

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Internet di Indonesia berkembang pesat saat memasuki tahun 2000-an. Akses internet yang makin mudah setiap tahunnya membuat pengguna internet di Indonesia semakin berkembang. Grafik pengguna internet di Indonesia dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan peningkatan dari tahun 2000 dengan 1,9 juta orang menjadi 132,7 juta orang pada tahun 2017. Persentase pengguna internet dengan hasil survei tersebut sama dengan 54,68 persen dari total penduduk Indonesia (Lestari, 2018). Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) juga mempublikasikan laporan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021 telah meningkat yang juga disebabkan oleh banyaknya pengguna *smartphone* yang mencapai 167 juta orang atau 89% dari total populasi penduduk Indonesia. Hal tersebut didukung oleh tarif internet yang murah (Hanum, 2021). Data tersebut mendukung bahwa saat ini segala hal dapat dilakukan dengan mudah melalui gawai dengan akses internet, termasuk salah satunya menikmati hiburan membaca secara *online*.

Budaya membaca secara *online* ini juga disebut dengan istilah *digital reading*. *Digital reading* merupakan proses membaca yang menggunakan kemampuan bernavigasi ke halaman *hypertexts*; memahami dan menyatukan berbagai sumber informasi; juga mengevaluasi dari sebuah informasi (Afflerbach dan Cho, 2010). Cohn (2005, *cit.* Lestari, 2020) menyebutkan bahwa salah satu bentuk revolusi dari industri bacaan dan penerapan *digital reading* telah terjadi pada komik. Di Indonesia sendiri terdapat berbagai *platform* untuk membaca komik digital dan salah satunya adalah Line Webtoon.

Line Webtoon merupakan salah satu dari *platform* komik digital (Fatimah, 2018). Line Webtoon secara global pada tahun 2017 berhasil mendapatkan pendapatan sebesar 7,07 juta dolar Amerika (Bhaskara, 2019). Pada tahun 2021, Line Webtoon memiliki 67 juta akun pengguna yang terdaftar secara global dan 7,5 juta akun pengguna yang terdaftar di Indonesia, yaitu setara dengan peringkat

kedua setelah Amerika Serikat (Yusra, 2020). Data tersebut menunjukkan bahwa pasar Line Webtoon terus meningkat dengan pesat. Line Webtoon dalam laporan tahunan 2020 menyatakan bahwa pengguna tetap Line Webtoon merupakan generasi Z (orang-orang yang lahir dari tahun 1997 hingga 2012). Batas usia untuk pengguna Line Webtoon sendiri yaitu empat belas tahun ke atas dan pengguna Line Webtoon yang berusia di bawah empat belas tahun dianggap tidak sah dan tidak berlisensi (Arifa, 2017). Hal tersebut mendukung segmentasi penulis yaitu usia 15-19 tahun sebagai pengakses Line Webtoon yang legal dan termasuk dalam generasi Z sebagai pengguna tetap Line Webtoon.

Line Webtoon sendiri berbeda dari komik konvensional biasanya karena memiliki ciri khasnya tersendiri, yaitu cara membaca yang vertikal memanjang ke bawah, gaya gambar yang lebih berwarna, dan tata letak panel yang lebih bebas dan fleksibel karena ditampilkan secara digital dan mengikuti *layout* layar gawai. Istilah webtoon sendiri muncul pertama kali di Korea Selatan pada tahun 2003. Line Webtoon merupakan platform pertama yang diluncurkan oleh Kim JunKoo melalui portal situs yang bernama NAVER dengan tujuan membangkitkan industri komik untuk menghasilkan komik yang lebih diminati karena pada saat itu industri komik di Korea Selatan sedang mengalami krisis ekonomi (Acuna, 2016). Webtoon sebagai *platform* komik digital telah menjadi budaya terkemuka di Korea Selatan yang dipublikasikan dengan akses internet yang menyediakan cerita terbaru setiap minggu, serta mengkombinasikan gambar dengan *speech balloons*, dan gaya seperti manga tradisional (komik gaya Jepang) yang diterbitkan secara cetak. Line Webtoon juga memiliki pembagian pada *genre* komik mulai dari fantasi, romansa, drama, *slice of life*, horor, *thriller*, maupun historis yang disesuaikan dengan selera orang Korea. Komik atau konten yang terdapat pada LINE Webtoon rata-rata bisa diakses secara gratis dan tidak membutuhkan persyaratan identifikasi usia kecuali jika konten tersebut merupakan konten dewasa (Choi, 2016).

LINE Webtoon telah menerbitkan berbagai komik resmi dan ada juga laman bagi para penulis yang ingin berlomba untuk di terbitkan secara resmi di LINE Webtoon dengan cara menerbitkan komiknya di bagian Webtoon Challenge yang

dapat dibaca dan diterbitkan oleh siapa saja yang ingin. Bagi para penulis lepas yang tidak memiliki kontrak dengan LINE Webtoon namun ingin menerbitkan komiknya bisa menerbitkan melalui Webtoon Challenge sehingga banyak sekali komik yang bisa di baca selain komik yang resmi memiliki kontrak dengan LINE Webtoon. Pembuat komik yang mendapatkan *view*, *like*, dan *rating* terbanyak akan mendapatkan peluang untuk menjadi pemenang Webtoon Challenge dan berkesempatan untuk dikontrak menjadi komik resmi LINE Webtoon (LINE Webtoons, 2014).

Hasil sensus penduduk Indonesia yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 menyatakan hasil jumlah penduduk Generasi Z sebanyak 29,17 juta jiwa. Jumlah generasi Z yang banyak juga memberikan dampak positif maupun negatif. Hal positif yang dimiliki generasi Z adalah mereka lahir dengan salah satu kelebihan yaitu mampu memahami dirinya sendiri (hiperkustomisasi) yang menjadi ciri khas dari generasi Z. Aktifitas generasi Z pun lebih tidak terbatas dikarenakan adanya dunia maya yang sangat modern sehingga mereka dapat belajar maupun berkesempatan untuk mengerti hal-hal yang lebih luas dengan mudah (Rakhmah, 2021). Adanya hal positif dari generasi Z ini juga diimbangi dengan hal negatif dari generasi Z. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2019 mencatat jumlah remaja yang berhadapan dengan hukum mencapai 1.251 kasus dan terdapat 344 kasus penggunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif pada remaja. Perubahan sosial yang terjadi dan longgarnya nilai-nilai keluarga mengakibatkan kedekatan dan intensitas komunikasi remaja dengan keluarga semakin renggang dan berkurang (Pramono, 2017). Salah satu penelitian di Amerika Serikat menunjukkan gambaran yang memprihentikan terhadap diskoneksi di dalam keluarga. Jumlah keluarga yang mengaku bahwa waktunya berkurang untuk keluarga karena sibuk mengakses internet bertambah hampir tiga kali lipat dari tahun 2006 sebanyak 11 persen menjadi 28 persen di tahun 2011. Sibuk mengakses internet juga menjadikan waktu yang dialokasikan untuk keluarga berkurang dari 26 jam per bulan menjadi 18 jam per bulan (Steiner-Adair & Barker, 2013). Melalui data banyaknya tindakan kriminalitas dan kenakalan pada usia remaja dan didukung dengan

berkurangnya waktu komunikasi antara keluarga akibat akses internet, rancangan komik digital melalui Line Webtoon menjadi sarana yang tepat untuk membagikan edukasi moral terhadap remaja yang aktif menggunakan akses internet dalam rangka menambah kepedulian remaja terhadap keluarga. Komunikasi interpersonal dalam sebuah keluarga yang dijalin oleh orang tua dan anak menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan individu (Baharuddin, 2019).

Permasalahan dalam keluarga sangat banyak kita temui dalam kehidupan di sekitar kita, baik di dalam keluarga kita sendiri maupun keluarga orang-orang di sekitar kita. Masalah-masalah tersebut akan sangat berpengaruh terhadap keharmonisan suatu hubungan keluarga (Indrawati dan Rahimi, 2019). Kesulitan untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah tersebut akan mengakibatkan sulitnya memperbaiki suatu keharmonisan pada hubungan keluarga, sehingga pemberontakan remaja kepada orang tua kerap kali banyak terjadi, baik secara fisik maupun secara emosional. Remaja juga cenderung akan mencari pelampiasan di luar keluarga dengan cara mencari pergaulan yang cocok dengan mereka dan jika mereka mendapat pergaulan yang merusak, mereka akan menjadi salah pergaulan dan akan makin memperburuk keadaan keluarga (Nawafilaty, 2015).

Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut ada sangat banyak dan bervariasi, berbagai cara efektif dapat digunakan dalam pemecahan masalah di dalam suatu keluarga. Setiap remaja memiliki karakternya sendiri dan hal yang mereka sukai sendiri, seperti membaca, menulis, menyanyi dan lainnya. Remaja cenderung melakukan hal yang mereka suka atau mencari kegiatan lain yang dapat mengalihkan mereka dari kehidupan atau kenyataan yang sedang mereka alami di dalam keluarga mereka yang membuat para orang tua kesulitan untuk memiliki waktu tertentu dan menjalin komunikasi dengan anak remaja mereka. Salah satu cara yang bisa digunakan sebagai metode untuk memberi kesadaran pada remaja agar mau membuka diri dan berkomunikasi adalah dengan memberikan mereka masukan secara emosional, remaja cenderung bisa lebih memahami hal secara emosional dibandingkan dengan perkataan secara langsung.

Remaja akan memberontak ketika dirinya merasa diserang dan tidak dipahami, sehingga orang tua sering kali kesulitan jika ingin memberi perkataan baik maupun masukan kepada anak remajanya (Diananda, 2018). Remaja sangat membutuhkan ruang untuk bisa mengenal diri sendiri, sehingga remaja tidak semakin merasa terkekang dalam kehidupannya dan mereka masih bisa merasakan kelonggaran dari permasalahan yang mereka rasakan, seperti memberikan remaja hal yang mereka sukai merupakan salah satu bentuk pengertian terhadap remaja sehingga mereka diberi kebebasan dengan batasan baik yang membuat mereka bisa mempelajari sendiri bagaimana pelajaran yang bisa diambil dari kehidupan luar (Peter, 2015).

Remaja yang bermain gawai dapat mengakses ribuan bahkan jutaan aplikasi yang terdapat pada Google Playstore di mana mereka dapat mengunduh aplikasi yang mereka sukai seperti media sosial, permainan, aplikasi *editing*, toko *online*, bacaan *online*, dan banyak hal yang dapat dengan mudah di akses hanya dengan internet. LINE Webtoon merupakan salah satu media yang banyak diminati remaja maupun orang dewasa sebagai tempat membaca komik web gratis dan memiliki banyak cerita dan genre. LINE Webtoon sendiri telah diunduh sebanyak lima puluh juta kali lebih dan telah diberi ulasan sebanyak satu juta ulasan lebih dengan *rating* 4,5 bintang dari 5 bintang. Penulis memilih aplikasi ini sebagai media penerbitan komik web yang akan penulis buat karena media LINE Webtoon merupakan media yang cukup populer dan mudah untuk diakses oleh siapapun. Media Line Webtoon menjadi tempat yang tepat untuk memberi sajian amanat dan nasehat berupa kisah menyentuh dan lucu dari sebuah keluarga yang memiliki konflik seperti keadaan keluarga pada dasarnya kepada kalangan remaja. Remaja diajak untuk menikmati alur cerita, dihibur dengan komedi yang diselipkan penulis sekaligus merasakan emosi yang dialami tokoh dalam menghadapi konflik yang terjadi di dalam cerita sehingga para remaja dapat merasakan, memahami, dan turut mengembangkan pemikirannya tersendiri terhadap kisah yang dibaca pada relasinya dengan kehidupan nyata di sekitarnya dan konflik-konflik yang dialami dalam kesehariannya. Cerita keluarga yang diangkat dari kisah fiksi ini diharapkan dapat merangsang kepekaan remaja

terhadap situasi yang mereka hadapi meskipun tidak seratus persen sama, namun mereka bisa melihat dan mengartikan sendiri ke dalam kehidupan mereka sehingga webtoon yang dibuat oleh penulis dapat menjadi salah satu solusi secara *massive* untuk para remaja baik secara langsung menunjukkan nasihat-nasihat baik maupun secara tidak langsung dari nilai-nilai tersirat di dalam cerita yang bisa dipahami dan memiliki makna tersendiri bagi para pembacanya.

Penulis tertarik untuk membuat komik digital dengan media Webtoon genre *slice of life* dan komedi yang mengangkat cerita sebuah keluarga kecil di Indonesia yang beranggotakan seorang ibu dan kedua anak perempuannya tanpa adanya sosok ayah yang telah meninggalkan mereka akibat penyakit yang dialaminya. Penulis ingin menyajikan cerita kehidupan keluarga yang lucu, menarik, namun juga dapat menyentuh hati dan memiliki berbagai kisah maupun konflik pada masing-masing tokohnya sehingga menjadi suatu kesatuan cerita yang dapat memberikan hiburan dan juga pesan mendalam bagi pembaca yaitu remaja usia 15-19 tahun mengenai makna keharmonisan dalam suatu keluarga, konflik yang diceritakan juga akan memiliki kesamaan dengan konflik-konflik yang dialami oleh keluarga-keluarga di Indonesia. Penulis ingin pembaca dapat lebih memahami dan merasa memiliki relasi dengan kisah yang dibacanya dengan mengangkat tema keluarga dengan judul “Happy Girls”. Target utama penulis adalah anak-anak remaja usia 15-19 tahun dikarenakan anak remaja cenderung suka mengakses internet dan berfokus dengan hal yang disukainya, sehingga terkadang mereka menjadi tertutup dan cenderung tidak mau mendengarkan orang tua mereka. Orang tua sendiri sulit untuk memberi pengawasan dan nasehat karena remaja cenderung memberikan respon yang kurang baik dan merasa terganggu (Kementerian Pendidikan dan Budaya, 2016).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang dapat penulis temukan dalam kehidupan remaja sehari-hari dalam kaitannya dengan kehidupan keluarga adalah sebagai berikut.

- a) Remaja cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawainya dari pada dengan anggota keluarga

- b) Remaja cenderung berfokus pada dirinya sendiri
- c) Remaja cenderung tidak mau mengalah dalam suatu konflik
- e) Remaja cenderung memiliki cara komunikasi yang kurang baik dengan orang tuanya

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari perancangan Webtoon “Happy Girls” adalah remaja usia 15-19 tahun yaitu masa remaja awal dimana masih sering kali mengalami hubungan yang kurang baik dengan orang tua dengan tingkat kelabilan dan keras kepala yang masih tinggi. Webtoon “Happy Girls” sendiri menyediakan kisah yang berhubungan dengan keseharian keluarga yang terdiri dari anggota keluarga dengan dua remaja dan orang tuanya. Perancangan komik akan selesai dengan minimal 7 episode dan 150 panel.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumuskan masalah yang penulis rumuskan berdasarkan latar belakang dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang Webtoon “Happy Girls” untuk memberikan pengaruh emosi dan respon positif terhadap masalah kehidupan keluarga bagi remaja usia 15-19 tahun?

### **1.5 Tujuan dan Target Perancangan**

Tujuan dalam perancangan Webtoon “Happy Girls” adalah mendapatkan rancangan Webtoon yang mampu menarik perhatian remaja, dan memberikan pengaruh bagi emosi dan pengambilan tindakan remaja dalam menghadapi situasi dalam kehidupan berkeluarga. Penulis juga ingin memberikan media penyadaran sekaligus cerita yang dapat mempengaruhi emosi remaja pada usia 15-19 tahun atau masa remaja awal menuju pertengahan sehingga para remaja dapat lebih memahami suatu situasi dalam kehidupan berkeluarga sehingga para remaja memiliki kepedulian dan komunikasi yang baik di dalam suatu keluarga. Penulis juga bertujuan untuk membuat cerita yang menarik sehingga remaja tertarik untuk

terus membaca dan menikmati cerita yang disajikan dalam bentuk komik digital.

Target perancangan yang penulis tetapkan adalah komik digital yang dibuat melalui Clip Studio Paint dengan ukuran workspace lebar 600px dan panjang 20000px seperti format yang telah disediakan oleh Clip Studio Paint dan memiliki minimal tiga puluh panel dalam satu episode. Panel tidak akan terlalu panjang karena mengikuti genre *slice of life* (potongan kehidupan) yang ceritanya tidak terlalu panjang namun memiliki pesan dalam setiap episodenya. Gambar akan digarap dengan *style cartoon* yang berbeda dari anime atau gambar realistis dengan *color palette* yang telah direncanakan oleh penulis. Media utama dalam perancangan komik ini adalah LINE Webtoon Challenge dan media pendukungnya adalah media cetak berupa *merchandise*.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Berdasarkan tujuan perancangan yang telah dibuat penulis, penulis juga mengharapkan rancangan ini memiliki manfaat bagi pembaca secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat perancangan yang penulis buat adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang terdapat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut.

#### a) Manfaat bagi Mahasiswa

Penulis berharap perancangan ini dapat menjadi media penambah wawasan dan menjadi pemberi ide dalam membuat perancangan media dalam bentuk komik digital yang menarik serta komunikatif menggunakan penerapan ilmu desain komunikasi visual.

#### b) Manfaat bagi *Target Audience*

Penulis berharap perancangan ini bermanfaat sebagai media pemberi kesadaran terhadap remaja dalam meningkatkan kepeduliannya terhadap anggota keluarga terutama orang tua dalam hubungannya dalam keluarga sehingga dapat terciptanya keharmonisan.



c) Manfaat bagi Universitas Ma Chung

Penulis berharap perancangan ini berfungsi sebagai media referensi ilmu terhadap perancangan komik digital yang menarik, efektif, dan komunikatif. Manfaat lainnya adalah perancangan ini dapat menjadi inspirasi untuk perancangan-perancangan yang lainn sehingga penelitian ini dapat mengalami regenerasi dan penyempurnaan.

**1.6.2 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari perancangan ini adalah memberikan referensi perancangan komik digital serta pemilihan cerita dan pemilihan media yang menarik minat anak remaja dalam mendapatkan edukasi mengenai moral dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjadi perancangan yang dapat memberikan inspirasi sekaligus visualisasi yang menarik.