

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Literatur Tentang Komik Strip

2.1.1. Pengertian Komik

Menurut Sudjana dan Rivai (2015), komik digambarkan seperti bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan gambar. Mereka mengutarakan juga bahwa komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Dari pengertian tersebut, komik sering diartikan oleh orang awam sebagai hiburan, terutama untuk kalangan anak-anak saja, padahal tidak semua komik yang ada di dunia hanya untuk anak-anak. Fungsi komik selain sebagai hiburan, yang terutama adalah sebagai media informasi, sebagaimana definisi komik menurut McCloud (1993) yaitu gambar yang disandingkan dan gambar lainnya dalam urutan yang dipertimbangkan, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk menghasilkan respon estetika pada penonton.

2.1.2. Fungsi dan Peranan Komik Strip Dalam Kehidupan Sosial

Komik sendiri tidak mengenal usia pembaca, terkecuali komik khusus dewasa, maupun dari kalangan atas atau bawah. Komik kini juga tidak terbatas oleh tempat, telah ada kemudahan akses komik secara online sehingga penikmat komik bertambah luas. Selain menyajikan informasi, hal yang berpengaruh besar dalam kehidupan sosial adalah fungsi komik sebagai sarana edukasi. Edukasi yang terkandung dalam komik bisa berupa pelajaran akademis maupun pelajaran moral. Pengajaran di sekolah-sekolah memilih menggunakan komik sebagai karena dinilai dapat memberi gambaran lebih jelas daripada mempelajari suatu hal hanya sekedar tulisan teks saja. Terutama pada tingkat sekolah dasar kebawah, dimana buku pelajaran atau pengajaran tingkat tersebut menggunakan banyak gambar sebagai daya tarik minat membaca. Dengan gambar bercerita, kemampuan pemahaman secara visual dapat terasah bahkan tanpa harus ada teks sekalipun.



Gambar 2.1 Contoh komik edukasi tentang sejarah.

Sumber: *Sejarah tak membosankan dengan membuat komik sendiri*. (2017, May 3)

<https://bobo.grid.id/read/08674909/belajar-sejarah-tak-membosankan-dengan-membuat-komik-sendiri>

Komik sendiri juga dapat mengajak kita untuk memahami suatu masalah dengan perspektif lain. Dari penokohan dan sudut pandang dalam komik, komik mengajak kita untuk seolah-olah mengikuti pola pikir dalam cerita komik. Menggunakan komik untuk menyajikan materi pengajaran menjadi daya tarik sendiri bagi pembaca sehingga belajar tidaklah membosankan. Orang lebih menyukai untuk melihat gambar daripada teks, maka dari itu, komik menjadi salah satu media pengajaran yang bisa dibilang efektif. Pada media tertentu seperti koran atau majalah, komik biasa dipakai untuk menyampaikan pendapat dalam hal politik, sosial, kebudayaan, fenomena, dan perilaku kehidupan sehari-hari.

2.1.3. Sejarah Perkembangan Komik

2.1.3.1. Sejarah Perkembangan Komik Internasional

Jika komik didefinisikan sebagai rangkaian gambar berurutan, itu artinya komik telah menjadi bagian budaya manusia sejak jaman dahulu, karena cara komunikasi manusia pada jaman itu dalam bentuk gambar di gua, candi, atau dinding bangunan. Jadi, kapan tepatnya komik muncul di dunia tidak bisa disebutkan dengan pasti. Setelah beratus-ratus tahun peradaban manusia, beragam komik muncul. Pada 1873, komikus kebangsaan Swiss, Rudolphe Topffer mengklaim komiknya yang berjudul "The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck" (dalam bahasa asli "Histoire de Mr. Vieux Bois")

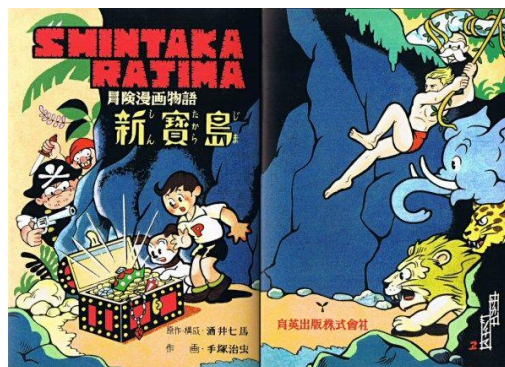


Gambar 2.3 The Yellow Kid

Sumber: *The yellow kid* (Wikipedia)

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid

Perkembangan di belahan dunia lain juga berkembang akibat pengaruh Lain di Amerika, lain pula di Eropa. Komik yang populer di Eropa pada tahun 1929 adalah “Tintin” karya Herge. “Tintin” yang bergenre drama petualangan itu mendominasi pasar hingga 1970-an. Tak hanya “Tintin”, komik Eropa yang juga terkenal di masa itu adalah “Asterix” karya Uderzo. Pertumbuhan komik di Asia juga mulai berkembang setelah perang dunia kedua. Pusat dari komik Asia berawal dari negara Jepang sebagai produsen komik terbesar. Osamu Tezuka dianggap sebagai pelopor komik, dan dikenal dengan karyanya “New Treasure Island” dan “Shintakarajima”. Pertumbuhan komik di Jepang saat itu sangat cepat. Berawal dari zaman Edo, istilah manga pertama kali digunakan oleh pelukis Ukiyo-e yang terkenal yaitu Hokusai Katsushika.



Gambar 2.4 Komik Shintakarajima atau New Treasure Island

Sumber: *The history of manga*.

<https://japanese-cartoons.weebly.com/history-of-manga.html>

2.1.3.2. Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia

Awal kelahiran komik di Indonesia dimulai sejak kelahiran komik strip Put On karya Kho Wan Gie pada harian Sin Po sekitar tahun 1930an. Pada akhir 1940an, banyak komik strip Amerika yang dibukukan oleh penerbit lokal. Saat komik Amerika membanjir, Siaw Tik Kwei hadir dengan komik yang berhasil mengalahkan popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal. Terinspirasi dari kepopuleran komik Amerika, R. A. Kosasih membuat karakter superhero ala Indonesia. Karakter superhero lain pun bermunculan, seperti Siti Gahara, Puteri Bintang dan Garuda Putih. Kalo komik Indonesia pertama yang dibukukan yakni karya Abdulsalam dengan judul Kisah Pendudukan Jogja.



Gambar 2.5 Komik Put On

Sumber: *Sejarah hari komik dan animasi nasional setiap tanggal 12 february.*

(2020, Feb 12)

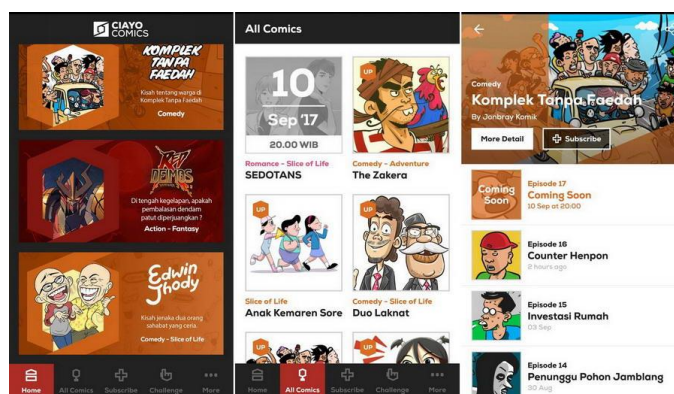
<https://duniaku.idntimes.com/geek/komik-lokal/m-meka/sejarah-hari-komik-dan-animasi-nasional-setiap-tanggal-12-februari>

Periode 1960-1970an diakui banyak orang sebagai era kejayaan komik Indonesia. Banyak komikus berbakat lahir dan melahirkan karya melegenda, seperti Si Buta Dari Gua Hantu (Ganes TH), serial Mahabharata (R. A. Kosasih), Gundala Putra Petir (Hasmi), Godam (Wid NS), Panji Tengkorak (Hans Jadalara), Jaka Sembung (Djair), Rio Purbaya (Jan Mintaraga).

Sedangkan pada tahun 1980an, jagad komik Indonesia memasuki masa suram. Meski sedang dalam masa sulit, komik-komik punakawan tumaritis (Petruk,

Gareng, Bagong) karya Tatang S. berhasil menembus pasar komik Indonesia dengan menjual buku komiknya lewat pedagang mainan anak-anak keliling.

Pasca reformasi, dunia komik Indonesia kembali berusaha bangkit. Komik Imperium Majapahit karya Jan Mintaraga serta Legenda Sawung Kampret karya Dwi Koen menjadi pemicu kebangkitan komik Indonesia. Kehadiran komik tidak hanya dalam bentuk cetak. Komik berkembang lewat media lain. Setelah beberapa puluh tahun komik eksis, komik cetak di Korea sempat menghadapi masa sulit. Kemudian muncullah komik digital di Korea. Webtoon adalah istilah untuk komik atau animasi yang diterbitkan per bab melalui beberapa website Korea, seperti Naver atau Daum. Webtoon bisa disebut juga dengan komik Internet atau webcomic. Sejak kemunculannya di tahun 2002 sampai sekarang, pangsa pasar Korean webtoon berkembang pesat, dan diperkirakan meraup pendapatan hingga 150 miliar won.



Gambar 2.6 Aplikasi CIAYO Comics

Sumber: *Asyiknya menikmati kumpulan komik lokal dengan ciayo comics.* (2017, Sept 7)

<https://www.pcplus.co.id/2017/09/ciayo-comics-asyiknya-baca-kumpulan-komik-lokal/>

Cakupan dan penyebaran komik digital semakin luas dan cepat. Pembaca komik digital terus bertambah dari waktu ke waktu. Tak hanya di Korea, pembaca komik digital menyebar di sekitar Korea. Indonesia juga menjadi salah satu negara dengan pembaca komik digital terbanyak. Hingga 2015 saja, pembaca komik digital sudah lebih dari 6 juta orang. Dengan hadirnya CIAYO Comics, semoga dunia komik digital makin berkembang, menjadi wadah bagi para komikus dalam berkarya, dan semakin dekat dengan para pembaca.

2.1.4. Bentuk dan Jenis Komik

Menurut Arulan (2013), berdasarkan media yang digunakan dalam menampilkan atau menerbitkan, komik dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a) Komik Strip

Komik strip adalah komik pendek yang memiliki sedikit panel dan biasanya terbit di surat kabar. Komik strip kebanyakan bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

b) Buku Komik

Buku komik adalah komik yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

c) Graphic Novel

Graphic Novel atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa.

d) Webcomic

Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang di berbagai belahan dunia.

e) Komik Instruksional

Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan simbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat-alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

Menurut Daryanto (2010), berdasarkan fungsinya komik dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Komik Komersial

Komik komersial lebih diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, gaya penyampaianya lebih santai menggunakan bahasa percakapan. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2. Komik Pendidikan

Komik pendidikan menyuguhkan isi cerita yang bersifat informatif. Komik pendidikan diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit.

Menurut Dermawan (2012), berdasarkan gaya ceritanya, komik dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Gaya kartun

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor, cerita petualangan untuk anak-anak atau fantasi anak-anak.

2. Gaya realis

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita drama, petualangan/fantasi, sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa.

3. Gaya ekspresif

Gaya ini biasanya dipakai dalam cerita-cerita petualangan penuh aksi/laga/pertempuran. Atau komik-komik seni.

4. Gaya surealistis

Gaya ini dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar.

2.1.5. Basis Media Komik

Komik dapat ditemukan di berbagai media cetak seperti koran dan buku, namun seiring jaman, komik kini dapat ditemukan dalam media digital dan platform penyedia komik online sehingga tidak perlu repot membeli atau mencari keluar sebuah media fisik komik. Kemudahan akses komik dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2.1.6. Elemen Komik

2.1.6.1. Panel

Panel dalam komik merupakan sebuah bingkai tunggal yang berisi gambar suatu adegan cerita. Satu panel dengan panel lainnya membentuk sebuah jalan cerita.

2.1.6.2. Bingkai Panel

Bentuk bingkai panel dalam komik memiliki banyak jenisnya guna memperlihatkan suatu keadaan dalam satu adegan.

2.1.6.3. Balon Percakapan

Balon percakapan mendukung jalannya cerita, hal ini menjadi sangat penting dikarenakan untuk mengetahui apa yang sedang diucapkan oleh karakter dalam komik tersebut. Balon kata biasanya memiliki ekor yang mengarah kepada karakter/objek yang menandakan bahwa karakter/objek itulah yang mengucapkannya. Bentuk dari balon kata sendiri ada bermacam-macam tergantung kebutuhan.

2.1.6.4. Onomatopeia

Onomatopeia berasal dari bahasa Yunani ονοματοποιία, jika dijabarkan yaitu όνομα (onoma = nama) dan ποιέω (poieō, = "saya buat" atau "saya lakukan") sehingga artinya adalah "pembuatan nama" atau "menamai sebagaimana bunyinya". Artinya adalah kata atau sekelompok kata yang menirukan bunyi-bunyi dari sumber yang digambarkannya. Bunyi-bunyi ini mencakup antara lain suara hewan, suara-suara benda, ataupun lainnya, tetapi juga suara-suara manusia yang bukan merupakan kata, seperti suara orang tertawa.

2.1.6.5. Caption

Secara umum, caption dipakai untuk mengisahkan atau menjelaskan naratif yang tidak menggunakan dialog sehingga dalam caption ini sering kali dibedakan untuk menunjukkan fungsi dan gelembung kata.

2.1.7. Teknik Cara Pembuatan Komik

Menurut Gumelar (2011), teknik membuat komik terbagi menjadi tiga, yaitu:

1. Traditional Technique

Komik dibuat dengan alat-alat dan bahan tradisional seperti kertas, pensil, pensil warna, penghapus, pena celup, *correction pen*, *screentone*, cat air,

penggaris, spidol warna, *cutter*, rautan pensil, *plastic painting colour pallete*, tempat air, kuas, *tracing table*, dan *hair dryer*.

2. Hybrid Technique

Merupakan gabungan antara cara tradisional dan cara digital. Jumlah dan persentase antara digital dan tradisional tidak dipermasalahkan, yang terpenting adalah menggabungkan dua teknik tersebut. Secara tradisional, membuat gambaran kasar dengan alat-alat tradisional seperti yang telah disebutkan di atas lalu dikolaborasikan dengan alat-alat digital seperti *scanner*, komputer, serta *software* grafis atau *page layout*.

3. Digital Technique

Membuat komik dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggambar menggunakan tablet, atau tablet komputer (*PC Tablet*). Semua proses dilakukan murni secara digital. Keuntungan teknik ini adalah tidak memerlukan kertas dan alat-alat tradisional serta juga tidak memerlukan *scanner*.

2.1.8. Kriteria Komik Yang Baik

Menurut Sudjana dan Rivai (2002), peranan pokok komik sebagai pembelajaran adalah kemampuannya menciptakan minat belajar. Komik sebagai salah satu media yang dapat berfungsi mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada hal-hal berikut (Arsyad, 2006):

1. Bentuk

Pemilihan bentuk penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian.

2. Garis

Garis sebagai penghubung unsur-unsur yang bersifat beruutan sehingga unsur garis akan membantu dalam kejelasan cerita.

3. Tekstur

Fungsi tekstur memberikan kesan halus atau kasar, sehingga menunjukkan unsur penekanan.

4. Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta menciptakan respon emosional. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah pemilihan warna khusus, nilai warna yakni tingkat ketebalan dan ketipisan, dan intensitas atau kekuatan warna.

2.1.9. Prosedur Proses Perancangan Komik

1. Merancang ide cerita dan desain karakter, merupakan langkah awal pembuatan rangkaian cerita.
2. Sketching (sketsa), yakni menuangkan ide cerita secara kasar dalam media gambar, baik tradisional maupun digital.
3. Inking (penintaan), yaitu penintaan pada goresan pensil sketsa untuk memperjelas bentuk akhir.
4. Coloring (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan secara black and white maupun dengan full color.
5. Lettering, yaitu pembuatan teks pada komik.

2.2. Tinjauan Permasalahan

2.2.1. Tinjauan Bullying

Bullying adalah sebuah situasi di mana terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang/kelompok, baik yang dilakukan sesekali ataupun terus menerus. (Sejiwa, 2008). Bullying memiliki beberapa jenis sebagai berikut (Sejiwa, 2008):

1. Bullying verbal: Yang termasuk dalam bentuk ini adalah mengejek, menghina, mengolok-olok, ancaman kekerasan, penghinaan ras dan lain-lain.
2. Bullying fisik: Yang termasuk dalam bentuk ini adalah menonjok, menampar, memukul, mendorong atau melakukan sesuatu melibatkan fisik. Selain itu, merusak pakaian atau properti seseorang juga merupakan bullying fisik.
3. Psikologis: Yang termasuk dalam bentuk ini adalah memfitnah, mempermalukan, menakut-nakuti, menolak seseorang untuk berteman, mendiamkan, dan lainnya.
4. *Cyberbullying*: *Cyberbullying* merupakan tindakan berupa ancaman, pelecehan, intimidasi, mempermalukan, menghina yang dilakukan seseorang terhadap orang

lainnya menggunakan perantara media elektronik, baik di internet ataupun lewat telepon.

Bullying yang dilakukan baik secara langsung (face-to-face) maupun melalui perantara media elektronik, memiliki dampak yang sama bagi korban, antara lain:

1. Secara akademis: Prestasi belajar buruk, sulit konsentrasi dalam belajar, tidak semangat ke sekolah hingga phobia sekolah
2. Secara sosial: Pemalu, mengucilkan diri, pasif, tidak percaya diri dan sulit bergaul
3. Secara psikologis: Murung, depresi, ingin melarikan diri bahkan bunuh diri.
4. Secara fisik: Sakit-sakitan, mudah cemas, tampak tidak sehat, menghindari kontak mata, bahasa tubuh menunjukkan ketidakpercayaan diri.
5. Terhadap masa depannya
6. Jika korban tidak cepat bangkit, bisa terus merasa menderita karena hidup dalam trauma
7. Pada pelaku, jika terbiasa dengan kekerasan, maka mungkin saja menjadi pelaku kriminal di masa mendatang

2.2.2. Cyberbullying

Cyberbullying berasal dari dua kata yaitu cyber yang artinya dunia maya dan bullying artinya perundungan atau juga bisa diartikan penindasan. Jika ditinjau tiap artinya, dunia maya menurut Wikipedia adalah media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online (terhubung langsung). Singkatnya, *cyberbullying* merupakan tindakan penindasan yang terjadi di dunia maya atau internet.

Menurut hukum positif, *cyberbullying* termasuk dalam kategori *cybercrime*. Adapun ciri-ciri khusus dari kejahatan yang dimaksud menurut DSLA (2020), yakni:

1. Tidak ada kekerasan fisik
2. Antara pelaku dan korban sangat sedikit melibatkan kontak fisik
3. Memanfaatkan teknologi dan peralatan tertentu
4. Memanfaatkan jaringan telekomunikasi, media, dan informatika secara global

Pada sumber yang sama, menyebutkan bahwa *cyberbullying* terbagi ke dalam 6 jenis, antara lain:

1. *Flaming* (Terbakar)

Merupakan tindakan seseorang dengan mengirimkan pesan teks yang berisi kata-kata frontal dan penuh amarah. Secara umum, tindakan *flaming* berupa provokasi, penghinaan, mengejek, sehingga menyinggung orang lain.

2. *Harassment* (Gangguan)

Merupakan tindakan seseorang dengan mengirim pesan-pesan berisi gangguan melalui sms, e-mail, teks jejaring sosial dengan intensitas terus-menerus. Pelaku *harassment* biasanya sering menulis komentar dengan tujuan menimbulkan kegelisahan. Selain itu, *harassment* juga mengandung kata-kata hasutan agar orang lain melakukan hal yang sama.

3. *Denigration* (Pencemaran Nama Baik)

Merupakan tindakan yang dilakukan sengaja dan sadar mengumbar keburukan orang lain melalui internet. Hingga akhirnya merusak nama baik dan reputasi orang yang dibicarakan pada jejaring sosial tersebut.

4. *Cyberstalking*

Merupakan tindakan memata-matai, mengganggu, dan pencemaran nama baik terhadap seseorang yang dilakukan secara intens. Dampaknya, orang yang menjadi korban merasakan ketakutan besar dan bahkan depresi.

5. *Impersonation* (Peniruan)

Merupakan tindakan berpura-pura atau menyamar menjadi orang lain untuk melancarkan aksinya mengirimkan pesan-pesan dan status tidak baik.

Biasanya terjadi pada jejaring sosial seperti Instagram dan Twitter dengan menggunakan akun palsu.

6. *Outing dan Trickery*

Outing merupakan tindakan menyebarkan rahasia orang lain. *Outing* dapat berupa foto-foto pribadi seseorang yang jika disebar, dapat menimbulkan rasa malu atau bahkan depresi. Sementara itu, *trickery* berupa tipu daya yang dilakukan membujuk orang lain untuk memperoleh rahasia maupun foto pribadi dari calon korban. Dalam banyak kasus, pelaku *outing* biasanya juga melakukan *trickery*.

Semua perilaku *cyberbullying* dapat memberikan dampak negatif yang fatal bagi korban. Dampak-dampak tersebut yakni:

1. Menarik diri dari lingkungan sosial
2. Perasaan dikucilkan lingkungan
3. Kesehatan fisik dan mental terganggu
4. Depresi dan ingin bunuh diri

Kerap kali *cyberbullying* dianggap sepele oleh orang-orang, baik pelaku maupun korban. Bagi pelaku, semua aman bila dianggap sebuah candaan. Begitu pula bagi korban, bahwa sebuah kasus *cyberbullying* ini dapat membuatnya repot-repot harus berurusan dengan hukum dan bisa jadi ikut dijatuhi pidana.

2.2.3. Fakta-fakta Lapangan

2.2.3.1. Data Wawancara Sasaran Perancangan

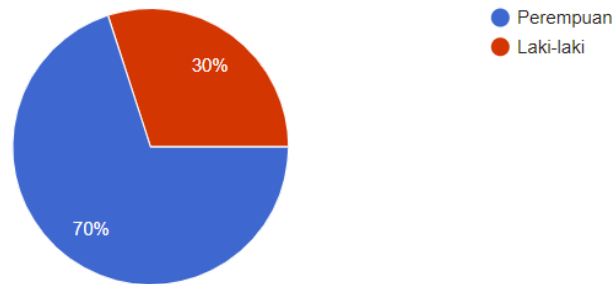
Wawancara dilakukan kepada salah seorang pengguna dan pengamat sosial media Instagram bernama Ananda Lutfia, adalah seorang gadis berusia 18 tahun yang tinggal di Bandung. Ia membagikan hal yang sering ia lihat di Instagram bahwa tidak sedikit orang melakukan candaan yang mengarah kepada *cyberbullying*. Ia pernah mengalami *cyberbullying* melalui platform *social messenger* LINE, dimana sama dengan kasus yang terjadi dalam platform Instagram, Lutfia mengalami *cyberbullying* yang berkedok candaan. Teman-temannya mengatakan sesuatu yang tidak elok tentangnya dan berkata seolah bercanda, tetapi itu cukup membuat Lutfia agak tersinggung.

2.2.3.2. Data Survei

Survei mengenai cyberbullying telah mendapat 30 responden yang berbeda. Data yang telah didapat sebagai berikut:

Gender

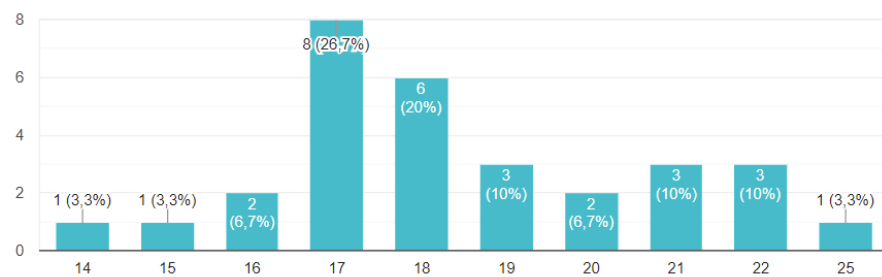
30 jawaban



Gambar 2.7 Hasil Survei 1

Usia:

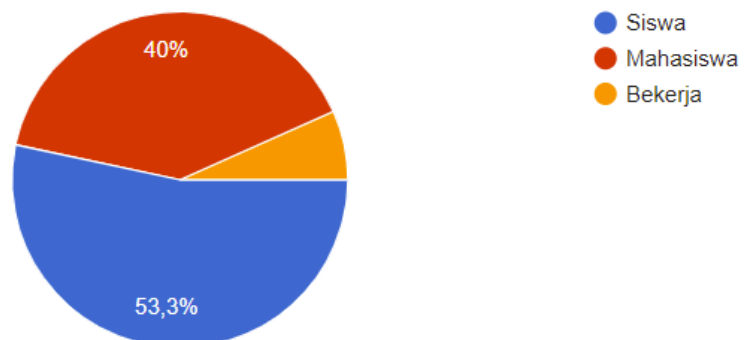
30 jawaban



Gambar 2.8 Hasil Survei 2

Status Pekerjaan:

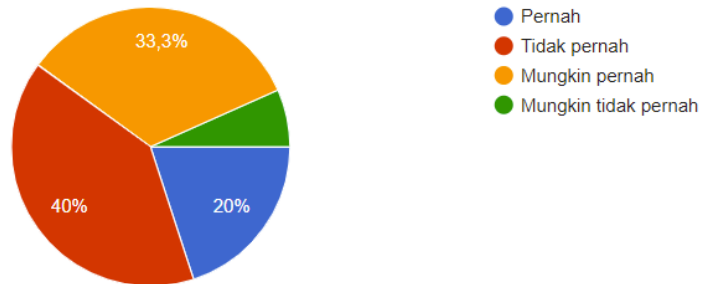
30 jawaban



Gambar 2.9 Hasil Survei 3

Pernah mengalami cyberbullying?

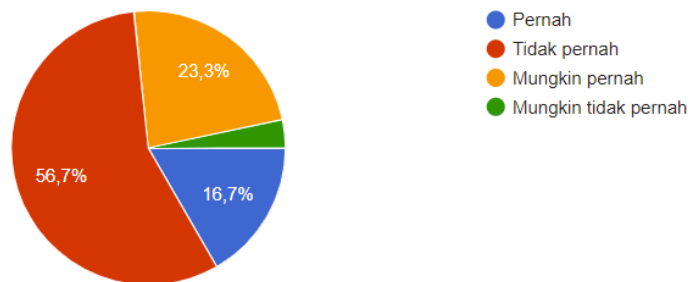
30 jawaban



Gambar 2.10 Hasil Survei 4

Apakah Anda pernah jadi pelaku cyberbullying?

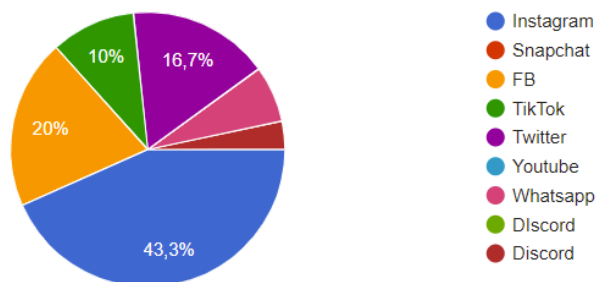
30 jawaban



Gambar 2.11 Hasil Survei 5

Menurutmu, cyberbullying paling sering terjadi di platform sosial media apa?

30 jawaban



Gambar 2.12 Hasil Survei 6

2.2.4. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Komik yang dirancang berjenis komik strip akan membahas tentang bagaimana kasus kejahatan dunia internet terkhusus *cyberbullying*, mulai dari penyebab, sampai

dampak-dampak apa saja yang terjadi oleh karena *cyberbullying*. Tentu saja untuk menjangkau target, komik strip ini akan menggunakan pendekatan humor yakni parodi kehidupan bermedia sosial dan pengaruh media sosial di kehidupan nyata.

2.2.5. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Dunia maya sudah menjadi tempat kedua setelah dunia nyata manusia untuk dapat bersosialisasi dengan manusia lainnya. Sayangnya, aturan dan hukum yang mengatur dunia maya belum seketat dan bahkan tidak sesekali pelanggaran itu luput dari hukum oleh karena ketidaksempurnaan sistem atau kesalahan teknis. Kelemahan ini menjadi celah bagi orang yang berniat menguntungkan diri sendiri, baik secara materi dan emosional. Perilaku kejahatan dalam dunia maya hanya tersorot pada hal yang merugikan secara materi saja, padahal ada segi lain yang bahkan tidak dapat diganti rugi oleh materi sekalipun, yakni kerugian secara emosional. Tindakan yang secara langsung memiliki maksud merugikan secara materi dapat diterka modusnya dan disesali sementara akibatnya. Lain halnya rugi secara emosional, berhadapan dan saling adu perasaan di depan layar dengan orang lain secara anonim membuat berpengaruh pada faktor external. Secara tidak langsung hal seperti itulah yang memicu perilaku *cyberbullying*. Anonimitas inilah yang dimanfaatkan orang untuk tidak takut mencoba atau sengaja menjadi provokator terhadap suatu hal yang pada awalnya tidak bermasalah atau sudah ada masalah. Provokasi yang sering terjadi muncul akibat pendapat seseorang yang bertentangan dengan pendapat lainnya.

2.2.6. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Pesan yang terkandung dalam komik strip yang ingin disampaikan oleh penulis berupa edukasi dan pemahaman terhadap masalah *cyberbullying*. Pemilihan media komik dirasa cukup bisa berdampak apalagi dengan pendekatan humor menjadikan sebuah cara pengajaran yang baru, sebagaimana Hamalik (1986) mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.3. Tinjauan Komik Pesaing

Guna meninjau komik pesaing sebagai masukan dan inspirasi dari yang sudah ada sejak awal. Komik yang mendekati sejenis dengan perancangan ini yakni komik strip Tahilalats.

2.3.1. Tinjauan Aspek Bentuk

Komik strip Tahilalats berbentuk komik digital yang dipublikasikan secara online. Pemilihan platform dimana komik tersebut dipublikasikan disesuaikan dengan tren dan target pasar. Instagram menjadi salah satu platform yang dipakai untuk mempublikasikan komik strip tersebut dan memiliki penonton terbanyak dari antara platform lainnya. Hanya memiliki 4 panel saja, komik strip ini memanfaatkan carousel post agar pembaca komik strip menikmati alur cerita per panel yang disuguhkan daripada menjadikan 4 panel dalam satu halaman.

2.3.2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Ide cerita yang disuguhkan komik strip Tahilalats seringkali menyindir aktivitas sehari-hari remaja dan orang dewasa. Mencerminkan kehidupan sehari-hari per judulnya, tidak memiliki kisah yang berkesambungan. Untuk menunjukkan pelaku atau representasi sosok yang dimaksud dalam komik strip ini, Tahilalats memberikan beberapa karakter identik yang dapat melambangkan profesi, sifat, dan usia dalam ceritanya.

2.3.3. Tinjauan Aspek Visual

Komik strip Tahilalats memiliki gaya ilustrasi yang sangat khas. Tidak detail dan sangat jelas identitas per karakter melalui atribut yang digambarnya. Garis-garisnya terbilang sangat simple, walaupun begitu, ekspresi dan penyampaian kejadian tanpa text sekalipun dapat mengundang gelak tawa dan kekesalan pembacanya.

2.3.4. Tinjauan Aspek Content-Message

Setiap judul komik strip yang dirilis, pembuat komik strip Tahilalats menyajikan kisah singkat yang membuat orang banyak harus berpikir keras maknanya. Sedikit dari komiknya yang mudah dipahami oleh orang awam yang tidak pernah mengalami pengalaman yang digambarkan dalam komiknya. Sesuai nama komik aslinya, Mindblowon, plesetan dari kosa kata bahasa inggris “mindblow” yang artinya “mengacaukan pikiran/nalar”, namun kosa kata bahasa jawa “blowon” berasal dari plesetan kata “bloon” memiliki arti “bodoh”. Sehingga maksud dari pembuat komik ingin membuat heran atau takjub para pembaca hingga membuat orang merasa bodoh.

2.3.5. Data Visual

Komik yang dirancang kurang lebih hampir sama dengan konsep komik pesaing, namun tentu dengan jumlah panel dan gaya ilustrasi yang berbeda serta tema yang terkhusus mengenai media sosial.



Gambar 2.13 Komik Strip Tahilalats

Sumber: *Koleksi komik lucu tahilalats*. (2018, Oct 6)

<https://dunialucumeme.blogspot.com/2018/10/koleksi-komik-lucu-tahilalats.html>

2.4. Analisis Data Lapangan

2.4.1. Analisis Profil Pembaca

Target pembaca komik strip yang akan dirancang berusia 14-19 tahun yang aktif dalam media sosial populer seperti Instagram dan Twitter, serta aktif dalam platform sosial chat seperti Whatsapp, LINE, dan sejenisnya.

2.4.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan

2.4.2.1. Kelebihan

- Pembaca dapat merasa memiliki kesamaan pengalaman/cerita dengan karakter utama
- Pembaca terhibur dengan solusi aneh tapi nyata yang dilakukan karakter utama
- Pembaca menyadari hal yang biasa tidak disadari atau dieremehkan yang dapat memicu perilaku *cyberbullying*

2.4.2.2. Kelemahan

- Pembaca membutuhkan gadget dan media sosial untuk mengakses komik strip ini
- Pembaca yang tidak peduli dengan konsekuensi tindakannya dalam dunia media sosial

2.4.3. Analisis Prediksi Dampak Positif

Prediksi dampak positif yang diinginkan oleh penulis adalah kesadaran anak remaja yang menggunakan media sosial maupun platform sosial lainnya menjadi meningkat, menyadari betapa pentingnya berpikir sebelum bertindak sesuatu dalam dunia yang penuh dengan pendapat dan idealis yang berbeda-beda, sehingga sangat penting rasa toleransi terus digemakan, salah satunya melalui komik strip ini.

2.5. Simpulan

Dapat disimpulkan melalui pengamatan yaitu banyak remaja yang tidak menyadari bahwa tindakan kecil yang dilakukan termasuk dalam perilaku *cyberbullying*, meskipun dibungkus dengan alasan bercanda. Padahal, tidak semua orang dapat menerima candaan yang dilontarkan oleh orang lain. Perbedaan pendapat mengenai mana hal yang disebut bercanda atau tidak bercanda dipengaruhi juga oleh faktor umur dan lingkungan sosial tiap

orang, sehingga tidak semua orang setuju kepada satu pendapat. Melalui komik strip ini diharapkan dapat memberikan gambaran realita dan fenomena yang pernah terjadi di dalam media sosial sehingga orang-orang memahami hal-hal yang mereka tidak sadari yang menyebabkan terjadinya *cyberbullying*.

2.6. Usulan Pemecahan Masalah

Ketika berinteraksi dengan orang lain di media sosial, sering orang-orang tidak merasa perbuatan yang dilakukan bisa menyakiti perasaan orang lain, maka sebaik-baiknya apabila ada yang bisa menjangkau generasi muda untuk menyadari betapa pentingnya mempertimbangkan sikap yang diberikan kepada orang lain di dalam media sosial. Remaja adalah target yang tepat untuk diberi edukasi sejak dini melalui komik strip yang disajikan secara humor. Kebiasaan menyepelkan tindakan *cyberbullying* membuat orang-orang merasa lumrah dengan hal itu. Media yang dipilih berdasarkan minat dan ketertarikan audience ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan pencerahan serta menghibur pembaca.