

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI TENTANG REGULASI EMOSI UPAYA PENANGANAN KORBAN BULLYING UNTUK PELAJAR SMP

Nabiyl Andira Sunu¹, Idhar Rermadi² dan Olivine Alifaprilina³

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

nabiylandira@student.telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,
olivinea@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Fenomena *bullying* yang terjadi di ruang lingkup sekolah khususnya pelajar SMP merupakan suatu permasalahan yang memiliki dampak merugikan pada pihak korban baik secara fisik maupun mental hingga dapat mengganggu kegiatan dan menurunkan motivasi belajar korban di sekolah. Pada penelitian sebelumnya oleh Nursing Information Journal tentang 'Gambaran Regulasi Emosi' menyebutkan bahwa remaja yang mengalami tindakan *bullying* akan mengalami masalah dalam meregulasi emosi di dalam dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah perancangan media edukasi melalui komik mengenai regulasi emosi untuk korban *bullying* khususnya pelajar SMP di Kota Bandung. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, wawancara, dan kusioner sedangkan Analisa data menggunakan analisa deskriptif dan analisa perbandingan matriks. Perancangan komik dijadikan sebagai media utama dalam edukasi mengenai regulasi emosi kepada korban tindakan *bullying* khususnya pelajar SMP di Kota Bandung. Perancangan komik edukasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dengan lebih menarik kepada target utama pembaca.

Kata kunci: Korban *Bullying*, Komik Edukasi, Pelajar SMP.

Abstract: The bullying phenomenon that occurs within schools, especially junior high school students, is a problem that has a detrimental impact on the victim both physically and mentally, which can disrupt activities and reduce the victim's motivation to learn at school. In previous research by the Nursing Information Journal on 'Overview of Emotion Regulation', it was stated that teenagers who experience bullying will experience problems in regulating their emotions. This research aims to create an educational media design through comics regarding emotional regulation for victims of bullying, especially junior high school students in the city of Bandung. This research is a qualitative descriptive research with data collection methods in the form of literature study, observation, interviews and questionnaires, while data analysis uses descriptive analysis and matrix measurement analysis. The role of comics is used as the main media in education regarding emotional regulation to victims of bullying, especially junior high school

students in the city of Bandung. It is hoped that the role of educational comics can be a more attractive solution for the main target readers. The bullying phenomenon that occurs within schools, especially junior high school students, is a problem that has a detrimental impact on the victims both physically and mentally, which can disrupt activities and reduce motivation to learn. victims at school. In previous research by the Nursing Information Journal on 'Overview of Emotion Regulation', it was stated that teenagers who experience bullying will experience problems in regulating their emotions. This research aims to create an educational media design through comics regarding emotional regulation for victims of bullying, especially junior high school students in the city of Bandung. This research is a qualitative descriptive research with data collection methods in the form of literature study, observation, interviews and questionnaires, while data analysis uses descriptive analysis and matrix measurement analysis. The role of comics is used as the main media in education regarding emotional regulation to victims of bullying, especially junior high school students in the city of Bandung. It is hoped that the role of educational comics can be a more attractive solution for the main target readers.

Keywords: Bullying Victims, Educational Comics, Middle School Students.

PENDAHULUAN

Tindakan kenakalan remaja yang biasa disebut *bullying* adalah sebuah perilaku penyimpangan yang dilakukan oleh seorang atau lebih berupa kekerasan fisik, psikis atau kata-kata yang mengakibatkan ketidaknyamanan pada korban yang menerimanya (Hopeman et al., 2020). Dikutip dari halaman berita *Kompas.com* (2023) UNICEF mencatat pada tahun 2020 sekitar 41% pelajar berusia 15 tahun di Indonesia pernah mengalami tindakan *bullying*. Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) menemukan bahwa kasus pembullying ini banyak dialami oleh pelajar di tingkat SD dan SMP sebanyak 25%, SMA dan SMK sebanyak 18,75%, dan di MTs serta Pondok Pesantren 6,25% (*detik.com*, 2023). Menurut Ariyani & Bakhtiar (2018) tindakan kekerasan yang terjadi di sekolah adalah tindakan agresif antar pelajar dimana dampak yang diakibatkan merupakan masalah yang serius, korban bisa merasa terganggu secara mental dan menghambat proses belajar selama berada di sekolah. Bahkan dampak terparah yang bisa terjadi adalah kasus bunuh diri. Dikutip dari halaman berita *republika.com* (2022) seorang anak di Tasikmalaya, Jawa Barat, ditemukan meninggal bunuh diri akibat diduga mengalami depresi karena tindakan

pembullying yang dialami. Adapula kasus serupa yang dialami oleh korban berinisial MR (11), siswa kecamatan Passanggaran, Banyuwangi. Sebelumnya korban menerima tindakan pembullying yang dilakukan terus menerus oleh teman sebayanya dan setelah itu ditemukan tewas gantung diri dirumahnya. Menurut Kasi Humas Polresta Banyuwangi Iptu Agus Winarno kasus ini terjadi diduga akibat korban mengalami depresi yang cukup berat sehingga memutuskan melakukan tindakan bunuh diri (*cnnindonesia.com*, 2023).

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nursing Information Journal tentang 'Gambaran Regulasi Emosi', korban tindakan *bullying* akan mengalami masalah dalam meregulasi emosi. Berdasarkan penelitian tersebut mereka menyatakan bahwa korban *bullying* perlu mendapat pendampingan yang baik berupa dukungan emosional dari lingkungan terdekat sehingga mereka mampu mengendalikan emosi dengan baik. Pada jurnal tersebut, Rina Mulyani (2014) mengatakan resiliensi yang kuat dapat menjadi upaya pencegahan terhadap korban yang mengalami tindakan *bullying*, sehingga mereka dapat bertahan dan beranjak dari situasi sulit serta bisa menangani tindakan *bullying*. Gottman (2001) mengatakan bahwa kemampuan regulasi emosi yang baik terbukti memiliki dampak baik pada kehidupan sehari-hari dengan menunjukkan peningkatan baik di segi akademik, hubungan interaksi sosial, dan resiliensi diri yang baik.

Pada fenomena ini dapat diidentifikasi masalah yang ada adalah kurangnya kesadaran tentang meregulasi emosi yang baik pada korban tindakan *bullying* di kalangan pelajar SMP dan Minimnya media komunikasi visual sebagai sarana edukasi tentang meregulasi emosi yang sesuai untuk pelajar SMP korban *bullying*. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dibutuhkannya suatu perancangan media komunikasi visual yang berisi informasi edukasi tentang regulasi emosi yang baik bagi korban tindakan *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah khususnya pelajar SMP.

Perancangan yang dibuat pada penelitian ini adalah media edukasi. Media edukasi adalah seperangkat alat fisik yang dapat dipakai untuk membantu proses belajar siswa-siswi baik di sekolah ataupun di luar sekolah (Arsyad, 2009:9). Dibutuhkannya suatu media yang dapat menarik perhatian dan efektif untuk audiens pelajar SMP yaitu remaja awal usia 13-16 Tahun. Komik merupakan salah satu media yang relevan untuk kalangan remaja awal yang merupakan audiens utama perancangan penelitian ini. Komik bisa dijadikan suatu alat dalam menyampaikan sebuah cerita dan banyak diminati oleh para anak muda karena memiliki estetika yang mempesona. Pengertian komikpun dapat berbeda beda bergantung oleh pengamatan para ahli dan perkembangan zaman (Koesoemadinata, 2018). Dalam membuat komik terdapat unsur-unsur utama diantaranya: panel, karakter, balon kata, bunyi huruf, dan garis gerak (McCloud, 2006). Selain komik fisik, komik dapat dipublikasikan melalui media elektronik dengan serangkaian cerita dan berbagai unsur yang terdapat pada komik (Nasution et al, 2023). Pranowo (2020) mengatakan komik dapat digunakan sebagai media edukasi terlebih di dunia pendidikan dimana komik bisa dijadikan sebagai sarana khususnya guru yang mengajar di sekolah untuk menyampaikan materi.

Perancangan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membuat suatu karya berupa visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan kepada target audiens melalui berbagai macam media (Yuniarti et al., 2015). Desain Komunikasi Visual adalah sebuah ilmu yang dipelajari dengan tujuan berkomunikasi melalui berbagai macam jenis media visual dengan mengolah elemen-elemen visual seperti bentuk, gambar, warna, teks, komposisi dan tata letak secara kreatif sehingga pesan dan ide dapat tersampaikan dengan baik (Kusrianto, 2007). Pada buku estetika yang ditulis Lingga Agung (2017) menyebutkan terdapat beberapa elemen dalam desain diantaranya: garis, bentuk, tekstur, ruang, warna, tipografi, dan ilustrasi. Dalam perancangan ini

dibutuhkannya sebuah cerita yang digunakan sebagai media menyampaikan pesan. Menurut Lesmana et al., (2015) menjelaskan cerita atau *storytelling* adalah sebuah teknik yang digunakan dalam menceritakan suatu hal dengan berbagai alur cerita *torytelling* menjadi unsur utama dalam perancangan sebuah komik agar dapat memikat pembacanya.

METODE PENELITIAN

Untuk membuat suatu rancangan pada penelitian ini metode yang digunakan dalam adalah metode kualitatif deskriptif dimana pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan kusioner kepada responden yaitu pelajar yang ada di sekolah SMPN 18 Kota Bandung, dan juga melakukan studi pustaka untuk memperoleh data dukungan dari pihak sekunder. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisa dengan analisa deskriptif serta melakukan analisa matriks perbandingan atas tiga produk sejenis.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan oleh data observasi yang dilakukan di sekolah SMPN 18 Kota Bandung peneliti mendapatkan berbagai macam informasi. Diantaranya informasi yang didapat adalah Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menjalankan program ROOTS Indonesia oleh UNICEF dan KEMENDIKBUD dalam mengantisipasi dan menangani tindak *bullying* atau perundungan yang terjadi di sekolah. Kegiatan tersebut diadakan sejak bulan Oktober 2022 hingga sekarang. SMPN 18 Kota Bandung terpilih sebagai pemenang juara favorit agen perubahan beserta Guru Bimbingan Konseling yaitu Nurwina Laela, S.Pd sebagai pemenang fasiliator guru program ROOTS pada 31 Maret 2023 oleh KEMENDIKBUD dan UNICEF pada kegiatan Panggung Apresiasi dan Berbagi Karakter Baik. Program ini

pun dijalankan oleh sekolah dengan membentuk suatu agen perubahan yang mereka sebut dengan ROODALS atau ROOT DALLAS dan beranggotakan sebanyak 20 murid. Agen ini melakukan kampanye dan sosialisasi tentang anti *bullying* melalui media sosial yaitu Instagram.

Setelah melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara untuk memperoleh data. wawancara yang dilakukan terhadap 2 narasumber yaitu Agnia Amalia, S.Psi sebagai psikolog anak dan Nurwinaa Laela, S.Pd sebagai guru Bimbingan Konseling di sekolah SMPN 18 Kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara Agnia Amalia, S.Psi. yang merupakan konselor utama di PUSPAGA Kota Bandung menanggapi kasus *pembullying* yang terjadi di sekolah merupakan salah satu kasus yang menjadi perhatian dimana mereka memberikan pelayanan berupa konseling sebagai upaya mengantisipasi trauma pada anak. Salah satu bentuk untuk mendapatkan pelayanan penanganan yang dilakukan adalah menerima rujukan baik dari pihak sekolah, guru, ataupun orang tua korban. Berdasarkan kasus-kasus yang terjadi sebelumnya kasus tindakan *bullying* sering terjadi pada pelajar SMP dan SMA namun tidak lebih dari usia diatas kelas 1 SMA. Pengaduan yang sering didapat atas kasus tindakan *bullying* di sekolah biasanya *bullying* berupa kekerasan verbal. Agnia Amalia menjelaskan bahwa mereka dan pihak PUSPAGA sering melakukan kegiatan edukasi dengan mendatangi sekolah-sekolah yang ada di Kota Bandung. Sumber yang mereka pakai dalam mengedukasi salah satunya adalah modul DKMP (Dukungan Kesehatan Mental dan Psikososial) oleh kementrian dan UNICEF. Pada modul tersebut dijelaskan mengenai kesehatan mental anak yang salah satunya meliputi hal-hal tentang regulasi emosi. Agnia Amalia mengatakan dengan regulasi emosi diharapkan seorang anak dapat belajar berdamai dengan dirinya sendiri, meningkatkan kembali rasa percaya diri, dan bagaimana mengelola diri serta menyesuaikan diri kembali di lingkungan sosial terutama di sekolah. Dalam melakukan edukasi, pihak mereka menyadari bahwa adanya keterbatasan yang dimiliki, PUSPAGA kekurangan sebuah media edukasi

yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk anak-anak atau korban *bullying* di sekolah.

Pada wawancara kedua yaitu Nurwinaa Laela, S.Pd sebagai guru Bimbingan Konseling di sekolah SMPN 18 Kota Bandung menjelaskan untuk mengidentifikasi anak yang mengalami tindakan *bullying* melalui perilaku dan kebiasaan seorang anak yang jika biasanya anak tersebut ceria tiba-tiba berubah menjadi pemurung dan bahkan tidak masuk sekolah. Namun dari beberapa kasus juga terdapat anak yang berani untuk melaporkan dan menceritakan tindakan *bullying* yang dialaminya. Menanggapi hal yang berkaitan tentang regulasi emosi Nurwinaa Laela berpendapat bahwa regulasi emosi yang dimiliki seorang korban masih kurang. Berdasarkan kasus yang terjadi sebelumnya korban yang kurang dalam meregulasi emosi cenderung berdampak pada kurangnya rasa percaya diri dan sering melakukan tindakan yang kurang tepat karena pola pikir yang keliru. Ditambah lagi banyak korban yang menanggapi *bullying* merupakan suatu hal yang normal sehingga kadang pasrah atas tindakan pembullying yang mereka alami. Metode yang digunakan oleh Nurwinaa Laela dalam meregulasi emosi anak dengan melakukan relaksasi dan menulis, dimana Nurwinaa Laela berharap dengan metode ini seorang siswa dapat menenangkan kembali emosinya dan dapat kembali berfikir jernih sehingga mampu menganalisa dan meminimalisir pikiran negatif.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dikumpulkan lebih dari setengah (53,1%) siswa SMP yang mayoritas duduk di kelas 1 pernah mengalami dan menjadi korban tindakan *bullying* dan tindakan yang mereka dapatkan rata-rata berupa verbal dan kekerasan secara fisik. Berdasarkan pertanyaan seputar regulasi emosi para responden lumayan sulit dalam mengontrol emosi dengan persentase sebesar (48,2%) dan emosi yang paling dirasakan setelah mengalami tindakan *bullying* adalah emosi marah (41,8%). Namun, seluruh responden mengaku dapat mengatasi, mengekspresikan mengendalikan, dan memahami emosi negatif yang ada dalam diri mereka dan mereka juga merasakan ada perubahan dalam dirinya

dalam mengelola emosi setelah menerima tindakan *bullying*. Berdasarkan pertanyaan kusioner seputar dampak yang dialami dalam melanjutkan kegiatan belajar di sekolah, responden cenderung mengaku merasa terganggu dan kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Hasil kusioner juga menunjukkan bahwa (72,5%) responden seluruhnya belum mengetahui dan teredukasi mengenai apa itu regulasi emosi. Pada pertanyaan kusioner mengenai media komik seluruh responden menyukai komik (55,5%) dan media yang cenderung disukai adalah media digital.

Berdasarkan table analisis matriks yang ada, komik edukasi yang sesuai untuk remaja SMP biasanya cenderung menggunakan ilustrasi kartun dengan pengayaan warna terang dan hangat yang menghibur dan menyenangkan. Untuk penggunaan teks pada judul juga menggunakan *typeface* dekosari agar terlihat menarik dan pada isi menggunakan *typeface* jenis sans serif agar mudah dibaca dan dipahami. Dan isi konten yang ada serta cerita cenderung cerita yang berkaitan dengan seputar kegiatan pada kehidupan sehari-hari atau biasa disebut *slice of life*.

Konsep Pesan

Setelah mengumpulkan dan menganalisa data yang ada, konsep pesan yang diberikan pada perancangan ini diharapkan dapat memikat dan menarik perhatian target utama yaitu korban *bullying* yang merupakan pelajar SMP dengan rentan usia remaja awal dan pertengahan yaitu 13-16 tahun. Konsep pesan perlu memberikan gambaran yang menghibur juga terlihat menyenangkan dan mudah dipahami untuk dapat menjadi pintu awal pembaca berminat untuk membaca. Pengayaan dan penggunaan ilustrasi kartun yang diharapkan dapat menarik perhatian dengan warna-warna hangat dan *vibrant* agar terlihat menarik namun tetap mempertahankan serta menjaga kesan tenang serta menyenangkan pada cerita. Penggunaan bahasa baik dari judul hingga isi cerita menggunakan kata-kata

dan kalimat yang mudah dipahami dengan pendekatan cerita emosional namun tetap santai dan menghibur.

Konsep Kreatif

Diperlukannya konsep kreatif dalam tema besar yaitu regulasi emosi untuk korban *bullying* dengan fokus utama yaitu edukasi tentang bagaimana mengelola emosi marah yang baik dan bijak. Dengan tema besar tersebut, perancangan komik digital ini diberi judul “Pelajar Bijak” edisi meregulasi emosi marah dan yang akan menceritakan seorang karakter laki-laki pelajar SMP yang statusnya pernah mengalami tindakan *bullying* dan dia belajar bagaimana mengelola emosi marah yang dirasakan sehingga dia mampu melanjutkan kehidupannya dan tetap fokus pada tujuan utama seorang pelajar di sekolah yaitu belajar dan meraih ilmu serta cita-cita.

Cerita diperankan oleh seorang karakter yaitu pelajar SMP laki-laki yang pernah mengalami tindakan *pembullying*, namun ketika dia teringat kejadian tersebut dia merasakan emosi marah. Sang tokoh utama belajar mengenali dan mengendalikan emosi negatif tersebut melalui bantuan sosok pahlwan bijak yaitu Bijakman yang membantu dan mengajarkan tentang regulasi emosi kepada mereka. Dengan pendekatan emosional, tokoh karakter tersebut berusaha memahami, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi yang ia rasakan dengan lebih bijak sehingga hal tersebut merupakan suatu penanaman karakter dalam kesadaran diri sendiri. Cerita juga akan disampaikan melalui pendekatan kehidupan sehari-hari atau biasa disebut *slice of life* namun tetap fokus utamanya adalah kegiatan selama berada di sekolah dengan adanya pembabakan cerita yang bertujuan untuk menunjukkan perkembangan tokoh karakter dari sebelum dan sesudah memahami regulasi emosi dengan baik.

Konsep Media

Media utama pada Perancangan ini adalah komik yang akan dipublikasikan melalui *platform* media sosial yaitu Instagram dengan memanfaatkan fitur-fitur

yang tersedia di aplikasi sosial media Instagram seperti foto profil, instastory, reels, dan posting foto diharapkan dapat menjangkau target dan minat pembaca yang dituju. Berdasarkan data wawancara, observasi, dan kusioner disimpulkan bahwa pelajar SMP menggunakan media sosial yaitu Instagram sebagai salah satu sarana untuk mengkampanyekan gerakan anti *bullying* serta hasil kusioner menunjukkan peminat komik digital lebih banyak dibandingkan komik fisik. Penggunaan komik digital sebagai sarana edukasi juga memiliki kelebihan dimana komik digital dapat lebih mudah diakses serta disebar luaskan sehingga diharapkan dapat menjangkau target audiens yang lebih mudah dan spesifik. Dengan penggunaan *platform* media sosial Instagram, pengayaan komik digital tentu akan menyesuaikan dengan *platform* tersebut agar fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut dapat digunakan dengan baik sehingga dapat menarik minat target pembaca.

Untuk dapat memperkenalkan dan membantu promosi dari perancangan komik digital tentang regulasi emosi korban *bullying* diperlukannya sebuah media pendukung agar dapat menarik perhatian target pembaca. Beberapa media pendukung yang akan digunakan pada perancangan ini adalah: cetakan komik fisik, konten iklan, poster, dan *merchandise*.

Konsep Komunikasi Pemasaran

Untuk mencapai target audiens, perancangan komik “Pelajar Bijak” edisi meregulasi emosi marah memerlukan konsep komunikasi pemasaran, dimana metode komunikasi pemasaran yang digunakan adalah dengan metode AISAS. Menurut Sugiyama dan Andree (2011) menjelaskan bahwa metode AISAS adalah singkatan dari *Attention, Interest, Search, Action, dan Share*. Dimana metode ini digunakan sebagai salah satu strategi komunikasi untuk mencapai individu dan kelompok yang dijadikan sebagai target sasaran. Penggunaan metode ini bagus digunakan di zaman modern sekarang dengan menganalisa perilaku target yang dituju. Berikut pemaparan metode AISAS melalui tabel dibawah ini:

Tabel 1 Analisis AISAS

Strategi	Media	Tujuan
Attention	Poster pada sekolah SMP, perpustakaan, toko buku, tempat praktik psikolog yang ada di Kota Bandung. Konten yang di iklankan melalui platform Instagram.	Audiens akan melihat pesan melalui media yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai komik digital “Pelajar Bijak” edisi meregulasi emosi marah.
Interest	Poster yang disebarakan di tempat-tempat yang ditentukan. Konten iklan lewat platform intstagram yang diboost. <i>Merchandise</i> yang ditawarkan.	Audiens yang menerima informasi melalui media yang dibuat mulai merasa tertarik. Terutama audiens yang mengalami permasalahan tentang regulasi emosi sebagai korban bullying mulai mencari tau media utama yang di berikan.
Search	Platform media sosial Instragram “Pelajar Bijak” edisi meregulasi emosi marah.	Audiens mencari tau komik digital “Pelajar Bijak” edisi meregulasi emosi marah dengan mengunjungi halaman utama media sosial Instagram.
Action	Mengakses media utama di halaman Instagram.	Audiens mengakses media utama di halaman Instagram dan membaca komik serta membeli <i>marchandise</i> yang ditawarkan.
Share	Platform media sosial lain dan mulut ke mulut	Audiens membagikan informasi mengenai komik digital “Pelajar Bijak” edisi meregulasi emosi marah ke akun media sosial mereka dan menginfokan ke teman-

		teman dari mulut-kemulut.
--	--	---------------------------

Sumber: Sunu, 2024

Konsep Bisnis

Para perancangan ini dibutuhkannya media pendukung yang digunakan untuk mempromosikan media utama. Pada perancangan media pendukung memerlukan biaya yang akan sehingga perlu di perhitungkan dan dipersiapkan. Berikut rincian biaya yang digunakan untuk membuat media pendukung pada perancangan ini:

Tabel 2 Biaya Produksi

Jenis Produk	Harga	Jumlah	Total
Cetak Komik Bentuk Fisik A5	Rp 75.000	12 Buku	Rp 900.000
Ads Flyer Posting Instagram 1 minggu	Rp 150.000	1 postingan	Rp 150.000
Ads Flyer Instastory 1 minggu	Rp 150.000	1 postingan	Rp 150.000
Poster A3	Rp 10.000	5 lembar	Rp 50.000
Totebag	Rp 15.000	12 pcs	Rp 180.000
Notebook A5 Spiral 100 Halaman	Rp 9.000	12 pcs	Rp 108.000
Stickerpack A5 Vinyl Paper and Kiss Cut Model	Rp 10.000	12 lembar	Rp 120.000
Total			Rp 1.658.000

Sumber: Sunu, 2024

Harga Jual pada bagian penjualan akan dijual dengan cara di *bundling* dengan rincian harga sebagai berikut:

Komik fisik + *totebag* + *notebook* + *stickerpack* = Harga Pokok Penjualan (HPP)

$$75.000 + 15.000 + 9.000 + 10.000 = \text{Rp } 109.000$$

Keuntungan = HPP x 30%

$$= 109.000 \times 30\%$$

$$= \text{Rp } 32.700$$

Harga Jual = HPP + Keuntungan

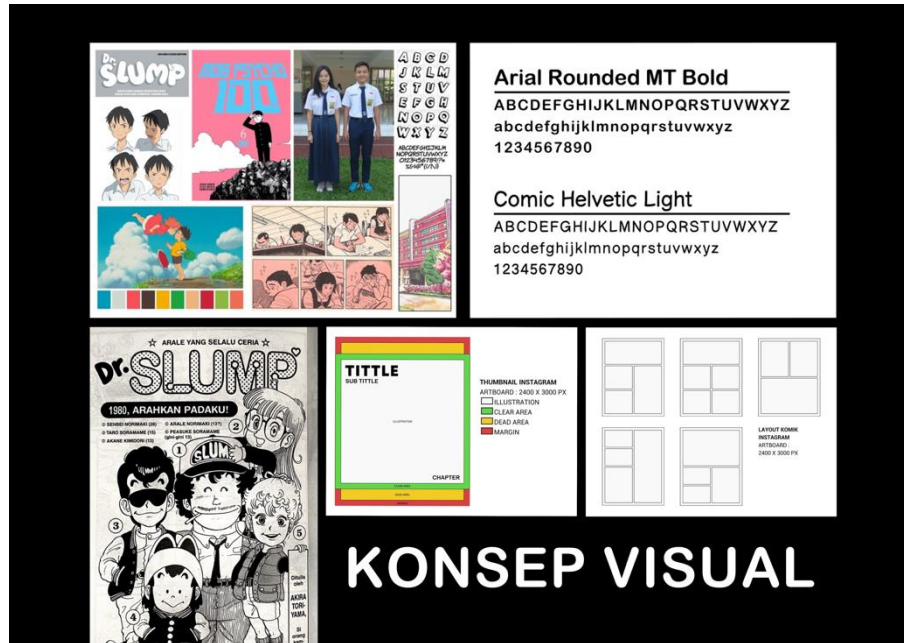
$$= 109.000 + 32.700$$

$$= \text{Rp } 141.700$$

Konsep Visual

Pada perancangan komik digital ini diperlukannya konsep visual yang akan dibuat berdasarkan penelitian dari bab-bab sebelumnya. Gaya ilustrasi yang cenderung memiliki ciri khas layaknya kartun jepang dengan ciri khas penggambaran ekspresi wajah, gestur, dan postur badan yang terkesan lucu dan banyak digemari oleh kalangan anak-anak hingga remaja. Warna yang akan digunakan cenderung *vibrance* dan hangat dalam menambahkan nuansa pada isian komik yang akan dibuat. Ditambah dengan referensi gambaran visual pelajar SMP untuk kebutuhan perancangan karakter pada cerita komik. Jenis font yang digunakan adalah *typeface* jenis sans serif. Dengan menggunakan *font* jenis ini pada perancangan komik akan memberikan kesan modern dan memiliki kelebihan dalam keterbacaan. Terdapat 2 *font* yang akan digunakan yaitu Arial Rounded MT Bold sebagai *font* umum untuk keperluan seperti judul, pesan, dan informasi khusus diluar isian komik. Untuk isi komik yaitu kata yang terdapat pada komik utama seperti balon kata dan keterangan yang terdapat pada dalam komik akan menggunakan *font* Comic Helvetic Light. Pada media utama di publikasi menggunakan *platform* sosial media yaitu Instagram. Dalam mempublikasikan komik diperlukannya *thumbnail* utama sebagai *cover* judul awal yang menunjukkan *chapter* cerita yang akan dibagikan. Agar judul utaman dan judul *chapter* dapat mudah dilihat melalui halaman awal Instragram maka ada batas yang dibuat atau bisa disebut *clear area* sebagai *thumbnail* utama komik digital yang dibuat. Penggunaan *layout* atau *grid* panel yang akan dibuat pada komik ini

juga menyesuaikan dengan ukuran rasio foto yang bisa di *posting* pada platform media Instagram.



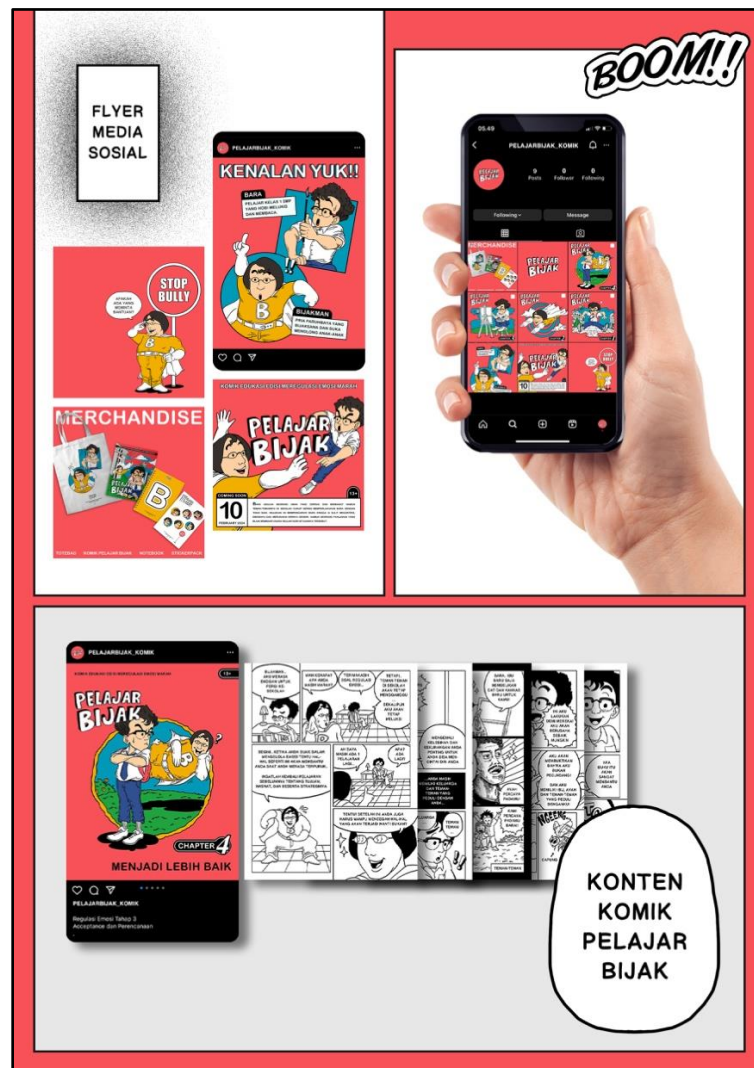
Gambar 1 Konsep Visual
Sumber: Sunu, 2024

Konsep Cerita

Konsep cerita dirancang menjadi 4 *chapter* dengan permasalahan yaitu regulasi emosi marah. Pada tiap *chapter* yang dimuat dalam edukasi regulasi emosi berdasarkan teori aspek-aspek penilaian pada regulasi emosi. Perancangan cerita pada *chapter* 1 lebih menceritakan pengenalan dan latar belakang tokoh yang diangkat *Chapter* 2 akan masuk ke bagian edukasi yaitu regulasi emosi tahap awal yaitu tahap kognisi berdasarkan aspek memonitor emosi, mengevaluasi emosi, dan memodifikasi emosi. *Chapter* 3 akan membahas tentang edukasi regulasi emosi tahap penekanan ekspresif berdasarkan aspek *goals* atau tujuan dan *impulse* atau hasrat. *Chapter* terakhir yaitu *chapter* 4 yang akan membahas aspek akhir edukasi regulasi emosi yaitu penerimaan dan perencanaan kedepan kepada tokoh utama yang merupakan korban tindak perilaku *bullying* di sekolah.

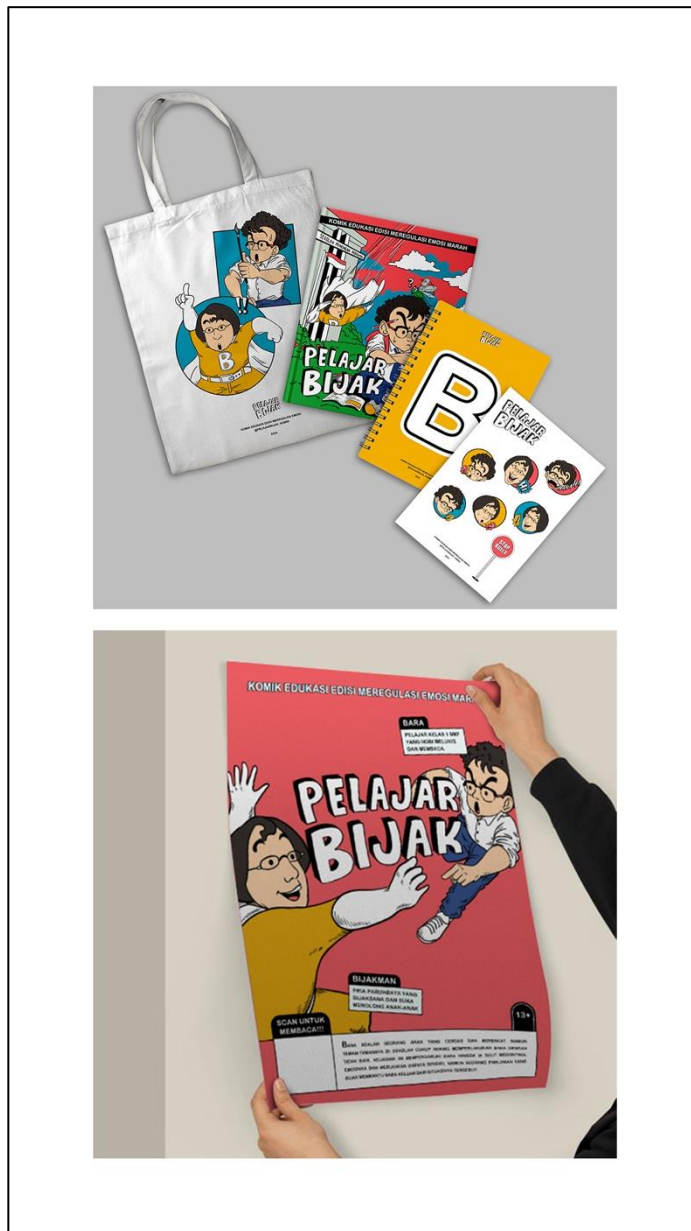
Hasil Perancangan

media utama



Gambar 2 Hasil Perancangan Media Utama
Sumber: Sunu, 2024

Media Pendukung



Gambar 2 Hasil Perancangan Media Pendukung
Sumber: Sunu, 2024

KESIMPULAN

Perilaku penyimpangan berupa *bullying* yang terjadi di ruang lingkup sekolah khususnya pelajar SMP di kota Bandung merupakan suatu masalah yang perlu menjadi sebuah perhatian. Korban yang mengalami tindakan *bullying* di sekolah akan menimbulkan dampak yang merugikan baik pada kesehatan fisik, dan mental serta mengganggu dan menghambat motivasi kegiatan belajar anak tersebut. Dalam hal ini, edukasi dijadikan upaya dalam meningkatkan kesadaran tentang regulasi emosi kepada korban agar mampu mengatasi dan beranjak dari situasi keterpurukan atas permasalahan yang terjadi. Setelah melalui proses pengumpulan dan analisa data yang dilakukan, perancangan komik edukasi tentang regulasi emosi terhadap korban *bullying* khususnya pelajar SMP menjadi pilihan yang menarik mengingat fungsi serta target pembaca yang dituju dalam menyampaikan isi pesan dan informasi yang ingin disampaikan. Komik sebagai media edukasi memiliki ciri khas yang mampu menarik minat belajar seorang anak melalui ilustrasi dan cerita. Kemajuan media yang ada pada saat ini memberikan manfaat serta memudahkan dalam menyampaikan informasi begitupun terhadap komik itu sendiri. Media komik dapat dipublikasikan melalui media digital sehingga komik digital mampu dijadikan solusi dalam menyampaikan pesan pada audiens remaja awal yang akrab dan erat dengan sosial media yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2018). Designing Digital Comics: A British Library Perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*.
- Anggreiny, N. (2014). Rational emotive behavior therapy untuk meningkatkan regulasi emosi remaja korban kekerasan seksual (Tesis Magister Psikologi Profesi : Universitas Sumatera Utara).
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Aryani, F., & Bakhtiar, M. I. (2018). Effect of asserative training on cyber bullying behavior for students. *Konselor*, 7(2), 78-88.
<https://doi.org/10.24036/020187210283-0-00>
- Darmayanti, K.K.H., Kurniawati, F., Situmorang, D.D.B., 2019. Bullying di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian dan Cara Menanggulangnya. *Pedagog. J. Ilmu Pendidik* 17, 55–66.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i1.13980>
- Dharsono. Soni, Kartika. (2007). *Eстетika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung
- Diajeng, H., Indari, I., & Mustriwi, M. (2021). Gambaran Regulasi Emosi Remaja SMK Korban Bullying di SMK Multimedia Tumpang. *Nursing Information Journal*, 1(1), 25-30.
- Esterberg, Kristin G. (2002). *Qualitative Methods in Social Research*, Mc Graw Hill, New York
- Gottman, J. (2001). *Kiat-kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional* (Terjemahan). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Gross, J.J. (2007). *Handbook of Emotion Regulation*. New York: Guildford Press
- Gross, J.J. & Thompson, R.A. (2006). Emotion Regulation: Conceptual foundation. In J.J. Gross (ed). *Handbook of emotion regulation*. New York: Guilford Press.
- Gumelar, M. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah Seni & Desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 278-289.
- Holtzschue, L. (2017). *Understanding Color: An Introduction for Designers* (Fifth Edition). Hoboken: Wiley.
- Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Visual Adaptation Of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 401-408.

- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi, Yogyakarta.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015) Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *Eproceedings of Art & Design*, 2(1)
- Lia Anggraini, S., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Lingga Agung. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius (Anggota IKAPI)
- Lupton, E., & Philips, J. C. (2008). *Graphic Design: The New Basics*. NY: Princeton Architectural Press.
- Mashar, R. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Kencana
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper New York.
- Miarso, Y. (2005). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Nadhiroh, Y. F. (2015). Pengendalian emosi: Kajian Religio-psikologis tentang Psikologi Manusia. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(01), 53-62.
- Nasution, S. I., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2023). PERANCANGAN KOMIK MENGENAI GANGGUAN KEPERIBADIAN AMBANG PADA REMAJA AKHIR (16-24 TAHUN) DI KOTA BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Nasution, S. I., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2023). PERANCANGAN KOMIK MENGENAI GANGGUAN KEPERIBADIAN AMBANG PADA REMAJA AKHIR (16-24 TAHUN) DI KOTA BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design an Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles* (50073rd edition). Rockport Publishers.

- Pranowoa, T. A. Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan* ISSN, 2715, 2456.
- Pujiyanto. (2013). *Iklan Layanan Masyarakat* (Ed. I). Yoogyakarta, Indonesia: CV Andi Offset.
- Puspita, S. M. (2019). Kemampuan Mengelola Emosi Sebagai Dasar Kesehatan Mental Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 85–92.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara.
- Shaffer, K.A. 2005. On the nature and function of emotion: A component process approach. In K. R. Scherer & P.E. Ekman (Eds.), *Approaches to emotion* (pp. 293-317). Hillsdale, N.J.: Erlbaum.
- Salmon, S., Turner, S., Taillieu, T., Fortier, J., Afifi, T.O., 2018. Bullying victimization experiences among middle and high school adolescents: Traditional bullying, discriminatory harassment, and cybervictimization. *J. Adolesc.* 63, 29–40. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2017.12.005>
- Sanyoto, Sadjiman E. (2010). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain* (ed. Ke-2), Yogyakarta: Jalasutra.
- Sishertanto, T., & Widhyatmoko, D. (2016). *Latih Gambar; Dasar-dasar Komik*. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Soumokil, S., Nuliana, W., & Tetelepta, D. P. (2023). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENANGANAN BULLYING PADA ANAK. *Jurnal Keperawatan Indonesia Timur (East Indonesian Nursing Journal)*, 3(1), 21-30.
- Sufriani, E.P.S., 2017. faktor yang mempengaruhi bullying pada anak usia sekolah di sekolah dasar kecamatan syiah kuala banda aeh VIII.
- Sugijokanto. (2014). *Cegah Kekerasan Pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

- Sulistiowati, N. M. D., Wulansari, I. G. A. N. F., Swedarma, K. E., Purnama, A. P., & Kresnayanti, N. P. (2022). Gambaran Perilaku Bullying dan Perilaku Mencari Bantuan Remaja SMP di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5(1), 47-52.
- Tiwa, T. M. (2023). ANALISIS PERILAKU SOSIAL REMAJA KORBAN BULLYING PADA SISWA SMP NEGERI 2 TONDANO MINAHASA SULAWESI UTARA. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 158-165.
- Wardani, D.K., Mariyati, M., Tamrin, T., 2020. Eksplorasi Pengalaman Remaja yang Menjadi Korban Bullying di Sekolah. *J. Ners Widya Husada* 6, 15–22.
- Wibowo, Ibnu T. (2013). *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta: Buku Pintar.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuniarti, I., Maulana, S., Desinta, S. (2015). Perancangan Buku Panduan Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok untuk Usia 9-10 Tahun. Bandung: Universitas Telkom
- Zakiah, E.Z., Humaedi, S., Santoso, M.B., 2017. Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Pros. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.* 4, 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>