

BAB I

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.

Webtoon adalah situs penerbitan komik digital yang didirikan oleh Naver Corporation, sebuah korporasi yang berasal dari negara Korea Selatan. Nama Webtoon diambil dari kata *website* dan *cartoon* yang berarti Situs dan Kartun. *Platform* ini mengajak penulis lokal maupun internasional untuk berkarya dan

membagikan hasil karya komik digital yang mereka inginkan. Webtoon membuka situs mereka untuk umur mulai dari 13 tahun keatas. Webtoon berisi banyak sekali komik digital dengan berbagai genre, mulai dari *action*, horor, hingga drama dan komedi pun tersedia di *platform* ini. Menurut artikel yang ditulis oleh situs IndoTelko pada 21 Januari 2020, pengguna Webtoon di dunia mencapai 60 juta pengguna. Di Indonesia, jumlah pengguna Webtoon adalah sebanyak dua juta pengguna aktif. Indonesia menduduki posisi kelima di dunia sebagai pengguna aktif situs Webtoon.

Banyaknya pengguna aktif Webtoon di Indonesia membuat penulis tertarik untuk menginspirasi pemuda Indonesia lewat komik digital pada *platform* Webtoon. Alasan penulis memilih media komik sebagai instrumen penyampaian pesan dan Webtoon sebagai wadah yang dituju adalah karena komik dapat memberikan gambaran visual tentang pesan yang diberikan, dan Webtoon sendiri adalah media komik yang banyak digunakan oleh pemuda. Menurut Trimo (1997:22) komik memiliki beberapa keunggulan sebagai media edukasi, yang pertama adalah komik dapat menambah kosakata pembacanya, kedua adalah komik dapat membantu pembaca dalam menangkap bahan pelajaran atau suatu topik, ketiga adalah komik dapat mempengaruhi minat baca kepada pembacanya, keempat adalah komik mempunyai jalan cerita yang menuju pada kebaikan. Menurut Tisa Ashifa dalam Suciati (2016:3) mengatakan Webtoon lebih mampu menarik dan memberikan gambaran yang cocok untuk remaja sehingga diharapkan mampu menyadarkan remaja. Mengikuti beberapa keunggulan komik dan alasan memilih Webtoon yang di jabarkan diatas, penulis merasa media ini cocok untuk menyampaikan pesan kepada pemuda Indonesia yang menggunakan *platform* Webtoon sebagai media untuk mencari hiburan.

Dalam proses merancang komik Webtoon untuk tugas akhir ini, penulis telah memilih tiga *brand* yang mengambil *sampling* di Kota Bandung. Ketiga *brand* ini adalah R+ Basic yang merupakan *brand* busana konsep basic yang didirikan atas *passion* penemu *brand* kepada busana berkonsep basic, Maicih yang merupakan *brand* keripik pedas terkenal yang telah melewati banyak masalah dari masa mereka berjualan melalui mobil, dan Maternal Disaster yang merupakan *brand*

busana berdesain *gothic* dan *metal* yang didirikan atas kecintaan penemu *brand* kepada *culture* musik *metal*. Ketiga *brand* ini mempunyai kisah para tokoh yang semangat dalam mengejar visi yang mereka inginkan lewat *passion* mereka. *Brand* ini juga dikenali oleh pemuda Kota Bandung dan diharapkan pemuda akan merasa *relate* dengan kisah perjalanan bisnis mereka dan akan membuat pembaca komik ini termotivasi setelah membacanya.

Tujuan dari komik yang akan dirancang ini adalah mencoba memotivasi pemuda lewat kisah yang di angkat 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.

Komik ini adalah seri cerita wiraswasta dimana yang akan diceritakan adalah kisah tokoh dibalik beberapa *brand* yang pemuda kenal ketika mereka baru merintis *brand* mereka, semangat tokoh pendiri *brand* ini dalam membesarkan bisnis mereka, bagaimana *brand* mereka bekerja, informasi produk yang mereka jual, juga bagaimana mereka menghadapi masalah dalam bisnis mereka. Penulis pun mulai mencari beberapa cara untuk menginspirasi orang lain. Dalam membuat seseorang merasa terinspirasi, situs IDN TIMES pada 24 Februari 2018, terdapat beberapa cara untuk menginspirasi orang untuk menjadi versi terbaik mereka. Pertama, adalah jadilah contoh yang baik untuk orang lain, karena mereka lebih banyak melihat apa yang di lakukan daripada mendengar apa yang di bicarakan. Kedua, adalah peduli pada orang lain. Lalu ketiga, semangat orang lain yang sedang berjuang atas sesuatu, karena ada kalanya orang yang mengalaminya sangat membutuhkannya.

Dengan begitu, penelitian ini sebagai dasar dalam perancangan media komik digital Webtoon tokoh *entrepreneur* yang memiliki semangat dalam mengejar visi mereka yang dapat dijadikan contoh oleh pemuda Indonesia, yang nantinya diharapkan dapat menginspirasi dan memotivasi kaum pemuda yang membaca

komik digital dengan cara mengangkat cerita inspiratif yang diberikan oleh tokoh *entrepreneur* dibalik *brand*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dibahas diatas, 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 di rancang sebuah komik yang menceritakan kisah semangat para tokoh dibalik *brand* yang pemuda kenali namun, hanya komik seri R+ Basic bagian episode satu dan dua dari seri pertama saja yang akan didokumentasikan perancangannya pada tugas akhir ini, episode lainnya dari bagian pertama yaitu kisah R+ Basic, kisah *brand* Maicih dan Maternal Disaster akan dirancang di luar tugas akhir.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang didapatkan adalah:

Bagaimana merancang Webtoon yang mencerminkan semangat para tokoh pemuda di balik *brand* lokal agar pemuda tertarik untuk mencoba membuka sebuah kewirausahaan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan tugas akhir ini tidak akan terlalu luas, penulis akan memfokuskan terhadap beberapa hal, di antaranya adalah :

a. Apa

Penelitian dan perancangan tugas akhir ini akan difokuskan terhadap perancangan Webtoon yang mengadaptasi cerita tokoh-tokoh di balik *brand* dalam merintis bisnis mereka menjadi komik digital yang nantinya akan dipublikasikan ke *platform* komik digital.

b. Kenapa

Banyaknya kisah tokoh pemuda yang dapat dijadikan pelajaran bagi kaum pemuda pembaca Webtoon untuk diambil hikmah dan pesan pada cerita mereka.

c. Siapa

Target pembaca Webtoon ini adalah pemuda yang berusia 16-30 tahun.

d. Di mana

Penelitian dan perancangan tugas akhir ini akan dilakukan di Kota Bandung.

e. Kapan

Penelitian akan dilakukan dari Maret hingga April 2021, sementara perancangannya akan mulai dilakukan di pertengahan bulan April 2021.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Webtoon ini adalah untuk menginspirasi pemuda lewat kisah tokoh *entrepreneur* guna menaikkan indeks pengembangan pemuda di Indonesia.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1 Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan tugas akhir ini, beberapa di antaranya adalah :

a. Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada pihak *brand* lokal, Rizky Rizaldy Priatna untuk mencari cerita yang dapat penulis gunakan pada komik yang akan dirancang, dan kepada Maninda Elmadinaya selaku komikus Webtoon “*The Eyes Of Tiger*” untuk mendapatkan saran dalam proses merancang komik Webtoon.

Wawancara akan dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam proses perancangan tugas akhir berupa komik. Wawancara akan dilakukan secara mendalam sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil atau sedikit.

(Sugiyono, 2010:194)

b. Kuesioner

Kuesioner akan dibagikan kepada pemuda di Kota Bandung dengan rentang Usia 16 hingga 30 tahun.

Kuesioner ini digunakan untuk mengukur data pembaca Webtoon agar dapat dipertimbangkan pada saat perancangan.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2010:199)

c. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari berbagai teori komik, tipografi, dan warna yang akan digunakan penulis dalam proses perancangan Tugas akhir.

Metode studi pustaka dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan dari topik yang diteliti. Informasi dapat didapat dari jurnal, buku, internet, dan lainnya.

d. Observasi

Observasi akan dilakukan kepada artikel untuk mengetahui kejadian yang berkaitan dengan penelitian dan tiga buah komik bertema kewirausahaan

untuk diteliti elemen yang digunakan oleh komik yang mengangkat tema kewirausahaan.

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung yang dilakukan kepada aspek imaji atau gambar sehingga dapat memaknai pesan di dalamnya. (Soewardikoen, 2013:14.)

1.6.2 Analisis Data

Akan dilakukan proses analisis data yang didapat dari pencarian calon pembaca melalui STP dan perbandingan terhadap tiga buah komik bertema kewirausahaan yang mencerminkan ketekunan. Diharapkan hasil data yang didapat akan membuat rancangan komik lebih diterima oleh para pemuda pembaca Webtoon.

a. STP

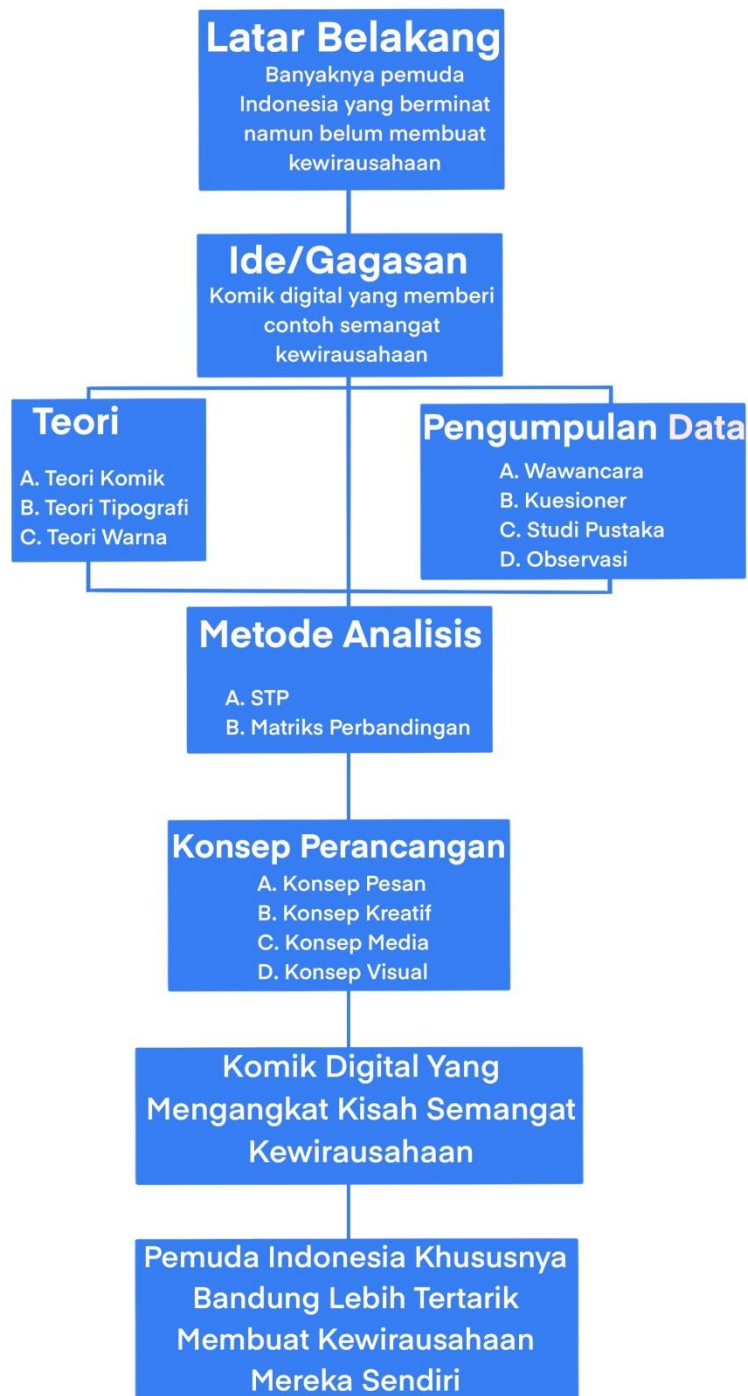
Data akan di analisis menggunakan *STP* untuk dapat mengembangkan strategi memasarkan komik digital dengan cara mencari target pembaca.

b. Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan akan dilakukan terhadap tiga buah komik yang bertema kewirausahaan yang akan diteliti dan dilakukan perbandingan elemen bercerita, gaya visual, dan lainnya agar komik yang dirancang dapat mengambil kesamaan elemen yang membuat pembaca tidak akan kebingungan ketika komik hasil rancangan dibaca.

Sebuah matriks dari kolom dan baris yang dapat berupa konsep atau kumpulan informasi yang bertujuan untuk membandingkan secara sejajar. (Soewardikoen, 2013:50)

1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

1.8 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, serta pembabakan dari perancangan tugas akhir ini.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka , dan menjelaskan dasar pemikiran yang didapat dari teori-teori yang di gunakan sebagai pijakan perancangan tugas akhir.

c. Bab III Penelitian dan Analisis Data

Pada bab ini akan diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap untuk diuraikan, seperti data wawancara, data kuesioner, analisis STP, analisis matriks perbandingan, serta penarikan kesimpulan.

d. Bab IV Perancangan

Pada bab ini akan dijelaskan konsep-konsep yang digunakan dalam proses perancangan, mulai dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep media yang digunakan. Serta hasil perancangan awal dari sketsa awal hingga memasuki digital dan berakhir menjadi komik digital yang dapat diterbitkan pada *platform* Webtoon.

e. Bab V Penutup

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan, dan saran dari perancangan yang telah dilakukan.