

PERANCANGAN KOMIK *WEBTOON* MENGENAI KONSEKUENSI YANG DITERIMA OLEH PARA PELAKU PELECEHAN SEKSUAL VERBAL (*CATCALLING*)

Friska Anissa¹, Rendy Pandita Bastari² dan Atria N. Fadilla³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

*friskaanissalerman@student.telkomuniversity.ac.id atrianfadilla@telkomuniversity.ac.id
rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Fenomena *Catcalling* masih dinormalisasikan oleh sebagian masyarakat karena tidak mengetahui bahwa *Catcalling* salah satu bentuk pelecehan seksual verbal. Salah satu permasalahan yang ditemukan pada penelitian kali ini adalah kurangnya pengetahuan masyarakat bahwa *Catcalling* termasuk ke dalam Pelecehan Seksual secara verbal dan diancam oleh Undang-Undang tetapi pelaku *Catcalling* bisa menerima hukuman moral berupa *Cancel Culture*. *Cancel Culture* merupakan budaya dengan efek yang berdampak besar pada pelaku. Tidak semua korban *Catcalling* berani melawan, kebanyakan korban merasa takut dan bingung harus melaporkan kemana. Sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku *Catcalling* adalah Komik *Webtoon*. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah merancang *Webtoon* untuk membantu Lembaga Partisipasi Perempuan sebagai media edukasi dan dapat menciptakan ruang publik yang aman. Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan *mix* metode yaitu dengan observasi secara online, membagikan kuesioner, studi pustaka, dan wawancara kepada pihak terkait. Hasil perancangan pada penelitian ini adalah komik *Webtoon* sebagai media utama dan adapun media pendukungnya adalah poster, feeds Instagram, banner, standee character, merchandise untuk mewujudkan tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman kepada pelajar hingga remaja mengenai konsekuensi yang diterima apabila melakukan tindakan *Catcalling* dan mencegah terjadinya tindakan *Catcalling* sehingga dapat menciptakan ruang publik yang aman.

Kata kunci: Perancangan komik *Webtoon*, Pelecehan seksual, *Catcalling*.

Abstract : *The phenomenon of Catcalling is still normalized by some people because they do not know that Catcalling is a form of verbal sexual harassment. One of the problems found in this research is the lack of public knowledge that Catcalling is included in verbal sexual harassment and is threatened by law but the perpetrators of Catcalling can receive moral punishment in the form of Cancel Culture. Cancel Culture is a culture with a large impact effect on actors. Not all victims of Catcalling have the courage to fight back, most victims feel scared and confused about where to report it. So that the right media is needed to educate teenagers about the consequences received by the perpetrators of Catcalling, namely Webtoon Comics. The results of the design in this study are Webtoon comics as*

the main media and the supporting media are posters, Instagram feeds, banners, standee characters, merchandise to realize the objectives of this research, namely as an educational medium to increase students' to adolescents' understanding of the consequences that are received when doing Catcalling actions and preventing Catcalling actions so as to create a safe public space.

Keywords: *Webtoon comic design, Sexual harassment, Catcalling*

PENDAHULUAN

Fenomena *Catcalling* masih dinormalisasikan oleh sebagian masyarakat karena tidak mengetahui bahwa *Catcalling* salah satu bentuk pelecehan seksual verbal, menurut Hidayat dan Setyanto (2019:489) wawasan masyarakat yang sangat rendah mengenai *Catcalling* karena terbiasa mewajarkan hal tersebut, menganggap *Catcalling* sebagai bentuk candaan dan pujian yang biasa sehingga hal seperti ini biasa terjadi berulang kali. Menurut Indra (2018:18) hasil wawancara kepada pelaku *Catcalling* dapat disimpulkan bahwa mereka melakukannya secara spontan karena bercanda beramai-ramai dengan teman dan tidak mengetahui bahwa *Catcalling* sebagai salah satu bentuk pelecehan seksual.

Menurut Hidayat dan Setyanto (2019:486) Survei Pelecehan Seksual di Ruang Publik menunjukkan sekitar 64 persen dari 38.766 wanita, 11 persen dari 23.403 pria, kemudian 69 persen dari 45 gender lainnya pernah menjadi korban pelecehan di ruang publik. Mayoritas korban mengalami pelecehan berbentuk verbal berupa komentar bentuk tubuh sekitar 60 persen dan non verbal berupa main mata sekitar 15 persen. Berdasarkan CATAHU (Catatan Tahunan) Komnas Perempuan 2022, data pengaduan menunjukkan bahwa pelaku pelecehan seksual ruang publik di tingkat pelajar (SMA/SLTA) dengan jumlah terbanyak, sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh pelaku pelecehan seksual secara verbal adalah Komik *Webtoon*.

Hingga saat ini komik masih dinikmati oleh semua generasi dari anak-anak hingga dewasa, tetapi seiring berkembangnya jaman komik yang dulu berbentuk media cetak sekarang sudah berganti menjadi format digital dan dapat ditemukan di internet yang merubah karakteristik dan cara penjualannya. *Webtoon* adalah sebuah *platform* untuk menerbitkan komik digital yang dibuat pada tahun 2004 oleh Kim Junkoo di Korea Selatan, Awalnya pada akhir tahun 1900 hingga awal tahun 2000 percetakan komik di Korea Selatan menurun faktor ekonomi negara dan pemerintah menganggap komik sebagai pengaruh buruk, sehingga Kim Junkoo menciptakan *Webtoon* dengan kemudahan akses dan gratis untuk mengubah pemikiran tersebut. *Webtoon* mulai bekerjasama dengan LINE dan menjadi LINE *Webtoon* dengan total 10 juta pembaca setiap hari (Arrant, 2016). Berdasarkan riset yang sudah dilakukan, hasil menunjukkan jumlah pengguna *Webtoon* sebanyak 35 juta dari seluruh dunia dan 6 juta pengguna dari Indonesia. *Webtoon* sebagai salah satu komik online dengan penggemar terbanyak, sekitar 75 persen usia diatas 20 tahun dari seluruh dunia. 79,8 persen responden sebagai pengguna lama *Webtoon* meluangkan waktunya 2-3 jam perhari untuk membaca konten edukatif, memberikan wawasan dan nilai moral kehidupan dengan konten yang menghibur (Primasari, 2022).

Pelecehan Seksual secara verbal merupakan salah satu tindakan kejahatan yang serius dan diancam oleh Undang-Undang (UU) Nomor 12 Tahun 2022 atau biasa disebut UU TPKS pasal 5 tentang pelecehan non fisik dengan ancaman 9 bulan penjara atau denda paling banyak Rp. 10.000.000. Tidak hanya hukum pidana tetapi pelaku pelecehan seksual secara verbal bisa menerima hukuman moral berupa *Cancel Culture*, menurut (Dershowitz, 2020) *Cancel Culture* merupakan budaya dengan efek yang berdampak besar pada pelaku. untuk sebagian kasus, hukuman moral ini lebih berdampak daripada hukum pidana terhadap pelaku.

Tidak semua korban pelecehan seksual berani melawan atau menyimpan bukti seperti kasus tadi untuk dilaporkan, kebanyakan korban merasa takut dan bingung harus melaporkan kemana, sehingga ada alternatif lain berupa lembaga pengaduan masyarakat seperti Komnas Perempuan, LPPA (Lembaga Perlindungan Perempuan dan Anak) ada juga lembaga pengaduan masyarakat non profit yang dapat membantu menyuarakan keresahannya seperti Lembaga Partisipasi Perempuan.

Lembaga Partisipasi Perempuan menjadi Lembaga nonprofit yang berfokus memperjuangkan kesetaraan gender tetapi juga menjadi wadah untuk masyarakat menyuarakan keresahannya dengan memanfaatkan *platform* Facebook dan Instagram mereka memberikan konten edukatif hingga kegiatan interaktif seperti membuka kelas feminis, *live* Instagram berdiskusi dengan aktivis perempuan, dan webinar.

METODE PENELITIAN

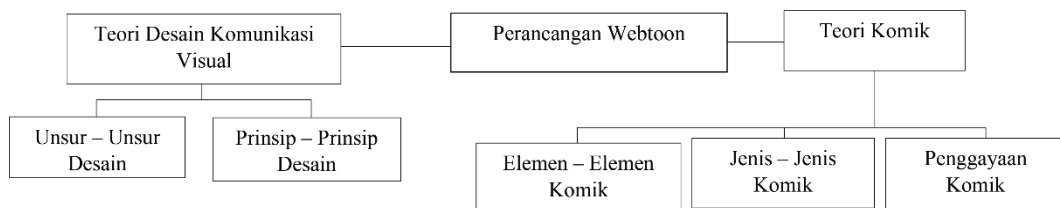
Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yaitu dengan observasi secara online, kuesioner, studi pustaka, dan wawancara kepada pihak komikus untuk mengetahui cara membuat komik yang baik dan efektif, kepada pihak psikolog untuk mengetahui ciri dan alasan pelaku melakukan catcalling. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sehingga membantu untuk melakukan perancangan komik *webtoon* mengenai konsekuensi yang diterima oleh para pelaku pelecehan seksual secara verbal (Catcalling) agar mencapai tujuan yang diharapkan dan menciptakan ruang publik yang aman.

Dalam perancangan, penulis menggunakan beberapa teori dari para ahli guna menunjang proses perancangan. Menurut Patricia (dalam McCloud, 2018:280) komik diartikan menjadi gambar - gambar yang saling berdekatan

dengan memiliki tujuan untuk memberikan informasi serta keindahan untuk pembaca dan komik menggunakan tempat pada media yang berisikan gambar gambar untuk membentuk alur cerita.

Menurut Budiarti (dalam Gumelar, 2016:235) komik memiliki elemen yang merupakan dasar elemen-elemen yang membentuk sebuah komik secara utuh. beberapa elemen tersebut adalah: space, gambar/ilustrasi, skrip, warna, suara,bunyi,dan audio. Terdapat berbagai macam penggayaan komik, dengan penggayaan komik yang berbeda dapat menyampaikan cerita dengan baik. Misalnya, menggunakan aliran realis yang tradisional, komik dapat menggambarkan penampilan luarnya, sedangkan menggunakan aliran kartun komik dapat menggambarkan dunia di dalamnya (McCloud, 2022:41).

Berdasarkan media yang digunakan komik dibagi menjadi beberapa jenis (Arulan, 2013:46) : komik strip, buku komik, novel grafis, komik web, dan komik intruksional. Komik Strip merupakan komik yang pendek yang terdiri berdasarkan beberapa panel dan umumnya ada pada surat kabar. Komik Strip umumnya bertajuk humor dan bergaya kartun atau karikatur. Buku Komik merupakan formasi halaman yang dijilid rapi dan di terbitkan secara periodik. Novel Grafis adalah jenis komik yang mempunyai gaya cerita naratif. Cerita pada Novel Grafis umumnya rumit dan biasanya ditujukan untuk pembaca dewasa. Komik Web adalah jenis komik yang diterbitkan menggunakan media internet. Komik Web juga memiliki kelebihan yaitu dapat diterbitkan oleh semua orang dengan harga yang relatif murah dan dapat dijangkau oleh semua orang. Komik Intruksional merupakan jenis komik strip yang di desain untuk memberikan pelajaran dan informasi. Bahasa yang digunakan umumnya memiliki sifat universal.



Gambar 1 Kerangka Teori
Sumber: dokumentasi penulis

HASIL PERANCANGAN

Segmentasi dari perancangan dan penelitian ini ialah laki-laki & perempuan usia 18-30 tahun, pelajar dan karyawan Secara geografis audiens Lembaga Partisipasti Perempuan berlokasi di seluruh Indonesia sebagai pengguna smartphone, dan inisiatif ingin meningkatkan pemahaman *Catcalling*, Aktif dalam bersosialisasi juga menganut paham feminisme. Tujuan dari perancangan ialah sebagai bentuk pencegahan menggunakan *Webtoon* sebagai media edukasi mengenai konsekuensi yang diterima oleh para pelaku pelecehan seksual verbal (*Catcalling*), Sehingga Komik *Webtoon* dipilih sebagai media untuk mengedukasi remaja mengenai konsekuensi yang diterima oleh para pelaku pelecehan seksual verbal (*Catcalling*) yang biasa dianggap sepele oleh para pelaku.

A. Konsep Perancangan

1. Penggayaan Visual

Penggayaan yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi untuk komik *Webtoon* "*Calling The Cat*" ini menggunakan penggayaan Realis berdasarkan dari suara terbanyak di kuesioner. "Seniman yang menggunakan penggayaan realis ingin menggambarkan keindahan dan kerumitan dunia fisik" (McCloud, 2022:41)

2. Warna

Warna yang digunakan untuk komik *Webtoon "Calling The Cat"* menggunakan warna berdasarkan *Hue*: pembagian warna berdasarkan namanya seperti hijau, kuning, merah dll. dan *Value*: pembagian warna berdasarkan terang gelapnya. setiap karakter di komik *Webtoon "Calling The Cat"* memiliki warna dominan yang berbeda sehingga mudah dikenali seperti Adam menggunakan warna biru dan hitam, ditto warna biru dan coklat, Eki warna merah dan coklat. Warna warna yang digunakan cenderung gelap untuk mendukung suasana dalam *Webtoon "Calling The Cat"*.



Gambar 2 Palet Warna
Sumber: dokumentasi penulis

3. Tipografi

Skrip atau tipografi yang akan digunakan di komik *Webtoon "Calling The Cat"* ini akan menggunakan font serif dan balon kata agar audiens dapat dengan mudah membaca pesan dalam webtoon (Aditia dkk, 2021:381). Jenis font serif yang akan digunakan adalah CC Astro City sebagai narasi, dan font CC Jim Lee untuk dialog isi pikiran karakter, atau bunyi.

LOREM IPSUM
UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT
EX EAM NUSQUAM COMMUNE. V
LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT ET EST. ELIT PERT
EX EAM NUSQUAM COMMUNE. VIS EU PERPETUA II
LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, TE QUAESTIO DIC
SED UT PERSPICIATIS UNDE OMNIS ISTE NATUS EA

Gambar 3 Tipografi CC Jim Lee
Sumber: Dokumentasi Penulis

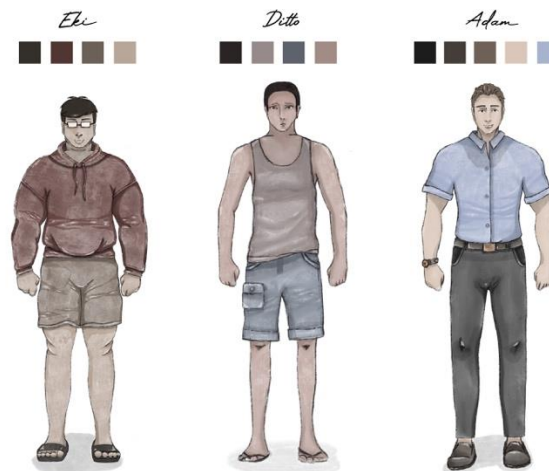
LOREM IPSUM
UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT
EX EAM NUSQUAM COMMUNE.
LOREM IPSUM DOLOR SIT AMI
UTINAM HABEMUS ASSUEVERIT ET EST. ELIT PE
EX EAM NUSQUAM COMMUNE. VIS EU PERPETU
LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, TE QUAESTIO
SED UT PERSPICIATIS UNDE OMNIS ISTE NATUS

Gambar 4 CC Astro City
Sumber: dokumentasi penulis

HASIL DAN DISKUSI

- Karakter

Karakter *Webtoon "Calling The Cat"* terdiri dari 3 sekawan, Adam, Ditto, dan Eki. Bermula dari Eki berpindah sekolah ke SMA Pengabdi Bangsa, Adam dan Ditto memanfaatkannya menjadi budak, kemudian Eki menjadi salah satu dari mereka. Ditto terlahir dari keluarga kurang mampu, kebutuhannya terbatas. Sedangkan Adam dan Eki terlahir dari keluarga yang mampu dan selalu berkecukupan dari kecil.



Gambar 5 Karakter Webtoon "Calling The Cat"
Sumber: Dokumentasi Penulis

- *Komik Webtoon*

Hasil Perancangan *Webtoon "Calling The Cat"* dimulai dari sketsa hingga pewarnaan dan penggunaan skrip, pembuatan *Webtoon* ini menggunakan *Procreate* di perangkat tablet/*Ipad*. Perancangan *Webtoon* ini dimulai dengan membuat naskah singkat dan skrip untuk mendapatkan gambaran apa bagian penting yang perlu digambar, kemudian mulai membuat layout dengan sketsa kasar, ketika sudah menentukan letak, mulai menggambar sketsa dan dialog. jika dirasa sudah pas, buat layer baru untuk membuat *line art* menggunakan brush yang pipih dan tebal sehingga garisnya tegas menggunakan warna hitam, kemudian lanjut memasukan warna, *shadow* dan *highlight*. jika dirasa sudah tepat, mulai membuat *background/latar*. Ketika gambar/ilustrasi sudah jadi, pembuatan skrip dalam komik menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan perangkat Laptop/PC dan mulai menata font yang sudah dipilih.

SEKUTU HARTI DI SIFA PENGARUT BANGSA
KANTIN DORONGAN OLEH MURID SAAT JAM ISTIRAHAT



HMMM ...

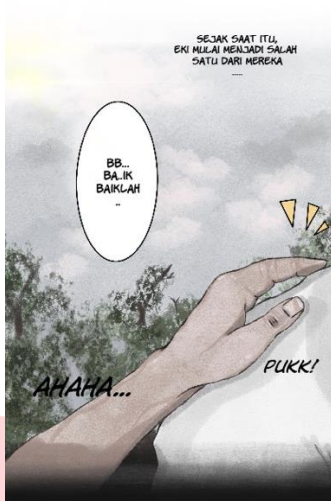


HAH ..



Friska Anissa, Rendy Pandita Bastari dan Atria N. Fadilla
PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MENGENAI KONSEKUENSI YANG DITERIMA OLEH PARA PELAKU
PELECEHAN SEKSUAL VERBAL (CATCALLING), 1-23





SEJAK SAAT ITU,
EKI MULAI MENJADI SALAH
SATU DARI MEREKA

BB...
BALK
BAIKLAH
...

AAHAHA...

PUKK!

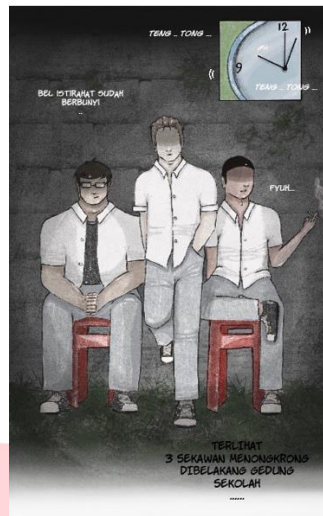
BERKUAL DARI MEMANFAATKAN EKI
SEBANYAK BANYAK, BANGSA MENJADI
3 SEKAWAN DI SAMA PERANGABI
BANGSA

EKI YANG MENILAI SIFAT PERAKUT
DARI PESUBIT MENJADI
DITTO DAN ADAM
SEKAWAN ARKAS PEMANNYA

MENUBAH EKI DARI GULUN MENJADI
NAYAS SEPERTI
DITTO DAN ADAM

PERTEMANAN MEREKA
BERTAHAN HINGGA KELAS 12

Friska Anissa, Rendy Pandita Bastari dan Atria N. Fadilla
 PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MENGENAI KONSEKUENSI YANG DITERIMA OLEH PARA PELAKU
 PELECEHAN SEKSUAL VERBAL (CATCALLING), 1-23



EH ..

EH ADA CEWE



PIWIT..

AHAHA !!

KOK TANGANNYA SITU ..



BUKA DONG TANGANNYA ..

AHAHA !!

SINI MANIS ..



BYE ... NANGOK DIKIT DONG

AHAHA !!



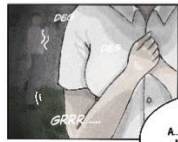
AKU HARUS TETAP TEMANG

PIWIT !!

GLEKK ...

HAHA !!

HEY SINTI ..



MEMBOK DONG!

A AKAKU HARUS BISA MELEWATI MEREKA

HUH ...

HUH !!

AA AKU AKAN MELAKUKAN PERBUATAN MEREKA



SUASANA DI RUANG GURU ...

TAMPAN SEPTI KADIA JAM ESTIDAMAT



PERHESE



EHH ADA APA DANDA ??

DEG

DEG

EE, EHM JALADADI BEGITU BUK. HMM...



ANAK KELAS 12 MEMONKROKONG DI GANAS BELAKANG GEPUNG, MENGGODA CEWE-CEWE BU ...



AAAAHA

ADUK MEAS, ITU MAH LIDAH BTASA, CLUNA BECANDANN ATLR

LIDAH YA MEAS DANDA LAGI PULA SEBENTAR LAGI MEREKA LULUS KOK JADI BEGITU AJA MEREKA LAGI NIKMATIN MINTU MEREKA SEBELUM LULUS

GAUSA DIPERIKAN YA

HAAH??..

APA ...



Gambar 6 Webtoon "Calling The Cat" Chapter 1
Sumber: Dokumentasi Penulis

- Poster

Poster menjadi media untuk memberikan informasi terkait *Webtoon* yang dibuat dan menjadi sarana mempromosikan *Webtoon* agar banyak masyarakat yang tertarik untuk membaca *Webtoon* saat melihat poster yang telah dibuat.



Gambar 7 Poster "Calling The Cat"
Sumber: dokumentasi penulis

- Standee/X-Banner

standee digunakan sebagai media promosi untuk menarik perhatian pengunjung agar tertarik untuk membaca *Webtoon*, selain itu standee juga dapat digunakan sebagai tempat *selfie*.



Gambar 8 Standee & X-banner
Sumber: Dokumentasi Penulis

- *Feeds* Instagram

Sosial media yang digunakan pada penelitian kali ini adalah instagram untuk menjadi wadah promosi dan interaksi dengan pembaca. *Feeds* Instagram ini dibuat untuk menjadi *Teaser* sebelum komik ini rilis, agar *audience* penasaran dan menanti *Webtoon* untuk rilis.



Gambar 9 feeds instagram
Sumber: Dokumentasi Penulis

- **Poster**

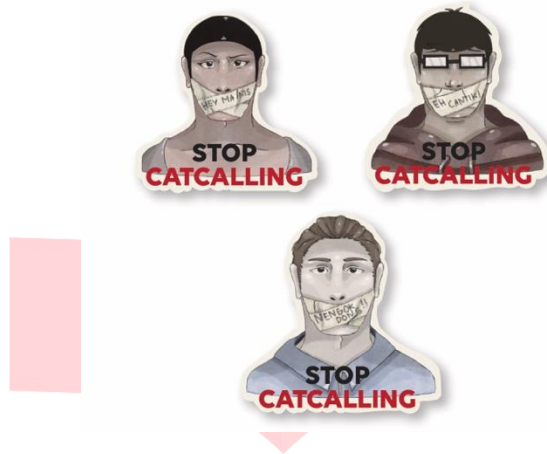
Poster menjadi media untuk memberikan informasi terkait *Webtoon* yang dibuat dan menjadi sarana mempromosikan *Webtoon* agar banyak masyarakat yang tertarik untuk membaca *Webtoon* saat melihat poster yang telah dibuat.



Gambar 10 Poster
Sumber: dokumentasi penulis

- **Merchandise**

Sebagai media untuk memperkenalkan produk ke masyarakat. *merchandise* yang akan dibuat adalah ilustrasi gambar *Webtoon* dan tulisan untuk mempromosikan *campaign* tentang pencegahan *Catcalling*.



Gambar 11 Sticker
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 12 T-Shirt
Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Fenomena *Catcalling* merupakan salah satu bentuk pelecehan seksual secara verbal, fenomena *Catcalling* juga masih banyak dinormalisasikan oleh sebagian besar masyarakat karena mereka sendiri tidak mengetahui bahwa *Catcalling* merupakan pelecehan seksual secara verbal dan ada tindak pidana apabila kita melakukan *Catcalling*. Untuk membantu mengedukasi masyarakat dan mencegah masyarakat melakukan *Catcalling* maka penelitian kali ini bertujuan untuk melakukan perancangan *Webtoon*. Perancangan *Webtoon* juga memerlukan teori-teori yang akan digunakan dalam proses perancangan, meliputi teori komik, teori *visual storytelling*, teori karakter dan ilustrasi, serta desain komunikasi visual. Media *Webtoon* dipilih berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan dan dianggap efektif sebagai media edukasi untuk masyarakat mengenai fenomena pelecehan seksual secara verbal.

Perancangan *Webtoon* dipilih dikarenakan *Webtoon* merupakan komik digital yang mudah untuk diakses. Komik digital merupakan media yang baru di Indonesia dan dapat berpengaruh pada pandangan pembaca dari usia 19 sampai 34 tahun, komik digital juga menjadi sebuah bacaan yang menarik untuk khalayak umum. Adapun tujuan dari perancangan *Webtoon* dengan judul "*Calling The Cat*" adalah sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman kepada pelajar hingga remaja mengenai Konsekuensi yang akan mereka terima apabila melakukan tindakan pelecehan seksual secara verbal atau *Catcalling* dan mencegah agar tidak terjadinya tindakan pelecehan seksual secara verbal sehingga dapat menciptakan ruang publik yang aman.

DAFTAR PUSTAKA

McCloud, Scout. (2022). *Understanding Comics | Memahami Komik*. Bogor: PT Grafika Mardi Yuana.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.

Arulan, Belina Dina. (2013). *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang*.

Indraswari, Niken. (2018). *Perancangan Informasi Tindakan Catcall Sebagai Pelecehan Seksual Secara Verbal Melalui Buku Ilustrasi*.

Kartika, Yuni., Najemi, Andi. (2020). *Kebijakan Hukum Perbuatan Seksual (Catcalling) Dalam Perspektif Hukum Pidana*. Pampas: Journal Of Criminal Volume 1 Nomor 2.

Salma, Jihan Khairini., Bastari, Rendy Pandita., Prajana, Adya Mulya. (2021). *Perancangan Komik Digital Tentang Anxiety Disorder Untuk meningkatkan Awareness*. E-Proceeding Of Art & Design: Vol. 8, No. 06.

Triadi, Arief., Rahman, Yanuar. (2019). *Perancangan Cerita Webtoon Mengenai Budaya Palang Pintu*. Demandia Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan Vol. 04, No. 01.

Zamrullah, Muhammad., Aditia, Patra., Putra, I Dewa Alit Dwija. (2021). *Perancangan Webtoon Cerita Rakyat Putri Kandita*. E-Proceeding Art & Design Vol. 8, No. 02.

Santoso, Alodia Benedicta., Bezaleel, Michael. (2018). *Perancangan Komik 360 Sebagai Media Informasi Tentang Pelecehan Seksual Catcalling*. Andharupa Vol. 4 No. 01.

Qila, Saffana Zahro., Rahmadina, Rizki Nur., Azizah, Fadhlin. (2021). *Catcalling Sebagai Bentuk Pelecehan Seksual Traumatis*. Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik Volume 1 Nomor 2.

Hidayat, Angeline., Setyanto, Yugih. (2019). *Fenomena Catcalling Sebagai Bentuk Pelecehan Seksual Secara Verbal Terhadap Perempuan di Jakarta*. Koneksi Vol. 3, No. 2.

Patricia, Florens Debora. (2018). *Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud*. Jurnal Studi Komunikasi Volume 2, Ed 2.

Mustafainah, Aflina., dkk. (2021). *Catatan Tahunan tentang Kekerasan terhadap Perempuan Tahun 2021*. Komnas Perempuan 2022.

Putri, Dhitari. (2020). *Peran Anime "Slice Of Life" dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatra Utara*.

Siswanto, Juhardi. (2018). *Dampak Lingkungan Sosial Terhadap kenakalan Remaja*.

Sumber Internet

Saptoyo, Rosy Dewi Arianti. (2021). *Apa Itu Catcalling Dan Mengapa Termasuk Pelecehan*.

<https://www.kompas.com/tren/read/2021/02/08/060400765/apa-itu-catcalling-dan-mengapa-termasuk-pelecehan-?page=all>.

Wicaksono, Adhi. (2022). *Blue Bird Sanksi Sopir Buntut Kasus Catcalling Ke WN Rusia*. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221109185049-12-871703/blue-bird-sanksi-sopir-buntut-kasus-catcalling-ke-wn-rusia>.

Subeja, Sarjoko. (2022). *"Cancel Culture dan Pengadilan Jalanan*". <https://news.detik.com/kolom/d-6005773/cancel-culture-dan-pengadilan-jalanan>.

Yuri. (2021). *Semakin Diminati Kaum Muda, Ini Faktor Yang Mempengaruhi Popularitas Webtoon Di Korea*. <http://terkinni.com/2021/03/16/semakin-diminati-kaum-muda-ini-faktor-yang-mempengaruhi-popularitas-webtoon-di-korea/>

Anom. (2019). *Kenapa Komik Webtoon Bisa Sangat Populer?*. <https://urbandigital.id/kenapa-komik-webtoon-bisa-sangat-populer/>

Putra, Muhammad Andika. (2020). *Alasan Webtoon Paling Laris di Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtoon-paling-laris-di-indonesia>

Sinarizqi, Bidari Aufa. (2022). *Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia*. <https://www.kompas.com/stori/read/2022/06/04/090000379/sejarah-perkembangan-komik-indonesia?page=all>.

Saputro, Agung Bayu. (2021). *Ciri-Ciri Komik dan Pengertiannya Secara Lengkap*. <https://www.senibudayaku.com/2021/02/ciri-ciri-komik.html>

Riadi, Muchlisin. (2020). *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis, dan Teknik Pembuatan)*.

<https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html#:~:text=a.&text=Pembuatan%20komik%20dengan%20teknik%20tradisional,bahan%20lain%20yang%20relevan%20digunakan>

Nurdin, Endang. (2022). *Empat dari Lima Perempuan Alami Pelecehan Seksual di*

Ruang Publik, Menurut Survei. <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-60199975>

Santoso, Stephen. (2022). *12 Prinsip Desain Grafis Beserta Gambar dan*

Contohnya. <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>