

**Perancangan Komik Legenda Rawa Pening  
Sebagai Bentuk Edukasi Dampak Negatif  
Perundungan pada Lingkungan Sekolah di Jawa  
Tengah**

**SKRIPSI**



Disusun :

Robby Andre Sitopu 11151075

**PROGRAM STUDI**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JENJANG SRATA 1**

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI**

**INDONESIA**

**2020**

**PERANCANGAN KOMIK**

**Perancangan Komik Legenda Rawa Pening  
Sebagai Bentuk Edukasi Dampak Negatif  
Perundungan pada Lingkungan Sekolah di Jawa  
Tengah**



Untuk persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun :

Robby Andre Sitopu 11151075

**PROGRAM STUDI  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JENJANG SRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI  
INDONESIA  
2020  
PERANCANGAN KOMIK**

## Lembar Persetujuan



Yogyakarta, 19 Agustus 2022

Telah disetujui dan diterima

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in purple ink, consisting of several fluid, overlapping strokes.

**Wahju Tri Widadijo, M.Sn**

# Perancangan Komik Legenda Rawa Pening Sebagai Bentuk Edukasi Dampak Negatif Perundungan pada Lingkungan Sekolah di Jawa Tengah

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jenjang Strata 1 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Yogyakarta  
Pada tanggal 11 Agustus 2022 secara daring

## STSRD VISI

### Dewan Penguji



**Wahyu Tri Widadijo, M.Sn**

Dosen Pembimbing



**Sudjadi Tjipto R, M.Ds**

Ketua Penguji

Mengetahui



**Sudjadi Tjipto R, M.Ds**

Ketua STSRD VISI



**Dwisanto Sayogo, M.Ds**

Ketua Program Studi

## **ABSTRAK**

*Perancangan dilatar belakangi masih kurangnya perhatian dan kesadaran tentang maraknya kasus perundungan yang terjadi di lingkup pendidikan. Kasus perundungan ini nantinya akan mengakibatkan permasalahan sosial dan psikologis lebih lanjut bagi korban maupun pelakunya. Tujuan dari perancangan komik *Legenda Rawa Pening, Baru Klinting* ini adalah untuk mengedukasi para siswa maupun warga sekolah/tenaga pendidik agar menaruh perhatian lebih untuk kasus perundungan, agar fungsi lembaga pendidikan dapat berjalan dan berguna secara maksimal.*

*Media yang dirancang sebagai media edukasi perundungan adalah komik. Karena komik cenderung mudah diminati anak usia muda karena menggunakan metode penyampaian pesan secara visual dengan teks yang minimal.*

**Kata Kunci :** *Perundungan, Siswa/i, Komik.*

## **ABSTRACT**

*The background of the design is lack of attention and awareness about bullying cases that occur in the educational environment. This bullying cases later can lead to further social and psychological problem for the victim as well as the perpetrator. The purpose of comic design *The Legend of Rawa Pening, Baru Klinting* is to educate students and school members/educators to pay more attention/aware for bullying case, so that the function of educational intitutions can run and be used optimally.*

*Designed media for educational medium of bullying is comic. Because comics can easily attract attention of children because it uses visual message delivery with minimal text.*

**Keywords :** *Bullying, Students, Comic.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGUJI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah Perancangan .....	2
C. Batasan Masalah Perancangan .....	2
D. Tujuan Perancangan .....	2
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Skema Perancangan .....	3
<b>BAB II     DATA &amp; ANALISA</b> .....	6
A. Data Objek .....	6
A.1. Penindasan/Bullying .....	6
B. Analisa Objek dan Target Audien .....	22
B.1. Analisa Objek .....	22
B.1.1 Analisa 5w 1h .....	22
B.2. Target Audien .....	23
C. Referensi Perancangan .....	24
C.1. Komik .....	24
D. Landasan Teori .....	25
D.1. Komik .....	25
D.2. Rawa Pening .....	28
<b>BAB III    KONSEP PERANCANGAN</b> .....	29
A. Konsep Verbal .....	29
A.1. Sinopsis/Plot .....	29

	A.2. Story Line/Scrip .....	30
	B. Konsep Visual .....	31
	B.1. Karakter .....	31
	B.2. Tipografi .....	32
	B.3. Ilustrasi .....	33
<b>BAB IV</b>	<b>DESAIN .....</b>	<b>34</b>
	A. Karakter .....	34
	A.1. Baru Klinting .....	34
	A.2. Endang Sawitri .....	36
	A.3. Ki Hajar Salokantara .....	37
	A.4. Nenek/Janda Tua .....	38
	B. Finishing/Final Desain .....	38
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN &amp; SARAN .....</b>	<b>46</b>
	A. Kesimpulan .....	47
	B. Saran .....	47

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Perancangan**

Fenomena kasus perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah, atau sering kita sebut dengan *bullying* merupakan kasus yang akhir-akhir ini mulai terekspos lagi di media. Penindasan/Bullying merupakan penggunaan kekerasan, ancaman, atau paksaan untuk mendominasi atau menintimidasi orang lain. Kasus bullying merupakan perilaku agresif yang ditandai oleh tiga kriteria minimum berikut: niat bermusuhan, ketidakseimbangan kekuasaan, dan pengulangan yang terjadi pada periode waktu tertentu, biasanya perilaku ini melukai individu lain secara fisik, mental, maupun emosional. Penyebab dari fenomena ini adalah perbedaan mencolok suatu individu yang mencolok, perbedaan ini berdasar dari fisik, agama, ras, bahkan gaya berpakaian. Dampak dari perilaku ini membuat korban membenci dirinya sendiri, mereka juga merasa depresi dan stress, bahkan melakukan bunuh diri.

Kasus bullying yang terekspos di media akhir-akhir ini contohnya Kasus bullying siswi SMP di Purworejo dan kasus bullying di SD Negeri Kecamatan Wirosari . Fenomena bully sebenarnya bukan hanya sekarang baru terjadi, banyak sekali kasusnya yang tidak terekspos oleh media. Hal ini dikarenakan masih kurangnya perhatian masyarakat oleh kasus tersebut sehingga minimnya tindakan pencegahan maupun pengendalian.

Berdasarkan hal di atas, penulis merancang komik sebagai media di kalangan pelajar usia 13-18 tahun (SMP-SMA/SMK atau sederajat) serta para pendamping mereka di lingkungan sekolah ataupun para orangtua/wali. Karena komik lebih merupakan kombinasi yang lebih menonjolkan unsur visualnya dibanding verbal sehingga bisa mendapatkan perhatian lebih dari para target



audience. Komik yang akan dirancang mengangkat cerita dari legenda Rawa Pening dikarenakan dalam kisah tersebut juga mengandung unsur perundungan yang merupakan topik utama serta latar belakangnya juga masih sama yang letaknya berada di Jawa Tengah.

## **B. Rumusan Masalah Perancangan**

Kasus bullying masih merupakan hal yang disepelekan/kurang mendapat perhatian oleh masyarakat, khususnya di Indonesia karena kurangnya pengetahuan tentang fenomena tersebut.

a. Bagaimana merancang komik yang artistik sekaligus komunikatif sebagai media edukasi tentang dampak negative perundungan pada lingkungan sekolah di Jawa Tengah

## **C. Batasan Masalah Perancangan**

Kasus perundungan yang menjadi batasan disini merupakan kasus perundungan pada lingkungan pendidikan/sekolah di Jawa Tengah dan media yang digunakan adalah komik, serta menggunakan platform digital.

## **D. Tujuan Perancangan**

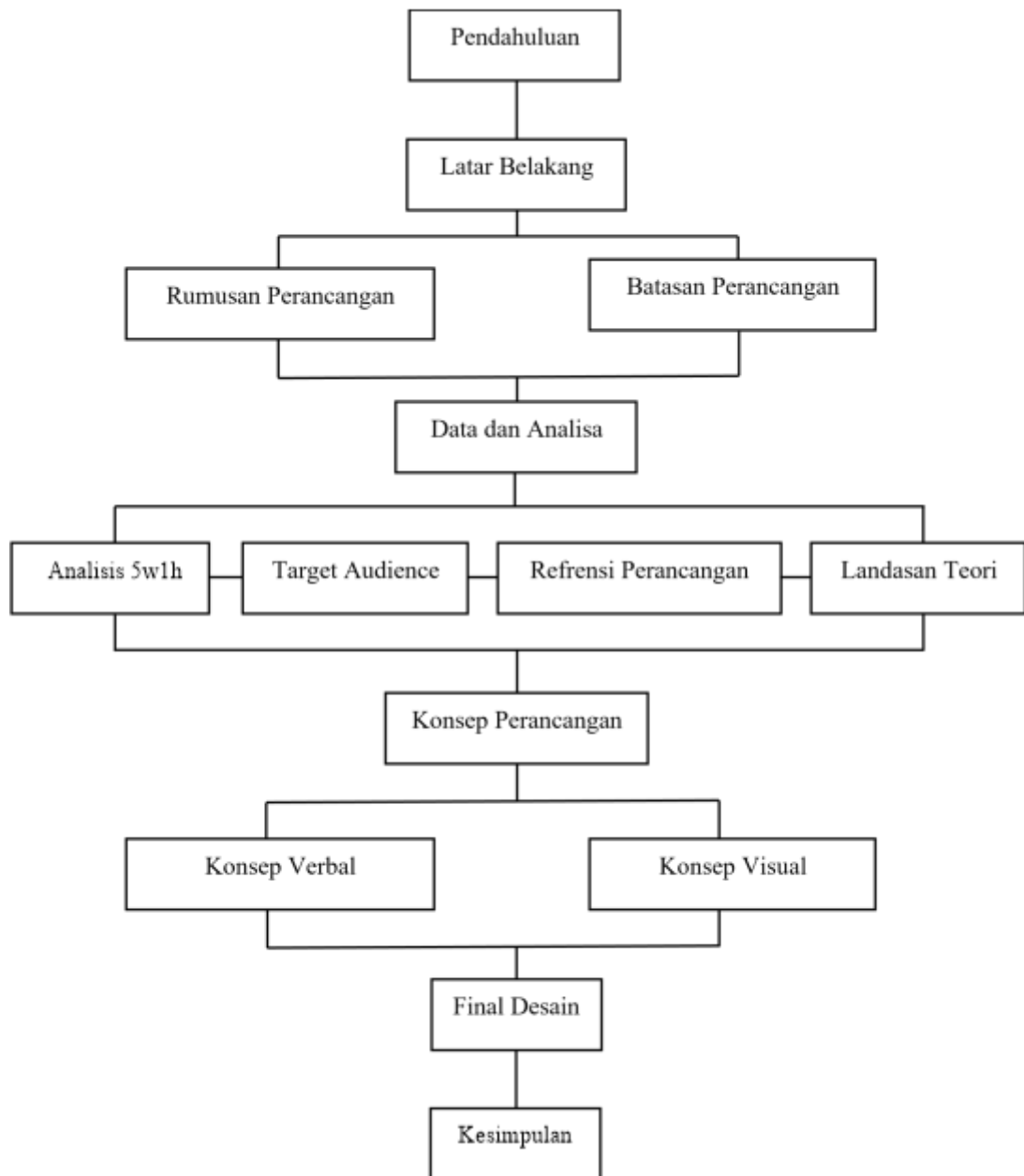
Memahami tentang kasus bullying yang kerap terjadi di lingkungan pendidikan, serta menitik beratkan dampak yang terjadi terhadap korban kasus bullying/perundungan.

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat untuk Lembaga agar lebih menaruh perhatian lebih untuk kasus penindasan yang terjadi di sekolah dan menjadi referensi
2. Manfaat bagi para siswa mengurangi kasus perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah
3. Mengingatkan orang tua dalam mendidik anaknya saat dirumah

### **F. Skema Perancangan**

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan tugas akhir ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan tugas akhir di bawah ini:



## BAB II DATA & ANALISA

### A. Data Objek

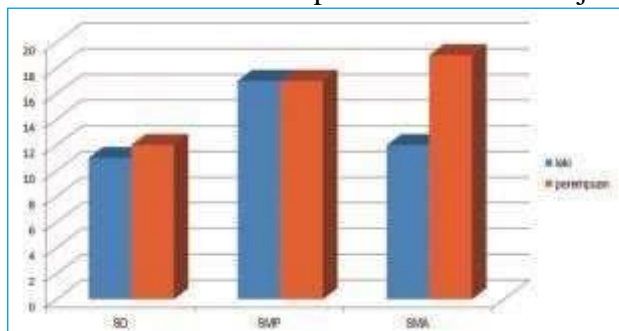
#### A.1 Perundungan/Bullying

Beberapa kasus bullying di Jawa Tengah yang sempat menjadi sorotan di media antara lain Siswi SMP di Purworejo, Jawa Tengah (TribunNews.com Sabtu,15 Februari 2020 16:16 WIB, Indah Aprilin Cahyani, Miftah), Siswa SD Negeri di Kecamatan Wirosari, Kabupaten Grobongan (Kompas.com 08/02/2020, 06:06 WIB, Pythag Kurniati), merupakan beberapa contoh kasus yang telah terjadi khususnya di Jawa Tengah.

Narasumber anak sekolah yang dijadikan sample di kota Semarang terdiri dari kelas anak SD (23 siswa), SMP (34 siswa), SMA (31 siswa). Satu kelas dari SDN Padangsari 02, satu kelas dari SMP Negeri 12, dan satu kelas dari SMA Negeri 5.

Karakteristik responden (Jumlah Responden menurut: Sekolah; Jenis kelamin; Usia)

Grafik 2.4.1. Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin di Kota Semarang

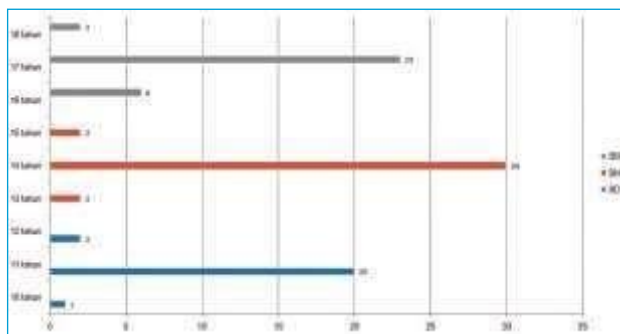


Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah.

Grafik 1 menunjukkan secara keseluruhan jumlah responden sebanyak 88 siswa sekolah meliputi laki-laki 40 siswa (SD=11 siswa, SMP=17 siswa, dan

SMA=12 siswa) dan perempuan 44 siswa (SD=12 siswa, SMP=17 siswa, dan SMA=19 siswa).

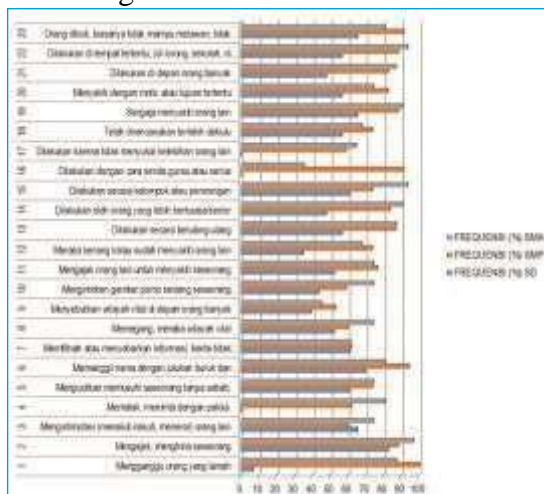
Grafik 2.4.2. Jumlah Responden Berdasarkan Usia dan Tingkat Pendidikan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Dalam grafik di atas menunjukkan usia anak SD terdiri dari 1 orang berusia 10 tahun, 20 orang berusia 11 tahun, dan 2 orang berusia 12 tahun. Anak SMP terdiri dari 2 orang berusia 13 tahun, 30 orang berusia 14 tahun, dan 2 orang berusia 15 tahun. Anak SMA terdiri dari 6 orang berusia 16 tahun, 23 orang berusia 17 tahun, dan 2 orang berusia 18 tahun.

Grafik 2.4.3. Pemahaman anak sekolah tentang perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah.

Hasil wawancara menunjukkan pemahaman perundungan anak SD adalah mengejek, menghina seseorang (82,6%), memanggil nama dengan julukan buruk dan berulang-ulang (69,6%), Mengintimidasi (menakut-nakuti, meneror) orang lain,

Memalak, meminta dengan paksa, Sengaja menyakiti orang lain, Orang dibuli, biasanya tidak mampu melawan, tidak mampu mempertahankan diri (65,2%), Mengucilkan memusuhi seseorang tanpa sebab. Memfitnah atau menyebarkan informasi, berita tidak benar, Dilakukan secara kelompok atau perorangan (60,9%), Dilakukan secara berulang-ulang, Telah direncanakan terlebih dahulu, Menyakiti dengan motif atau tujuan tertentu, Dilakukan di tempat tertentu, (di lorong, sekolah, di kelas, di toilet, di kantin, di jalan, di Mall, di kendaraan umum) (56,5%).

Berbeda dengan temuan pemahaman pada siswa di tingkat SMP meliputi Mengganggu orang yang lemah (100%), Memanggil nama dengan julukan buruk dan berulang-ulang (94,1%), Dilakukan dengan cara senda gurau atau serius (91,2%), Memanggil nama dengan julukan buruk dan berulang-ulang, Menyakiti dengan motif atau tujuan tertentu, Dilakukan di depan orang banyak (88,2%), Dilakukan secara berulang-ulang (86,5%), Dilakukan oleh orang yang lebih senior/berkuasa (83,5%), Menyakiti dengan motif atau tujuan tertentu, Dilakukan di depan orang banyak. Mengajak orang lain untuk menyakiti Seseorang.

Temuan pemahaman tentang bentuk perundungan pada siswa SMA terdiri dari Mengejek, menghina seseorang (96,8%), Dilakukan di tempat tertentu, (di lorong, sekolah, di kelas, di toilet, di kantin, di jalan, di Mall, di kendaraan umum), Dilakukan secara kelompok atau perorangan (93,5%), Sengaja menyakiti orang lain dilakukan oleh orang yang lebih senior/berkuasa (90,3%), Memalak, meminta dengan paksa (80,6%), Orang dibuli, biasanya tidak mampu melawan, tidak mampu mempertahankan diri.

Mencermati temuan hasil wawancara menunjukkan bahwa pemahaman tentang bentuk perundungan pada anak SD dan anak SMA hampir sama yaitu mengejek, menghina seseorang di lorong, di sekolah, di kelas, di toilet, di kantin. Sedikit berbeda dengan siswa SMP, sebagian besar perundungan diartikan sebagai mengganggu orang yang lemah, memanggil nama dengan julukan buruk, dan dilakukan secara berulang-ulang dan berkelompok.

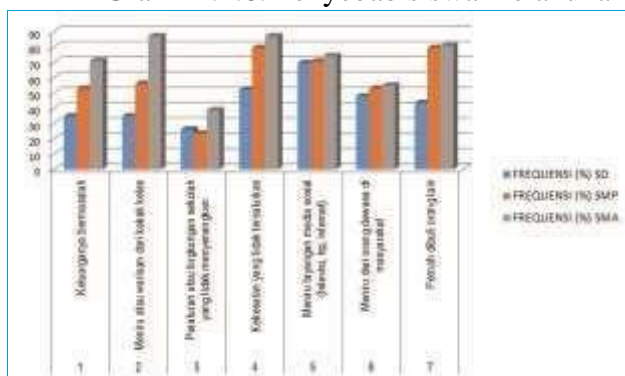
Grafik 2.4.4. Pengetahuan siswa tentang akibat perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah.

Grafik 5 menunjukkan penyebab perlakuan perundungan sebagian besar karena mempunyai kelainan fisik (SD sebesar 60,9%, SMP sebesar 85,3%, dan SMA sebesar 96,8%). Bagi siswa SD menduduki urutan kedua, siswa yang mendapatkan perlakuan perundungan adalah karena siswa memiliki kelebihan dari temantemannya, misalnya lebih pandai, mahir dalam olahraga dan kesenian. Sedangkan di SMP dan SMA perlakuan perundungan disebabkan karena perbedaan status ekonomi. Khusus untuk SD perbedaan status ekonomi juga menjadi penyebab siswa mengalami perundungan.

Grafik 2.4.6. Penyebab siswa melakukan perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah.

Hasil lapangan menunjukkan pelaku perundungan di tingkat SD, SMP, dan SMA berbeda, contohnya pada SD Meniru tayangan media sosial (televisi, hp, internet) Pernah dibuli orang lain (69.6%), Kekesalan yang tidak tersalurkan, Meniru dari orang dewasa di masyarakat. Pada SMP Kekesalan yang tidak tersalurkan Pernah dibuli orang lain (79,4%), Meniru tayangan media sosial (televisi, hp, internet)(70,6 %). Pada SMA 1 Meniru atau warisan dari kakak kelas, Kekesalan yang tidak tersalurkan(87,1%), Pernah dibuli orang lain (80.9%), Meniru tayangan media sosial (televisi, hp, internet) (74,2%). Apabila dicermati, pelaku melakukan perundungan terhadap siswa lainnya disebabkan karena mereka pernah mendapatkan perlakuan perundungan sebelumnya.

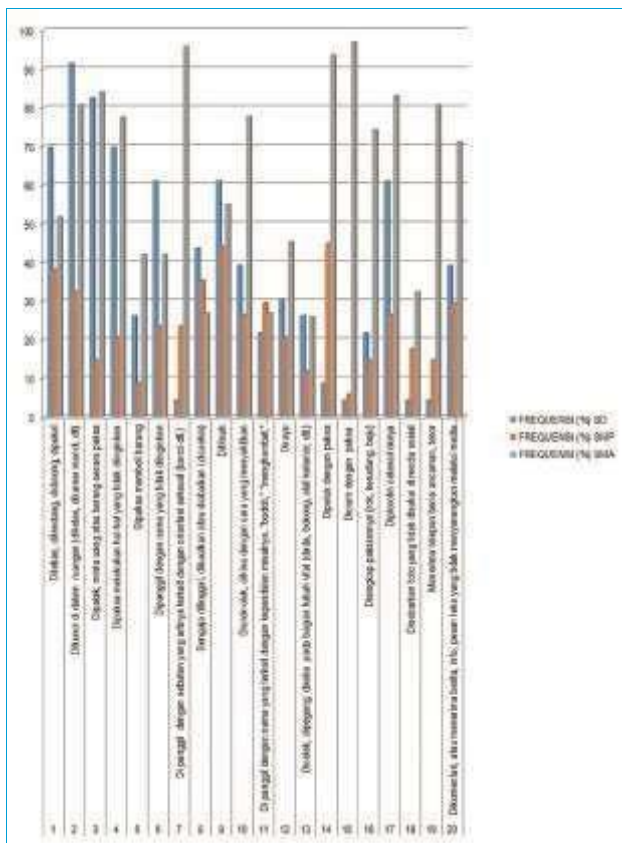
Selain itu, siswa SD juga pernah mengalami perundungan dalam bentuk dikunci di dalam ruangan (dikelas, dikamar mandi, dll) (91,3%), dipalak, minta uang atau barang secara paksa (82,4%), ditekan, ditendang, didorong, dipukul,



dipaksa melakukan hal-hal yang tidak diinginkan (69.6%), dipanggil dengan nama yang tidak diinginkan, difitnah, dihina dengan cara yang menyakitkan, dikomentari, atau menerima berita, info, pesan teks yang tidak menyenangkan melalui media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, WA, dsb.) (39,1%) (lihat Grafik 8)

Grafik 7 menunjukkan bahwa bentuk perundungan yang sering dialami anak SMP adalah dipeluk dengan paksa(44,8%), difitnah (44,1%), ditekan, ditendang, didorong, dipukul (38,2%), Sengaja ditinggal, dikucilkan atau diabaikan dicuekin)/ (35,3%), Dikunci di dalam ruangan (dikelas, dikamar mandi, dll) (32,4%), dipanggil dengan nama yang terkait dengan kepandaian misalnya, “bodoh,” “menghambat,” “lamban,,” d ikomentari, atau menerima berita, info, pesan teks yang tidak menyenangkan melalui media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, WA, dsb.), diplorotin rok/celananya (29,4%), diolokolok, dihina dengan cara yang menyakitkan, diplorotin rok/celananya.

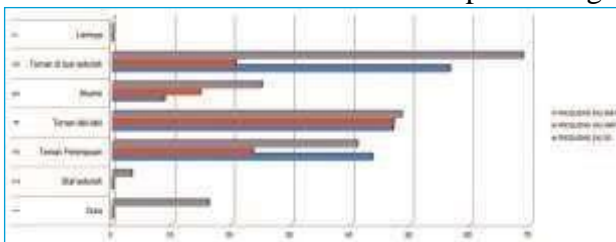
Grafik 2.4.7. Bentuk perundungan yang sering dialami anak SD di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Grafik 7 menunjukkan bahwa bentuk perundungan yang sering dialami anak SMP adalah dicium dengan paksa (96,8%), Di panggil dengan sebutan yang artinya terkait dengan orientasi seksual (banci dll.) (95,6%)

Grafik 2.4.8. Pelaku perundungan di Kota Semarang

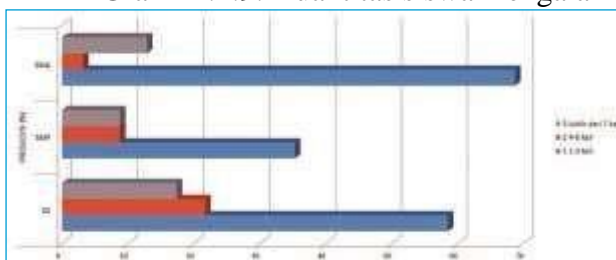


Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Pada Grafik 8 menunjukkan bahwa pelaku perundungan di tingkat SD sebagian besar (56,5%) dilakukan teman di luar sekolah, urutan kedua dilakukan oleh teman laki-laki (47%), Teman Perempuan (43,5%). Tingkat SMP pelaku perundungan teman laki-laki (47,1%), Teman Perempuan (23,5%), teman diluar sekolah (20,6%).

Tingkat SMA pelaku perundungan teman diluar sekolah (68,7%), teman laki-laki (48,4%), teman Perempuan (41%).

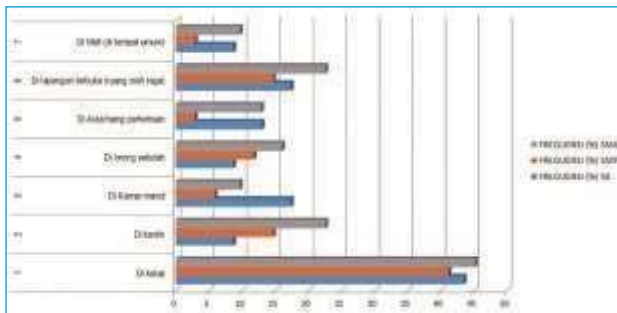
Grafik 2.4.9. Kuantitas siswa mengalami perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Grafik 9 menunjukkan bahwa rata-rata siswa SD, SMP, SMA pernah mengalami perundungan sebanyak 1-3 kali (SD=35,5%, SMP=35,5%, SMA=68,7%)

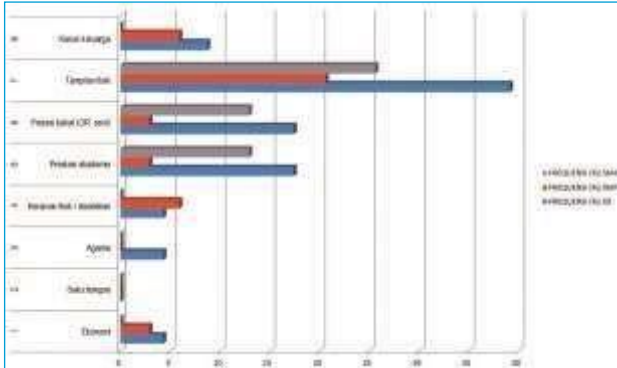
Grafik 2.4.10. Lokasi terjadinya perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Grafik 10 menunjukkan bahwa lokasi terjadinya perundungan pada anak SD, SMP, dan SMA tidak ada perbedaan yaitu di kelas (SD=43,5%, SMP=41,2%, SMA=45,2%). Lokasi terjadi perundungan di kamar mandi dan lapangan terbuka terbanyak kedua di SD (17,4%). Lokasi berbeda terjadi perundungan pada anak SMP dan anak SMA terbanyak kedua di kantin dan di lapangan terbuka yaitu 14,7% dan 22,6%.

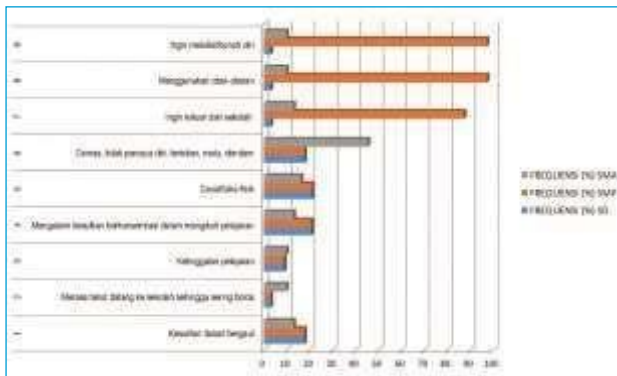
Grafik 2.4.11. Sebab menjadi korban perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Grafik 11 menunjukkan bahwa siswa SD mendapatkan perlakuan perundungan karena tampilan fisik (lebih kecil dari teman-teman, gemuk, rambut keriting dan kulit hitam, dll), karena siswa memiliki prestasi akedemis lebih dari temantemannya, kemampuan siswa menangkap pelajaran lambat. Pada SMP tampilan fisik (20,6%), dan pada SMA tampilan fisik sebesar 25,6% dan peringkat kedua Prestasi akademis dan Pretasi bakat (OR, seni)(12,9%).

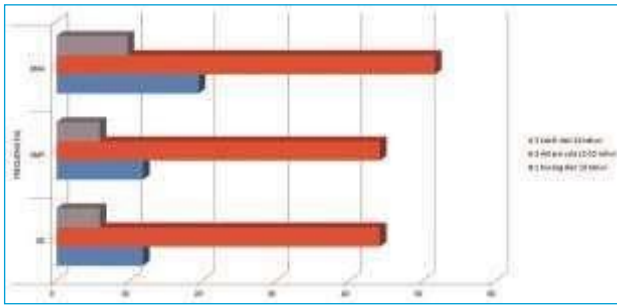
Grafik 2.4.12. Akibat perundungan di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Grafik 12 menunjukkan bahwa akibat perundungan pada siswa SD menyebabkan cacat/luka fisik (20,9%), Mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran (20,6%), Cemas, tidak percaya diri, tertekan, malu, dendam, kesulitan dalam bergaul (17,6%). Siswa SMP sebagaimana yang digambarkan pada Grafik 12 akibat perundungan yaitu Menggunakan obat-obatan, ingin melukai diri sendiri/bunuh diri (97%), Ingin keluar dari sekolah (87%). Siswa SMA sebagaimana yang digambarkan pada Grafik 12 akibat perundungan yaitu Cemas, tidak percaya diri, tertekan, malu, dendam (45,2%) menyebabkan siswa minder dalam pergaulan, menarik diri. Perasaan tertekan menyebabkan siswa mengalami frustrasi sehingga siswa memiliki rasa dendam dan sakit hati, akibat lainnya adalah luka fisik/cacat (16,1%). Mencermati akibat perundungan yang dialami anak SD, SMP, dan SMA terdapat perbedaan dalam merespon terjadinya perundungan. Untuk anak SD dan SMA, terjadinya perundungan menyebabkan luka fisik dan mental. Cara mereka mengatasi hal tersebut dengan menyendiri, marah, menarik diri dalam pergaulan. Sedangkan anak SMP menurut pengakuan responden, mereka menggunakan obat-obatan dan ingin keluar dari sekolah.

Grafik 2.4.13. Usia pertama kali mengalami perundungan di Kota Semarang

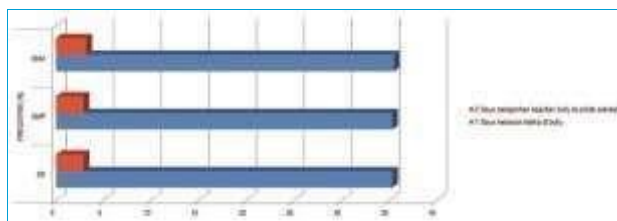


Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Grafik 13 menunjukkan bahwa pada anak SD pertama kali mengalami perundungan pada usia 11 tahun (44,1%), sisanya yaitu 55,9% tidak pernah mengalami perundungan. Untuk jenjang SMP 41,4 % mengalami perundungan pada usia 11-15 tahun. Sedangkan jenjang SMA di lokasi penelitian pertama kali mengalami perundungan bukan pada saat mereka duduk di bangku SMA melainkan saat mereka duduk di bangku SMP.

Hampir keseluruhan siswa baik tingkat SD, SMP, SMA (grafik 15) memberikan respon melawan dengan cara memberitahukan orang tua, memberitahukan guru, dan memberitahukan guru BP.

Grafik 2.4.14 Reaksi saat menjadi korban di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Bentuk perundungan yang terjadi pada SD Memanggil seseorang dengan nama yang tidak diinginkan (50%), Memanggil dengan nama yang terkait dengan kepandaian misalnya, “bodoh,” “menghambat,” “lamban,” dsb.(26,5%), Mengunci seseorang di dalam ruangan (di kelas, di kamar mandi, dll), memanggil seseorang dengan sebutan yang artinya terkait dengan orientasi seksual (banci dll.), memfitnah seseorang, Melakukan Bully secara perseorangan, Melakukan Bully secara kelompok (23,5%), Menekan, menendang, mendorong, memukul pada seseorang



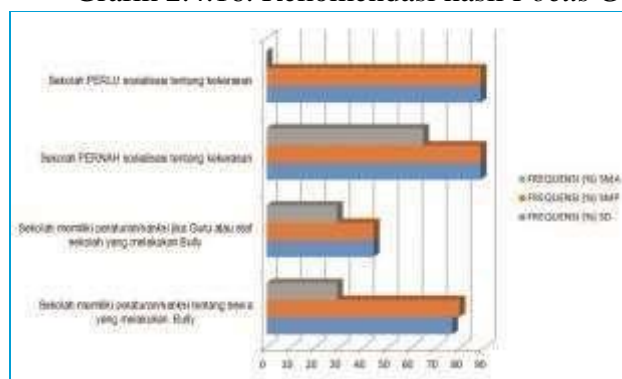
tidak diinginkan dan dikucilkan. Adapun bentuk perundungan yang pernah dialami dipeluk dengan paksa, difitnah, ditendang, dikunci dalam kamar, dan diolokolok/ dihina. Berbeda dengan siswa SD dan SMP, siswa SMA bentuk perundungan yang sering dialami adalah difitnah, dipaksa, diteror. Adapun bentuk perundungan yang pernah dialami yaitu dicium dengan paksa, dipanggil dengan nama yang tidak diinginkan.

3. Usia siswa SD pertama kali mengalami perundungan pada usia 11-13 tahun, siswa SMP dengan usia 11-14 tahun, dan SMA dengan usia 1618.
4. Lokasi terjadinya perundungan di kelas, di kantin, dan di halaman sekolah.

### **Rekomendasi Hasil Focus Group Discussion** Berdasarkan

kesimpulan yang dikemukakan, direkomendasikan untuk sekolah ditambah konseling/guru pembimbing, peraturan di sekolah diperketat, dan dilakukan sosialisasi terhadap siswa SD secara keseluruhan tentang budi pekerti (cara siswa menghargai satu sama lain) dan peraturan pemerintah tentang perundungan (Grafik 16)

Grafik 2.4.16. Rekomendasi hasil *Focus Group Discussion* di Kota Semarang



Sumber: Data primer 2017. Data sudah diolah

Suatu perundungan/bullying merupakan sebuah tindakan atau perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seorang secara berulang-ulang dari waktu-kewaktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah atau sebagai sebuah penyalahgunaan kekuasaan/kekuatan secara sistematis, Olweus (2005).

Menurut SEJIWA (2006), bullying diartikan sebagai tindakan penggunaan kekuasaan atau kekuatan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya.

Dan menurut Black and Jackson (2007), bullying merupakan sebuah perilaku afresif tipe pro aktif yang di dalamnya terdapat aspek kesengajaan untuk mendominasi, menyakiti, atau menyingkirkan, adanya ketidak seimbangan kekuasaan baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, keterampilan maupun status social, serta dilakukan secara berulang-ulang oleh satu atau beberapa anak terhadap anak lain.

Menurut penjabaran dari beberapa ahli, bullying/penindasan dapat diartikan sebagai perilaku agresif tipe pro aktif yang disengaja dengan penggunaan kekuasaan atau kekuatan, terdapat aspek kesengajaan untuk mendominasi, menyakiti, atau menyingkirkan, dikarenakan adanya ketidak seimbangan baik secara fisik, usia, kemampuan kognitif, keterampilan maupun status social yang dilakukan oleh sekelompok orang atau seorang yang dilakukan secara berulang-ulang.

Diambil dari CNN INDONESIA (Kamis, 11/04/2019 17:51 WIB)

jenis penindasan yang biasa terjadi di lingkungan sekolah antara lain,

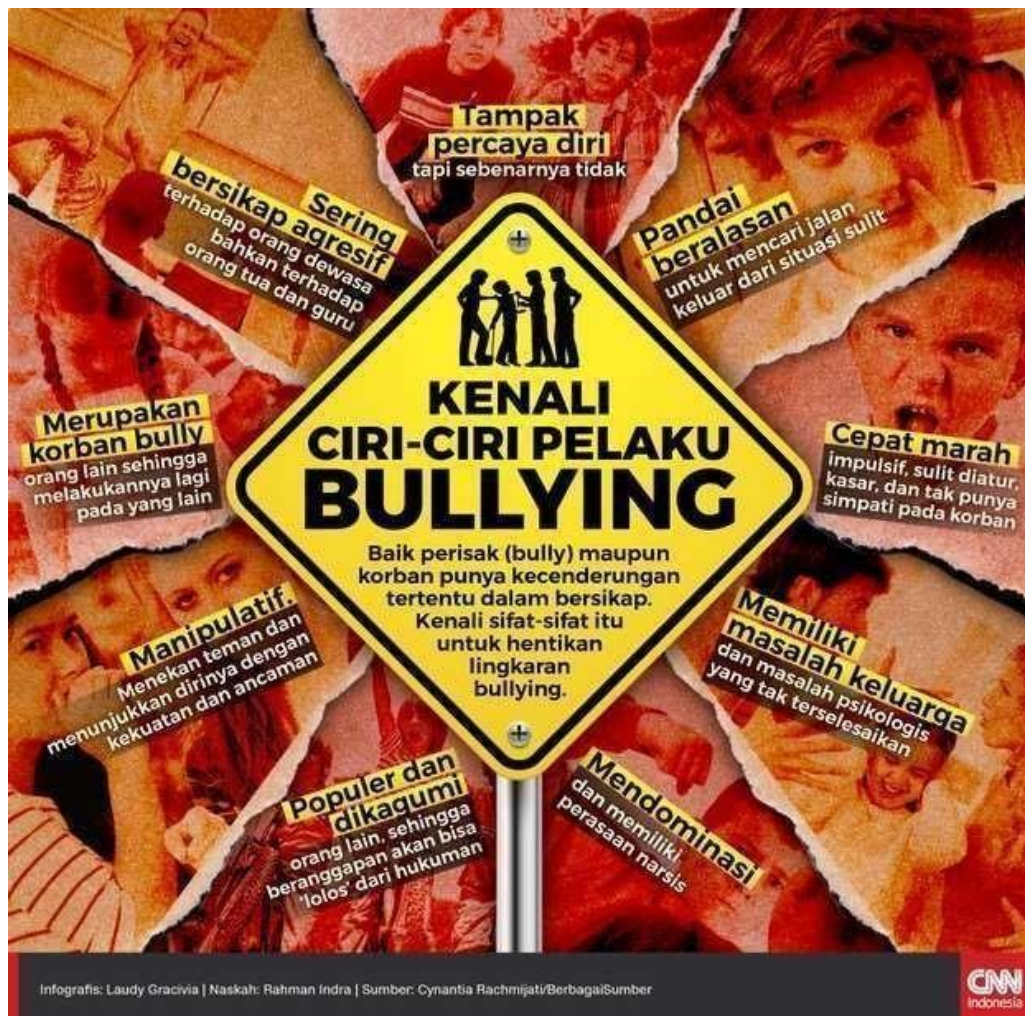
1. Perundungan Fisik

Perundungan fisik adalah penindasan yang dilakukan dengan cara melibatkan fisik seperti melukai tubuh seseorang yang dapat menyebabkan jangka pendek dan jangka panjang. Perundungan fisik mencakup memukul, menendang, mencubit, mendorong, dan menghancurkan barang milik korban.

2. Perundungan Verbal

Perundungan verbal adalah intimidasi yang melibatkan kata-kata baik secara tertulis maupun terucap, perundungan secara verbal meliputi menggoda, memanggil nama yang tidak pantas, mengejek, menghina, dan mengancam.





Gambar II.1 CIRI-CIRI PELAKU BULLYING  
 (Sumber: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190411135109-260385320/mengenaljenisjenis-bullying-atau-perundungan>)

Penyebab pelaku penindasan melakukan hal ini juga bermacam-macam, mereka bisa mendapat kepuasan dari menindas orang, merasa lebih kuat dan berkuasa, karena ada orang yang takut pada dirinya, bisa juga karena ia akan mendapat popularitas karena ditakuti oleh siswa lainnya. Alasan lainnya adalah mereka iri pada kelebihan target bullying mereka atau mereka merasa terancam karena kehadiran seseorang. Namun ada juga yang melakukan bully karena masalah mereka yang menyebabkan mereka menindas untuk menyalurkan amarah mereka terhadap orang lain. Biasanya para pembully tidak menyadari akibat perbuatannya, sehingga tidak merasa bersalah. Banyak percaya bahwa peklaku bullying bisa jadi

melakukan hal itu karena mereka juga pernah mengalami hal yang sama di lingkungan lain.

Dampak bullying dapat mengancam pihak-pihak yang terlibat, baik anak-anak yang dibully, anak-anak yang membully, anak-anak yang menyaksikan bully, bahkan sekolah dengan isu bullying secara keseluruhan. Bullying dapat membawa pengaruh buruk terhadap Kesehatan fisik maupun mental anak. Pada kasus yang berat, bullying dapat menjadi Tindakan yang fatal, seperti bunuh diri dan sebagainya.

a. Dampak bullying bagi korban

-Depresi dan kemarahan (kerusakan secara mental)

-Mendapatkan luka fisik

-Menurunnya tingkat kehadiran dan prestasi akademik siswa

b. Dampak bullying bagi pelaku

Memiliki rasa percaya diri yang tinggi dengan harga diri yang tinggi pula, cenderung bersifat agresif dengan perilaku yang pro terhadap kekerasan, tipikal orang berwatak keras, mudahmarah dan impulsive, toleransi yang rendah terhadap frustrasi, memiliki kebutuhan kuat untuk mendominasi orang lain dan kurang berempati terhadap targetnya, dengan melakukan bullying, pelaku akan beranggapan bahwa mereka memiliki kekuasaan terhadap keadaan. Jika dibiarkan terus-menerus tanpa intervensi, perilaku bullying ini dapat menyebabkan perilaku lain berupa kekerasan terhadap anak dan perilaku kriminal lainnya

c. Dampak bagi siswa lain/saksi bullying (bystanders)

Jika bullying dibiarkan tanpa tindak lanjut, maka para siswa lain yang menjadi penonton dapat berasumsi bahwa bullying adalah perilaku yang diterima secara social. Dalam kondisi ini, beberapa siswa mungkin akan menjadi sasaran

berikutnya dan beberapa hanya diam saja tanpa melakukan apapun dan yang paling parah mereka merasa tidak perlu menghentikannya

## **B. Analisa Objek dan Target Audien**

### **B.1 Analisa Objek**

Belajar di suatu lembaga pendidikan sudah menjadi suatu hal yang wajib pada jaman ini untuk mempersiapkan masa depan bagi penerus bangsa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional , pendidikan adalah sesuatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran. Namun dibalik semua sisi baik yang terdapat dalam suatu lembaga pendidikan masih banyak juga sisi sebaliknya, salah satunya adalah adanya tindak penindasan yang terjadi di lingkungan pendidikan ini yang sering disebut dengan bullying. Hubungan dengan perancangan kali ini semakin jelas yaitu dikarenakan masih kurangnya pengenalan suatu contoh terhadap tindak bullying dari pihak lembaga, maupun orang tua/wali murid dan juga para murid, yang bertujuan untuk suatu tindak preventif atau mencegah terjadinya hal tersebut. Maka dari itu diperlukan pengenalan secara mandiri maupun dengan pendampingan pengawas dalam pengenalan komik tentang dampak penindasan di lingkungan sekolah..

#### **B.1.1 Analisa 5w 1h**

Menurut data yang telah di kumpulkan,

1. Apa?

Kasus perundungan di lingkungan para pelajar yang terjadi di Jawa Tengah.

2. Siapa?

Para pelajar yang duduk di bangku sekolah, siswa/i

3. Mengapa?

Harus diadakan suatu bentuk edukasi yang diharapkan mengurangi jumlah perundungan.

4. Kapan?

Kasus beberapa tahun terakhir

5. Dimana?

Lingkungan pendidikan sekolah di Jawa Tengah

6. Bagaimana?

Melakukan suatu bentuk edukasi melalui media komik digital

## **B.2 Target Audien**

Target audien dari perancangan komik sebagai media tindak preventif terhadap bullying adalah :

1. Demografis

- a. Berusia 13-18 tahun
- b. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- c. Siswa/i SMP-SMA

2. Geografis

- a. Pedesaan-perkotaan di Jawa Tengah
- b. Sekolah, ruang kelas, rumah
- c. Lingkungan pendidikan, lingkungan tempat tinggal

3. Psikografis

- a. Memiliki rasa ingin tahu
- b. Memiliki ketertarikan terhadap komik dan ilustrasi
- c. Fase pencarian jati diri

4. Behaviour

- a. Memiliki kegemaran membaca buku cerita khususnya komik

- b. Aktif dalam suatu lembaga Pendidikan

## C. Referensi Perancangan

### C.1 Komik



**Gambar C.1.1** Kaver Komik *Amazing Fantasy Spiderman*

(Sumber : [https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing\\_fantasy\\_1962\\_15](https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15))

Komik superhero juga ada yang mengangkat tentang kasus perundungan, salah satunya komik spiderman yang sangat populer dan juga diangkat menjadi adaptasi film.



Gambar C.1.2 *My Hero Academia*

(Sumber :

[https://static.wikia.nocookie.net/bokunoheroacademia/images/0/0e/Volume\\_1.png/revision/latest?cb=20180827085958](https://static.wikia.nocookie.net/bokunoheroacademia/images/0/0e/Volume_1.png/revision/latest?cb=20180827085958))

Salah satu komik *superhero* jepang/*manga* yang juga mengangkat tentang kasus perundungan di lingkungan sekolah

## D. Landasan Teori

### D.1 Komik

Menurut Hurlock (1978) komik adalah media yang menyediakan model yang meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak-anak serta genre sastra lainnya untuk anak-anak, dapat digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan pertanyaan yang bersifat ilmiah.

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau untuk menghasilkan respons estetika bagi mereka yang melihatnya. Semua teks dalam cerita yang terkandung dalam komik disusun dengan tertib dan terhubung antara gambar dan kata-kata. Gambar dalam komik ditafsirkan sebagai

gambar statis, disusun satu demi satu dan berkorelasi di antara gambar untuk membentuk sebuah cerita (Scott McCloud 2002:9).

Sedangkan menurut McCloud (1993) menekankan bahwa, komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli dapat disimpulkan pengertian dari komik adalah kumpulan gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja disusun dengan tertib dan terhubung antara gambar dan kata-kata yang membentuk sebuah cerita, yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan cerita, pesan dan bahkan pertanyaan yang bersifat ilmiah, serta menghasilkan respons estetik dari pembaca.

Adapun juga “*Manga*” berasal dari kata bahasa Jepang 漫画,<sup>[21]</sup> yang terdiri dari dua huruf kanji. Huruf pertama adalah 漫 (*man*) yang berarti "aneh atau dadakan" dan 画 (*ga*) yang berarti "gambar. (Manga - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas)

Berdasarkan fungsinya, Daryanto (2010: 27) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

1. Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

2. Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga lembaga non-profit.

Dalam buku Pengembangan Media Masa Pembelajaran (2020) Karya Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, komik bisa dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Kartun

Komik kartun berisikan satu tampilan yang membuat gambar dan tulisan, biasanya memuat unsur kritik, sindiran serta humor.

2. Komik Potongan (strip comic)

Komik ini memuat penggalan gambar yang disatukan sehingga membentuk alur cerita pendek. Komik potongan ini umumnya dibuat bersambung atau cerita bersambung.

3. Komik tahunan (annual comic)

Komik ini diterbitkan setiap satu bulan sekali atau satu tahun sekali. Komik ini memuat gambar dan tulisan yang membentuk alur cerita.

4. Komik online (web comic)

Sama seperti komik lainnya yang memuat gambar dan tulisan, komik online juga berisikan dua hal tersebut. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan. Web comic menggunakan media internet untuk mempublikasikan komiknya, karena dianggap lebih mudah menjangkau berbagai kalangan.

5. Komik ringan (simple comic)

Hampir sama seperti komik lainnya, komik ringan juga berisikan gambar dan tulisan. Hanya saja comic simple merupakan hasil karya sendiri yang difotocopy dan dijilid seperti komik pada umumnya.

6. Buku komik (comic book)

Buku komik berisikan gambar dan tulisan yang membentuk cerita, kemudian dikemas menjadi sebuah buku.



## **D.2 Rawa Pening**

Legenda Rawa Pening merupakan legenda yang bersal dari Provinsi Jawa Tengah. Rawa pening merupakan danau alami yang memiliki luas 2.670 hektar. Danau ini berada di empat wilaya kecamatan di Kabupaten Semarang, yaitu Kecamatan Bawen, Kecamatan Ambarawa, Kecamatan Tuntang, dan Kecamatan Banyubiru. Danau terletak di cekungan antara Gunung Merbabu, Gunung Telomoyo dan Gunung Unggaran.



**Gambar D.2.1** *Rawa Pening* di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah.(Kompas.com/Anggara Wikan Prasetyo)

## **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

### **A. Konsep Verbal**

#### **A.1 Sinopsis/Plot**

Di Desa Ngasem, seorang perempuan bernama Endang Sawitri melahirkan seorang anak berwujud naga, anak tersebut dinamai Baru Klinting. Anak ajaib itu di asuh oleh ibunya sendiri karena ayahnya adalah petapa.

Saat remaja Baru Klinting bertanya tentang ayahnya, ibunya berkata bahwa ayahnya bernama Ki Hajar Salokantara sedang bertapa di Gunung Telomoyo, ia pun meminta izin kepada ibunya untuk pergi ke tempat ayahnya bertapa, dan ibunya mengizinkannya, tidak lupa ibunya memberikan Baru Klinting sebuah klintingan guna ditunjukkan kepada ayahnya agar ayahnya yakin bahwa Baru Klinting ini adalah putranya.

Sesampainya di Gunung Telomoyo ia pun melihat ayahnya seperti yang dikatakan ibunya, Baru Klinting pun menghampiri ayahnya dan menunjukkan klintingan dan meyakinkan ayahnya, tapi ayahnya punya 1 hal lagi yang perlu dibuktikan untuk benar-benar meyakinkannya bahwa Baru Klinting adalah putranya, yaitu untuk melingkari Gunung Telomoyo.

Setelah Baru Klinting berhasil melakukan semua hal untuk meyakinkan ayahnya diapun diakui oleh ayahnya dan diperintahkan ayahnya untuk bertapa di dalam hutan lereng gunung.

Suatu hari ditempatnya bertapa dia mendengar penduduk desa mengadakan perayaan panen dengan perburuan hewan di daerah setempat, tapi anehnya mereka sama sekali tidak mendapat hewan buruan. Baru Klinting melihat mereka merasa ingin membantunya, akhirnya ia menggunakan kekuatannya untuk memunculkan sepotong ekor naga, sebagai ganti dari hewan buruan warga tersebut. Warga sekitar

menemukan daging tersebut dan menggunakannya sebagai bahan makanan untuk pesta perayaan panen.

Baru Klinting pun ingin ikut hadir dalam pesta perayaan tersebut dan menikmati hidangan yang disiapkan warga desa, tetapi sesampainya di tempat acara tersebut, dia ditolak mentah<sup>2</sup> oleh warga karena wujudnya yang tidak “normal”

Akhirya Baru Klinting pun pergi dari desa tersebut, diperjalanan dia bertemu seorang janda tua yang baik hati melihat Baru Klinting terlihat lesu. Nenek itu mempersilakan Baru Klinting datang kerumahnya untuk beristirahat dan menawarkan makanan dan minuman, tidak seperti warga desa nenek itu memperlakukannya dengan sangat baik. Setelah selesai berkunjung di rumah nenek itu Baru Klinting memberikan pesan terhadap nenek tersebut untuk mempersiapkan sebuah lesung agar selamat, nenek tersebut bingung namun menuruti perkataan Baru Klinting.

Baru Klinting pun menghampiri pesta warga desa tersebut sekali lagi, tetapi perlakuan mereka tetap sama mereka menolak Baru Klinting, akhirnya Baru Klinting menancapkan sebuah lidi di tanah dan menantang warga desa untuk mencabut lidi itu dari tanah, tetapi tidak seorangpun yang dapat mencabutnya. Setelah semua warga mencoba dan menyerah akhirnya Baru Klintingpun mencabut lidi tersebut dari tanah dan terjadilah banjir besar yang melanda desa tersebut. Desa tersebut berubah menjadi rawa, karena airnya yang bening tempat tersebut dinamai Rawa Pening.

## **A.2 Story Line/Script**

Alur cerita dari keseluruhan ada 3 adegan, yaitu:

1. Kelahiran Bayu Klinting dan perpisahan dengan ibunya Endang Sawitru untuk mencari ayahnya di Gunung Telomoyo.

2. Pertemuan dengan ayahnya Ki Hajar Salokantara dan pembuktian sebagai putra sulungnya.
3. Pesta panen di sebuah desa, cobaan dan terbentuknya Rawa Pening.

## **B. Konsep Visual**

Menggunakan penyampaian melalui komik yang berisi gambar berpanel disetiap halamannya dan disertai balon ucapan untuk percakapan setiap karakter. Gaya penggambarannya menggunakan model semi-realis dalam penggambaran karakter maupun objek visual lainnya.

### **B.1 Karakter**

Karakter tokoh yang ada di dalam cerita,



**Gambar B.2.1** Patung Baru Klinting dan Ibunya

(Sumber : <https://jateng.tribunnews.com/2021/08/14/dongeng-baru-klinting-asal-muasal-rawa-pening-cerita-rakyat-jawa-tengah>)



**Gambar B.2.2** Patung Nyai Lantung(wanita tua/nenek yang membantu Baru Klinting)  
(Sumber : <https://www.antvklik.com/rehat/misteri-ular-raksasa-dan-mitos-terbentuknya-rawapening>)



**Gambar B.2.2** Ilustrasi Baru Klinting(wujud naga) dan Ki Hajar Salokantara(ayah Baru Klinting)

(Sumber : <https://cariinfokitaini.blogspot.com/2019/01/legenda-baru-klinting-bertapa.html>)

## **B.2 Tipografi**

Font yang digunakan dalam komik ini adalah Font CC Wild Words, yang biasa digunakan dalam berbagai komik terjemahan.

### **B.3 Ilustrasi**

Ilustrasi yang diaplikasikan dalam komik ini adalah ilustrasi komik manga web yang bercirikan panel yang bersifat minimum dengan penggambaran hitam putih/monokrom pada setiap panel.