

INTI SARI

Bullying adalah suatu tindakan kekerasan atau melecehkan seseorang yang dilakukan secara psikologis ataupun secara fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih lemah yang didasari oleh perbedaan kekuatan yang mencolok antara pelaku dan korbannya. Akhir-akhir ini bullying terhadap remaja sering terjadi di berbagai lingkungan, termasuk dilingkungan kampus seperti bullying secara fisik (perkelahian), secara verbal (mengolok-olok), Cyberbullying melalui sosial media dan senioritas. Tindakan tersebut berdampak besar bagi remaja yang menjadi korban bullying seperti mengalami masalah kesehatan fisik, mental, dan penurunan semangat dalam belajar dan prestasi akademisnya. Sayangnya, respon masyarakat terhadap kasus bullying sangat minim dan usaha pemberantasan kasus ini sangat kurang sehingga kasus bullying sering dianggap sebagai masalah kecil dan tidak penting, jika masalah ini tidak ditangani dengan baik, maka akan berdampak buruk bagi korban bullying dan pelaku bullying.

Karena masalah bullying ini adalah masalah yang serius dan harus adanya perhatian terhadap korban bullying, maka solusi untuk memecahkan masalah ini adalah dengan merancang komik edukasi. Perancangan ini menggunakan metode studi pustaka, kuesioner, analisa target audience dan wawancara. Alasan kenapa memilih perancangan komik adalah karena komik tidak hanya menghibur pembaca dengan cerita, ilustrasi dan karakternya tetapi juga mengemas informasi edukatif tentang bullying, serta bagaimana cara mengatasi dan mencegah tindakan bullying. Diharapkan dengan adanya buku komik ini, remaja mahasiswa dapat tindakan bullying serta menciptakan rasa kepedulian terhadap remaja disabilitas sehingga dapat mengurangi kasus bullying yang terjadi di kampus.

Kata Kunci : Bullying, Komik, Remaja, mencegah

ABSTRACT

Bullying is an act of violence or harassing someone who is carried out psychologically or physically against a person or group of people who are weaker based on a striking difference in strength between the perpetrator and the victim. Lately bullying against teenagers often occurs in various environments, including in the campus environment such as physical bullying (fighting), verbally (making fun), Cyberbullying through social media and seniority. These actions have a major impact on adolescents who are victims of bullying such as experiencing physical, mental health problems, and decreased enthusiasm for learning and academic achievement. Unfortunately, the public's response to bullying cases is minimal and efforts to eradicate these cases are very lacking so that bullying cases are often considered a small and unimportant problem, if this problem is not handled properly, it will have a bad impact on victims of bullying and bullies.

Because the problem of bullying is a serious problem and attention must be paid to victims of bullying, the solution to solving this problem is to design educational comics. This design uses literature study methods, questionnaires, target audience analysis and interviews. The reason for choosing comic design is because comics not only entertain readers with stories, illustrations and characters but also pack educational information about bullying, as well as how to overcome and prevent bullying. It is hoped that with this comic book, student youth can act on bullying and create a sense of concern for youth with disabilities so that they can reduce bullying cases that occur on campus.

Keywords: Bullying, Comics, Teenagers, prevent

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSYARATAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA.....	vi
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xv
HALAMAN INTI SARI.....	xix
HALAMAN ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1. Tujuan Perancangan.....	4
2. Manfaat Perancangan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
1. Komik Sijuki.....	7
2. Komik Edukasi Pendidikan.....	8
E. Landasan Teori.....	9
1. Desain Komunikasi Visual.....	9
a. Unsur-unsur Desain.....	10
b. Prinsip Desain.....	16
2. Komik	18
2.1 Elemen komik.....	18

2.2 Ekspresi Karakter Komik.....	29
2.3 Gesture Karakter Komik.....	30
2.4 Storyboard.....	31
2.5 Panelling Dalam Komik.....	32
2.6 Visual Storytelling dalam komik.....	33
3. Buku.....	34
4. Layout.....	34
5. Warna.....	34
1 Warna Primer.....	35
2 Warna Sekunder.....	35
3 Warna Tersier.....	35
4 Warna Netral.....	36
6. Ilustrasi.....	36
6.1 Jenis Ilustrasi.....	36
7. Pengertian Bullying.....	38
7.1 Perilaku bullying terhadap remaja disabilitas.....	38
7.2 Faktor-faktor bullying.....	41
8. Pengertian Disabilitas.....	43
1. Disabilitas Mental.....	44
2. Disabilitas Fisik.....	44
3. Tunaganda.....	45
F. Metode Penciptaan.....	45
1. Persiapan.....	45
a. Wawancara.....	45
b. Studi Pustaka.....	47
c. Kuesioner.....	47
d. Ruang Lingkup Perancangan.....	50
2. Perancangan.....	52
a. Strategi Desain.....	52
b. Strategi Kreatif.....	52
3. Perwujudan.....	57
4. Penyajian Karya.....	57

BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan.....	58
1. Brainstorming.....	58
B. Proses Penciptaan.....	59
1. Media utama.....	59
a. Proses Konsep Penciptaan.....	59
1. Ide Penciptaan.....	59
2. Judul Buku Komik.....	60
3. Sinopsis Cerita.....	60
4. Karakter.....	61
5. Storyline.....	77
6. Storyboard.....	80
b. Proses Perancangan Komik.....	82
1. Merapikan Panel Komik.....	82
2. Pewarnaan Dasar (Basic Coloring).....	83
3. Efek Gradasi Warna.....	84
4. Memindahkan Panel Komik.....	84
5. Lettering.....	86
c. Proses Penyelesaian (Finishing).....	88
1. Desain Cover dan Back Cover Komik.....	88
2. Proses Penyatuan.....	92
3. Hasil Desain.....	93
2. Bauran Media.....	95
a. Pajangan X-Banner.....	95
b. T-shirt.....	96
c. Poster	97
d. Media Pajang.....	98
e. Sticker.....	99
f. Pin Badge.....	100
g. Tote Bag.....	101

BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA

A. Hasil Karya.....	102
1. Buku Komik.....	102
2. Poster	104
3. Pajangan X-Banner.....	106
4. T-Shirt.....	107
5. Pin Badge.....	108
6. Sticker.....	109
7. Tote Bag.....	110
8. Media Pajang.....	111

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113

DAFTAR PUSTAKA.....114

LAMPIRAN.....117

BIODATA DIRI.....117

