

**KOMIK DIGITAL WEBTOON “YANG PENTING FYP”
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI *BULLYING***

SKRIPSI

SRI NURENDAH SEKARWANGI

20200060065



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

**KOMIK DIGITAL WEBTOON “YANG PENTING FYP”
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI *BULLYING***

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana
Desain Komunikasi Visual*

SRI NURENDAH SEKARWANGI

20200060065



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : KOMIK DIGITAL WEBTOON “YANG PENTING FYP”
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI *BULLYING*

NAMA : SRI NURENDAH SEKARWANGI

NIM : 20200060065

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai hasil karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”



Sukabumi, 23 Agustus 2025

Materai

Sri Nurendah Sekarwangi

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : KOMIK DIGITAL WEBTOON “YANG PENTING FYP”
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI BULLYING
NAMA : SRI NURENDAH SEKARWANGI
NIM : 20200060065

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Agustus 2025 Menurut pandangan kami. Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 15 Agustus 2025

Pembimbing I


Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN : 0431088506

Ketua Penguji


Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds

NIDN : 0405029503

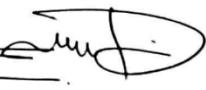
Pembimbing II


Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds

NIDN : 0416019501

Ketua Program Studi




Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN : 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng

NIDN : 0402037410

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengimplementasikan komik digital Webtoon sebagai media kampanye untuk mengurangi kasus *bullying* di lingkungan sekolah dan masyarakat melalui penyampaian pesan-pesan anti-*bullying* untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman individu terkait *bullying*. Sebagai bentuk komitmen, penelitian ini didedikasikan pula untuk setiap korban *bullying* yang diam-diam menyimpan luka di balik tawa palsu. Semoga perancangan komik digital “Yang Penting FYP” ini bisa bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya rasa empati.

Skripsi ini kutunjukan kepada ayahanda dan ibunda tercinta dan kakakku tersayang.



ABSTRACT

Bullying is a social phenomenon that continues to escalate and requires a creative approach to provide understanding and education to the community, especially the younger generation. This digital comic is designed considering aspects of bullying prevention, such as empathy, tolerance, and conflict resolution. This research also evaluates the effectiveness of digital comics as an anti-bullying campaign medium through trials distributed online on the Webtoon platform. This research method utilizes qualitative methods that involve stages of interviews, observations, and documentation. Additionally, this research also borrows several concepts from the scholarly field of visual communication design such as color theory, illustration, semiotics, and layout. The research results are expected to contribute to the development of innovative and effective educational media to address bullying issues among adolescents.

Keywords: design, digital comic, illustration, webtoon, anti-bullying.



ABSTRAK

Bullying merupakan fenomena sosial yang terus meningkat dan memerlukan pendekatan kreatif untuk memberikan pemahaman dan pendidikan kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Komik digital ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek-aspek pencegahan *bullying*, seperti pemahaman empati, toleransi, dan penyelesaian konflik. Penelitian ini juga mengevaluasi efektivitas komik digital sebagai media kampanye anti *bullying* melalui uji coba yang dibagikan secara daring pada platform Webtoon. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu metode yang melewati tahapan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, penelitian ini juga meminjam beberapa konsep teori dari keilmuan desain komunikasi visual seperti teori warna, ilustrasi, semiotika dan *layout*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pendidikan yang inovatif dan efektif untuk mengatasi permasalahan *bullying* di kalangan remaja.

Kata Kunci : perancangan, komik digital, ilustrasi, webtoon, anti-*bullying*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Komik Digital Webtoon “Yang Penting FYP” Sebagai Media Kampanye Anti – *Bullying*”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai upaya pencegahan terjadinya *bullying* yang terus terjadi di masyarakat khususnya kalangan remaja. Selain itu, perancangan komik pada skripsi ini di harapan dapat menyadarkan masyarakat tentang pentingnya rasa empati.

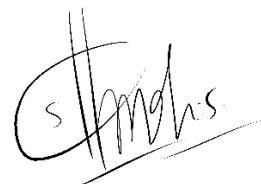
Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Wakil Anggy Praditha Junfithrana, S.Pd, MT selaku Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Agus Darmawan, S.Sn.,M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
4. Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi yang sudah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Rifky Nugraha, S.Pd.,M.Ds Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi yang sudah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Firman Mutaqin, S.Ds.,M.Ds Selaku Dosen Penguji I yang sudah memberikan kritik dan saran pada penulis terhadap skripsi ini.
7. Ibu Icuh Komala, S.Sn.,M.Sn. Selaku Dosen Penguji II yang sudah memberikan kritik dan saran serta bimbingan pada penulis terhadap skripsi ini.
8. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan ilmu dan banyak manfaat yang tak terhitung.
9. Orang tua dan keluarga yang membesarkan, mendidik, membiayai, mendoakan dan menjadi alasan penulis untuk menyelesaikan skripsi, terutama A Lando Mardotillah yang membantu biaya pendidikanku dan selalu *support* apapun kendala saya terkait Pendidikan.

10. Bapak Samuel Rihi Hadi Utomo., S.Ds., M.A. atas segala bantuannya untuk membuka perspektif baru dalam pemecahan masalah serta memberikan dukungan secara emosional kepada penulis.
11. Rekan-rekan mahasiswa/i angkatan 2020. Khususnya Ravsyal Whyguna Andieka yang sudah mendukung dan menyemangati penulis dalam setiap kondisi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 15 Agustus 2025



Sri Nurendah Sekarwangi

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sri Nurendah Sekarwangi
NIM : 20200060065
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

KOMIK DIGITAL WEBTOON “YANG PENTING FYP” SEBAGAI MEDIA KAMPANYE ANTI BULLYING

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi
Pada tanggal : Agustus 2025

Yang menyatakan

Sri Nurendah Sekarwangi

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
11.1 Latar Belakang	1
11.2 Rumusan Masalah	5
11.3 Batasan Masalah	5
11.4 Tujuan Penelitian.....	6
11.5 Manfaat Penelitian.....	6
11.6 Kerangka Penelitian.....	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.2 Kerangka Teori	25
2.3 Penelitian Terdahulu.....	27
BAB III	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	32
3.3 Metode Analisis Data.....	37
3.4 Objek Penelitian	40
3.5 Diagram Hubungan Logis	40
3.6 Metode Dan Konsep Perancangan.....	42
3.7 Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	77
BAB IV	78
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
4.1 Pra Produksi	78
4.2 Produksi	116

4.3 Pasca Produksi.....	119
BAB V	146
KESIMPULAN DAN SARAN.....	146
5.1 Kesimpulan.....	146
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA.....	147
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian	8
Bagan 2.1 Kerangka Teori.....	25
Bagan 3.1 Diagram Hubungan Logis	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 2 How Might We?	62
Tabel 3 Ideate	63
Tabel 4 Evaluasi Berdasarkan Hasil Angket	139
Tabel 5 Evaluasi Berdasarkan Komentar.....	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Any Elvia Jakfar, S. Psi., M.A.....	44
Gambar 2 RN.....	46
Gambar 3 MR.....	47
Gambar 4 D	48
Gambar 5 Respon Netizen Tentang Isu Bullying Anak SMP.....	51
Gambar 6 Berita Kasus Bullying di Kabupaten Sukabumi	52
Gambar 7 Berita Kasus Bullying di Kota Sukabumi.....	52
Gambar 8 Berita Kasus Bullying Terbaru	53
Gambar 9 Usia.....	53
Gambar 10 Jenis Kelamin	54
Gambar 11 Kelas	54
Gambar 12 Pengalaman Bullying.....	55
Gambar 13 Pendapat Tentang Bullying.....	55
Gambar 14 Komik Digital Sebagai Kampanye	55
Gambar 15 Kebiasaan Membaca Komik.....	56
Gambar 16 Pendapat Bagaimana Komik Bullying Bisa Menarik	56
Gambar 17 Jurnal Hubungan Empati Kognitif dengan Bullying	57
Gambar 18 Empathy Map	59
Gambar 19 Affinity Diagram 1.....	60

Gambar 20 Affinity Diagram 2.....	60
Gambar 21 Affinity Diagram 3.....	61
Gambar 22 Affinity Diagram 4.....	61
Gambar 23 Point of View.....	62
Gambar 24 Brainstorming	64
Gambar 25 Tahapan Perancangan	64
Gambar 26 Moodboard Latar Suasana	71
Gambar 27 Moodboard Emosi Negatif	71
<i>Gambar 28 Moodboard Emosi Positif.....</i>	71
Gambar 29 Referensi Visual	72
Gambar 30 Base Color	74
Gambar 31 Shading Color.....	74
<i>Gambar 32 Logo Judul.....</i>	74
Gambar 33 Layout Webtoon	76
Gambar 34 Moodboard Bella.....	93
Gambar 35 Sketsa Bella	94
<i>Gambar 36 Bella</i>	95
Gambar 37 Moodboard Hanny	95
Gambar 38 Sketsa Hanny	96
Gambar 39 Hanny.....	97
Gambar 40 Moodboard Arman.....	97
Gambar 41 Sketsa Arman.....	98
Gambar 42 Arman	99
Gambar 43 Moodboard Andrea	99
Gambar 44 Sketsa Andrea	100
Gambar 45 Andrea.....	101
Gambar 46 Moodboard Lastri	101
Gambar 47 Sketsa Lastri	102
Gambar 48 Lastri.....	103
Gambar 49 Storyboard Episode 1 Part 1	104
Gambar 50 Storyboard Episode 1 Part 2	105
Gambar 51 Storyboard Episode 1 Part 3	106
Gambar 52 Storyboard Episode 2 Part 1	107
Gambar 53 Storyboard Episode 2 Part 2	108
Gambar 54 Storyboard Episode 2 Part 3	109
Gambar 55 Storyboard Episode 3 Part 1	110
Gambar 56 Storyboard Episode 3 Part 2	111
Gambar 57 Storyboard Episode 3 Part 3	112
Gambar 58 Storyboard Episode 4 Part 1	113
Gambar 59 Storyboard Episode 4 Part 2	114
Gambar 60 Storyboard Episode 4 Part 3	115
Gambar 61 Tahap Sketsa	116
Gambar 62 Lineart.....	116
Gambar 63 Base Color	117
Gambar 64 Shading Dan Pencahayaan.....	118

Gambar 65 Efek Visual Chiaroscuro	118
Gambar 66 Lettering.....	119
Gambar 67 Publikasi di Webtoon Canvas	120
Gambar 68 Poster Cetak.....	121
Gambar 69 Poster Preview Tubnail Di Medsoc	121
Gambar 70 Infografis	122
Gambar 71 Mock - up Katalog.....	122
Gambar 72 Sinopsis, Tagline dan Brainstorming Dalam Catalogue	123
Gambar 73 Desain Karakter Dalam Catalogue 1	123
Gambar 74 Desain Karakter Dalam Catalogue 2	123
Gambar 75 Desain Karakter Dalam Catalogue 3	124
Gambar 76 World Building	124
Gambar 77 Preview Komik.....	124
Gambar 78 X Banner.....	125
Gambar 79 Gantungan Kunci.....	125
Gambar 80 Komik Episode 1	126
Gambar 81 Komik Episode 2	129
Gambar 82 Komik Episode 3	131
Gambar 83 Komik Episode 4.....	133
Gambar 84 Histogram	136
Gambar 85 Histogram Level 0 (Hitam).....	136
Gambar 86 Pengisian Kuisioner di SMP ITECH PASIM AR-RAYYAN.....	137
Gambar 87 Pengisian Kuisioner di SMP Terpadu Al-Ghifari	137
Gambar 88 Wawancara Kepada Konselor	143



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah secara fundamental mengubah cara orang berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Sementara teknologi digital menawarkan banyak manfaat bagi masyarakat, seperti konektivitas global dan akses mudah ke informasi, itu juga menyajikan tantangan baru dalam isu-isu sosial yang kompleks, seperti *bullying*, yang menjadi lebih umum di masyarakat khususnya di remaja dan anak-anak. Fenomena *bullying* tidak lagi sebatas interaksi di lingkungan fisik, namun semakin meluas hingga ke ranah digital. Media sosial dan *platform* pesan daring memberikan ruang lingkup yang tidak terbatas terhadap perilaku penindasan yang dapat terjadi secara anonim, menyebar dengan cepat, dan berdampak negatif pada kesejahteraan mental dan emosional para korban.

Situs media sosial seperti Instagram, Twitter dan TikTok telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat di era digital saat ini. Tidak jarang berbagai materi yang mengejutkan, lucu, atau bahkan kontroversial bisa viral dengan sangat cepat. Merekam video tanpa izin dari orang lain kerap terjadi di lingkungan masyarakat, video atau foto tersebut kemudian digunakan untuk membuat meme, konten lucu, bahan gosip, penggiringan opini atau bahkan sebagai bahan bersyukur, yang kemudian dibagikan tanpa sepengetahuan atau persetujuan dari subjek yang ada dalam video tersebut. Meskipun beberapa orang menganggap informasi seperti ini sebagai hiburan ringan, ada beberapa aspek negatif yang perlu diperhatikan terkait etika, privasi, dan hukum di Indonesia (Rahmani, 2024).

Selain itu, dampak negatif dari penyebaran konten tersebut menjadi salah satu sumber terjadinya *cyberbullying*. Tak jarang hal tersebut mempengaruhi kehidupan sosial seseorang yang mengakibatkan terjadinya perundungan secara langsung.

Penggunaan internet mempunyai risiko yang serius bagi generasi muda, terutama anak-anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP). Anak-anak pada usia ini sering kali menganggap bahwa dunia maya sama halnya dengan dunia nyata. Hal ini dapat menimbulkan *effect negative* apabila didukung dengan perilaku agresif para remaja SMP ini apabila remaja tersebut kurang mendapatkan pendidikan empati, moral atau pengendalian emosi yang seharusnya ia dapatkan dari keluarga maupun lingkungan terdekatnya (Andari, Azahra, Sinaga dan Prawitri, 2023).

Media sosial memiliki pengaruh signifikan pada perubahan kebiasaan sosial, terutama di generasi Y (milenial) dan generasi Z (zoomer), banyak remaja yang terinspirasi menjadi *content creator* atau *influencer* sebagai bentuk cita-cita baru (Meifitri, 2020). Menjadi seorang *influencer* yang memiliki jumlah pengikut besar dan menarik perhatian luas, tentunya memiliki beberapa resiko, salah satunya adalah menjadi sasaran *cyberbullying*. Baik dari individu maupun kelompok yang mungkin merasa iri atau tidak setuju dengan konten yang dibagikan. Penelitian menunjukkan bahwa individu dengan eksposur publik yang tinggi lebih rentan menjadi target perundungan siber (Maharani, 2024).

Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018, sebanyak 41,1% siswa di Indonesia mengakui telah mengalami perundungan. Angka ini jauh lebih tinggi daripada rata-rata negara anggota OECD yang hanya mencapai 22,7%. Selain itu, Indonesia menempati peringkat kelima dari 78 negara dalam hal jumlah pelajar yang mengalami perundungan (Jayani, 2019). Menurut data dari Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), dari bulan Januari hingga September 2024, terdapat 144 peserta didik menjadi korban. kasus kekerasan fisik paling mendominasi 55,5%. Kekerasan seksual 36%, kekerasan psikis 5,5% dan kebijakan yang mengandung kekerasan 3%. kasus perundungan yang dilaporkan di berbagai tingkatan pendidikan. Mayoritas kasus terjadi di tingkat SMP/MTs dengan angka 36%, SMA 28%, di tingkat SD/MI sebanyak 33,33% sebagai urutan ke dua, dan 14% di tingkat SMK. (Jatnika, 2024).

Heru Purnomo, Sekretaris Jenderal FSGI, menyatakan bahwa perundungan paling sering terjadi di tingkat SMP, baik oleh peserta didik kepada teman sebaya maupun oleh pendidik (Ramadhan dan Astungkoro, 2023). Seorang siswi SMP pada Kamis 16 Mei 2024 di Bojonggede, Bogor, Jawa Barat, menjadi korban perundungan Korban dianaya gara-gara dituduh menyebarkan fitnah, Korban dijebak ajakan ngopi oleh pelaku hingga akhirnya dianaya (Puspitasari, 2024). Selain itu kasus perundungan anak SMP juga terjadi di pada Jumat 7 Juni 2024, Video kejadian ini pun viral membuat gempar warga kasus perundungan ini dialami seorang siswi salah satu SMP di Kecamatan Butuh, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah (Apriliano dan Belarminus, 2024).

Salah satu dari 23 kasus perundungan bahkan menyebabkan korban jiwa, seperti yang terjadi pada seorang siswa kelas III SD di Kecamatan Sukaraja Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Siswa tersebut meninggal setelah diserang oleh tiga siswa kelas V pada tanggal 15 dan 16 Mei 2023 (Awaludin, 2023).

Unit Pelaksana Teknis Daerah Perlindungan Perempuan dan Anak (UPTD PPA) Kota Sukabumi mencatat bahwa selama periode Januari-Agustus, terdapat 45 kejadian kekerasan dan perundungan yang menimpa perempuan dan anak-anak. Dari total 45 kasus tersebut, ada 54 korban yang terkena dampak, dan 37 di antaranya adalah anak-anak (Fatimah, 2023). Salah satu kasus perundungan yang terbaru dan menjadi sorotan publik adalah insiden yang menimpa seorang siswa SD swasta di Kota Sukabumi, yang mengalami cedera fisik setelah diserang oleh kedua teman sekelasnya. Orangtua pelaku dan pihak sekolah dilaporkan berusaha menutupi kasus ini (Awaludin, 2023).

Kasus-kasus perundungan seperti ini merupakan fenomena sosial yang semakin mengkhawatirkan, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebenarnya telah menerbitkan Peraturan Mendikbudristek Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Satuan Pendidikan, yang mendorong pembentukan Tim PPK (Pencegahan dan Penanganan Kekerasan) di berbagai sekolah di tingkat kabupaten/kota/provinsi. Namun, implementasi peraturan ini belum merata di seluruh sekolah di berbagai daerah (Aranditio, 2024).

Maraknya kasus *bullying* menunjukkan perlunya pendekatan yang inovatif dalam mencegah dan menanggulangi fenomena ini. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi digital telah mengubah lanskap media secara signifikan. Salah satu inovasi terkemuka dalam hal ini adalah *platform* Webtoon, yang menyajikan komik secara digital dalam format vertikal yang mudah diakses oleh pengguna melalui perangkat seluler mereka. Hal ini menciptakan kesempatan baru bagi para pembuat konten untuk menyebarkan pesan-pesan positif dan memberikan edukasi kepada pembaca yang lebih luas, termasuk dalam upaya untuk melawan fenomena *bullying* yang semakin meresahkan. Sehingga penulis membuat suatu perancangan dengan judul **“Komik Digital Webtoon “Yang Penting Fyp” Sebagai Media Kampanye Anti Bullying”**.

Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art* Scott McCloud 1993 menjelaskan bahwa komik adalah karya seni yang terdiri dari gambar-gambar dan simbol-simbol lain yang disusun secara berdampingan dalam urutan tertentu. Tujuan dari penyusunan ini adalah untuk menyampaikan informasi atau merangsang tanggapan estetis dari pembaca. Dengan kata lain, komik adalah sebuah media yang menggunakan gambar dan simbol/ikon untuk menceritakan cerita, menyampaikan pesan, atau membangkitkan respons visual dan emosional dari pembaca.

Sementara itu, komik digital adalah varian naratif gambar dengan karakter khusus yang menyampaikan pesan atau informasi melalui platform elektronik (Lamb dan Johnson, 2009). Penggunaan Webtoon sebagai media utama dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pertumbuhan yang mencolok dalam jumlah pengguna Webtoon setiap tahunnya. Di Indonesia, LINE Webtoon merupakan aplikasi komik digital yang memiliki 6 juta pengguna aktif, sementara secara global, aplikasi ini memiliki 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia (Agnes, 2016). Adapun hasil kuisisioner dari 120 siswa SMP di Sukabumi menunjukkan sebanyak 58,3% pernah menyaksikan fenomena perundungan di Sekolah, sebanyak 25% siswa pernah mengalami perundungan. Kemudian sebanyak 60% siswa cukup familiar dan bisa mengakses komik digital Webtoon. 40% siswa diantaranya memilih komik cetak. Sebanyak 52% siswa berpendapat

bahwa komik digital Webtoon bisa dijadikan sebagai media kampanye anti *bullying*, 83% siswa tertarik membaca komik digital anti *bullying*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas komik digital sebagai alat kampanye anti-*bullying* dan menyediakan wawasan tentang bagaimana desain dan konten komik dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku masyarakat, khususnya generasi muda di wilayah Sukabumi, dalam menghadapi masalah *bullying*.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Apa karakteristik, penyebab dan akibat dari *bullying* yang terjadi dalam lingkungan sekolah atau sosial serta bagaimana cara untuk menanggulangi fenomena tersebut?
- 2) Bagaimana desain dan struktur naratif yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan anti-*bullying* melalui komik digital Webtoon? Serta apa saja elemen visual yang dapat digunakan dalam komik digital Webtoon untuk memperkuat pesan anti-*bullying* dan mempengaruhi pembaca secara emosional?
- 3) Bagaimana strategi distribusi dan promosi yang optimal untuk memastikan komik digital Webtoon mencapai target pembaca yang relevan dan memperoleh dampak yang signifikan dalam upaya pencegahan dan penanggulangan *bullying*?

1.3 Batasan Masalah

- 1) Penelitian ini akan membatasi diri pada perancangan dan pengembangan komik digital khususnya dalam format Webtoon sebagai media kampanye anti-*bullying*. Penggunaan platform Webtoon sebagai media utama dalam kampanye ini akan menjadi fokus utama dalam penelitian.
- 2) Pembahasan terutama akan berfokus pada masalah *bullying* dan dampak dari perilaku *bullying*.
- 3) Penelitian ini akan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta yang dituju yaitu remaja usia 12 – 15. Namun, penelitian tidak akan memperluas cakupan ke usia anak – anak.

- 4) Penelitian ini akan fokus pada aspek-aspek perancangan komik digital Webtoon, termasuk desain naratif, penggunaan gambar, dan elemen-elemen visual lainnya. Namun, aspek produksi teknis *platform* Webtoon tidak akan dibahas secara mendalam.
- 5) Penelitian ini akan mempertimbangkan evaluasi efektivitas komik digital Webtoon sebagai media kampanye anti-*bullying*, tetapi hanya sebatas pada tingkat kesadaran pembaca. Evaluasi yang lebih mendalam seperti dampak jangka panjang atau perubahan dalam kebijakan sekolah tidak akan menjadi fokus utama

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengimplementasikan komik digital Webtoon sebagai media kampanye untuk mengurangi kasus *bullying* di lingkungan sekolah dan masyarakat melalui penyampaian pesan-pesan anti-*bullying* yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman individu terkait *bullying*.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini diantaranya adalah :

- 1) Mengidentifikasi dan menganalisis berbagai karakteristik perilaku *bullying*, termasuk jenis, motif, dan dampaknya, dengan tujuan memahami secara mendalam fenomena *bullying* yang menjadi fokus kampanye anti-*bullying*.
- 2) Merancang naratif komik digital Webtoon yang mampu menggambarkan situasi-situasi *bullying* secara autentik dan emosional, serta menyampaikan pesan-pesan anti-*bullying*.
- 3) Mengembangkan elemen visual dalam komik digital Webtoon, seperti desain karakter, pengaturan latar, dan panel-panel visual, dengan tujuan memperkuat pesan-pesan anti-*bullying* dan mempengaruhi pembaca secara emosional.
- 4) Menguji respons dan penerimaan pembaca terhadap komik digital Webtoon yang dirancang melalui survei dan wawancara, dengan tujuan mengevaluasi tingkat kesadaran, pemahaman, dan respon emosional terhadap pesan-pesan anti-*bullying* yang disampaikan.

1.5 Manfaat Penelitian

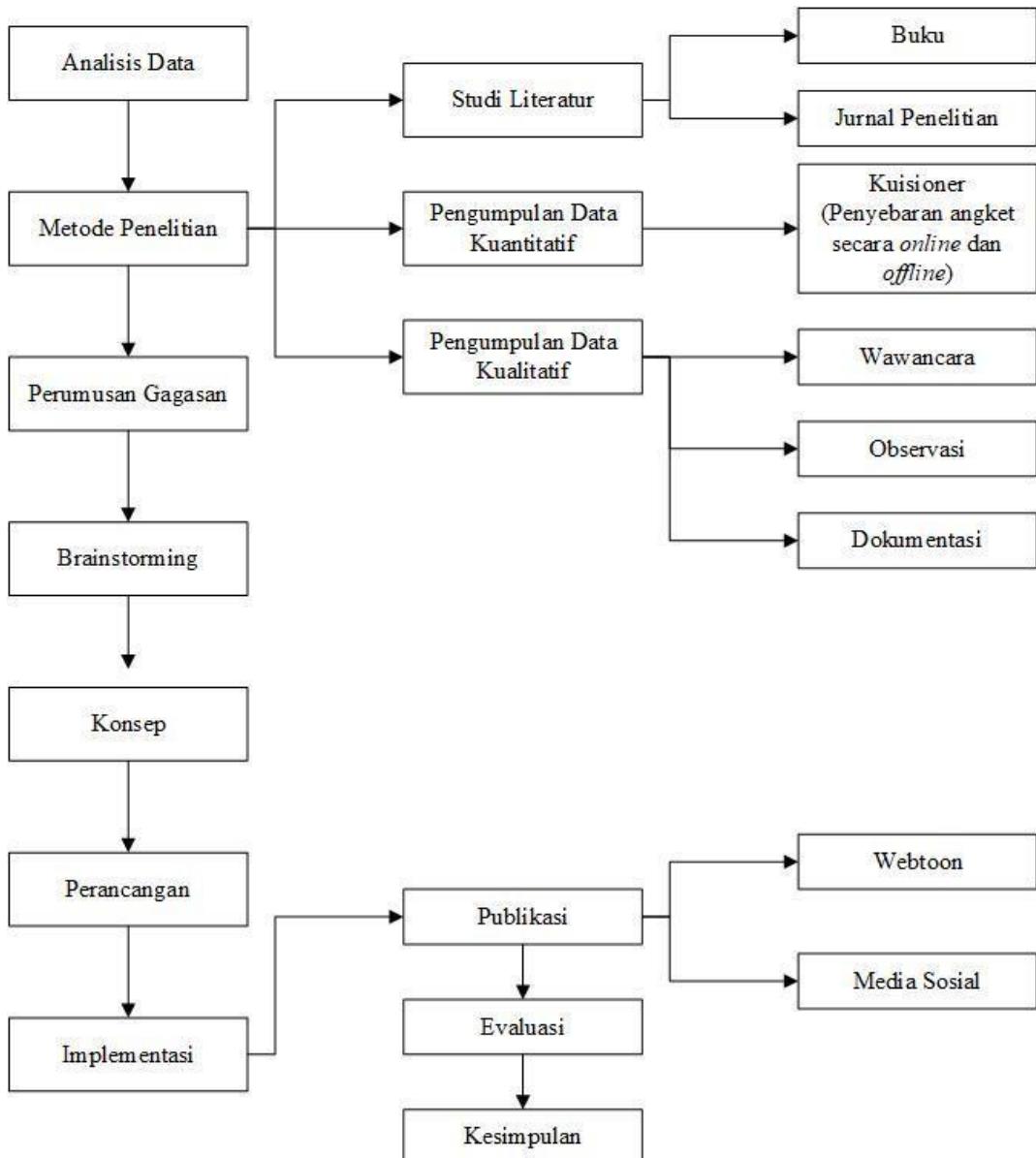
- 1) Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya remaja tentang pentingnya mengidentifikasi, mencegah, dan mengatasi perilaku *bullying*. Dengan menyajikan informasi dan cerita yang menarik

melalui komik digital Webtoon, penelitian ini dapat membantu membangun pemahaman yang lebih baik tentang masalah *bullying*.

- 2) Komik digital Webtoon yang dirancang secara khusus sebagai media kampanye anti-*bullying* dapat membantu mempengaruhi pembaca untuk mengadopsi sikap yang lebih positif terhadap *bullying*. Hal ini dapat mencakup pengembangan empati terhadap korban *bullying*, menolak serta melaporkan perilaku *bullying*.
- 3) Penelitian ini dapat mendorong diskusi dan refleksi lebih lanjut tentang masalah *bullying* di berbagai tingkatan, baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat luas. Melalui interaksi dengan cerita yang disajikan, pembaca dapat merenungkan pengalaman mereka sendiri serta mempertimbangkan peran mereka dalam mengatasi *bullying*.
- 4) Komik digital Webtoon yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi sumber pembelajaran yang berharga bagi sekolah, lembaga pendidikan, dan organisasi masyarakat lainnya yang ingin mengimplementasikan program anti-*bullying*. Mereka dapat digunakan sebagai materi pembelajaran formal maupun informal untuk mendukung upaya pencegahan dan penanggulangan *bullying*.



1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Penulis)

- 1) Analisis Data: Tahap ini melibatkan pengumpulan dan evaluasi data yang relevan untuk topik kampanye yang akan dijalankan. Analisis data membantu peneliti untuk memahami konteks, tren, dan masalah yang terkait dengan topik tersebut.
- 2) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Studi Literatur: Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dan melakukan studi literatur untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik penelitian. Selain itu, penelitian ini melibatkan literatur berupa buku dan jurnal penelitian ilmiah yang relevan, wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang dapat mendukung perumusan gagasan.
- 3) Perumusan gagasan ini didasarkan pada pemahaman yang mendalam tentang masalah atau topik yang diteliti serta hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.
- 4) *Brainstorming*: Tahap ini melibatkan pengumpulan ide atau gagasan secara kreatif dari anggota tim atau peserta lainnya. *Brainstorming* bertujuan untuk menghasilkan beragam ide yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam perancangan kampanye.
- 5) Konsep: Ide-ide yang dihasilkan dari *brainstorming* kemudian dijadikan konsep-konsep yang lebih terinci dan jelas. Konsep ini menggambarkan pendekatan atau strategi yang akan diambil dalam perancangan kampanye.
- 6) Setelah konsep-konsep ditetapkan, langkah berikutnya adalah merancang media kampanye berupa komik digital Webtoon sesuai dengan konsep yang telah dibuat.
- 7) Tahap terakhir adalah implementasi kampanye, dimana media yang telah dirancang akan diluncurkan dan didistribusikan kepada masyarakat luas dalam hal ini yaitu remaja usia 12-16 tahun di Sukabumi. Implementasi ini melibatkan pelaksanaan rencana kampanye secara keseluruhan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Komik digital Webtoon berjudul “Yang Penting FYP” dapat menjadi sarana alternatif yang menjanjikan dalam kampanye anti-bullying. Media ini secara visual dan cerita berhasil mengangkat isu *bullying* di kalangan remaja yang erat kaitannya dengan sosial media. Meskipun perlu lebih diperjelas dalam menampilkan penderitaan korban *bullying* untuk memperdalam pemahaman orang tentang dampak dari *bullying*. Hasil uji validasi ahli pun sejalan dengan hasil penelitian yang telah didapatkan, dekat dengan kehidupan remaja dan bagaimana hubungannya dengan aktivitas mereka di media sosial. Serta menekankan pentingnya kesadaran tentang nilai – nilai empati agar lebih bijak dalam berperilaku dan bersosial media.

Hasil kuesioner yang disebarluaskan menunjukkan hasil bahwa responden mengalami perubahan pola pikir setelah membaca komik ini, Media ini juga mampu memicu proses refleksi diri dan pengelolaan emosi, yang ditampilkan melalui dinamika karakter dalam cerita, seperti tekanan dari orang tua, konflik antar teman, dan perasaan tertekan sebagai korban *bullying*. Hal ini memperkuat potensi komik digital sebagai media edukatif yang mengusung nilai-nilai psikologis.

5.2 Saran

Untuk pengembangan konten disarankan agar bagian dampak *bullying* pada korban lebih diperkuat, agar penerapan empati bisa lebih tepat supaya mencegah terjadinya perilaku *bullying*. Kemudian pada penelitian selanjutnya diperlukan penelitian lanjutan secara berkala untuk mengukur perubahan sikap atau perilaku nyata pembaca setelah di edukasi dengan media komik ini, agar efektivitas media bisa diukur lebih mendalam. Bagi Praktisi Pendidikan dan Psikologi komik digital seperti ini dapat dipertimbangkan sebagai bahan ajar atau media pendamping dalam kegiatan penyuluhan, kampanye, atau konseling di sekolah, karena sifatnya yang lebih menarik, dekat dengan keseharian remaja, dan mampu menyampaikan pesan moral secara halus namun efektif. Selanjutnya untuk para pembuat konten khususnya yang berkecimpung di ranah Desain Komunikasi Visual (DKV) Diharapkan agar dapat lebih banyak mengembangkan media yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membawa nilai-nilai edukatif, khususnya dalam isu sosial seperti *bullying*, *mental health*, dan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliano, B. & Belarminus, R. Kasus "Bullying" Murid SMP Terjadi di Purworejo, Korban Ditampar dan Divideokan oleh Pelaku, <https://regional.kompas.com/read/2024/06/14/111240778/kasus-bullying-murid-smp-terjadi-di-purworejo-korban-ditampar-dan>.
- Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. University of California Press.
- Aulia, M. F. (2024). DESAIN, HIPERREALITAS & POST-TRUTH. JURNAL DASARUPA, VOL06 NO 01, HAL 33 - 49.
- Awaludin, A. Kasus Bullying Siswa SD di Sukabumi, Kepsek hingga Ortu Pelaku Dipolisikan, 11 Desember 2023, <https://www.sukabumiupdate.com/sukabumi/132252/kasus-bullying-siswa-sd-di-sukabumi-kepsek-hingga-ortu-pelaku-dipolisikan>
- Awaludin, A. Siswa SD di Sukaraja Sukabumi Meninggal, Keluarga Sebut Dikeroyok Kakak Kelas, 20 Mei 2023, <https://www.sukabumiupdate.com/sukabumi/120147/siswa-sd-di-sukaraja-sukabumi-meninggal-keluarga-sebut-dikeroyok-kakak-kelas>
- D (14 th.), Korban Bullying di Islamic Elementary School of Ma'arif Assobariyyah, 24 Januari 2024, Sukabumi.
- Devi Puspitasari, Kronologi Siswi SMP di Bogor Dijebak 'Ngopi' hingga Di-bully, 18 Mei 2024, <https://news.detik.com/berita/d-7346484/kronologi-siswi-smp-di-bogor-dijebak-ngopi-hingga-di-bully> .
- Dwi Hadya Jayani, PISA: Murid Korban 'Bully' di Indonesia Tertinggi Kelima di Dunia, 12 Desember 2019, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/12/pisa-murid-korban-bully-di-indonesia-tertinggi-kelima-di-dunia> (diakses penulis pada tanggal 17 Januari 2024, jam 21.02 WIB)
- Eisner, W. (2008). Graphic storytelling and visual narrative (2nd ed.). W.W. Norton & Company.
- Firsta Faizah dan Zaujatul Amna, (2017). Bullying Dan Kesehatan Mental Pada Remaja Sekolah Menengah Atas Di Banda Aceh, 3(1), 77-84, (online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/equality/article/view/1950> (diakses penulis pada tanggal 29 Januari 2024, jam 20.15 WIB)
- Garandeau, F. C., Wijnen, L.L. & Salmivalli, C. Effects of the KiVa Anti-Bullying Program on Affective and Cognitive Empathy in Children and Adolescents, Di Jurnal JOURNAL OF CLINICAL CHILD & ADOLESCENT PSYCHOLOGY 51(4), 515-529, 2022. <https://www.tandfonline.com/loi/hcap20> (online)

- Goleman, D. (2005). Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ (10th anniversary ed.). Bantam Books.
- Gombrich, E. H. (2006). The Story of Art (16th ed.). Phaidon Press.
- Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual. NIRMANA, 7(1), 45 – 55. Dari https://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories_of_Life/TOL_Resources/Communications/Komik_Sebagai_Media_Komunikasi_Visual_Pembelajaran.pdf
- Husen Mulachela, Sinopsis Adalah Ringkasan Singkat, Ini Penjelasannya, <https://katadata.co.id/safrezi/berita/61de99b4e5d8b/sinopsis-adalah-ringkasan-singkat-ini-penjelasannya> 12 Januari 2024
- I Gede Wahyu Abriawan, Ni Luh Desi In Diana Sari, dan Eldiana Tri Narulita, Perancangan Webtoon Taru Pule Sebagai Sarana Edukasi Pentingnya Menjaga Kelestarian Alam Di Bali, Di AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL Volume.3, Nomor.1, 29 Januari 2022
- Iip Syarip Hidayat, Mengenal Lebih Dalam Tentang Bullying, Faktor Penyebab, Bahaya dan Cara Pencegahannya, 02 Oktober 2023, <https://disdik.purwakartakab.go.id/berita/detail/mengenal-lebih-dalam-tentang-bullying-faktor-penyebab-bahaya--dan-cara-pencegahannya?berita/detail/mengenal-lebih-dalam-tentang-bullying-faktor-penyebab-bahaya--dan-cara-pencegahannya#:~:text=Kurangnya%20Empati%20dan%20Pengetahuan%3A%20Beberapa,lain%20dapat%20memicu%20perilaku%20bullying.> (diakses penulis pada tanggal 29 Januari 2024, jam 21.15 WIB)
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: KENCANA (Divisi Prenada Media group).
- Lamb, A. & Johnson, L. (2009). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology - EnhancedLearning: Part 1. Teacher Librarian, 36(5), 70-84. .(online). Diakses pada 20 Januari 2024 dari <https://scholarworks.iupui.edu/handle/1805/8650> (diakses penulis pada tanggal 17 Januari 2024, jam 23.51 WIB)
- Mayang Arry Rismayanti, (2022), Pengaruh Tindakan Bullying Terhadap Perkembangan Mental Anak Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pamulang Indah <https://ecampus-fip.umj.ac.id/h/umj/uH7BuqQzJnIhBbiHFARHJrF5wnQqFuO.pdf> (diakses penulis pada tanggal 29 Januari 2024, jam 18.51 WIB)
- McCloud, S. (1993). Understanding comics: The invisible art. HarperPerennial.

Muhammad Rizky (13 th.), Korban Bullying di MTs AZZAINIYYAH, 24 Januari 2024, Sukabumi.

Nurpadhillah Junaid, Fitri Hidayanti, Muhammad Rafli, dan Arnidah, Development of 3S Cultural Webtoon Media (Sipakatau,Sipakalebbi, Sipakainge') as an Effort to Prevent Bullying Among Makassar City High School Students, Di Jurnal PENA: Jurnal Penelitian dan Penalaran Volume.10, Nomor.1, Agustus 2022

Nurudin, M.Si.(2015). Nurudin, Pengantar Komunikasi Massa, (Jakarta: PT.Radja Grafindo Persada)

Prof. Dr. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: ALFABETA, CV.

Raya Nurul (18 th.), Kakak Rizky, 24 Januari 2024, Sukabumi

Rohani, A. (1997). Media Instructional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta 21- 117 hlm.

Rossyta Wahyutiar, Benny Rahmawan, Swesti Anjampiana, dan Jonathan Nicholas Gusnov, Penciptaan Komik Webtoon Sebagai Saranaedukasi Bagi Remaja Tentang Perilaku Komentar Yang Baik Di Mediasosial: Jurnal Fakultas Desain ARTIKA Volume.7, Nomor.1, Juli 2023.

Sania Mashabi dan Maher Prastiwi. (2024, December 27). JPPI: Sejak Tahun 2020-2024 Jumlah Kasus Kekerasan di Sekolah Meningkat. Kompas.com. Retrieved February 4, 2025, from Kompas.com: <https://www.kompas.com/edu/read/2024/12/27/162239871/jppi-sejak-tahun-2020-2024-jumlah-kasus-kekerasan-di-sekolah-meningkat?form=MG0AV3>

Sasongko, A. (2012). Metodologi Desain, Strategi Desain. Diakses 3 Juni 2023 dari <https://www.slideshare.net/AdityaSasongko/12-metodologi-desain-strategi-desain>. (diakses penulis pada tanggal 23 Januari 2024, jam 18.51 WIB)

Siti Fatimah, PPA Catat 37 Anak di Sukabumi Jadi Korban Bullying-Kekerasan Seksual, 29 September 2023, <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6954892/ppa-catat-37-anak-di-sukabumi-jadi-korban-bullying-kekerasan-seksual/amp>

Stephanus Aranditio, Kasus Perundungan di Sekolah Meningkat Selama 2023, 01 Januari 2024, https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/31/kasus-perundungan-di-sekolah-semakin-meningkat-pada-2023?loc=comment&status=sukses_login&status_login=login (diakses penulis pada tanggal 17 Januari 2024, jam 21.8 WIB)

Tia Agnes, Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia, 13 Agustus 2016, <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> (diakses penulis pada tanggal 17 Januari 2024, jam 23.21 WIB)

Yanuar Jatnika, Guru dan Orang Tua Perlu Kerjasama Atasi Kekerasan Di Sekolah, 2 Desember 2024, <https://puslapdik.kemendikdasmen.go.id/guru-dan-orang-tua-perlu-kerjasama-atasi-kekerasan-di-sekolah/>. (diakses penulis pada tanggal 17 Januari 2025, jam 21.31 WIB).

Yessi Mareta Andari, Putri Fitrawati Azahra, Ester Marito Sinaga dan Ajeng Linggar Prawitri. Cyberbullying di Media Sosial Tiktok terhadap Remaja Sekolah Menengah Pertama, Di Jurnal Common Volume.7(1), Juni 2023.

Yuliana Faridatul Hidayah, Siswandari Siswandari, dan Sudiyanto Sudiyanto, Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 2(2), 135-146, December 2017 (online),
https://www.researchgate.net/publication/323578074_PENGEMBANGAN MEDIA_KOMIK_DIGITAL_AKUNTANSI_PADA_MATERI_MENYUSUN_LAPORAN_REKONSILIASI_BANK_UNTUK_SISWA_SMK

