

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Adanya kehadiran media sosial saat ini sangat memudahkan terjadinya kasus *cyberbullying* kepada siapapun. Siapapun dapat mengakses media sosial dimana saja dan kapan saja selama memiliki akses untuk tersambung ke internet. Pengalaman pribadi yang tidak menyenangkan akan *cyberbullying* dapat berdampak negatif terhadap korban, sementara pelaku secara sadar atau tidak sadar merasakan pengalaman yang menyenangkan karena pribadi atau kelompok yang tidak mereka sukai merasakan pengalaman yang tentu saja tidak mereka harapkan.

*Cyberbullying* Merupakan salah satu permasalahan yang masih ramai terjadi di sekitar kita. Tidak hanya orang lain ataupun kerabat dekat seperti keluarga dan teman, diri kita sendiri juga berpotensi untuk menjadi korban ataupun pelaku *cyberbullying*. Kasus *cyberbullying* dapat terjadi akibat provokasi atau ajakan baik itu dari orang yang dikenal atau orang lain yang sekedar lewat di beranda media sosial. *Cyberbullying* tidak hanya menyebabkan *mental illness*, namun juga dapat mendorong seseorang untuk bunuh diri karena merasa sudah tidak kuat untuk di-*bully* terus menerus. Salah satu kasus yang fenomenal mengenai *cyberbullying* yang dikutip melalui situs CNBC Indonesia ([cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com), diakses pada 4 April 2020) adalah tewasnya Sulli yang merupakan mantan anggota *girlgroup* yang bernama *f(x)* akibat perkataan *netizen* Korea Selatan terhadap dirinya, yang membuktikan bahwa siapapun dapat menjadi korban *cyberbullying* tanpa memandang status atau seberapa terkenal seseorang serta seberapa besar dampak negatif yang diberikan kepada korban. Remaja merupakan salah satu subyek yang tergolong ramai menggunakan media sosial dimana para remaja mudah menjadi pelaku serta korban *cyberbullying* dikarenakan sifat penasaran yang tinggi serta kondisi emosional yang mudah terbawa arus atau mudah dihasut orang lain baik itu teman dekat ataupun sekedar mengikuti apa yang

sedang terjadi di media sosial mereka. Salah satu kasus dampak *cyberbullying* terhadap psikologis remaja kasus yang menimpa remaja adalah kasus bunuh diri yang dilakukan remaja putri SN(14 tahun) akibat di-*bully* serta adanya ancaman melalui *Whatsapp*. SN merupakan korban *bullying* secara verbal di sekolahnya tanpa sepengetahuan keluarganya. Puncak saat korban ingin mengakhiri hidupnya ketika korban sedang beristirahat di ruang UKS karena sakit kepala tetapi tidak ada satupun temannya yang memberitahukan hal tersebut kepada guru sehingga tasnya disita akibat dikira bolos. Takut untuk pulang serta sudah merasa tidak kuat lagi terhadap perbuatan temannya, SN mengirimkan pesan kepada teman kelasnya melalui *Whatsapp* kalau dirinya akan melakukan bunuh diri. Sumber mengatakan bahwa apabila SN tidak jadi untuk bunuh diri, teman kelasnya mengancam untuk memarahi dan mengeroyok dirinya (pikiran-rakyat.com, diakses pada 23 Januari 2020).

Menurut Suhartono melalui situs Merdeka (merdeka.com, diakses pada 23 Januari 2020) selaku Kepala Pusat Data dan Informasi Ketenagakerjaan, dari 143 juta jiwa anak muda, sebesar 54% sudah menggunakan internet. Dari 54% tersebut, sebesar 90,61% memilih untuk menggunakan internet hanya untuk media sosial semata. Besarnya presentase tersebut membuktikan bahwa remaja merupakan salah satu pengakses terbesar media sosial. Walau sosial media memberikan beragam manfaat positif seperti mendapatkan teman baru dan mendapatkan informasi secara instan, media sosial juga berpotensi untuk menjadi wadah untuk melakukan perbuatan yang negatif serta merugikan seperti *cyberbullying*.

Beberapa masyarakat berinisiatif untuk melaporkan atau menindaki kasus *cyberbullying* yang terjadi pada mereka atau terhadap orang lain yang ada di beranda media sosial mereka. Menurut data Polda Metro Jaya, setidaknya ada 25 kasus *cyberbullying* yang dilaporkan masyarakat setiap harinya. Tidak hanya itu, data KPAI tahun 2018 juga menyatakan jumlah anak yang mengalami *bullying* mencapai 22,4 % yang disebabkan oleh konsumsi internet (aminef.or.id, diakses pada 19 Januari 2020). Data tersebut juga

didukung dengan adanya angka statistik Patroli Siber pada Januari 2019-Januari 2020 dengan total 183 kasus penghinaan, 98 kasus *hoax*, 86 kasus penghasutan, 84 kasus pengancaman serta 38 kasus pemerasan yang sebagian besar dilaporkan dari kalangan umur 25 tahun kebawah ([patrolisiber.id](http://patrolisiber.id), diakses pada 19 Januari 2020).

Adanya data serta berita terkait kasus *cyberbullying* tersebut mendorong berbagai institusi dan lembaga untuk menciptakan layanan atau bantuan untuk melaporkan atau mendampingi korban *cyberbullying*. Diskominfo dan Kemenkominfo memiliki delik pengaduan bagi masyarakat yang mengalami *cyberbullying*. Beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat juga berperan serta bagi masyarakat yang mengalami *cyberbullying* terutama remaja, salah satunya adalah Lembaga Advokas Hak Anak yang dapat mendampingi remaja terkait penegakan hukum terhadap *cyberbullying*. Walaupun ada lembaga atau layanan yang dapat membantu korban terhadap kasus *cyberbullying*, penegakkan hokum terkait *cyberbullying* sendiri masih cukup lemah serta adanya pelaporan terhadap *cyberbullying* ke delik yang kurang tepat.

Penulis terdorong untuk menciptakan media edukasi terhadap *cyberbullying* di media sosial untuk kalangan remaja berdasarkan fenomena *cyberbullying* yang terjadi. Media edukasi terhadap *cyberbullying* di internet serta media sosial masih sangat minim karena beberapa media *online* menggunakan *cyberbullying* hanya sebagai sebuah cerita, bukan sebagai sesuatu yang perlu diciptakan media edukasinya mengenai bagaimana mencegah serta tindakan yang harus dilakukan ketika menjadi korban *cyberbullying*. Salah satu media edukasi yang tepat adalah dengan menciptakan *webcomic* yang dapat mengedukasi para remaja. Pemilihan media *webcomic* tersebut didorong dengan pengguna media sosial oleh kalangan anak muda yang cukup besar. Menurut situs Inilah, *platform webcomic Line Webtoon* berhasil meraih 6 juta pengguna aktif bulanan pada awal peluncuran April 2015 (Inilah.com, diakses pada 23 Januari 2020). hal tersebut juga didukung dengan pernyataan kepala pengembangan bisnis Ciayo

Khrisnawan Adhie yang menyatakan bahwa adanya peningkatan pembaca komik digital sebesar 13 juta penduduk yang mengakses melalui ponsel (suaramerdeka.com, diakses pada 23 Januari 2020).

Dengan adanya latar belakang diatas, penulis ingin mengangkat judul Tugas Akhir “Perancangan *Webcomic* Sebagai Media Edukasi Anti *Cyberbullying* di Kalangan Remaja”. Harapan yang ingin dicapai penulis supaya permasalahan *cyberbullying* dapat dicegah dan diatasi, serta mendorong peningkatan dalam ketersediaan media edukasi bagaimana menghadapi *cyberbullying* melalui media yang banyak diakses oleh pengguna internet terutama kalangan remaja.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat ditemui berdasarkan fenomena serta kasus yang ada di latar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penyalahgunaan media sosial untuk digunakan sebagai wadah melakukan *cyberbullying* oleh para remaja.
2. Banyak remaja yang tidak tahu mengenai cara mengatasi atau apa yang harus dilakukan ketika menjadi korban *cyberbullying*.
3. Belum adanya media berbasis *online* yang mengangkat *cyberbullying* sebagai media edukasi

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang akan diangkat oleh penulis dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sebuah *webcomic* menjadi sebuah media edukasi penanganan *cyberbullying* yang efektif bagi kalangan remaja?

### 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup atau batasan masalah dalam Perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Apa

Mempusatkan perancangan *webcomic* sebagai media edukasi penanganan terhadap kasus *cyberbullying* di kalangan remaja.

2. Siapa

Target audiens atau pembaca adalah kalangan remaja dengan batasan rentang usia 10-19 tahun. Berdasarkan kesepakatan bidang kependudukan, remaja merupakan individu yang berusia 10-24 tahun (Yatim, 2015 : 7).

3. Dimana

Penelitian dilaksanakan di area Kota Bandung serta *webcomic* akan dipublikasikan secara digital ke seluruh Indonesia.

4. Kapan

Penelitian serta perancangan akan dimulai mulai bulan Januari 2020.

5. Kenapa

Penelitian serta perancangan dilaksanakan karena belum optimalnya penggunaan *webcomic* sebagai media penanganan terhadap *cyberbullying* di kalangan remaja.

6. Bagaimana

Langkah yang akan dilakukan adalah dengan merancang sebuah *webcomic* dengan harapan mengedukasi para remaja bagaimana harus bertindak apabila menjadi korban *cyberbullying*.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan yang akan dicapai berdasarkan permasalahan sebelumnya, yaitu:

Terancangnya sebuah *webcomic* yang dapat menjadi media edukasi anti *cyberbullying* yang efektif di kalangan remaja sehingga para remaja dapat mengetahui bagaimana mencegah serta mengatasi kasus *cyberbullying*.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

Dalam proses penelitian untuk perancangan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Winarno (2013 : 143) “Pengumpulan data merupakan proses mengidentifikasi dan mengoleksi informasi yang dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan tujuan penelitian”. Metode yang digunakan sebagai landasan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Menurut Suyitno (2018 : 111) “Observasi demikian bisa dihubungkan dengan upaya: merumuskan masalah, membandingkan masalah (yang dirumuskan dengan kenyataan di lapangan), pemahaman secara detil permasalahan (guna menemukan pertanyaan) yang akan dituangkan dalam kuesioner, ataupun untuk menemukan strategi pengambilan data dan bentuk perolehan pemahaman yang dianggap paling tepat”.

Untuk mendukung proses perancangan, observasi penelitian ini berupa praktik *cyberbullying* yang terjadi di berbagai media sosial serta membandingkan masing-masing kasus tersebut. Data proyek atau karya sejenis juga akan dijadikan sebagai bahan observasi untuk mendukung perancangan *webcomic*.

#### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu cara pengambilan data yang dilakukan melalui kegiatan komunikasi lisan dalam bentuk terstruktur, semi terstruktur, dan tak terstruktur. Wawancara yang terstruktur merupakan bentuk wawancara yang sudah diarahkan oleh sejumlah pertanyaan secara ketat. Wawancara semi terstruktur, meskipun wawancara sudah diarahkan oleh sejumlah

daftar pertanyaan tidak tertutup kemungkinan memunculkan pertanyaan baru yang idenya muncul secara spontan sesuai dengan konteks pembicaraan yang dilakukannya. Wawancara secara tak terstruktur (terbuka) merupakan wawancara di mana peneliti hanya terfokus pada pusat-pusat permasalahan tampak diikat format format tertentu secara ketat (Suyitno, 2018 : 114).

Perancangan *webcomic* ini akan menggunakan data wawancara bersama berbagai narasumber, seperti: Diskominfo Kota Bandung, Lembaga Advokasi Hak Anak, Psikolog yang bekerja melalui Aplikasi Alodokter, dan komikus *webcomic platform* Lezhin *Comic*.

### **3. Kuesioner**

Menurut Soewardikoen (2013 : 35) Kuesioner berasal dari kata question yang berarti pertanyaan. Merupakan suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh responden, yakni orang yang merespon pertanyaan.

Menurut Winarno dalam buku “Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani” (2013 : 149) Prosedur penyusunan kuesioner harus diikuti dengan baik, sehingga akan diperoleh kuesioner yang baik. Prosedur tersebut meliputi:

- a. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuesioner.
- b. Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner.
- c. Menjabarkan setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal.
- d. Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

Daftar pertanyaan kuesioner akan disebarakan secara digital berupa formulir *online* kepada para remaja yang menggunakan media sosial yang berusia 10-19 tahun. Hasil dari kuesioner tersebut akan dianalisa berdasarkan tangkapan gambar data kuesioner tersebut.

#### 4. Studi Pustaka

Tidak kalah penting dari metode-metode lain, adalah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya (Winarno, 2013 : 154).

Studi pustaka bertujuan untuk untuk menemukan variable berupa teori yang dapat mendukung perancangan *webcomic* seperti teori komik, teori karakter, teori cerita, teori desain, serta teori yang berkaitan dengan *webcomic* serta *cyberbullying*.

#### 1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis data adalah “rangkaiian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verivikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah” (Siyoto dan Sodik, 2015 : 109).

#### 2. Data Penilaian Pengunjung Terhadap Pelayanan Restoran V

No	Nama	Makanan	Minuman	Tempat	Harga
1	Handra Saputra	Memuaskan	Cukup	Buruk	Cukup
2	Satria Yudha	Cukup	Cukup	Sangat Buruk	Murah
3	Eka Anggraini	Memuaskan	Cukup	Cukup	Mahal

Gambar 1.1 Contoh Data Kualitatif

(Sumber: scribd.com)



Dalam perancangan *webcomic* ini, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis sebagai berikut:

### **1. Analisis Data Kualitatif**

Menurut Siyoto dan Sodik (2015 : 123) Proses analisis data kualitatif memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### **a. Reduksi Data**

Peneliti perlu menyederhanakan data dan membuang data yang tidak ada kaitannya dengan tema penelitian. Sehingga tujuan penelitian tidak hanya untuk menyederhanakan data tetapi juga untuk memastikan data yang diolah itu merupakan data yang tercakup dalam scope penelitian.

#### **b. Penyajian Data**

Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan .... hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.

#### **c. Kesimpulan**

Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan.

## 2. Analisis Matriks

“Pada prinsipnya, analisis matriks. .. membandingkan dengan cara menjajarkan. Obyek visual apabila dijejerkan dan dinilai menggunakan satu tolok ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi misalnya membandingkan poster akan terlihat perbedaan gaya gambar dan genrenya” (Soewardikoen, 2013 : 60)

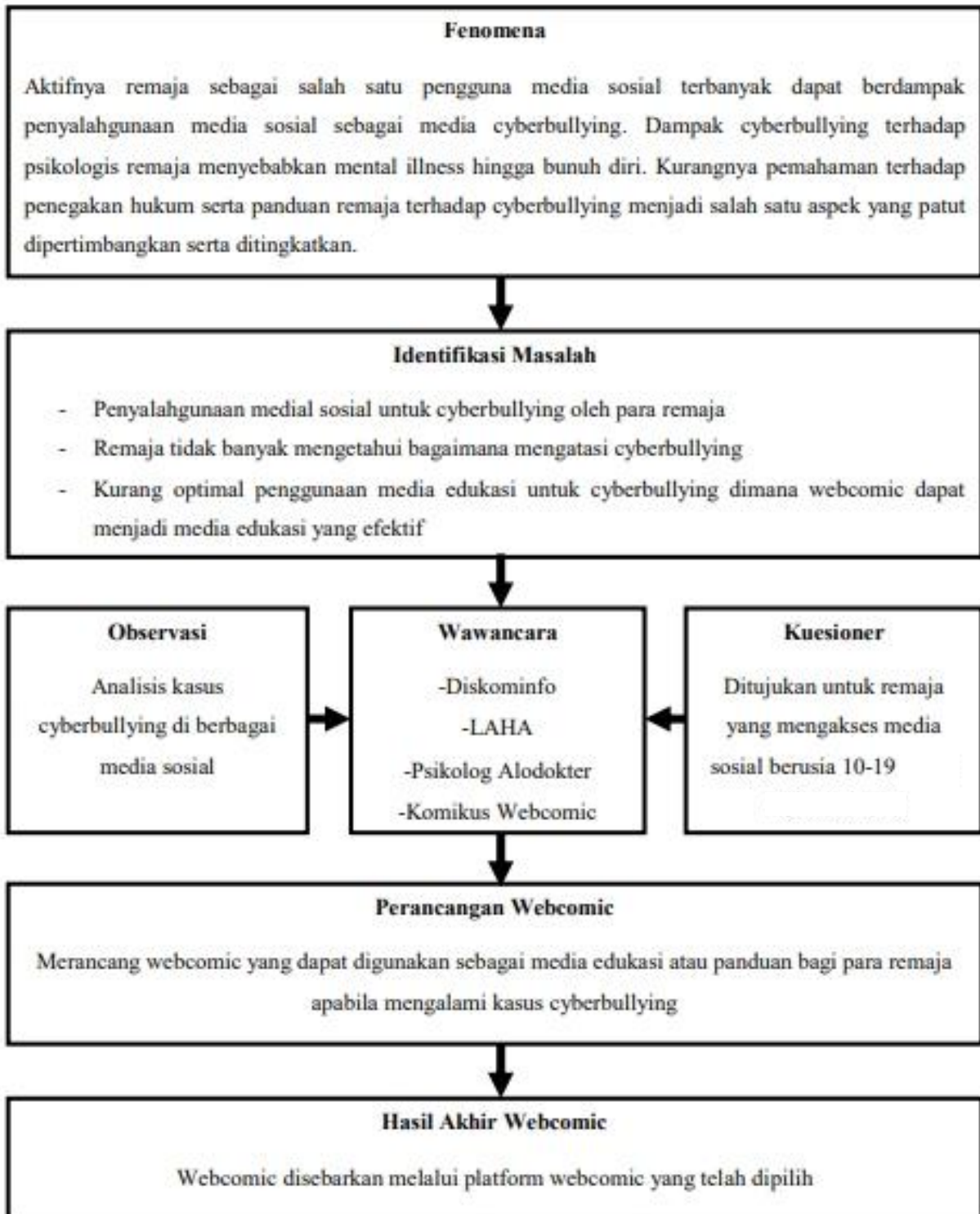
Analisis matriks digunakan untuk membandingkan serta meneliti penyajian lebih dari satu obyek yang disejajarkan sehingga dapat terlihat berbagai persamaan atau perbedaan obyek tersebut.

Deskripsi			
Langkah sistematis	beragam	sederhana	Beragam
Momen	klimaks	Satu momen	klimaks
panel	dinamis	statis	dinamis
warna	Cenderung gelap	Warna sederhana dari primer dan sekunder	Gelap dengan highlight
Daya tarik	Perbedaan ilustrasi dan latar	Cerita dan penggambaran yang ringan	Penggambaran yang kompleks
Cerita	bersambung	One shot	bersambung

Gambar 1.2 Contoh Analisis Matriks

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.3 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **1.7 Pembabakan**

pada penelitian untuk perancangan *webcomic* ini, penulisan tersusun dari Bab I hingga Bab V dengan isi dari setiap bab sebagai berikut:

### **BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang terkait penggunaan media sosial di kalangan remaja, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

### **BAB 2 Landasan Pemikiran**

Pada bab 2 berisi garis besar penjelasan landasan teori yang akan digunakan untuk perancangan *webcomic* anti cyberbullying.. Teori yang terkait dengan perancangan yaitu teori komik dan teori *cyberbullying*..

### **BAB 3 Data dan Analisis Data**

Bab ini berisi tentang pengumpulan data yang telah didapatkan melalui wawancara, studi pustaka, observasi, dan kuesioner. Tidak hanya sekedar pengumpulan data, data tersebut akan dianalisis melalui metode analisis konten, data kuesioner, serta matriks.

### **BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, konsep bisnis, serta hasil perancangan *webcomic*.

### **BAB 5 Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dari proses pelaksanaan TA serta saran yang berupa potensi yang dapat dikembangkan di penelitian berikutnya.