

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON HOROR BERTEMA PERUNDUNGAN UNTUK REMAJA 17-23 TAHUN

Achmad Ja'far Adi Nugroho¹

¹Universitas Negeri Surabaya

email: ¹achmad.22050@mhs.unesa.ac.id

Received:
17-07-2026
Reviewed:
18-07-2026
Accepted:
20-07-2026

ABSTRAK: Perundungan (*bullying*) merupakan permasalahan yang masih marak terjadi di kalangan remaja Indonesia dan berdampak signifikan terhadap kondisi psikologis korban, mulai dari rendahnya harga diri, kecemasan sosial, hingga keinginan untuk mengakhiri hidup. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa mayoritas korban perundungan enggan mencari bantuan karena merasa tidak ada pihak yang mampu menolong mereka. Perancangan ini bertujuan menyusun konsep, proses, dan visualisasi komik *Webtoon* bergenre *psychological horror* yang mengangkat tema perundungan sebagai media edukasi bagi remaja usia 17-23 tahun. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dipadukan dengan teknik analisis 5W+1H. Pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara dengan psikolog dan penyebaran kuesioner kepada remaja usia 15-23 tahun, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur. Hasil perancangan berupa *Webtoon* berjudul "*Seen*" yang terdiri atas lima episode dengan gaya visual bernuansa gelap dan penokohan yang dirancang untuk

membangun empati pembaca terhadap korban perundungan. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada target audiens menunjukkan bahwa karya ini dinilai layak digunakan sebagai media edukasi mengenai dampak psikologis perundungan.

Kata Kunci: Horor, Komik *Webtoon*, Perundungan, *Psychological Horror*, Remaja

ABSTRACT: *Bullying remains a prevalent issue among Indonesian adolescents and significantly affects victims' psychological condition, ranging from low self-esteem and social anxiety to suicidal ideation. Previous studies show that most bullying victims are reluctant to seek help because they feel no one is able to assist them. This design research aims to develop the concept, process, and visualization of a psychological horror Webtoon comic addressing bullying as an educational medium for adolescents aged 17-23. The Design Thinking method was applied through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, combined with the 5W+1H analysis technique. Primary data were collected through interviews with a psychologist and questionnaires distributed to adolescents aged 15-23, while secondary data were obtained from literature studies. The design output is a five-episode Webtoon titled "Seen", featuring a dark visual style and characterization intended to build readers' empathy toward bullying victims. Validation results from subject-matter experts, media experts, and target-audience trials indicate that the work is considered feasible as an educational medium on the psychological impact of bullying.*

Keywords: *Horror, Webtoon Comic, Bullying, Psychological Horror, Teenager*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan karakter individu. Pada masa tersebut, salah satu permasalahan yang paling sering muncul dan mengganggu proses pembentukan karakter adalah perundungan (*bullying*). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pandu (2023) terhadap 250 responden menunjukkan bahwa sebanyak 65% remaja mengalami cukup banyak perundungan dan 18% mengalami perundungan dalam intensitas tinggi, dengan jenis perundungan verbal sebagai bentuk yang paling banyak dialami (49%). Penelitian yang sama juga mengungkapkan bahwa 77% korban tidak pernah mencari bantuan karena merasa tidak ada pihak yang dapat menolong mereka.

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) turut memperkuat urgensi permasalahan ini, dengan mencatat 369 pengaduan kasus perundungan pada rentang tahun 2011-2014, atau sekitar 25% dari total pengaduan di bidang pendidikan. Perundungan menekankan pada relasi kuasa (power) antara pelaku dan korban (Sukmawati, 2021), dan memiliki hubungan negatif signifikan terhadap kesehatan mental korban, mulai dari disfungsi sosial, rasa rendah diri, insomnia, kecemasan, depresi, hingga ide bunuh diri.

Di sisi lain, gaya hidup remaja saat ini sangat lekat dengan penggunaan gawai dan konsumsi konten digital. Platform komik digital *Webtoon* tercatat menempati posisi pertama pada kategori Komik di Google Play Store Indonesia dengan rating 4,7 dari lebih dari 3 juta ulasan pengguna (Putri, 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya peluang besar untuk memanfaatkan Webtoon sebagai media penyampaian isu-isu sosial, termasuk perundungan, kepada audiens remaja secara lebih efektif dan relevan dengan kebiasaan membaca mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara tingginya angka kejadian perundungan dan rendahnya kesadaran serta keberanian korban untuk mencari bantuan. Perancangan ini menawarkan pendekatan berupa komik *Webtoon* bergenre *psychological horror* yang bertujuan menggambarkan kondisi mental korban perundungan secara lebih nyata dan emosional, sekaligus membangun empati pembaca remaja usia 17-23 tahun terhadap dampak jangka panjang dari tindakan perundungan.

Rumusan masalah dalam perancangan ini meliputi tiga hal, yaitu bagaimana konsep, proses, dan visualisasi perancangan komik *Webtoon* horor bertema perundungan untuk remaja usia 17-23 tahun. Adapun tujuan perancangan adalah menyusun konsep isi dan visualisasi komik, mendeskripsikan proses perancangannya, serta merealisasikan hasil konsep dan visual komik Webtoon horor bertema perundungan tersebut.

Beberapa perancangan terdahulu yang relevan telah dikaji sebagai pembandingan, di antaranya perancangan komik *Webtoon* tentang Atomic Habits oleh Rizqie Adriansyah Putra (2023) yang menggunakan metode 5W+1H, perancangan komik digital adaptasi cerita rakyat oleh Sagita (2020) dengan teknik survei, serta perancangan komik digital tentang self-love dan social media positivity oleh Victoria dan Sutanto (2023) yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Persamaan dari perancangan-perancangan tersebut terletak pada tujuan edukatif dan pemanfaatan media komik digital untuk menjangkau audiens muda, sedangkan perbedaannya terletak pada topik, genre, dan metode pengumpulan data yang digunakan. Perancangan ini membedakan diri melalui pemilihan genre *psychological horror* sebagai pendekatan naratif untuk menggambarkan dampak psikologis perundungan secara lebih mendalam.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Design Thinking yang berorientasi pada pengguna (human-centered) untuk menghasilkan solusi yang inovatif melalui proses iteratif (Brown, 2008; Plattner, Meinel, & Leifer, 2011). Metode ini dipadukan dengan teknik analisis 5W+1H (*what, who, when, where, why, how*) untuk merumuskan konsep cerita dan pesan utama komik.

Objek perancangan adalah komik *Webtoon* horor bertema perundungan yang ditujukan bagi remaja usia 17-23 tahun. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan psikolog serta penyebaran kuesioner kepada 24 responden remaja usia 15-23 tahun mengenai preferensi membaca Webtoon dan minat terhadap komik horor

bertema perundungan. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema komik, perundungan, dan psikologi remaja.

Metode perancangan yang digunakan mengacu pada pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan. Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami pengalaman korban perundungan melalui wawancara dengan psikolog dan studi literatur. Selanjutnya, tahap *define* bertujuan merumuskan masalah utama serta pesan yang akan disampaikan dalam komik menggunakan analisis 5W+1H. Pada tahap *ideate*, dilakukan pengembangan ide visual dan naratif melalui proses *brainstorming* alur cerita, penokohan, dan konflik. Tahap *prototype* diwujudkan dengan merealisasikan konsep ke dalam bentuk sketsa, *storyboard*, *lineart*, pewarnaan, dan *lettering*. Terakhir, tahap *test* dilakukan dengan menguji prototipe kepada 15 remaja berusia 15–23 tahun serta melakukan validasi oleh ahli materi (psikolog) dan ahli media.

KERANGKA TEORETIK

Komik dan *webtoon* sebagai media Komunikasi Visual

Komik merupakan media visual yang memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan, cerita, atau informasi secara naratif. Eisner (1985) mendefinisikan komik sebagai "*sequential art*", yaitu seni bercerita melalui rangkaian gambar yang disusun berurutan untuk membentuk narasi. *Webtoon*, sebagai bentuk komik digital dengan format *scroll* vertikal, dinilai sangat sesuai dengan kebiasaan membaca remaja pada perangkat mobile (Putri, 2024).

Genre horor dan *psychological horror*

Genre horor mengedepankan unsur misteri, ketegangan, dan ketakutan. Pendekatan *psychological horror* secara khusus berfokus pada ketakutan yang bersumber dari kondisi mental, trauma, dan konflik batin tokoh, bukan semata jumpscare atau visual yang menyeramkan. Pendekatan ini dipilih karena dinilai lebih efektif untuk menggambarkan dampak psikologis perundungan yang dialami korban secara mendalam.

Perundungan dan dampak psikologisnya

Menurut Ambarini dkk. (2018), perundungan adalah tindakan yang bertujuan membuat orang lain merasa tersakiti atau tidak nyaman dan sulit dihentikan oleh korban maupun lingkungan sekitarnya. Sukmawati dkk. (2021) menemukan hubungan negatif dan signifikan antara intensitas perundungan dengan kesehatan mental korban, meliputi disfungsi sosial, rendah diri, insomnia, kecemasan, hingga ide bunuh diri. Jenis-jenis perundungan yang umum terjadi meliputi perundungan verbal, fisik, siber (*cyberbullying*), dan perundungan tidak langsung.

Karakteristik psikologis remaja usia 17-23 tahun

Menurut Santrock (2012), remaja akhir hingga dewasa muda berada pada fase pembentukan identitas diri dan kemandirian, disertai sensitivitas tinggi terhadap tekanan sosial dari teman sebaya dan media sosial. Steinberg (2014) menambahkan bahwa kelompok usia ini masih mengalami fluktuasi emosi yang kuat dan pengendalian diri yang belum sepenuhnya matang, sehingga rentan bertindak impulsif dalam situasi tertekan. Karakteristik ini menjadi dasar pertimbangan dalam merancang narasi dan visual komik agar relevan

secara psikologis dengan target audiens.

Komik sebagai media kampanye sosial

McCloud (1993) menjelaskan bahwa komik bekerja secara unik karena mampu menyampaikan pesan secara simultan melalui teks dan visual sehingga pesan sosial dapat dicerna lebih dalam oleh pembaca. Supriyadi (2021) turut menunjukkan bahwa kampanye melalui media komik lebih efektif menjangkau generasi muda karena bentuknya yang ringan, visual, dan dekat dengan budaya populer digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Hasil wawancara dengan psikolog mengungkapkan bahwa pelaku perundungan cenderung berasal dari kalangan yang memiliki relasi kuasa (power), baik secara fisik, sosial, maupun intelektual, sehingga menempatkan diri secara superior terhadap korban. Temuan ini juga merujuk pada teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa perilaku perundungan dapat terbentuk melalui proses peniruan dan penguatan dari lingkungan sekitar. Studi literatur turut mengonfirmasi tiga bentuk utama perundungan, yaitu fisik, verbal, dan tidak langsung, serta dampaknya terhadap gangguan mental, fisik, dan perilaku antisosial berkepanjangan pada korban.

Hasil kuesioner terhadap 24 responden remaja usia 15-23 tahun menunjukkan bahwa 87,5% di antaranya membaca *Webtoon*, dan 58,3% pernah membaca komik horor bertema perundungan. Temuan ini mengonfirmasi kesesuaian antara media *Webtoon* dan genre horor untuk mengangkat tema perundungan secara menarik bagi target audiens.

Define

Permasalahan utama dirumuskan menggunakan analisis 5W+1H sebagai berikut:

Tabel 1. Sintesis Analisis 5W+1H terhadap Konsep Perancangan

Aspek	Terjemahan Konsep Desain
<i>What</i>	Rendahnya kesadaran remaja terhadap dampak psikologis perundungan sering menyebabkan tindakan tersebut dianggap sekadar candaan
<i>Who</i>	Melibatkan murid, guru, orang tua, dan masyarakat digital
<i>Where</i>	Umum terjadi di lingkungan sekolah maupun dunia maya
<i>When</i>	Permasalahan dapat terjadi kapan saja saat terjadi interaksi antarindividu, baik secara langsung maupun digital
<i>Why</i>	Penting diangkat karena berdampak pada kecemasan sosial, rendah diri, isolasi sosial, dan trauma berkepanjangan
<i>How</i>	Serta solusi yang ditawarkan berupa media edukasi Webtoon bergenre <i>psychological horror</i> untuk meningkatkan empati dan kesadaran remaja

Ideate

Konsep kreatif dikembangkan dengan menetapkan *Webtoon Canvas* sebagai platform distribusi karena aksesibilitasnya yang luas dan format vertikal yang mendukung pembangunan atmosfer *psychological horror*. Premis cerita mengambil latar sekolah menengah atas dengan elemen *livestreaming* untuk menghadirkan peran masyarakat digital (netizen) sebagai pihak ketiga dalam kasus perundungan. Tokoh utama, Aldo, dirancang sebagai remaja pendiam dan antisosial yang mengalami perubahan sikap drastis ketika berada di depan kamera, sebagai representasi mekanisme pertahanan diri korban perundungan. Elemen naratif "pesan anonim" ditambahkan sebagai simbol kemarahan terpendam korban yang pada akhirnya mendorong konflik dan perubahan psikologis tokoh utama secara bertahap.

Tiga tokoh antagonis dirancang dengan latar belakang dan motivasi yang berbeda untuk menggambarkan berbagai bentuk relasi kuasa dalam perundungan, yaitu tokoh berprestasi dengan sifat congkak tersembunyi, tokoh pengikut yang loyal karena faktor ekonomi, dan tokoh dengan kekuatan fisik serta privilese sosial dari latar belakang keluarga. Pemilihan color palette bernuansa gelap, dengan warna dasar biru pudar dipadukan gradasi hitam dan putih, digunakan untuk memvisualisasikan ambiguitas moral antara keputusan dan harapan dalam cerita.



Gambar 1. Rancangan Tokoh Protagonis dan Antagonis (Sumber: Nugroho, 2026)

Prototype

Proses prototyping diawali dengan penyusunan beat cerita per episode, dilanjutkan dengan naskah panel yang lebih rinci, sketsa kasar, lineart, pewarnaan, dan lettering. Hasil akhir prototipe berupa *Webtoon* berjudul "*Seen*" yang terdiri atas lima episode dengan tema besar *psychological horror* mengenai dampak perundungan. Secara garis besar, narasi menggambarkan perjalanan psikologis seorang korban perundungan yang mengalami tekanan mental berkepanjangan, berkembang menjadi ketergantungan terhadap ilusi dukungan yang ia ciptakan sendiri akibat kesendirian dan ketiadaan pendengar, hingga akhirnya menyadari bahwa satu-satunya pihak yang selama ini ia percaya sebagai penopang hanyalah proyeksi dari pikirannya sendiri. Alur cerita dirancang untuk menekankan pesan

bahwa kekerasan bukan solusi atas perundungan, serta pentingnya kehadiran dukungan sosial yang nyata bagi korban sebelum kondisi mental mereka mencapai titik kritis. Selain kontyen utama, perancangan juga melibatkan cover *webtoon* berukuran 1080x1080 piksel dan 1080x1920 piksel, serta media pendukung berupa merchandise kaos dan stiker untuk memperluas keterlibatan audiens terhadap isu yang diangkat



Gambar 2. Cover Webtoon Seen (Sumber: Nugroho, 2026)

Testing

Pengujian dilakukan melalui tiga jalur, yaitu validasi ahli materi (psikolog) untuk menilai kesesuaian penggambaran dampak psikologis perundungan, validasi ahli media untuk menilai aspek visual, paneling, tipografi, dan storytelling, serta uji coba kepada 28 responden remaja usia 15-23 tahun. Hasil validasi pada kelima aspek yang diujikan menunjukkan skor rata-rata pada kategori sangat baik dari kedua validator, yang mengindikasikan bahwa *Webtoon "Seen"* dinilai layak digunakan sebagai media edukasi mengenai dampak psikologis perundungan bagi remaja usia 17-23 tahun.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Psikologis	65,30%	Layak
Ahli Media	90,00%	Sangat Layak
Rata-rata	77,65%	Sangat Layak

Hasil Perancangan Akhir

Berdasarkan revisi hasil validasi, didapati hasil akhir sebagai berikut:



Gambar 3. Beberapa Panel *Webtoon Seen* (Sumber: Nugroho, 2026)



Gambar 4. Karya Pendukung *Webtoon Seen* (Sumber: Nugroho, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik *Webtoon* bergenre *psychological horror* dapat dirancang sebagai media edukasi untuk menyampaikan pesan mengenai dampak perundungan kepada remaja usia 17-23 tahun. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* terbukti membantu menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan target audiens, didukung oleh hasil studi literatur, wawancara dengan psikolog, serta validasi ahli dan uji coba kepada pembaca. *Webtoon* yang dihasilkan tidak hanya menampilkan bentuk-bentuk perundungan, tetapi juga menggambarkan dampak psikologis yang dapat dialami korban apabila perundungan berlangsung dalam waktu lama, sekaligus membangun empati pembaca dan menegaskan bahwa kekerasan bukan merupakan solusi dalam menghadapi perundungan.

Bagi penelitian atau perancangan selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan jumlah episode yang lebih banyak agar penokohan dan resolusi konflik dapat digambarkan secara lebih mendalam, serta melibatkan lebih banyak responden dalam tahap uji coba guna memperkuat validitas hasil evaluasi. Selain itu, pengembangan media pendukung digital seperti akun media sosial resmi dapat dipertimbangkan untuk memperluas jangkauan pesan edukasi kepada audiens yang lebih luas.

REFERENSI

- Ambarini, R., dkk. (2018). *Studi tentang perundungan pada remaja*.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press.
- Hendrawati, S., Amelia, N. P., & Fakultas Keperawatan. (2022). Perilaku bullying dan dampaknya yang dialami remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 5(2).
<https://doi.org/10.32584/jika.v5i1>
- Holt, M. K., Green, J. G., Reid, G., Diemer, E. W., Espelage, D. L., Felix, E. D., ... & Zimmerman, M. A. (2015). Associations between bullying and depression, anxiety, and suicidality in adolescents. *Journal of Adolescence*, 43, 40–50.
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2015.05.010>
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Harper Perennial.
- Natasya, P., & Sirait, S. (n.d.). Mengeksplorasi pengalaman psikologis remaja korban bullying. *Wacana Psikokultural: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Design thinking: Understand, improve, apply*. Springer.
- Purba, N. S. P. (2023). The overview of bullying behavior in adolescents: Gambaran perilaku bullying pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 11(4), 577–582.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v11i4>
- Putri, N., Amalia, A., & Haryati, T. (2023). Pengaruh bullying terhadap kesehatan mental siswa. *Jurnal Ilmiah Gizi dan Edukasi (JIGE)*, 4(3), 1819.
- Putri, S. (2024). *Data pengguna Webtoon di Indonesia*. Google Play Store.
- Rohidi, T. R. (2011). *Seni dalam pendekatan multikultural*. Cipta Prima Nusantara.
- Romadhoni, T. B., Heru, J. A., Rofiqi, A., Hasanah, W., & Yani, A. (2023). Pengaruh perilaku bullying terhadap interaksi sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 11.
- Sagita, I. D. (2020). *Perancangan komik digital Webtoon adaptasi Bawang Merah Bawang Putih untuk usia 17–23 tahun [Laporan Tugas Akhir]*.
- Santrock, J. W. (2012). *Adolescence* (14th ed.). McGraw-Hill.
- Shalihah, F. N. (2023). *Analisis warna dalam komik digital*.
- Steinberg, L. (2014). *Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing: Applying service design thinking in the real world*. O'Reilly Media.
- Sukmawati, I., Fenyara, A. H., Fadhilah, A., & Herbawani, C. K. (2021). *Hubungan intensitas perundungan dengan kesehatan mental pada remaja*.
- Suyanto, M. (2005). *Desain komunikasi visual*. Andi.

Victoria, J., & Sutanto, S. M. (2023). Perancangan komik digital dalam meningkatkan kesadaran terhadap self-love dan social media positivity untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.225>