

"PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN CYBERBULLYING TERHADAP REMAJA

Fandi Al Masaf¹, Aris Kurniawan,²

Program Studi Desain Komunikasi Visual ,Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut
Teknologi Nasional Bandung

Email: fandi.al@itenas.ac.id

Abstrak

Pada saat ini banyak anak remaja yang sering menggunakan media sosial. Media sosial dalam penggunaannya tentu saja memiliki efek positif maupun efek negatif dimana, salah satu efek negatif yakni berupa terjadinya pengalaman yang tidak menyenangkan sebagai korban berupa ejekan maupun hinaan yang dilakukan yang berlangsung secara terus-menerus, sehingga berdampak pada kesehatan mental korban, bahkan dapat menyebabkan efek yang serius berupa bunuh diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah hal baru yakni berupa komik digital yang dapat menjadi sebuah media edukasi dalam meningkatkan kesadaran akan cyberbullying pada remaja. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan cara observasi, survey dan wawancara. Hasil dari penelitian ini berupa merancang sebuah hal baru dimana salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat komik online yang berfungsi sebagai media yang efektif untuk mengajar remaja. *Webcomic* adalah salah satu media yang sering dibaca oleh remaja, sehingga pendekatan edukasi yang menggunakan *webcomic* dapat masuk ke dalam pikiran para remaja dan membantu mereka memahami materi. *Webcomic* akan dibuat untuk membantu para remaja mencegah dan menangani kasus korban dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Kata kunci: Remaja, Media Sosial, Dampak Negatif

Abstract

Nowadays, a lot of teenagers are using social media. Social media, in its use, of course, has both positive and negative effects. One of the negative effects is the occurrence of unpleasant experiences as a victim of extortion or insult carried out continuously, so affecting the mental health of the victim can even lead to serious consequences of suicide.

The aim of this research is to design a new kind of digital comic that can be an educational medium for raising awareness of cyberbullying among teenagers. The research methods used in this study are qualitative methods of observation, surveys, and interviews. The results of this research are designing a new thing, and one way that can be done is by creating online comics that serve as an effective medium for teaching teenagers. Webcomic is one of the media that is often read by teenagers, so an educational approach that uses webcomic can get into the minds of teenagers and help them understand the material. Webcomics will be created to help teenagers prevent and deal with victim cases using observation techniques, interviews, and questionnaires.

Keywords: *Teenagers; Social Media; Negative Impact*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan meluasnya akses internet telah merubah cara manusia terhubung dan berkomunikasi dalam kehidupan satu dengan yang lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, para remaja sebagai pengguna cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Internet menyediakan segala macam informasi, baik informasi sosial maupun informasi yang lain. Terdapat dampak negatif yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media sosial bagi remaja dimana berupa Cyberbullying.

Cyberbullying adalah perilaku seseorang atau sekelompok orang mengirimkan sebuah pesan dimana dapat berupa teks, foto, gambar meme, atau video ke akun media sosial lainnya dengan tujuan menghina, memperlakukan, melecehkan, mendiskriminasi, atau bahkan menyudutkan orang lain. Permasalahan terkait Cyberbullying menjadi sangat rumit jika dibiarkan tanpa adanya sanksi ataupun penanganan yang serius. Tindakan yang dilakukan pada cyberbullying tentunya memberikan sebuah dampak yang buruk bagi para korban dan juga bagi orang lain yang menyaksikan. Sehingga keberadaannya sangat meresahkan bagi banyak remaja yang menggunakan media sosial di kesehariannya.

Berdasarkan pada data yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terkait kasus cyberbullying menyatakan bahwa dalam kurun waktu 9 tahun terakhir, dimulai dari tahun 2011 sampai 2019 ditemukan 37.381 pengaduan. Pada pengaduan tersebut terdapat 2.473 laporan kasus bullying atau perundungan di media sosial (KPAI, 2020). Dampak cyberbullying terhadap kesehatan mental seseorang dapat berupa penyakit mental hingga kasus yang paling serius, seperti bunuh diri siswa sekolah menengah berusia 14 tahun berinisial SN yang mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri. Para pelaku menghubungi korban melalui media sosial whatsapp untuk mengancam akan dipukuli oleh teman-temannya jika korban tidak menepati janjinya untuk bunuh diri. Keadaan ini tentunya akan mengganggu psikologi dari korban jika terus mendapatkan perilaku cyberbullying dan tidak adanya pengawasan serta perhatian dari orang tua.

Kurangnya pengawasan dan juga pemahaman dari para guru dan orang tua terkait kondisi yang dialami sang anak menjadi sebuah hal yang penting untuk diperhatikan. Tindakan cyberbullying tentunya dapat mengganggu kondisi mental korban sehingga ketika korban tidak mendapatkan perhatian dari orang tua maupun guru dan terus mendapatkan hinaan akan timbul sebuah dorongan untuk bunuh diri. Terdapat media yang bernama (pikiran-rakyat.com) dimana media ini berbasis online melalui Internet dan dianggap masih belum optimal dalam memberikan informasi kepada generasi muda tentang fenomena cyberbullying. Hal yang terdapat didalam media tersebut hanya berisikan teks dan juga gambar yang kurang menarik sehingga membuat remaja enggan untuk membaca serta mengakses media tersebut. Keadaan ini yang membuat perlu mencari sebuah tindakan baru yang sesuai dengan keadaan pada saat ini untuk memaksimalkan pemahaman para remaja terkait cyberbullying di media sosial.

Bentuk media yang tersedia dan dianggap menarik untuk menjadi media pemahaman terkait cyberbullying adalah webcomic yang dimana, tidak hanya menampilkan teks namun juga gambar-gambar yang bernilai edukasi melawan cyberbullying. Business Development Manager Ciayo Khrisnawan Adhie mengatakan, jumlah pembaca komik digital yang diakses melalui ponsel meningkat 13 juta orang. Edukasi yang maksimal tentunya dilakukan dengan mengikuti perkembangan zaman pada saat ini agar dapat meningkatkan sebuah efisiensi terkait pemahaman bagi para remaja terkait permasalahan cyberbullying di media sosial.

Dukungan yang berbentuk sebuah perancangan komik digital sebagai media edukasi melawan cyberbullying bagi remaja tentunya menjadi hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman bagi para remaja terkait cyberbullying dan meminimalisir terjadinya cyberbullying di media sosial. Mengingat kasus cyberbullying di Indonesia setiap tahunnya meningkat dikarenakan masih minimnya pemahaman dari para remaja terkait cyberbullying. Sehingga dengan ini membuat peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam terkait “Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Cyberbullying Terhadap Remaja”. Melalui pemanfaatan media edukasi komik digital ini, peneliti akan berfokus pada visualisasi dan juga pemaknaan yang jelas sehingga dapat memudahkan para remaja untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dilakukan sebagai bentuk mengikuti perkembangan zaman dimana para remaja lebih menyukai sebuah visualisasi dalam bentuk gambar dibandingkan hanya menggunakan sebuah teks.

Tinjauan Pustaka

1. Kondisi Psikososial Remaja Menurut (E.B, 1992) remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Masa remaja menjadi tahap yang penting dalam kehidupan seseorang, dikarenakan bagi banyak orang tahap ini merupakan masa pencarian identitas diri, menghadapi kondisi kebingungan, segala

macam hal yang tidak menentu, kebutuhan peran teman sebaya, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang belum diketahui.

2. Pelaku Cyberbullying

Cyberbullying adalah kegiatan intimidasi yang dilakukan secara sengaja dan berulang terhadap individu maupun kelompok. *Cyberbullying* juga dapat berbentuk ungkapan yang bersifat tidak benar, kecemburuan, diskriminasi, atau vulgar. Istilah *cyberbullying* diartikan sebagai intimidasi yang dilakukan untuk melecehkan seseorang atau kelompok melalui penggunaan teknologi. (Weismann., 2016) mengartikan konsep *cyberbullying* sebagai seseorang yang melakukan suatu tindakan dengan sengaja dan berulang untuk merugikan orang lain melalui internet atau media sosial.

3. Perilaku Pelaku Cyberbullying dan Kondisi Psikososial Remaja

Media sosial menjadikan beberapa remaja yang cenderung menjadi pengguna media sosial yang aktif tapi kurang bertanggung jawab, remaja terlalu sering mengunggah berbagai hal dari mulai kegiatan sehari-hari hingga ke permasalahan yang bersifat privasi. Hal ini dilakukan sebagai ajang untuk menunjukkan keberadaan dirinya kepada publik. Para remaja berlomba-lomba untuk menampilkan *branding* mengenai dirinya yang dilakukan melalui foto, video, pernyataan yang ada di media sosial dikarenakan menginginkan pengakuan dari lingkungannya, dan kebebasan untuk berkomentar sesuka hati mengenai sesuatu yang ada dalam pikiran remaja tersebut. Sehingga remaja memiliki keinginan untuk menunjukkan dan mengarahkan perspektif orang lain bahwa mereka seperti yang mereka gambarkan (Dan & Baronchelli, 2014)

4. Komik

Menurut situs KBBI, komik sendiri dapat dikatakan sebagai media visual yang digunakan untuk bercerita. Komik biasanya diterbitkan dalam bentuk majalah, surat kabar, atau buku dan umumnya mudah dipahami dan bersifat humor. Menurut Kusurianto bahwa Komik berfungsi sebagai media penyampai pesan, media promosi produk dan jasa kepada masyarakat, dan sebagai bahan pembelajaran dari sudut pandang ilmu pengetahuan.

5. Webcomic

Teori Webcomic Menurut Maharsi, webcomic dapat diartikan sebagai komik online. Komik online adalah komik yang diterbitkan dengan menggunakan internet. Menggunakan situs web lebih murah dan cakupannya tidak terbatas. Tampilan Webcomic membagi tampilan webcomic menjadi “panel strip on”, “panel scroll on”, “page scroll on”, dan “mix panel and scroll on”.

6. Balon Kata

Percakapan dan dialog diungkapkan dengan menggunakan balon kata, bahkan dalam bentuk interaksi antar tokoh atau cerita dalam komik ilustrasi. Menurut Gumelar, terdapat empat aliran utama gaya ilustrasi yaitu gaya kartun, gaya semi-realistis, gaya fotorealistik, dan gaya seni. Keempat aliran ini menjadi sebuah hal yang dapat diterapkan dalam penggunaan percakapan dan dialog yang menjadi semakin menarik.

7. Cerita

Cerita adalah salah satu elemen webcomic dimana, mewakili alur cerita dari awal hingga akhir webcomic. Cerita yang muncul di webcomics memiliki banyak akhir, seperti akhir yang bahagia, akhir yang menyedihkan, dan akhir yang terbuka. Melalui cerita yang disajikan ini tentunya akan menumbuhkan rasa emosional para pembacanya, sehingga dengan mudah memahami isi atau pesan yang ingin disampaikan.

8. Panel

Panel Menurut McCloud, panel komik menampilkan gambar di dalam panel dari sudut tertentu seperti tampilan close-up, high-angle, low-angle, dan wide-angle. Pemilihan panel yang tepat menjadi sebuah hal yang penting untuk menyajikan visualisasi yang menarik. Ketika panel yang digunakan tepat tentunya para pembaca akan semakin lebih semangat untuk membaca.

9. Karakter

Karakter menurut MacLeod dapat menjadi menarik bila memiliki jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif. Pemilihan karakter tentunya harus disesuaikan dengan ide atau cerita yang akan disampaikan. Kesesuaian karakter menjadi sebuah aspek yang penting untuk menarik minat para pembaca. Ketika karakter tersampaikan dengan jelas tentunya pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami secara mudah bagi para pembaca.

10. Ilustrasi

Menurut Kusrianto, Gambar ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau menyempurnakan sesuatu. Ilustrasi adalah topik independen dalam desain grafis, dengan arah sejarah dan perkembangan spesifik dari jenis aktivitas artistik ini. Pemanfaatan ilustrasi yang menarik akan semakin menambah minat orang untuk membaca lebih dalam terkait isi dari comic yang ada.

11. Tipografi

Kusrianto mengklasifikasikan tipografi menjadi empat kelompok berdasarkan strukturnya: gaya lama, modern, lempengan serif, dan sans serif. Warna menyatakan bahwa mata manusia dapat melihat kurang lebih 10 juta warna yang berbeda, dan warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak dengan menyentuh gelombang berwarna pada retina mata. Kesesuaian dalam penentuan tipografi dan juga pemilihan warna yang tepat akan semakin menambah kesan yang indah pada isi comic.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menerapkan teknik pengumpulan data melalui observasi, survey dan wawancara. Observasi yang dilakukan melalui empat media sosial yang berbeda, yaitu facebook, twitter (X), tiktok 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).

Wawancara yang dilakukan bersama psikolog, yaitu Patricia Elfira Vinny S.Psi, M.Psi. Menghasilkan kesimpulan bahwa korban cyberbullying tanda awalnya adalah mengalami penurunan minat melakukan apapun, menjadi lebih pemurung, dan menyendiri. Dampak psikologisnya adalah stress yang dapat menimbulkan trauma dan merusak masa depannya, karena bisa saja mengarah ke masalah Kesehatan mental lebih kompleks seperti kecemasan berlebihan sampai depresi. Para remaja perlu berpikir dahulu sebelum membagikan sesuatu ke media sosial sebelum menimbulkan korban. Bagi para korban cyberbullying, perlunya pendampingan konseling dan psikoterapi menjadi hal yang sangat dibutuhkan agar dapat menghindari hal-hal buruk yang akan terjadi.

Melakukan survey dimana didapatkan sebuah hasil dari kuesioner yang dilakukan kepada 55 responden menunjukkan bahwa dominasi rentang umur responden dimulai dari 18- 50 tahun dan rata-rata yang menjawab berusia 19-24 tahun yaitu dewasa muda responden menggunakan media sosial dalam sehari, lebih dari lebih dari 5 jam. Responden pernah melihat melihat kasus cyberbullying melintas di media sosial mereka. Para responden juga sebagian besar menyatakan bahwa mereka bukan korban maupun pelaku cyberbullying. Menurut para responden, Jika mendapatkan perilaku cyberbullying rata menjawab hanya dalam tahap memblokir akun saja dan belum pada tahap melapor . menurut para responden perilaku cyberbullying tidak pantas untuk dibagikan di media sosial serta dapat berdampak kepada para korban.

Hasil dan Pembahasan

1. Emphatize

Dalam tahapan ini, dilakukan riset terhadap isu, kebutuhan, dan keinginan target mengenai *Cyberbullying terhadap Remaja*.

1.1 Hasil Wawancara

Nama : Patricia Elfira Vinny S.Psi, M.Psi.

NO	Fokus Pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban
1	Tanda-tanda korban cyberbullying?	Dok, bagaimana cara mengidentifikasi tanda-tanda bahwa seseorang menjadi korban cyberbullying?	Baik Fandi, hal pertama yang menjadi tanda dia mengalami cyber bullying, adalah masalah penggunaan medsos yg dihentikan / ditutup sementara. Lalu, mengalami penurunan minat melakukan apapun, kadang jadi pemurung, menyendiri.

2	Dampak psikologis	Apa dampak psikologis yang mungkin dirasakan oleh korban cyberbullying?	Hal itu menunjukkan adanya perubahan kebiasaan, awalnya mungkin suka bermain media sosial, bermain game online, tapi tiba tiba tidak ada minat. Tentu masalah cyber bullying ini bisa memunculkan stress yang bisa juga berdampak menjadi trauma tersendiri bagi si korban.
3	strategi/cara yang efektif untuk membantu korban cyberbullying	Adakah strategi/cara yang efektif untuk membantu korban cyberbullying mengatasi traumanya?	Stres yang dialaminya dapat menimbulkan trauma dan merusak masa depannya, karena bisa saja mengarah ke masalah kesehatan mental lebih kompleks seperti kecemasan berlebihan, depresi. Lebih kepada penanganan dengan konseling dan psikoterapi, sebelumnya ahli akan menganalisa sedalam apa masalah psikologis yang dialami, jika terlalu berat maka segera diberikan bantuan sementara dengan terapi psikologis.
4	perbedaan dampak psikologis cyberbullying(melalui sosial media) dibandingkan dengan bullying	Apakah terdapat perbedaan dampak psikologis cyberbullying(melalui sosial media)	Mungkin perbedaannya tidak ada, sama-sama dampaknya cukup besar bagi korban baik dari medsos maupun secara langsung, tapi memang bullying secara langsung bisa

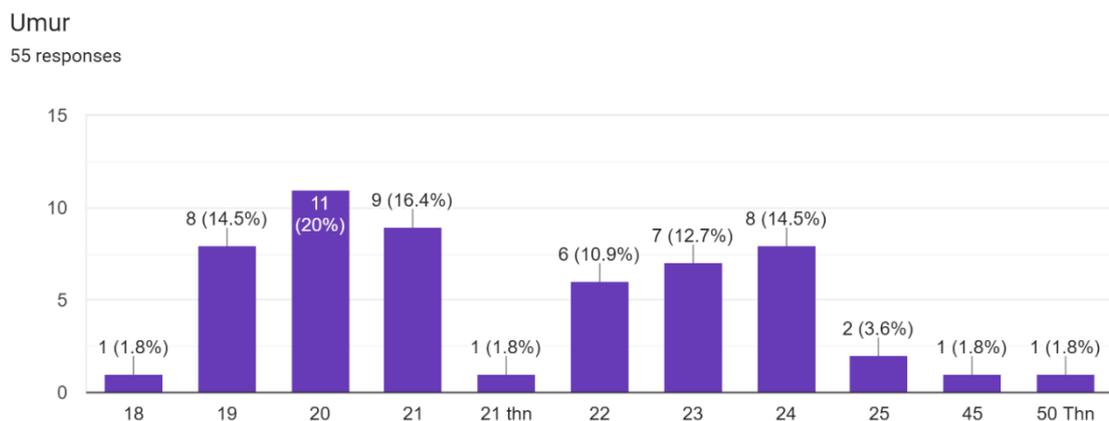
		dibandingkan dengan bullying?	ada masalah fisik yg bisa saja mengganggu.
5	Peran Orangtua	Bagaimana hal yang harus dilakukan orang tua jika mendapati bahwa anak mereka menjadi korban cyberbullying?	Tentunya mengajak anaknya berkomunikasi lebih dalam dan mengajaknya ke ahli terdekat buat menggali persoalan yg terjadi ketika anak tidak mau bicara
6	Peran sekolah	Bagaimana peran sekolah dalam pencegahan dan penanganan kasus cyberbullying?	Peran sekolah, tentu bisa menerapkan pencegahan baik melalui pembelajaran atau pelatihan yg diberikan ke anak-anak didik supaya dapat terhindar dari masalah bullying.
7	Faktor yang menyebabkan seseorang jadi korban.	Apakah ada faktor tertentu yang dapat meningkatkan kemungkinan seseorang menjadi korban cyberbullying?	Ketika ia memiliki kepribadian introvert, kemudian pemalu atau kurang percaya diri kemungkinan besar bisa menjadi sasaran pelaku bullying.
8	Cara membantu pelaku menyadari dampak negative melakukan cyberbullying.	Bagaimana cara membantu pelaku cyberbullying menyadari dampak negatif dari perilaku mereka dan cara membantu mengubahnya?	Tentu dgn nasehat, dan arahan supaya mengingat perilakunya dapat merugikan mental orang lain, dan melihat perubahannya secara berkala dengan pendampingan bisa dari orang tua, konselor ataupun Psikolog
9	Cara membantu korban mengatasi dampak cyberbullying.	Apakah terapi psikologis dapat membantu korban cyberbullying mengatasi rasa takut dan kecemasan yang diakibatkan oleh cyberbullying?	Saya pikir bisa membantu, karena ada tahapan dalam terapi bisa dimungkinkan untuk diberikan ke korban cyber bullying
10	Nasihat dan saran	Apakah ada nasihat dan saran khusus untuk individu yang terlibat dalam kasus	Mungkin sarannya lebih kepada mereka tidak perlu terlalu menekan diri akan

		cyberbullying, baik sebagai korban maupun pelaku?	perkataan orang yang mengganggu, Dan sebagai pelaku coba untuk lebih berwelas asih kepada orang lain untuk lebih menahan diri dan tidak menekan orang lain lewat perkataannya
--	--	---	--

1.2 Hasil Survey

Berdasarkan pada hasil survey yang telah dilakukan melalui kuesioner yang diisi secara online telah terkumpul 55 responden yang ditunjukkan kepada laki-laki maupun perempuan, didapatkan hasil sebagai berikut :

1.3 Demografis Responden



Tabel Diagram 1

Responden berdasarkan umur

Berdasarkan pada data diatas didapatkan sebuah hasil dimana, usia responden mayoritas berada di umur 20 tahun. Dengan jumlah 11 responden dengan presentase 20%.

Berapa lama Anda menggunakan media sosial dalam sehari?

55 responses

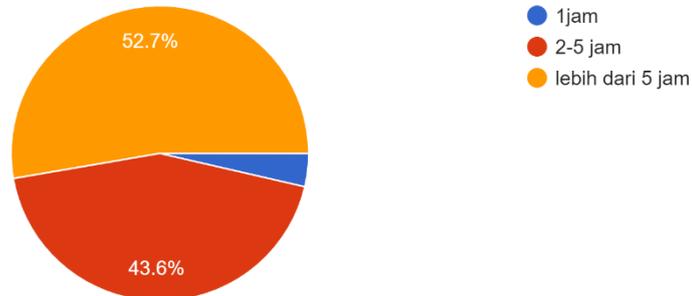


Diagram Lingkaran 2
Responden berdasarkan berapa lama penggunaan social media

Apa media sosial yang paling sering anda gunakan?

55 responses

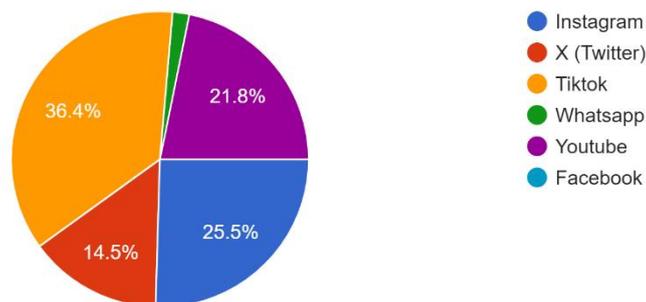


Diagram Lingkaran 3
Responden berdasarkan social media yang sering digunakan

Apakah Anda pernah mengalami cyberbullying ?

55 responses

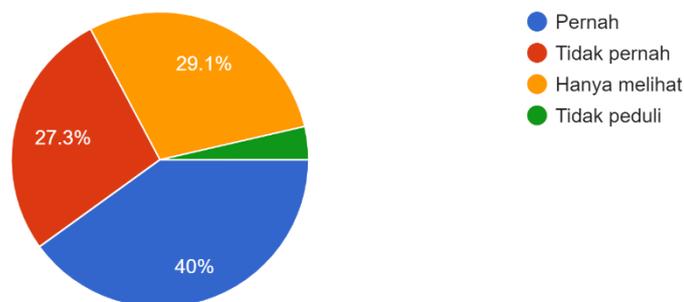


Diagram Lingkaran 4

Responden berdasarkan pengalaman dalam cyberbullying

Menurut anda, apa dampak dari cyberbullying pada kesehatan mental ?

55 responses

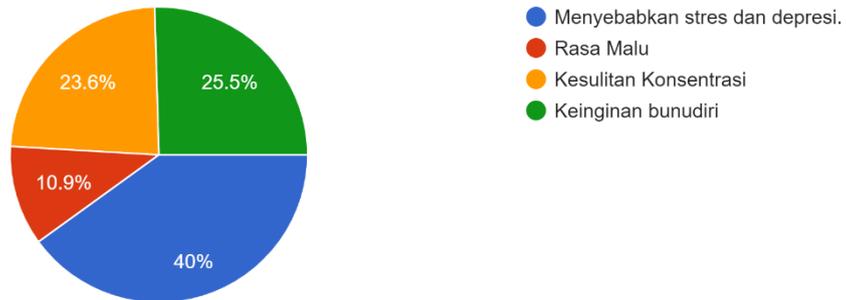


Diagram Lingkaran 5 ***Responden berdasarkan dampak dari cyberbullying***

Pernahkah anda melihat tindakan cyberbullying? jika pernah dalam media sosial apa?

55 responses

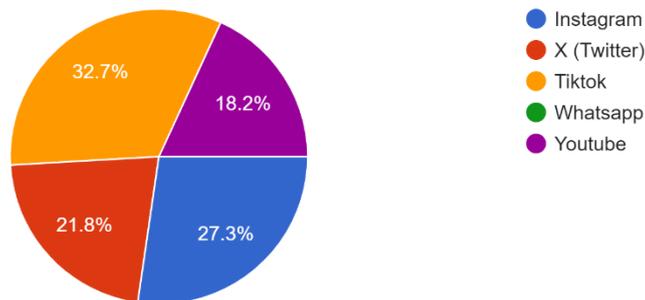


Diagram Lingkaran 6

Berdasarkan pengalaman responden dalam menyaksikan cyberbullying di social media

Apakah Anda merasa bahwa INFORMASI cyberbullying penting untuk disuarakan?

55 responses

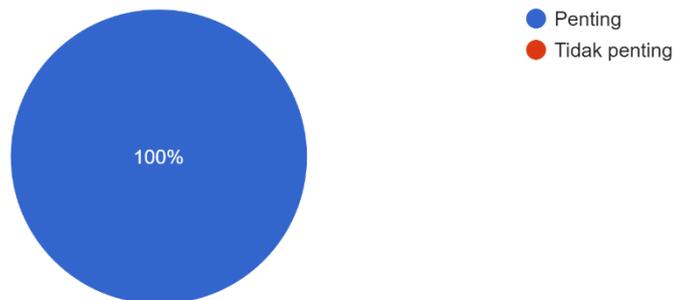


Diagram Lingkaran 7
Responden mengenai pentingnya informasi mengenai cyberbullying

Jika anda mendapatkan perilaku cyberbullying apa yang anda lakukan

55 responses

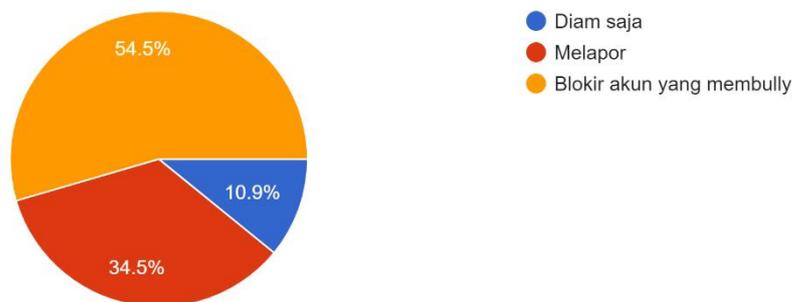


Diagram Lingkaran 8

Responden berdasarkan perilaku responden jika mendapatkan perilaku cyberbullying

Menurut anda apakah komik digital bisa efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang cyberbullying di kalangan remaja

55 responses

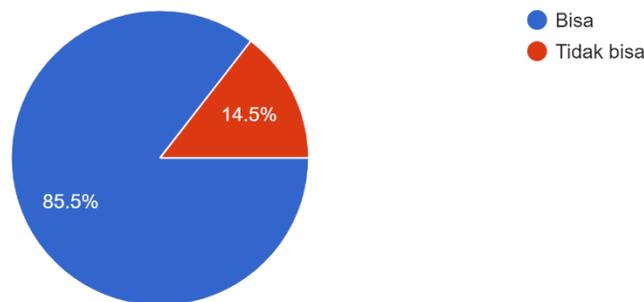


Diagram Lingkaran 10

Responden mengenai keefektifan komik digital dalam meningkatkan kesadaran tentang cyberbullying

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang telah dilakukan kepada 55 responden menunjukkan bahwa dominasi rentang umur responden dimulai dari 18- 50 tahun dan rata-rata yang menjawab berusia 19-24 tahun yaitu dewasa muda responden menggunakan media sosial dalam sehari, lebih dari 5 jam. Responden menyampaikan bahwa sering kali melihat kasus cyberbullying melintas di media sosial mereka. Responden sebagian besar menyatakan bahwa mereka bukan korban maupun pelaku cyberbullying. Menurut para responden, jika mendapatkan perilaku cyberbullying rata-rata responden menjawab hanya melakukan tindakan pemblokiran akun saja dan belum sampai pada tahap melapor. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan pemahaman dimana menurut responden perilaku cyberbullying tidak pantas untuk dibagikan di media sosial serta dapat berdampak kepada para korban.

2. Difine

2.1 Analisis SWOT

Strengths

- Edukasi tentang cyberbullying di kalangan remaja, membantu mereka mengenali tanda-tanda dan dampaknya.
- Memanfaatkan platform online untuk menyebarkan informasi dan sumber daya secara luas dan efektif.
- Informasi terkait seputar cyberbullying dapat diakses dengan mudah melalui internet, membuat edukasi lebih efisien

Weaknesses

- Tingkat pemahaman cyberbullying yang berbeda-beda pada remaja dapat menjadi hambatan dalam menyampaikan pesan yang konsisten dan efektif.

Opportunities

- Pengembangan teknologi baru dan media bacaan yang lebih canggih dapat membantu dalam pencegahan dan penanggulangan cyberbullying.
- Membuat media edukasi bagi remaja dengan membuat konten kreatif dan menarik tentang cyberbullying membantu mereka mengenali tanda-tanda dan dampaknya.

Threats

- Akses teknologi yang semakin luas, terutama di kalangan anak-anak dan remaja, meningkatkan potensi terjadinya cyberbullying..
- Rendahnya kesadaran para rema terkait dampak cyberbullying dan pentingnya pencegahan.

2.2 Matriks SWOT

	Opportunity	Threats
Strength	- Dengan adanya rancangan komik digital para remaja bisa lebih mengerti tentang dampak cyberbullying seperti Exclusion,Cyberstalking,Trikery, Cyber threats, Flaming, Impersonation, Gossip dan Harassment dengan penyampaian komik digital yang berfantasi seru dan tetap relate pada keseharian	- Dengan adanya komik digital ini dapat mengedukasi dan menyadarkan para remaja bahaya dan dampak tentang cyberbullying sehingga para remaja bisa lebih menyadari perihal cyberbullying. Pada kalangan remaja diharapkan dapat mengurangi potensi peningkatan cyberbullying .
Weakness	- Dengan adanya komik digital, komik ini akan memberikan informasi tentang dampak pada cyberbullying sehingga para remaja bisa menambah pemahaman tentang cyberbullying	- Dengan menyuguhkan komik digital untuk digunakan para remaja guna meminimalisir pemahaman tentang cyberbullying yang berbeda-beda di antara para remaja dan mengedukasi remaja dalam bertindak di sosial media

2.3 Target Audiens

- Demografi:
Remaja usia 18-24tahun, Laki-laki maupun perempuan.
- Geografis:
Terutama di wilayah perkotaan dan suburban, tetapi juga mencakup wilayah pedesaan.

2.4 Personifikasi Target

Virgin seorang remaja berusia 21 tahun, saat ini kuliah semater akhir di UIN sunan Gunung jati bandung dengan Jurusan Hukum Ekonomi syariah. Virgin merupakan

seorang remaja yang cerdas dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Virgin aktif menggunakan media sosial dan sering berinteraksi dengan teman-teman dan komunitas online. Meskipun tidak pernah menjadi korban langsung dari cyberbullying, Virgin sering melihat tindakan cyberbullying di media sosial. Menurutnya tindakan cyberbullying dapat mengganggu dan prihatin dengan perilaku negatif tersebut, tetapi terkadang merasa bingung tentang apa yang seharusnya dilakukannya. Virgin sangat ingin sekali membantu korban cyberbullying dan mencegah terjadinya kembali tindakan tersebut di media sosial.

2.5 Insight Target Audiens

Virgin adalah representasi dari banyaknya remaja yang pada saat ini terlibat dalam lingkungan online yang kompleks. Meskipun tidak secara langsung terlibat dalam cyberbullying, Virgin mewakili mereka yang sering menjadi saksi atau menyaksikan tindakan tersebut di media sosial. Insight ini menyoroti bahwa meskipun seseorang tidak langsung menjadi korban, mereka dapat terpengaruh secara emosional dan moral oleh kejadian cyberbullying yang dilihat serta dapat menciptakan peluang untuk bertindak dan memberikan dampak positif dalam mengatasi masalah ini. Peran Virgin sebagai pengamat memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi kompleksitas emosi dan perjuangan moral yang dialami oleh individu yang terlibat dalam situasi semacam itu dan bagaimana mereka dapat membantu merubah dinamika yang ada.

2.6 Problem Statement

Cyberbullying di kalangan remaja merupakan masalah yang mendesak karena berdampak pada psikologisnya (Depresi dan kecemasan, Penurunan kepercayaan diri dan Stres yang berkepanjangan.) dan kurangnya pemahaman tentang Cyberbullying seperti Exclusion, Cyberstalking, Trikey, Cyber threats, Flaming, Impersonation, Gossip dan Harassment. Sehingga para remaja sangat rentan terkena dampak dari tindakan cyberbullying yang dialami.

2.7 Problem Solution

Mengatasi cyberbullying tentunya perlu sebuah rancangan sebuah komik digital yang mengedukasi remaja tentang bahaya cyberbullying seperti Exclusion, Cyberstalking, Trikey, Cyber threats, Flaming, Impersonation, Gossip dan Harassment serta dapat memberikan informasi terkait dampak dari cyberbullying dengan alur cerita yang berfantasi seru dengan menggunakan bahasa sehari-hari dan dialog yang dramatis sehingga pesan komunikasi dapat tersampaikan dengan baik.

3. Ideate

3.1 Message Planning; Laswell Model

Who

Illustrator yang bertanggung jawab untuk menghasilkan konten yang menarik dan relevan.

Says What

Memberikan pengenalan tentang definisi cyberbullying, bentuk-bentuk dan dampak terhadap korban. Memberikan cerita tentang remaja yang berhasil mengatasi kasus

3.3.1 Story Telling

-Telling Stories

Pendekatan bercerita efektif menarik perhatian dan melibatkan pembaca membuat mereka terhubung dengan karakter serta situasi sehingga, pesan bahaya cyberbullying tersampaikan lebih mendalam dan emosional.

-Exaggeration

Komik digital dengan elemen-elemen kreatif dan eksaggeratif cenderung lebih menarik secara visual. Hal ini dapat membantu menangkap perhatian pembaca, terutama generasi muda yang cenderung lebih terbiasa dengan visual yang menarik dan ekspresif

3.4 What To Say

‘Ketikanmu lebih berharga dari apa yang kamu kira’

3.5 How To Say

Melalui perancangan komik digital yang bersifat mengedukatif dan menghibur, membuat pesan edukasi dapat dengan mudah di tangkap dengan baik oleh para remaja. Para remaja tentunya menjadi tertarik untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya melawan cyberbullying di media sosial.

3.6 Tone and Manner

-Youthful

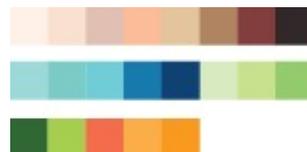
Audiens merupakan remaja sehingga pembawaan cenderung *fresh & fun* agar konten terkesan lebih ringan dan dapat dimengerti lebih mudah serta tidak membosankan.

-Dramatic stories

Dimana jalan cerita dapat membawa pola pikir para remaja terhadap cyberbullying menjadi positif dan juga memahami tujuan yang di rancang

4. Prototyping

4.1 Warna



Gambar 2
Warna

Warna yang dipilih berdasarkan dominasi warna Kulit coklat biru dan hijau, dengan maksud menunjukkan keberanian. Warna yang diambil tentunya saling melengkapi untuk memberi suasana yang rileks dan didukung oleh warna lainnya yang membangun kesan positif.

4.2 Tipografi



Gambar 3
Tipografi

Penggunaan Font Heroes Legend bertujuan untuk menguatkan konsep komik agar lebih dramatis untuk perlawanan dan rasa fantasy tersampaikan secara eksplisit serta lebih relate terhadap para remaja. Penggunaan dari font ini ada pada bagian judul komik. Font WBX KOMIK di gunakan karena memiliki tampilan dan rasa yang sangat unik, dinamika, dan lucu. Penggunaan font ini cocok untuk di gunakan dalam komik karena, font yang tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal mudah untuk dibaca oleh remaja.

4.3 Tone of Voice

Menggunakan bahasa sehari - hari supaya mudah dimengerti membuat penyampaian pesan yang ingin disampaikan tentang fenomena cyberbullying yang sedang terjadi di kalangan remaja membuat mudah dipahami serta pemahaman terkait dampak dari penggunaan perangkat juga dapat tersampaikan. Melalui penggunaan teks yang mudah dipahami tentunya dapat memperoleh pemahaman akan pesan yang ingin disampaikan melalui nilai-nilai edukasi sebagai panduan bagi mereka yang menjadi korban cyberbullying menjadi lebih efisien.

4.4 Strategi Komunikasi

Think

Pada tahap ini target market yang akan bergerak terlebih dahulu berfokus pada menyampaikan informasi yang akurat tentang cyberbullying, termasuk definisi, jenis-jenisnya, dan dampaknya. Tingkatkan kesadaran akan pentingnya memahami konsekuensi dari perilaku cyberbullying baik bagi pelaku maupun korban.

Feel

Melalui rancangan komik digital ini mendorong individu untuk membayangkan diri mereka berada pada posisi sebagai korban cyberbullying dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi perasaan mereka secara pribadi. Tindakan ini tentunya akan membangun rasa solidaritas dan dukungan terhadap korban cyberbullying, sehingga individu merasa terdorong untuk bertindak membantu jika terdapat indikasi akan terjadinya tindakan cyberbullying.

Do

Pada tindakan setelah perkenalkan dan diedukasi tentang cyberbullying melalui komik digital para remaja melakukan aksi mencari informasi dan dapat mendorong individu untuk memberikan dukungan kepada korban cyberbullying baik secara langsung dengan

menyediakan dukungan emosional, maupun secara tidak langsung dengan menyebarkan kesadaran tentang masalah tersebut.

4.5 Konsep Kreatif

4.5.1 Moodboard



Gambar 4
Moodboard

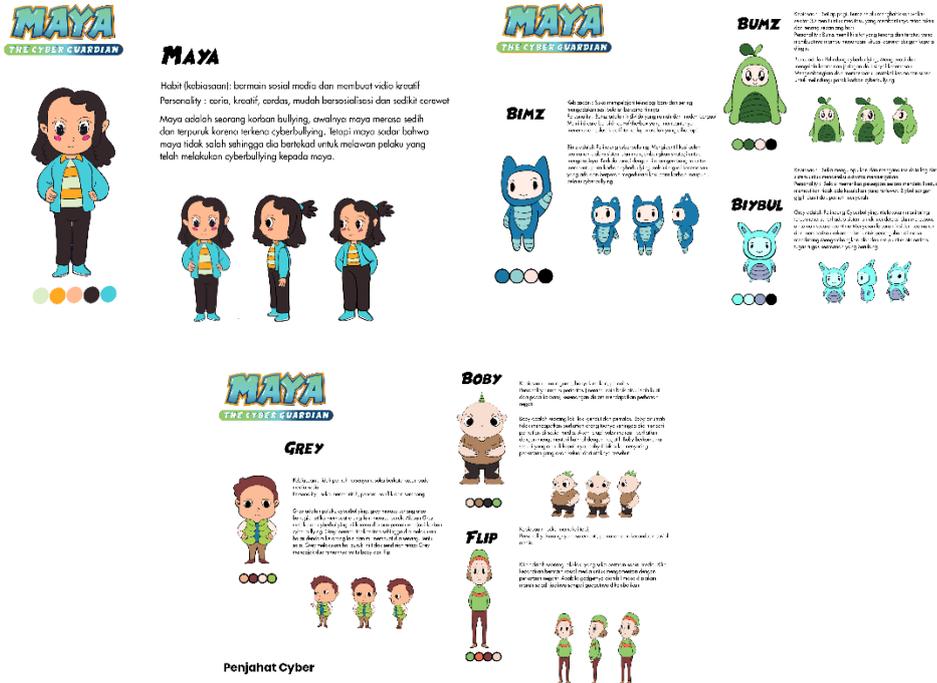
4.5.2 Referensi Visual



Gambar 5
Referensi Visual

4.6 Hasil Perancangan

4.6.1 Karakter



Gambar 6
Terdapat 7 karakter, karakter utama bernama Maya

4.6.2 StoryBoard



Gambar 7
Storyboard

4.6.3 Storyline

Episode 1 : Postingan	Adegan dibuka di Malam hari di dalam kamar Maya memposting vidio ke sosial media nya	DI malam hari Maya menjelajahi Media sosial seperti remaja lainnya dan memposting video
	Transisi Dari Malam Ke Pagi	
	ke esokan pagi nya maya terbangun karna notif (Notif Hp tidak berhenti2 ,	KRINGGGGGZZZZZZ
	Suara berisik yang mengganggu dari notif hp nya membuat maya terbangun dan terkejut	Apa- Apaan ini?
Episode 2 : Perjuangan Maya	Closeup ke Postingan Maya dan banyak komentar yang menghina memermalukan diri nya	-So Cantikkk -Pakai filter aja bangga -Editnya jago bangt pdhl muka nya ngga mulus -Muka bedak
	Maya terlihat duduk sendirian di sebuah ruangan yang remang-remang, air matanya mengalir di wajahnya saat ia menatap perangkatnya, yang menampilkan pesan-pesan yang menyakitkan dan komentar-komentar yang mengolok-olok.]	"Mengapa mereka melakukan ini padaku? Apa yang salah denganku?"
	[Maya memeluk erat perangkatnya, ekspresinya campuran antara kemarahan dan putus asa.]	Aku tidak tahan lagi. Aku merasa sangat sendirian..." Aku maluu Aku Takutt Aku Sakitt
Episode 3 : Penjahat Cyber	Penjahat Cyber1 di depan Laptop Memberikan Komntar negatif	HAHAHAHA aku lagi gabut Komen ah
	Penjahat Cyber 2 memberikan komntar dengan rasa puas	Okey aku juga ikutan , aku psting ulang pake fake akun dan aku edit muka nya hahah

	Penjahat cyber	Kerja bagus teman-teman tenang saja Kita ngga bakal ketahuan , hahaha
Episode 4: Campur Tangan CyberGuardian	[Maya sedang duduk di depan layar laptop nya , dengan muka yang lesu dan aurah sedih yang di rasakan maya, tiba-tiba sebuah avatar digital muncul di layar laptop nya . Itu adalah CyberGuardian, sebuah sosok pahlawan super dengan Team nya.]	CyberGuardian: "Maya, aku telah memantau sinyal kecemasanmu. Kamu tidak sendirian. Aku di sini untuk membantumu."
	[Maya terlihat terkejut saat CyberGuardian mengulurkan tangan ke arahnya.]	Maya: "Siapa... siapa kamu?" CyberGuardian: "Aku CyberGuardian, di sini untuk melindungi yang tak berdosa dari bahaya ranah digital. Maukah kamu bergabung denganku dalam perjuangan ini?"
	[Maya ragu sejenak sebelum mengangguk dengan tekad.]	Maya: "Ya, aku akan bergabung denganmu. Tidak seorang pun seharusnya menderita seperti yang aku alami."
**Episode 5: Keadilan **	CyberGuardian Menjelaskan Apa itu Cyberbullying	Halo Teman-teman Aku mau menjelaskan tentang apasi cyberbullying itu? Dan jenis2 nya
Episode 6: Kebencian Penjahat Cyber	DI dalam ruang maya dan para cyberguardian , membicarakan apa yang sebenar nya terjadi sampai maya terkena cyberbullying	Cyber guardia 3: Tampaknya ada yang tidak suka dengan mu CyberGuardian 2 : Jadi tujuan pelaku sepertinya hanya ingin membuat kamu malu, dan mereka merasa aman karna identitas diri nya tidak di ketahui

	Closeup cyberguardian yang sedang menyimpulkan	Ini sudah keterlaluhan , tidak bisa di biarkan
	Cyberguardian 2 dan 3 membantu melacak penjahat cyber	Aku akan melacak keberadaan mereka Sepertinya posisi mereka masih berada di kota ini
	Para Cyber Guardian menemukan para pelaku	Ketemuuuuuuu
**Episode 7: Konsekuensi	CyberGuardian dan maya menemukan jejak digital dan menemukan markas dari penjahat cyber	Ini akun mu kan @Sokasik Dari mna kalian tau?
	[Para pelaku bully awalnya mencibir dan mengejek, tetapi ekspresi mereka cepat berubah menjadi takut saat CyberGuardian menghadapi mereka.]	Pelaku 1: "Kamu pikir kamu siapa?" Pelaku 2: "Kamu tidak bisa menghentikan kami, CyberGuardian!" Jika kamu masih Melawan , kami akan melaporkan tindakan kalian
	[Maya melangkah maju, suaranya tegas dan berwibawa.]	Kamu mungkin mengira kamu kuat, tetapi coba kmu pikirkan apa yang di rasakan para korban cyberbullying
	[Para pelaku bully menundukkan kepala mereka dengan malu, menyadari dampak dari tindakan mereka.]	Pelaku 3: "Kami... kami minta maaf. Kami tidak menyadari..." CyberGuardian: "Tidak pernah terlambat untuk memperbaiki kesalahan. Ingatlah, di dunia digital, empati adalah perisai utama melawan kebencian."
Episode 8: Perlindungan Terus Berlanjut	[Maya dan CyberGuardian duduk bersama berbicara serius satu sama lain.]	Maya: "CyberGuardian, apa yang akan kita lakukan selanjutnya? Apakah cyberbullying benar-benar berakhir?"

	[CyberGuardian menatap Maya dengan penuh keyakinan.]	CyberGuardian: "Sayangnya, Maya, cyberbullying adalah masalah yang kompleks. Meskipun kita telah mengatasi beberapa kasus, masih banyak lagi tantangan yang harus dihadapi."
	[Maya menatap layar perangkatnya, penuh determinasi.]	Maya: "Aku tidak akan menyerah. Kami harus terus berjuang sampai semua orang bisa merasa aman di dunia maya."
	CyberGuardian tersenyum, merasa bangga pada tekad Maya.]	CyberGuardian: "Kamu benar, Maya. Bersama-sama, kita bisa mengatasi setiap rintangan yang ada."

4.6.4 Final



Gambar 8
Final Komik

4.6.5 Merchandise



Gambar 9
Merchandise

5. Kesimpulan

Perancangan webcomic sebagai media edukasi terkait pemahaman akan cyberbullying bagi para remaja dipilih sebagai salah satu solusi yang efisien untuk meningkatkan kesadaran para remaja terkait bahaya yang dapat ditimbulkan dari adanya tindakan cyberbullying. Hal ini 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. Perancangan webcomic ini dapat dijadikan sebagai panduan para remaja terhadap tindakan cyberbullying.

6. Daftar Refrensi

Semua rujukan-rujukan yang diacu di dalam teks artikel harus didaftarkan di bagian bibliografi. Bibliografi harus berisi pustaka-pustaka acuan yang berasal dari sumber primer (jurnal ilmiah dan berjumlah minimum 80% dari keseluruhan bibliografi) diterbitkan 5 (lima) tahun terakhir. Setiap artikel paling tidak berisi 10 (sepuluh) bibliografi acuan dan 5 tahun terakhir. Penulisan sistem rujukan di dalam teks artikel dan penulisan bibliografi sebaiknya menggunakan program aplikasi manajemen referensi misalnya: Mendeley, EndNote, Reference Manager atau Zotero. Penulisan referensi menggunakan model sistem dari Vancouver.

Pustaka yang berupa judul buku

1. Gumelar, M.S. (2011). Cara Membuat Komik. Jakarta Barat: PT. Indeks. Diakses dari Google Play Book.
2. Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
3. Maharsi, Indiria. (2018). Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital. Yogyakarta. Diakses dari
4. Goggle Play Book.
5. Mataram. Sayid. (2017). Struktur Visual Komik. Surakarta. Diakses dari Google Play Book.
6. McCloud, Scott. (1993). Understanding Comic The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers
7. Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan. (2016). Pengantar Desain Grafis. Jakarta
8. Dan, Enrica Ciucci, & Baronchelli, A. (2014). Psychology. *Des Adolescen*.
9. E.B, Hurlock. (1992). *Psikologi Perkembangan : Suatu pendekatan Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga Fatimah.

Pustaka yang berupa jurnal ilmiah

10. Febrian, (2020), PERANCANGAN WEBCOMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA, jurnal e-Proceeding of Art & Design <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/13050/12710>
11. Situmorang, David Binondi. (2019), Menjadi Viral dan Terkenal di Media Sosial padahal korban Cyberbullying suatu kerugian atau keuntungan, Jurnal Penelitian dan pengukuran psikologi, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jppp/article/view/11220/6989>
12. Syah, Rahmat. (2018), Upaya Pencegahan cyberbullying bagi remaja Pengguna social Media di Indonesia, Jurnal pks Vol.17 <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/jpks/article/view/1473/849>
13. Wang, Ning Tao, Huang, Yi Shin, Lin, Meng Hsien, Huang, Bryan, Perng, Chin Lin, & Lin, Han Chieh. (2016). Chronic hepatitis B infection and risk of antituberculosis drug-induced liver injury: Systematic review and meta-analysis. *Journal of the Chinese Medical Association*, 79(7), 368–374
14. Weismann, Mira Marleni Pandie dan Ivan TH. J. (2016). “Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial terhadap Perilaku Reaktif sebagai Pelaku maupun sebagai Korban Cyberbullying pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar.” *Jurnal Jaffray*, Vol. 14., 43. Retrieved from <http://bit.ly/2Dm00H0>

