

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON TOKOH *ENTREPRENEUR* SEBAGAI MEDIA UNTUK MENYEBARKAN SEMANGAT KEWIRAUSAHAAN PEMUDA

Ismail Riaz Nisar¹, Patra Aditia²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

ismailrn@student.telkomuniversity.ac.id¹, patraditia@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Jumlah wiraswasta muda di Indonesia masih jauh jika dibandingkan dengan negara lain seperti Malaysia, Singapura, dan Thailand. Jika ingin menjadi negara maju, Indonesia membutuhkan sebanyak 4 juta wiraswasta muda. Jumlah ini dapat memberikan efek besar terhadap Indeks Pengembangan Pemuda Indonesia, yang termasuk salah satu yang terburuk di Asia Tenggara. Walau begitu, semangat pemuda Indonesia dalam membuat kewirausahaan menempati posisi yang tertinggi jika dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara. Walau tingginya angka keinginan pemuda tersebut, kebanyakan pemuda Indonesia memilih untuk menggunakan waktu luang mereka untuk mencari hiburan di dunia maya. Salah satu hiburan yang mereka gemar gunakan adalah membaca Webtoon. Indonesia sendiri adalah salah satu pengguna Webtoon paling banyak dengan jumlah pengguna aktif sebanyak 2 juta pengguna, yang membuat Indonesia berada di posisi kelima dalam penggunaan situs komik tersebut. Penulis melihat adanya pasar pemuda yang dapat dituju untuk mempersuasi para pemuda untuk membuka lapangan kerja dengan cara menyebarkan semangat dan ketekunan dalam memiliki sebuah kewirausahaan. Komik yang akan penulis rancang nantinya akan mengangkat kisah dari beberapa pemuda yang ada di balik *brand* yang pemuda kenali. Penulis juga akan memberikan informasi dari produk dan bagaimana *brand* yang diangkat bekerja. Data yang di kumpulkan pada perancangan ini adalah data wawancara kepada salah satu pemilik brand dan kepada komikus Webtoon, data kuesioner kepada pemuda yang berentang usia 16 hingga 30 tahun, data studi pustaka mengenai teori komik, visual, dan warna, serta telah dilakukan juga matriks perbandingan kepada beberapa komik lainnya yang bertemakan kewirausahaan yang mencerminkan semangat dan ketekunan dalam merintis sebuah kewirausahaan. Data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk membantu sebagai referensi saat merancang komik.

Keywords: pemuda, kewirausahaan, webtoon.

Abstract

The number of young entrepreneurs in Indonesia is still far from other countries such as Malaysia, Singapore and Thailand. If you want to become a developed country, Indonesia needs as many as 4 million young entrepreneurs. This number could have a major effect on the Indonesian Youth Development Index, which is among the worst in Southeast Asia. Even so, the enthusiasm of Indonesian youth in making entrepreneurship occupies the highest position when compared to other countries in Southeast Asia. Despite the high number of youth desires, most Indonesian youth choose to use their free time to seek entertainment in cyberspace. One of the entertainment they like to use is reading Webtoons. Indonesia itself is one of the most Webtoon users with 2 million active users, which puts Indonesia in fifth position in the use of the comic site. The author sees that there is a youth market that can be aimed at persuading young people to create jobs by spreading enthusiasm and perseverance in having an entrepreneurship. The comic that will be designed by the author will later pick up the stories of several young people who are behind the brand that the youth recognize. The author will also provide information about the product and how the brand that is appointed works. The data collected in this design are interview data to one of the brand owners and to Webtoon comics, questionnaire data to youth ranging in age from 16 to 30 years, literature study data on comic theory, visuals, and color, and a comparison matrix has also been carried out. to several other comics with the theme of entrepreneurship that reflect the spirit and perseverance in pioneering an entrepreneurship. The data that has been collected will be used to help as a reference when designing comics.

Keywords: youth, entrepreneurship, webtoon.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Jumlah wiraswasta muda di Indonesia pada 2021 masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara Asia Tenggara lainnya. Menurut artikel yang ditulis pada situs merdeka pada 17 April 2021, jumlah wiraswasta muda di Indonesia hanya sekitar 3,47 persen dari total penduduk. Angka ini masih tergolong kecil jika dibandingkan dengan negara lain di sekitar Indonesia seperti Malaysia dengan 4,74 persen, Thailand dengan 4,26 persen, dan Singapura dengan 8,76 persen penduduk. Menurut artikel yang sama, Indonesia membutuhkan sebanyak 4 juta wiraswasta muda untuk menjadi negara maju. Jumlah wiraswasta ini dapat memberikan efek yang besar kepada Indeks Pembangunan Pemuda di Indonesia.

Indeks Pembangunan Pemuda adalah sebuah tolak ukur pencapaian pemuda dalam lima bidang yang di naungi di bawah tiga lapisan. Indeks Pembangunan Pemuda memberikan gambaran kemajuan pembangunan pemuda di negara tersebut. Pemuda dinilai mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu negara kedepannya. Pembangunan pemuda ini tidak hanya sebatas perseorangan saja, lingkungan juga dinilai dapat membangun pemuda. Indeks ini disusun diatas tiga lapisan kriteria pembangunan. Lapisan pertama adalah lapisan pembangunan individu yang berisi pendidikan serta kesehatan dan kesejahteraan pemuda, lapisan kedua adalah lapisan penghidupan dan kesejahteraan yang memayungi lapangan dan kesempatan kerja pemuda, dan lapisan terakhir adalah lapisan partisipasi dalam berbagai bidang kehidupan yang berisi partisipasi dan kepemimpinan serta gender dan diskriminasi pemuda.

Walaupun Indeks Pembangunan Pemuda ini memiliki peran penting dalam tolak ukur kemajuan suatu negara, skor Indeks Pembangunan Pemuda di Indonesia sangatlah rendah. Menurut artikel yang ditulis pada situs Kompas pada 26 Oktober 2020, Indonesia hanya memiliki skor Indeks sebanyak 51,50 saja. Tertulis juga dalam artikel yang sama bahwa pada 2019, skor Indonesia ketika di bandingkan dengan negara ASEAN lainnya hanya sebanyak 53,3 saja, dengan skor rata-rata negara Asia Tenggara yang sebesar 59,57. Indonesia menempati posisi ketujuh yang dilewati oleh negara-negara lain seperti Laos dan Myanmar. Rendahnya skor ini menjadi tamparan keras kepada negara Indonesia akan pentingnya masa depan negara ini yang berada pada tangan pemuda Indonesia. Perlu sebuah inisiasi untuk memotivasi pemuda Indonesia agar skor negara ini dapat meningkat.

Walau begitu, sebuah artikel yang ditulis pada situs Okezone pada 14 April 2019 mengatakan bahwa pemuda di Indonesia memiliki keinginan untuk terjun ke dunia kewirausahaan. Menurut data yang diberikan oleh artikel yang sama, dari sebanyak 14.000 responden pemuda, sebanyak 24% dari mereka mempunyai keinginan untuk memiliki bisnis sendiri. Artikel ini juga memuat hasil dari survei yang dilakukan oleh World Economic Forum kepada pemuda-pemuda di Asia Tenggara dan hasilnya, Indonesia menduduki posisi paling atas dalam motivasi untuk memberi dampak positif kepada masyarakat dan komunitas disekitar mereka. Indonesia melewati beberapa negara lain seperti Filipina dan Vietnam. Ini berarti pemuda di Indonesia sudah mempunyai keinginan untuk membuka sebuah

kewirausahaan. Namun, mereka masih belum terjun ke dunia kewirausahaan. Perlunya sebuah dorongan untuk membuat para pemuda bersemangat dalam membuat sebuah kewirausahaan.

Menurut artikel yang dimuat pada situs Merdeka pada 31 Maret 2018, dari 148 juta pemuda, sebanyak 52,28% responden menggunakan internet untuk mencari hiburan. Hiburan yang mereka cari pun beragam, mulai dari video yang diunggah pada situs Youtube hingga membaca komik digital pada platform tertentu. Salah satu platform komik digital yang terkenal pada masa ini adalah Webtoon.

Tujuan dari komik yang akan dirancang ini adalah mencoba memotivasi pemuda lewat kisah yang diangkat menjadi komik, sembari memperlihatkan produk-produk dari brand untuk dipromosikan sekaligus menjadi referensi bagi pembaca yang mungkin masih kurang mengerti bagaimana suatu brand bekerja. Komik ini nantinya akan diunggah pada platform Webtoon. Selain memuat kisah semangat kewirausahaan, komik ini juga akan memberi pembaca brand awareness kepada produk dan cara kerja brand yang diangkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah skor Indeks Pembangunan Pemuda di Indonesia yang rendah walau pemuda Indonesia memiliki motivasi untuk membuat dampak positif pada lingkungan mereka. Pada tugas akhir ini akan dirancang sebuah komik yang menceritakan kisah semangat para tokoh dibalik brand yang pemuda kenali.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk menginspirasi pemuda lewat kisah tokoh *entrepreneur* guna menaikkan indeks pengembangan pemuda di Indonesia.

2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian dan perancangan ini adalah metode wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan observasi. Metode wawancara dilakukan kepada Rizky Rizaldy Priatna selaku pendiri dari R+ Basic, dan komikus dari seri webtoon *The Eyes Of Tiger*, Maninda Elmadinaya untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk proses merancang komik webtoon. Kuesioner dibagikan kepada pemuda di Kota Bandung dengan rentang usia 16 hingga 30 tahun yang dilakukan untuk memperoleh data pembaca webtoon yang dapat dipertimbangkan saat perancangan. Studi pustaka dilakukan untuk mencari berbagai teori komik, tipografi, dan warna yang digunakan saat merancang komik webtoon. Metode observasi dilakukan kepada artikel untuk mengetahui kejadian yang berkaitan dengan penelitian, serta dilakukan pula kepada tiga buah komik bertema kewirausahaan untuk diteliti elemen yang digunakan oleh ketiga komik bertema kewirausahaan.

Metode analisis yang digunakan adalah STP, dan matriks perbandingan. STP digunakan untuk

mengembangkan strategi pemasaran komik digital untuk mencari target pembaca. Matriks dilakukan terhadap tiga buah komik bertema kewirausahaan untuk membandingkan dan meneliti elemen bercerita, gaya visual, dan lainnya untuk mengambil kesamaan agar pembaca tidak ketika komik hasil rancangan dibaca.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Komik

Scott McCloud (1993) menyatakan, komik adalah gambar yang didampingi dengan beberapa gambar lain yang diurutkan secara disengaja dan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau mendapatkan respons estetika oleh pembacanya.

3.2 Tipografi

Dendi Sudiana (2001) menyatakan, gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca, namun melalui kata-kata dapat memandu pemahaman pembaca tentang pesan atau ide.

3.3 Warna

Sulasmidarma Prawira (1989) menyatakan, warna termasuk ke dalam salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain.

3.4 Perancangan

Konsep Pesan

Big Idea dari perancangan tugas akhir ini adalah “Tekun adalah kunci kesuksesan.”

Tujuan dari pesan penulis adalah untuk mempersuasi pemuda Indonesia untuk membuka kewirausahaan sekecil apapun agar Indeks Pengembangan Pemuda di Indonesia dapat bertambah ketika dibandingkan dengan indeks yang sebelumnya.

Penyampaian pesan akan disampaikan kepada pembaca secara tidak langsung dengan cara mengemas pesan ke dalam cerita yang tidak membosankan dan inspiratif.

Judul yang digunakan untuk komik digital ini adalah “Start Up!” yang diambil dari kata “memulai” dan “naik” yang berkorelasi dengan tema cerita komik yang dirancang yaitu bisnis yang baru dimulai dan proses bisnis ini mengalami kenaikan. Kata start up juga diambil dari bahasa Inggris kata kewirausahaan.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang ingin penulis utamakan adalah pendekatan secara emosional kepada pembaca dengan cara memperlihatkan kesulitan yang dialami oleh tokoh utama pada komik dalam cerita yang digunakan dan juga ketekunan mereka dalam membesarkan kewirausahaan mereka. Penulis juga akan memainkan ekspresi para karakter dengan harapan para pembaca akan merasa terinspirasi ketika membaca cerita yang berisi apa saja masalah yang dihadapi oleh tokoh dan bagaimana mereka tetap berjuang menggunakan akal mereka untuk dapat membesarkan bisnis yang mereka cintai.

Konsep Visual

Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan untuk komik akan berupa gaya kartunis.

Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna pastel dan monokromatik, dan juga akan dilakukan cel shading untuk menghemat waktu pengerjaan. Kode warna yang akan digunakan berupa RGB agar para pembaca Webtoon di layar ponsel atau komputer dapat merasa nyaman dengan warna yang digunakan.

Tipografi

Font yang akan digunakan untuk balon kata dan narasi adalah font sans serif. Untuk teks balon kata dan narasi akan menggunakan font Komika Text karya Apostrophic Labs. Jenis reguler akan digunakan sebagai dialog, jenis bold akan digunakan ketika ada yang berteriak, dan jenis italic akan digunakan sebagai narasi. Sementara untuk efek suara akan menggunakan tulisan yang ditulis oleh penulis sendiri.

Komika Text AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Gambar 1. (Font komika text)

Sumber: Fontsquirrel

Layout

Layout pada komik ini akan mengikuti format Webtoon dimana komik dibaca dari arah kiri ke kanan dan menggunakan panel yang tak terstruktur pada halaman vertikal.

Konsep Media

Media utama yang akan digunakan adalah media digital yang berbentuk situs Line Webtoon karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, situs Line Webtoon digemari oleh banyak pembaca aktif di Indonesia. selain itu, situs ini memperbolehkan penulis untuk mengunggah komik secara gratis.

Konsep Bisnis

Komik ini akan dipublikasikan melalui situs Webtoon Canvas karena memiliki banyak pembaca aktif dan platform ini dapat menjangkau banyak pembaca. Merch yang telah dibuat nantinya akan dijual di booth R+ Basic pada event selanjutnya dan akan dijual juga pada situs R+ Basic pada bagian “Kolaborasi.”

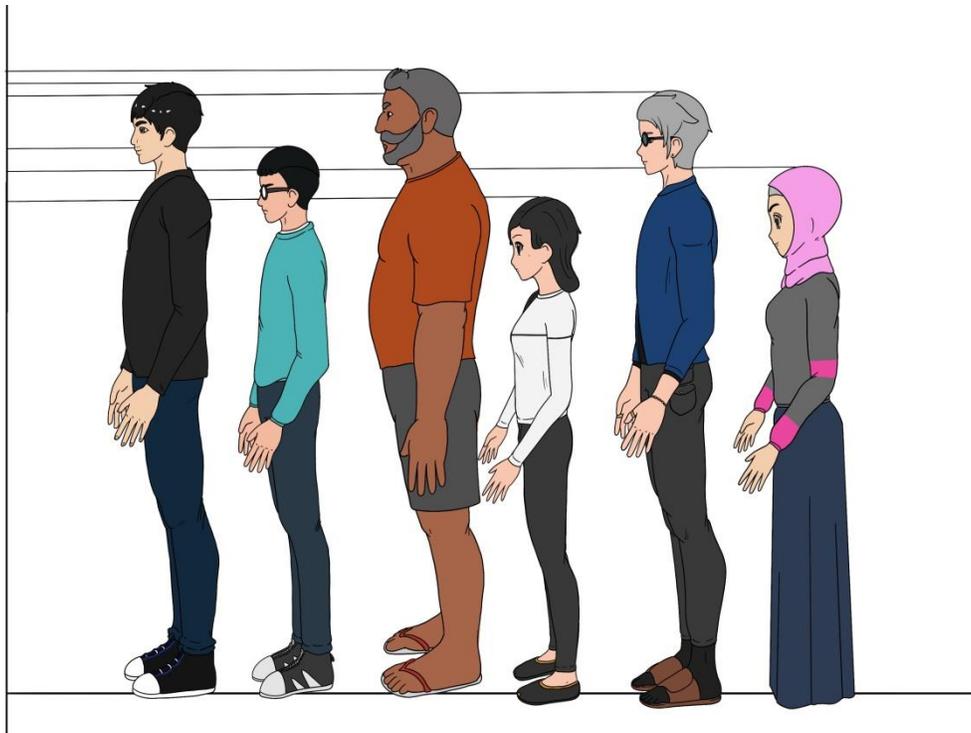
Serta akan dilakukan penjualan merchandise dengan estimasi sebagai berikut:

Tabel 2. (Estimasi biaya produksi dan jual merchandise)

Jenis barang	Harga produksi	Harga jual (120%)	Keuntungan
Beanie	Rp.25,000	Rp.208.000	Rp.183.000
Baju	Rp.25,000	Rp.208.000	Rp.183.000

6. Hasil Perancangan

Karakter



Gambar 2. (Desain karakter webtoon)

Sumber: Dokumentasi pribadi

Merchandise



Gambar 3. (Baju)

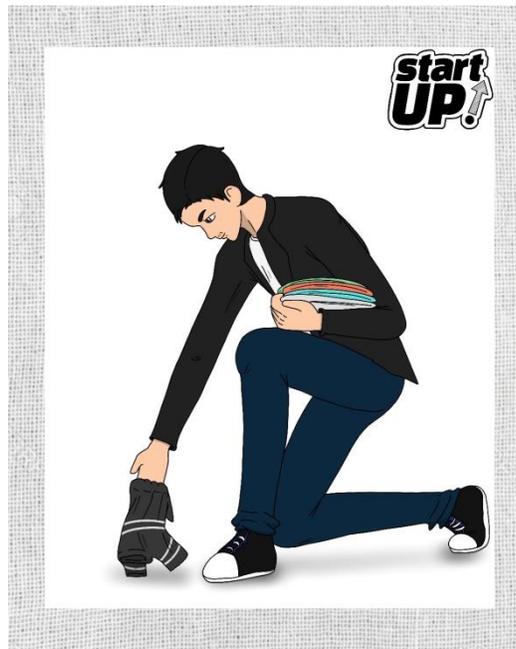
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 4. (Beanie)

Sumber: Dokumentasi pribadi

E-Poster

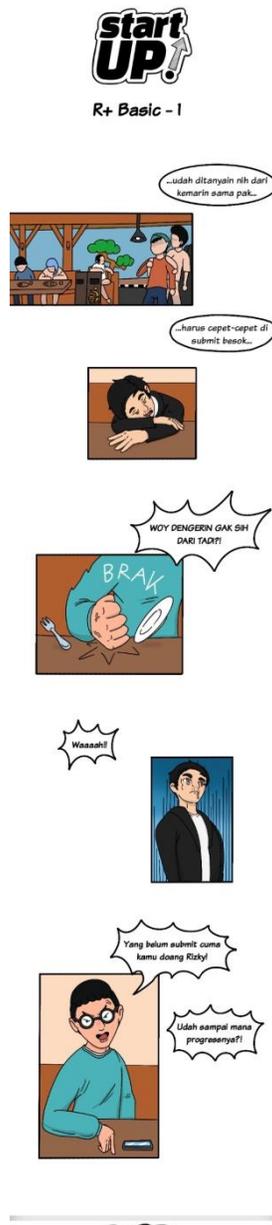


Gambar 5. (E-poster)

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.5 Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil dari perancangan webtoon bertema kewirausahaan:



Gambar 6. (Panel komik)

Sumber: Dokumentasi pribadi

2 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian Tugas Akhir adalah gaya gambar kartunis yang menyampaikan kisah ketekunan dan semangat kewirausahaan kepada pemuda di rentang usia 15 hingga 23 tahun cukup efektif. Dari hasil yang penulis dapatkan ketika melakukan Test Audience pemuda di sekitar penulis, beberapa pemuda mengatakan gaya gambar kartunis yang digunakan pada komik ini kurang cocok dengan tema ketekunan dan semangat yang penulis tuju. Namun ada juga beberapa yang berpendapat ekspresi yang digunakan cukup menjelaskan emosi yang dilalui para karakter. Dari segi cerita, para pemuda mengatakan bahwa cerita yang digunakan membuat mereka bingung dan dinilai kurang memberikan kesan ketekunan karakter, walau begitu beberapa menilai cerita yang digunakan cukup memberi informasi semangat kewirausahaan.

Referensi

- [1] Sudiana, Dendi. Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana. Mediator: Jurnal Komunikasi, vol. 2, no. 2, 2001, pp. 325-335.
- [2] McCloud, Scott. 2006. Making Comics Storytelling Secrets Of Comics, Manga and Graphic Novels. New York. Harper.
- [3] Darmaprawira, Sulasmi. 1989. Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.