

WEBTOON SEBAGAI MEDIA EDUKASI AKAN DAMPAK MANUSIA TERHADAP MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGAN SEKITAR

Winona Nathania Boenadhi

Shienny Megawati Sutanto

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Pengrusakan alam akibat konsumsi dan pola hidup manusia sudah terjadi dimana-mana. Masih banyak manusia yang belum benar-benar menyadari bahwa tindakan, keserakahan, dan pola hidup yang merusak sangat mempengaruhi ekosistem dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Salah satu buktinya adalah penggunaan sampah plastik yang masih cenderung besar, sehingga mengancam hidup mahluk hidup seperti penyu dan mahluk lain (karena tidak sengaja memakan plastik). Maka dari itu, untuk meningkatkan *awareness* masyarakat akan dampak manusia pada lingkungan, dirancanglah komik *web* yang dapat mengedukasi pembacanya mengenai masalah yang diangkat pada penelitian ini. Media *webtoon* terpilih sebagai media untuk edukasi mengenai dampak manusia pada ekosistem dan lingkungan, dikarenakan *webtoon* dapat diakses oleh siapa saja secara *online*. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan *awareness* masyarakat akan dampak manusia pada mahluk hidup lain, ekosistem, dan lingkungan sekitar. Diharapkan dengan dirancangnya *webtoon* edukasi ini, masyarakat dapat *aware* dengan masalah dampak manusia pada ekosistem dan lingkungan, dan mendorong masyarakat untuk mengambil sikap dan tindakan untuk hidup lebih ramah lingkungan.

Kata Kunci : komik, webtoon, edukasi

ABSTRACT

Destruction to nature due to consumption and behavior of human life have occurred everywhere. There are still many people who do not really realize that humans' destructive actions, greed and lifestyles greatly affect the surrounding ecosystem and environment. One of the common examples is the use of plastic waste that still tends to be large, thus threatening the lives of living things such as sea turtles and other sea creatures (for eating plastics accidentally). Therefore, to increase public awareness of human impacts on the environment, web comics are designed to educate readers about the issues raised in this study. The media webtoon was chosen as the media for educating people about human impacts on ecosystems and the environment, as webtoon can be accessed by anyone online. This research was conducted with the aim of increasing public awareness of the impact of humans on other living things, ecosystems and the

surrounding environment. It is hoped that with the design of this educational webtoon, the public can be more aware of the problem of human impacts on ecosystems and the environment, and encourage people to take actions to live more environmentally friendly.

Keywords : comic, webtoon, education

PENDAHULUAN

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.

Banyak dari 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.

Untuk dapat mengedukasi masyarakat terutama anak muda secara efisien, maka dipilihlah komik sebagai media untuk edukasi akan dampak manusia terhadap makhluk hidup lain dan lingkungan. Hal tersebut dikarenakan komik merupakan media hiburan yang banyak disukai oleh anak muda. Menurut Weltofa, Waluyanto, dan Zacky (2017, p. 2), komik dapat digunakan untuk mengedukasi pembacanya, sekaligus menjadi hiburan. Penggunaan ilustrasi, plot cerita, dan dialog dalam komik dapat membantu pembacanya untuk tidak bosan dengan materi edukasi, dan dapat terhibur sambil belajar.

Komik, selain sebagai media hiburan, seringkali juga dapat digunakan sebagai media edukasi bagi pembacanya. Berdasarkan buku *History of Illustration* (2019, p. 388), komik Jepang atau *manga* seringkali digunakan sebagai media edukasi dari tentang perekonomian Jepang, cara memasak, hingga menjadi media *sex education* untuk pembaca muda. Ilustrasi dalam komik juga membantu pembaca untuk mengerti materi yang disampaikan dengan lebih mudah karena dapat ditangkap

secara visual. Menurut buku *A Companion to Illustration* (2019, p. 4), ilustrasi bahkan dapat digunakan untuk menyampaikan emosi seperti amarah, senang, dan menimbulkan emosi-emosi lainnya.

Untuk media publikasi komik, media yang digunakan adalah media komik *web* yaitu Webtoon. Hal tersebut dikarenakan LINE *Webtoon* merupakan salah satu komik *online* berbasis web yang menyediakan komik secara gratis dan dapat dinikmati oleh setiap orang dengan lima bahasa yang tersedia, yaitu bahasa Korea, Jepang, Thailand, Inggris, dan juga bahasa Indonesia (Medina, Christin, dan Malau, 2016, p. 2). Pemilihan media *Webtoon* juga dipengaruhi akan banyaknya anak muda maupun masyarakat secara luas menggunakan aplikasi LINE maupun LINE *Webtoon*.

Selain itu, untuk membuat akun user LINE *Webtoon*, pengguna hanya membutuhkan akun LINE untuk *sign in* menjadi *user webtoon* sehingga mempermudah pengguna LINE untuk mendaftar dan menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan *awareness* masyarakat akan dampak manusia pada makhluk hidup lain, ekosistem, dan lingkungan sekitar. Maka dari itu, diharapkan dengan dirancangnya *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” ini, masyarakat dapat *aware* dengan masalah dampak manusia pada ekosistem dan lingkungan, dan mendorong masyarakat untuk mengambil sikap dan tindakan untuk hidup lebih ramah lingkungan.

METODE PENELITIAN

Proses penelitian dilakukan selama 4 minggu (25 September 2019 - 19 Oktober 2019), dengan mengupdate *webtoon* dan *instagra*, posting di *instagram* dan melakukan aktivitas QnA, polling, dan questions di *instagram*. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode primer, dengan menggunakan survei yang dilakukan melalui comment pembaca di *webtoon* dan *instagram*, juga melalui aktivitas-aktivitas followers di media sosial *instagram*.

Proses penelitian yang dilakukan adalah proses penelitian kualitatif yang berupa wawancara dan observasi, dan proses penelitian kuantitatif yang berupa survey melalui *googe form* dan *comments* dari *webtoon* maupun *Instagram*.

DATA PRIMER

Metode pengumpulan data kualitatif dengan cara wawancara ke narasumber dan pengguna aplikasi *Webtoon*

PROFIL NARASUMBER

Expert User :

1. Devlin Putra, seorang ilustrator untuk *webtoon* “*VCDaily*” yang menceritakan tentang lika-liku kehidupan seorang anak desain grafis.

2. Is Yuniarto, ilustrator dan *Comic Artist* untuk komik “Garudayana” dan webtoon “*Gundala Son of Lightning*”. Komik Garudayana terpilih sebagai salah satu top 10 IP Indonesia oleh Kapatel Badan Ekonomi Kreatif Indonesia.
3. Petualangan Menuju Sesuatu, sebuah serial *webcomic* mengenai mental health yang bergerak di media sosial *instagram*. Selain *instagram*, *webcomic* tersebut juga bergerak di media *webtoon*. Menjual *merchandise* yang berhubungan dengan *webcomic* dan *mental health*.

Extreme User :

1. Nasya, seorang siswi SMA yang gemar membaca webtoon bersama teman-temannya.
2. Nike, seorang mahasiswi UBAYA yang gemar membaca *webtoon*. *Webtoon* favoritnya adalah *webtoon* yang humoris dan romantis.
3. Afa (Fairuz), seorang mahasiswi UPN yang gemar membaca webtoon. Merupakan mahasiswi jurusan DKV yang menyukai ilustrasi.

Topik Pertanyaan untuk Expert User dan Extreme User

Expert User :

1. Bagaimana cara membuat cerita/webtoon yang dapat memikat hati pembaca.
2. Topik mengenai merchandising produk dan pricingnya.

Extreme User

1. Webtoon/cerita seperti apa yang menarik minat anda/pembaca?
2. Apakah ada media lain selain webtoon dan *instagram* yang disukai untuk membaca cerita/webtoon?

METODE PENELITIAN KOMPETITOR

Webtoon “When Autumn Meets Winter” memiliki 2 kompetitor yang bergerak di media *webtoon*, yaitu *webtoon* “Bingkai Titik” dan “*Eggroid*”, juga 1 kompetitor yang bergerak di media *instagram* dan memiliki serial di *webtoon*, yaitu serial komik *web* Petualangan Menuju Sesuatu. Untuk mempelajari kompetitor, peneliti melakukan *survey* dan pengamatan pada *webtoon* “Bingkai Titik” dan “*Eggroid*”, dari penggunaan media sosial, target market, dan plot cerita untuk menarik pembaca. Untuk mempelajari kompetitor Petualangan Menuju Sesuatu, peneliti melakukan wawancara yang membahas bagaimana Petualangan Menuju Sesuatu menarik minat target market, penggunaan sosial media sebagai media utama dan media promosi, dan *merchandising*. Selain wawancara, dilakukan juga *survey* pada media sosial *instagram* milik Petualangan Menuju Sesuatu untuk mempelajari konten dan topik yang diminati oleh target market.

DATA SEKUNDER

- Metode pengumpulan data kuantitatif dengan cara *survey* melalui kuisioner *online* pada 25 calon target market.

- Metode pengumpulan data kuantitatif dengan cara survey pada aktivitas pembaca *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” yang dapat dilihat melalui *comment*, *rating*, dan *likes* pembaca di *webtoon*, maupun di *instagram*.
- Metode pengumpulan data menggunakan *survey* secara langsung, buku, jurnal, dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan pembuatan *webtoon* edukasi ramah lingkungan.

JURNAL DAN BUKU PENELITIAN

Untuk melengkapi dan mendukung laporan peneliti, peneliti mengambil berbagai macam jurnal dan buku yang dapat mendukung *webtoon* sebagai media edukasi dan perancangannya. Peneliti mengambil beberapa jurnal mengenai perancangan *webtoon* yang bersifat edukasi, yang berjudul “PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU” dan “Perancangan Komik Edukasi Tentang Aksi Terorisme Hasil Inspirasi dari Kasus Terorisme di Indonesia”. Hal tersebut untuk mempelajari bagaimana merancang *webtoon* edukasi dengan baik yang dapat dinikmati oleh pembaca. Peneliti juga mengambil beberapa jurnal yang mempelajari akan perilaku pengguna aplikasi *webtoon*, yang berjudul “MOTIF PENGGUNA APLIKASI LINE WEBTOON (STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF PADA PENGIKUT AKUN OFFICIAL LINE WEBTOON ID)” dan “Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau”. Hal tersebut dikarenakan untuk mempelajari perilaku dan motif dari pengguna aplikasi *webtoon*, juga bagaimana *webtoon* dapat memberikan pengaruh pada pembacanya. Peneliti juga mengambil satu jurnal yang membahas mengenai edukasi ramah lingkungan yang berjudul “KAJIAN EDUKASI RAMAH LINGKUNGAN DAN KARAKTERISTIK KONSUMEN SERTA PENGARUHNYA TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU RAMAH LINGKUNGAN”, untuk mempelajari bagaimana edukasi ramah lingkungan berpengaruh pada sikap dan perilaku masyarakat untuk hidup ramah lingkungan.

Peneliti mengambil beberapa buku yang mempelajari tentang ilustrasi dan perancangan komik, untuk mempelajari bagaimana komik dapat menjadi media untuk edukasi, dan bagaimana merancang komik yang baik. Buku-buku tersebut berjudul “*History of Illustration*”, “*A Companion to Illustration: Art and Theory*”, “*Comics Experience Guide to Writing Comics: Scripting Your Story Ideas from Start to Finish*”, dan “*Understanding Comics (The Invisible Art)*”. Peneliti juga mengambil beberapa buku mengenai polusi dan efeknya pada lingkungan, untuk mempelajari bagaimana polusi dan dampak manusia berpengaruh pada lingkungan dan makhluk hidup lainnya, dan menjadikan materi tersebut sebagai bahan untuk komik *webtoon* yang dirancang. Buku yang digunakan sebagai bahan riset adalah “*How to Give Up Plastic: A Guide to Changing the World, One Plastic Bottle at a Time*” dan “*The Elements of Environmental Pollution*”.

PEMBAHASAN

LINE Webtoon dan Webtoon Canvas sebagai Media Publikasi Digital

Webtoon merupakan sebuah aplikasi komik *web* yang diciptakan oleh Naver *LINE*. Berdasarkan penelitian Medina, Zahra dan Malau (2016 : 2), *LINE* meluncurkan aplikasi *LINE Webtoon* pada tahun 2014 secara global untuk menjawab dan mendukung aktivitas dan tingginya kebutuhan akan hiburan masyarakat sehari-hari, yang sekarang sudah banyak berputar di media *digital*. Menurut Triadi dan Rahman (2019 ,p. 3), salah satu perbedaan signifikan yang membedakan *webtoon* dengan media komik lainnya adalah *layout webtoon* yang vertikal, sehingga membaca komik melalui *smartphone* menjadi lebih mudah dan memberikan pengalaman unik pada pembaca.

Selain menyajikan komik *web* yang *official* atau resmi dipublikasikan oleh *webtoon*, orang-orang awam yang bukan merupakan awak yang dibawah naungan *LINE Webtoon* atau menjadi *official webtoon creator*, juga dapat mempublikasi komik mereka melalui fitur *LINE Webtoon Canvas*. Pada *Webtoon Canvas* versi bahasa inggris, *creator unofficial* bahkan juga dapat menggunakan fitur *Patreon* (sebuah *platform* urun dana atau *crowdfunding*) dalam *webtoon* untuk dapat mendapatkan masukan uang dari pembaca yang benar-benar menyukai *webtoon* mereka dan ingin memberikan tips uang pada *creator* tersebut.

Berkat *Webtoon Canvas*, banyak kreator komik dapat mempublikasi komik ciptaan mereka secara *digital* dan gratis di aplikasi *webtoon*, sehingga banyak pembaca *webtoon* dapat menikmati berbagai macam *webtoon* ciptaan *creator* walau masih *unofficial*. Banyak *creator webtoon official* yang awalnya bermula dari *webtoon canvas*, dan ketika *webtoon* mereka banyak diminati, pihak *webtoon* mengangkat *webtoon* mereka menjadi *webtoon official*. Contohnya, *webtoon "Eggnoid"* yang awalnya bermula dari *Webtoon Challenge* (sekarang berganti nama menjadi *Webtoon Canvas*), karena diminati oleh banyak pengguna *webtoon*, akhirnya berhasil diangkat menjadi *webtoon official*, yang bahkan berhasil menembus pasar internasional dengan hadirnya *webtoon "Eggnoid"* versi bahasa inggris.

Dari berbagai macam *webtoon* yang ada, terdapat juga *webtoon* yang bersifat edukasi maupun memiliki pesan moral bagi masyarakat. Contohnya di Indonesia, *webtoon "Bingkai Titik"* yang merupakan *webtoon* bisu yang berhasil menanamkan berbagai nilai moral dalam kehidupan, bahkan juga menyisipi pesan-pesan kristiani ke dalam *webtoonnya*. Terdapat juga beberapa *webtoon* yang walau edukasi bukan merupakan topik utama cerita mereka, *webtoon* tersebut juga menyisipkan pesan-pesan moral yang dapat mengedukasi pembaca akan suatu topik. Contohnya, *webtoon "Switched Girls"* yang banyak fokus pada cerita *romance*, juga menyisipkan topik *bullying* sehingga pembaca mendapatkan *insight* mengenai efek *bullying* pada korban maupun pelaku.

Menurut Putri (2018, p. 2), *platform digital* seperti *webtoon* dapat membantu komikus untuk membuat karyanya lebih mudah untuk dijangkau oleh pembaca. Selain itu segmentasi atau *genre* yang ditawarkan *webtoon* juga beragam, dari *genre* yang cocok untuk anak-anak muda hingga komik yang bermuatan konten dewasa. Karena dari itu, selain anak-anak muda, orang dewasa juga dapat menikmati *webtoon*.

Webtoon sebagai Media Edukasi Dampak Lingkungan

Karena *webtoon* dapat digunakan sebagai media edukasi dan mudah diakses oleh siapa saja, aplikasi *webtoon* cocok untuk dijadikan sebagai media edukasi mengenai dampak manusia terhadap makhluk hidup lain dan lingkungan sekitar. *Webtoon* sebagai media edukasi mengenai dampak manusia terhadap lingkungan diciptakan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat akan dampak manusia (seperti polusi plastik, polusi air, dan lainnya) terhadap lingkungan dan ekosistem dari lingkungan tersebut.

Menurut John Rieuwerts pada bukunya yang berjudul *The Elements of Environmental Pollution* (2015, p. 1), polusi (walau tidak selalu) merupakan salah satu hasil dari aktivitas manusia: contohnya, sejumlah besar zat pencemar hilang ke lingkungan pada proses produksi suatu produk konsumsi manusia. Berbagai macam bentuk polusi semakin banyak bermunculan akibat dari pola hidup, kebutuhan, dan konsumsi masyarakat yang semakin beragam. Salah satu contoh dari produk yang sering digunakan dalam hidup adalah kantong plastik sekali pakai. Walau kehadiran kantong plastik banyak meringankan kegiatan sehari-hari masyarakat, kehadiran kantong plastik maupun produk plastik lainnya banyak merugikan alam dan makhluk hidup lain.

Berdasarkan Will McCallum pada buku *How to Give Up Plastic: A Guide to Changing the World, One Plastic Bottle at a Time* (2018, p. 21), lebih dari 90% spesies burung laut mungkin memiliki plastik dalam tubuh mereka. Polusi seperti sampah plastik tidak hanya berpengaruh pada burung laut saja, tapi juga berefek pada semua makhluk laut seperti penyu dan paus. Polusi plastik juga banyak mengotori pantai-pantai dan perairan lain seperti sungai dan daun, sehingga banyak makhluk hidup lain terkena dampak dari kehadiran plastik dalam kehidupan mereka.

Tingginya polusi yang merugikan lingkungan dan ekosistem di dunia membuat edukasi mengenai dampak lingkungan pada masyarakat semakin dibutuhkan agar dapat meminimalisir dampak negatif polusi pada lingkungan. Contohnya, tingginya polusi plastik mengakibatkan banyak hewan laut yang tewas akibat tidak sengaja memakan plastik atau terjatuh sampah plastik yang terbuang di lautan maupun darat. Tingginya polusi udara membuat dan karbon dioksida membuat *global warming* semakin mengancam ekosistem, contohnya ekosistem kutub utara dan tingginya tingkat kecepatan pencairan es di kutub akibat *global warming*.

Berdasarkan hasil survey mengenai dampak manusia pada lingkungan, yang dilakukan dengan menggunakan kuis online pada 25 responden, 98% responden percaya bahwa *webtoon* dapat digunakan untuk memberikan perspektif baru pada pembacanya mengenai suatu topik. Selain itu, 76% responden menjawab bahwa *webtoon* yang membahas dampak polusi dari perspektif hewan menarik. Polusi sampah plastik menempati tempat pertama sebagai dampak manusia yang paling gawat saat ini, dengan polusi udara menempati peringkat kedua, dan polusi air dan hutan gundul mendapatkan jumlah suara yang sama sehingga sama-sama menempati peringkat ketiga.

Untuk dapat merancang *webtoon* yang dapat mengedukasi pembaca secara optimal dan tepat sasaran, maka dibutuhkan gaya visual dan plot cerita yang dapat menyampaikan edukasi secara efektif. Maka dari itu, dirancanglah *webtoon* yang dibuat melalui perspektif hewan mengenai

dampak manusia pada ekosistem dan lingkungan, yang berjudul “*When Autumn Meets Winter*”. *Webtoon “When Autumn Meets Winter”* menceritakan tentang kedua rubah dengan sifat dan pandangan yang saling bertolak belakang, yang bertemu pada musim dingin. Berdua, mereka akan belajar mengenai sisi baik dan buruk kehidupan, dan akan menemui berbagai masalah seperti kehadiran sebuah pabrik yang berdiri dan mempolusi hutan, sampah yang mulai mengontaminasi hutan, dan lainnya.

Perancangan *Webtoon “When Autumn Meets Winter”*

Untuk dapat menghasilkan *webtoon* yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai dampak manusia terhadap lingkungan, dilakukan riset melalui buku dan jurnal mengenai cara merancang komik, juga *survey* dan *interview* pada berbagai narasumber, dari para ahli atau *experts*, *extreme user webtoon*, hingga orang-orang awam.

Berdasarkan buku *Comics Experience Guide to Writing Comics: Scripting Your Story Ideas from Start to Finish* (2017, p. 16), yang terpenting dalam merancang komik bukanlah seberapa bagus ide dan konsep dari komik, melainkan bagaimana cerita tersebut diceritakan. Walau konsep cerita yang ditawarkan terdengar biasa saja dan tidak unik, tapi alur cerita dibawakan dengan sangat baik, maka pembaca dapat terhanyut ke dalam cerita dan tertarik dengan cerita komik tersebut. Maka dari itu, selama cerita dapat dibawa dengan baik, maka pembaca akan tertarik dengan cerita yang disajikan dan dapat mengerti pesan / moral dalam komik dengan mudah. Menurut Triadi dan Rahman (2019, p. 4), informasi visual dalam ilustrasi seperti perspektif, ilustrasi *background*, dan penggunaan panel juga berpengaruh besar dalam membuat alur cerita yang mudah dimengerti bagi pembaca. Jadi, untuk dapat merancang komik yang baik, pembawaan alur cerita, informasi visual, dan ilustrasi harus diperhatikan, sehingga pembaca dapat menikmati komik rancangan tersebut.

Ide cerita dan visual komik sama-sama memiliki peran yang penting dalam membentuk komik yang baik. Menurut Scott McCloud pada bukunya yang berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art* (2010, p. 186), unsur yang terpenting dan harus diperhatikan dalam merancang sebuah komik adalah ide, alur, struktur, dan penampilan dari komik yang dirancang. Setiap unsur saling menopang dan tidak boleh ada yang dilupakan. Jika komik hanya mementingkan visual atau penampilan, maka isi komik akan terasa hampa, sedangkan jika komik hanya mementingkan isi/pesan yang ingin disampaikan, maka pembaca tidak akan dapat sepenuhnya menikmati komik tersebut. Maka dari itu, untuk membuat komik yang baik, maka visual, ide, dan struktur komik harus dapat saling menopang dan tidak menutupi satu sama lain.

Setelah melakukan riset data mengenai bagaimana cara membuat komik *webtoon* yang baik, dilakukan juga wawancara pada 3 *extreme user* aplikasi *LINE Webtoon*, untuk dapat membuat *webtoon* yang dapat dinikmati oleh pembaca *webtoon*. *Extreme user* yang diwawancarai adalah 3 pecinta *webtoon* bernama Nasya, Nike, dan Afa. Dari hasil wawancara dengan ketiga *extreme user*, peneliti mendapati bahwa semua narasumber memiliki akun *LINE* dan *LINE Webtoon*, dan mayoritas menggunakan aplikasi *webtoon* karena *webtoon* menawarkan berbagai macam komik *web* gratis. Berdasarkan narasumber Afa, narasumber lebih menyukai membaca komik melalui media *digital*

seperti *webtoon* daripada komik cetak, dikarenakan narasumber seringkali cukup membaca suatu cerita sekali saja, dan komik cetak dirasa sayang karena kemungkinan untuk dibaca kembali tipis. Narasumber Nasya mengatakan bahwa *webtoon* yang dia sukai adalah *webtoon* yang memiliki ilustrasi bagus dan menarik di mata. Berdasarkan narasumber Nike, *webtoon* yang bagus adalah *webtoon* yang memiliki unsur drama, fantasi, komedi, aksi, maupun romantis. *Webtoon* favorit narasumber Nike adalah *webtoon* "*Eggroid*", "*Young Mom*", dan "*Country Next Door*". Dari hasil wawancara dengan *extreme user*, peneliti menyimpulkan bahwa *webtoon* banyak diminati karena menawarkan berbagai macam komik dari berbagai *genre*, secara *digital* dan gratis bagi pembaca dan pengguna *LINE*.

Selain wawancara, dilakukan juga wawancara dengan 3 *expert user* yang sudah berpengalaman dalam bidang komik maupun ilustrasi, yaitu Pak Is Yuniarto (*creator* komik Garudayana), Devlin Putra (Ilustrator *webtoon* *VCDaily*), dan Petualangan Menuju Sesuatu (komik *web* di *instagram*) yang diwakili oleh Michelle Jasmine. Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 *expert user*, untuk dapat membuat komik yang menarik dan dapat memikat hati pembaca, komik harus dapat menyajikan plot cerita yang *relatable*, juga dapat memberikan solusi bagi pembacanya.

Petualangan Menuju Sesuatu memikat target market mereka dengan membuat komik *web* di *Instagram*, dengan tema *mental health*. Hal tersebut dikarenakan masyarakat Indonesia suka konten-konten yang berbau galau. Berdasarkan hasil wawancara dengan Is Yuniarto mengenai komik, komik juga dapat digunakan untuk mengedukasi pembacanya. Contoh dari proyek milik Is Yuniarto sendiri adalah komik Garudayana, dimana komik tersebut diciptakan untuk mengedukasi pembacanya mengenai budaya dan legenda Indonesia, juga membuat konten berbau budaya Indonesia menarik dan tidak membosankan. Menurut Devlin, selain membuat komik yang *relatable* bagi pembaca, komik yang bagus juga harus dapat memberikan solusi kreatif dari *daily problem* yang dialami oleh target pembaca.

Sosial media, seperti *instagram*, dapat digunakan untuk mempromosikan komik ke target market, terutama jika target market adalah anak-anak muda. Hal tersebut dikarenakan sosial media sudah lazim digunakan oleh anak muda dan masyarakat luas, dan dapat memberikan *exposure* yang besar pada komik. Petualangan Menuju Sesuatu memilih media *instagram* sebagai media promosi dan media komik mereka sendiri. Selain membuat komik dengan tema yang menarik, Petualangan Menuju Sesuatu juga membuat berbagai *event* di *instagram* seperti *polling*, *instastory*, dan *event* lainnya di *instagram*. Petualangan Menuju Sesuatu juga sering membalas *DM* (*Direct Message*) *followers*, *engage* dengan *followers*, dan berusaha untuk membuat *followers* senang dan aktif di *instagram*.

Untuk *merchandising*, besar profit yang dapat diambil tergantung pada berapa besar *budget* dari target market yang ditujukan. Menurut Petualangan Menuju Sesuatu, profit keuntungan yang pas jika target market adalah anak-anak muda adalah 20% hingga 40% profit dari biaya produksi. Is Yuniarto berpendapat bahwa sebelum memutuskan *merchandise* apa yang ingin dijual, target market

harus dipelajari terlebih dahulu. *Budget* dari target market harus diketahui terlebih dahulu sebelum menentukan berapa banyak profit yang dapat diambil.

Saran dari Devlin mengenai *merchandise*, ketika memilih produk *merchandise*, pastikan produk merupakan produk yang *usable* bagi target market, contohnya buku *notes*, *t-shirt*, dan lainnya. Jika ada modal lebih dan *marketnya* sudah besar, *merchandise* bisa *diupgrade* menjadi produk boneka, *figurine*, dan produk lainnya dengan biaya produksi yang lebih besar. Namun *upgrade* tersebut hanya dianjurkan jika *audiencenya* sudah besar saja.

Setelah melakukan riset data dan wawancara dengan berbagai sumber, hasil dan data yang telah dikumpulkan digunakan untuk merancang *webtoon* edukasi dampak manusia terhadap lingkungan, dan menghasilkan sebuah rancangan *webtoon* berjudul "*When Autumn Meets Winter*". Plot cerita diawali dengan kehadiran seorang pemburu yang mengancam kehidupan seekor ibu rubah dan anaknya. Tokoh utama dari *webtoon* "*When Autumn Meets Winter*" merupakan seekor rubah bernama *Autumn*, yang diadopsi oleh sekawanan serigala setelah ibunya harus meninggalkannya karena terancam dengan pemburu yang memburu rubah di hutan. *Autumn* yang cenderung positif awalnya tidak pernah berjumpa dengan manusia dan hanya pernah mendengar tentang mereka.



Gambar 1. Ilustrasi tokoh utama *webtoon* "*When Autumn Meets Winter*", *Autumn* si rubah.

Pada musim dingin pertamanya, *Autumn* bertemu dengan seekor rubah putih bernama *Winter*, seekor rubah yang berasal dari kota dan sudah terbiasa menghindari manusia. *Autumn* memutuskan untuk hidup bersama *Winter* menjelajahi daerah hutan, yang pada akhirnya mereka akan menemukan sebuah pabrik ilegal (membuang limbah dan produksi secara sembarangan) dan habitat manusia yang perlahan-lahan merusak alam. Pada akhirnya, pabrik tersebut ditutup secara paksa oleh pihak berwajib setelah banyak mendapat keluhan dan laporan dari warga dipimpin oleh seorang pemuda, dan *Autumn* beserta *Winter* berhasil melewati musim dingin dengan selamat. *Autumn* lalu belajar bahwa tidak semua manusia baik dan seringkali merusak lingkungan sekitar

mereka, namun *Autumn* dan *Winter* belajar bahwa tidak semua manusia buruk dan terdapat manusia yang juga peduli dengan alam mereka. Cerita berakhir dengan *Autumn* mempelajari bahwa ternyata *Winter* adalah 'arwah' saudaranya yang telah wafat setelah ditembak oleh pemburu pada musim dingin yang lalu. *Autumn* dan *Winter* lalu berpisah pada hari pertama musim semi, dan berjanji untuk saling bertemu lagi pada musim dingin selanjutnya.

Gaya visual yang digunakan untuk *webtoon* adalah gaya ilustrasi yang banyak bermain di *setting brush* yang memiliki tekstur namun mudah digunakan, dan banyak menggunakan *filter* pohon untuk *background*. Hal tersebut untuk memberikan kesan ilustrasi yang bertekstur dan tidak *flat* seperti *webtoon* pada umumnya, dan mempermudah proses pembuatan komik yang harus dibuat dalam waktu cepat dan banyak.



Gambar 2. Contoh penggunaan *filter* pohon sebagai *background* dalam *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”.

Setelah perancangan cerita dan visual *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” selesai, dilakukan *survey* dari responden sebelumnya untuk mengukur besar ketertarikan responden mengenai *webtoon* tersebut. Sebanyak 44% responden menjawab bahwa mereka tertarik dengan *webtoon* yang berbau edukasi dampak lingkungan, sedangkan 56% responden menjawab mereka mungkin tertarik tapi mungkin juga tidak. Setelah menunjukkan sinopsis cerita *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” dan contoh visual *webtoon* pada responden, 80% responden menjawab mereka tertarik untuk membaca *webtoon* tersebut, dan sisa 20% responden masih ragu untuk membaca.

Setelah *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” *chapter prologue* dan *chapter 1* rilis di *webtoon*, *survey* kembali dilakukan pada pembaca *webtoon* melalui fitur *comment* yang ada di *webtoon*. *Survey* juga dilakukan melalui media sosial *instagram*, yang dilihat melalui fitur *comment* dan reaksi *followers* di *post instagram* mengenai *webtoon* (*Concept art*, *character sheet*, dan lainnya) dan *instastory* (*Critics & suggestions*, *polling*, dan lainnya). *Survey* tersebut mendapatkan respon sebanyak 51 *comments* di *webtoon chapter prologue* dan *chapter 1*, dan beberapa respon dari *instagram* (31 respon dari *polling* yang mengukur berapa banyak *followers instagram* mengikuti

webtoon “*When Autumn Meets Winter*”, dan 8 respon dari fitur *sticker QnA* untuk meminta saran dan kritik untuk *webtoon*). Hasil survey akan ditampilkan pada sub-bab *Hasil Penelitian*.

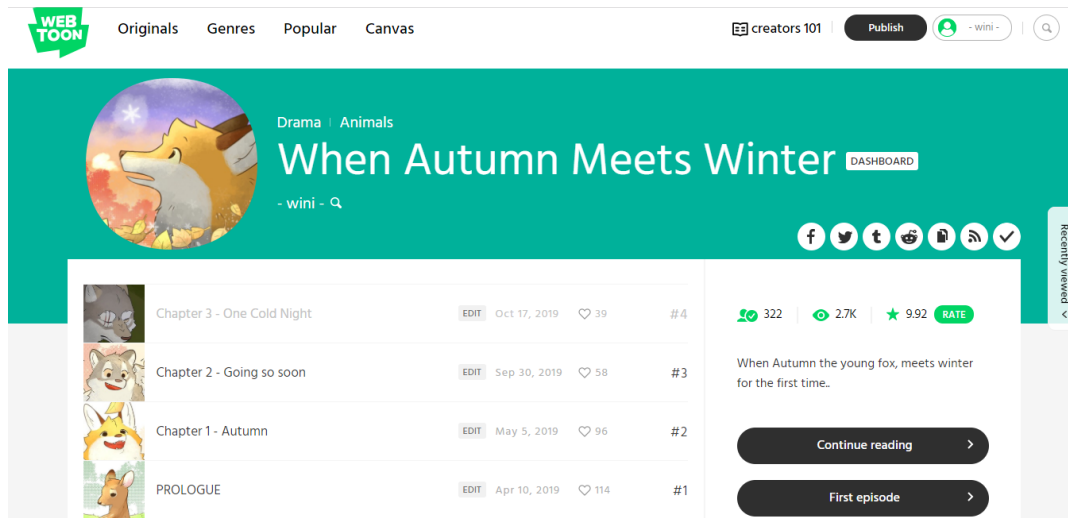
ANALISA KOMPETITOR

Webtoon “*When Autumn Meets Winter*” memiliki 2 kompetitor yang juga bergerak di media *webtoon*, yaitu *webtoon* “Bingkai Titik” dan “*Eggroid*”. “Bingkai Titik” merupakan sebuah serial *webtoon* bisu ciptaan seorang pendeta yang membicarakan tentang keluarga dan berbagai aspek dalam kehidupan. Dengan target market pembaca kalangan anak muda dan penggemar *webtoon*, “Bingkai Titik” mengajarkan berbagai aspek kehidupan dan juga nilai kristiani pada pembacanya. Sedangkan *webtoon* “*Eggroid*” merupakan serial *webtoon* mengenai mahasiswa bernama Ran yang tiba-tiba menemukan sebuah telur raksasa yang berisikan seorang lelaki tampan. *Webtoon* “*Eggroid*” merupakan salah satu *webtoon* Indonesia yang berhasil menembus pasaran internasional dengan hadirnya *webtoon* “*Eggroid*” versi bahasa inggris. *Webtoon* “Bingkai Titik” menjadi kompetitor untuk *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” dalam aspek edukasi pembaca, sedangkan *webtoon* “*Eggroid*” menjadi kompetitor dalam aspek target market, dimana *webtoon* sama-sama menasar pada pasar internasional (*webtoon* versi inggris), dan “*Eggroid*” yang sudah memiliki *fans* dari *webtoon* Indonesia sendiri.

Petualangan Menuju Sesuatu merupakan sebuah serial *webcomic* mengenai *mental health* yang bergerak di media sosial yaitu *instagram*. Selain *instagram*, Petualangan Menuju Sesuatu juga hadir di media *webtoon*, walau serial tersebut lebih aktif di *instagram*. Petualangan Menuju Sesuatu memanfaatkan media sosial untuk mendekati target market mereka yaitu anak-anak muda, juga memanfaatkan fitur-fitur yang ada di media sosial *instagram*, sehingga Petualangan Menuju Sesuatu aktif dan terus *engage* dengan *followers* mereka. Berkat aktivitas di media sosial tersebut, banyak *followers* merasa senang dan aktif mengikuti *post* milik Petualangan Menuju Sesuatu.

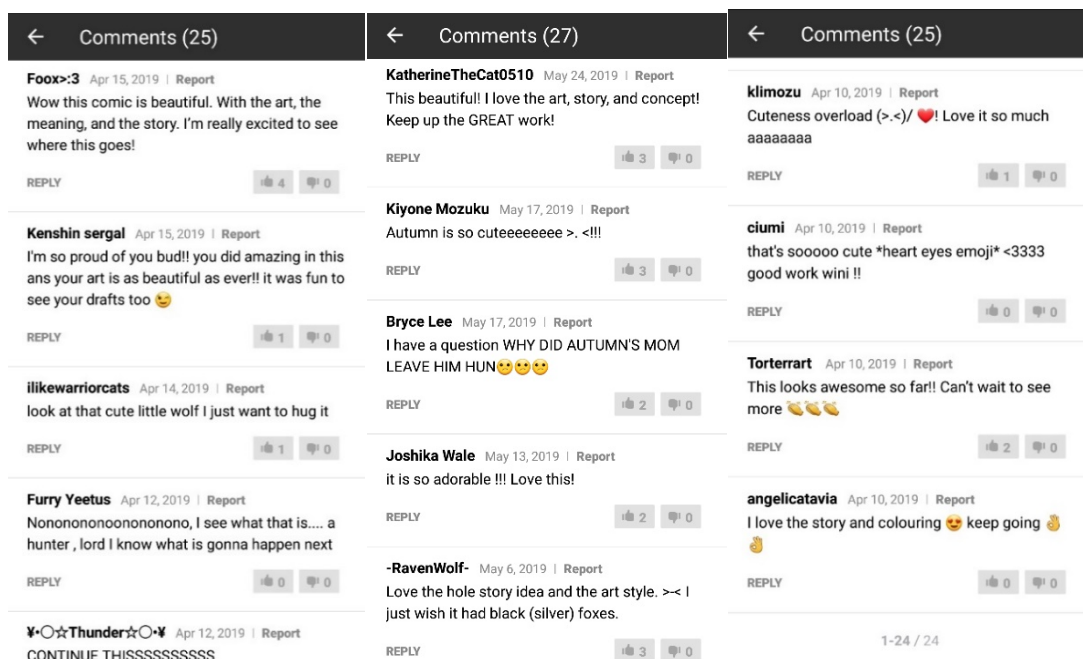
HASIL PENELITIAN

Webtoon "When Autumn Meets Winter" pertama rilis pada 10 April 2019, dan telah merilis total 4 *chapter webtoon*. Setelah rilis, peneliti mengumpulkan *review* dari *experts*, pembaca *webtoon*, dan orang-orang awam untuk melihat bagaimana reaksi dan pendapat mereka setelah membaca *webtoon "When Autumn Meets Winter"*.



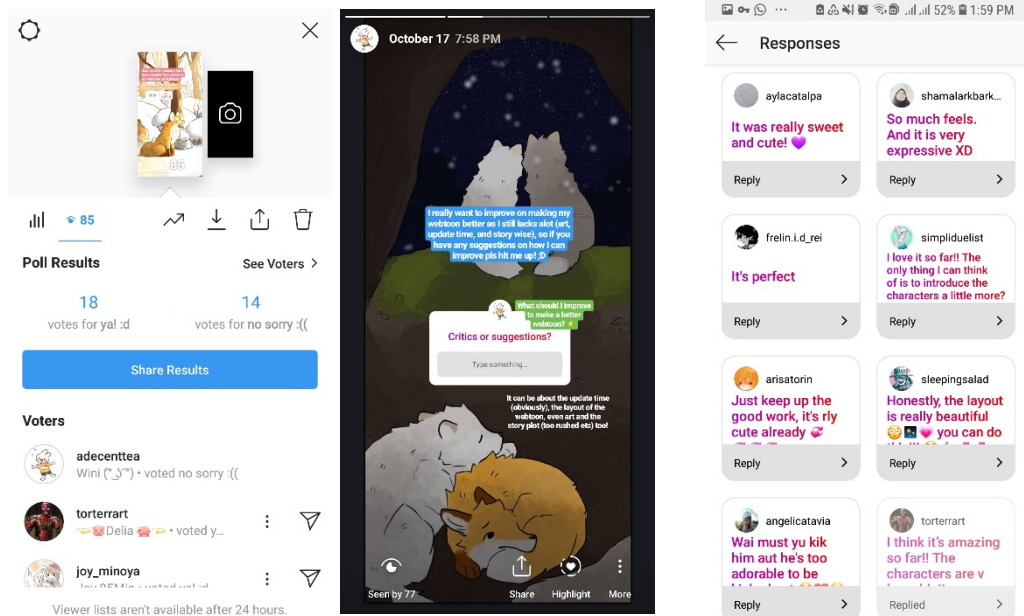
Gambar 3. *Webtoon "When Autumn Meets Winter"* pada website *Webtoon* pada 19 Oktober 2019.

Berdasarkan *market testing* dan hasil survey pada pembaca *webtoon "When Autumn Meets Winter"*, mayoritas pembaca memiliki reaksi yang positif terhadap *webtoon*. Dengan *rating* 9,92 dan jumlah *likes* sebanyak 295 *likes* dari total 4 *chapter* (18 Oktober 2019).



Gambar 4. Contoh comments pada *webtoon "When Autumn Meets Winter"* chapter prologue dan chapter 1.

Berdasarkan reaksi dan *comment* di *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” *chapter prologue* (25 *comments*) dan *chapter 1* (26 *comments*), sebanyak 32 *commenter* memiliki reaksi positif dan menyukai *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”, 5 *commenter* mendukung *webtoon* dan meminta *update* selanjutnya, dan 14 *commenter* memberikan komentar seputar *webtoon*.



Gambar 5. Contoh penggunaan fitur *instastory* untuk survei.

Selain media *webtoon*, peneliti juga melakukan survei pada *followers* di *instagram* yang digunakan sebagai media promosi *webtoon*. Setelah mempublikasi beberapa *post instagram* yang berisi *preview webtoon* dan *concept art* untuk mempromosikan *webtoon*, peneliti melakukan *polling* melalui *instastory* yang menanyakan apakah *followers* mengikuti *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”. *Polling* tersebut mendapat 31 respon dengan hasil 18 responden menjawab ya (mengikuti *webtoon*) dan 13 responden menjawab tidak mengikuti. Dari situ, peneliti mendapati bahwa *instagram* dapat membantu mempromosikan *webtoon* dan menggaet pembaca untuk mengikuti *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”. Selain *polling*, peneliti juga meminta kritik dan saran dengan menggunakan fitur *sticker instastory* pada *followers* untuk dapat meningkatkan kualitas *webtoon* menjadi lebih baik. Dari *instastory* tersebut, peneliti mendapatkan 8 respon, dengan 7 responden menyukai *webtoon* dan merasa *webtoon* sudah cukup baik, dan 1 responden menjawab bahwa introduksi karakter *webtoon* dapat diperbaiki lebih lagi.

Berdasarkan hasil *review* dan *interview* secara langsung mengenai *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” pada 9 mahasiswa Universitas Ciputra, *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” sudah cukup bagus, walau *webtoon* masih memiliki beberapa masalah *minor* seperti *spacing layout*, *typeface*, dan *grammar*. Menurut narasumber, visual sudah bagus dan plot cerita sudah cukup menarik.

Menurut hasil *review* dan *interview* dengan 4 pakar *expert*, yaitu Pak Ming Sen, Ari Kurniawan, Pak Eky, dan Pak Chris dari Universitas Ciputra, *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”

perlu beberapa perbaikan pada *webtoon*, seperti pada desain karakter, ukuran *font*, dan alur cerita. Menurut Pak Ming Sen, desain karakter cerita terutama karakter utama dapat lebih ditonjolkan lagi. Hal tersebut agar pembaca dapat membedakan karakter-karakter dalam cerita dan tidak tertukar dengan karakter yang memiliki desain mirip. Menurut Pak Chris, *filter* ilustrasi pohon yang digunakan untuk *background* menarik, desain karakter dapat lebih disesuaikan lagi dengan anatomi hewan yang digunakan.

PENUTUP

KESIMPULAN

Edukasi mengenai dampak manusia terhadap makhluk hidup lain dan lingkungan sangatlah penting untuk meningkatkan *awareness* masyarakat akan bahaya polusi dan membangun perilaku masyarakat untuk hidup lebih ramah lingkungan. Untuk meningkatkan *awareness* masyarakat akan masalah yang diangkat, maka dirancanglah *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”, yang mengedukasi pembaca akan dampak manusia pada alam melalui perspektif hewan. Dari hasil penelitian dan perancangan *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”, peneliti mendapati bahwa *webtoon* dapat digunakan sebagai media edukasi dampak manusia terhadap lingkungan dan makhluk hidup lain yang tinggal di dalamnya.

Webtoon “*When Autumn Meets Winter*” mendapat banyak respon positif, baik dari para ahli dan pembaca *webtoon*. Selain respon positif, *webtoon* juga mendapat berbagai masukan yang dapat digunakan untuk membuat *webtoon* menjadi lebih baik lagi. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah, untuk dapat membuat *webtoon* dengan edukasi akan dampak manusia pada lingkungan yang baik, maka diperlukan plot cerita yang mendukung pesan yang ingin disampaikan, dan visual yang jelas dan mudah dimengerti oleh pembaca. Diharapkan dengan dirancangnya *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*”, masyarakat dapat lebih teredukasi dan *aware* akan dampak manusia pada makhluk hidup lainnya dan lingkungan, dan terdorong untuk hidup dengan lebih ramah lingkungan.

SARAN

Setelah proses penelitian dan perancangan *webtoon* “*When Autumn Meets Winter*” terlaksanakan, peneliti menemukan beberapa kendala dan kekurangan yang perlu diperbaiki untuk membuat *webtoon* menjadi lebih baik. Salah satu kendala yang ditemui adalah jadwal *upload webtoon* yang masih cenderung kurang pasti. Ketika *chapter 2 webtoon* belum rilis, banyak dari pembaca di *webtoon* yang mengeluh mengenai jadwal *update* yang tidak pasti dan lama, sehingga beberapa pembaca mengira bahwa *webtoon* telah berhenti atau tidak dilanjutkan. Maka dari itu, untuk ke depannya, jadwal *update* atau jarak hari per *upload* harus mulai ditentukan.

Berdasarkan survei dan *review* dengan pakar *expert*, yang perlu diperbaiki dari *webtoon* adalah desain karakter (terutama para serigala) sehingga pembaca dapat saling membedakan antara

satu karakter dengan karakter lainnya. Untuk ke depannya, karakter *webtoon* dapat dibuat lebih mencolok lagi, sehingga setiap karakter memiliki karakteristik masing-masing yang saling berbeda.

Pak Is Yuniarto berpesan bahwa selama proses berjalannya *webtoon*, jangan lupa dengan konsep dan pesan yang ingin disampaikan pada pembaca melalui *webtoon*. Karena saat ini *webtoon* masih baru mulai, konsep dan pesan masih cenderung belum terlihat. Maka dari itu, agar *webtoon* edukasi dampak manusia pada lingkungan dapat menyampaikan edukasi secara optimal, konsep cerita harus disusun dengan baik, dan pesan yang ingin disampaikan dapat diolah secara mudah pada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

Studi Literatur :

1. Kusumo, Rani Andriani B Dan Kawan-Kawan. 2017. **“Kajian Edukasi Ramah Lingkungan Dan Karakteristik Konsumen Serta Pengaruhnya Terhadap Sikap Dan Perilaku Ramah Lingkungan”**. Jur. Ilm. Kel. & Kons., September 2017 Vol. 10, No.3.
2. Medina, Zahra Dan Kawan-Kawan. 2016. **“Motif Pengguna Aplikasi Line Webtoon (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Official Line Webtoon Id)”**. Jurnal E-Proceeding Of Management : Vol.3, No.3 December 2016.
3. Putri, Destya Maya. 2018. **“Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau”**. JOM FISIP Vol. 5 No. 1 – April 2018.
4. Triadi, Arief Dan Rahman, Yanuar. 2019. **“Perancangan Cerita Webtoon Mengenai Budaya Palang Pintu”**. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan Vol. 04 No. 01 (Maret 2019).
5. Weltofa, Agus Dan Kawan-Kawan. 2017. **“Perancangan Komik Edukasi Tentang Aksi Terorisme Hasil Inspirasi Dari Kasus Terorisme Di Indonesia”**. Jurnal DKV Adiwarna 2017.
6. Doyle, Susan Dan Kawan-Kawan. 2019. **History Of Illustration**. Bloomsbury Publishing Inc. New York.
7. Male, Alan. 2019. **A Companion To Illustration: Art And Theory**. John Wiley & Sons Inc, New Jersey.
8. McCallum, Will. 2018. **How To Give Up Plastic: A Guide To Changing The World, One Plastic Bottle At A Time**. Penguin Books, London.
9. McCloud, Scott. 2010. **Understanding Comics (The Invisible Art) By Scott McCloud**. Harperperennial, New York.
10. Rieuwerts, John. 2015. **The Elements Of Environmental Pollution**. Routledge, Oxfordshire.
11. Schmidt, Andy. 2017. **Comics Experience Guide To Writing Comics: Scripting Your Story Ideas From Start To Finish**. IMPACT Books, Ohio.