

PERANCANGAN KOMIK TENTANG BAHAYA *BULLYING* DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI UPAYA EDUKASI PADA ANAK USIA 10-13 TAHUN

Fahrizal Dido Rachmansyah, 1) Siswo Martono, 2) Ir. Hardman Budiardjo,

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk no. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100053@dinamika.ac.id, 2) Siswo@dinamika.ac.id, 3) Hardman@dinamika.ac.id.

Abstrak: Tindakan *bullying* sudah bukan merupakan hal yang baru apalagi *bullying* di sekolah, tindakan *bullying* di antara murid sekolah sudah terjadi sejak lama dan tindakan *bullying* ini masih terus terjadi. Dan perlunya edukasi tentang bahaya *bullying* menjadi salah satu tindakan yang harus dilakukan agar tindakan *bullying* tidak terjadi lagi, dengan merancang sebuah komik sebagai media edukasi tentang bahaya *bullying*. Penulis memilih media komik karena belakangan ini peminat komik semakin bertambah baik itu komik online maupun berupa buku. Dengan perancangan komik tentang bahaya *bullying* ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan meningkatkan minat baca pada anak serta mengurangi tindakan *bullying* yang sering terjadi dikalangan para pelajar terutama bagi anak berusia 10-13 tahun.

Kata Kunci : *Bahaya Bullying, Komik, Edukasi.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bullying berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti menggertak atau mengganggu. Menurut Olweus (1993) *bullying* merupakan suatu perilaku negatif yang berulang dengan maksud menyebabkan ketidaksenangan atau menyakitkan kepada orang lain, baik satu atau beberapa orang secara langsung terhadap seseorang yang tidak mampu melawannya. Tindakan *bullying* sudah bukan merupakan hal yang baru terjadi. Tindakan ini sudah terjadi sejak dulu dan beberapa kasus tindakan *bullying* terjadi di sekolah dan tidak sedikit pula para pelaku *bullying* merupakan seorang siswa sekolah. Ada beberapa tipe tindakan *bullying* mulai dari verbal, fisik, psikis, dan *cyberbullying*.

Saat melakukan tindakan *bullying* biasanya para pelaku memiliki sebuah intensi *bullying*. Intensi maksudnya adalah keinginan untuk melakukan penindasan kepada orang yang dianggap lemah oleh pelaku, sehingga *bullying* dapat ditentukan dari seberapa kuat intensi seseorang untuk melakukan tindakan tersebut. Semakin besar intensi tersebut, maka semakin besar pula peluang individu untuk melakukan *bullying*. Individu memiliki suatu intensi di dalam dirinya, hal ini berarti individu memiliki suatu intensi *bullying* sebelum melakukan tindakan *bullying* (Ayun & Masykur, 2018).

Menurut Dwipayanti dan Komang (2014) berpendapat bahwa anak sebagai korban *bullying* akan mengalami gangguan psikologis dan fisik, lebih sering mengalami kesepian, dan mengalami kesulitan dalam mendapatkan teman. Menurut Soedjatmiko (2013) dampak yang dialami oleh korban *bullying* adalah mengalami berbagai macam gangguan yang meliputi kesejahteraan psikologis yang rendah dimana korban akan merasa tidak nyaman, takut, rendah diri, tidak berharga, penyesuaian sosial yang buruk, dan menarik diri dari pergaulan.

Dilansir dari radarsurabaya.jawapos.com pada tahun 2018 lalu terjadi tindakan *bullying* di SMPN 6 Sidoarjo hal ini terungkap dari video yang beredar di media sosial, pada video tersebut terdapat seorang perempuan yang menangis dan dikelilingi oleh lima siswi

di sekitarnya. Pada video tersebut diperlihatkan bahwa korban dipegang dagunya dan diancam hingga menangis. Kasus ini nantinya akan digunakan sebagai studi kasus pada penelitian ini.

Menurut Susanto (2019) kasus *bullying* pada anak merupakan sebuah fenomena gunung es yang mencuat, kasus yang terlihat sedikit namun faktanya sangat banyak, mengakar, terwariskan dari generasi ke generasi dan sering kurang terpantau oleh orang tua dan sekolah. Dengan demikian sangat penting untuk memberikan edukasi terkait dengan bahaya *bullying*, dampak *bullying*, dan faktor faktor yang mempengaruhinya.

Dilansir dari laman kompas.com pada tahun 2021 lalu mengatakan bahwa Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima setidaknya 37.381 laporan perundugan dalam jangka waktu 2011 hingga 2019. dari jumlah tersebut, sebanyak 2.473 kasus diperkirakan terjadi di dunia pendidikan. Dari hasil penelitian Bara (2014) jenis *bullying* yang paling sering dilakukan adalah *bullying* secara verbal. Hal ini karena bentuk perilaku *bullying* secara verbal dianggap hal yang biasa dan tidak memiliki resiko yang serius dibanding secara fisik atau psikologis.

Organisation of Economic Co-operation and Development (OECD) dalam riset *Programme for International Students Assessment* (PISA) pada tahun 2018 lalu mengungkapkan bahwa sebanyak 41,1 persen murid di Indonesia mengaku pernah mengalami perundugan atau *bullying*. dan di tahun yang sama Indonesia juga berada di posisi ke-5 dari 78 negara dengan kasus *bullying* paling banyak. Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tindakan perundugan masih banyak terjadi terutama dikalangan para pelajar.

Dari hasil penelitian Ardiansyah (2008) menunjukkan bahwa minat remaja terhadap komik sangat besar karena komik bagi anak usia remaja masih memiliki kesenangan tersendiri saat membacanya, komik juga berpengaruh terhadap perkembangan sikap pada remaja terutama pada usia 10-13 tahun yang dimana pada usia tersebut perkembangan kejiwaan anak masih sangat labil. Dengan demikian membaca komik harus sesuai dengan usianya, seperti komik untuk remaja sebaiknya dibaca oleh

anak usia remaja dan komik untuk dewasa sebaiknya dibaca oleh usia dewasa.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik berpengaruh terhadap perkembangan sifat seseorang terutama remaja dan pentingnya menyajikan komik yang sesuai dengan usia remaja terutama usia 10-13 tahun yang menjadi fokus penulis agar tidak menghambat perkembangan sifat pada remaja. Menurut Waluyanto (2005) mengatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar dan sumber belajar.

Berdasarkan definisi diatas dapat dipahami bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi pembelajaran. Dengan menggabungkan antara gambar dan cerita yang menarik serta penggambaran sebuah objek objek yang tidak bisa dihadirkan langsung sebagai materi pembelajaran pada siswa dapat digambarkan melalui komik, sehingga dapat membantu memahami materi dan lebih mudah menyampaikan sebuah informasi.

Dengan demikian penulis memilih komik sebagai upaya edukasi tentang bahaya *bullying* pada anak usia 10-13 tahun, dengan menghadirkan cerita dan gambar yang menarik serta penyampaian pesan yang ingin disampaikan menjadi salah satu fokus utama dalam perancangan komik ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiono (2005) mengatakan bahwa penelitian kualitatif cocok digunakan untuk jenis penelitian yang memahami tentang fenomena sosial. Penggunaan metode kualitatif bertujuan untuk mendapatkan data informasi terkait dengan *bullying* untuk membantu dalam proses perancangan komik tentang bahaya *bullying*.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode dalam pengumpulan data, menurut Widoyoko (2014) mengatakan bahwa observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung maupun tidak langsung. Dalam proses ini hal-hal yang perlu diamati oleh peneliti adalah bahaya *bullying* dengan target pelajar dari SMPN 6 Sidoarjo. Dengan mempelajari tingkah laku siswa siswi selama kegiatan disekolah, hal itu bertujuan untuk mendapat data terkait dengan bahaya *bullying*.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu

topik tertentu. Dalam proses perancangan komik ini, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi terkait bahaya *bullying* dan yang akan menjadi narasumber dalam wawancara ini adalah guru bimbingan konseling di SMPN 6 Sidoarjo, murid SMPN 6 Sidoarjo yang menjadi korban *bullying*, dan Hasri Ardilla S.Psi., M.Psi., Psikolog yang merupakan salah satu psikolog yang ada di daerah Sidoarjo.

3. Studi Literatur

Menurut Danial dan Warsiah (2009) mengatakan bahwa studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah, atau jurnal yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Dalam perancangan ini studi literatur yang digunakan terkait dengan *bullying* dan bahayanya.

Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Proses reduksi data akan dilakukan pada data yang sudah terkumpul dari ketiga teknik pengumpulan data, kemudian data tersebut digolongkan mana yang lebih akurat dan membuang data yang tidak terkait dalam topik pembahasan tentang bahaya *bullying* dan komik sebagai upaya edukasi pada anak usia 10-13 tahun. Hal ini diperlukan agar data dapat terfokus pada tujuan penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data berupa uraian singkat yang bisa memberikan gambaran jelas tentang hasil reduksi data tentang bahaya *bullying* dan komik sebagai upaya edukasi pada anak usia 10-13 tahun. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat merencanakan dan memahami tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan

Data yang telah melewati tahap reduksi dan penyajian data, kemudian data tersebut disusun dalam penarikan kesimpulan sementara yang akan menjadi jembatan dalam penarikan kesimpulan akhir setelah perancangan, implementasi, dan evaluasi saat perancangan karya. Penarikan kesimpulan bertujuan untuk memverifikasi terhadap perancangan karya tentang bahaya *bullying*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Reduksi Data

1) Observasi

Pada hasil observasi dapat diketahui bahwa tindakan *bullying* memberikan dampak pada cara bersosialisasi. Korban *bullying* akan kesulitan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dan lebih memilih untuk menyendiri. Hal itu karena dampak dari *bullying* yang menyebabkan korban mengalami rasa takut dan malu, serta merasa bahwa dirinya tidak cocok untuk berada dilingkungan tersebut. Dari data tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai bahan cerita pada komik tentang bahaya *bullying*.

2) Wawancara

Pada hasil wawancara didapatkan bahwa tindakan *bullying* menyebabkan korban menjadi rendah diri, kesulitan bersosialisasi, dan menurunkan semangat belajar sehingga akan berdampak pada akademik. Dan yang sering dialami dari tindakan *bullying* adalah rasa penyesalan dari tindakan yang dilakukan.

Salah satu cara untuk mengatasi atau mengurangi dampak dari tindakan *bullying* adalah mencari *support system* yang berperan membantu dan membuat rasa nyaman pada korban. Salah satu *support system* yang dibutuhkan adalah teman sebaya, dengan memiliki *support system* maka permasalahan yang dialami akan menjadi lebih mudah untuk diselesaikan. Dan dampak yang ditimbulkan dari tindakan *bullying* tidak terlalu berdampak besar sehingga dapat membantu korban tersebut dalam mengatasi masalah yang terjadi.

3) Studi Literatur

Tindakan *bullying* berdampak pada kondisi mental seseorang. Dampak yang ditimbulkan seperti gelisah, merasa tidak aman saat berada dilingkungan sekolah, memberikan rasa takut, kesulitan bersosialisasi, dan menurunkan semangat belajar sehingga dapat berdampak pada prestasi akademik bagi seorang pelajar.

Penyajian Data

Dari reduksi data yang ada maka dapat disajikan sebuah data berupa poin poin dibawah ini :

1. Memberikan edukasi dan informasi terkait dengan bahaya *bullying* untuk anak usia 10-13 tahun
2. Membuat ilustrasi tentang bahaya *bullying* untuk anak usia 10-13 tahun untuk menyampaikan informasi tentang bahaya *bullying*
3. Membuat cerita tentang bahaya *bullying* seperti dampak yang ditimbulkannya dan cara mengurangi dampak dari tindakan tersebut yang ditunjukkan untuk anak usia 10-13 tahun

Kesimpulan

Setelah melalui tahap reduksi dan penyajian data, maka dapat ditentukan sebuah kesimpulan dari data diatas. Peneliti memutuskan untuk merancang sebuah komik tentang bahaya *bullying* sebagai upaya edukasi pada anak usia 10-13 tahun, pada komik tentang bahaya *bullying* ini nantinya akan berisi cerita tentang bahaya *bullying* seperti dampak yang ditimbulkannya seperti kesulitan bersosialisasi, merasa rendah diri, merasa takut, menurunkan semangat belajar sehingga berdampak pada akademik. Pada cerita komik ini juga akan memberikan informasi tentang bahaya *bullying* dan bagaimana cara mengatasinya yang disajikan dengan ilustrasi yang menarik. Memanfaatkan media komik merupakan salah satu strategi untuk menyampaikan informasi secara massa untuk para remaja di indonesia agar lebih memahami dan lebih *aware* terhadap bahaya *bullying*.

Konsep dan Keyword

Segmentasi, targeting dan Positioning

1. Segmentation

a. Demografis (Target Market)

Usia	: 10-13 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki laki dan Perempuan
Status Pendidikan	: SD,SMP
Tingkat Ekonomi	: Semua kalangan
Pekerjaan/Profesi	: Pelajar

b. Geografis

Negara	: Indonesia
Wilayah	: Kota
Ukuran Kota	: Kota besar

c. Psikografis

Kepribadian	: Gemar membaca komik dan suka belajar hal baru
Gaya Hidup	: Suka membaca, Kekinian, dan Realistik

2. Targeting

Untuk *targeting* atau sasaran utama dari perancangan komik ini adalah anak usia 10-13 tahun yang dimana usia tersebut adalah pelajar SMP. Perancangan komik ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan informasi terkait dengan bahaya *bullying* yang terjadi agar lebih *aware* terhadap tindakan *bullying* dan bahaya yang ditimbulkan.

3. Positioning

Komik tentang bahaya *bullying* ini sebagai salah satu media untuk menyampaikan informasi dan memberikan edukasi pada para pembaca khususnya untuk pembaca usia 10-13 tahun agar mengetahui tentang *bullying* dan bahaya *bullying*. Pada komik ini juga akan memberikan informasi terkait dampak dari tindakan *bullying* dan bagaimana cara mengatasinya. Komik ini juga sebagai media untuk edukasi sekaligus untuk menghibur para pembaca dan sebagai salah satu media kampanye sosial tentang bahaya *bullying*.

Unique Selling Proposition

Rata-rata komik biasanya hanya menyajikan cerita yang bertujuan untuk hiburan semata. Namun berbeda dengan komik yang akan dirancang, selain sebagai hiburan komik ini nantinya akan memberikan informasi terkait dengan bahaya *bullying* sebagai upaya edukasi bagi para pembaca khususnya usia 10-13 tahun. Ilustrasi pada komik ini nantinya akan menggunakan teknik *digital painting* yang menarik dan tentunya disajikan dengan cerita yang menghibur.

Analisis SWOT

Tabel 4.1. Analisis SWOT

<p>Internal</p>	<p><i>Strenght</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Topik tentang <i>bullying</i> sudah tidak asing untuk para pelajar sehingga lebih mudah untuk memberikan penjelasan 2. Penggunaan media komik web dapat menarik para remaja untuk membaca komik tentang bahaya <i>bullying</i> 3. Bahaya <i>bullying</i> menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi sehingga menarik bagi masyarakat 	<p><i>Weakness</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya minat remaja terhadap permasalahan tentang bahaya <i>bullying</i> 2. Pembaca khususnya untuk anak usia 10-13 tahun akan merasa bosan jika membaca penjelasan yang terlalu panjang lebar tentang bahaya <i>bullying</i>.
<p>Eksternal</p>	<p><i>Opportunities</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak usia 10-13 tahun banyak yang menyukai komik ditambah dengan ilustrasi yang menarik 2. Masih sedikit komik yang menggunakan tema bahaya <i>bullying</i> 3. Minat baca komik mulai meningkat apalagi bagi para remaja khususnya pada anak usia 10-13 tahun 	<p><i>Weakness-Opportunities</i></p> <p>Pada sisi lain pasti remaja penasaran tentang dampak dan bahaya dari tindakan <i>bullying</i> dan tindakan <i>bullying</i> juga sudah tidak asing atau sering mereka lihat sehingga mereka mencoba untuk membaca komik tentang bahaya <i>bullying</i>.</p>
<p><i>Threat</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Masih banyak orang yang menganggap remeh tindakan <i>bullying</i> 2. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap tindakan <i>bullying</i> khususnya pada usia 10-13 tahun 	<p><i>Strenght- Threat</i></p> <p>Membuat cerita komik yang menarik dan memberikan edukasi serta informasi tentang bahaya <i>bullying</i> yang digabungkan dengan ilustrasi yang menarik.</p>	<p><i>Weakness-Threat</i></p> <p>Memberikan sebuah informasi dan pemahaman tentang bahaya <i>bullying</i> agar tidak menganggap remeh tindakan tersebut, dengan menggunakan media komik web</p>
<p>Strategi Utama : Merancang komik tentang bahaya <i>bullying</i> yang semenarik mungkin dan memberikan informasi yang terkait dengan bahaya <i>bullying</i> untuk menghibur dan mengedukasi target <i>audience</i> yang dituju</p>		

Keyword



Gambar 4.1 Key Communication Message
(Sumber : Olahan Penulis, 2022)

Deskripsi Konsep

Dari bagan diatas didapatkan sebuah *keyword* utama yaitu “*Awareness*” atau kesadaran. *Awareness* dalam hal ini adalah untuk memberikan kesadaran terhadap target *audience* tentang bahaya *bullying* dengan menggunakan media komik.

Perancangan Kreatif

Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan karya ini berkaitan dengan hasil *keyword* yang telah ditentukan. Dari *keyword* yang ditentukan yaitu *awareness* maka nantinya akan diterapkan pada perancangan media yang dipilih berupa komik *web* sebagai media utama. Sehingga semua perancangan media menjadi sebuah kesatuan yang sama.

Strategi Kreatif

1. Ukuran dan Jenis Buku

Jenis buku : Komik Web
 Ukuran canvas : 800 x 1280 pixel
 Ukuran font : 7 pt
 Media komik : *Webtoon*

2. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam komik ini menggunakan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia agar memudahkan menyampaikan informasi kepada target *audience* dan menyesuaikan dengan target *audience* yaitu anak usia 10-13 tahun. Maka penggunaan bahasa indonesia yang tidak terlalu baku dan menggunakan kata kata yang mudah dimengerti agar informasi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami

3. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah jenis font *sans serif*. Font ini digunakan karena mudah dibaca dan cocok jika dikombinasikan dengan ilustrasi pada komik. Sehingga diharapkan pesan dan informasi pada komik jadi lebih mudah tersampaikan.

a. CC Wild Worlds

Font ini digunakan untuk menyampaikan isi cerita pada komik dan digunakan pada dialog antar tokoh. Tampilan dari font ini terkesan tidak baku dan dapat menyampaikan isi cerita secara fleksibel, jelas, dan mudah dimengerti.

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ&
 1234567890(.,!?)

Gambar 4.2 Font CC Wild Words
 (Sumber: <http://www.identifont.com/>,2022)

b. Open Sans

Font ini digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya *bullying*, alasan menggunakan font ini karena font ini memiliki kesan yang simpel dan mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀÁÊË
 abcdefghijklmnopqrs
 tuvwxzà&12345678
 901234567890(\$€.,!?)

Gambar 4.3 Font Open Sans
 (Sumber: <http://www.identifont.com/>,2022)

4. Panel

Pada komik ini nantinya akan menggunakan panel panel yang sering digunakan pada komik web di *webtoon* yaitu panel tengah menyeluruh, panel tengah, panel kiri, panel kanan, dan *full* panel.



Gambar 4.4 Panel
 (Sumber: Olahan Penulis,2022)

5. Warna

Karena komik ini menggunakan teknik *digital painting* maka penggunaan warna komplementer sangat cocok dengan teknik tersebut. Dengan memadukan beragam warna akan membuat ilustrasi pada komik menjadi lebih menarik.



Gambar 4.5 Warna Komplementer
 (Sumber: <https://www.intanpari.com/>,2016)

6. Judul Buku

Pada perancangan komik tentang *bullying* ini akan menggunakan judul “Ini Bullying Loh”. penggunaan judul tersebut sesuai dengan *keyword* yang telah ditentukan dan sesuai dengan genre komik yang nantinya akan menyajikan komik bergenre komedi.

7. Tema Cerita

Tema pada komik ini adalah tema kehidupan sekolah dan tindakan *bullying* yang terjadi. Komik ini akan menceritakan kehidupan tokoh utama yang merupakan murid pindahan dan mengalami tindakan *bullying* disekolah. Cerita komik ini nantinya akan menceritakan kisah tokoh utama dalam mengatasi tindakan *bullying* yang dia alami dan dampak yang dirasakan saat mengalami tindakan *bullying* tersebut yang dikemas dalam genre komedi.

8. Sinopsis

Menceritakan tentang Bobi yang merupakan anak pindahan pada awalnya kehidupan sekolah bobi tidak ada masalah akan tetapi bobi diharuskan pindah sekolah karena pekerjaan orang tua nya. Disekolah yang baru bobi mengira tidak akan terjadi masalah, akan tetapi perkiraan bobi salah sejak dia bertemu dengan edo yang merupakan teman sekelas bobi dan dia adalah pemimpin anak nakal disekolah. Dan edo pun sering mengejek bobi karena memiliki rambut yang aneh. Bagaimana cara bobi bertahan dan mengatasi masalah yang dialaminya. Pada cerita komik ini akan memberikan informasi terkait dengan bahaya *bullying* dan cara mengatasi tindakan *bullying* yang disajikan dalam genre komedi dan edukasi.

9. Karakter Tokoh

A. Karakter Bobi “Korban *Bullying*”

Bobi merupakan murid pindahan yang mengalami tindakan *bullying* yang dilakukan oleh edo. Bobi memiliki sifat yang sangat baik pada temannya sehingga dia merasa bahwa tindakan yang dilakukan edo hanya bercanda dan tidak sadar bahwa tindakan tersebut termasuk dalam tindakan *bullying*.



Gambar 4.6 Karakter Bobi “Korban *Bullying*”
 (Sumber: Olahan Penulis,2022)

B. Karakter Edo “Pelaku *Bullying*”

Edo adalah karakter pelaku *bullying* disekolah. Memiliki sifat yang jahil dan suka seenaknya sendiri, edo adalah pemimpin anak nakal disekolah dan sering menganggu bobi.

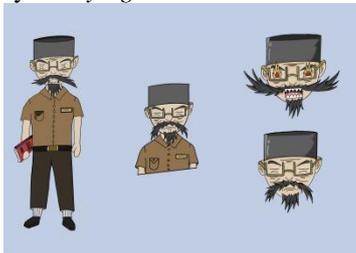
(Sumber: Olahan Penulis,2022)



Gambar 4.7 Karakter Edo “Pelaku *Bullying*”
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

C. Karakter Pak Toto “Guru”

Pak toto adalah karakter guru yang tidak suka dengan tindakan *bullying* disekolah. Karakter pak toto nantinya yang akan menyampaikan informasi terkait dengan bahaya *bullying*.



Gambar 4.8 Karakter Pak Toto “Guru”
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

D. Karakter Putri

Putri adalah seorang siswi teladan disekolah. Memiliki sifat yang periang, ramah, baik, dan suka menolong. Karakter putri nantinya akan menjadi *support system* untuk bobi dalam menghadapi tindakan *bullying* yang terjadi.



Gambar 4.8 Karakter Putri
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

10. Media Pendukung

A. Poster

Poster ini berukuran A3 dan pada poster ini terdapat judul dari komik dan ilustrasi yang memperlihatkan karakter bobi yang merasa terganggu karena ditertawakan oleh teman temannya akibat dari perilaku edo.



Gambar 4.14 Poster

B. Stiker

Berikut merupakan desain stiker yang akan dicetak nantinya. Stiker pertama berisi tentang karakter karakter pada komik dengan berbagai ekspresi dan stiker kedua berisi logo atau judul pada komik yaitu “Ini Bullying Loh”.



Gambar 4.15 Stiker
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

C. Sosial Media

Berikut adalah desain tampilan dari *feeds* instagram yang telah dibuat, yang nantinya akan diposting pada akun instagram dari perancangan komik tentang bahaya *bullying* ini.



Gambar 4.16 Desain *Feeds* Instagram
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

D. Buku Komik

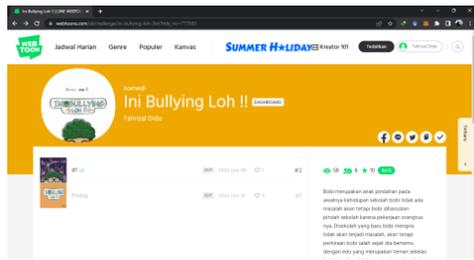
Berikut adalah desain cover buku komik sebagai media pendukung. Buku komik ini nantinya akan berisi cerita komik web yang telah dibuat yang kemudian dicetak menjadi sebuah buku komik.



Gambar 4.17 Desain Cover Buku Komik
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

Implementasi Karya Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah komik web. Komik web ini akan di *upload* pada salah satu *platform* media komik web yaitu *webtoon*. Alasan memilih *webtoon* karena telah memiliki banyak pengguna sehingga komik ini dapat memiliki jangkauan pembaca yang lebih besar.



Gambar 4.18 Implementasi Komik Web *Webtoon*
(Sumber: Olahan Penulis,2022)



Gambar 4.21 Implementasi Sosial Media Instagram
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

Media Pendukung

1. Poster

Poster yang dicetak dalam ukuran A3 ini bertujuan untuk digunakan sebagai media pendukung pada berbagai media secara *offline*. Seperti pada majalah, dinding sekolah dan tempat tempat yang cocok pada tujuan dari perancangan komik ini.



Gambar 4.19 Implementasi Poster
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

2. Stiker

Stiker berfungsi sebagai aksesoris tambahan pada perancangan komik ini. Yang berfungsi untuk mengenalkan komik yang berjudul "Ini Bullying Loh" kepada masyarakat terutama pada anak usia 10-13 tahun.



Gambar 4.20 Implementasi Stiker
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

3. Sosial Media

Sosial media yang digunakan adalah instagram. Pada sosial media nantinya akan berisi konten konten mengenai bullying dan bahaya bullying. Penggunaan instagram juga bertujuan untuk menyampaikan informasi yang tidak semuanya terdapat pada komik sehingga informasi tersebut menjadi lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Penggunaan media instagram juga sebagai salah satu media promosi kepada masyarakat yang nantinya akan lebih mudah mengakses komik web dengan link yang ada pada profil instagram.

4. Buku Komik

Penggunaan buku komik sebagai media pendukung adalah untuk lebih membantu para pembaca. Karena media utama yang digunakan adalah komik web di webtoon maka para pembaca wajib mempunyai koneksi internet. Maka dari itu pemilihan media buku komik diperlukan bagi para pembaca yang tidak memiliki koneksi internet.



Gambar 4.21 Implementasi Buku Komik
(Sumber: Olahan Penulis,2022)

Kesimpulan

Kasus *bullying* masih banyak terjadi terutama dikalangan para pelajar. Banyaknya kasus *bullying* ini disebabkan karena kurangnya kesadaran tentang *bullying* dan masih banyak yang menganggap remeh tindakan tersebut. Pentingnya memberikan edukasi pada anak terkait dengan bahaya *bullying* bertujuan untuk mencegah dan mengurangi tindakan *bullying* yang terjadi dan dengan menggunakan media komik web memudahkan dalam menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat dan memiliki jangkauan yang lebih luas. Penggunaan komik selain sebagai media untuk edukasi juga dapat digunakan sebagai media hiburan bagi para pembacanya khususnya untuk pembaca usia 10-13 tahun. Dalam menentukan media untuk edukasi sendiri diperlukan inovasi baru dalam menyampaikan pada masyarakat dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Komik web menjadi salah satu media yang digunakan dan harus dikemas sesuai dengan target *audience* agar lebih mudah dalam menyampaikan informasi dan penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan gaya cerita pada komik juga menjadi salah satu hal yang perlu dipikirkan.

Maka dapat disimpulkan bahwa para peneliti harus bekerja keras dalam mencari ide-ide yang baru dan menggunakan metode perancangan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Saran

Perancangan komik tentang bahaya *bullying* ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi dalam mengedukasi masyarakat terutama pada anak usia 10-13 tahun terkait dengan bahaya *bullying* yang diharapkan dapat mencegah dan mengurangi tindakan *bullying* yang terjadi. Dan penggunaan media komik web dapat digunakan menjadi salah satu inovasi baru dalam memberikan edukasi dan informasi pada masyarakat terutama pada kalangan pelajar.

Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti sebagai inspirasi untuk para peneliti lainnya yang ingin menggunakan topik bahaya *bullying* dan penggunaan media komik, yaitu:

1. Mampu memberikan sebuah inspirasi dan inovasi baru untuk memberikan edukasi pada masyarakat terkait dengan *bullying*.
2. Dapat membuat media baru yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dalam perancangan selanjutnya yang terkait dengan *bullying*.
3. Mengangkat topik tentang *bullying* yang diharapkan dapat mencegah dan mengurangi tindakan *bullying* yang terjadi.
4. Menciptakan sebuah wadah yang dapat memberikan informasi dan edukasi terkait dengan *bullying* agar dapat mencegah dan menyadarkan masyarakat tentang *bullying* dan diharapkan tidak ada lagi yang menganggap remeh tindakan tersebut

Daftar Pustaka

Jurnal :

Andi Wardana, 2018. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*,

Ela Zain Zakiyah, Sahadi Humaedi, Meilanny Budiarti Santoso, 2017. *Jurnal Penelitian: Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*.

Ela Zain Zakiyah, Muhammad Ferdryansyah, Arie Surya Gutama, 2018. *Dampak Bullying Pada Tugas Perkembangan Remaja Korban Bullying..*

Erizky Kurnia, 2018. *Tipe Kepribadian dan Lingkungan Keluarga Remaja Pelaku Bullying di SMP Negeri 23 Bandar Lampung*.

Fery Andri Asmawan, 2018. *Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience Malang Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris di Kota Malang*.

Hariyanto Wibowo, Fijriani, Veno Dwi Krisnanda, 2021. *Fenomena Perilaku Bullying di Sekolah, Universitas Indraprasta PGRI*.

Shinta Delli, 2022 *Dampak Mengenai Perilaku Perundungan Lisan (Bullying Verbal) Pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Jambi..*

Suharmono Kasiyun, 2015. *Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa*.

Buku :

Agoes Dariyo, 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama: (Psikologi Atitama)*, Bandung, Refika Aditama.

Barbara Coloroso, 2007. *Stop Bullying (Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU)*, Jakarta, PT. Ikrar Mandiriabadi.

Dan Olweus, 1993. *Bullying At School: What We Know and What We Can Do*, United Kingdom, John Wiley and Sons Ltd..

Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta, Gava Media.

Setiawan G Sasongko, 2020. *Tips Menggambar Komik*, Setiawan G Sasongko.

Ns. Arief Budiman, Ns. Fitroh Asriyadi, 2021. *Perilaku Bullying Pada Remaja Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, CV.Pena Persada, Banyumas.

Sumber Internet :

Coloroso, 2018. Internet, <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertianunsur-jenis-ciri-ciri-dan-skenario-bullying.html>. Diakses 15 Februari 2022

Data Tingkat Bullying, 2019. Internet, <https://www.cnnindonesia.com/gayahidup/20191205133925-284-454419/41-persen-siswa-di-indonesia-pernah-jadi-korban-bullying>. Diakses 16 Februari 2022

Pengertian Bullying. 2022. Internet, <https://www.silabus.web.id/pengertian-bullying-menurut-para-ahli/>. Diakses 16 Februari 2022

Komik, 2021. Internet, <https://www.senibudayaku.com/2021/02/ciri-ciri-komik.html>. Diakses 18 Februari 2022

Ilustrasi, 2022. Internet, <https://pendidikan.co.id/pengertian-ilustrasi/>. Diakses 19 Februari 2022

Penelitian Kualitatif, 2021. Internet, <https://penerbitdeepublish.com/metode-penelitian-kualitatif/>. Diakses 13 Maret 2022

Analisis Data Kualitatif, 2021. Internet, https://penerbitdeepublish.com/teknik-analisis-data/#1_Teknik_Analisis_Data_Kualitatif. Diakses 14 Maret 2022