang akan dikontrak, hasil penjualan *Line Stickers* dengan harga 7.200 satu set, dan yang terakhir adalah penjualan merchandise yang tidak hanya sebagai peluang bisnis juga membantu menjadi pengingat para pembaca terhadap *webcomic Auxilium*.

Hasil Perancangan



Gambar 4. Karakter Utama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terdapat tiga karakter utama dalam *webcomic* ini, yaitu Toni berusia 13 tahun yang merupakan korban flaming teman-teman sekolahnya, Bulan yang berusia 16 tahun yang merupakan korban harassment teman kelasnya melalui instagram, serta Sahara yang berusia 19 tahun yang sering dihina pengguna media sosial lain akibat penampilannya.



Gambar 5 Thumbnail Utama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Thumbnail utama dirancang sebagai representasi dari *webcomic* yang akan diterbitkan karena tampilan awal yang akan muncul merupakan thumbnail utama atau thumbnail episode. Penulis menggunakan salah satu karakter utama sebagai representasi dalam thumbnail utama yang telah dirancang.



Gambar 5 Potongan Halaman *Webcomic Auxilium*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Isi dari tiap halaman *webcomic Auxilium* memiliki alur baca panel scrolling onLine yang dibaca dari atas ke bawah dan memiliki jarak antar panel yang cukup lebar.

5. Kesimpulan

Adanya data dari lembaga terkait seperti KPAI yang menunjukkan kasus *cyberbullying* menunjukkan bahwa dengan kemudahan mengakses media sosial dan internet memiliki dampak negatif dalam perkembangan *cyberbullying* di kalangan remaja.

Percancangan *webcomic* sebagai media edukasi anti *cyberbullying* bagi para remaja dipilih sebagai salah satu solusi dikarenakan perkembangan minat baca *webcomic* yang cukup besar serta mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Berbagai data penelitian dan analisis dikumpulkan untuk mendukung perancangan *webcomic*. Diharapkan perancangan *webcomic* ini dapat dijadikan sebagai panduan para remaja terhadap tindakan *cyberbullying*

Daftar Pustaka

Buku

- Gumelar, M.S. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: PT. Indeks. Diakses dari *Google Play Book*.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Maharsi, Indiria. (2018). *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta. Diakses dari *Goggle Play Book*.
- Mataram. Sayid. (2017). *Struktur Visual Komik*. Surakarta. Diakses dari *Google Play Book*.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comic The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers
- Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Internet

- Ariyanti, Hari. 2018. *90 Persen anak muda di Indonesia gunakan internet untuk media sosial*. Diakses melalui situs Merdeka. <https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial.html>. (Diakses pada 23 Januari 2020).
- Febriani, Hani. 2020. *Siswi SMP Bunuh Diri Akibat Bullying, Tagar #RIPNadila Ramai di Twitter*. Diakses melalui situs Pikiran Rakyat. <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-01332873/siswi-smp-bunuh-diri-akibat-bullying-tagar-ripnadila-ramai-di-twitter>. (Diakses pada 23 Januari 2020).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *KBBI Daring*. Diakses melalui situs KBBI Kemendikbud. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/KBBI>. (Diakses pada 29 Maret 2020).
- Naufal, Ibnu. 2016. *Indonesia Pembaca Aktif Terbanyak WEBTOON*. Diakses melalui situs Inilahcom. <https://inilah.com/ototekno/2317194/indonesia-pembaca-aktif-terbanyak--webtoon>. (Diakses pada 23 Januari 2020).
- Putra, Eka Nugraha. 2019. *Merunut lemahnya hukum di Indonesia*. Diakses melalui situs Aminef. https://www.aminef.or.id/merunut_lemahnya_hukum_di_indonesia/. (Diakses pada 19 Januari 2020).
- Suaramerdeka.com. 2018. *Tiap Hari Pembaca Tembus 13 Juta*. Diakses melalui situs Suara Merdeka. <https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/79855/tiap-hari-pembaca-tembus-13-juta>. (Diakses pada 23 Januari 2020)
- We Are Social. 2019. *Indonesia Digital 2019 : Internet*. Diakses melalui Situs Websindo. <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-internet/>. (Diakses pada 31 Maret 2020)