

WEBCOMIC MEDIA EDUKASI ETIKA DALAM FANDOM GAME ONLINE

Muhammad Isa Alfianda¹, Syarip Hidayat², dan Novian Denny Nugraha³

S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

alfianda@student.telkomuniversity.ac.id¹, syarip@telkomuniversity.ac.id², [dennynugraha@telkomuniversity.ac](mailto:dennynugraha@telkomuniversity.ac.id)³.

Abstrak: Fandom game online adalah komunitas tidak resmi yang terbentuk berdasarkan minat bersama terhadap waralaba atau produk game tertentu. Namun, dalam interaksi komunitas tersebut, tidak jarang muncul masalah, seperti gatekeeping, sexisme, dan sabotase. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang dapat menyampaikan nilai-nilai etika dalam fandom-fandom tersebut dengan menarik dan mudah dipahami. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah webcomic sebagai media edukasi beretika dalam fandom game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara mendalam, analisis data etika fandom, analisis karya serupa, serta perancangan webcomic yang disesuaikan dengan karakteristik audiens fandom. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan webcomic sebagai media edukatif yang efektif dalam membangun lingkungan fandom yang lebih etis.

Kata Kunci: edukasi, etika fandom, game online, storytelling, webcomic

Abstract : Online game fandoms are unofficial communities formed based on a shared interest in certain game products or franchises. Interactions within those fandom communities often come with issues, such as gatekeeping, sexism, and sabotage. With that in mind, an educational medium is needed that can convey ethical values within those fandoms in an engaging and easily understandable way. This design process aims to produce a webcomic as an educational medium about ethics within the online game fandom. The methods used in this research include in-depth interviews, analysis on fandom ethics, analysis on similar works, and the design process of a webcomic tailored to the characteristics of the fandom audience. The results of this research are expected to produce a webcomic as an effective educational medium in building a more ethical fandom environment.

Keywords: education, fandom ethics, online game, storytelling, webcomic

PENDAHULUAN

kemajuan teknologi yang pesat semakin meningkatkan efisiensi dan efektivitas komunikasi. Beberapa produk yang dihasilkan kemajuan teknologi tersebut berupa komputer, telepon seluler, dan internet. Dengan internet sebagai salah satu diantaranya yang perlu diperhatikan. Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung, memungkinkan akses informasi dengan mudah. Statistik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024 menunjukkan tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%.

Dengan tingkat penggunaan internet yang tinggi, muncul layanan hiburan berupa game online. Yaitu permainan yang memerlukan akses jaringan internet untuk dapat dimainkan. Selama satu dekade ini, game online menjadi media hiburan yang semakin populer. Industri game telah berkembang dari sesuatu yang niche menjadi market terbesar di industri hiburan. Dengan pemain game aktif sejumlah 3.32 Miliar pada tahun 2024 (Duarte, 2025). Namun, peningkatan popularitas ini juga membawa dampak yang buruk, yaitu kecanduan dan egosentrisme pada pemain. Perilaku egosentris tersebut kemudian dapat menimbulkan perilaku yang toxic dan menimbulkan interaksi antar pemain game online yang negatif. Laporan dari Unity pada tahun 2023 menunjukkan perilaku toxic seperti kecurangan, sabotase, dan ucapan kebencian mengalami kenaikan dari 68% ke 74% dalam 2 tahun (Stuart, 2024)

Dari perkumpulan pemain game online tersebut, muncul sebuah struktur yang dimaksudkan untuk mengkurasi dan memoderasi pengalaman anggota-anggotanya, umumnya dikenal sebagai fandom, yaitu komunitas dengan minat bersama terhadap suatu budaya populer seperti musik, film, buku, anime, manga, dan game (Lewis, 2024). Internet menjadi tempat utama bagi anggota fandom untuk berinteraksi dan berbagi informasi (Malinen, 2015). Fandom menjadi platform penting bagi anggotanya untuk berekspresi dan membentuk identitas. (Parsakia & Jafari, 2023) Karena itu tidak jarang ditemukan komunitas fandom yang memiliki moderator, yaitu seseorang yang

bertanggungjawab untuk mengelola perilaku dan interaksi anggotanya agar tetap sehat, tertib, dan tidak berlebihan, selagi menjaga keseimbangan dengan kebebasan berekspresi.

Walau begitu, masih dapat ditemukan perilaku toxic dalam lingkungan game online. Keberadaan moderator dalam fandom tidak dapat mencegah sepenuhnya paparan individu pemain game online terhadap tindakan tidak etis oleh pemain lain. Terutama ketika jumlah interaksi yang ditemukan dalam satu permainan sangat besar, dan seorang pemain dapat memainkan lebih dari satu permainan dalam satu hari. Lingkungan game online terlalu luas untuk dikendalikan komunitas yang hanya terdiri dari sebagian kecil dari total pemainnya. Paparan terhadap perlakuan buruk tersebut, terutama jika pelaku merupakan rekan atau teman sebaya dapat mendorong pemain untuk ikut serta dalam perilaku toxic.

Salah satu media yang populer dalam fandom adalah webcomic, yaitu komik yang diterbitkan melalui media digital seperti situs web atau arsip digital. Banyak anggota fandom yang membuat webcomic untuk mengekspresikan kecintaan mereka terhadap suatu karya atau tokoh, atau untuk menyampaikan cerita dan pesan yang relevan dengan pengalaman mereka sebagai penggemar.

Webcomic merupakan media edukasi yang praktis untuk menyampaikan pesan-pesan moral (Wulandari & Widodo, 2024). Komik dapat menarik perhatian kalangan remaja dengan penyampaian pesan yang singkat dan visual yang menarik (Suprayogi, Siswanto, & Halawa, 2023). Resepsi webcomic dalam fandom online umumnya positif, terutama dengan popularitas smartphone yang lebih mendukung sifat digital media webcomic dibanding komik. Karena itu webcomic merupakan media yang paling mudah mencapai audiens relevan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, kesadaran beretika dalam fandom game online merupakan sesuatu yang perlu ditingkatkan dan webcomic memiliki potensi besar sebagai media edukasi. Dengan jangkauan yang tepat dan format yang mudah

dipahami, webcomic dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan penyesuaian etika anggota fandom game online.

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran beretika anggota fandom game online. Dengan dirancangnya webcomic ini, diharapkan anggota-anggota fandom dapat memahami dan menumbuhkan kesadaran akan dampak perilakunya terhadap orang lain serta bagaimana menanggapi perilaku anggota fandom lainnya. Perancangan webcomic ini juga diharapkan dapat mendorong khalayak untuk berpikir lebih kritis mengenai kultur fandom dan etika secara umum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. (Sugiyono, 2013) menjelaskan metode deskriptif kualitatif sebagai pendekatan penelitian berdasarkan interpretasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Karena sifat interaksi pemain game online yang rumit dan beragam, diperlukan pendekatan yang mengutamakan makna dalam konteks.

Diperlukan juga sumber informasi yang dapat memberikan konteks dari informasi yang diberikan. Moderator fandom game online sebagai penjaga lingkungan dalam komunitasnya memiliki pengalaman paling mendalam mengenai dinamika interaksi antar individu dalam fandomnya. Karena itu, penelitian ini akan dilakukan dengan melakukan wawancara pada moderator fandom game online, dengan kriteria narasumber berpengalaman sedikitnya 2 tahun sebagai moderator fandom. Penelitian ini berfokus untuk mengumpulkan informasi tentang bentuk perilaku toxic, penyebabnya, serta penanganannya dari sudut pandang moderator.

Hasil wawancara akan dianalisis dengan metode tematik, mengelompokkan respon ke dalam tema-tema yang dibutuhkan pengguna. Kemudian penulis akan

melakukan analisis komparatif terhadap beberapa webcomic sejenis untuk mengetahui keunggulan, kelemahan, serta peluang yang dapat diambil dalam perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subyek kajian dalam penelitian ini adalah kasus perilaku yang berdampak negatif pada lingkungan fandom. Wawancara dilakukan dengan Pande Bayu Satya Giri Putra sebagai narasumber selaku moderator komunitas fandom game online GTA V Indonesia, dan M. Asyifa Hutomo (Tomo) selaku moderator komunitas online game touhou. Hasil wawancara dianalisis menggunakan pendekatan tematik dan ditemukan beberapa tema penting yang berhubungan dengan etika dalam fandom game online.

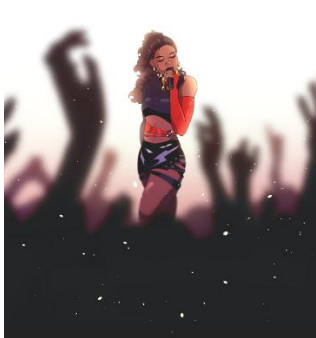
Tabel 1 Analisis Tematik Hasil Wawancara

Tema	Temuan	Implikasi
Masalah yang ditemukan dalam fandom	Beragamnya masalah mulai dari gatekeeping, konflik interpersonal, dan diskriminasi.	Perlunya penyampaian pesan mengenai poin-poin masalah dalam fandom.
Moderasi dan Penegakan Aturan	Peran moderator aktif dalam menjaga suasana komunitas yang kondusif. Pemberian sanksi berdasarkan pelanggaran yang dilakukan. Mulai dari peringatan, hingga mute, kick, atau ban permanen dari server.	Penyampaian pesan dalam webcomic tentang peran moderator yang dapat membantu dalam penyelesaian konflik.
Pemahaman Aturan dan Etika Fandom	Kurangnya pemahaman anggota fandom mengenai	Edukasi berbasis kasus. Perlunya format episodik

	etika dan aturan yang berlaku dalam komunitas dan dalam game.	dengan mendalami bentuk perilaku yang toxic serta penanganannya.
--	---	--

Analisis hasil wawancara memberikan implikasi mengenai format yang dibutuhkan dalam perancangan. Dengan pertimbangan tersebut peneliti kemudian melakukan analisis komparatif pada webcomic "*Illuminated*" dan "*The Little Trashmaid*". Hasil analisis untuk menentukan gaya visual dan metode komunikasi yang dapat digunakan dalam perancangan.

Tabel 2 Analisis Komparatif Karya Sejenis

Judul	The Little Trashmaid	Illuminated
Gambar		
Format	Komik Strip. Format panel dengan ukuran post instagram.	Komik Episodik dengan struktur panel scroll.
Gaya Visual	Ilustrasi digital dengan pengaruh visual manga berwarna dan proporsi tubuh animasi barat	Ilustrasi digital dengan pengaruh manga berwarna, dengan proporsi tubuh semi-realisme
Pesan/konten	Pesan tentang lingkungan, terutama lautan	Pengalaman hidup perempuan asia

Metode Komunikasi	Penyampaian pesan tanpa teks, bergantung pada konteks non-tekstual seperti gestur dan ekspresi wajah karakter.	Penyampaian pesan dengan narasi personal. Cerita disampaikan dalam bentuk monolog atau dialog internal, yang membantu pembaca untuk memahami emosi tokoh-tokoh.
-------------------	--	---

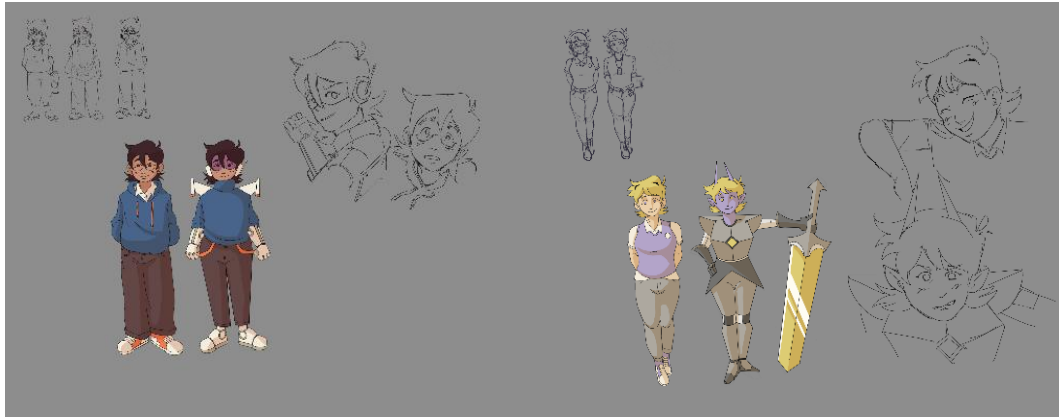
Berdasarkan hasil analisis, penulis kemudian merancang webcomic dengan judul “Joystick Ethics”. *Webcomic* ini beserta desain karakter dan naskah dirancang untuk mengkomunikasikan etika dalam fandom game online kepada audiens Jabodetabek, khususnya remaja usia 13 - 17 Tahun.

Konsep kreatif perancangan ini menggunakan pendekatan desain *webcomic* dengan format Webtoon. Webcomic ini akan berstruktur episodik, dimana masing-masing episode akan membahas bentuk etika berbeda berdasarkan temuan wawancara. Dengan itu cerita akan memiliki latar sekolah dan dunia dalam game.

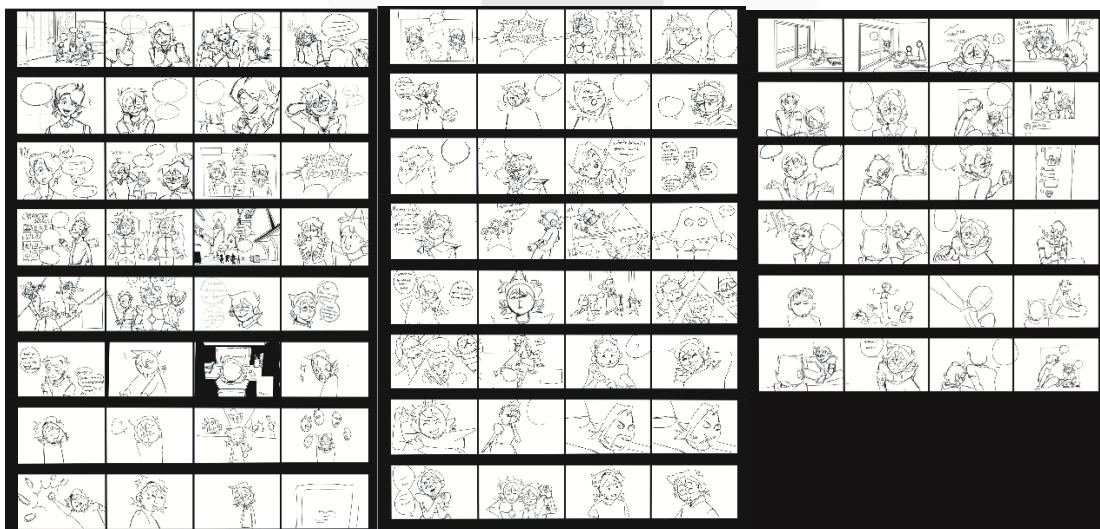
Konsep pengaplikasian media dalam perancangan ini terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Dengan media utama berupa webcomic dan media pendukung berupa sticker chat digital, poster promosi, wallpaper handphone dan PC, dan profile picture matching.

Konsep visual dalam komik mencakup desain karakter, pengayaan, skema warna, dan layout. Desain karakter dalam komik ini mengacu pada referensi visual berdasarkan keperluan naskah. Busana dan aksesoris yang dikenakan karakter dirancang berdasarkan aktivitas mereka. Ketika di sekolah, karakter mengenakan seragam sekolah sebagai dasar, dengan aksesoris berdasarkan kepribadiannya. Ketika di dalam game, karakter mengenakan kostum karakter yang mereka mainkan di dalamnya. Sedangkan untuk pengayaan, gaya ilustrasi yang digunakan mengarah pada gaya animasi barat. Gaya ilustrasi ini menampilkan visual karakter yang lebih sederhana. Layout dirancang dengan format komik scroll berdasarkan webtoon referensi. Skema warna disesuaikan dengan kebutuhan komik dalam naskah untuk mendukung elemen lainnya.

Desain Karakter



Storyboard



Webcomic Final





Poster Promosi



Sticker Chat Digital



Wallpaper Gawai



Profile Picture Matching



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan moderator fandom game online, dapat disimpulkan bahwa perilaku toxic dalam fandom sangat beragam, mulai dari kesalahpahaman sederhana hingga serangan verbal dan pelanggaran aturan yang disengaja. moderator menerapkan pendekatan bertahap yang dimulai dari peringatan halus hingga sanksi tegas seperti ban, didukung dengan sosialisasi aturan dan budaya komunitas.

Pemahaman mendalam mengenai bentuk, penyebab, dan penanganan perilaku toxic ini sangat esensial bagi fandom untuk menciptakan lingkungan yang sehat, inklusif, dan suportif, di mana anggota dapat berinteraksi dengan aman dan nyaman sesuai dengan tujuan awal komunitas itu sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Anti-Defamation League. (2020). <https://www.adl.org/resources/report/disruption-and-harms-online-gaming-framework>.
- Beres, N., Frommel,, J., Reid, E., Mandryk, R., & Klarkowski, M. (2021). Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming. *CHI '21: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York.
- Desintha, S., Ayu, I. K., & Octamediana, H. (2020). Visual Elements of Granola Creations Packaging. *Visualita*, 89-95.
- Duarte, F. (2025, April 24). *How Many Gamers Are There? (New 2025 Statistics)*. Retrieved from Exploding Topic: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers#how-many-gamers-are-there-editors-picks>
- Hernández, M. A., & Bautista, P. S. (2023). The Renewal of the Webcomic in the Era of Platformization: The Case of 9Gag on Instagram. *Social Media + Society*, 1-12.
- Lewis, M. (2024). Fandom Analytics Framework. In M. Lewis, *Fandom Analytics: Creating and Harnessing Consumer and Cultural Passion* (pp. 19-36). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Malinen, S. (2015). Understanding user participation in online communities: A systematic literature review of empirical studies. *Computers in Human Behavior*, 228-238.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers, Inc.,.
- Parsakia, K., & Jafari, M. B. (2023). The Dynamics of Online Fandom Communities: A Qualitative Study on Engagement and Identity. *AI and Tech in Behavioral and Social Sciences*.
- Putra, R. W. (2020). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN*. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Ridwan, M., Nugraha, N. D., & Wahab, T. (2015). PERANCANGANVISUAL SISTEMMEDIAINFORMASI PENGENALAN BANGUNANBERSEJARAH DI KOTA BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 1069-1076.
- Siswanto, R. A. (2023). *Desain grafis sosial: Narasi, estetika, dan tanggung jawab*. PT Kanisius.

- Stuart, E. C. (2024). *Addressing the Rising Toxicity in Multiplayer Games*. gam3s.gg.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kualitatif. bandung: Alfabeta. *Google Scholar Alfabeta*.
- Suprayogi, B. M., Siswanto, R. A., & Halawa, H. G. (2023). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Informasi Bahaya Konsumsi Gula Berlebih Bagi Kesehatan. *EProceedings of Art & Design*.
- Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design*, Page 866-872.
- WIRED OPINIONS. (2020, December 9). *Toxicity in gaming is dangerous. Here's how to stand up to it*. Retrieved from WIRED: <https://www.wired.com/story/toxicity-in-gaming-is-dangerous-heres-how-to-stand-up-to-it/>
- Withrow, S., & Danner, A. (2007). *Character Design for Graphic Novels*. mies switzerland: RotoVision SA.
- Wulandari, N. S., & Widodo, S. T. (2024). Enhancing elementary learning with Webtoon-based digital comics. *Research and Development in Education (RaDeN)*, 465-482.