

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BIJAK PEMAKAIAN MEDIA SOSIAL PADA REMAJA

Nabilla Zalfa Alkadrie¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Nisa Eka Nastiti³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

nananazalfa@student.telkomuniversity.ac.id olivinea@telkomuniversity.ac.id

nisaekan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : *Oversharing* adalah tindakan membagikan informasi pribadi secara berlebihan di media sosial, yang dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti penyalahgunaan data dan gangguan dalam hubungan interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai risiko *oversharing* serta pentingnya bijak dalam penggunaan media sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi survei kuantitatif terhadap 200 remaja berusia 18-25 tahun yang aktif di media sosial, serta analisis terhadap literatur yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 70% responden cenderung melakukan *oversharing*, dan ada hubungan signifikan antara tingkat penggunaan media sosial dengan frekuensi *oversharing*. Kesimpulan penelitian ini menekankan perlunya edukasi lebih lanjut tentang penggunaan media sosial yang bijak untuk mengurangi risiko *oversharing* di kalangan remaja. Dalam upaya meningkatkan efektivitas edukasi, komik digital dipilih sebagai media karena remaja lebih tertarik pada *webtoon*, yang dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian mereka. Hal ini dikarenakan remaja lebih mudah menyerap informasi melalui visual dibandingkan dengan artikel atau berita yang berisi banyak teks.

Kata Kunci : *edukasi, komik digital, media sosial, oversharing*

Abstract : *Oversharing* refers to the excessive sharing of personal information on social media, which can lead to various issues such as data misuse and disruptions in interpersonal relationships. This study aims to raise awareness among teenagers about the risks of oversharing and the importance of using social media wisely. The research methods include a quantitative survey of 200 teenagers aged 18-25 who are active on social media, along with an analysis of relevant literature. The results indicate that 70% of respondents are prone to oversharing, and there is a significant correlation between the level of social media use and the frequency of oversharing. The study concludes that further education on responsible social media use is necessary to reduce the risks associated with oversharing among teenagers. To enhance the effectiveness of this education, digital comics have been chosen as the medium, as teenagers are more drawn to webtoons, which are considered more effective in capturing their attention. This preference is due to the fact that teenagers

tend to absorb information more easily through visual content rather than articles or news that contain too much text.

Keywords: *education, digital comic, oversharing, social media*

PENDAHULUAN

Penggunaan media sosial membawa berbagai manfaat yang signifikan, namun juga menghadirkan risiko yang tidak bisa diabaikan, salah satunya adalah fenomena *oversharing*. *Oversharing* merujuk pada tindakan berbagi informasi pribadi secara berlebihan di platform sosial, yang dapat menimbulkan berbagai masalah serius seperti penyalahgunaan data pribadi, pencurian identitas, dan gangguan dalam hubungan interpersonal. Fenomena ini menjadi sangat relevan di kalangan generasi muda Indonesia, di mana tingkat kesadaran akan risiko yang terkait dengan *oversharing* masih perlu ditingkatkan secara signifikan. *Oversharing* sering kali dibandingkan dengan perilaku adiktif karena efek psikologis yang mirip dengan konsumsi zat adiktif. Berbicara secara berlebihan tentang diri sendiri di internet dapat menciptakan ketergantungan dan memengaruhi kesejahteraan mental seseorang. Beberapa faktor penyebab remaja rentan terhadap *oversharing* dapat dikategorikan sebagai berikut: pertama, kecanduan internet yang membuat remaja terus-menerus terhubung dan aktif di media sosial; kedua, kecenderungan untuk menggunakan media sosial sebagai alternatif untuk bersosialisasi dan menjalin hubungan; dan ketiga, dorongan untuk memantau persepsi diri melalui fitur-fitur seperti 'likes', yang seringkali meningkatkan kepuasan individu berdasarkan respons dari orang lain. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk mengurangi perilaku kurang bijak dalam menggunakan media sosial, seperti kampanye kesadaran dan pendidikan, masih diperlukan pendekatan yang lebih mendalam dan efektif. Kurangnya kesadaran tentang penggunaan media sosial yang bijak menjadi salah satu tantangan utama. Oleh karena itu, pengembangan media edukatif yang

dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan remaja sangat penting. Media edukatif ini harus menggabungkan elemen visual yang menarik dan informasi yang relevan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang risiko *oversharing*. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan dapat mengurangi perilaku *oversharing* di kalangan remaja dan mendorong penggunaan media sosial yang lebih bijaksana.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penting untuk mengidentifikasi masalah sebelum merancang solusi. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya kesadaran remaja tentang penggunaan media sosial yang bijak dan kekurangan media edukatif yang relevan. Fokus penelitian adalah merancang media edukatif untuk meningkatkan kesadaran di kalangan remaja Indonesia mengenai *oversharing* di media sosial. Penelitian ini melibatkan remaja berusia 18-25 tahun yang aktif di Twitter dan Instagram, dilakukan dari Februari hingga Agustus 2024. Metode penelitian meliputi survei kuantitatif dengan kuesioner, observasi terhadap konten media sosial, wawancara dengan seorang komikus digital dan seorang pengamat, serta analisis literatur tentang *oversharing*, media sosial, dan komik. Data dikumpulkan melalui survei, observasi, dan wawancara, dan dianalisis menggunakan metode matriks untuk membandingkan data proyek sebelumnya dan analisis visual untuk memahami karya visual secara mendalam. Chen dkk. (2018, seperti dikutip dari Syahmi, Saida Ulfa, Susilaningsih, 2022) menyatakan bahwa komik adalah alat yang efektif karena dapat menyampaikan cerita tanpa memerlukan kalimat atau paragraf yang panjang. Karakter dalam komik hanya membutuhkan sedikit kata untuk menggambarkan alur cerita, sehingga siswa dapat mempelajari kosakata dan dialog baru dalam berbagai konteks melalui

media ini. Menurut Wahyuningsih (2015), Desain Komunikasi Visual berfokus pada konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui media visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens dengan mengelola elemen grafis seperti bentuk, gambar, tipografi, warna, dan tata letak. Tujuan utamanya adalah menciptakan pesan yang mudah dipahami dan diterima dengan baik oleh target audiens. Sebagai disiplin ilmiah, Desain Komunikasi Visual menekankan pada analisis dan penggunaan strategis berbagai elemen visual untuk mencapai efektivitas komunikasi yang optimal, dengan elemen desain utama meliputi garis, bentuk, ukuran, warna, kontras, tipografi, dan tata letak. Witabora (2012) menggambarkan ilustrasi sebagai representasi visual yang memperjelas informasi dengan mengubahnya menjadi pesan visual yang kuat, dilakukan oleh ilustrator untuk menerjemahkan tulisan menjadi bentuk visual yang berdampak. Menurut Kusrianto (2007), tipografi adalah bidang studi yang mengkaji karakteristik dan penggunaan huruf cetak dalam pembuatan komunikasi visual. Proses perancangan dan penataan huruf bertujuan untuk menciptakan komposisi yang tidak hanya menampilkan kesan yang diinginkan tetapi juga mudah dibaca untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif.

HASIL DAN DISKUSI

KONSEP PESAN

Desain ini bertujuan untuk memberikan edukasi yang efektif dan meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya berhati-hati dalam menggunakan media sosial. Dengan menitikberatkan pada pengembangan materi edukatif, terutama melalui komik, diharapkan pesan mengenai bahaya *oversharing* dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Tujuan utamanya adalah menyampaikan informasi tentang risiko

oversharing secara efektif, sekaligus mendorong perubahan perilaku yang lebih sadar dan bertanggung jawab dalam penggunaan media sosial. Sebagai media penyampaian, desain ini akan menggunakan *webtoon*, karena format ini dianggap menarik dan relevan bagi remaja masa kini.

KONSEP KREATIF

Perancangan media utama dengan maksud serta tujuan mengedukasi remaja menggunakan komik digital di platform *Webtoon*. Dikemas dalam empat episode, cerita bergenre slice of life, romansa serta komedi ini menggambarkan kedua protagonis bernama Jupiter serta Atlanta, yang menjadi korban *oversharing* di media social. Berjudulkan Love Bytes, menggunakan permainan kata dari *bites* menjadi *bytes* agar ada pembaca langsung menangkap latar belakang cerita ini di dunia maya.

KONSEP VISUAL

Visual yang digunakan akan disesuaikan dengan target audiens, yaitu remaja berusia 18-25 tahun. Untuk menarik perhatian kelompok usia ini, aset visual akan dirancang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Ini mencakup pemilihan warna, gaya ilustrasi, dan elemen grafis yang mencerminkan tren dan budaya populer yang diminati oleh remaja.

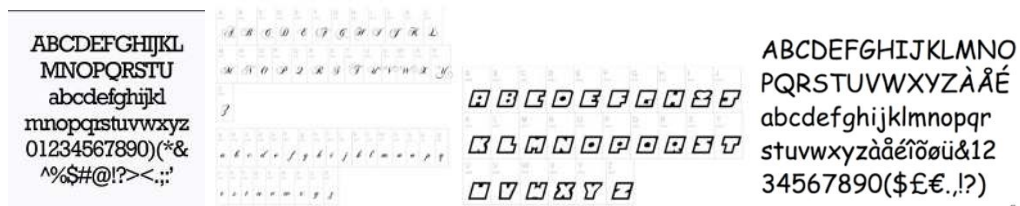
ILUSTRASI menggunakan gaya semi-realistis minimalis, mirip dengan webtoon Korea. Gaya ini menekankan realisme pada wajah dan ekspresi, sambil menyederhanakan detail tubuh, sehingga memudahkan pemahaman dan menghasilkan visual yang bersih.



Gambar 1 Ilustrasi Snot Girl, Operation True Love, Merry Go Round sebagai gaya ilustrasi

Sumber: Pinterest (2024)

TIPOGRAFI di komik digital menggunakan Comic Sans sebagai typeface percakapan karena memberikan kesan santai dan ramah. Judul "Love Bytes" menggunakan Rockwell yang tebal dan kuat, memberikan kesan dramatis, sementara efek suara menggunakan Chopin Script serta Powerpuff untuk menambahkan kesan dinamis dan mencolok.



Gambar 2 Font Rockwell, Chopin Script, Powerpuff, Comic Sans,
Sumber: Nabilla Zalfa (2024)

PEWARNAAN dalam webtoon edukatif ini akan disesuaikan dengan suasana cerita, menggunakan palet warna hangat dan proses digital eksklusif dengan format RGB di Procreate. Teknik pewarnaan yang diadopsi adalah "simple rendering" ala webtoon Korea, dengan warna cerah, kontras tinggi, dan gradasi sederhana. Pendekatan ini menghasilkan efek visual yang dinamis dan menarik, membuat konten lebih mudah dinikmati dan dibagikan di media sosial, sehingga cocok dengan preferensi remaja dan mempercepat produksi.

HASIL PERANCANGAN

DESAIN KARAKTER

Hasil Perancangan karakter yang terdiri dari 4 karakter utama ; dari kiri ke kanan Johar, Jenna, Atlanta serta Johar



Gambar 3 Desain Karakter
Sumber: Nabilla Zalfa (2024)

COVER SERTA THUMBNAIL WEBTOON



Gambar 4 Thumbnail serta Cover
Sumber: Nabilla Zalfa (2024)

LAYOUT PERANCANGAN

Layout perancangan menggunakan format *webtoon* pada umumnya, dengan kanvas ukuran 800 x 1280px.



Gambar 5 salah satu layout hasil perancangan
Sumber: Nabilla Zalfa (2024)

MEDIA UTAMA



Gambar 6 layout webtoon
Sumber: Nabilla Zalfa (2024)

MEDIA PENDUKUNG



Gambar 7 Media Pendukung
Sumber: Nabilla Zalfa (2024)

KESIMPULAN

Perancangan komik digital "Love Bytes" dikembangkan sebagai sebuah media edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai pentingnya bijak dalam penggunaan media sosial. Komik ini menyajikan alur cerita yang sarat akan nilai-nilai moral, yang diharapkan mampu mengajak remaja untuk merenungkan setiap tindakan online mereka. Dengan menggambarkan berbagai situasi dan konsekuensi yang mungkin terjadi akibat perilaku yang tidak bijak di dunia maya, komik ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para pembaca muda tentang bagaimana interaksi online mereka dapat secara langsung mempengaruhi kehidupan nyata mereka. Melalui refleksi atas cerita-cerita yang disajikan, remaja diharapkan dapat termotivasi untuk mengambil keputusan yang lebih bertanggung jawab dan berhati-hati dalam setiap aktivitas mereka di media sosial.

Selain itu, komik "Love Bytes" ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian yang mencakup kelompok usia yang lebih luas, termasuk masyarakat dengan rentang usia yang lebih senior. Dengan memperluas cakupan edukasi ini, diharapkan lebih banyak kalangan masyarakat yang dapat memahami pentingnya kebijakan dalam penggunaan media sosial. Penelitian pada kelompok usia yang lebih senior bisa membantu untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan khusus yang mereka hadapi dalam dunia digital, serta memberikan solusi yang efektif untuk mengurangi kegiatan menyebarkan informasi secara berlebihan atau oversharing. Secara keseluruhan, inisiatif ini diharapkan dapat berkontribusi signifikan dalam menciptakan ekosistem media sosial yang lebih sehat dan bertanggung jawab di kalangan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, H. (2020). Perilaku oversharing di media sosial: Ancaman atau peluang? *Psikologika*, 25(2).
- Budiastrawan, I. P. A. (2023, December 1). Nasabah Bank di Jembrana kehilangan Rp 81 juta, diduga akibat phishing.
- Castillo, S. D. (n.d.). What is a comic book and what are its main features? Blog. *Domestika*.
- Chen, G. D., Fan, C. Y., Chang, C. K., Chang, Y. H., & Chen, Y. H. (2018). Promoting autonomy and ownership in students studying English using digital comic performance-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 955-978.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- FIRNANDA, DKK. (2021). Kebocoran data pribadi melalui fitur sticker di dalam platform Instagram.
- Hermanudin, Ramadhani. (2019). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D "Puyu to The Rescue" dengan mengadaptasi biota laut.
- Liputan6. (2021). Kasus phishing Instagram sticker.
- MAWARNINGSIH, DKK. (2022). Fenomenologi perilaku oversharing remaja.
- McCloud, S. (2006). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848.
- SOFYAN, GUSTOMI, FITRIYANTO. (2016). Perancangan sistem informasi perencanaan dan pengendalian bahan baku pada PT. Hema Medhajaya.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Kanisius.

Supriadi, O., & Arianti, A. (2020). Webtoon as a platform to rise COVID-19 awareness. Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business, 1, 397-403.

Sumaryati, C. (2013). Dasar desain II (1 ed.). Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Wahyuni, S. (2020). Teori dan sejarah perkembangan komik.

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi.

