

MEMBANGUN EMPATI REMAJA TERHADAP KORBAN PERUNDUNGAN MELALUI KOMIK DIGITAL

Anisah Firdaus, Arif Sutrisno, Nuril Kusuma Wardani

Fakultas Vokasi Universitas Negeri Malang, Jl.Semarang 5 Malang Jawa Timur

email: nuril.kusumawardani.fs@um.ac.id

ABSTRAK

Perundungan merupakan tindakan menyakiti secara fisik maupun psikologis yang dilakukan berulang kali, menyebabkan korban merasa tertekan dan tidak berdaya bahkan dapat menimbulkan trauma pada korban. Banyak kasus perundungan yang terjadi pada saat ini terutama di kalangan remaja SMA. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi serta meningkatkan kesadaran dan empati remaja terhadap korban Perundungan melalui media komik digital disajikan dalam format daring agar mudah diakses oleh kalangan remaja. Metode yang digunakan untuk mengerjakan penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian ini berjudul "Rough" dengan genre drama dan angst sebanyak 5 episode, menceritakan tentang permasalahan yang dihadapi oleh tokoh utama sebagai salah satu korban Perundungan dan cerita-cerita edukatif yang dapat diambil pesan dari isi alur cerita komik tersebut. Validasi ahli media dan materi menunjukkan skor masing-masing 93,66% dan 94%. Uji coba pada 30 siswa kelas X SMA Negeri 8 Malang menghasilkan skor rata-rata 89,64%, membuktikan bahwa Rough efektif sebagai media edukasi untuk membangun empati remaja terhadap korban Perundungan.

kata kunci: Perundungan, Komik Digital, Remaja, Webtoon

PENDAHULUAN

Pada masa remaja adalah masa di antara peralihan dari anak kemudian tumbuh hingga menjadi dewasa. Dengan kondisi psikis remaja yang kurang labil tersebut dapat berpotensi membentuk perilaku yang kurang baik dan menimbulkan permasalahan-permasalahan dikarenakan bimbingan dari individu, akademik, ataupun juga kondisi keluarganya yang kurang memerhatikannya. Karakter remaja yang cenderung sensitif dan labil tersebut membuat menjadi berperilaku tanpa memikirkan risiko yang mungkin akan terjadi untuk ke depannya (Permata & Nasution, 2022).

Para remaja menghabiskan waktu dengan teman-teman sebayanya, namun permasalahan tersebut dikategorikan sesuai dengan lingkaran pertemanan (*circle*) sehingga terdapat kesenjangan sosial. Hal ini dikarenakan pada remaja yang sedang mencari jadi diri salah satunya ingin tampil selalu modis dengan mengikuti tren model gaya. Namun, hal ini akan menyusahkan bagi remaja berasal dari keluarga yang tidak mampu untuk mengikuti tren dan teman sebayanya yang mampu tersebut. Dengan perbedaan tersebut, para remaja tersebut melakukan *Perundungan* terhadap si korban. Namun tidak hanya dengan kesenjangan sosial saja yang mempengaruhi, perbedaan

perilaku yang mencolok dari kebanyakan remaja lainnya pun tidak luput menjadi sasaran pelaku *Perundungan*.

Definisi dari *Perundungan* adalah menyakiti seseorang atau kelompok dengan menggunakan kekuatan atau kekuasaannya, sehingga korban merasa tertekan trauma, tidak berdaya, dan kejadian tersebut terjadi secara berulang-ulang (Djuwita, 2006). Dalam menyakiti si korban para pelaku memiliki hasrat. Hasrat ini di cermati ke dalam aksi secara fisik, psikis atau verbal yang menyebabkan seseorang tersebut menderita (P. R. Astuti, 2008). Seiring berjalannya waktu, perilaku *Perundungan* terus-menerus menjadi topik pembahasan. Hal tersebut menjadi sorotan banyak orang sehingga menimbulkan kekhawatiran (Permata & Nasution, 2022).

Pada tahun 1973 Olweus dalam (Wulansari et al., 2023) memperkenalkan istilah kata "*Perundungan*" yang artinya perilaku agresif dalam suatu hubungan karena perbedaan yakni berbuat suatu kejahatan atau kesusahan pada individu secara sengaja dan dilakukan berulang kali dari waktu ke waktu pada suatu hubungan yang tidak ada kekuasaan dan kekuatan yang setara. *Perundungan* adalah penindasan yang dilakukan secara oleh seseorang atau sekelompok orang yang berkuasa atau lebih kuat dari orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti secara terus-menerus. *Perundungan* itu sendiri ada bermacam-macam yang jenis yang menjadi kasus

Perundungan di Indonesia, yaitu (1.) *Perundungan* Verbal, (2.) *Perundungan* Fisik, (3.) *Perundungan* Sosial, (4.) *Perundungan* Dunia Maya (*CyberPerundungan*), (5.) *Perundungan* Seksual (CNN Indonesia, 2019).

Menurut Data KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) dalam (Dihni, 2022), kasus perundungan dan kekerasan anak di tahun 2021 sebanyak 2.982 kasus. Dengan dari jumlah tersebut, paling banyak yang dilaporkan kasus anak sebagai korban kekerasan fisik dan psikis yakni 1.138 kasus. Kasus tersebut mencakup penganiayaan mencapai 574 kasus, kekerasan psikis 515 kasus, korban anak tawuran 14 kasus, dan juga pembunuhan 35 kasus, umumnya pelakunya adalah orang yang dikenal korban seperti teman, guru, tetangga dan orang tua. Pada faktor yang melatarbelakangi kasus kekerasan anak di Indonesia meliputi pengaruh negatif teknologi dan informasi, pandangan lingkungan sosial-budaya, kualitas pengasuhan yang lemah, kemiskinan, pengangguran, dan kondisi tempat tinggal tidak ramah anak.

Aspek yang perlu menjadi landasan bagi siswa yang berkaitan dengan perkembangan masa mencari identitas diri, ialah pendidikan karakter. Demi program Pembangunan agar terlaksana dengan baik yakni dengan berfokus pada sumber daya manusia yang bermutu dan terjamin pada bangsa Indonesia. Peninjauan dari segi keberhasilan pendidikan karakter pada siswa

merupakan salah satu cara tercapainya tatanan pendidikan yang baik (Sekarjene & Setyasto, 2023).

Namun tidak semua pendidikan di Indonesia memberikan pendidikan karakter yang baik ataupun layak dan kurangnya tingkat pengawasan terhadap perkembangan perilaku *Perundungan* bagi siswa. Rendahnya tingkat pengawasan di rumah maupun di sekolah menjadi salah satu sebab terjadi perilaku *Perundungan* di kalangan siswa. Terutama di tempat bermain dan lapangan yang perlu diberi pengawasan lebih karena di kedua tempat tersebut kerap kali dilakukan perilaku *Perundungan*. Sehingga hal ini harus segera ditindak lanjuti karena *Perundungan* menimbulkan dampak ketakutan dan gangguan psikologi yang berkelanjutan. Hal ini menimbulkan Lembaga-lembaga yang peduli terhadap perkembangan anak melakukan banyak penelitian dan kajian terhadap isu tersebut (Prasetiawan & Alhadi, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Sekarjene & Setyasto, 2023) berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Perundungan) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29". Pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk mengurangi perilaku perundungan atau *Perundungan* khususnya kepada siswa SD. Hasil dari penelitian ini mencapai 86% sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Komik digital ini memanfaatkan kemajuan

teknologi sebagai media pembelajaran sehingga mudah diakses, di mana saja dan kapan pun. Selain itu, pada kajian (Senjaya, 2022) komik digital dapat dijadikan media yang memberikan pengaruh signifikan pada proses pembelajaran (Riwanto & Wulandari, 2019). Lalu, pada kajian (Sisprasojo et al., 2023) komik digital dengan visualisasi dan cerita yang menarik dapat berperan untuk meningkatkan minat baca masyarakat. Media pembelajaran membantu pengajar menyederhanakan proses belajar dan mengoptimalkan hasil secara lebih efektif (Sutrisno, 2021).

Definisi komik menurut Bonneff dalam (Ramadhan & Rasuardie, 2020) Komik adalah komponen gambar dan kata dengan tujuan menyampaikan informasi kepada pembaca. Komik mencakup dalam karya sastra bergambar karena menggunakan ruang gambar dan tata letak sehingga terbentuk cerita yang diungkapkan dalam bentuk serta tanda. Sementara komik digital merupakan komik yang disusun dengan mengaplikasikan media digital (Munangintyas et al., 2022).

Webtoon merupakan salah satu platform digital untuk membaca dan mengunggah komik daring yang dikembangkan oleh LINE Corporation bekerja sama dengan NAVER Corporation di Korea Selatan, dan masuk ke pasar Indonesia sejak tahun 2015 (ANTARA News, 2015). Platform ini menyediakan akses komik digital secara gratis dan dapat digunakan melalui situs web

maupun aplikasi seluler. Berdasarkan Hingga bulan Maret tahun 2024, LINE WEBTOON mencatat 169 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia, kemungkinan mencapai sekitar 170 juta pengguna (T. A. Astuti, 2024). Sedangkan di Indonesia sendiri pada tahun 2020 Webtoon telah mencapai sekitar 6 juta pengguna aktif di Indonesia (Lestari & Irwansyah, 2020).

Menurut hasil kuesioner pra perancangan (Pratiwi et al., 2021), sekitar 37,8% remaja menyukai komik *online* dengan gaya gambar berwarna, sekitar 16,7% remaja berpendapat komik *online* membuat cerita lebih menarik, sementara 28,9% berpendapat komik *online* mudah diakses, dan 68,9% remaja lainnya cenderung menyukai komik gaya gambar Jepang (*manga*) yang berwarna dan sederhana (Rina et al., 2021a).

Webtoon sebagai platform komik digital yang digemari remaja Indonesia memiliki potensi untuk digunakan dalam penyampaian nilai-nilai edukatif melalui pendekatan visual dan cerita yang relevan dengan kehidupan remaja. Tujuan tersebut dapat diharapkan untuk membangun empati dan kesadaran kepada remaja dalam mengedukasi tentang pentingnya empati terhadap para korban *Perundungan*. Dalam menarik perhatian orang-orang untuk diperlukan promosi seperti *motion comic* pada produk tersebut. Berdasarkan produk yang akan dirancang, produk ini memiliki cerita yang lebih menarik serta dapat dibaca

di mana pun pembaca berada. Dengan media pembelajaran berupa komik digital yang menarik sehingga apa yang disampaikan pada media tersebut akan membantu cepat dipahami karena terdapat visual yang menjelaskan pada alur cerita tersebut. Selain bertujuan mengedukasi untuk menyadarkan tentang empati atau kepedulian terhadap korban *Perundungan*, komik digital ini akan menjadi bacaan untuk menemani rasa bosan dengan mengakses langsung di *platform Webtoon*.

Webtoon telah menjadi jenis hiburan yang diminati oleh generasi muda. Menurut data dari *Naver Webtoon* dalam (Ermaningtiastuti, 2020), pada peningkatan sebesar 2 juta pengguna aktif bulanan dibandingkan dengan tahun sebelumnya. *LINE Webtoon* diunduh dan digemari oleh kalangan usia di bawah umur 20 tahun, terutama pada usia remaja yang duduk di jenjang SMP dan SMA. Alasan *Webtoon* banyak digemari yakni platform komik digital ini menyuguhkan cerita-cerita yang menarik dan dapat diakses tanpa biaya atau gratis, praktis dan fleksibel. Selain itu, pembaca dapat mengakses komik digital ini pada *website official Webtoon* atau aplikasi mobile berbasis IOS maupun Android (Lestari & Irwansyah, 2020). *Webtoon* dengan tema sekolah adalah salah satu tema yang paling populer dibanding tema yang lainnya.

Oleh karena itu tujuan dari perancangan ini adalah membuat komik digital untuk membangun empati remaja

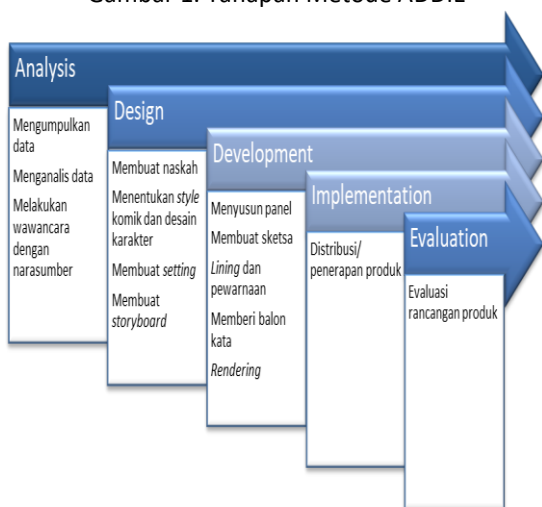
terhadap korban *Perundungan* dengan kejadian cerita nyata narasumber sebagai korban *Perundungan* itu sendiri dan juga mengidentifikasi seberapa efektif dari media yang dirancang tersebut dengan melakukan uji coba pada anak remaja.

METODE

Pada penyusunan penelitian “Perancangan Komik Digital Untuk Membangun Empati Remaja Terhadap Korban *Perundungan*” ini merujuk pada ADDIE (Rina et al., 2021). Tahapan yang ditempuh dalam menyusun penelitian ini, yaitu: Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Berikut gambar Bagan Model ADDIE versi Dick dan Carry (1996) (Suratnu, 2023):



Gambar 1. Tahapan Metode ADDIE



Gambar 2. Tahapan Perancangan Komik Digital

Pada tahap analisis, perancang mencari permasalahan yang terjadi dan menganalisis data dengan cara melakukan wawancara dengan salah satu narasumber yang berkaitan dengan isu yang akan diangkat. (Sekarwangi & Wahyuni, 2024). Proses ini bertujuan untuk menyusun alur cerita, judul, jenis komik, target pembaca, dan tujuan perancangan produk. Pada tahap *Design* (perancangan) merupakan tahap awal tahapan yang terbagi dalam perancangan produk yaitu pembuatan naskah, penentuan *style* komik, pembuatan desain karakter, pembuatan *setting*, dan pembuatan *storyboard*. Tahap *development* (produksi) adalah tahapan dalam pelaksanaan/ merealisasikan perancangan produk. Perancangan produk menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan menggunakan beberapa fitur seperti anatomi 3D dan *asset* gratis. Implementasi merupakan tahapan penerapan hasil akhir perancangan produk yang telah jadi sebagai media pembelajaran untuk para remaja. Hasil produk dipublikasikan melalui aplikasi dan situs *website Webtoon* yang berjudul “*Rough*”.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap komik digital yakni dengan validasi dan pengujian. Terdapat dua validasi yang dilakukan yaitu validasi ahli materi dan juga validasi ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen spesialis pada bidang psikologi yang bertujuan untuk menilai seberapa edukatif dan juga penyampaian

emosional yang diberikan dalam produk tersebut serta kelayakan produk terhadap mengedukasi para remaja. Sedangkan validasi media bertujuan untuk mengukur seberapa kelayakan sebuah produk. Produk komik digital kemudian diuji coba melalui *gform* dengan mencantumkan alamat *link Webtoon* yang dapat diakses di *browser* bagi remaja yang tidak memiliki aplikasi *Webtoon*. Kemudian remaja dapat mengisi kuesioner tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap hasil perancangan komik digital yang dilakukan dengan menggunakan 5 tahapan pada pengembangan model ADDIE dan juga pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritis, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Tahapan yang ditempuh untuk menghasilkan dalam menyusun penelitian dengan model ADDIE ini, yaitu:

Analyze (Analisis)

Analisis data dilakukan sebagai tahap awal dalam proses perancangan produk untuk menentukan dan memastikan seberapa perancangan produk ini memenuhi kebutuhan pembaca dan konteks atau isi materi yang relevan, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap analisis, penulis mencari referensi sebagai sumber data yang terkait dengan melakukan kegiatan studi literatur seperti membaca beberapa

jurnal penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya baik terkait perancangan media komik, membaca berita yang tengah terjadi di kalangan remaja, membaca buku yang membahas mengenai *Perundungan*, dan melakukan wawancara terhadap salah satu korban *Perundungan*.

Menurut (Safaat, 2023) perlunya untuk mempertimbangkan tentang risiko yang dihadapi oleh anak yang mengalami *Perundungan* dan mencari solusi untuk menghentikan rantai kekerasan. Anak-anak juga memiliki hak yang harus dipenuhi oleh berbagai pihak bertanggung jawab yakni negara, orang tua, guru dan masyarakat atas kenyamanan dan kesejahteraan anak. Hal ini juga memerlukan komitmen berama dan tindakan nyata untuk mencegah tindakan *Perundungan* di sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya. Kemudian, penelitian yang telah dilakukan (Sekarjene & Setyasto, 2023) berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Perundungan) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29” yang bertujuan untuk mengurangi perilaku perundungan atau *Perundungan* khususnya kepada siswa SD. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini mencapai 86% sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perkembangan era teknologi sebagai media pembelajaran sehingga mudah diakses di mana dan kapan pun. Lalu, pada kajian (Senjaya, 2022)

menyatakan bahwa komik digital dapat dijadikan media yang memberikan pengaruh signifikan pada proses pembelajaran (Riwanto & Wulandari, 2019).

Pada kasus *Perundungan* yang terjadi di Binus School Serpong yang diberitakan oleh BBC Indonesia (BBC News Indonesia, 2024), seorang remaja berumur 17 tahun yang menjadi korban *Perundungan* dan perundungan oleh sebuah geng remaja di SMA Binus Serpong dengan kasus ditetapkan 4 orang tersangka dan 8 anak berkonflik dengan hukum (ABH) dengan kejadian dilakukan pada sebuah warung yang berlokasi dekat dengan pos sekolah. Kemudian pada berita di detikNews (Noviansah, 2024) terdapat seorang siswa SMA Swasta Jaksel yang berinisial RE (16), melapor polisi setelah diduga mengalami *Perundungan*, pelecehan seksual, dikeroyok bergilir, mengalami trauma hingga masuk ke rumah sakit yang dilakukan oleh 4 orang pelaku *Perundungan* sesama siswa kelas 12.

Penulis melakukan studi literatur dan survey singkat kepada siswa SMA. Setelah mengumpulkan data analisis di atas, dapat disimpulkan yang menunjukkan bahwa maraknya kasus *Perundungan* pada remaja khususnya remaja di lingkungan sekolah. Selain itu, penulis melakukan kajian pada intervensi dengan mewawancarai salah satu dari korban *Perundungan* ketika korban tersebut berada di jenjang SMP dan SMA untuk melibatkan pengumpulan data agar

penulis mendapatkan wawasan secara mendalam tentang pengalaman, dampak dan kebutuhan korban *Perundungan*. Penulis melakukan wawancara dengan narasumber berinisial A pada bulan Oktober 2023 melalui perchakapan online via aplikasi chatting. Pada wawancara ini penulis menjadikan pengalaman narasumber untuk menjadi konsep cerita utama dalam komik digital ini. Selain itu, pada sesi wawancara dari salah satu korban *perundungan* menyatakan bahwa perundungan tersebut terjadi di sekolah, pelaku perundungan merupakan teman satu sekolah dengan korban. Hal ini menjadikan perancangan komik digital yang dilakukan menggunakan alur cerita dengan latar belakang lingkungan sekolah.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini merupakan tahap awal sebelum melakukan pelaksanaan dalam merancang produk. Perancangan dilakukan untuk menentukan agar dipastikan bahwa langkah-langkah dalam proses perancangan produk dilakukan secara tepat, menarik secara visual, dan efektif dalam menyampaikan pesan pada isi cerita di dalam komik digital tersebut. Oleh karena itu, tujuan akan dicapai melalui perancangan visual yang dapat memberikan informasi dan pesan yang sesuai (Rosmiati, 2019). Tahap ini merujuk yang terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu membuat naskah, menentukan *style* komik,

menentukan latar belakang dan membuat *storyboard* dalam perancangan komik digital.

1. Naskah

Naskah yang dibuat menggunakan tema *Perundungan* dengan genre drama dengan atmosfer genre *angst* di dalam cerita naskah yang berjudul "*Rough*". Kata "*Rough*" diambil dari kata bahasa Inggris yang diartikan sebagai kasar, dalam hal ini perilaku dan sifat seseorang yang melakukan kegaduhan dan berbuat kasar terhadap orang lain yang dapat mendefinisikan dari tema cerita yang akan diangkat. Pembuatan naskah disusun sesuai dengan pengumpulan data analisis, wawancara pengalaman dari korban *Perundungan* dan referensi yang dilakukan sebelumnya. Penulis membuat 5 episode yang di dalam cerita tersebut terdapat 3 struktur yaitu babak awalan (berisi konteks), babak tengah (berisi tujuan dan konflik yang dihadapi tokoh) dan babak terakhir (berisi resolusi atas masalah yang dialami tokoh).

Penentuan struktur alur cerita naskah dilakukan dengan menggunakan bentuk tiga babak sebagai kerangka utama dalam pengembangan komik. Dalam struktur ini, tokoh utama mengalami *character arc* atau perkembangan karakter yang signifikan. Setiap babak dipisahkan oleh penanda peralihan berupa *plot point* atau *key turning point* yang menandai dimulainya fase baru dalam alur cerita (Hadirahardja & Santyaputri, 2021).

**TABEL 1. TABEL STRUKTUR *WEBTOON*
*ROUGH***

| No | Struktur | Episode | Panel |
|----|-----------------------------------|---------|-------|
| 1 | Babak awal (konteks) | 1-2 | 44 |
| 2 | Babak tengah (tujuan dan konflik) | 3-4 | 68 |
| 3 | Babak terakhir (resolusi) | 5 | 28 |

Sinopsis dari naskah *Rough* ini menceritakan tentang seorang murid SMA yang bernama Alya dengan kehidupan sekolahnya yang tidak menyenangkan. Alya adalah salah satu korban *Perundungan* yang dilakukan oleh teman-teman kelasnya yaitu Evelyn (ketua geng), Citra dan Olivia. Mereka bertiga membully Alya karena ada kesenjangan sosial di antara mereka dan Alya adalah anak yang pemalu dan pendiam sehingga menurut mereka pantas untuk diperlakukan seperti itu. Akan tetapi, orang-orang yang mengetahui hal tersebut tidak memedulikan dan hanya menonton saat Alya sedang di *bully* oleh mereka. Hari demi hari, perlakuan yang diberikan kepada Alya semakin semena-mena, tidak secara verbal saja namun juga secara fisik (melakukan penganiayaan atau kekerasan) karena Evelyn menganggap ia tidak akan mendapatkan masalah karena orang tuanya yang mendanai sekolah tersebut sehingga orang-orang disekolah termasuk pihak sekolah akan membiarkannya. Hal itu diketahui oleh ketua kelas yang bernama Rika yang sudah muak dengan perlakuan Evelyn dan teman-temannya dan merasa iba dengan Alya yang

diperlakukan seperti itu tanpa alasan demi kesenangan mereka. Akhirnya Rika bergerak melakukan aksi untuk mengumpulkan bukti fakta yang akan ditunjukkan kepada pihak sekolah atas perlakuan *bullying* yang dilakukan oleh ketiga murid tersebut.

2. Storyboard

Storyboard merupakan perencanaan dasar cerita dengan visual dalam bentuk sketsa gambar untuk mengatur bagaimana cerita akan di sampaikan dalam bentuk komik secara berurutan sesuai dengan naskah (Kartini, 2018). Pada proses ini, *storyboard* berbentuk seperti komik yang berisi gambar tokoh, namun dibuat lebih sederhana (Tarenza et al., 2023). Pada tahap ini sebelum melakukan perancangan produk, pembuatan *storyboard* berguna untuk menggambar alur dari awal sampai akhir pada adegan secara garis besarnya saja. Hal ini lebih memudahkan penulis untuk menyusun dan mendapatkan pandangan alur naskah secara visual.



Gambar 3,. *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Style komik dan desain karakter

Ada beberapa jenis gaya visual atau gambar di dalam komik yaitu *cartoon style*, *semi cartoon style*, *realism style* dan *fine art style* yang akan menjadi aspek utama yang dilihat oleh pembaca (Nurhayati et al., 2018). Komik yang dibuat menggunakan gaya visual *semi cartoon* atau *semi realism style* karena penulis terinspirasi dan menjadikan referensi dengan salah satu komikus atau *webtoonist* Indonesia, S.M.S, merilis karya berbentuk digital di *Webtoon* dengan judul *Who's Mr. Precident?* dan *webtoonist* Korea Selatan, Ryoung dan Yunana, dengan karyanya yang berjudul *Obsessive Idol*. Penokohan dari karya tersebut menggunakan latar belakang sekolah dengan tokoh adalah murid SMA dan remaja.



Gambar 4. Seragam murid SMA
Sumber: (SMA Negeri 3 Yogyakarta, 2025)

Setelah membuat naskah dan mencari referensi *style* komik serta baju seragam yang dikenakan murid SMA dan remaja untuk digunakan dalam perancang produk, tahap selanjutnya adalah mendesain karakter tokoh untuk menggambarkan visualisasi dari naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam

pembuatan desain karakter mencakup dari konsep dan *image* khas yang ditimbulkan dari setiap karakter tokoh. Penggunaan karakter dengan visualisasi yang sesuai dengan nilai local mampu meningkatkan keunikan karakter dan dampak emosionalnya pada masyarakat, terutama apabila karakter tersebut merepresentasikan demografi tertentu (Wardani et al., 2023).



Gambar 5. Desain Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

3. Setting

Pada tahap ini, pembuatan *setting* sangat penting untuk menggambarkan secara visual latar belakang dan waktu yang digunakan dalam perancangan produk tersebut. *Setting* dalam komik berguna untuk menciptakan atmosfer ruang dan waktu sehingga pembaca terbawa pada realitas dalam dunia komik (Nurlatifah, 2020). Pada naskah dan referensi sebelumnya, latar belakang yang digunakan adalah latar belakang sekolah, perumahan, dan *crowded street* dengan menggunakan waktu pada pagi, siang, sore dan malam hari.



Gambar 6. Desain *Setting*
Sumber: Dokumen Pribadi

Development (Produksi)

Pada tahap ini perancangan produksi dilakukan untuk merealisasikan setelah melakukan beberapa tahap, seperti analisis data, wawancara narasumber, membuat naskah, mencari referensi dan mendesain karakter tokoh, latar belakang dan membuat *storyboard*. Pada tahap-tahap tersebut di

proses lebih mendetail sehingga produk akan menjadi sebuah produk atau media yang bermanfaat bagi para pembaca. Ada beberapa tahapan dalam produksi komik digital, yaitu membuat sketsa, menyusun panel, melakukan *lining* dan pewarnaan, memberi balon kata dan terakhir *rendering*. Pembuatan komik dilakukan secara digital dengan menggunakan aplikasi *software Clip Studio Paint*.

1. Sketsa

Tahap awal dalam tahap produksi adalah membuat sketsa. Perbedaan tahap *storyboard* dan pembuatan sketsa adalah gambaran kasar dengan adegan yang lebih luas dan mendetail sesuai dengan naskah yang telah dibuat dibandingkan *storyboard* dengan adegan intinya saja. Sketsa merupakan kerangka awal yang dilakukan dalam penempatan panel, pembuatan pose anatomi dari setiap tokoh karakter sesuai dengan adegan di dalam naskah yang telah dibuat, pembuatan mimik ekspresi yang dilakukan tokoh karakter dan juga pembuatan *background* dengan gambaran kasar. Aplikasi *software* yang digunakan adalah *Clip Studio Paint EX* yang memiliki banyak fitur yang mendukung para komikus untuk membuat komik. Ukuran yang digunakan berbeda-beda, namun ukuran panjang dan tinggi awal untuk menggambar adalah 1600 x 15360 *pixel* dengan resolusi 350.

Sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya kanvas pada sketsa diturunkan

opacity dan harus diposisikan paling atas agar tetap terlihat saat melakukan tahap penyusunan panel dan tahap *lining*.

2. Panel

Panel merupakan elemen di dalam komik yang berfungsi untuk mengendalikan alur cerita dan bingkai (*frame*) yang menggerakkan gambar layaknya cara gambar bergerak dalam film atau seni berurutan (*sequential art*) menurut Eisner dalam (Ismail & Kadarisman, 2020). Menurut McCloud dalam (Pratama et al., 2022) menyatakan *closure* adalah satu unsur yang terkait pada rangkaian panel. *Closure* merupakan fenomena memperhatikan bagian-bagian yang terpisah namun memahaminya sebagai kesatuan yang utuh dengan fungsi menyambungkan tiap panel dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel yang disebut parit. Panel komik memecah waktu dan ruang sehingga menjadi peristiwa-peristiwa dalam irama yang terputus-putus, dan tidak terhubung. *Closure* memungkinkan untuk menggabungkan peristiwa-peristiwa yang panel komik telah waktu dan ruang dan membentuk gambar realitas yang lengkap dan stabil dalam pikiran.

Pada pembuatan panel digunakan *panel tool* yang tersedia di fitur *Clip Studio Paint EX* dengan ukuran dan jumlah yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan di setiap per episodenya.

3. Lining dan Pewarnaan

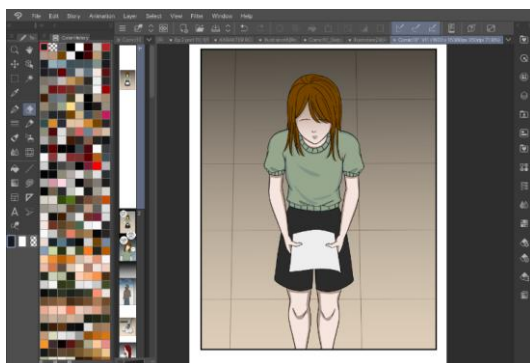
Pada tahap *lining* dilakukan untuk menegaskan garis gambar sketsa yang telah di buat sebelumnya agar terlihat jelas dan baik. *Pen tool* yang digunakan saat melakukan *lining* adalah *G-pen*.

Setelah *lining* sudah selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pewarnaan. Pewarnaan pada komik *Rough* menggunakan genre drama dan *angst* dengan *tone* yang *dark*.



Gambar 7. Color Palette

Sumber: Pinterest



Gambar 8. Proses Pewarnaan

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada penggunaan *tools* dalam pewarnaan, seperti *blocking* dan *blending* menggunakan *brush tool mixed color circle brush*.

4. Balon Kata

Selain visual, komik terdapat dialog untuk menjelaskan percakapan atau

penyampaian yang ingin disampaikan oleh tokoh pada komik tersebut. Dengan demikian, balon kata memudahkan dalam menyampaikan atau mengomunikasikan suatu pesan yang dibawakan para tokoh karakter dalam bentuk percakapan atau informasi kepada pembaca (Putra & Yasa, 2019). Balon kata yang digunakan dalam komik *Rough* adalah balon kata berbentuk lingkaran yang menggambarkan percakapan umum antar tokoh karakter. Balon kata ini lebih banyak digunakan dalam komik tersebut. Selain itu penulis juga menggunakan balon kata berbentuk persegi untuk memberikan informasi tambahan dan penjelasan tentang konteks dalam sebuah adegan.

5. Rendering

Tahap terakhir setelah semua diperiksa dengan baik, komik tersebut dapat di *render* dari ukuran kanvas awal adalah kurang lebih berukuran 1600x1530 *pixel* di kompres menjadi ukuran 800x1280 *pixel* resolusi 350 dengan format *jpeg (jpg)*. Setelah itu di simpan dengan menempatkan folder sesuai dengan setiap episode agar memudahkan saat proses untuk mengunggah *file* hasil jadi ke dalam *Webtoon*.

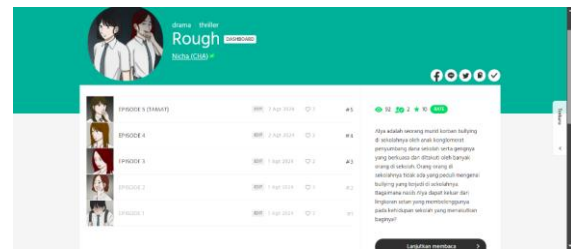
Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan setelah produk telah selesai dirancang dan dapat melakukan publikasi dari hasil produk komik digital tersebut. Aplikasi yang digunakan adalah *Webtoon* merupakan

aplikasi komik digital yang memiliki banyak pengguna aktif terutama para remaja di Indonesia Aplikasi Webtoon dapat di gunakan oleh semua sistem perangkat lunak berbasis IOS maupun Android. Selain di aplikasi, pembaca dapat membacanya di website resmi *Webtoon Official* pada browser internet. Komik *Rough* dapat dicari di halaman *Webtoon Canvas* dengan nama akun penulis Nicha (CHA) atau dapat mencari nama judul komik "*Rough*" secara langsung.

Proses dalam menerbitkan komik di *Webtoon* ada beberapa tahapan yaitu menentukan genre komik, mencantumkan judul dan ringkasan cerita, dan juga mengunggah *thumbnail* persegi yang berukuran kurang 500kb 1080x1080 *pixel* untuk *cover* tampilan komik dan juga *thumbnail* vertikal yang berukuran kurang 700kb 1080x1920 *pixel* untuk *background* tampilan halaman komik. Pada halaman tersebut menuliskan judul per episode, *cover thumbnail* untuk per episode berukuran kurang dari 500kb 160x151 *pixel* dengan format *file jpeg(jpg)*, dan mengunggah *file* komik yang telah di potong menjadi 800 x 1280 *pixel* dengan resolusi 350.

Webtoon Canvas yang telah di publikasikan akan ditampilkan halaman komik digital di *Webtoon* seperti gambar di bawah dan dapat dilihat melalui tautan ini https://www.webtoons.com/id/canvas/rough/list?title_no=984066.



Gambar 9. Tampilan Komik *Rough* Setelah di Publikasikan

Sumber: dokumen Pribadi

Evaluasi

Pada tahap terakhir, rancangan produk yang telah dipublikasikan akan diarahkan ke tahap evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan 2 validasi yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Tujuan dari melakukan validasi adalah mengukur penilaian kelayakan yang didapatkan berdasarkan tabel kriteria sebagai berikut.

TABEL 2. KRITERIA KELAYAKAN VALIDITAS MEDIA

| Persentase | Kriteria |
|------------|---------------|
| 80%-100% | Sangat Baik |
| 60%-80% | Baik |
| 40%-60% | Cukup |
| 20%-40% | Kurang |
| 0%-20% | Sangat Kurang |

(Efendi et al., 2021)

1. Data Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh salah satu dosen spesialis pada bidang Animasi yaitu Bunga Fefiana Mustikasari, S.Sn, M.Ds., untuk menguji *readability*, visualisasi, dan unsur pembentuk narasi. Pada penilaian

validasi, validitas dapat memberikan skor jawaban 1-5 dengan menggunakan skala Likert. Semakin besar bilangan yang berikan, maka semakin baik hasil kelayakan produk tersebut.

Pada table 3, berdasarkan penilaian ahli media bahwa komik digital *Rough* dalam persentase kelayakan mendapatkan skor 90% untuk *readability*, skor 96% untuk visualisasi, dan skor 95% untuk unsur pembentuk narasi yang ketiga penilaian termasuk kategori “**sangat baik**”. Keseluruhan dari penilaian dengan mendapatkan skor rata-rata 93,66%, juga termasuk dalam kategori “**sangat baik**”. Dari aspek penilaian di atas, persentase yang menunjukkan skor paling tinggi adalah 96% untuk visualisasi.

TABEL 3. HASIL PENGUJIAN AHLI MEDIA

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor Ahli Media | Skor yang Diharapkan | Persentase |
|-----------------------|------------------------|--------------|-----------------|----------------------|---------------|
| 1 | <i>Readability</i> | 2 | 9 | 10 | 90% |
| 2 | Visualisasi | 5 | 24 | 25 | 96% |
| 3 | Unsur Pembentuk Narasi | 4 | 19 | 20 | 95% |
| Jumlah | | 11 | 52 | 55 | |
| Skor rata-rata | | | | | 93,66% |

Akan tetapi, menurut penilaian dari ahli media, pada episode 1 yang menunjukkan adegan mendorong di panel 12 sebaiknya ditambahkan adegan tangan yang sedang mendorong; episode 2 pada bagian Alya membaca di panel

17 sebaiknya diberi *background* suasana kelas yang ribut; dan episode 5, pada bagian luka Alya di panel 14, 15, 18,19, 21 sebaiknya luka di tubuh Alya di ditampilkan. Berikut hasil sebelum revisi dan sesudah melakukan revisi pada tabel 4.

TABEL 4. TABEL PERBANDINGAN REVISI

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi | Episode |
|---|--|---------|
|  |  | Ep. 2 |
|  |  | |

2. Data Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi yang dilakukan oleh dosen spesialis pada bidang Psikologi yaitu Aryudho Widyatno, S.Psi., M.A., sebagai validitas pada perancangan komik *Rough* untuk menguji aspek relevansi materi, penyajian materi, dan stimulasi minat.

Pada tabel 5. berdasarkan penilaian ahli materi bahwa komik digital *Rough* dalam persentase kelayakan mendapatkan skor 95% untuk relevansi materi, skor 92% untuk penyajian materi, dan skor 95% untuk stimulasi minat yang ketiga penilaian

termasuk kategori “**sangat baik**”. Keseluruhan dari penilaian dengan mendapatkan skor rata-rata 94%, juga termasuk dalam kategori “**sangat baik**”. Dari aspek penilaian di atas, persentase yang menunjukkan skor paling tinggi adalah 95% untuk relevansi materi dan stimulasi minat.

TABEL 5. HASIL PENGUJIAN AHLI MATERI

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor Ahli Materi | Skor yang Diharapkan | Persentase |
|-----------------------|------------------|--------------|------------------|----------------------|------------|
| 1 | Relevansi Materi | 4 | 19 | 20 | 95% |
| 2 | Penyajian Materi | 5 | 23 | 25 | 92% |
| 3 | Stimulasi Minat | 4 | 19 | 20 | 95% |
| Jumlah | | 13 | 61 | 65 | |
| Skor rata-rata | | | | | 94% |



Gambar 10. Tampilan Awal Komik

Sumber: dokumen Pribadi

Pada bagian pembukaan komik, ahli materi menilai bahwa penggunaan tata bahasa dan unsur visual yang ditampilkan merefleksikan kondisi emosional berupa kesedihan mendalam serta perasaan tertekan dan tidak berdaya, yang secara psikologis sering dialami oleh individu korban perundungan. Pada umumnya secara psikologis, korban perundungan akan merasa tertekan terutama ketika mengalami perundungan berulang (P. R. Astuti, 2008).

3. Kuesioner

Setelah proses perbaikan atau revisi pada beberapa media komik yang telah dilakukan oleh penulis, tahap berikutnya produk yang sudah layak dapat diuji coba secara langsung kepada para remaja dengan berupa kuesioner (Rina et al., 2021a). Pelaksanaan uji coba berupa penilaian kuesioner yang dilakukan pada remaja di SMA Negeri 8 Kota Malang dengan jumlah sebanyak 30 siswa kelas X untuk menguji keefektifan edukasi komik yang telah dirancang. Responden yang telah dilakukan oleh remaja dan dikumpulkan akan dihitung dengan menggunakan rumus analisa sebagai berikut:

$$P = \left(\frac{\sum x}{\sum i} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum i$ = Jumlah keseluruhan

TABEL 7. KRITERIA KELAYAKAN VALIDITAS

| MEDIA | |
|------------|---------------|
| Persentase | Kriteria |
| 80%-100% | Sangat Baik |
| 60%-80% | Baik |
| 40%-60% | Cukup |
| 20%-40% | Kurang |
| 0%-20% | Sangat Kurang |

(Efendi et al., 2021)

Kuesioner yang digunakan menggunakan skala *likert* dengan memberikan nilai pada aspek penilaian berbentuk angka 1-5. Dalam kuesioner skala *likert*. Hasil responden siswa pada *Webtoon Rough* dengan menggunakan skala *likert* dapat dilihat pada tabel 5.

TABEL 6. HASIL KUESIONER

| No | Aspek Penilaian | Skor Responden | Jumlah salah | Skor yang diharapkan | Persentase |
|-----------------------|--|----------------|--------------|----------------------|---------------|
| 1 | Bahasa dalam komik mudah dibaca dan dipahami | 139 | 11 | 150 | 92,66% |
| 2 | Alur membaca mudah diikuti | 140 | 10 | 150 | 93,33% |
| 3 | Visualisasi karakter di komik menggambarkan cerita dengan baik | 132 | 18 | 150 | 88,00% |
| 4 | Visualisasi karakter di komik menarik bagi Anda | 129 | 21 | 150 | 86,00% |
| 5 | Penggambaran adegan mudah dipahami | 136 | 14 | 150 | 90,66% |
| 6 | Penggambaran adegan sesuai dengan cerita yang disampaikan | 138 | 12 | 150 | 92,00% |
| 7 | Pemilihan warna pada media selaras dan mendukung komunikasi | 128 | 22 | 150 | 85,33% |
| 8 | Informasi yang diberikan relevan dengan masalah nyata yang dihadapi oleh Anda dan korban <i>Perundungan</i> | 140 | 10 | 150 | 93,33% |
| 9 | Informasi yang diberikan relevan dengan masalah nyata yang dihadapi oleh Anda dan korban <i>Perundungan</i> | 130 | 20 | 150 | 86,66% |
| 10 | Alur penjelasan dan penyampaian materi menarik, informatif | 132 | 18 | 150 | 88,00% |
| 11 | Materi disampaikan dengan singkat, jelas, dan tegas | 132 | 18 | 150 | 88,00% |
| 12 | Materi yang disajikan mudah dipahami oleh Anda | 140 | 10 | 150 | 93,33% |
| 13 | Informasi yang disampaikan sesuai dengan materi membangun empati terhadap korban <i>Perundungan</i> untuk kalian | 132 | 18 | 150 | 88,00% |
| Jumlah | | 1748 | 202 | 1950 | 1.165,33% |
| Skor rata-rata | | | | | 89,64% |

Pada table 7, berdasarkan hasil data kuesioner yang telah dikumpulkan dari 30 siswa kelas X di SMA Negeri 8 Malang, menunjukkan beberapa penemuan penting dalam hasil analisis uji coba sebagai berikut.

1. Bahasa dalam komik mudah dibaca dan dipahami. Pada hasil persentase berjumlah 92,66%, komik ini sangat baik dalam memudahkan menyampaikan dan bahasa yang digunakan dalam isi komik kepada remaja.
2. Alur membaca mudah diikuti oleh remaja. Pada hasil persentase berjumlah 93,33%, komik ini sangat baik dalam memudahkan remaja untuk mengikuti alur ketika membaca.
3. Visualisasi karakter di komik menggambarkan cerita dengan baik. Pada hasil persentase berjumlah 88%, komik ini sangat baik untuk memvisualisasikan atau menggambarkan adegan alur cerita kepada remaja.
4. Visualisasi karakter di komik menarik bagi remaja. Pada hasil persentase berjumlah 86%, komik ini sangat baik dalam menarik minat remaja khususnya di visualisasi karakternya.
5. Penggambaran adegan mudah dipahami. Pada hasil persentase berjumlah 90,66%, komik ini sangat baik dalam memudahkan menyampaikan cerita dengan penggambaran adegan kepada remaja.
6. Penggambaran adegan sesuai dengan cerita yang disampaikan. Pada hasil persentase berjumlah 92%, komik ini sangat baik dalam ketepatan dalam penyampaian adegan yang sesuai dengan cerita yang dibawakan komik kepada remaja.
7. Pemilihan warna pada media selaras dan mendukung komunikasi. Pada hasil persentase berjumlah 85,33%, komik ini sangat baik dalam menyampaikan elemen komik, menggambarkan suasana dengan selaras sehingga menarik perhatian remaja.
8. Informasi yang disampaikan sesuai dengan materi membangun empati terhadap korban *Perundungan* untuk Anda. Pada hasil persentase berjumlah 93,33%, komik ini sangat baik dalam menyampaikan informasi sehingga dapat membangun empati remaja terhadap korban *Perundungan*.
9. Informasi yang diberikan relevan dengan masalah nyata yang dihadapi oleh Anda dan korban *Perundungan*. Pada hasil persentase berjumlah 86,66%, komik ini sangat baik dalam memberikan informasi yang relevan dengan masalah yang dihadapi remaja dan korban *Perundungan* secara nyata.
10. Alur penjelasan dan penyampaian materi menarik, informatif, dan dapat membangun empati Anda. Pada hasil persentase berjumlah 88%, komik ini sangat baik dalam menyampaikan alur penjelasan dan materi tentang

Perundungan dengan menarik, informatif dan membangun empati kepada remaja.

11. Materi disampaikan dengan singkat, jelas, dan tegas. Pada hasil persentase berjumlah 88%, komik ini sangat baik dalam menyampaikan materi utama dengan singkat, jelas dan tegas kepada remaja.
12. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh Anda. Pada hasil persentase berjumlah 93,3%, komik ini sangat baik dalam menyajikan materi *Perundungan* untuk memudahkan remaja untuk memahaminya.
13. Informasi yang disampaikan sesuai dengan materi membangun empati terhadap korban *Perundungan* untuk kalian. Pada hasil persentase berjumlah 88%, komik ini sangat baik dalam menyampaikan informasi sesuai dengan materi membangun empati remaja terhadap korban *Perundungan*.

Terkait dengan penelitian ini, komik digital *Rough* memiliki alur membaca mudah diikuti oleh remaja, informasi yang disampaikan sesuai dengan materi yang membangun empati terhadap korban *Perundungan* dan materi yang disajikan mudah dipahami oleh remaja dengan tingkat skor efektivitas paling tinggi yaitu berjumlah 93,33%.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul “Perancangan Komik Digital Untuk Edukasi Remaja Terhadap Korban *Perundungan*”, hasil produksi ialah berupa komik digital dengan memanfaatkan aplikasi Webtoon yang berjudul “*Rough*” dengan tema mengangkat isu *Perundungan*. Komik digital ini dirancang dengan resolusi isi komik kurang dari 500kb 800x1280 *pixel*, *cover* judul berbentuk persegi berukuran kurang 500kb 1080x1080 *pixel*, dan *thumbnail* vertikal yang berukuran kurang 700kb 1080x1920 *pixel*, *cover thumbnail/episode* berukuran kurang dari 500kb 160x151 *pixel* dengan format *jpeg* (*jpg*), komik berjumlah 5 episode, dengan jumlah panel sebanyak 140 panel.

Penelitian ini telah berhasil dicapai oleh penulis yakni hasil skor dari validasi ahli media mendapatkan sebanyak 93,66% dengan persentase dalam aspek penilaian menunjukkan skor paling tinggi adalah 96% untuk visualisasi. Sedangkan hasil skor rata-rata dari validasi ahli materi mendapatkan sebanyak 94% dengan persentase dalam aspek penilaian menunjukkan skor paling tinggi 95% untuk relevansi materi dan stimulasi minat. Kemudian untuk hasil uji coba yang dilakukan kepada 30 siswa kelas X di SMA Negeri 8 Malang, komik digital *Rough* sangat baik dijadikan media pembelajaran untuk membangun empati terhadap korban *Perundungan* memperoleh 89,64%.

Persentase dalam aspek penilaian menunjukkan skor paling tinggi yaitu 93,33% pada alur membaca mudah diikuti oleh remaja, informasi yang disampaikan sesuai dengan materi yang membangun empati terhadap korban *Perundungan* dan materi yang disajikan mudah dipahami oleh remaja. Pada bagian perancangan media, pemilihan media yang digunakan, panjangnya komik yang dirancang, bahasa yang kualitas dari visualisasi komik dan warna yang dipilih dapat menarik minat remaja untuk membaca komik sehingga informasi dan materi yang disampaikan akan jauh lebih dipahami dan tidak membuat bosan.

Untuk penelitian selanjutnya dapat mengintensitaskan pada pemilihan media dengan membuat komik *motion* dan mencetaknya dalam berbentuk komik fisik, dan hasil perancangan media pembelajaran dapat di aplikasikan ke khalayak umum.

DAFTAR PUSTAKA

- ANTARA News. (2015, May 12). *LINE hadirkan Webtoon, platform digital bagi pecinta komik*. ANTARA News.
<https://www.antaraneews.com/berita/495706/LINE-hadirkan-Webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik>
- Astuti, P. R. (2008). *Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Menanggulangi Kekerasan pada Anak*. Grasindo.
- Astuti, T. A. (2024, June 26). *13 Tahun Eksis, Webtoon Indonesia Punya 170 Juta Pengguna*. detikcom.
<https://www.detik.com/pop/culture/d-7409891/13-tahun-eksis-webtoon-indonesia-punya-170-juta-pengguna>
- BBC News Indonesia. (2024, February 22). *Kasus bullying di Binus School Serpong, motif dan kronologi, Polisi tetapkan empat tersangka*. BBC News Indonesia.
<https://www.bbc.com/indonesia/articles/c4njy81z0dno>
- CNN Indonesia. (2019, April 11). *Mengenal Jenis-jenis Bullying atau Perundungan*. CNN Indonesia.
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190411135109-260-385320/mengenal-jenis-jenis-bullying-atau-perundungan>
- Dihni, V. A. (2022, January 27). *KPAI: Aduan Anak Jadi Korban Kekerasan Fisik Mendominasi pada 2021 | Databoks*. Katadata.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/27/kpai-aduan-anak-jadi-korban-kekerasan-fisik-mendominasi-pada-2021>
- Djuwita, R. (2006). *Kekerasan Tersembunyi di Sekolah: Aspek-aspek Psikososial dari Bullying. Dari Www. Didplb. or. Id*.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). *Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49–53.
- Ermaningtiastuti, C. (2020, June 4). *Mengintip Popularitas Webtoon Yang Terus Tumbuh*. Marketeers.
<https://www.marketeers.com/mengintip-popularitas-webtoon-yang-terus-tumbuh/>
- Hadirahardja, E. A., & Santyaputri, L. P. (2021). *Perancangan Struktur Cerita Film Pendek "Dipethuk." Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1(1), Article 1.

- Ismail, M. S., & Kadarisman, A. (2020). Perancangan Komik Edukasi Untuk Mencegah Bullying Pada Anak Smp. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversiti.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12694>
- Kartini, K. (2018). Keefektifan Teknik Storyboard dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII A MTS Muhammadiyah Limbung. *JURNAL KONFIKS*, 5(2), 59–66.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020a). LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL. *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134.
<https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020b). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- Munangintyas, K., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan komik digital sebagai media edukasi Slow Fashion untuk remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(7), 925–943.
- Noviansah, W. (2024, September 14). *Siswa SMA Swasta Jaksel Lapor Polisi Usai Dibully-Dipukuli hingga Masuk RS*. detikcom.
<https://news.detik.com/berita/d-7540433/siswa-sma-swasta-jaksel-lapor-polisi-usai-dibully-dipukuli-hingga-masuk-rs>
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 75–84.
- Nurlatifah, Y. (2020). *Analisis Bahasa Rupa Tokoh Big Mom Dalam Komik One Piece Volume 89 "Badend Musical" Menggunakan Cara Wimba 4 (Penggambaran)* [PhD Thesis, Universitas Komputer Indonesia].
<https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3616/>
- Permata, J. T., & Nasution, F. Z. (2022). Perilaku Bullying Terhadap Teman Sebaya Pada Remaja. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 614–620.
- Prasetiawan, H., & Alhadi, S. (2019). Komik Strip Solusi Inovasi Gerakan Anti Bullying. *Prosiding University Research Colloquium*, 310–315.
<http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/448>
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–47.
- Pratiwi, N. S. E., Nisa, D. A., & Yani, A. R. (2021). Perancangan Komik Online tentang Cara Menggunakan Media Sosial dengan Bijak pada Remaja Usia 15-17 Tahun. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 20(2), 42.
https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v20i2.11591
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8.
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1).
<https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Rina, A. P., Kusumandari, R., Martin, R. A., & Imron, M. F. (2021a). Pelatihan remaja “peduli” sebagai upaya preventif terjadinya perilaku bullying pada remaja. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 45–50.

- Rina, A. P., Kusumandari, R., Martin, R. A., & Imron, M. F. (2021b). Pelatihan Remaja "Peduli" Sebagai Upaya Preventif Terjadinya Perilaku Bullying Pada Remaja. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 45–50. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i1.947>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 2(1). <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Safaat, R. A. (2023). Tindakan Bullying di Lingkungan Sekolah yang Dilakukan Para Remaja. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(2), 97–100.
- Sekarjene, R. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29 | *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <http://www.jiip.stkipyapisdompou.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/2028>
- Sekarwangi, S. N., & Wahyuni, T. R. (2024). Penanggulangan Fenomena Judi Online Melalui Pendekatan Media Komik Digital. *JURNAL Dasarrupa: Desain Dan Seni Rupa*, 6(1), 68–79.
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106.
- Sisprasajo, N. R., Gunawan, M. R. A., & Murti, I. W. (2023). Perancangan Komik Digital Webtoon "The Story Behind Damar Kurung" Sebagai Media Edukasi. *Jurnal TANRA*, 10(1). <https://uisi.ac.id/assets/upload/media/bd72793cbb42b218672c4db74c455c62.pdf>
- SMA Negeri 3 Yogyakarta. (2025). *Seragam*. SMA Negeri 3 Yogyakarta. <https://sma3jogja.sch.id/seragam/>
- Suratnu, R. (2023). The adoption of the ADDIE model in designing an instructional module: The case of Malay language remove students. *IJIEET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7(2), 262–270.
- Sutrisno, A. (2021). Animated Film Visual Style Preferences of Elementary School Students in Malang Regency. *KnE Social Sciences*, 5(6), 139–144. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9188>
- Tarenza, F. A., Sari, D. Y., Rianti, M. P. N., Rustinar, E., & Suyuthi, H. (2023). REVITALISASI LEGENDA DANAU DENDAM TAK SUDAH MELALUI KOMIK. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 660–672. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/3396>
- Wardani, N. K., Yani, A. R., & Daniar, A. (2023). Analisis Gaya Visual Karakter "Webtoon Sri Asih VS Movie Sri Asih." *DESKOVI : Art and Design Journal*, 6(2), 136–144. <https://doi.org/10.51804/deskovi.v6i2.15188>
- Wulansari, L., Vernia, D. M., Nurisman, H., Hermanto, H., Widiarto, T., Sutina, S., & Widiyanto, S. (2023). Penyuluhan Pencegahan Perundungan (Bullying) di SMP Kota Bekasi Jawa Barat. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 638–643. <https://doi.org/10.59395/altifani.v3i5.462>