

080/S/PM-KCBR/PK.03.08/2/JANUARI/2023

**PERANCANGAN WEBCOMIC TINDAKAN CYBERBULLYING SEBAGAI
MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Nisa Nur Fauziah

NIM 1903152

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NISA NUR FAUZIAH

**PERANCANGAN WEBCOMIC TINDAKAN CYBERBULLYING SEBAGAI
MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Maya Purnama Sari,S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219890103201

Pembimbing II

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219900422101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219900422101

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nisa Nur Fauziah
NIM : 1903152
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Judul Skripsi : Perancangan Webcomic Tindakan Cyberbullying sebagai Media Edukasi Untuk Remaja

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perancangan Webcomic Tindakan Cyberbullying sebagai Media Edukasi Untuk Remaja” ini beserta seluruh isinya adalah benarbenar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 11 Januari 2022

Yang Menyatakan,



Nisa Nur Fauziah

NIM 1903152

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Webcomic Tindakan Cyberbullying sebagai Media Edukasi Untuk Remaja” dengan baik sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Sholawat serta salam senantiasa kami panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini berlangsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Maya Purnamasari, S.Pd., M.Ds., selaku pembimbing 1 yang telah membimbing peneliti dan memberikan banyak motivasi yang tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir;
2. Ibu Ayung Candra Padmasari., S.Pd., M.T selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan motivasi dan juga saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini;
3. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga selesai;
4. Seluruh dosen program studi Pendidikan Multimedia yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi, saran, dan masukkan kepada peneliti selama berkuliah di program studi Pendidikan Multimedia;
5. Kedua orang tua, kepada Ibu Teti Nurhayati dan Bapak Budiyono yang telah memberikan do'a dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Kakak, Agung Rizky Nugroho yang senantiasa memberikan dukungan baik berupa materil maupun moril selama penyusunan skripsi;
7. Teman-teman seperjuangan, Dzulya Istiqomah, Astrid Saharani Putri, Nabilla Putri Sulaiman, Azkia Fathiyannisa, Engalydva Ralasepty Syopyan, Dwini Nurul Arofah, Felia Arlitha Agnia, Risma Febyanti, Rahmah Tasyah Adnisa, Rizka Ramadhina, Audrina Famanda, Rafifah Rahmah Nadinda dan masih

- banyak lagi, yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini;
8. Seluruh teman-teman angkatan 2019 Pendidikan Multimedia, yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini;
 9. Teh Nabilla Tiara Putri dan Teh Hertanti Nova Oktaviani selaku kakak tingkat, yang telah memberikan bantuan, motivasi, saran dan masukan selama perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi ini.
 10. Sahabat-sahabat, Isna Ayu Nurmaidah, Siti Robiah Al Umiyah, Zuni Rafika Wahyuningsih, Saffina Hasna Asyfia, Yurika Nur Prasetya, Rinda Aisyah Nurmawanti, yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
 11. Ibu Nuruh Hidayah, M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia menjadi penguji media yang telah dibuat.
 12. Partisipan penelitian yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu, sehingga penelitian ini terselesaikan dengan baik.
 13. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Bandung, Januari 2023

Penulis

PERANCANGAN WEBCOMIC TINDAKAN CYBERBULLYING SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK REMAJA

Nisa Nur Fauziah

NIM. 1903152

ABSTRAK

Penggunaan media sosial dikalangan remaja sudah menjadi kebutuhan pribadi pada saat ini, penggunaan media sosial pun sangat sulit dibendung pemanfaatannya baik untuk hal positif ataupun negatif. Kebanyakan para remaja menggunakan media sosial untuk membangun citra diri, memposting aktivitas baik dalam bentuk video ataupun foto, serta saling berkomentar baik pada pengguna yang dikenal maupun tidak dikenal. Beberapa kegiatan tindakan perundungan banyak terjadi di kalangan remaja misalnya diskolah ataupun di lingkungan rumah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik website (webcomic) yang mudah dijangkau oleh remaja untuk mengedukasi agar lebih berhati-hati dalam bertindak baik di dunia nyata maupun dunia maya. Metode penelitian menggunakan MDLC model luther dengan 6 tahapan diantaranya pengonsepan, desain, material collecting, assembly, pengujian dan tahap pendistribusian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa webcomic dirancangan dengan baik menggunakan konsep cerita sederhana berlatar sekolah dengan karakter bentuk chibi yang lebih ringan dan menarik bagi kalangan remaja. Berdasarkan uji validasi ahli media, didapatkan rata-rata persentase 66.2% dengan interpretasi webcomic layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba pada remaja menunjukkan bahwa webcomic dinyatakan baik dengan rata-rata hasil persentase 80% dari 20 responden. Webcomic telah didistribusikan di webtoon dengan views sebanyak 65 viewer. Kesimpulan penelitian adalah perancangan webcomic dapat dijadikan media edukasi tindakan cyberbullying bagi remaja diterima dimasyarakat.

Kata Kunci: Webcomic, Cyberbullying, Remaja

CYBERBULLYING ACTION WEBCOMIC DESIGN AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR TEENAGERS

Nisa Nur Fauziah

NIM. 1903152

ABSTRACT

The use of social media among teenagers has become a personal need at this time, the use of social media is very difficult to stop its use for both positive and negative things. Most teenagers use social media to build self-image, post activities in the form of videos or photos, and comment on each other, both known and unknown users. Several acts of bullying occur among adolescents, for example at school or in the home environment. This study aims to design a website comic (webcomic) that is easily accessible to teenagers to educate them to be more careful in their actions both in the real world and in cyberspace. The research method uses the Luther MDLC model with 6 stages including drafting, design, material collecting, assembly, testing and distribution stages. The results of the study show that the webcomic is well designed using a simple story concept with a school background with chibi characters that are lighter and more attractive to teenagers. Based on the media expert validation test, an average percentage of 66.2% was obtained with a proper webcomic interpretation. While the results of trials on teenagers showed that the webcomic was declared good with an average percentage of 80% from 20 respondents. Webcomic has been distributed in webtoon with 65 views. The conclusion of the study is that webcomic design can be used as an educational media for cyberbullying actions for adolescents that is feasible to use.

Keywords: Webcomic, Cyberbullying, Teenagers

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Komik <i>Website (Webcomic)</i>	8
2.2 <i>Website</i>	9
2.3 Komik Edukasi.....	10
2.4 Struktur dan Elemen Komik.....	11
2.5 Elemen Komik	13
2.6 Remaja.....	28
2.7 <i>Cyberbullying</i>	29
2.8 Aspek-Aspek Cyberbullying	30
2.9 Pemanfaatan Teknologi sebagai Media <i>Bullying</i>	31
2.10 Prinsip Seni dan Desain	33
2.11 Penelitian Terdahulu	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Subjek Penelitian.....	39
3.3 Analisis Data	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
BAB V KESIMPULAN	88
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perspektif Komik Secara Tekstual	14
Tabel 3. 1 Kriteria Angket Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3. 2 Angket Respon Remaja.....	40
Tabel 3. 3 Keterangan Skor Angket Validasi Media	41
Tabel 3. 4 Keterangan Skor Angket Remaja.....	42
Tabel 3. 5 Interpretasi Tingkat Kelayakan Ahli Media.....	42
Tabel 3. 6 Interpretasi Uji Respon Remaja	43
Tabel 4. 1 Pembuatan Sketsa di aplikasi <i>Ibis Paint x</i>	47
Tabel 4. 2 Desain Karakter.....	49
Tabel 4. 3 Konsep Cerita.....	51
Tabel 4. 4 Sketsa per Panel	52
Tabel 4. 5 Tools <i>Adobe Ilustrator</i> yang digunakan.....	66
Tabel 4. 6 Pewarnaan Desain Karakter.....	67
Tabel 4. 7 Hasil Akhir <i>Webcomic</i>	71
Tabel 4. 8 Persebaran Hasil Validasi Ahli Media	85
Tabel 4. 9 Uji Respon Remaja	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Karakter Benny&Mice	15
Gambar 2. 2 Ekspresi Wajah.....	16
Gambar 2. 3 <i>Gesture</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Setting</i> suasana	17
Gambar 2. 5 Jenis <i>Phonogram</i>	18
Gambar 2. 6 Jenis tipografi	19
Gambar 2. 7 Kata Spesifik	19
Gambar 2. 8 Gambar Spesifik	20
Gambar 2. 9 Duo Spesifik.....	20
Gambar 2. 10 Berpotongan	20
Gambar 2. 11 Saling Bergantung.....	21
Gambar 2. 12 Pararel.....	21
Gambar 2. 13 Montase	21
Gambar 2. 14 Jenis Balon Kata.....	22
Gambar 2. 15 Panel Baris.....	23
Gambar 2. 16 Panel Kolom.....	24
Gambar 2. 17 Panel Kombinasi	24
Gambar 2. 18 Panel <i>Layout Diagonal</i>	25
Gambar 2. 19 Panel <i>Inset</i>	25
Gambar 2. 20 Panel <i>OverLapping</i>	26
Gambar 2. 21 Panel <i>OverLapping</i>	26
Gambar 2. 22 <i>Caption Panel</i>	27
Gambar 3. 1 Tahapan MDLC Luther-Sutopo (2003).....	37
Gambar 4. 1 Chibi Maruko Chan	45
Gambar 4. 2 Hello Jadoo.....	45
Gambar 4. 3 Warna pastel.....	46
Gambar 4. 4 Comic sans font.....	46
Gambar 4. 5 Pembuatan sketsa karakter	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Pembuatan storyboard	48
Gambar 4. 7 Perwarnaan panel	70
Gambar 4. 8 Pemberian Balon Kata.....	71

Gambar 4. 9 Unggah <i>webcomic</i> di platfrom <i>webtoon</i>	86
Gambar 4. 10 Tampilan <i>webcomic</i> dalam platfrom <i>webtoon</i>	87
Gambar 4. 11 Tautan <i>webtoon</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	95
Lampiran. 2 Lembar Pernyataan Judgement Ahli Media	96
Lampiran. 3 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli Media	97
Lampiran. 4 Hasil Angket Validasi Ahli Media	98
Lampiran. 5 Angket Respon Remaja Melalui <i>Google Form</i>	100
Lampiran. 6 Rekap Hasil Uji Respon Remaja	103