

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI UNTUK MENCEGAH BULLYING PADA ANAK SMP

EDUCATION COMIC DESIGN TO PREVENT AND CARE ABOUT BULLYING IN MIDDLE SCHOOL

Moch Sonu Ismail ¹ | Asep Kadarisman S.Sn., M.Sn ²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jalan Telekomunikasi, Bandung, Jawa Barat 40257

¹ mochammadsonuismail@student.telkomuniversity.ac.id, ² asepkadarisman@telkomuniversity.ac.id info@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bullying adalah suatu tindakan kekerasan atau melecehkan seseorang yang dilakukan secara berulang – ulang dan disengaja oleh pelaku terhadap korbannya, didasari oleh perbedaan kekuatan yang mencolok antara pelaku dan korbannya. Adapun beberapa jenis bullying yang sering terjadi jenjang pendidikan SMP yaitu Fisik (Perkelahian), Verbal (Mengolok – olok) dan *Cyber Bullying* (Media Sosial). Jadi perkelahian tersebut lebih kurang seimbang antara kekuatan fisik pelaku dan korban. Pentingnya edukasi bullying kepada remaja usia 12 – 15 tahun karena pada fase tersebut merupakan masa labil anak dan pencarian jati diri anak sehingga dibutuhkan tuntutan untuk bertindak tegas dalam menghadapi masalah. Dengan menggunakan metode studi pustaka, kuesioner, wawancara online dan analisis matriks perbandingan, bahwa didapatkan penyampaian informasi yang lebih mudah dimengerti dengan menggunakan media buku komik, penyampaian buku komik mengemas informasi yang akan disampaikan dengan alur cerita dan ilustrasi yang menarik, sehingga penulis berharap seorang remaja dapat menghentikan atau mencegah jika ada terjadinya bullying di sekitar mereka.

Kata Kunci : Bullying ; komik ; remaja ; pencegahan,

Abstract

Bullying is an act of violence or harassment of a person that is carried out repeatedly and intentionally by the offender against his victim, based on the striking difference in power between the offender and his victim. The several types of bullying that often occur in junior high school education are Physical (Fighting), Verbal (Mocking) and Cyber Bullying (Social Media). So the fight is more or less balanced between the physical strength of the perpetrator and the victim. The importance of bullying education for adolescents aged 12-15 years because in this phase is the unstable period of the child and the search for the child's identity so that the demands are needed to act decisively in dealing with problems. By using library study methods, online interviews and matrix comparison analysis, it is found that the delivery of information is easier to understand using comic book media, the delivery of comic books to pack information that will be conveyed with an interesting storyline and illustrations, so the writer hopes that a teenager can stop or prevent if there is bullying around them.

Keywords : Bullying ; comics ; teenagers ; prevent

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying adalah sebuah tindakan yang menggunakan penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan fisik maupun mental, dilakukan oleh seseorang/sekelompok, dan dalam situasi ini korban tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya. (Sejiwa, 2008). Fenomena *bullying* cukup meresahkan masyarakat mengingat dampak *bullying* yang dapat berpengaruh besar pada kehidupan korban karena dampak yang akan diterima korban sangat parah dan kasus yang paling fatal korban bunuh diri. Seperti diliput oleh CNN Indonesia mengenai siswi SMPN 147 yang melompat dari balkon lantai 4 di sekolahnya diduga sering dibully oleh teman kelasnya. Menurut KPAI, 40% siswa rata rata usia 13-15 tahun lapor pernah mengalami kekerasan fisik oleh teman se umurannya. Sedangkan 75% siswa mengaku mengalami kekerasan di sekolah. Data menyebutkan, 50% anak lapor mengalami bullying di sekolah mereka. Sumber nasional.tempo.com Baru baru ini juga ada kasus bullying yang menimpa siswa SMP 16 kota Malang yang menyebabkan jari korban diamputasi karena di bully oleh 7 orang temannya yang mengaku hanya bercanda pada korban dilansir dari suarajatim.id. Menurut Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa, yang saya kutip dari detik.com salah satu survei yang dia temukan menyebut, pada anak berusia 12-17 tahun, 84 persen mengalami kasus *bullying*.

Menanggapi dari fenomena diatas *Bullying* adalah masalah serius yang perlu diatasi karena dapat memberikan dampak buruk kepada korban dan masa depan nya, Maka dari itu penulis membuat penelitian ini berharap agar dapat membantu mengedukasi dan memberi informasi dengan visual yang menarik agar para siswa tidak melakukan bullying terhadap teman nya maupun orang disekitar mereka dan membuat mereka lebih peduli dengan isu bullying ini.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih sering terjadi kasus kekerasan yang disebabkan oleh bullying pada tingkat pendidikan SMP
2. Kasus yang menimpa korban rata rata kekerasan fisik dan psikis
3. Korban rata rata usia 12 – 17 thn
4. Korban enggan lapor dan cerita jika mengalami bullying

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media edukasi yang menarik dan efektif agar anak tertarik membaca selain itu juga dapat mengurangi / mencegah tindak bullying di tingkat SMP dan menemukan solusi agar siswa tidak melakukan tindak bullying dan untuk menghindari perilaku bullying ?

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan utama, yaitu merancang buku komik yang menarik dan efektif untuk mencegah dan mengurangi bullying di tingkat SMP dan menemukan solusi agar siswa tidak melakukan tindak bullying dan untuk menghindari perilaku bullying.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Layout

Layout sendiri adalah penyusunan dari elemen – elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic. Hal ini bisa disebut manajemen bentuk dan bidang. (Gavin amborse & Paul Harris, London 2005 dalam DKV, 2014).

2.2 Teori Warna

Menurut Anne Damera, (2007:10) warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yang menciptakan warna itu sendiri yaitu Cahaya, Objek dan *Observer* (berupa mata ataupun alat ukur).

2.3 Teori Tipografi

Tipografi bisa juga disebut dengan ilmu tentang penataan huruf cetak karena memang sejarahnya bermula dari istilah Yunani yaitu (*Typos*) dan (*Grphe*) yang arti harafiahnya dari tipografi adalah “Bentuk Tulisan” kemudian kata kerjanya yaitu pembentukan atau kreasi dalam huruf menurut Anggraini & Nathalia 2020:58.

2.4 Teori Buku

Buku seringkali dimanfaatkan sebagai media informasi yang sangat umum. Terdapat banyak jenis – jenis buku seperti buku komik, buku cerita bergambar, novel, majalah, buku – buku tebal seperti ensiklopedia, buku pendidikan, buku laporan, kamus dll. (Rustan 2009:122)

2.5 Teori Komik

Komik adalah cerita bergambar yang menceritakan suatu kejadian. Komik terdiri dari panel – panel yang tersusun dari gambar dan kata – kata yang bersekuens dan berkesinambungan. Komik digunakan sebagai media informasi dan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa gambar sehingga dapat lebih dipahami dan dimengerti. (Kusrianto, 2007:164)

2.6 Teori Cerita

Menurut Darmawan, (2012:118) penulisan cerita sangat memerlukan alat - alat pencitraan, alat penceitraan tersebut dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Isi di dalam isi terdiri dari narrator, setting, karakter, imagery
2. Retorika dalam retorika terdiri dari bahasa komik dan retorika visual

2.7 Teori Panel

Panel adalah alat yang ada di dalam komik berfungsi sebagai pengendali alur cerita, sebuah panel merupakan frame yang menggerakkan sebuah gambar seperti di dalam film atau sequential art (Eisner, 2008:38)

2.8 Teori Balon Kata

Balon kata adalah alat dalam komik yang berfungsi sebagai ungkapan pesan dan memunculkan suatu elemen dalam komik yaitu suara, dalam penyampaian pesannya balon kata memiliki bentuk dan variasi yang berbeda – beda seperti balon ucapan, balon pikiran, dan balon narasi atau caption dan tulisan di dalam balon kata tersebut di variasi sesuai dengan kebutuhan pengarang (Eisner, 2008:8).

2.9 Teori Ilustrasi

Ilustrasi memiliki arti harafiah sebagai gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi juga suatu kegiatan seni yang mempunyai sejarah atau perkembangan yang spesifik, (Kusrianto, 2009:110).

2.10 Teori Karakter

Dalam sebuah cerita bergambar atau animasi memiliki 3 ukuran yang digunakan untuk membuat karakter tersebut lebih hidup dan lebih meyakinkan (McCloud, 2006:62).

2.11 Teknik Cetak

Menurut Anne Demeria dalam bukunya "*Basic Printing*" (2008:21) dia mengatakan bahwa ada 2 jenis Teknik cetak yaitu **Teknik cetak dengan acuan cetak permanen atau Konvensional Printing dan Teknik Cetak tanpa mengacu pada cetak permanen atau Non-Impact Printing.**

BAB 3 METODE PENELITIAN

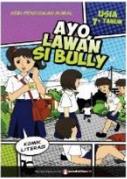
3.1 Hasil Penelitian dan Analisis

Berdasarkan hasil kuesioner media yang diminati oleh target audiens adalah berupa komik untuk anak berusia 12 - 15 tahun dengan penngayaan kartun.

Menurut bapak toha nasrudin, seorang anak remaja pada umur 12 -15 tahun memiliki ketertarikan dengan genre buku komik seperti, cerita sehari sehari, humor, petualangan, fantasi, misteri / horror. Seorang remaja tertarik terhadap cerita yang dapat merelasikan masalah seperti, dirumah, sekolah, dan kegiatan sehari hari dengan menggunakan kata yang mudah dipahami yang tidak terlalu formal dan kaku.

Cerita yang akan disajikan dalam komik adalah bergenre slice of life yang masih berkaitan dengan kehidupan sehari – hari dan memberikan aspek emosional ke pada pembaca agar mereka dapat memahami masalah dalam cerita dan dengan ilustrasi yang ekspresif yang membuat pembaca terbawa alurnya.

Tabel 1 Matriks Perbandingan

Keterangan			
Ilustrasi	Ilustrasi menggunakan gaya kartun dan karakter mirip anak SMP	Ilustrasi menggunakan gaya kartun dan karakter dalam webtoon ini anak remaja	Ilustrasi menggunakan gaya kartun dan karakter anak smp
Warna	Menggunakan warna cerah yang cocok untuk anak remaja memberi kesan yang ceria seperti anak sekolah	Menggunakan warna pastel yang membuat kesan kalem dan sedih	Menggunakan warna tone hitam putih yang gelap terkesan menakutkan dan ke ngerian
Layout	Layout menggunakan format acak	Layout menggunakan format vertical	Layout menggunakan format vertical
Tipografi	Font sans serif tebal dan tipis membuat pembaca lebih muda memahami cerita	Font sans serif tebal dan tipis	tanpa teks hanya visual
Cerita	Genre Slice of life, keseharian disekolah dengan tema edukasi mengenai bullying Alur cerita maju	Genre Slice of life, keseharian disekolah dengan tema bullying kaka kelas dan adek kelas Alur cerita maju	Genre Slice of life, keseharian disekolah dengan tema balas dendam korban bullying Alur cerita maju
USP unique selling point	- Gratis pada website pendidikan - full color - cerita singkat dan mengedukasi untuk tidak takut pada bullying	- Gratis pada webtoon - full color - menggunakan 3d pada latar belakang visual - full color - 1 cerita	- short comic - isi komik mengandung unsur eksplisit dan darah

Tabel 2 Data KPAI kasus kekerasan di sekolah

No	Kasus	Tahun					Jumlah
		2015	2016	2017	2018	2019	
1.	Anak Korban Kekerasan di Sekolah (Bullying)	154	122	86	107	46	515
2.	Anak Pelaku Kekerasan di Sekolah (Bullying)	93	131	71	127	51	473
3	Anak Sebagai Korban Kekerasan Fisik	197	146	124	166	157	790
4	Anak Sebagai Korban Kekerasan Psikis	58	64	36	51	32	241
5	Anak Sebagai Pelaku Kekerasan Fisik	81	108	78	107	121	495
6	Anak Sebagai Pelaku Kekerasan Psikis	22	39	21	32	26	140

Berdasarkan kesimpulan dari analisis diatas adalah pentingnya perancangan ini dibuat dilihat diatas masih banyak kurangnya edukasi tentang bullying di sekolah – sekolah anak SMP. Berdasarkan hasil kuesioner media yang diminati oleh target audiens adalah berupa komik untuk anak berusia 12 - 15 tahun dengan pennggayaan kartun.

BAB IV HASIL RANCANGAN

4.1 Konsep Pesan

Dari hasil observasi kasus, wawancara dan kuesioner bahwa kejadian bullying masih kerap terjadi di sekolah – sekolah target, mulai dari bullying fisik dan bullying verbal adalah hal yang sangat biasa padahal dampak dari kejadian tersebut sangat besar dan bisa fatal jika sampai telat ditangani, hal ini dikarenakan kurangnya edukasi mengenai bullying dan kurangnya penanaman moral serta etika khususnya. Rata – rata korban kasus bullying adalah anak yang pendiam dan tertutup sehingga mereka takut membicarakan kejadian yang mereka alami. Maka dari itu keluarlah konsep pesan **“berani”** sebagai acuan untuk perancangan ini, dengan kata kunci : Berani, Tegas dan tanggung jawab.

Kata kunci : percaya diri, Tangguh

4.2 Konsep Kreatif

Agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh pembaca maka dari itu dibutuhkannya konsep kreatif untuk pembuatan komik pencegahan bullying di kalangan pelajar SMP ini. Maka dari itu dibutuhkannya unsur – unsur dalam pembuatan komik dari ilustrasi, typhography, layout panel dan aspek aspek penunjang lainnya yang dibutuhkan. Konsep kreatif yang digunakan dalam pembuatan komik ini sendiri diambil dari komponen bullying yaitu ada korban, pelaku, dan saksi (yang melihat kejadian tersebut).

4.3 Konsep Visual

Disini penulis menggunakan pengayaan ilustrasi kartun untuk pembuatan dalam komik yang mana gaya realis di sederhanakan dan lebih ekspresif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembaca dan memudahkan target untuk memahami informasi yang diberikan. Ilustrasi ini juga diambil dari data kuesioner skala terbesar yang menurut siswa lebih cocok.

Warna yang digunakan untuk isi komik ini menyesuaikan dengan tokoh dan latar di dalam komik serta kode warna yang digunakan adalah CMYK dikarenakan untuk pencetakan. Untuk isi saya menggunakan font ACTION MAN font ini juga jenis dari sans serif yang tidak formal tapi memiliki ketebalan dan tingkat readability yang baik sehingga pembaca dapat mudah membaca komik ini

4.4 Konsep Media

Media utama komik ini berupa buku komik edukasi tentang pencegahan bullying. Yang akan membantu siswa SMP untuk tidak takut dengan pembully dan meng edukasi mereka agar bisa bersuara atau lapor jika itu terjadi pada mereka. Saya memilih buku komik sebagai media utama saya dikarenakan 70 % siswa SMP yang mengisi kuesioner saya memilih buku komik diantara beberapa pilihan buku yang saya referensikan.

Dan untuk penjiilidan nya saya menggunakan saddle stitching atau yang biasa disebut dengan jilid kawat yang sudah direkomendasikan dengan pihak percetakan widji melalui via telpon dikarenakan untuk Teknik saddle stitching sendiri diharuskan berkelipatan 4 dan halaman buku komik saya sudah cukup 40 halaman dan 1 lembar A4 untuk cover dan back cover.

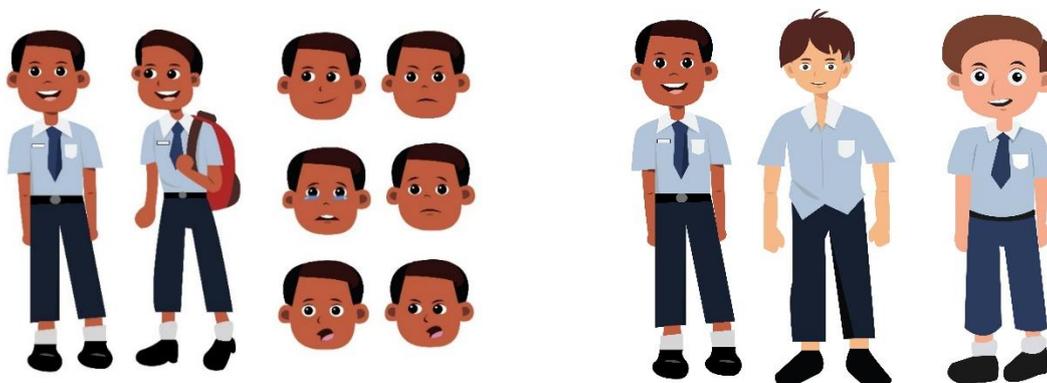
4.5 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan ini menggunakan komunikasi pemasaran dengan metode AISAS yaitu, *Attention* (perhatian), *Interest* (ketertarikan), *Search* (pencarian), *Action* (beraksi), *Share* (berbagi). Strategi ini memeiliki 5 point penting yang dapat membantu tersampaiakannya sebuah pesan agar target audiens dapat mudah memahami pesan tersebut.

4.6 Hasil Rancangan

a. Karakter

Disini penulis menggunakan pengayaan ilustrasi kartun untuk pembuatan dalam komik yang mana gaya realis di sederhanakan dan lebih ekspresif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembaca dan memudahkan target untuk memahami informasi yang diberikan. Ilustrasi ini juga diambil dari data kuesioner skala terbesar yang menurut siswa lebih cocok.



Gambar 4.1 Karakter buku komik

b. Rancangan cover dan back cover komik

Pada judul saya menggunakan font city of brussels font ini berjenis sans serif tidak formal dan tidak kaku memiliki ketebalan yang cukup sehingga mudah untuk dibaca.



Gambar 4.2 Cover dan Back cover komik

c. Rancangan Isi Komik

Untuk isi saya menggunakan font ACTION MAN font ini juga jenis dari sans serif yang tidak formal tapi memiliki ketebalan dan tingkat readability yang baik sehingga pembaca dapat mudah membaca komik ini. Warna yang digunakan untuk isi komik ini menyesuaikan dengan tokoh dan latar di dalam komik serta kode warna yang digunakan adalah CMYK dikarenakan untuk pencetakan.



Gambar 4.3 isi buku komik

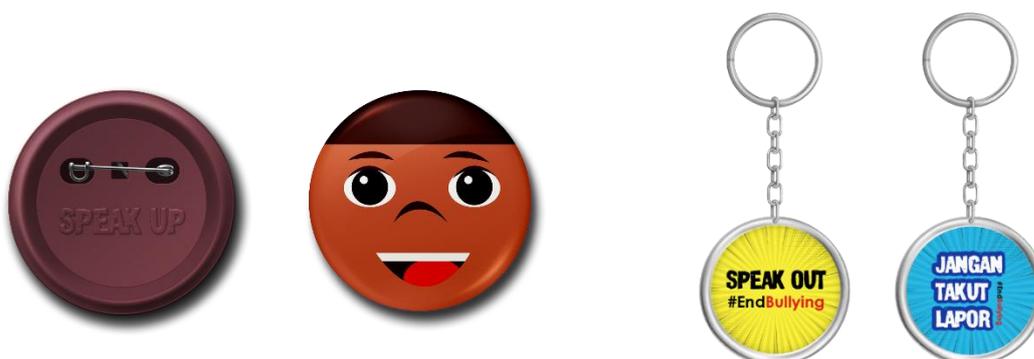
d. Storyline

Andi adalah murid pindahan dari Jawa Timur, dia terpaksa pindah ke Bandung dikarenakan ayahnya dipindah kerjakan pada kota tersebut, selama di Bandung Andi pindah sekolah pada SMPN 5 Bandung pada awal masuk sekolah pun Andi mengalami diskriminasi dikarenakan kulitnya yang hitam. Pada sekolah itu Andi bertemu dengan Asep teman sebangkunya selama beberapa hari Andi dan Asep terlihat akrab tapi di kelas tersebut terdapat murid bandel bernama Tony dia dikenal dengan tukang bully pada sekolah itu anak – anak di sekolah itu semua takut pada Tony. Rencana target bully selanjutnya adalah Andi selama seminggu Andi di bully oleh Tony sehingga Asep merasa kasihan dan melapor pada wali kelas nya langsung karena takut Andi mengalami kejadian buruk. Wali kelas Andi pun menyelesaikan masalah mereka dan mereka pun berdamai.

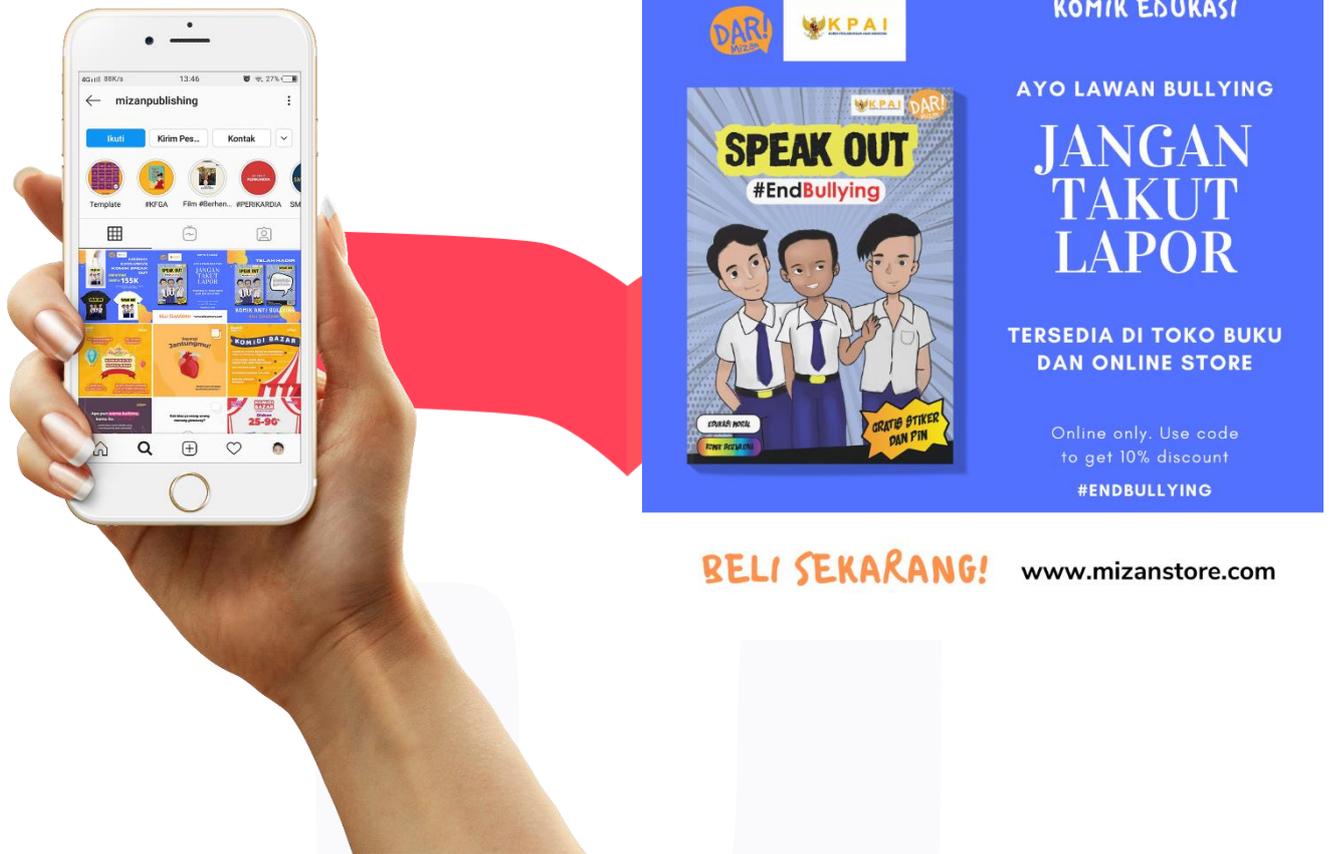
4.7 Media Pendukung



Gambar 4.4 Baju dan Kaos



Gambar 4.5 Pin dan Gantungan Kunci



Gambar 4.6 Poster dan Media Sosial

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan tugas akhir yang telah dilakukan dengan saran pembimbing dan para penguji, didapatkan beberapa kesimpulan terkait dengan objek penelitian, dari hasil analisis kuesioner, observasi kasus, studi pustaka, dan analisis matriks yang sudah dilakukan, perancangan ini memilih buku komik sebagai media edukasi dan informasi untuk anak 12 – 15 tahun mengenai berani berbicara atau berani lapor jika target mengalami bullying dengan genre slice of life yang membawakan cerita keseharian sehingga dapat terrelasikan oleh pembaca.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah didapatkan dari penelitian dan perancangan Tugas Akhir, berikut saran yang dapat dijadikan perhatian bagi pihak terkait maupun untuk penelitian selanjutnya, melanjutkan topik yang sama namun dalam bentuk media yang berbeda seperti, buku ilustrasi, motion graphic, animasi, game dan lain sebagainya, agar dapat menjadi pembelajaran kepada remaja bahwa bullying itu adalah tindakan yang kurang bermanfaat dan tidak baik.

Dan media komik juga dapat dipakai sebagai isu lainnya seperti, pergaulan remaja, seks bebas, dan lain lain agar media edukasi semakin beragam dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka

- Dameraia, Anne. (2008). *Basic Printing*. Jakarta: Link & Match Graphic
- Eisner, Will. (2008). *Comics and Sequential Art*. New York: W.W. Norton & Company
- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2020). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia: Bandung
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. New York: HarperCollins
- Soewardiko, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta Barat: ARTE INTERMEDIA
- Sejiwa. (2008). *Bullying : Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta : Grasindo.
- Arya, Lutfi. (2018). *Melawan Bullying Menggagas Kurikulum Anti Bullying di Sekolah*. Mojokerto: CV Sepilar Publishing House
- Murphy, A.G. (2009). *Character Education : Dealing with bullying*. New York : Chelsea House Publisher.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugijokanto. (2014). *Cegah Kekerasan pada Anak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.