

WEBTOON TENTANG BODY POSITIVITY UNTUK TINGKATKAN PERCAYA DIRI PADA REMAJA PEREMPUAN

Zahra Nasya Kahiraputri¹, Taufiq Wahab² dan Diani Apsari³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

nasyakahira@student.telkomuniversity.ac.id, taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id,
dianiapsari@telkomuniversity.ac.id

Abstract : Gerakan *Body Positivity* yang mulai populer sejak tahun 2012, menghadirkan pendapat untuk menerima bentuk tubuh seutuhnya. Namun kurangnya media edukasi tentang gerakan *body positivity* ini di Indonesia, menyebabkan masih banyak remaja yang terjebak dalam krisis kepercayaan diri terhadap tubuh yang mereka miliki. Bahkan terdapat beberapa kasus perundungan yang disebabkan oleh ketidaksesuaian seseorang terhadap standar kecantikan yang ada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan komik *webtoon* edukasi tentang *body positivity* untuk meningkatkan kepercayaan diri remaja perempuan di kota Jakarta. Hasil penelitian diharapkan dapat mengedukasi remaja perempuan di Jakarta tentang cara mencintai diri mereka seutuhnya termasuk menerima kekurangan yang dimiliki. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis matriks perbandingan, mengacu pada beberapa pokok bahasan yaitu Desain Komunikasi Visual, Edukasi, dan Desain Grafis. Kajian mengenai pokok bahasan tersebut sangat berguna untuk memahami bagaimana merancang media edukasi yang tepat untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan, dan diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

Kata Kunci: *Body Positivity*, Desain Grafis, Media Edukasi, Komik, dan *Webtoon*

Abstract : The Body Positivity movement, which has become popular since 2012, presents opinions to accept the complete body shape. However, the lack of educational media about the body positivity movement in Indonesia has caused many teenagers to be trapped in a crisis of confidence in their bodies. In fact, there are several cases of bullying caused by a person's non-compliance with beauty standards in Indonesia. This study aims to describe the design of an educational webtoon comic about body positivity to increase the self-confidence of young girls in the city of Jakarta. The results of the research are expected to educate young women in Jakarta about how to fully love themselves, including accepting their shortcomings. This research is a descriptive qualitative research. The data collection process was carried out by means of observation, interviews, questionnaires, and literature study. The data obtained were then analyzed using

comparative matrix analysis, referring to several topics, namely Visual Communication Design, Education, and Graphic Design. The study of this subject is very useful for understanding how to design the right educational media to achieve the goals that have been set, and is expected to be the right solution for existing problems.

Keywords: *Body Positivity, Graphic Design, Educational Media, Comics, and Webtoon*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perubahan fisik yang terjadi pada usia remaja kemudian cenderung membuat masyarakat berusia remaja mengalami krisis kepercayaan diri. Karena remaja sangat memperhatikan bagaimana orang lain melihat tubuh mereka (Santrock, 2011). Remaja perempuan cenderung lebih merasakurang puas dengan tubuhnya dan memiliki citra tubuh yang lebih negative selama pubertas dibandingkan remaja laki-laki (Brooks-Gunn & Paikoff, Henderson & Zivian, Phillips dalam Santrock, 2007).

Terutama pada remaja perempuan yang tinggal di kota besar. Menurut Fadli (2019) dalam artikel yang berjudul *orang yang tinggal di Kota besar lebih rentan idap gangguan jiwa*, berdasarkan data kesehatan yang dipublikasikan oleh *Urban Design Mental Health*, kesenjangan sosial dan diskriminasi dapat menjadi beberapa alasan seseorang idap gangguan jiwa. Tekanan dari adanya kesenjangan sosial dan diskriminasi di kota Jakarta, membuat remaja-remaja perempuan yang sedang mengalami perubahan secara fisik dan emosional lebih rentan mengidap stress. Hal tersebut menciptakan citra tubuh yang negatif sehingga mengantarkan dampak negatif bagi psikologis remaja perempuan, seperti mengidap gangguan jiwa, hingga depresi. Dilansir dari Rahma.id inspirasi Muslimah, Salma Farikha (2022) mengungkapkan pentingnya mencintai diri sendiri demi menjaga kesehatan mental untuk menjalani hidup yang lebih damai. Menurutnya, untuk mencintai diri sendiri diperlukan penerapan *body positivity* sebagai langkah awal. Berdasarkan artikel *online* yang ditinjau oleh dr. Kevin Adrian (2021) yang dimuat

pada laman Alodokter.com, *body positivity* merupakan sikap menerima diri seutuhnya terlepas dari kekurangan yang dimiliki. Namun sayangnya, di Indonesia media untuk memberikan edukasi tentang *body positivity* masih terbilang jarang. Floranita (2019) memaparkan bahwa masyarakat Indonesia belum memberi perhatian yang cukup tentang *body positivity*. *We Are Social* yang berjudul “*Digital 2021*” mengungkapkan bahwa media digital kini menjadi pilihan utama masyarakat dalam mencari edukasi, entertain dan berkomunikasi. *HootSuite* juga melaporkan bahwa aktivitas berinternet yang populer diantara pengguna internet di Indonesia adalah bermedia sosial, salah satunya adalah Line Webtoon, yaitu platform komik digital yang berada dibawah naungan anak perusahaan dari *Naver Corporation* (Fatimah, 2018). Terdapat 6 juta pengguna aktif Line Webtoon di Indonesia (Agnes, 2016). Dalam jurnalnya, Aditya (2019) menjelaskan bahwa komik menjadi media baca yang menarik bagi remaja karena menggambarkan cerita menggunakan bahasa visual. Dan seiring perkembangan zaman, masyarakat berusia remaja mulai beralih dari komik cetak ke komik digital. Menurut Maharsi (2011:65) hal ini terjadi karena komik digital menggunakan media internet untuk penerbitannya sehingga biayanya relatif lebih murah.

Identifikasi Masalah

1. Kurangnya edukasi tentang *body positivity* untuk meningkatkan kepercayaan diri remaja perempuan terhadap tubuh mereka
2. Belum adanya media kreatif untuk menyebarkan edukasi tentang *body positivity* pada remaja perempuan di kota Jakarta.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik webtoon tentang *body positivity* untuk meningkatkan kepercayaan diri pada remaja perempuan di kota Jakarta?

Tujuan Perancangan

1. mendeskripsikan perancangan media edukasi tentang *body positivity* untuk

2. meningkatkan kepercayaan diri pada remaja perempuan di kota Jakarta.

DASAR TEORI

Komik

Komik adalah Kumpulan gambar yang disandingkan dengan gambar lain secara berurutan dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan tanggapan estetik pada pembaca. (McCloud,1993 dalam M.S. Gumelar, 2011:6). Aditya (2019) memaparkan bahwa komik menjadi bahan bacaan yang menarik bagi remaja karena menggambarkan cerita dengan bahasa visual berupa gambar, sehingga mempermudah pembaca dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Maka komik dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan edukasi kepada remaja.

Line Webtoon

Webtoon adalah penggabungan dua kata yaitu *website* dan *cartoon*. Yang berarti komik yang diterbitkan melalui website (Ji, 2016). Menurut Prasetyo dan Aditya (2019) Aplikasi Webtoon merupakan situs yang mudah diakses oleh remaja karena dapat diunduh di telepon pintar yang umum digunakan oleh mereka saat menghabiskan waktu. Maka Webtoon merupakan pemilihan yang sesuai sebagai media utama dalam perancangan, karena sudah banyak diketahui dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat terutama yang berusia remaja di Indonesia.

Body Positivity

Body positivity bermula dari gerakan *fat acceptance* yang muncul pada tahun 1960s, lalu berkembang pada tahun 2012 dengan beberapa perubahan kecil, yaitu gerakan yang awalnya hanya berfokus pada penerimaan tubuh gemuk menjadi penerimaan bahwa semua bentuk tubuh itu indah (Rafisna, 2020). Namun sayangnya di Indonesia, media yang memberikan edukasi dan informasi

mengenai *body positivity* masih terbilang belum banyak. Menurut Floranita (2019) masyarakat Indonesia belum memberi perhatian yang cukup pada *body positivity*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian dan perancangan ini adalah metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Metode observasi adalah metode yang dilakukan dengan mengamati fenomena secara langsung maupun tidak langsung (Riyanti, 2010). Observasi dilakukam dengan mengamati habit/kebiasaan remaja perempuan baik di sekolah ataupun di luar sekolah, yaitu di SMP Negeri 218 Jakarta Selatan dan di Café Kopitagram, Jakarta Barat. Kemudian wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moelong, 2012). Wawancara dilakukan kepada 3 narasumber, yaitu Ibu Andini selaku ilustrator webtoon, Ibu Resti selaku psikolog anak, dan kak Edelweis selaku pendiri akun Instagram *kind to mind*. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang memberikan responden serangkaian pertanyaan dan akan dijawab oleh responden dengan jawaban tertulis. (Sugiyono, 2017:142). Kuesioner disebarakan kepada masyarakat berusia remaja dengan total 44 responden. Dan yang terakhir adalah metode studi pustaka yaitu serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan/pengolahan data pustaka (Zedd, 2003:3). Pada penelitian ini studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan berbagai teori dan data yang bersumber dari artikel, jurnal dan buku.

HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Berdasarkan latar belakang, teori beserta hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya. Pesan yang ingin disampaikan adalah konsep untuk mencintai diri sendiri dengan memberikan konten edukatif tentang

body positivity untuk remaja perempuan yang sedang mengalami *body image* negatif akan tubuhnya, melalui komik webtoon yang dibuat sangat dekat secara suasana dan keadaan dengan kondisi yang sedang dialami oleh remaja perempuan di kota Jakarta. Webtoon ini akan mengambil judul "*Fit In*". *Fit In* sendiri merupakan kalimat bahasa Inggris yang mempunyai arti 'menyesuaikan'. Penggunaan judul tersebut dikarenakan Webtoon ini akan menceritakan tentang bagaimana karakter utama berusaha untuk menyesuaikan dirinya dengan pandangan orang lain dan standar kecantikan yang ada. Karakter utama dalam Webtoon ini merupakan seorang remaja perempuan berusia 14 tahun yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama, bernama Nara. Nara tinggal bersama seorang Ibu yang menjadi orang tua tunggal dan seorang kakak perempuan.

Konsep Visual

Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan *Webtoon* ini merupakan warna-warna pastel. Menurut Marvel, Waluyanto, dkk (2018) warna pastel merupakan campuran warna dasar dengan warna putih sehingga menghasilkan warna-warna lembut, yang berdasarkan prinsip psikologi warna dapat menciptakan suasana santai dan nyaman untuk pembaca.



Gambar 4.1 Palet Warna
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah Sans Serif, yaitu *Action Man* karena mudah untuk dibaca dan tidak membosankan, serta tidak terkesan terlalu serius serta kaku.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789
!@#%&^*()

Gambar 4.2 font *action man*
(Sumber : <https://es.cooltext.com/>)

Ilustrasi

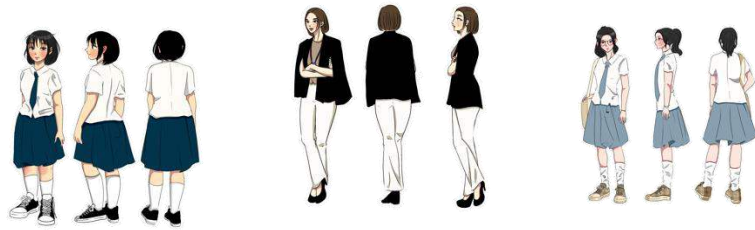
Gaya ilustrasi dari komik menggunakan cerita bergambar dengan penggunaan media *digital painting*. Cerita bergambar biasa digunakan untuk komik, dengan ilustrasi semi-realis. Pengayaan dipilih sesuai dengan hasil data kuesioner yang paling banyak dipilih oleh responden.



Gambar 4.3 Ilustrasi cerita bergambar
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Hasil Perancangan

Desain Karakter



Gambar 4.4 Desain Karakte
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Merchandise



Gambar 4.5 Contoh Poster
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 4.6 Mockup Notebook
(Sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 4.7 Mockup Notebook
(Sumber : dokumentasi pribadi)

Hasil Komik Webtoon



Gambar 4.6 Mockup Notebook
(Sumber : dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN

Untuk merancang webtoon ini, diperlukan beberapa landasan teori dalam proses perancangan. seperti teori Komik, teori Visual Story Telling, teori visual literasi, dan lain sebagainya. Visual yang digunakan dalam perancangan webtoon "Fit In" ini didasarkan dari kuesioner yang telah disebar untuk menyesuaikan selera target audiens. Terpilihnya Webtoon sebagai media karena webtoon mudah untuk di akses melalui internet, dan remaja sekarang sebagian besar menghabiskan waktu mereka untuk bermain internet. Adapun tujuan dari perancangan webtoon yang di beri judul "Fit In" adalah sebagai media edukasi untuk mengenalkan body positivity kepada remaja perempuan di kota Jakarta. Jakarta sebagai Ibukota dikenali dengan pusat mode, hal itu membuat standar kecantikan di kota Jakarta jadi lebih tinggi. Maka perancangan ini dibuat untuk mencegah remaja merasa tidak percaya diri dan khawatir dengan bentuk tubuhnya, dan juga agar mereka menyadari bahwa mereka yang sedang mengalami hal tersebut tidak sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2019). *Eстетika: Pengantar, Sejarah dan Konsep*. Bandung: Kanisius.
- Agnes, T. (2016). Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia. Diambil 25 Juni 2023, dari <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesiaterbesar-di-dunia>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2016). *desain komunikasi visual dasar – dasar panduan untuk pemula*. Bandung: nuansa cendikia.
- Fatimah, S. (2018). *Teaching Writing Narrtive Text By Using Webtoon*. *Journal of English Language Teaching*, 7(4).
- Guindon, M. H. (2010). *Self-Esteem Across the Lifespan*. New York: Taylor and Francis Group, LLC.

- Gumelar, M. (2011). *Comic Making : cara membuat komik*. Jakarta: indeks.
- Kem, S. (2021, Januari 27). *Digital 2021: Wawasan Terbaru Tentang 'Keadaan Digital'*. Retrieved from wearesocial.com: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>
- Khairina, A. (2018). Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital. Retrieved from Universitas Lampung Website: <http://digilib.unila.ac.id/>
- Maharsi, I. (2011). *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Nuramini, D., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri Untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban Bullying. *e-Proceeding of Art & Design*, 1251.
- Prasetyo, P. A., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Komik Digital Tentang Mitigasi Bencana Untuk Usia Remaja. *e-Proceeding of Art & Design*.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, T. I., & Rosyidah, R. (2020). Pengaruh Body Shaming Terhadap Kecenderungan Anorexia Nervosa Pada Remaja Perempuan di Surabaya. *Personifikasi : Jurnal Ilmu Psikologi*, 202-203.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- Soedarso, N. (2014). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Supriyadi, S., & Wiranatha, F. D. (2015). Hubungan Antara Citra Tubuh Dengan Kepercayaan Diri Pada Remaja Pelajar Puteri Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 39-40.
- Syafiq, A. (2008). Perilaku Makan Menyimpang pada Remaja di Jakarta. *Kesmas National Public Health Journal* , 256-257.
- Wahab, T., & Qamardani, Q. L. (2018). Perancangan Buku Komik Pengenalan Profesi Desainer Grafis. *e-Proceeding of Art & Design* :, 2-5.

