

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi dalam peradaban dunia khususnya dunia pendidikan membawa dampak dari berbagai aspek, salah satunya aspek perilaku siswa. Penyimpangan perilaku menjadi salah satu aspek dari dampak kemajuan zaman. Interaksi negatif siswa dalam beberapa literatur disebutkan sebagai perilaku menyimpang dalam ilmu sosial atau biasa juga disebut sebagai kenakalan remaja. Setiap masyarakat dimanapun mereka berada pasti mengalami perubahan, perubahan itu terjadi akibat adanya interaksi antar manusia.

Perubahan sosial tidak dapat dielakkan lagi, berkat adanya kemajuan ilmu dan teknologi membawa banyak perubahan antara lain perubahan norma, nilai, tingkah laku dan pola-pola tingkah laku baik individu maupun kelompok. Pada dasarnya kenakalan remaja menunjuk pada suatu bentuk perilaku remaja yang tidak sesuai dengan norma-norma yang hidup di dalam masyarakatnya. kenakalan anak remaja adalah perbuatan-perbuatan yang melanggar norma-norma kesopanan, kesusilaan dan pelanggaran-pelanggaran norma-norma hukum, tetapi anak tersebut tidak sampai dituntut oleh pihak yang berwajib (Sumiyanto, 1994:21).

Perilaku anak-anak tersebut menunjukkan kurang atau tidak adanya konformitas terhadap norma-norma sosial. Kenakalan remaja dapat pula disebut sebagai kelainan

tingkah laku/tindak remaja yang bersifat anti sosial, melanggar norma sosial, agama serta ketentuan hukum yang berlaku di masyarakat. Perilaku *bullying* merupakan salah satu contoh dari perbuatan menyimpang dan membahayakan. Budaya *bullying* sering kita jumpai di sekolah dengan objek pelaku senioritas oleh seseorang dan sekelompok orang yang memiliki kuasa, tidak bertanggung jawab dan terus terjadi secara berulang-ulang dengan tujuan untuk memenuhi perasaan senang saat melakukan tindakan tersebut.

*Bullying* adalah suatu tindakan agresif yang dilakukan secara berulang yang dilakukan oleh satu kelompok pada satu individu tertentu. *Bullying* biasanya ditujukan untuk individu yang dinilai lebih lemah atau berbeda di antara kebanyakan individu lainnya. *Bullying* dapat berupa verbal dan non-verbal. *Bullying* verbal biasanya berupa cacian dan umpatan kebencian. *Bullying* non-verbal biasanya berupa kekerasan fisik. Tujuan dilakukannya *Bullying* adalah dengan dasar untuk kesenangan semata yang dilakukan secara sengaja dan menyebabkan cedera fisik serta psikologi bagi yang menerimanya.

Masa usia remaja adalah masa-masa dimana individu sedang mencari jati diri dan masa-masa ketika ingin mencoba banyak hal yang sering dilarang. Masa remaja juga merupakan masa dimana kondisi psikologis individu tidak stabil dan cenderung memiliki tingkat egois lebih tinggi sehingga mereka rentan melakukan tindakan yang menyimpang. Black dan Jackson (2007), mendefinisikan *bullying* adalah perilaku agresif tipe proaktif yang di dalamnya terdapat aspek mendominasi, menyakiti, dan menyingkirkan korbannya.

Selain itu, di dalamnya juga terdapat ketidakseimbangan kekuatan, baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, keterampilan sosial, atau status sosial. *Bullying* juga dilakukan secara berulang oleh satu orang atau lebih. *Bullying* menjadi kasus permasalahan yang berbahaya dan mengganggu dunia pendidikan di pada tingkat level usia di seluruh dunia dan perlu mendapat perhatian khusus dari pendidik maupun orang tua. Korban *bullying* bukan dari kaum yang lebih kuasa ataupun sama kekuatannya dengan si pem-bully akan tetapi yang menjadi objek sasaran dari korban *bullying* tersebut terjadi pada anak yang memiliki kekurangan-kekurangan dari anggota tubuh yang dijadikan bahan cemooh dan cacian dari pembencinya. (Astuti, 2008).

Salah satu faktor lain yang menyebabkan *bullying* adalah faktor kesenjangan kekuatan yang dimunculkan dari aspek fisik, akses media sosial yang mengandung informasi yang memalukan, faktor popularitas yang dimiliki, dan keinginan untuk menyakiti orang lain. Terlebih pada usia sekolah dasar yang rentan akan tersinggung dan kesalahpahaman diantara teman sebaya nya (Olweus, 2019). Kasus *bullying* menjadi kasus yang mengerikan di Indonesia dan terjadi di dari level sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Indonesia sebagai negara yang menempati posisi tertinggi dalam tingkat kasus *bullying* di sekolah di tingkat ASEAN, mencapai 84%, mengungguli Nepal dan Vietnam dengan 79%, Kamboja dengan 73%, dan Pakistan dengan 43% (KPAI, 2017). *Bullying*, sebagai fenomena sosial, masih menjadi masalah serius hingga saat ini. *Bullying* merupakan tindakan negatif berupa perilaku kekerasan fisik maupun psikis yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban. Dampaknya terhadap korban *bullying* mencakup masalah kesehatan mental, penurunan kepercayaan diri, dan munculnya keinginan untuk



membalas dendam. Korban *bullying* tidak hanya mengalami tantangan dalam kesehatan mental, tetapi juga menghadapi dampak fisik yang signifikan.

Berdasarkan hasil riset Programme for International Students Assessment (PISA, 2018) Indonesia merupakan Negara tertinggi kelima dari anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) yang hanya sebesar 22,7%. Indonesia berada di posisi kelima tertinggi dari 78 negara sebagai negara yang paling banyak murid mengalami perundungan dengan jumlah korban sebanyak 41,1%. Angka murid korban *bullying* ini jauh di atas rata-rata negara. Selain mengalami perundungan, murid di Indonesia mengaku sebanyak 22% dihina dan barangnya dicuri. Selanjutnya sebanyak 18% didorong oleh temannya 15% mengalami intimidasi, 19% dikucilkan, 14% murid di Indonesia mengaku diancam, dan 20% terdapat murid yang kabar buruknya disebarakan oleh pelaku *bullying*.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkap, ada sekitar 3.800 kasus perundungan di Indonesia sepanjang 2023. Data ini meningkat signifikan dibandingkan data tahun sebelumnya yang dihimpun dari KPAI dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), dimana tercatat 226 kasus di 2022, 53 kasus di 2021 dan 119 kasus di 2020. Ironisnya, kasus *bullying* ini meningkat dari tahun ke tahun. Jenis *bullying* yang paling sering dialami korban adalah *bullying* fisik (55,5 persen), *bullying* verbal (29,3 persen) dan *bullying* psikologis (15,2 persen).

Tingkat jenjang Pendidikan menunjukkan siswa SD menjadi korban *bullying* terbanyak (26 persen), diikuti siswa SMP (25 persen) dan siswa SMA (18,75 persen). Angka tersebut adalah angka yang tercatat, dan diluar dari angka ini, masih banyak

korban yang tidak melaporkan dan tidak tercatat telah terjadi di semua lapisan lingkungan masyarakat. Kementerian Kesehatan (Kemenkes) menyatakan pihaknya menerima 1.540 laporan dugaan *bullying* PPDS hingga awal Agustus 2024. Laporan *bullying* yang diterima dalam enam bulan terakhir itu tidak hanya dari RS milik Kemenkes, tapi juga di RS milik universitas.

Peneliti sempat mengalami kondisi bagaimana rasanya menjadi korban *bullying* ketika di masa sekolah dasar. Kejadian tersebut membawa dampak dan pengaruh bagi peneliti saat proses pendewasaan dan dalam proses berkarya. Dan secara tidak langsung juga mengganggu perkembangan untuk menjadi pribadi yang lebih percaya diri di kehidupan sosial. Alasan peneliti mengangkat tema ini ketika di masa sekolah kejadian ini berawal dari kebiasaan peneliti yang terbiasa menyendiri sehingga ada sebuah kelompok yang terdiri dari teman peneliti melihat celah dan kelemahan di dalam diri peneliti dan terjadilah praktek *bullying*.

Beberapa kejadian yang dirasakan peneliti yakni dikucilkan, intimidasi berlebihan, kekerasan, serta cacian dan umpatan verbal sehingga sering menimbulkan perkelahian antar siswa. Dalam kasus ini bela diri menjadi sebuah tameng bagi peneliti untuk menghadapi praktek *bullying* tersebut walaupun memerlukan waktu yang panjang untuk bisa lepas dari kejadian-kejadian yang serupa tidak diinginkan. Namun, seni bela diri membuktikan wibawanya dalam kehidupan peneliti untuk membentuk pribadi yang lebih baik, disiplin, disegani dan menciptakan persaudaraan untuk mengantisipasi terjadinya tindakan kekerasan sesuai dengan tujuan diciptakannya bela diri itu sendiri.

Bela diri merupakan salah satu hasil budaya masyarakat yang dapat ditemui di seluruh wilayah dunia. Bela diri dapat dilihat dari berbagai perspektif kegunaannya. Bela diri dapat dijadikan sebagai alat untuk melindungi diri dari berbagai ancaman yang kemungkinan dihadapi seseorang. Bela diri juga dapat dijadikan sebagai sebuah pemenuhan kebutuhan jasmani manusia, yaitu untuk berolahraga. Kebutuhan manusia yang kompleks inilah yang menyebabkan bela diri dapat tumbuh dan berkembang di kelompok budaya suatu masyarakat.

Kegunaan bela diri dalam budaya masyarakat bisa dikatakan beragam sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan tersebut tidak hanya sebatas kebutuhan jasmani, dan pribadi dalam upaya menjaga diri, namun juga merambah kepada kebutuhan estetis. Aktivitas bela diri merupakan aktivitas olahraga yang dapat memperkenalkan dan menanamkan kedisiplinan pada anak. Beberapa penelitian mengenai aktivitas bela diri seperti yang dilakukan oleh Choo & Jewell (2002) mengatakan bahwa aktivitas bela diri memunculkan pemikiran kritis, pemikiran kreatif, pemikiran peduli, meningkatkan rasa percaya diri serta kedisiplinan terhadap anak.

Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, seseorang akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (maps), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya (Pranata, 2003). Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas seseorang. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti



dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005: 51) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap.

Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dibandingkan dengan poster, *picture book*, ilustrasi yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan teks. Sedangkan komik, memiliki kesempatan jauh lebih banyak dalam memberikan informasi tentang *bullying* dan jauh lebih kaya visualnya ketimbang media lainnya. Sehingga proses penyampaian informasi dapat tersampaikan dengan maksimal.

Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu

yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi.

Industri komik daring di Indonesia sudah berkembang pesat. Perkembangan komik dalam *platform web* ini pun setara dengan perkembangan teknologi. Jika sekarang komik digital berbasis *web* menjadi medium utama pembaca untuk menikmati karya komik, di masa depan akan lebih banyak lagi inovasi dan teknologi yang memungkinkan komik menjadi sesuatu yang baru dan unik. Namun perkembangan teknologi tersebut juga berisiko untuk menghilangkan identitas komik maupun si komikus tersebut. Perkembangan komik hakikatnya tidak menghilangkan inti dan tujuan narasi bergambar tersebut sampai kepada pembaca.

Aspek pendukung lainnya adalah internet. Karena pengaruh internet, maka hasilnya hampir seluruh aspek produksi komik berubah menjadi lebih efisien. Dan ini merupakan sebuah fenomena yang menarik atas dampak positif kemajuan teknologi yang memungkinkan pola kerja industri komik dapat berubah, khususnya di Indonesia. Anak-anak pada masa sekarang lebih banyak menggunakan smartphone ketimbang membaca buku komik, perupa berinisiasi untuk membuat karya yang dapat diakses secara mudah dalam smartphone mereka dengan cara menampilkan visual komik, mengajak pembaca untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang disediakan dalam bentuk cerita bergambar.



Saat ini komik itu sendiri telah dinikmati oleh semua kalangan terdiri dari usia remaja sampai dewasa. Komik yang dulu hanya tersedia di media cetak kini mulai beralih ke format digital dan beredar melalui media internet, sehingga menyebabkan perubahan karakteristik dan cara penjualan buku komik itu sendiri. Komik digital merupakan sebuah media baru di Indonesia, dan media ini dapat memberi pengaruh tersendiri terhadap pandangan pembaca antara remaja hingga dewasa dari usia 19 tahun hingga 34 tahun sesuai dengan kalangan pengguna di Indonesia.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, jumlah total pengguna LINE Webtoon sebanyak 35 juta di seluruh dunia dengan total 6 juta pembaca dari Indonesia. LINE Webtoon termasuk salah satu komik online yang memiliki banyak penggemar di penjuru dunia yang memiliki penggemar sebanyak 75% yang berusia diatas 20 tahun. Tidak hanya di Indonesia saja, ternyata LINE Webtoon sudah merambah ke negara lain seperti Amerika, Jepang, dan juga Thailand. Kemampuan komik online dalam menjangkau publik dan memberikan hiburan serta informasi dalam bentuk gambar membuat komik online mulai dilirik sebagai salah satu media bacaan yang menarik, padahal sebelumnya komik hanya dapat diterbitkan dalam bentuk buku cetak, menjadi bagian kecil dari koran serta bentuk lainnya seperti halnya film animasi atau kartun.

Seiring berjalannya waktu dengan perkembangan IPTEK yang semakin maju di mana internet telah menjadi pilihan masyarakat untuk memperoleh suatu informasi atau hiburan, komik mulai menyentuh pasar digital. Hal ini ditandai dengan komik yang diterbitkan melalui situs web hingga yang tersedia menjadi sebuah layanan aplikasi media sosial yang dapat diperoleh dengan mudah. Dibandingkan dengan komik cetak, komik digital memiliki penglihatan yang terbatas untuk pembaca sehingga cerita bisa

fokus pada setiap gambar ilustrasi yang dibaca secara vertikal. Sedangkan komik cetak lebih memiliki penglihatan yang luas di setiap halamannya dan pembaca lebih sering kesulitan saat memulai untuk membaca.

Banyak komikus atau ilustrator yang mencoba berinovasi dalam mengembangkan karyanya melalui platform digital tersebut. Penulis memiliki tujuan untuk memastikan manfaat yang diperoleh dari pembaca, serta persepsi pembaca yang terkait motif hingga manfaat membaca komik di LINE Webtoon. Aspek visual yang menjadi daya tarik utama dalam cerita juga dibuat se-menarik mungkin dengan mengikuti style gambar komik *manhwa* yang terkenal di zaman sekarang. Dibandingkan dengan gaya menggambar yang lain, gaya menggambar *manhwa* lebih sederhana dan lebih nyaman untuk dilihat dan dinikmati untuk memberikan suatu informasi kepada pembaca terkait tema komik tersebut. Pembuatan karya ini menjadikan peneliti ingin membuat sebuah cerita bergambar yang berbeda dibanding komik yang sudah ada dan dapat diserap oleh banyak kalangan hingga menjangkau pembaca yang lebih luas lagi.

#### B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan Ide Penciptaan karya ini diawali sejak peneliti menempuh mata kuliah Animasi 2D di semester 6. Pada saat itu peneliti membuat karya animasi berjudul "Partai Jakarta" dibantu dengan tim kelompok yang sudah dibagi setiap bidangnya. Peneliti membuat desain karakter yang menjadikan karakter tersebut adalah tokoh yang akan membantu penonton untuk masuk ke dalam cerita yang divisualkan ke dalam bentuk animasi. Singkat cerita ada tiga orang sahabat yang ingin berteman dengan sebuah kelompok dan bergabung membentuk sebuah kelompok.

Syarat untuk menjadi anggota kelompok ini diharuskan setiap calonnya untuk saling berkelahi sebagai bukti loyalitas mereka kepada kelompok tersebut. Dan perkelahian tersebut menimbulkan kerugian dan diantara mereka ada yang terluka. Akhirnya pemimpin dari kelompok tersebut melarang mereka untuk mengadakan perkelahian atau semacamnya untuk merekrut anggota baru kedepannya. Peneliti menggunakan Ibis Paint X untuk membuat rancangan karakter animasi tersebut.

Setiap karakter menyesuaikan dengan sifat dan karakteristik tokoh masing-masing. Dan setelah penayangan, banyak dari kalangan penonton menyukai animasi kelompok peneliti. Dan peneliti mendapatkan banyak saran dan kesan setelah penayangan selesai. Komentar tersebutlah yang membuat peneliti merasa ingin melanjutkan karya tersebut, namun dengan cerita, karakter, dan media yang berbeda, yaitu komik sesuai dengan minat peneliti.



Gambar 1. Hasil Poster Cover Animasi Partai Jakarta

Sumber : Data Pribadi, 2023



Ide penciptaan di atas dirasa masih butuh pengembangan kembali dikarenakan dari segi konsep sudah dekat dengan perupa, visual karakter yang dibuat juga sudah sesuai dengan keinginan peneliti dalam menggambarkan seorang tokoh dalam sebuah cerita. Namun, perupa masih merasa belum memiliki persiapan yang matang untuk dijadikan sebuah komik. Selanjutnya peneliti membuat karya dengan konsep yang telah dipikirkan secara matang, mengangkat keresahan yang dialami oleh peneliti sendiri di lingkungan sekitar dengan visualisasi yang ditingkatkan dan sesuai dengan perkembangan komik di era saat ini. *Webtoon* adalah platform yang menampilkan informasi dalam bentuk karya komik dan mudah diakses oleh pengguna *smartphone*, sehingga peneliti mengambil kesempatan tersebut untuk menyampaikan informasi mengenai kasus *bullying*.



Gambar 2. Hasil Karya Pameran KKL Angkatan 2020 “*Forget Her*”.

Sumber : Data Pribadi, 2023

Selanjutnya peneliti juga mendapatkan ide penciptaan karya saat menempuh mata kuliah PKM pada semester 7. Peneliti melakukan proses belajar mengajar hingga mengingatkan peneliti tentang suasana saat di masa-masa sekolah yang menyenangkan. Peneliti mulai tertarik membuat ilustrasi bertemakan tentang anak sekolah hingga

berlanjut di mata kuliah KKL. Ketika Pameran KKL peneliti membuat ilustrasi *series* tentang percintaan anak remaja SMA dan berlatar di Yogyakarta. Hal tersebut juga yang memicu peneliti untuk melanjutkan pembuatan karya penciptaan yang bertemakan *bullying* berlatar di sekolah.

Peneliti juga mendalami tentang seni bela diri yang biasa dikenal Taekwondo. Taekwondo merupakan salah satu cabang olahraga bela diri yang berasal dari korea selatan. Taekwondo memiliki arti seni bela diri yang menggunakan kaki dan tangan sebagai senjata bela diri untuk menaklukkan lawannya. Sejak menduduki kelas 2 SD peneliti sudah bergabung ke klub bela diri Taekwondo dan terdapat banyak cerita dan pengalaman di dalamnya. Ini merupakan salah satu upaya peneliti untuk mencegah terjadinya kasus *bullying* yaitu dengan mencari kegiatan positif, berolahraga, dan mencari banyak teman agar bisa lepas dari tindakan perundungan. Peneliti menggunakan beberapa kegiatan positif tersebut ke dalam ide penciptaan karya seni peneliti sebagai upaya mencegah terjadinya *bullying*.

### C. Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah penciptaan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan konsep *Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang konsep *Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital?

3. Bagaimana pengolahan media, alat, dan teknik dalam mengelola karakteristik visual tentang konsep *Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital?

#### D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan skripsi penciptaan ini, diantaranya:

1. Mengembangkan konsep *Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital.
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang konsep *Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital.
3. Mengolah media, alat, dan teknik dalam mengelola karakteristik visual tentang konsep *Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital.

#### E. Fokus Penciptaan (*State of Art*)

Penciptaan karya seni rupa dengan judul "*Bullying* Sebagai Ide Penciptaan Karya Komik Digital" Dalam Penciptaan Karya Ilustrasi Digital Pada Komik Digital memiliki tiga aspek karakteristik penciptaan, antara lain sebagai berikut:

1. Aspek Konseptual

Aspek konseptual penciptaan karya seni memuat gagasan atau ide terbentuknya penciptaan karya seni itu sendiri. Peneliti memilih judul Penciptaan Karya Seni Komik Digital Dengan Tema *Bullying* dikarenakan banyak kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia. Kasus *bullying* di Indonesia memiliki angka yang tinggi dibandingkan dengan negara lain



baik di tingkat ASEAN maupun internasional di setiap tahunnya. Hal ini membuat peneliti tidak berhenti untuk menyerukan “*stop bullying*” di masyarakat terutama di media sosial.

Peneliti memutuskan untuk menciptakan media edukasi yang menarik untuk masyarakat. Media yang peneliti gunakan adalah komik digital berbasis *website webtoon*. Karena sangat mudah untuk diakses bagi kalangan remaja dan hampir semua remaja mengetahui *website* komik tersebut. *Website webtoon* sangat menarik karena menampilkan berbagai macam komik dan berbagai macam *genre* dan peneliti akan menggunakannya sebagai media edukasi.

Adapun beberapa kelebihan utama dalam perbandingan komik digital dan komik cetak yaitu, aksesibilitas yang dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital. Lalu fleksibilitas, dapat dibaca dalam berbagai format baik secara vertikal, horizontal, full screen, dsb. Ketersediaan komik digital tidak terbatas oleh ruang dan waktu karena komik digital tersedia kapan saja.

Adapun kelebihan lainnya yaitu di biaya pengeluaran. Jika dibandingkan dengan komik cetak, komik digital lebih menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan biaya percetakan. Selain itu, keberadaan komik digital ini bermanfaat untuk mengurangi limbah penggunaan kertas dan tinta yang sulit diatasi. Manfaat lainnya adalah kualitas gambar lebih tajam dan detail.

Warna yang ditampilkan lebih cerah dan akurat. Banyak keleluasaan dalam menambahkan efek pada proses pembuatan. Lalu, ketika pengguna mengoperasikan komik terdapat fitur zoom in dan zoom out yang dapat memudahkan pengguna untuk menikmatinya dengan mengamati lebih detail.

Dibandingkan dengan platform lain seperti *website* komik yang tersebar di internet masih dipertanyakan apakah *website* tersebut legal atau tidak. Sedangkan *webtoon* adalah distributor komik seniman yang sudah terbukti legalnya di berbagai macam negara dan dikhususkan untuk untuk seniman tidak seperti *platform* Instagram, YouTube, Tiktok, dll.

## 2. Aspek Visual

Aspek visual dalam penciptaan karya seni menyangkut dengan wujud dari karya seni yang kemudian direspon oleh indera manusia. Dalam penciptaan ini, komik digital yang dibuat akan direspon melalui indera penglihatan (*visual*). Peneliti menciptakan karya komik digital dengan tema *bullying*. *Bullying* memiliki berbagai macam jenis, yaitu *bullying* verbal, *bullying* non verbal, *bullying* sosial, dan *cyber bullying*. Peneliti ingin memberikan informasi tentang jenis-jenis *bullying* agar masyarakat dapat lebih mengenal tentang macam-macam *bullying*.

Peneliti ingin menciptakan alur cerita yang menggambarkan tentang berbagai macam jenis *bullying* di kehidupan anak sekolah yang tidak bisa lepas dari kasus *bullying*. Visual yang ditampilkan adalah

karakter yang peneliti ciptakan untuk menjalankan sebuah alur cerita komik tentang *bullying*. Karakter tersebut terdiri dari 5 (lima) karakter penting siswa murid sekolah yang akan menjadi fokus pada cerita komik. Karakter tersebut terdiri dari Jack, Adul, Agus, Rara, dan Julian.

Jack adalah seorang murid yang tampan, kuat, dan keren di sekolah dan selalu peduli kepada teman-temannya. Adul adalah seorang siswa yang memiliki berat badan lebih dan sering menjadi korban *bullying* di sekolah. Agus adalah temannya Adul. Dia selalu berada di samping Adul dan menemaninya. Rara adalah siswi cantik yang terkenal di sekolah dan menolak adanya tindakan perundungan di sekolahnya. Lalu, Julian adalah tokoh antagonis yang menjadi pelaku *bullying* di sekolah.

Visual yang ditampilkan dibuat dengan gaya *manhwa*. Visual dengan gaya *manhwa* sangat beragam di berbagai macam komik *webtoon*, sehingga peneliti memiliki keleluasaan dalam berkarya. Setiap adegan yang ada di komik peneliti buat ilustrasi dengan ukuran menyesuaikan *smartphone*. Biasanya format pembuatan karya ilustrasi komik menggunakan ukuran 1440 x 2560 pixel agar terlihat lebih jernih saat ditampilkan di dalam *smartphone*. Cara membaca komik *webtoon* peneliti yaitu dengan menggeser komik dari atas ke bawah sampai cerita komik selesai.

Diharapkan setelah masyarakat mengenal berbagai macam bentuk jenis *bullying* melalui komik digital peneliti, masyarakat menjadi memahami dan menjadi lebih peka terhadap kasus-kasus tersebut dan



meningkatkan kewaspadaan agar dapat mencegah dan memerangi terjadinya segala tindakan perundungan.

### 3. Aspek Operasional

Setelah semua perencanaan aspek visual berjalan, selanjutnya dalam aspek operasional adalah mengenai proses perwujudan karya secara teknis mulai dari pemilihan material, teknik, dan proses penciptaan karya. Proses penggarapan komik digital menggunakan software Ibis Paint X untuk pembuatan ilustrasi komik.

Alasan perupa menggunakan Ibis Paint X dikarenakan sudah menguasai software ini dengan baik sehingga merasa nyaman dalam berkarya membuat berbagai macam ilustrasi, karena selain untuk menggambar dan melukis, Ibis Paint X juga dapat digunakan untuk membuat berbagai macam effect yang memiliki kualitas yang baik. Ibis Paint X juga menyediakan fitur untuk membuat komik sehingga memudahkan perupa dalam proses pembuatan karya. Setelah tahap pembuatan karya selesai masuklah ke dalam proses penerbitan yang akan diterbitkan pada *platform webtoon canvas* Indonesia yang disediakan oleh *Naver* dari Korea.

### F. Manfaat Penciptaan

Manfaat-manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari skripsi penciptaan ini diantaranya adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Pembaca

Sebagai referensi konsep penciptaan karya seni rupa dan untuk menyalurkan ide dan gagasan dalam berkarya komik. Selain itu komik ini juga sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan imajinasi dalam berkarya.

2. Bagi Perupa

Penciptaan karya seni rupa ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan perupa baik dari segi konseptual, visual, maupun operasional.

3. Bagi Mahasiswa Seni Rupa

Skripsi penciptaan ini termasuk ke dalam rangkaian penelitian pedoman penulisan, sehingga diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai penulisan skripsi penciptaan menggunakan metode ilmiah. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa atas pembahasan serupa.

4. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Secara akademis, skripsi penciptaan ini diharapkan dapat memberi kontribusi ilmiah terhadap penelitian-penelitian dalam bidang seni rupa, terutama pada bahasan serupa.