

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA MEMBANGUN KEPERCAYAAN DIRI ANAK SEKOLAH DASAR DALAM MENCEGAH PERUNDUNGAN

Cut Titania Acehova¹, Paku Kusuma² dan Dimas Krisna Aditya³

^{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*
naniamione@student.telkomuniversity.ac.id, masterpaku@telkomuniversity.ac.id,
deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kasus perundungan ternyata masih kerap terjadi meskipun sudah dilakukan sosialisasi dan tindakan pencegahan oleh berbagai pihak terkait. Di ruang lingkup pendidikan terutama tingkat sekolah dasar hal ini juga tidak dapat dipungkiri masih muncul kasus perundungan yang menimbulkan keprihatinan publik. Mengingat pentingnya perlindungan anak di lingkungan sekolah maka perlu ditanamkan rasa percaya diri agar anak mampu melakukan pembelaan diri atau melaporkan tindakan perundungan yang mereka lihat atau alami. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukatif yang dapat membantu siswa sekolah dasar membangun kepercayaan diri dalam menghadapi dan mencegah perundungan. Metode kualitatif digunakan dengan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Pengumpulan data meliputi pengamatan di lingkungan sekolah, wawancara dengan siswa dan guru, serta studi literatur dari jurnal dan artikel ilmiah. Data yang diperoleh dijadikan dasar untuk menyusun pesan, alur cerita, karakter, dan gaya visual yang sesuai dengan usia anak. Hasil dari penelitian ini adalah komik edukatif yang dirancang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih berani bersuara serta memahami langkah yang dapat diambil saat menghadapi perundungan.

Kata kunci: perundungan, kepercayaan diri, siswa sekolah dasar, komik edukatif.

Abstract: *Bullying cases still frequently occur despite the efforts of various stakeholders through socialization and preventive actions. In the educational environment, especially at the elementary school level, bullying remains an issue that raises public concern. Given the importance of child protection in schools, it is essential to instill a sense of self-confidence in children so they are able to defend themselves or report bullying acts they witness or experience. This study aims to design an educational medium that can help elementary school students build self-confidence in facing and preventing bullying. A qualitative method was used with a Visual Communication Design scientific approach. Data collection included school environment observation, interviews with students and teachers, and literature studies from journals and scholarly articles. The collected data served as the foundation for developing messages, storylines, characters, and visual styles appropriate for children's age. The result of this research is an educational comic designed*

as an engaging learning medium that encourages students to speak up and understand the steps they can take when encountering bullying.

Keywords: *bullying, self-confidence, elementary school students, educational comic.*

PENDAHULUAN

Perundungan atau *bullying* merupakan permasalahan serius yang sering dialami oleh siswa di lingkungan sekolah, terutama di jenjang sekolah dasar. Dampak negatif dari perundungan dapat mempengaruhi perkembangan sosial serta emosional anak, sekaligus berdampak pada efektivitas proses belajar mengajar. Perundungan dalam bentuk verbal, fisik, maupun sosial di dunia nyata dapat mempengaruhi kondisi psikologis dan fisik anak, seperti perasaan, pikiran, serta perilaku (Puspitasari, 2023). Selain itu, perundungan juga dapat memicu gangguan psikologis seperti kecemasan, depresi, serta penurunan prestasi akademik, yang pada akhirnya dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Perundungan dapat terjadi antara individu dengan individu atau antara individu dengan kelompok. Biasanya, pelaku perundungan adalah seseorang yang merasa rendah diri atau justru memiliki kepercayaan diri berlebihan sehingga merendahkan orang lain. Akibatnya, korban perundungan mengalami dampak baik secara fisik maupun psikologis, termasuk menurunnya rasa percaya diri. Kepercayaan diri seorang individu terbentuk melalui proses belajar dari interaksi yang terjadi dalam lingkungannya (Andayani & Afiatin, 1996).

Perilaku perundungan yang terjadi secara terus-menerus, baik sebagai pelaku maupun korban, dapat mengakibatkan dampak serius. Anak dapat kehilangan semangat untuk bersekolah, mengalami penurunan prestasi akademik, kesulitan dalam berinteraksi sosial, serta kesulitan dalam mengekspresikan emosinya dengan tepat. Selain itu, perundungan dapat menyebabkan tekanan emosional, perasaan kesepian, kecemasan yang berlebihan, hingga keterlibatan dalam perkelahian. Jika kondisi ini dibiarkan,

maka dalam kasus yang lebih parah, anak mungkin memiliki keinginan untuk mengakhiri hidupnya (Imawati & Herawati, 2021).

Dalam sepuluh tahun terakhir, sejumlah kasus perundungan di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia telah menimbulkan dampak serius. Misalnya, pada Juli 2022 seorang siswa di Tasikmalaya meninggal setelah depresi berat akibat video perundungan yang viral (Permadi, 2022). Pada Desember 2023 di Bekasi, siswa SD berinisial F meninggal setelah amputasi akibat perundungan yang memicu komplikasi kesehatan (Sidik, 2023). Kasus lain terjadi di Kabupaten Indragiri Hulu, Riau pada Mei 2025, di mana siswa SD berusia 8 tahun diduga menjadi korban perundungan berbasis intoleransi sosial (Hutajulu, 2025). Selain itu, sepanjang 2023 tercatat 23 kasus perundungan, dengan korban siswa SD di Sukabumi meninggal akibat kekerasan fisik (Ihsan, 2023). Ditambah lagi, kasus serius di Ciwidey, Bandung pada Februari 2024 yang menyebabkan kematian siswa SD, memperkuat bukti lemahnya pengawasan dan sistem pendampingan.

Salah satu kasus perundungan yang terjadi di Kecamatan Ciwidey, Kabupaten Bandung pada Februari 2024 kembali menegaskan pentingnya perlindungan anak di lingkungan pendidikan dasar. Seorang siswa sekolah dasar menjadi korban perundungan yang diduga berujung pada kematian. Wakil Bupati Bandung, Sahrul Gunawan, menyampaikan keprihatinannya dan menekankan pentingnya peran orang tua serta kolaborasi antara masyarakat, sekolah, dan pemerintah dalam memantau serta melindungi anak-anak dari tindakan kekerasan. Ia juga menyoroti lemahnya pengawasan terhadap tanda-tanda kekerasan yang terjadi di sekitar lingkungan tempat tinggal dan sekolah korban. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi dan sistem pendampingan tentang perundungan masih belum berjalan optimal di lingkungan pendidikan dasar (Setiadarma, 2024).

Di sisi lain, pentingnya membangun kepercayaan diri juga menjadi bagian dari upaya pencegahan bullying, karena anak yang percaya diri cenderung lebih

mampu melindungi diri dan menyuarakan ketidaknyamanan yang dirasakannya. Sayangnya, berdasarkan observasi serta pencarian pustaka dan media digital, media edukatif yang membahas bullying dan kepercayaan diri anak secara visual masih sangat terbatas dan kurang menarik untuk usia sekolah dasar. Padahal anak-anak lebih mudah memahami pesan edukatif melalui pendekatan visual yang menyenangkan, seperti cerita dan gambar. Salah satu media yang efektif adalah komik. Komik memiliki daya tarik visual dan mampu menyampaikan pesan dengan cara yang ringan namun bermakna.

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), komik merupakan salah satu media yang mampu menyampaikan pesan edukatif melalui narasi dan ilustrasi yang mudah dipahami anak-anak. DKV memiliki peran penting dalam menciptakan media edukasi yang komunikatif dan bermakna, sehingga komik dapat menjadi sarana yang efektif dalam membangun kepercayaan diri anak-anak sekaligus mengdukasi tentang perundungan secara menarik dan sesuai usia.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang komik edukatif sebagai sarana membangun kepercayaan diri anak-anak sekolah dasar, sekaligus menjadi salah satu cara untuk mencegah terjadinya perundungan dikalangan anak-anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut (Leksono, 2013), Penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan yang digunakan untuk memahami suatu perilaku, peristiwa, masalah, atau kondisi tertentu yang diteliti. Hasil dari penelitian ini disajikan dalam bentuk penjelasan atau uraian kalimat yang bermakna dan menggambarkan pemahaman terhadap hal yang diteliti. Metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati langsung fakta di lapangan atau isi teks, menggunakan pancaindra, tanpa mengubah atau mempengaruhi apa pun yang diamati (Hasanah, 2016). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap siswa di SDN 135 Turangga, Kota Bandung, guna memperoleh gambaran langsung mengenai perilaku siswa terkait kepercayaan diri dan potensi perundungan di lingkungan sekolah.

Wawancara

Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi yang dilakukan dengan tujuan menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pandangan, atau sikap dari narasumber. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang tidak bisa diamati secara langsung, baik karena keterbatasan pengamatan maupun karena informasi tersebut berkaitan dengan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu (Soewardikoen, 2019). Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada 5 siswa dan 2 guru SDN 135 Turangga, Kota Bandung.

Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan mencari, membaca, dan menelaah berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan referensi lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Informasi yang didapat kemudian dianalisis dan disusun ulang agar sesuai dengan kebutuhan penelitian, lalu dirangkum menjadi sebuah konsep penelitian (Rihani, Maksum, & Nurhasanah, 2022). Studi literatur dilakukan dengan membaca buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan perundungan, kepercayaan diri, dan elemen desain komunikasi visual. Ini digunakan sebagai referensi untuk memperkuat teori dan landasan dalam perancangan.

LANDASAN TEORI

Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri sendiri dalam mengambil tindakan, menyelesaikan masalah, dan menghadapi tantangan (Nazla & Fitria, 2020). Sikap ini bukanlah sifat bawaan, melainkan dapat ditumbuhkan dan dikembangkan sejak usia dini melalui pengalaman, lingkungan, serta pembelajaran sosial.

Dalam konteks anak-anak, kepercayaan diri memegang peranan penting dalam membentuk karakter yang disiplin, mandiri, bertanggung jawab, serta mampu menghadapi tekanan sosial seperti perundungan. Anak yang percaya diri cenderung lebih berani berekspresi, mampu bersosialisasi dengan baik, dan tidak mudah terpengaruh oleh tekanan negatif dari lingkungan.

Sebaliknya, anak dengan tingkat kepercayaan diri rendah cenderung menarik diri, merasa tidak berdaya, dan menganggap situasi biasa sebagai bentuk penolakan. Hal ini dapat menghambat perkembangan sosial maupun emosional mereka (Apriliawati, 2011). Oleh karena itu, membangun kepercayaan diri sejak dini menjadi salah satu kunci dalam pencegahan perundungan di lingkungan sekolah dasar.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan seni dalam menyampaikan pesan melalui elemen visual yang dituangkan ke dalam berbagai media. Tujuan utama dari DKV adalah menyampaikan informasi secara efektif, memengaruhi pola pikir, dan mendorong perubahan perilaku target audiens. Dalam praktiknya, perancangan desain mempertimbangkan aspek fungsi, estetika, serta unsur pendukung lain melalui riset, proses berpikir kreatif, dan studi karya desain sebelumnya (Anggraini & Nathalia, 2014). Elemen-elemen desain komunikasi visual diantaranya:

Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk membantu menjelaskan makna atau isi pesan melalui visualisasi. Bentuk ilustrasi dapat berupa gambar tangan, grafik, atau diagram yang memperkuat pemahaman dan memberikan daya tarik visual. Ilustrasi sangat penting terutama dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak, karena lebih mudah diterima secara visual dibandingkan dengan teks semata (Ramadhan, Aditya, & Supriadi, 2021).

Warna

Warna memiliki peran krusial dalam memengaruhi psikologis audiens. Selain berfungsi sebagai pemisah atau penekanan, warna juga dapat membentuk suasana dan memberikan emosi tertentu pada pembaca. Warna memiliki makna fisik sebagai hasil pantulan cahaya, dan makna psikologis yang berhubungan dengan persepsi dan emosi manusia (Afianti, Sastrosubroto, & Kusuma, 2015).

Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik pengaturan huruf dalam desain. Elemen ini berfungsi untuk menciptakan keterbacaan, memperkuat karakter visual, dan membantu menyampaikan pesan dengan jelas. Aspek yang diperhatikan dalam tipografi meliputi pemilihan jenis huruf, ukuran, spasi antar huruf, dan kesesuaian dengan karakter target audiens (Walisyah, 2019).

Tata Letak

Tata letak atau layout adalah cara menyusun elemen-elemen visual dalam satu bidang agar membentuk komposisi yang komunikatif dan estetis. Dalam desain komik, layout harus memperhatikan alur baca anak-anak agar narasi tersampaikan dengan nyaman. Prinsip-prinsip utama dalam tata letak mencakup sequence (urutan baca), emphasis (penekanan), balance (keseimbangan), dan unity (kesatuan) (Rustan, 2008).

Komik

Menurut (McCloud, Memahami Komik, 2008) komik didefinisikan sebagai kumpulan gambar-gambar serta simbol-simbol visual lainnya yang disusun secara berdampingan atau berdekatan dalam urutan tertentu. Penyusunan visual tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi serta menciptakan respons estetika dari pembacanya. Komik memanfaatkan ruang yang tersedia dalam suatu media visual untuk menempatkan rangkaian gambar secara berurutan, sehingga membentuk narasi atau alur cerita yang utuh. Dengan kata lain, komik adalah bentuk komunikasi visual yang mengandalkan kombinasi elemen-elemen visual dan tekstual secara berurutan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyatu antara cerita dan ilustrasi.

Sementara itu, (McCloud, Membuat Komik, 2006) juga menekankan bahwa komik bukan hanya sekadar gambar berurutan, tetapi mencakup elemen-elemen penting seperti ekspresi karakter, setting, serta pemilihan sudut pandang dan ritme visual. Dalam proses perancangannya, komik membutuhkan pemahaman menyeluruh mengenai unsur visual, narasi, dan komunikasi. Oleh karena itu, dalam dunia Desain Komunikasi Visual, komik menjadi media yang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga berperan sebagai sarana edukasi dan penyampai pesan yang efektif.

Dalam perancangan komik, terdapat beberapa unsur penting yang membentuk struktur visual dan naratifnya. Unsur-unsur ini membantu menyampaikan cerita secara runtut dan menarik bagi pembaca. Beberapa di antaranya yaitu:

Panel

Panel dalam komik merujuk pada bingkai atau kotak yang memuat kombinasi antara ilustrasi dan teks, yang secara keseluruhan berfungsi untuk membentuk rangkaian cerita yang runtut dan mudah dipahami oleh pembaca. Panel juga dikenal dengan istilah *frame*, dan dalam pengaplikasiannya tidak

terbatas pada bentuk persegi saja, melainkan dapat disesuaikan dalam berbagai variasi bentuk sesuai dengan kebutuhan narasi visual yang ingin disampaikan. (McCloud, Membuat Komik, 2006) mengemukakan bahwa panel memiliki peran penting dalam mengarahkan alur baca, di mana urutan membaca panel secara umum dilakukan dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Pola pembacaan ini menjadi pedoman dasar dalam memahami aliran cerita dan menentukan ritme naratif.

Citra

Objek-objek seperti karakter dan lingkungan yang ditampilkan dalam panel komik, jika diolah secara tepat, dapat menciptakan kesan bahwa dunia dalam cerita tersebut terasa hidup. Menurut (Deniansyah, 2017), citra karakter dan latar yang kuat berfungsi untuk menarik pembaca lebih dalam ke dunia cerita. Selain itu, emosi, ekspresi wajah, hingga detail kecil pada karakter menjadi elemen penting yang mendukung perkembangan alur cerita secara keseluruhan.

Balon Kata

Balon ucapan, atau yang juga disebut balon kata, merupakan elemen penting dalam komik untuk menyampaikan dialog maupun narasi. Secara umum, terdapat tiga jenis balon yang digunakan, yaitu balon kata, balon pikiran, dan caption.

Balon kata biasanya berbentuk bulat dengan ekor yang mengarah ke tokoh yang sedang berbicara. Sedangkan balon pikiran merepresentasikan pemikiran tokoh tanpa suara, dan umumnya divisualisasikan dengan garis putus-putus atau gelembung kecil sebagai ekornya.

Sementara itu, menurut (Maharsi, 2018), caption adalah narasi non-dialog yang menjelaskan konteks atau peristiwa dalam panel. Caption biasanya disajikan dalam bentuk kotak dan terpisah dari balon ucapan. Ketiga jenis balon ini

membantu memperjelas alur cerita serta memperkuat hubungan antara teks dan gambar dalam komik.

Efek Suara

(McCloud, Membuat Komik, 2006), dalam bukunya menyatakan bahwa salah satu elemen penting dalam perpaduan antara gambar dan teks adalah penggunaan efek suara atau *sound effect* yang ditampilkan dalam bentuk teks di dalam panel komik. Efek suara ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan mampu memperkuat suasana, memperjelas aksi, dan menambah intensitas dalam setiap adegan. McCloud juga menekankan bahwa teks dalam komik tidak boleh diabaikan, karena selain sebagai penjelas visual, teks juga dapat bertindak sebagai bagian dari atmosfer cerita, termasuk dalam memberikan nuansa bunyi yang dirasakan oleh pembaca melalui visualisasi kata.

Alur

Penyusunan panel dalam komik sangat penting untuk mengarahkan mata pembaca agar mengikuti jalannya cerita dengan baik. Hal ini dilakukan melalui perpaduan antara momen, bingkai, visual, dan teks yang saling mendukung. Menurut (Deniansyah, 2017), secara umum alur bacaan terbagi menjadi dua, yaitu antar panel dan dalam panel. Alur antar panel dipengaruhi oleh posisi dan penempatan panel, sedangkan alur dalam panel berkaitan dengan arah baca teks, dialog, serta balon kata yang ada di dalam panel tersebut.

Storytelling

Storytelling berasal dari Bahasa Inggris, terdiri dari kata *story* yang berarti cerita, dan *telling* yang berarti menceritakan. Secara harfiah, *storytelling* dapat dimaknai sebagai kegiatan menceritakan sebuah cerita. Di Indonesia sendiri, istilah ini tetap sering digunakan dalam bentuk aslinya. Menurut (Maulana, Aditya, & Supriadi, 2021) *storytelling* merupakan aktivitas bercerita secara aktif dan

terstruktur. Pada masa lalu, storytelling digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus media edukasi antar generasi. Melalui bentuk cerita, pesan atau nilai yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh pendengar dari berbagai usia.

Perancangan Komik

Dalam (McCloud, Membuat Komik, 2006) menekankan pentingnya tahapan perancangan dalam proses penciptaan komik. Perancangan ini meliputi:

Perancangan Karakter

Yaitu menciptakan tokoh yang dapat merepresentasikan emosi dan kepribadian secara visual. Hal ini penting untuk membangun kedekatan pembaca dengan tokoh.

Perancangan Latar

Yaitu menggambarkan lingkungan cerita dengan detail dan konsisten agar menciptakan dunia visual yang meyakinkan dan mendukung suasana cerita.

Komposisi Panel

Yaitu pengaturan elemen-elemen dalam satu panel agar alur narasi mudah diikuti, ritme cerita terjaga, serta pengalaman visual pembaca tetap menyenangkan.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Komik Langkah Kecil Putri bertujuan menanamkan nilai pentingnya membangun kepercayaan diri sejak dini untuk mencegah perundungan, khususnya bentuk perundungan verbal dan sosial di kalangan anak sekolah dasar. Komik ini mengajak pembaca memahami bahwa rasa takut dan ketidakpercayaan diri sering berasal dari pengalaman masa lalu dan pikiran sendiri, bukan dari sikap negatif orang lain. Dengan dukungan dari orang tua dan teman yang peduli, serta

keberanian mengambil langkah kecil, setiap anak dapat mulai percaya pada dirinya dan mampu menghadapi tantangan sosial dengan lebih tenang dan percaya diri. Pesan ini juga menegaskan bahwa perubahan positif dimulai dari diri sendiri dan lingkungan yang saling mendukung, sehingga anak-anak dapat merasa diterima dan aman di lingkungan sekolah.

Konsep Kreatif

Komik Langkah Kecil Putri menggunakan gaya ilustrasi yang cerah, ramah, dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Karakter-karakternya dibuat sederhana namun ekspresif agar anak-anak dapat merasa dekat dan mudah mengenali emosi tokoh, terutama perasaan takut, ragu, dan keberanian. Alur cerita dirancang linear dengan dialog ringan dan narasi yang mengalir, sehingga pesan tentang membangun kepercayaan diri tersampaikan tanpa terasa berat. Penggunaan situasi sehari-hari seperti sekolah, kantin, dan interaksi teman sebaya membuat cerita lebih relatable dan mengena. Peran orang tua dan teman juga ditonjolkan sebagai sumber dukungan penting, menambah dimensi emosional sekaligus edukatif dalam mengatasi perundungan melalui keberanian dan kepercayaan diri.

Konsep Media

Media Utama

Media utama yang digunakan adalah komik cetak, dengan mempertimbangkan karakteristik target audiens yaitu anak-anak sekolah dasar yang umumnya belum memiliki akses bebas terhadap perangkat digital. Komik cetak dipilih agar lebih mudah diakses di lingkungan sekolah dan dapat digunakan dalam kegiatan membaca atau pembelajaran bersama.

Media Pendukung

Untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan mendukung penyebaran pesan edukatif secara berkelanjutan, disediakan juga media pendukung berupa merchandise produk seperti stiker, gantungan kunci, poster, X-banner, pin, lanyard, notebook, pouch, dan ballpoint dirancang dengan visual yang menarik bagi anak-anak dan media sosial platform seperti Instagram digunakan sebagai sarana promosi, edukasi, dan interaksi dengan audiens sekunder seperti orang tua dan guru.

Konsep Visual

Ilustrasi

Ilustrasi dalam komik ini dirancang untuk menampilkan ekspresi dan emosi karakter secara detail, terutama dalam menggambarkan perasaan anak saat menghadapi perundungan, seperti kecemasan, rasa malu, hingga keberanian. Gaya ilustrasi yang digunakan bersifat bersahabat dan komunikatif, dengan karakter yang memiliki ciri khas visual yang mudah dikenali oleh anak-anak.

Warna

Warna-warna cerah seperti biru, kuning, dan hijau digunakan untuk merepresentasikan keberanian, keceriaan, dan harapan. Sebaliknya, warna-warna gelap seperti abu-abu atau biru tua digunakan pada adegan yang menampilkan ketakutan, kesedihan, atau kecemasan. Perubahan palet warna ini mencerminkan perkembangan emosi karakter utama, dari rasa takut menuju keberanian. Penggunaan kontras warna juga dioptimalkan untuk menekankan momen-momen penting dalam narasi visual.



Gambar 1 Penerapan Warna

Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025

Tipografi

Tipografi dalam komik ini akan digunakan adalah Positif Forward. Font ini bersifat playful dan dapat terbaca dengan jelas.



Gambar 2 Penerapan Warna

Sumber: Dafont Positive Forward Muhammad Afif

HASIL PERANCANGAN



Gambar 3 Sampul Depan dan Belakang Komik

Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 4 Proses Kerja
Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 5 Desain Karakter
Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 6 Desain Stiker
Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 7 Gantungan Kunci dan Notebook
Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 8 X Banner dan Poster
Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 9 Lanyard
Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



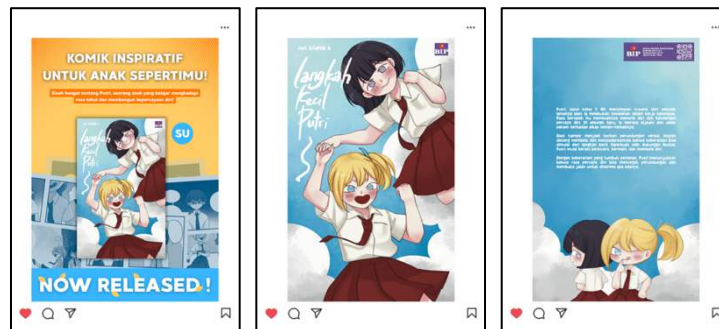
Gambar 10 Pin

Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 11 Ballpoint dan Pouch

Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025



Gambar 12 Instagram

Sumber: Cut Titania Acehova, Juli 2025

KESIMPULAN

Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan komik "Langkah Kecil Putri" menjadi strategi efektif dalam menyampaikan pesan tentang pentingnya keberanian dan kepercayaan diri sebagai langkah awal untuk mencegah perundungan di kalangan anak sekolah dasar. Berdasarkan data dari wawancara dan studi literatur, perancangan dilakukan dengan pendekatan visual yang ramah anak, melibatkan ilustrasi ekspresif, pemilihan warna yang mencerminkan emosi karakter, serta alur cerita sederhana yang mudah dipahami.

Media utama berupa komik cetak dipilih karena sesuai dengan kebiasaan anak-anak Sekolah Dasar yang belum sepenuhnya menggunakan gawai, sementara media pendukung seperti merchandise dan media sosial digunakan untuk memperluas jangkauan dan memperkuat penyampaian pesan.

Dengan menggabungkan konten edukatif dan pendekatan visual yang menarik, komik ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam membangun kepercayaan diri anak-anak Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, R. N., Sastrosubroto, A. N., & Kusuma, P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi dalam Memperkenalkan Batik Bogor kepada Kalangan Remaja di Kota Bogor . *e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.3 Desember 2015*, 3-10.
- Andayani, B., & Afiatin, T. (1996). Konsep Diri, Harga diri, dan Kepercayaan Diri Remaja. *Vol 23, No 2 (1996)*, 23-30.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Apriliawati, A. (2011). Pengaruh Biblioterapi Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Sekolah Yang Menjalani Hospitalisasi di Rumah Sakit Islam Jakarta. 1-87.
- Deniansyah, A. (2017). Perancangan komik Matematika Dasar Pada Aplikasi Webtoon Untuk Siswa SMP. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017*, 837-844.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli 2016*, 21-46.
- Hutajulu, M. A. (2025, Mei 31). *Legislator Soroti Siswa SD di Inhu Diduga Tewas Dibully: Perlu Penanganan Khusus*. Retrieved from detikNews:

<https://news.detik.com/berita/d-7942221/legislatur-soroti-siswa-sd-diduga-ditewaskan-dibully-perlu-penanganan-khusus>

Ihsan, D. (2023, Oktober 3). *Selama Januari-September 2023, 23 Siswa Alami Bullying dan 2 Meninggal*. Retrieved from Kompas.com:

<https://www.kompas.com/edu/read/2023/10/03/105633671/selama-januari-september-2023-23-siswa-alami-bullying-dan-2-meninggal>

Imawati, S., & Herawati, S. (2021). Pengaruh Kecerdasan Interpersonal Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas V di SDN Teluk 02. *Vol. 13, No. 01, Bulan Juni 2021*, 83-90.

Leksono, S. (2013). *Penelitian Kualitatif Ilmu Ekonomi Dari Metodologi ke Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perda.

Maharsi, I. (2018). *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Maulana, N., Aditya, D. K., & Supriadi, O. A. (2021). Perancangan Komik Edukatif Tindakan Preventif Covid 19 Untuk Pelajar Bersekolah Tatap Muka. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.6 Desember 2021*, 2858-2887.

McCloud, S. (2006). *Membuat Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Nazla, T., & Fitria, N. (2020). Pengembangan Kepercayaan Diri Melalui Metode Show And Tell Pada Anak. *AUDHI, Vol. 3, No. 1, Juli 2020*, 31-35.

Permadi, A. (2022, July 22). *Bocah SD di Tasikmalaya Meninggal Usai Perundungan, 15 Saksi Diperiksa*. Retrieved from Kompas.com:

<https://regional.kompas.com/read/2022/07/22/123219678/bocah-sd-di-tasikmalaya-meninggal-usai-perundungan-15-saksi-diperiksa>

Ramadhan, T. K., Aditya, D. K., & Supriadi, O. A. (2021). Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penyakit Gigi Dan Mulut Yang Umum Terjadi Pada Remaja. *Vol.8, No.6 Desember 2021*, 2833-2839.

- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif iSpring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Volume 7 Nomor 2 Juli 2022*, 123-131.
- Rustan, S. (2008). *Layout : Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Setiadarma, L. (2024, Februari 29). *Wabup Bandung Prihatin Atas Perundungan yang Menimpa Anak SD di Ciwidey, Tekankan Pentingnya Peran Orang Tua dan Masyarakat Awasi Anak-anak*. Retrieved from Warta Parahyangan: <https://wartaparahyangan.com/wabup-bandung-prihatin-atas-perundungan-yang-menimpa-anak-sd-di-ciwidey-tekanan-pentingnya-peran-orang-tua-dan-masyarakat-awasi-anak-anak>
- Sidik, F. M. (2023, Desember 09). *Siswa SD di Bekasi Korban Bullying Meninggal, Kementerian PPPA Berduka*. Retrieved from detikNews: <https://news.detik.com/berita/d-7080013/siswa-sd-di-bekasi-korban-bullying-meninggal-kementerian-pppa-berduka>
- Walisyah, T. (2019). Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan. *Vol 6, No 1 (2019)*, 33-57.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Puspitasari. (2023). Mengembangkan Kesadaran Diri Pada Siswa Untuk Mencegah Tindak Perundungan di Sekolah Dasar. *Vol. 4 No. 1 Juni (2023)*, 16-22.