

## Bab I Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang Masalah

#### 1. Tentang Perusahaan

Pengrusakan alam yang diakibatkan oleh manusia sudah terjadi dimana-mana. Konsumsi dan kebutuhan manusia seperti plastik, minyak kelapa sawit, dan lainnya sayangnya cenderung merugikan alam dan berdampak buruk pada makhluk hidup lain dan ekosistem dari alam tersebut. Walau begitu, masih banyak manusia yang belum menyadari akan dampak polusi dan keserakahan manusia terhadap makhluk hidup lainnya, dengan salah satu buktinya adalah penggunaan sampah plastik yang masih cenderung besar.

Kebanyakan masyarakat masih belum mengerti sepenuhnya akan dampak dari perbuatan manusia sendiri pada lingkungan sekitarnya. Mayoritas masyarakat tahu bahwa polusi dan sampah manusia dapat memberikan dampak buruk pada lingkungan dan makhluk hidup di ekosistem, namun cenderung belum benar-benar menyadari bahwa perilaku konsumsi mereka sering kali berdampak buruk pada lingkungan. Salah satu contohnya adalah, banyak dari masyarakat menyadari bahwa plastik berdampak buruk pada lingkungan, tapi masih banyak dari masyarakat yang masih menggunakan plastik terutama yang sekali pakai dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, untuk dapat mengurangi pengrusakan lingkungan dan ekosistem akibat dampak manusia, diperlukan adanya edukasi pada masyarakat mengenai dampak manusia pada ekosistem dan lingkungan di dunia. Menurut Kusumo dan kawan-kawan (2017, p. 248), edukasi ramah lingkungan pada masyarakat sangat berpengaruh pada perilaku dan sikap masyarakat dalam hidup secara *eco-friendly* dan memilih produk yang ramah lingkungan. Anak-anak muda juga berperan penting dalam membantu mengurangi dampak polusi. Hal tersebut dikarenakan generasi muda merupakan generasi penerus bangsa, dimana pilihan mereka dapat berpengaruh pada masa depan.

Dari permasalahan tersebut, dirancanglah serial komik "*Through Your Eyes*" di *webtoon* sebagai solusi dari *problem* tersebut. "*Through Your Eyes*" merupakan sebuah serial komik bisu di *webtoon* yang telah dirancang sejak 1 Oktober 2019, yang diciptakan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat akan dampak manusia atau polusi terhadap lingkungan dan makhluk hidup lainnya.

Diharapkan dengan dirancangnya *webtoon* “*Through Your Eyes*” ini, masyarakat dapat lebih *aware* dengan masalah dampak manusia pada ekosistem dan lingkungan, dan mendorong masyarakat untuk mengambil sikap dan tindakan untuk hidup lebih ramah lingkungan.

## 2. Target Konsumen

Secara geografis target pasar dari *webtoon* “*Through Your Eyes*” adalah pengguna aplikasi *webtoon* bahasa Inggris, sehingga pengguna *webtoon* cenderung berdomisili diluar Indonesia (internasional). Dilihat dari produk yang komik yang ditawarkan “*Through Your Eyes*”, ditemukan bahwa secara demografis target pasar yang dituju adalah pengguna *webtoon* mayoritas perempuan, berumur 15 hingga 30 tahun, dengan profesi sebagai pelajar, mahasiswa, dan pekerja muda dengan kondisi ekonomi menengah keatas (pengguna *smartphone* dan aplikasi *webtoon*).

Secara psikografis, target pasar dari *webtoon* “*Through Your Eyes*” dapat dikategorikan sebagai berikut. Dilihat dari *personality* target pasar, target pasar “*Through Your Eyes*” merupakan orang-orang yang menyukai hal-hal yang praktis dan instan.

Target pasar memiliki gaya hidup yang bergantung pada media-media digital dan *smartphone*, seperti penggunaan media sosial dan internet yang telah menjadi aspek besar dalam *lifestyle* zaman sekarang. Target pasar cenderung menghabiskan waktu pada media *digital*, dan lebih menyukai untuk berkomunikasi dan beraktifitas melalui media *digital*.

Target pasar “*Through Your Eyes*” cenderung berasal dari kalangan menengah ke atas, yang menggunakan *smartphone*, media *digital* maupun media sosial sebagai aspek dalam *lifestyle* mereka.

Target market “*Through Your Eyes*” membutuhkan komik sebagai hiburan yang dapat dinikmati melalui *smartphone* maupun media *digital* lainnya. *Customer* mengharapkan *webtoon* yang dapat dinikmati dari segi cerita, ilustrasi, dan *update* secara teratur (minimal *update* seminggu sekali). *Customer* akan loyal pada *webtoon* selama *webtoon* selalu *update* dan tidak sering *hiatus* (cuti *update*). Jika *customer* sudah sangat menyukai *webtoon* tertentu, *customer* cenderung rela

untuk membeli *merchandise webtoon* maupun menggunakan *fast-pass chapter webtoon* untuk membaca *chapter webtoon* (hanya untuk *webtoon official*) yang belum rilis.

### 3. Problem yang Dihadapi

*Webtoon "Through Your Eyes"* merupakan serial komik bisu yang menggunakan media aplikasi *webtoon* sebagai media publikasinya. Namun dibandingkan dengan komik lain yang tersedia di aplikasi *webtoon*, komik "*Through Your Eyes*" masih tergolong baru, kurang terasah, dan belum banyak diketahui oleh target market. Unsur-unsur komik seperti desain karakter & latar dunia komik, ilustrasi dan berbagai aspek komik lainnya juga masih banyak memerlukan perbaikan maupun peningkatan.

### 4. Kompetitor Potensial Bisnis

Agar *webtoon "Through Your Eyes"* dapat bertahan dalam pasar komik dan kuat bersaing dengan kompetitor, maka kompetitor *webtoon* dipelajari dari segi target market dan SWOT produk kompetitor. Kompetitor untuk *webtoon "Through Your Eyes"* adalah *Petualangan Menuju Sesuatu*, *webtoon Egnoid*, dan *webtoon Bingkai Titik*.

#### a. Petualangan Menuju Sesuatu



Gambar 1.1 Produk komik *Petualangan Menuju Sesuatu* di Instagram

*Petualangan Menuju Sesuatu* merupakan sebuah serial *webcomic* mengenai *mental health* yang bergerak di media sosial *instagram*. Selain *instagram*, *webcomic* tersebut juga bergerak di media *webtoon* dan menjual berbagai *merchandise* bagi penggemar *webcomic* mereka.

Berikut merupakan analisis *SWOT* dari *Petualangan Menuju Sesuatu* :

- a) *Strength* : Bergerak di media sosial *instagram* yang banyak digunakan oleh masyarakat, juga merupakan serial komik yang bertemakan *Mental Health*.
- b) *Weakness* : Cenderung bergerak dan dikenal di media *instagram*, sehingga masyarakat yang tidak menggunakan aplikasi tersebut kurang mengenal Petualangan Menuju Sesuatu.
- c) *Opportunities* : Dapat bergerak di berbagai media selain *instagram*, contoh aplikasi lain adalah *webtoon*, *facebook*, dan media sosial lainnya. *Merchandise* bagi *fans* Petualangan Menuju Sesuatu.
- d) *Threats* : Banyaknya akun *instagram* dengan konten komik lain yang menjadi saingan bagi Petualangan Menuju Sesuatu.

Petualangan Menuju Sesuatu menasar pada pengguna aplikasi *instagram*, terutama orang-orang yang menyukai hal-hal berhubungan *mental health* dan motivasi.

b. *Egnoid*



Gambar 1.2 Tampilan *webtoon Egnoid* di situs LINE Webtoon bahasa Indonesia di desktop.

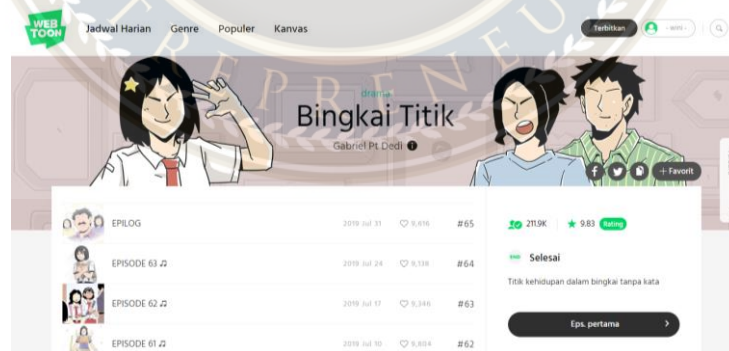
*Webtoon “Egnoid”* adalah *webtoon* yang menceritakan tentang seorang mahasiswi bernama Ran yang tiba-tiba menemukan sebuah telur raksasa yang berisikan seorang lelaki tampan. *Webtoon “Egnoid”* merupakan salah satu *webtoon* Indonesia yang berhasil menembus pasaran internasional dengan membuat *webtoon Egnoid* versi Bahasa Inggris.

Berikut merupakan analisis SWOT dari *webtoon Egnoid* :

- a) *Strength* : Jalan cerita yang unik namun juga *mainstream*, sehingga dapat dinikmati oleh kalangan besar, bahkan hingga pembaca diluar Indonesia. *Webtoon Egnoid* juga hadir dalam beberapa versi bahasa (Inggris, Jepang, dll), sehingga dapat diakses oleh berbagai orang di dunia.
- b) *Weakness* : Cerita yang banyak mengandung *romance*, sehingga kalangan yang tidak menyukai cerita cinta seringkali kurang menyukai *webtoon Egnoid*.
- c) *Opportunities* : Dapat diterjemahkan ke berbagai bahasa yang lebih luas lagi.
- d) *Threats* : *Webtoon* yang terus merilis komik baru dapat membuat pembaca suatu hari beralih hati ke *webtoon* baru (akibat bosan/jenuh dengan *webtoon egnoid*).

*Egnoid* menasar pada target market pembaca *webtoon* dengan mayoritas merupakan anak remaja 15-18 tahun (yang cenderung masih labil dan suka *webtoon romance*), juga menasar pada pengguna aplikasi *Webtoon*, baik di Indonesia (*webtoon Indonesia*) maupun di luar negeri (*webtoon* versi inggris, jepang, dll).

c. Bingkai Titik



Gambar 1.3 Tampilan webtoon “Bingkai Titik” pada situs webtoon desktop.

*Webtoon* “Bingkai Titik” merupakan *webtoon* bisu ciptaan seorang pendeta yang membicarakan tentang keluarga dari berbagai aspek dalam kehidupan. Dengan target market pembaca kalangan anak muda dan penggemar *webtoon*, *Bingkai Titik* mengajarkan berbagai

Berikut merupakan analisis *SWOT* dari *webtoon* *Bingkai Titik* :

- a) *Strength* : Memiliki cerita dan pesan moral yang kuat. Unik, salah satu *silent comic* yang jarang ditemui di *webtoon*.
- b) *Weakness* : Hanya dapat dinikmati dalam *webtoon* versi bahasa Indonesia. Karena merupakan *silent comic*, pembaca terkadang dapat merasa kesulitan untuk menangkap apa maksud dari komik yang ingin disampaikan.
- c) *Opportunities* : Merupakan *silent comic*, sehingga tidak perlu banyak membutuhkan penerjemahan ke bahasa lain, sehingga dapat dinikmati berbagai orang dari berbagai tempat.
- d) *Threats* : *Webtoon* yang terus merilis komik baru dapat membuat pembaca suatu hari beralih hati ke *webtoon* baru (akibat bosan/jenuh dengan *webtoon* tersebut).

Bingkai Titik menyasar pada pengguna aplikasi *webtoon*, dengan target market yang cenderung merupakan orang yang lebih dewasa, karena *webtoon* yang memiliki unsur kekeluargaan.

## 5. Strategi Komunikasi Visual Kompetitor

- a) Penggunaan warna hangat dan kontras, dan *layout* komik yang disesuaikan dengan *layout* media sosial *instagram*.
- b) *Lineart* dan visual ilustrasi yang tajam, efektif, dan efisien.
- c) Penyampaian komik tidak menggunakan *dialog* (*Silent Comic*), sehingga visual digunakan untuk menyampaikan cerita. Alur dan *layout* cerita mudah diikuti dan visual gambar mudah dimengerti tanpa kata-kata.

## 6. Strategi yang Diadaptasi

Strategi yang diadaptasi oleh *webtoon* “*Through Your Eyes*” adalah perancangan komik sebagai komik bisu, sehingga menggunakan aspek visual ilustrasi untuk menyampaikan cerita dalam komik. Hal tersebut untuk membantu target market untuk lebih mudah mengerti dalam mengolah cerita melalui aspek visual, tanpa harus banyak diceritakan melalui lisan. Selain itu, *setting* dan tokoh cerita dari komik *Through Your Eyes* yang merupakan seekor rubah yang tidak berbicara secara lisan maupun kata layaknya manusia, sehingga *silent comic* yang tidak menggunakan dialog dirasa cocok digunakan untuk menyampaikan plot cerita yang diceritakan melalui perspektif rubah. Berdasarkan Scott McCloud pada

bukunya yang berjudul *Understanding Comics (The Invisible Art)* (2010, p.5-14), komik merupakan *sequential art*, dan tidak selalu diciptakan dengan menggunakan kata-kata lisan, melainkan melalui runtutan gambar yang mudah dimengerti dan dibaca oleh pembaca.

*Silent comic* atau komik bisu menggunakan visual sebagai unsur utama dalam penyampaian alur cerita pada pembaca, dikarenakan komik bisu tidak menggunakan kata-kata sebagai penuntun alur cerita. Karena hanya bergantung pada visual dan ilustrasi sebagai penyalur cerita, maka visual gambar, alur, dan *layout* harus mudah diikuti, juga mudah dicerna oleh pembaca. Selain itu, *silent comic* juga masih jarang ditemui di *webtoon*, dan jumlahnya cenderung sangat sedikit, sehingga membuat *silent comic anti-mainstream*, dan memberikan kesegaran bagi pembaca yang jenuh dengan komik-komik yang sering ditemui di *webtoon*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik bisu "*Through Your Eyes*" beserta media promosinya, agar masyarakat dapat teredukasi akan dampak manusia pada lingkungan dan makhluk hidup lainnya.

## 1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Merancang komik bisu sebagai media edukasi bagi masyarakat mengenai dampak manusia terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya.

## 1.4. Spesifikasi Perancangan

### 1. *Webcomic*

1. *Webcomic* dengan total 180 panel dan berisi 90% konten ilustrasi.

### 2. *Strategic Promotional MEDIA (Marketing timeline & media concept)*

1. *Promotional poster* ukuran A2.
2. *Point of Purchase*
3. *Book Trailer*

4. *Giveaway promotional item/ merchandise (tumbler, tote bag, dan enamel pin).*

### 1.5. Manfaat Perancangan

- a) Mengedukasi dan membangun kesadaran (*raise awareness*) masyarakat akan dampak manusia terhadap lingkungan dan makhluk hidup lainnya, melalui media komik *digital* yaitu *webtoon*.
- b) Mengetahui bagaimana merancang *webtoon* bisu dengan tema edukasi secara efektif.
- c) Menciptakan kebaruan dalam perancangan *comic design & promotional media* dalam bidang edukasi akan dampak manusia terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya.
- d) Turut berkontribusi bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang komik dan ilustrasi.

### 1.6. Batasan Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka batasan perancangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Batasan ilmu yaitu ilmu dan teori dari ilmu desain komunikasi visual dan ilustrasi, mengenai cara membuat komik dengan visual dan desain yang baik dan benar.
2. Batasan kurun waktu 1 Oktober 2019 – (batas akhir pengerjaan TA)
3. Batasan Pengumpulan Data yaitu hasil data wawancara dengan *experts* dan *extreme users* di UC dan di sekitar Surabaya, dan *followers* di *instagram* maupun *webtoon*.
4. Batasan Teknologi dan Material : *Adobe Photoshop, Medibang Paint Pro,* dan *Adobe Illustrator* untuk pembuatan komik dan media promosinya, juga media sosial yaitu *webtoon* dan *instagram* sebagai media publikasi dan promosi.



### 1.7. Definisi Istilah

Untuk judul Tugas Akhir Perancangan komik beserta media promosinya, maka topik-topik literatur yang perlu diteliti antara lain topik *Environment & Eco-friendly*, Edukasi, *Webtoon*, *Color & Graphic Design*, dan *Comic & Illustration*.

- a) *Environment & Eco-friendly*, dimana *environment* adalah topik mengenai lingkungan atau kondisi di mana seseorang, hewan, atau tumbuhan hidup atau beroperasi, sedangkan *eco-friendly* adalah bahan maupun materi yang tidak berbahaya bagi lingkungan. Topik ini digunakan sebagai bahan untuk mengedukasi masyarakat agar dapat hidup dengan lebih *eco-friendly* atau ramah lingkungan, sehingga dapat mengurangi dampak manusia pada lingkungan.
- b) Edukasi adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu subjek, keahlian, moral, maupun pengetahuan. Edukasi dapat dilakukan melalui pengajaran, *storytelling*, diskusi, dan berbagai metode lainnya.
- c) *Webtoon* adalah suatu media publikasi komik *digital* yang didirikan oleh *LINE*. *Webtoon* menyediakan berbagai macam komik secara gratis, dengan *layout* komik disusun secara vertikal karena cenderung digunakan melalui *smartphone* (*scrolling* atas-bawah).
- d) *Color & Graphic Design*, dengan *graphic design* yang memiliki arti suatu proses komunikasi visual dan *problem-solving* dengan menggunakan tipografi, ilustrasi, desain, dan lainnya. Warna menjadi salah satu elemen visual paling utama dalam desain grafis, dan dapat memberikan persepsi atau pengaruh yang besar pada suatu desain.
- e) *Comic & Illustration* adalah salah satu media visual yang dapat digunakan sebagai media hiburan maupun estetis. Komik mudah dicerna bagi pembaca dan menyenangkan untuk dibaca. Selain sebagai media hiburan, komik seringkali juga digunakan sebagai media lain seperti media edukasi, periklanan, kampanye, dan lain-lain.

## 1.8. Metode Perancangan

