

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

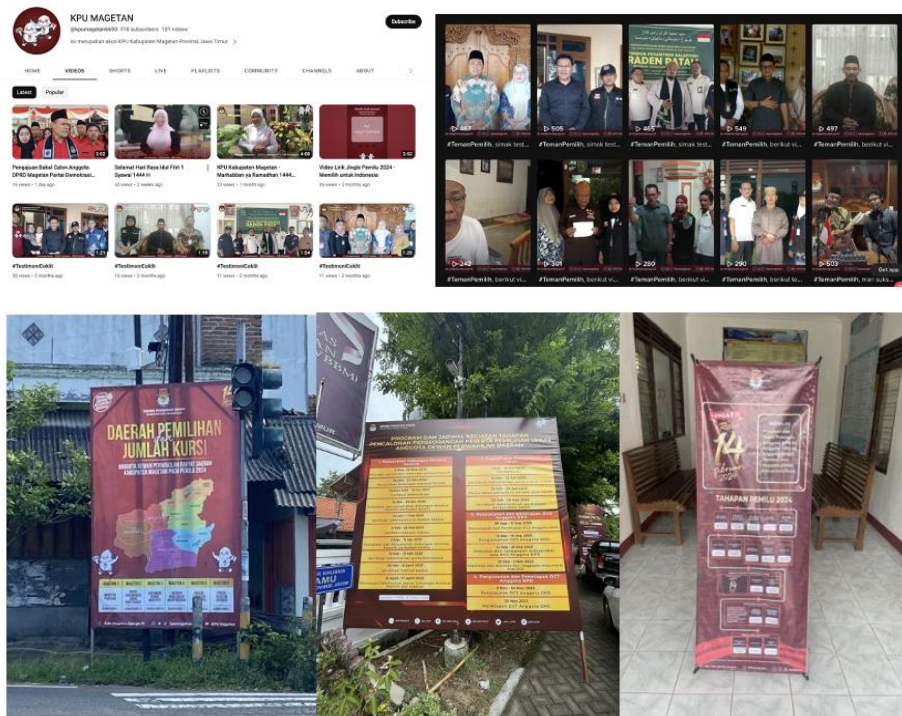


**Gambar 1.1 Surat Suara Pemilihan Umum**

(Sumber : <https://radarmadiun.jawapos.com/magetan/801216684/kpu-magetan-target-angka-partisipasi-pemilih-pemilu-2024-hingga-795-persen>)

Pemilihan umum (Pemilu) merupakan salah satu mekanisme demokrasi yang penting di Indonesia. Melalui Pemilu, rakyat dapat memilih pemimpin yang dianggap memiliki visi dan program kerja yang baik untuk memimpin daerahnya . Dikutip dari laman KPU Kab. Magetan, pada pemilu 2019 lalu Daftar Pemilih Tetap (DPT) sekitar 500.000 dengan 25% terdiri dari pemilih muda, yang mana merupakan pemilih mayoritas. Definisi dari pemilih muda sendiri merujuk kepada UU No. 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan yaitu mereka yang berusia 17 sampai dengan 30 tahun.(Setiawaty, 2014) . Akan tetapi, 20 persen dari pemilih muda tersebut tidak berpartisipasi atau sering disebut dengan Golongan Putih atau Golput.

Istilah partisipasi yang diambil dari bahasa Inggris, “participation” yang secara umum dapat diartikan sebagai keikutsertaan warga negara secara aktif dalam aktivitas-aktivitas tertentu (Sitepu, 2012) dari (Nur Wardhani, 2018). Menurut Davis dalam Sastroadmojo (1995:85) partisipasi politik adalah wujud mental dan emosional yang mendorong untuk memberikan sumbangan kepada tujuan atau cita-cita kelompok atau turut bertanggung jawab padanya. Partisipasi politik pemilih muda yang aktif dapat membantu penentuan kebijakan di Kabupaten Magetan.



**Gambar 1.2 Contoh Media Cetak**

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Melihat kondisi demografi tersebut KPU Magetan telah melakukan berbagai upaya untuk mensosialisasikan kepada pemilih muda untuk menggunakan hak suaranya. KPU menggunakan berbagai media baik *online* maupun *offline* seperti sosial media (Instagram, Tiktok, Youtube), serta Media Cetak (baliho, banner, billboard), serta sosialisasi tatap muka. Informasi yang disampaikan KPU Magetan melalui media tersebut mayoritas berupa *report* kegiatan harian, teknis pemilihan umum, ucapan hari besar, dan informasi formal lainnya. Sedangkan, informasi yang didedikasikan khusus untuk pemilih muda yang bersifat persuasif masih kurang. Selain itu, tingkat jangkauan di sosial media KPU Kab. Magetan berkisar antara 50-500 pengunjung di setiap konten yang diterbitkan. Angka yang cukup rendah jika dibandingkan dengan populasi pemilih muda yang mencapai 25% dari DPT pada 2019 lalu.

Salah satu solusi media komunikasi kepada pemilih muda berdasarkan fenomena tersebut adalah melalui komik. Komik sendiri sudah sejak dulu digunakan oleh berbagai lembaga sebagai media sosialisasi, kampanye, hingga propaganda pemerintah (Graham, 2011). Komik, kartun, dan karikatur adalah salah satu media yang paling banyak digunakan untuk menyampaikan protes, kritik, serta

opini tidak hanya pada pemerintah tapi juga agar masyarakat sadar akan topik tersebut. Media komik tersebut telah banyak berkontribusi tidak hanya sebagai media hiburan, tapi juga sebagai media pembelajaran dan informasi bagi masyarakat (McCloud, 2001). Diperlukan perancangan komik yang memuat pesan edukatif sekaligus persuasif yang memiliki jangkauan kepada pemilih muda secara menyeluruh. Sehingga mampu membangkitkan kesadaran kolektif pemilih muda, dengan begitu presentase partisipasi pemilih muda dapat meningkat dari tahun sebelumnya.

## **1.2 Identifikasi masalah**

- a. Kurangnya Sosialisasi yang representatif kepada pemilih muda tentang ajakan untuk memilih pada pemilu di Kab. Magetan tahun 2024
- b. Rendahnya jangkauan kunjungan di berbagai media sosialisasi KPU Kab. Magetan
- c. Kurang menyeluruhnya sosialisasi dari KPU Kab. Magetan kepada pemilih muda.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang media sosialisasi yang representatif dan mampu menjangkau para pemilih muda secara efektif untuk menyadarkan menggunakan hak pilihnya pada pemilu tahun 2024 di Kabupaten Magetan ?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang Lingkup atau batasan masalah dari tugas akhir adalah :

- a. What (apa)  
Perancangan Media Komik Webtoon Mengenai Pentingnya Partisipasi Pemilih Muda dalam Pemilihan Umum (Pemilu) di Kabupaten Magetan tahun 2024
- b. Who (Siapa)  
Pemilih Muda (Usia 17-22 Tahun) di Kabupaten Magetan Tahun Pemilu 2024
- c. Why (mengapa)  
Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan partisipasi pemilih muda dalam Pemilihan Umum (Pemilu) di Kabupaten Magetan Tahun 2024
- d. When (kapan)

Penelitian ini dimulai dari bulan maret hingga agustus 2023

e. Where (Di mana)

Penelitian ini mengambil lokasi di Kabupaten Magetan, Jawa Timur

f. How (Bagaimana)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Merancang media sosialisasi dalam bentuk komik digital webtoon yang bersifat persuasif dengan latar sosial anak muda Magetan agar pemilih muda sadar untuk menggunakan hak pilihnya dalam Pemilu di Kabupaten Magetan yang akan diselenggarakan pada tahun 2024 mendatang.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Kualitatif**

Metode penelitian akan menggunakan metode kualitatif untuk ranah visual perancangan komik webtoon sebagai media edukasi pemilih muda melalui proses pengumpulan triangulasi metode yaitu Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka.

a. Observasi

Selain melakukan pengamatan pada kearifan lokal yang ada di Kab. Magetan, juga dilakukan pengamatan kepada para pemilih muda mengenai pandangan dalam pemilu dan kebiasaan sehari-hari mereka, serta melakukan observasi kepada media sosialisasi KPU Magetan baik digital maupun cetak.

b. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada para ahli dan pakar terutama praktisi pemilihan umum, praktisi desain grafis, serta pemilih muda yang ada di Kabupaten Magetan yang mana menjadi calon pembaca komik webtoon

c. Kuisioner

Kuisioner ditujukan kepada pemilih muda yang ada di Kabupaten Magetan yang mana menjadi calon pembaca komik webtoon. Dengan target utama yaitu usia 17-22 tahun.

d. Studi Pustaka

Data data yang terdapat pada studi pustaka merupakan data yang terkait dengan keilmuan desain komunikasi visual dan juga komik webtoon

## **1.6.2 Metode Analisis Data**

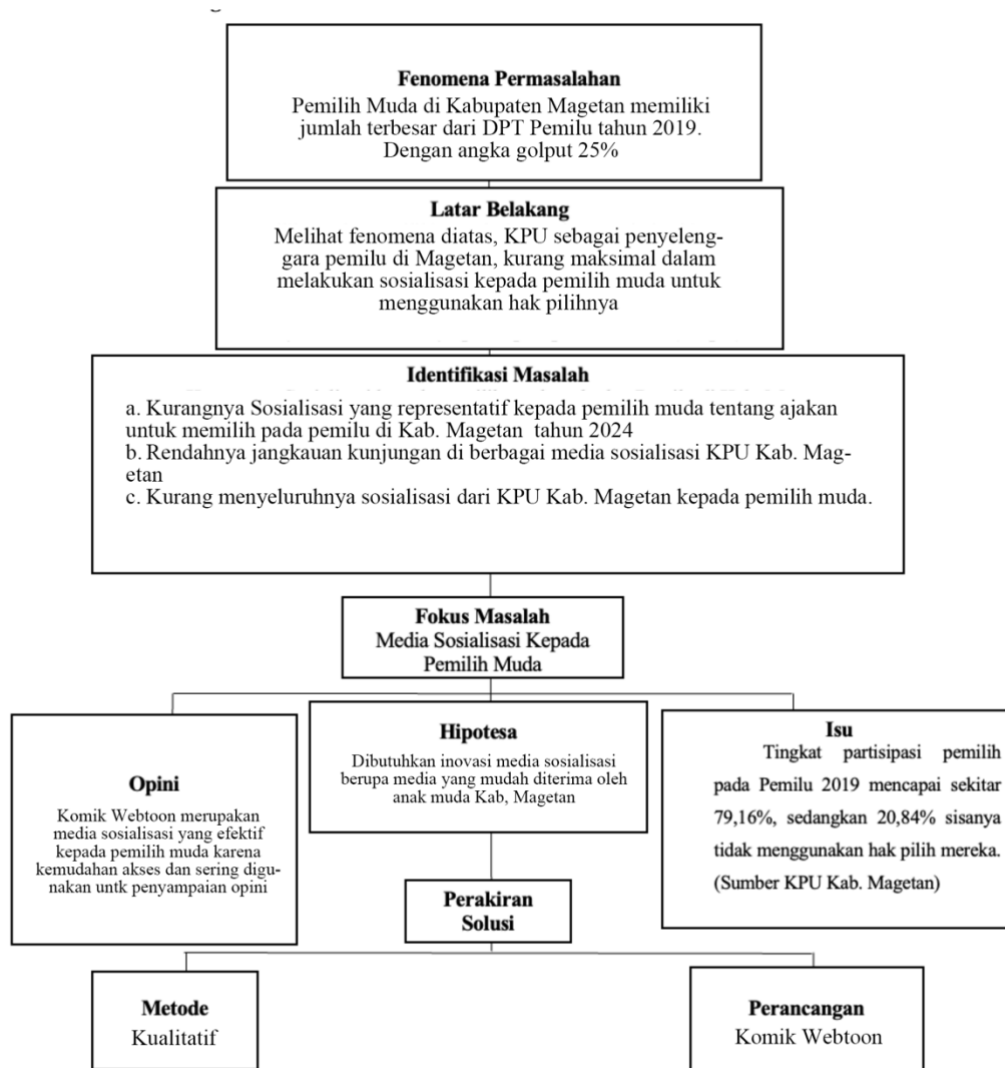
### **a. Analisis Deskriptif**

Analisis data yang telah didapat dengan memberikan deskripsi, penggambaran, dan rangkuman.

### **b. Analisis Matriks Perbandingan**

Analisis proyek sejenis melalui data yang berupa target sasaran, muatan pesan, konsep visual, dan konsep kreatif.

## 1.7 Kerangka Penelitian



**Gambar 1.3 Tabel Kerangka Penelitian**

Sumber : Dokumentasi Pribadi