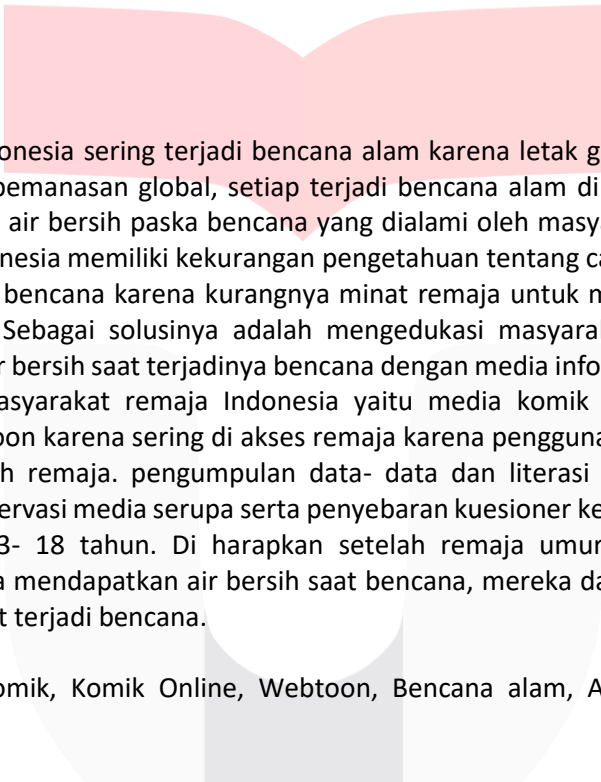


PERANCANGAN KOMIK WEBTOON TENTANG PENTINGNYA AIR BERSIH SAAT BENCANA

Ilham Ari Susanto, I Dewa Alit Dwija Putra, Adya Mulya Prajama

¹Afiliasi penulis utama S1 DKV, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Jl. Telekomunikasi - Ters. Buah Batu Bandung 40257 Indonesia

ilhamaris@telkomuniversity.ac.id, dwijaputra@telkomuniversity.ac.id, adyaprajana@telkomuniversity.ac.id



Abstrak : Di Indonesia sering terjadi bencana alam karena letak geografis Indonesia itu sendiri dan pemanasan global, setiap terjadi bencana alam di Indonesia sering terjadi kurang air bersih pasca bencana yang dialami oleh masyarakat Indonesia. Anak muda Indonesia memiliki kekurangan pengetahuan tentang cara mendapatkan air bersih pasca bencana karena kurangnya minat remaja untuk mencari informasi dari membaca. Sebagai solusinya adalah mengedukasi masyarakat tentang cara mendapatkan air bersih saat terjadinya bencana dengan media informasi yang sering diakses oleh masyarakat remaja Indonesia yaitu media komik online webtoon. Pemilihan webtoon karena sering di akses remaja karena penggunaan internet yang mayoritas adalah remaja. pengumpulan data- data dan literasi teori- teori yang relevan, dan observasi media serupa serta penyebaran kuesioner kepada masyarakat remaja umur 13- 18 tahun. Di harapkan setelah remaja umur 13 – 18 tahun mengetahui cara mendapatkan air bersih saat bencana, mereka dapat menerapkan informasi ini saat terjadi bencana.

Kata kunci : Komik, Komik Online, Webtoon, Bencana alam, Air Bersih, Media Informasi

Abstract: In Indonesia, natural disasters often occur because of Indonesia's geographical location and global warming, every time a natural disaster occurs in Indonesia, there is often a lack of clean water after the disaster experienced by the Indonesian people. Young Indonesians have a lack of knowledge about how to get clean water after a disaster due to a lack of interest among teenagers to seek information from reading. The solution is to educate the public on how to get clean water when a disaster occurs using information media that is often accessed by Indonesian youth, namely the online comic webtoon media. The webtoon was chosen because it is often accessed by teenagers because the majority of internet users are teenagers. collecting data and literacy of relevant theories, and similar media observations and distributing questionnaires to the community of adolescents



aged 13-18 years. It is hoped that after teenagers aged 13-18 years know how to get clean water during a disaster, they can apply this information when a disaster occurs.

Keywords : Comic, Online Comic, Webtoon, Natural Disaster, Clean Water, Information Media

PENDAHULUAN

Indonesia sering terjadi bencana karena terletak di peta cincin api, berada di titik pertemuan tiga lempengan bumi, dan terletak di sabuk alpine yang membuat Indonesia rawan atas bencana alam di tambah dengan pemanasan global yang menurut dinas lingkungan hidup berdampak mencairkan glasier yang menaikkan volume air laut, perubahan iklim yang ekstreme membuat waktu perubahan cuaca yang tidak menentu, meningkatkan kekeringan yang membuat terjadinya banyak bencana di seluruh Indonesia.

Saat terjadinya bencana alam masyarakat akan membutuhkan kebutuhan pokok mereka salah satunya air bersih yang sering menjadi salah satu masalah atau kebutuhan pokok masyarakat yang terdampak dari bencana alam yang terjadi. Di liput dari Kompas.com (17/1/2020) dengan judul artikel “Pentingnya Akses Air Bersih di Lokasi Bencana” Sejumlah bencana alam terjadi di beberapa wilayah di Indonesia sejak awal tahun 2020 dan air bersih merupakan kebutuhan yang sangat mendesak bagi para korban. Palang Merah Indonesia (PMI) mendapatkan bantuan berupa 10 unit truk tangki air dan satu truk angkutan barang, dalam bentuk memperkuat kerja kemanusiaan.

Pengetahuan masyarakat tentang cara mendapatkan air bersih pasca bencana secara mandiri ataupun secara bantuan perlu di sosialisasikan karena kebutuhan yang paling di butuhkan korban bencana alam adalah air bersih. Generasi yang berusia mulai dari 13 – 18 tahun membutuhkan informasi ini

untuk mengetahui pentingnya mendapatkan air bersih pasca bencana alam karena menurut UNESCO, minat baca masyarakat di Negara-negara ASEAN adalah yang paling rendah di dunia. Sedang di Indonesia perbandingan orang yang mempunyai minat baca yang tinggi dengan yang tidak punya hanya 1 dari 1.000 orang. Dan dilihat dari sisi banyaknya buku yang dibaca siswa SMA di beberapa negara CSM (Center for Social Marketing) mengatakan bahwa Indonesia menempati tempat terendah, yaitu siswa SMA di Amerika Serikat, jumlah buku yang wajib dibaca sejumlah 32 judul, Brunei 7 buku, Singapura 6 buku sedangkan Indonesia 0 buku. yang membuat masyarakat generasi 13 – 18 tahun membutuhkan media informasi yang sesuai dengan perilaku mereka.

Terdapat aplikasi komik, salah satunya adalah webtoon. LINE Webtoon adalah salah satu platform komik digital dari Korea Selatan yang diluncurkan oleh salah satu perusahaan teknologi yaitu LINE Corporation dengan NAVER Corporation (Fatimah, 2018). Tahun 2017, webtoon menjadi aplikasi komik digital dengan memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia dan 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia (Agnes, 2016). webtoon memiliki banyak penggemar di seluruh dunia (AFP, 2015).

Media komik webtoon sebagai media adalah salah satu media yang diminati Generasi 13 - 18 tahun dikaitkan dengan tingkat konsumsi internet, data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dirilis pada Mei 2019 menyatakan, generasi z dan generasi alpha adalah pengguna terbesar internet dibandingkan dengan generasi-generasi lainnya. Maka karena itu Generasi 13 - 18 tahun akan lebih suka mendapatkan sebuah informasi dari internet dan salah satunya adalah komik online. Komik online tidak hanya dapat dinikmati oleh pecinta komik yang mengoleksi buku komik namun juga dapat dibaca oleh khalayak lainnya. aplikasi webtoon yang dapat diunduh secara gratis dan pilihan komik dengan beragam genre membuat komik ini menjadi menarik. Selain menarik, komik online lebih efisien dan



terjangkau. Hanya dengan kuota internet, pembaca dapat menikmati beragam komik dengan genre yang berbeda ketimbang harus membeli komik di toko buku. LINE Webtoon merupakan bagian dari media sosial, pada layanan tersebut terdapat ciri media sosial seperti yang dikemukakan Mayfield (2008) yakni partisipasi, keterbukaan, komunitas dan saling terhubung. Pada LINE Webtoon terdapat partisipasi yaitu pengguna dapat memberikan kontribusi umpan balik pada layanan tersebut, kemudian media sosial ini terbuka untuk feedback dan partisipasi. Pengguna dapat memberikan dukungan dalam bentuk voting, komentar dan berbagi konten yang sifatnya terbuka. LINE Webtoon juga memungkinkan sebuah komunitas terbentuk untuk membagikan konten bagi orang yang memiliki minat yang sama. Dan yang terakhir adalah saling terhubung, yakni media sosial berkembang dengan keterhubungan mereka dengan media sosial lain. Dengan platform digital karya komikus dapat menjangkau banyak pembaca dan segmen pembaca lebih luas membuat minat terhadap komik semakin besar. Segmentasi webtoon cukup luas dilihat dari konten yang disajikan pada LINE Webtoon mulai dari genre yang digemari remaja hingga konten yang bermuatan dewasa. Sehingga pembaca yang dijangkau bervariasi mulai dari pelajar, mahasiswa hingga kalangan yang sudah bekerja, minat mahasiswa membaca webtoon didorong oleh cerita yang sesuai dengan segmen usia.

Media komik webtoon tentang pentingnya air bersih saat bencana sangat dibutuhkan masyarakat generasi 13 - 18 tahun untuk mengetahui cara mendapatkan air bersih paska bencana. Komik ini dibutuhkan, karena masyarakat generasi 13 - 18 tahun indonesia malas membaca buku dan tidak mengetahui cara mendapatkan air bersih saat terjadinya bencana. untuk karena itu membuat komik untuk membuat masyarakat dengan umur 13 – 18 tahun mengerti tentang pentingnya air bersih setelah terjadi bencana dan

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

cara mendapatkan air bersih yang dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan air bersih saat terjadinya bencana.

METODE PENELITIAN

Studi literatur dapat dilakukan terkait hal-hal yang akan diamati pada proses observasi, maupun untuk membentuk landasan perancangan. Sementara itu, observasi visual dilakukan dengan cara mengamati beberapa karya visual yang serupa dengan objek penelitian. Gambar atau karya visual itu sendiri adalah berbagai karya desain komunikasi visual yang dapat berupa poster, iklan luar ruangan, iklan televisi, website, game, komik, signage, dan semua karya desain komunikasi visual. (Soewardikoen, 2019:42)

Studi Pustaka

Menggunakan metode studi pustaka dengan mendapatkan data dari buku, jurnal ilmiah, situs web maupun video dokumenter melalui internet. (Soewardikoen, 2019:20)

Kuesioner




Data kuesioner merupakan cara untuk mendapatkan data dalam waktu yang singkat, karena dengan menggunakan kuesioner dapat mendapatkan hasil data yang cepat dalam waktu singkat. (Soewardikoen, 2019:59)

HASIL DAN DISKUSI

Analisis matriks



Tabel 1 Analisis Matriks

			
Ilustrasi dan karakter komik	Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang simple dan mudah dipahami seluruh golongan masyarakat karena gambar yang mudah dipahami dan dapat dibawa kedalam semua genre komik.	Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi yang menggunakan gaya manga yang di mengerti seluruh masyarakat dan mayoritas pecinta gaya ilustrasi manga.	Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi sederhana yang sangat simple dan lucu dalam bentuk fisiknya untuk membuat genre gambar yang menonjol dan berbeda dari yang lain.
Warna	Warna yang digunakan adalah warna yang simple dan terang tanpa ada efek gradasi yang membuat komik ini terlihat simple.	Warna yang semi realis yang menonjolkan kerealisan, dapat membuat orang lebih mudah memahaminya.	Warna yang digunakan adalah warna yang sangat simple dan mudah dipakai.
Cerita dan genre dalam komik	<p>Genre komik ini adalah komedi dengan mengangkat kelakuan masyarakat yang absurd yang diluar pemikiran masyarakat umum.</p> <p>Cerita yang dibawakan adalah cerita- cerita pendek tentang sebuah komedi dengan penggambaran cerita yang dark dan diluar nalar masyarakat umumnya.</p>	<p>Genre komik ini komedi dan slice of life dengan tema kehidupan sehari-hari remaja dari sekolah, kuliah, dan kantoran dengan sedikit romace.</p> <p>Cerita yang dibawa bertema kehidupan sehari- hari remaja Indonesia dengan komedi halus yang bisa di cerna seluruh remaja.</p>	<p>Genre komik ini komedi yang ringan dan mudah di mengerti seluruh kalangan</p> <p>Cerita yang dibawakan Sebagian adalah cerita yang berjenis sebuah hobby atau kegemaran sebuah komunitas yang di bawakan secara komedi atau di parodikan.</p>

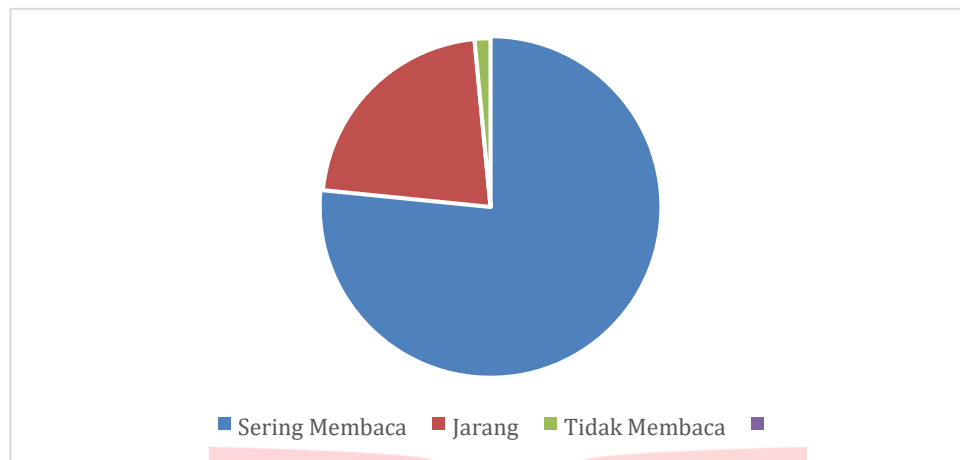
Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

Tujuan pasar komik	Komik ini ditunjukkan untuk masyarakat remaja dan dewasa karena ceritanya yang mengandung komedi dewasa dengan penuh kekerasan fisik dan lisan.	Komik ini ditunjukkan untuk remaja yang suka dengan gaya gambar manga dan komedi sederhana yang mudah dipahami.	Kamik ini ditunjukan untuk remaja dan anak-anak komunitas tertentu yang suka di parodikan kegiatannya tanpa menyinggung sebuah komunitas
Total Pengikut di social media	Memiliki website explosm.net dan youtube dan jumlah subscriber 10,9M	Memiliki akun Instagram dengan pengikut 318K	Memiliki akun Instagram dengan pengikut 98,2K dan youtube 70,9K
Keunggulan Ilustrasi	<p>Ilustrasi ini dapat dikonsumsi oleh seluruh golongan masyarakat karena tidak mengelompokkan kesukaan masyarakat dari gaya gambarnya.</p> <p>Ilustrasi ini dapat menjelaskan kepada masyarakat dengan jelas apa yang ingin diceritakan karena Gerakan yang ditampilkan mencerminkan perbuatan karakter tersebut</p>	<p>Ilustrasi ini lebih menggolongkan masyarakat yang menyukai gaya gambar manga atau manwa dan tidak semua remaja menyukai gaya gambar ini.</p> <p>Ilustrasi ini dapat menjelaskan kepada masyarakat dengan jelas apa yang ingin diceritakan karena Gerakan yang ditampilkan mencerminkan perbuatan karakter tersebut</p>	<p>Ilustrasi ini dapat dikonsumsi oleh seluruh golongan masyarakat karena tidak mengelompokkan kesukaan masyarakat dari gaya gambarnya.</p> <p>Ilustrasi ini tidak menjelaskan Tindakan apa yang karakter itu lakukan karena Cuma menggunakan satu gaya gambar dan lebih menjelaskan perilaku ilustrasinya dengan kata-kata</p>

Analisis Kuesioner

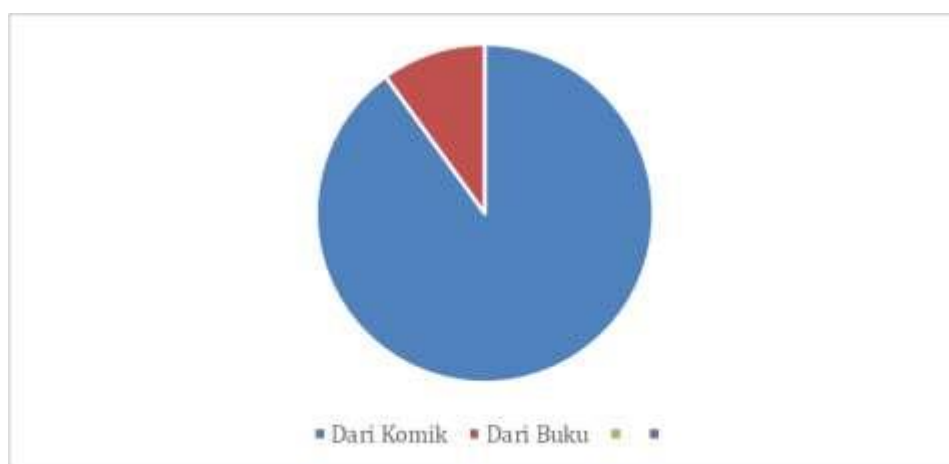
Kuesioner berupa *google form* disebar melalui media sosial WhatsApp, Line, dan E-mail sehingga terkumpulkan 100 responden, kuesioner dibagikan pada tanggal 17 November 2021 dan terakhir pada tanggal 6 Desember 2021.





Gambar 1 Kuisioner Seberapa sering Generasi 13 - 18 tahun membaca komik ?

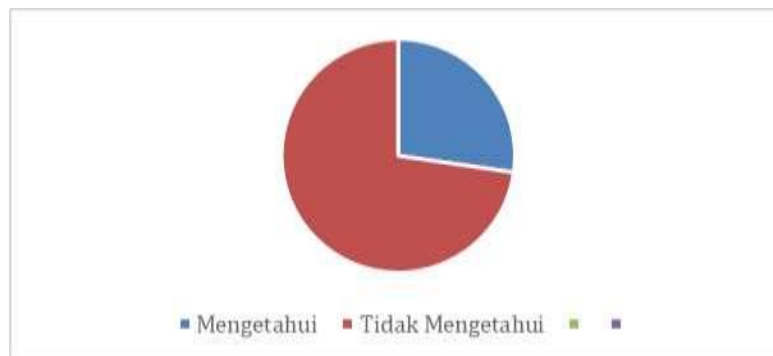
Berdasarkan hasil kuesioner diatas, 70% responden yang suka membaca komik, 20% responden terkadang membaca komik, dan 10% responden tidak membaca komik.



Gambar 2 Kuisioner di antara komik dan buku lebih sering manakah Generasi 13 - 18 tahun membaca?

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, 90% responden lebih sering membaca komik, 10% responden lebih sering membaca buku.

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20



Gambar 3 Kuisioner tentang masyarakat Generasi 13 - 18 tahun Apakah mengetahui cara mendapatkan air bersih saat terjadinya bencana ?

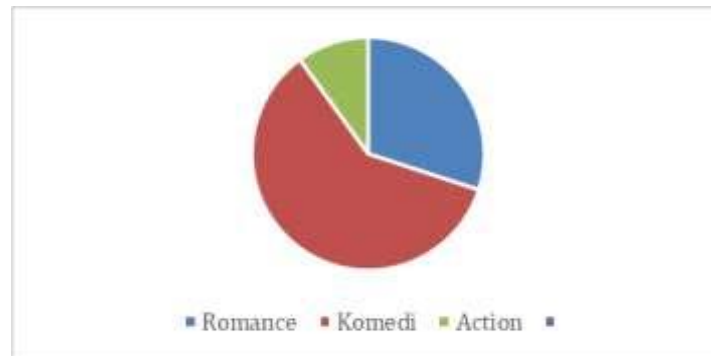
Berdasarkan hasil kesioner diatas, 85% responden tidak mengetahui cara mendapatkan air bersih saat terjadinya bencana, 15% mengetahui cara mendapatkan air bersih saat terjadinya bencana.



Gambar 4 Kuisioner kepada masyarakat Generasi 13 - 18 tahun Apakah mengetahui pentingnya air bersih saat terjadinya bencana ?

Berdasarkan hasil kesioner diatas, 60% responden tidak mengetahui tentang pentingnya air bersih saat terjadinya bencana, 40% responden mengetahui tentang pentingnya air bersih saat terjadinya bencana.





Gambar 5 Kuisoner genre apa yang di sukai saat membaca komik di generasi 13 – 18 tahun

Berdasarkan hasil kesioner diatas, 40% responden lebih sering membaca komik romance, 10% responden lebih sering membaca komik action, dan 60% responden lebih sering membaca komik komedi.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang di dapat dari matriks di atas adalah menggunakan gambar yang mudah dipahami masyarakat dan menarik bagi masyarakat generasi 13- 18 tahun yaitu ilustrasi dari Cyanide and Happiness karena gaya ilustrasi yang dapat menggambarkan dengan jelas perilaku karakter tetapi dapat dikonsumsi semua golongan masyarakat tanpa melewati pengelompokan kesukkaan generasi 13 – 18 tahun. Dari total pengikut dan popularitas yang dimiliki Cyanide and Happiness dengan target pasar remaja mencerminkan remaja generasi 13 – 18 tahun menyukai gaya gambar seperti itu. Warna yang digunakan oleh Cyanide and Happiness dan Ghosty Comic sangat mudah di cerna oleh masyarakat dan dapat di baca cepat karena tidak memerlukan energi untuk melihat detail warna dari komik itu sendiri, karena generasi 13-18 tahun suka membaca komik yang mudah dipahami warna seperti itu sangatlah cocok untuk generasi 13 -18 tahun. Cerita yang dibawakan seperti Komik Kamvret Instagram karena menjelaskan dengan rinci semua kegiatan yang terjadi dengan rinci tetapi komedi yang dipakai

Nama Penulis Utama, Nama Penulis Pendamping, Nama Penulis Pendamping
JUDUL ARTIKEL TIDAK LEBIH DARI 15 KATA, 1 - 20

adalah Cyanide and Happiness karena membuat pembaca memikirkan sendiri
komedi yang ingin disampaikan tanpa menunjukkan itu sebuah komedi

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Internet

Hannah, J. (2020, Desember 29). *What Is Typography, And Why Is It Important? A Beginner's Guide*. Diambil kembali dari Career Foundry:

Pentingnya Akses Air Bersih di Lokasi Bencana, PMI Terima Bantuan ini

<https://sains.kompas.com/read/2020/01/18/133500623/pentingnya-akses-air-bersih-di-lokasi-bencana-pmi-terima-bantuan-ini?page=all>

Strategi Pemenuhan Kebutuhan Masyarakat terhadap Air Bersih di Kabupaten Bengkalis <https://ejurnalunsam.id/index.php/jseb/article/download/1883/1596>

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography>

B. Sumber Buku

McCloud, S. (2008). *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

