



## KOMIK STRIP TENTANG DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL DENGAN TEKNIK DIGITAL

**Ana Suyanah<sup>✉</sup>, Arif Fiyanto**

Jurusan Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima April 2023  
Disetujui April 2023  
Dipublikasikan Mei 2023

---

*Keywords:*

*Comic Strips, Social media, Digital Techniques*

---

### Abstrak

Media sosial saat ini memiliki peranan penting di dalam kehidupan masyarakat, yaitu sebagai media mengirim atau menerima informasi yang mencakup seluruh dunia secara cepat dan mudah. Masa pandemi *Covid-19* meningkatkan penggunaan media sosial dalam keperluan sehari-hari, seperti untuk belajar, sekolah, bekerja, dan bermain secara daring. Terbatasnya aktivitas diluar rumah, sebagian besar masyarakat menghabiskan waktu untuk menggunakan media sosial, khususnya bagi remaja yang merupakan pengguna dengan jumlah terbesar. Selain dapat membantu, media sosial memiliki sejumlah dampak negatif yang secara sadar maupun tidak sadar yang dirasakan oleh masyarakat. Hal tersebut bahkan berlanjut setelah pandemi. Proyek studi yang berjudul "Komik Strip Tentang Dampak Negatif Media Sosial dengan Teknik Digital" ini penulis buat dengan media digital yang dicetak pada kertas Albatros dan dikemas dengan bingkai kaca. Teknik yang digunakan dalam proses berkarya adalah teknik digital menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CS6. Pada proses berkarya komik strip, penulis membuat berbagai karakter tokoh yang berbeda setiap cerita komik strip karakter namun memiliki satu ciri khas yang sama. Proyek studi ini menghasilkan 8 karya dengan ukuran 42 x 60 cm yang berjudul: 1) Konten Negatif, 2) Berita *Hoax*, 3) Kecanduan Medsos, 4) *Insecure*, 5) Individualis, 6) Komentar Jahat, 7) Penipuan *Online*, 8) Privasi Terancam. Penulis berharap karya komik strip ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi orang lain. Melalui proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi serta referensi berkarya terkait permasalahan yang diambil baik bagi remaja, mahasiswa, masyarakat, perupa dan apresiator lainnya.

### Abstract

*Social media currently has an important role in people's lives, which can be used as a medium to send/receive information that covers the whole world quickly and inexpensively. The Covid-19 pandemic has increased the use of social media for daily needs such as studying, going to school, working and playing online. With limited activities outside the home, most people spend their time using social media, especially teenagers, who are the largest number of users. Apart from being able to help, it turns out that social media also has many negative impacts that are consciously or unconsciously felt by the public, this even continues after the pandemic. In a study project entitled "Comic Strips About The Negative Impact of Social Media with Digital Techniques", the author creates comic strip works using digital media printed on Albatross paper and packaged with glass figures. The technique used in the creation process is a digital technique using the Adobe Illustrator CS6 application. In the process of creating comic strips, the writer creates various characters that are different for each comic strip character story but have one characteristic in common. This study project produced 8 works with a size of 42 x 60 cm entitled: 1) Negative Content, 2) Hoax, 3) Social Media Addiction, 4) Insecure, 5) Individualist, 6) Hate Comments/Hate Speech, 7) Online Fraud, 8) Privacy Threatened. The author hopes that this comic strip work can be useful and inspiring for others. With this study project it is hoped that it will be able to contribute and provide references with works related to issues taken both for youth, students, the community, artists and other appreciators.*

## PENDAHULUAN

Masa pandemi berlangsung sekitar 2,5 tahun lebih, terhitung mulai dari akhir tahun 2019 sampai pertengahan tahun 2022. Penggunaan media sosial dimaksimalkan mengikuti anjuran pemerintah untuk meminimalisir aktivitas di luar rumah yang menimbulkan kerumunan. Salah satu penggunaan media sosial yaitu pada bidang pendidikan. Peserta didik diminta belajar di rumah masing-masing. Media sosial dimanfaatkan untuk berkomunikasi demi kelancaran proses belajar mengajar seperti: memberikan materi pelajaran, mengerjakan dan mengumpulkan tugas, melaksanakan tes, serta komunikasi lainnya.

Media sosial merupakan sebuah media *online*, di mana para pengguna bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan komunikasi. Jenisnya meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Cahyono, 2016).

Media sosial memiliki beberapa macam dengan masing-masing fungsi yang berbeda. Manfaatnya dari penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk koneksi seperti mempermudah berkomunikasi jarak jauh, mengetahui informasi aktual, membantu proses pembelajaran daring, dan lain sebagainya. Selain manfaat yang dapat kita peroleh, tentu saja ada dampak negatif yang juga kita rasakan. Bagi Pendidikan khususnya, pada peserta didik yang berusia remaja, banyak yang belum mengetahui atau menyadari apa saja dampak negatif penggunaan media sosial.

Hurlock membagi fase remaja menjadi masa remaja awal dengan usia antara 13-17 sementara masa remaja akhir usia antara 17-18 tahun (Hidayati & Farid, 2016). Tahap Perkembangan Remaja batasan usia remaja yang digunakan oleh Monks, Knoers, dan Haditono antara 12 hingga 21 tahun (Rola, 2006). Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun.

Selain untuk keperluan sekolah, remaja saat ini sering menggunakan media sosial di luar jam sekolah untuk bermain media sosial, terlebih di masa pandemi yang menyediakan banyak waktu luang di rumah. Penulis berpendapat bahwa banyaknya waktu luang di rumah membuat remaja lebih banyak menggunakan media sosial tanpa kontrol atau pengawasan. secara remaja sebagian besar sudah

memiliki ponsel pintar masing-masing dan internet yang dengan mudah mengakses apapun.

Dampak negatif yang diperoleh dari media sosial di antaranya: menyebabkan kecanduan hingga lupa waktu, terpapar berita *hoax*, menimbulkan rasa tidak percaya diri (*insecure*), mudah memberikan dan mendapatkan komentar jahat (ujaran kebencian), menjauhkan orang yang dekat, menurunkan interaksi tatap muka secara langsung (individualis), terganggunya hak privasi individu, terpapar konten negatif, penipuan dan kejahatan lainnya. Banyaknya dampak negatif tersebut, penulis prihatin terhadap kaum remaja yang dirugikan dalam penggunaan media sosial.

Arjuna (dalam Pritandhari, 2016) menjelaskan bahwa komik strip merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri atas tiga sampai enam panel atau lebih. Penyajian dari isi cerita dapat juga berupa humor atau banyolan atau cerita yang serius dan juga menarik untuk disimak di setiap periodenya hingga cerita tamat.

Komik terdiri atas dua elemen yaitu teks dan ilustrasi yang telah digabungkan. Adegan narasi cerita dikonversi ke bidang panel yang berisi ilustrasi dan teks. Satuan karya yang memadukan teks dan ilustrasi tersebut kemudian dianalisis isi cerita dan ilustrasi komiknya. Analisis cerita digambarkan berdasarkan pokok-pokok cerita dari semua peristiwa (Aisyah & Mujiyono, 2022). Kelebihan komik adalah penyampaiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang digambarkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya sampai selesai. (Ikhtiaroh & Syakir, n.d.). Komik memberikan kebahagiaan berupa keseruan yang disampaikan melalui cerita. Disisi lain komik lebih baik dari itu, komik bisa membuat pembaca meningkatkan imajinasi. Komik membuat sebuah narasi menjadi hidup, membuat sebuah text menjadi sorotan di mana tulisannya menggambarkan apa yang diilustrasikan (Kurniawan et al., 2022).

Menurut penulis, pemilihan komik strip sebagai media untuk menyampaikan pesan dampak negatif penggunaan media sosial melalui teknik digital tepat. Ada kesesuaian antara aspek digital media sosial dengan teknik digital berkarya. Sesuai dengan konteks zaman. Terlebih pesan atau gagasan akan lebih mudah disampaikan dengan gambar ilustrasi, dan diikuti teks (tulisan) sebagai penjelasan.

Proyek studi ini bertujuan untuk menuangkan ide dan kreativitas penulis melalui cerita singkat dan teks pendukung dalam karya komik. Pesan yang terkandung bertujuan agar masyarakat khususnya usia remaja (12-

21 tahun) dapat mengerti dan sadar bahwa ada dampak negatif dari media sosial. Hal tersebut dikarenakan usia remaja adalah usia yang rentan, sedang berkembang, dan proses mencari jati diri. Selain Remaja, masyarakat umum juga menjadi tujuan penulis dalam proyek studi ini, karena masih banyak orang-orang dewasa hingga tua yang belum mengetahui ataupun menyadari dampak negatif media sosial.

## METODE PENELITIAN

Pembuatan suatu karya dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan dan merealisasikan sebuah ide, sehingga membutuhkan proses berkarya yang panjang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi resiko tingkat kesalahan dalam pembuatan desain (Hanriwibawa et al., 2019).

Proses berkarya komik strip tentunya menggunakan beberapa metode untuk dapat menyelesaikan karya dengan baik. Berikut beberapa tahapan yang penulis lakukan, yakni:

- 1) Memilih media berkarya (bahan dan alat) seperti kertas gambar, pensil, penggaris, penghapus, *drawing pen*, laptop, dan aplikasi AI.
- 2) Menentukan teknik, penulis menggunakan teknik digital pada aplikasi AI untuk memberikan warna, tulisan, detail, dan efek.
- 3) Pengamatan dan pengumpulan data beberapa dampak negatif medsos dan komik strip. Pengamatan dilakukan melalui lingkungan sekitar dan literasi digital pada internet dan media sosial.
- 4) Membuat narasi teks, bertujuan untuk merancang akan seperti apa cerita yang akan digambar pada komik strip.
- 5) Eksplorasi desain karakter, membuat desain karakter sehingga menghasilkan karakter khas sendiri yang berbeda dari referensi-referensi sebelumnya, baik bentuk, warna, dan cerita.
- 6) Sket kasar, pembuatan sketsa kasar bertujuan untuk memvisualisasikan rencana gagasan awal berdasarkan narasi teks yang yang telah dibuat pada narasi teks sebelumnya.
- 7) Membuat sket lanjutan, sket dibuat sampai garis terlihat lebih jelas dari pada sket awal. Penulis lebih memilih untuk *scan* karya kemudian melakukan *tracing* dengan tujuan lebih mempercepat proses, lebih leluasa, dan garisnya terlihat lebih *original*.
- 8) Mempertegas garis menggunakan *drawing pen*,

- bertujuan agar garis menjadi permanen dan lebih jelas.
- 9) mengapus garis pensil menggunakan penghapus, hal tersebut agar garis pensil hilang dan terlihat lebih bersih.
- 10) *Digital tracing* dilakukan pada Aplikasi Adobe Ilustrator dan menghasilkan garis *vector*.
- 11) *Coloring* atau pewarnaan dilakukan dua kali yaitu warna dasar dan penambahan gradasi atau kontras.
- 12) *Finishing* atau penyempurnaan karya dilakukan dengan memberikan detail garis, efek, tulisan agar komik menjadi lebih bagus.
- 13) Pengemasan karya dilakukan dengan membingkai karya yang telah dicetak menggunakan bingkai kayu dilapisi kaca agar aman.
- 14) Seluruh karya kemudian disajikan pada pameran di Galeri B9 FBS UNNES dan secara daring pada Instagram pribadi penulis serta dibagikan pada grup WhatsApp agar dapat diapresiasi secara langsung maupun yang tidak sempat hadir juga dapat melihat secara daring.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Karya 1 “Konten Negatif”



**Gambar 1.** Karya Komik Strip 1  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### Deskripsi Karya 1

Karya Komik Strip dengan judul “Konten Negatif” dibuat pada tahun 2022 dengan ukuran 42 x 60 cm. Menggunakan media digital Adobe Illustrator CS 6. Subjek utama karya tersebut adalah dua sosok manusia diantaranya remaja dan seorang Ibunya. Anak yang bernama Bambang sedang asik bermain HP di

depan rumah. Bambang tengah duduk di sebuah sofa rumahnya sambil asik membuka media sosial (menonton konten yang sedang *trending*). Bambang adalah remaja yang kesehariannya menghabiskan waktu di rumah saja karena pandemi membuat aktivitas luarnya menjadi sangat terbatas. Banyak waktu yang ia habiskan di rumah untuk membuka media sosial yaitu mencari hiburan, berkomunikasi, belajar dan lain sebagainya. Adapun sosok Ibu yang datang dengan penuh rasa curiga dengan sang Anak karena selalu sibuk bermain HP. Sang Ibu yang mengetahui memberi sebuah masukan nasehat dengan tegas kepada Bambang terkait penggunaan media sosial.

Komik strip ini ditambahkan subjek pendukung seperti *Smartphone*, tong sampah, tongkat vlog, dan koran. Layar *smartphone* yang digambarkan dengan proporsi yang sangat besar menampilkan konten tren yang sedang ditonton pada sebuah aplikasi media sosial yaitu *Youtube*. Komik Strip ini menggunakan 1 kotak panel kop judul dan 6 kotak panel cerita. Panel 1 berisi tentang awal mula dimulainya cerita, panel 2-3 berisi tentang awal munculnya konflik atau permasalahan, panel 4-5 berisi tentang puncak permasalahan dan panel 6 berisi simpulan/akhiran.

Warna yang ditampilkan antara lain kuning, oranye, coklat muda, coklat tua, ungu, hijau, biru muda dan putih. *Background* dihadirkan dengan warna ungu yang menggambarkan warna tembok rumah yang terkesan hangat, dilengkapi jendela kaca berbingkai kayu, sofa duduk yang besar dan tanaman hias dalam pot.

### Analisis Karya 1

Pada karya yang berjudul "Konten Negatif" terdapat unsur rupa seperti garis, bentuk, bidang, ruang, warna, dan gelap terang. Karya tersebut terbentuk dari susunan garis, garis yang digunakan yaitu berupa garis lurus, lengkung maupun garis sejajar. Garis menjadi unsur domenan dalam membuat karya ini. Garis terdapat pada seluruh subjek gambar, bahkan dalam pembuatan gelap terangpun mengandalkan unsur garis.

Garis yang dihubungkan satu dengan yang lain akan menjadi sebuah bidang, dalam karya "Konten Negatif" bidang yang digunakan yaitu berupa lingkaran, persegi dan persegi panjang. Bidang persegi dan persegi panjang terdapat pada kotak panel komik strip, *smartphone*, jendela, dan balon kata, sementara bidang lingkaran terdapat pada beberapa balon kata (pada panel 1 dan panel 6).

Gabungan beberapa bidang disebut dengan bentuk. Pada karya komik strip ini terdapat dua jenis

bentuk, yaitu bentuk geometris dan non geometris. Bentuk geometris terdapat pada tabung tempat sampah pada pojok kanan judul, bentuk *smartphone*, dan gulungan koran. Sementara untuk non geometris terdapat pada bentuk manusia (tokoh Bambang dan Ibu), tanaman, dan lain sebagainya.

Penulis menggunakan warna-warna hangat seperti kuning, oranye, coklat muda, coklat tua, ungu, hijau, biru muda dan putih. Warna kuning diaplikasikan pada panel kop judul, gradasi warna di Sofa, kerudung Ibu Bambang, pantulan cahaya pada rambut bambang, dan efek lainnya. Warna oranye terdapat pada *background* kop judul, gradasi kerudung Ibu Bambang, dan Sofa. Warna coklat muda dan tua diaplikasikan pada gradasi kop judul, gradasi cahaya rambut Bambang, bingkai jendela serta gradasi warna kulit. Warna ungu diterapkan pada sebagian besar *background* tembok rumah. Warna hijau diterapkan pada baju yang Bambang kenakan, warna hijau *army* digunakan untuk warna baju dan rok tokoh Ibu. Warna Biru diaplikasikan pada celana pendek Bambang. Warna putih ditambahkan pada balon kata, gigi, kacamata, mata, efek cahaya, dan beberapa *font* pendukung. Penggunaan warna terang ke gelap dapat membuat objek memiliki kesan timbul.

Karya komik strip ini juga memperhatikan berbagai prinsip desain komik strip yaitu seperti proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan irama, *point of interest*. Prinsip Proporsi digunakan untuk membandingkan ukuran benda-benda pada objek gambar. Prinsip ini diterapkan pada karya, seperti pada proporsi tubuh manusia, kursi sofa, tanaman hias, jendela, koran, dan *smartphone*. Penulis memilih jenis karakter kartun, proporsi tetap menjadi hal yang penting agar objek yang satu dengan yang lain dapat dinikmati dalam susunan yang ideal. Proporsi yang penulis gunakan tidak sama persis dengan apa yang ada di kehidupan nyata, karakter kartun menunjukkan beberapa bagian yang dilebihkan atau dikurangi ukurannya agar terlihat lebih menarik/lucu.

Prinsip keseimbangan pada karya ini memiliki kesan bobot visual dan letak kedudukan pada bagian-bagian objek gambar. Pada karya, susunan karya seimbang dikarenakan peletakan subjek gambar ditentukan supaya tidak berat sebelah.

Prinsip kesatuan karya adalah keserasian susunan subjek. Terbentuk keeratan dalam hubungan unsur dan prinsip-prinsip yang saling mengisi antar elemen. Irama diterapkan pada panel-panel komik strip. Pengulangan unsur rupa berupa bidang kotak persegi secara berulang dan berkelanjutan. Penggunaan prinsip irama memiliki tujuan keterkaitan peristiwa (cerita) yang akan disampaikan. Komik Strip 1 memiliki *point of interest*

yang diterapkan pada masing masing panel, yaitu dengan menunjukkan kesan yang kuat terhadap tokoh manusia. Tokoh Bambang dan Ibu, layar *Smartphone* (yang menampilkan medsos) dibuat lebih menonjol dengan sisi belakang diberikan warna yang lebih gelap dan kontras.

Penerapan gelap terang pada karya bertujuan membuat karya memiliki kesan bervolume. Diatur tinggi rendah intensitas cahaya yang mengenai benda. Penggunaan berbagai jenis warna pada karya juga mempengaruhi gelap terang. Selain itu, gelap terang ini juga dapat membuat subjek utama menjadi lebih menonjol dari pada subjek pendukung di latar belakang.

Karya komik strip yang berjudul “Konten Negatif” ini mempunyai kesatuan arti yakni mengkisahkan bahwa penggunaan media sosial dapat menimbulkan suatu dampak negatif bagi penggunanya, khususnya anak remaja sebagai pengguna terbesar. Video *trending* merupakan video terbaru yang sedang banyak ditonton masyarakat. Tidak semua yang sedang *trending* membawa dampak positif, adapun dampak negatif yang tidak kita sadari. Salah satu dampak negatif dari penggunaan media sosial yaitu terpapar konten negatif.

Penonton biasanya cenderung akan mengikuti bahkan menirukan apa yang sedang tren. Konten yang sedang tren pada umumnya akan muncul ditampilkan teratas, sehingga memudahkan seluruh pengguna dapat menemukannya tanpa perlu susah payah mencari.

*Prank* sembako sampah salah satu contoh konten yang sempat tren pada waktu tertentu yaitu dengan konten memuat kegiatan membagikan sembako berisi sampah yang tidak diketahui warga. Sehingga warga yang membuka isinya merasa tertipu dan sakit hati. Konten tersebut menimbulkan kesan yang tidak pantas untuk ditonton bahkan ditiru, karena seolah menipu semata-mata hanya untuk kesenangan *prank*.

Youtube adalah salah satu media penyebaran informasi yang banyak diminati oleh masyarakat di Indonesia. Di Indonesia sendiri sudah banyak orang yang menjadikan Youtube sebagai tempat untuk mencari nafkah sebagai seorang youtuber. Seorang youtuber memiliki channel yang di dalamnya terdapat konten-konten yang berbeda seperti vlog, tutorial, memasak, review, *prank* dan sebagainya (David et al., 2017).

Cerita tersebut terinspirasi dari kasus Ferdian Paleka yang membuat video *prank* sembako berisi sampah pada tahun 2020. Hal tersebut dilakukan

demikian mendapatkan banyak *subscriber* dan penonton di Youtube dan Instagram. Tidak butuh waktu lama, konten tersebut menjadi tren dan memuncak di media sosial. Padahal hal tersebut seharusnya tidak layak untuk ditonton, apalagi untuk ditiru.

Melalui karya ini penulis memiliki pesan moral yang terkadung dalam komik strip 1. Pesan moral yang dapat diambil bahwa sebagai masyarakat kita harus lebih bijak dalam menggunakan media sosial, berhati-hati agar tidak terjerumus dalam konten negatif. Menyeleksi konten yang tidak baik ditonton sehingga dapat mengurangi hal buruk yang berdampak pada kehidupan sehari-hari.

## Karya 2 “Berita Hoax”



**Gambar 2.** Karya komik Strip 2  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

## Deskripsi Karya 2

Karya Komik Strip dengan judul “Berita Hoax” dibuat pada tahun 2022 dengan ukuran 42 x 60 cm. Aplikasi Adobe Illustrator CS 6 dipilih untuk membuat karya gambar komik. Komik Strip ini diawali dengan menampilkan subjek seorang remaja laki-laki yang sedang berdoa di sebuah Masjid. Adegan dilanjutkan dengan percakapan antara remaja bernama Adul dan seorang Ustadz di suatu Masjid mengenai tersebarnya berita bohong melalui media sosial.

Komik strip ini ditambahkan objek pendukung seperti *Smartphone*, berita bohong yang sedang *trending* di media sosial (Instagram), dan karakter pendukung lainnya sebagai contoh pengguna medsos yang juga terpengaruh *hoax*. Layar *smartphone* yang digambarkan dengan proporsi yang besar menampilkan akun bodong atau akun abal-abal yang membagikan *feed* mengenai berita hari kiamat yang segera terjadi.

Komik Strip ini menggunakan 1 kotak panel untuk judul dan 6 kotak panel cerita. Panel 1 berisi tentang awal mula dimulainya cerita, panel 2-3 berisi tentang munculnya konflik atau permasalahan, panel 4 berisi tentang simpulan, dan panel 6 berisi akhiran dengan sentuhan komedi.

Warna yang ditampilkan antara lain yaitu coklat muda, coklat tua, ungu, hijau, biru muda, biru dongker, kuning, oranye dan putih. *Background* dihadirkan dengan perpaduan warna ungu dan orange yang menggambarkan warna tembok pada Masjid. Hijau rumput untuk pemandangan luar Masjid yang terkesan seperti suasana sore hari, dilengkapi rak kaca untuk lemari sajadah dan mukena, pintu masjid yang luas berbentuk kotak dengan lengkungan mengerucut pada bagian atasnya.

## Analisis Karya 2

Pada karya yang berjudul “Berita *Hoax*” terdapat unsur rupa seperti garis, bentuk, bidang, ruang, warna, dan gelap terang. Karya terbentuk dari susunan garis, garis berupa garis lurus, lengkung, maupun garis sejajar. Garis menjadi unsur dominan, penggunaan garis terdapat pada seluruh objek bahkan dalam pembuatan gelap terangpun mengandalkan unsur garis.

Garis yang dihubungkan satu dengan yang lain akan menjadi sebuah bidang. Dalam karya “Berita *Hoax*” bidang yang digunakan yaitu berupa lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Bidang persegi dan persegi panjang terdapat pada kotak panel komik strip, *smartphone*, pintu Masjid dan balon kata, sementara bidang lingkaran terdapat pada beberapa balon kata, tampilan profil Instagram, dan bola mata Adul dan Pak Ustadz pada panel terakhir.

Gabungan beberapa bidang disebut dengan bentuk. Pada karya komik strip ini terdapat dua jenis bentuk, yaitu bentuk geometris dan non geometris. Bentuk geometris terdapat pada balok lemari kaca dalam Masjid, bentuk *smartphone*, bentuk tabung pada peci Adul dan Pak Ustadz. Bentuk non geometris terdapat pada bentuk manusia (tokoh Adul dan Pak Ustadz), semak-semak, rambut keriting Adul dan lain sebagainya. Pada karya komik strip ini penulis menggunakan warna-warna hangat seperti coklat muda, coklat tua, ungu, hijau, biru muda, biru dongker, kuning, oranye dan putih. Penggunaan warna terang ke gelap juga dapat membuat objek memiliki kesan timbul.

Karya komik strip ini juga memperhatikan berbagai prinsip desain seperti proporsi, keseimbangan, kesatuan, dan irama. Prinsip proporsi digunakan untuk membandingkan ukuran antar

subjek gambar. Prinsip ini diterapkan pada karya contohnya proporsi tubuh manusia, kursi sofa, tanaman hias, jendela, koran, dan *smartphone*. Proporsi menjadi hal yang penting agar perbandingan antar subjek gambar dapat dinikmati dalam susunan yang ideal. Proporsi yang penulis gunakan tidak sama persis dengan apa yang ada di kehidupan nyata. Karakter kartun menunjukkan beberapa bagian yang dilebihkan atau dikurangi ukurannya agar terlihat lebih menarik atau lucu.

Prinsip keseimbangan dalam penyusunan komik strip memiliki kesan bobot visual dan letak kedudukan pada bagian-bagian subjek gambar, sehingga susunan karya seimbang. Prinsip kesatuan karya adalah keserasian susunan subjek gambar, hubungan unsur dan prinsip-prinsip yang saling mengisi. Irama diterapkan pada panel-panel komik strip di mana mengatur pengulangan unsur rupa berupa bidang kotak persegi secara berulang dan berkelanjutan. Penggunaan prinsip irama memiliki tujuan keterkaitan peristiwa (cerita) yang akan disampaikan.

Unsur gelap terang dihadirkan pada karya terdapat pada seluruh subjek gambar. Penerapan gelap terang pada karya tersebut bertujuan membuat karya memiliki kesan ruang lebih bervolume, karena terdapat tinggi rendahnya intensitas cahaya yang mengenai benda. Penggunaan berbagai jenis warna pada karya juga mempengaruhi gelap terang. Selain itu, gelap terang juga membuat subjek utama menjadi lebih menonjol dari pada subjek pendukung di latar belakang.

Berdasarkan analisis unsur dan prinsip dalam seni tersebut, karya komik strip ini mempunyai kesatuan arti yakni mengisahkan seorang remaja yang bernama Adul sedang berdoa khusyuk di sebuah Masjid dengan wajah yang sangat sedih. Ia berdoa memohon ampun kepada Tuhan atas semua dosa-dosa di hidupnya. Kemudian seorang Ustadz yang melihat pun menghampiri Adul karena heran belum pernah

melihat Adul sesedih itu di Masjid. Setelah ditanya alasannya, ternyata Adul ketakutan akan berita kiamat yang baru saja ia terima dari media sosial. Ia sangat mempercayai berita tersebut karena banyak dibicarakan masyarakat di media sosial. Pak Ustadz kaget karena berita tersebut, ia bingung mengapa berita seperti itu mudah dipercaya orang-orang, padahal kebenarannya diragukan. Berita bohong mengenai hari kiamat tersebut sempat gempar membuat banyak masyarakat mempercayai informasi tersebut.

Hoax merupakan informasi atau berita yang berisi hal-hal yang belum pasti atau benar-benar bukan merupakan fakta yang terjadi (Juditha, 2018). Seiring perkembangan zaman dan majunya teknologi, berita atau informasi dapat mudah diakses melalui media

sosial dengan cepat tanpa memandang ruang dan waktu. Kebanyakan masyarakat tidak mencari terlebih dahulu sumber kebenaran berita dan justru langsung mempercayai serta menyebarluaskan kepada pengguna media sosial lain.

Berita bohong dibuat sedemikian rupa tanpa mencantumkan sumber yang jelas, melebih-lebihkan, menambahkan opini pribadi, dan memalsukan informasi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek buruk bagi pengguna media sosial. Oleh karena itu, sebagai pengguna yang bijak, alangkah baiknya jika kita tidak mudah percaya dengan semua berita dan mencari sumber yang terpercaya sebelum membagikan kepada orang lain.

Tokoh Pak Ustadz merupakan penasehat baik, di mana selalu mempertimbangkan logika dan sikap kritis akan informasi nyata, agar tidak terjerumus pada hal negatif akibat penggunaan media sosial yang kurang tepat. Cerita ini terinspirasi dari beredarnya berita bohong pada tahun 2022, bahkan tahun-tahun sebelumnya, topik tersebut berkali-kali *trending* di media sosial, contohnya berita kiamat 2012. Diakhir cerita, penulis menambahkan adegan di mana terdapat orang lain yang histeris berdoa karena berita kiamat yang sama.

## PENUTUP

Selain memberi manfaat, media sosial juga memberi dampak negatif bagi penggunanya. Penulis mengambil tema tentang media sosial dengan judul “Komik Strip Tentang Dampak Negatif Media Sosial dengan Teknik Digital” berdasarkan banyaknya dampak buruk dari penggunaan media sosial yang tidak bertanggung jawab. Dampak negatif media sosial tersebut telah dikaji dan divisualisasikan menjadi 8 karya komik strip, di antaranya yaitu: 1) Konten Negatif, 2) Berita *Hoax*, 3) Kecanduan Medsos, 4) *Insecure*, 5) Individualis, 6) Komentar Jahat, 7) Penipuan *Online*, dan 8) Privasi Terancam.

Alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya yaitu berupa kertas gambar, pensil 2B, penggaris, penghapus, *drawing pen*, aplikasi *scanner smartphone*, Laptop, aplikasi Adobe Illustrator CS6. Seluruh karya tersebut memiliki ukuran 42 cm x 60 cm dengan ukuran potrait Ide masing-masing karya diperoleh dari beberapa referensi seperti buku, internet, media sosial, serta pengalaman pribadi penulis.

Proses penciptaan komik strip ini melalui sejumlah langkah yaitu pengamatan dan pengumpulan data, eksplorasi desain, membuat narasi teks, sket kasar, sket lanjutan, mempertegas garis

menggunakan *drawing pen*, mengilangkan garis pensil menggunakan penghapus, foto *scanner*, *digital tracing*, *coloring*, *finising*, mengemas karya, dan menyajikan karya ke pameran.

Karakteristik karya penulis terlihat pada bentuk visual karakter tokoh yang kartunal dengan sedikit kesan manga serta ditambahkan detail seperti rona pipi, gigi, alis, dan telinga. Sementara pada warna, penulis menggunakan warna kuning, oranye, dan coklat. Hal tersebut memiliki bermaksud memberikan kesan ceria dan senang. Ada pula tambahan warna gelap (ungu dan hitam) memberikan kesan dramatis, kuat, dan kontras sehingga karya dapat menonjol.

Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum untuk mengimbau kapada penggunaan bijak media sosial. Pilihan tema serta jenis karya komik dapat menjadi media alternatif-komunikatif dalam menyampaikan hal-hal baik seperti penggunaan media sosial secara bijak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, M., & Mujiyono. (2022). Comic Design “Trio Mantap” As Forest and Lnd Fire Prevention Effort. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 21–23.
- Kurniawan, S. A., Syafii, & Budi Utomo, K. (2022). Sultan Hasanuddin’s Comic Book as a Media Fof Delivering Indonesian History. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11(3), 48–60.
- Hanriwibawa, D., Syakir, & Harto, D. (2019). Kisah Keajaiban Sedekah Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Komik. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 6(2), 75–84.
- Ikhtiaroh, N., & Syakir. (2012). Kreasi Komik Digital Bawang Merah Dan Bawang Putih Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 1(1), 29–37.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140–157.
- David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog Dalam Youtube Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1), 1–18.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 137–144.
- Juditha, C. (2018). Interaksi komunikasi hoax di media sosial serta antisipasinya. *Jurnal Pekommas*, 3(1), 31–44.
- Rola, F. (2006). Hubungan Konsep Diri Dengan

- Motivasi Berprestasi Pada Remaja. *USU Repository*, 1(1), 1–22.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 1–7.