

## **BAB II**

### **IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Landasan Teori**

Pada bab ini, berisi pembahasan mengenai landasan teori yang memiliki keterkaitan dengan proses perancangan komik digital sebagai media kampanye sosial bahaya miras bagi remaja, teori dari para ahli digunakan untuk memperkuat proses perancangan.

###### **a. Ilustrasi**

(Maharsi 2004:3) Fleishman mengungkapkan dalam seni rupa, ilustrasi adalah sebuah seni yang meliputi proses produksi atau pembuatan suatu gambar, foto, atau diagram, dapat berbentuk naskah tercetak maupun terucap, atau bahkan berbentuk elektronik (Halawa et al., 2020). Ilustrasi merupakan media penyampaian pesan yang memiliki nilai tersendiri. Gambar ilustrasi dapat dikatakan baik apabila pesan tergambar dengan jelas (Halawa et al., 2020).

Menurut [www.detik.com](http://www.detik.com) pada tahun 2021 Kata Ilustrasi berasal dari bahasa latin, yaitu "Ilustrare" yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Dapat disimpulkan ilustrasi merupakan gambar yang berbentuk foto maupun lukisan yang diperuntukan sebagai alat penyampai komunikasi visual dengan memanfaatkan elemen rupa untuk memperjelas suatu cerita (Qothrunnada, 2021).

(Shakeera, 2018) Menurut Soedarso dalam <https://www.dictio.id>, berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis, gambar yang terdiri dari bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di kenyataan tanpa adanya penambahan dan pengurangan.

2. menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai style).
3. Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.
4. Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.
5. Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.
6. Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.
7. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

#### **b. Komik**

Komik adalah salah satu jenis seni dengan pemanfaatan elemen rupa gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk rentetan cerita (Kusuma Putra & Yasa, 2019). Menurut M.S. Gumelar (07:2011), komik adalah gambar berurutan yang ditata sesuai dengan filosofi penciptanya untuk menyampaikan sebuah cerita dan pesan yang ada didalamnya (Riwanto & Wulandari, 2018). Komik adalah karya seni visual berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata

(Siregar & Melani, 2019). Pada umumnya komik diaplikasikan melalui media konvensional kertas, buku maupun pada media digital atau komik online. Komik diklasifikasikan menjadi beberapa jenis menurut bentuk dan susunannya (Putra & Kristina, 2020).

Menurut Wibowo (55-57:2019) dalam (Telaumbanua & Harefa, 2023), mengungkapkan bahwa komik dibagi menjadi delapan jenis, diantaranya sebagai berikut:

1. *Comic book* (buku komik), merupakan rangkaian cerita dan artikel termasuk sampul dan isi yang diaplikasikan dalam bentuk buku.
2. *Graphic novel* (komik novel grafis), berisi narasi yang kompleks dan panjang serta memerlukan pemikiran yang ekstra dari pihak pembaca.
3. *Comic strip* (komik potongan), merupakan jenis komik yang terbentuk dari beberapa panel, cerita pendek serupa menjadi suatu alur cerita pendek.
4. *Comic annual* (komik tahunan), komik yang diterbitkan oleh penerbit berisi cerita pendek diterbitkan dengan teratur pada setiap beberapa bulan
5. *Comic album* (album komik), rangkaian komik-komik (dipotong dari berbagai sumber bacaan) yang cepat untuk dikumpulkan dan dirangkai.
6. *Webcomic* komik online, merupakan jenis komik yang diaplikasikan menggunakan media digital.
7. *Instructional comics* format komik yang ada pada buku instruksi, baik itu dalam bentuk kartun alat musik, poster kartun dan bentuk lainnya.
8. Rangkaian ilustrasi (*storyboard*), rentetan gambar ini dibentuk dalam gambar dan tentunya merupakan rangkaian ilustrasi yang dapat disebut komik.

### **c. Komik Digital**

Dalam artikel jendela.kemdikbud Lamb & Johnson (2009) mengungkapkan bahwa komik digital adalah komik sederhana yang disajikan menggunakan media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter yang ditentukan untuk menunjang informasi atau pesan yang ingin disampaikan melalui media elektronik (Yuliana et al., 2023). (Yuliana, 2017) mengatakan, komik digital adalah suatu bentuk cerita bergambar dengan sudut pandang seorang karakter tertentu yang menyajikan pesan melalui media elektronik (Putra & Kristina, 2020).

Dikutip dari laman Indotelko, Khrisnawan Adhie selaku *Head of Business Development* CIAYO Corp mengungkapkan adanya peningkatan jumlah pembaca komik di Indonesia. Peningkatan ini tidak terjadi pada komik cetak melainkan komik digital, Setidaknya lebih dari 13 juta orang di Indonesia membaca komik melalui ponsel (IndoTelko, 2018).

### **d. Tipografi**

Kartono dan Sembiring (2017:xvi) mengatakan “ Tipografi adalah suatu sarana komunikasi visual yang sangat berarti oleh manusia, dan huruf merupakan saksi yang menuliskan dan menceritakan peradaban manusia selama berabad-abad lamanya”. Selanjutnya Ariani dan Banjarnahor (2018 :1041) berpendapat bahwa ”Tipografi adalah seni huruf meliputi pemilihan huruf, penentuan ukuran huruf, penentuan ukuran yang tepat dimana teks dapat diputus, seperti jarak dan bagaimana teks dengan mudah dibaca” (Kembaren et al., 2020). (Anggraini, 2014 : 64) Tipografi sebagai salah satu elemen desain yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Elemen-elemen tipografi yang dimaksud adalah Legibility dan Readability (Kembaren et al., 2020)

Dalam buku yang berjudul “*An Approach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes*” (1971) Roy Brewer memaparkan bahwa *typography* dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan baris-baris huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya pada halaman yang dicetak “ (Eko Valentino, 2019). Danton Sihombing memaparkan bahwa Tipografi adalah representasi visual dari suatu bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Eko Valentino, 2019).

#### **e. kampanye Sosial**

Kampanye berdasarkan prinsipnya adalah suatu kegiatan komunikasi antar individu maupun kelompok yang dilakukan secara terstruktur dan memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu efek atau dampak tertentu (Pangestu, 2019). Kampanye adalah wujud dari tindakan komunikasi yang mencakup keseluruhan proses dan fenomena yang terjadi dilapangan. Terdapat empat hal yang terkandung dalam aktivitas kampanye, yaitu aktivitas kampanye dengan tujuan untuk menciptakan dampak atau efek tertentu, dengan cakupan khalayak sasaran yang besar, diarahkan dalam kurun waktu tertentu, dan melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terstruktur.

Ramlan (19:2006) menyatakan, kampanye sosial sebagai suatu proses untuk menyampaikan pesan-pesan yang berisi mengenai masalah-masalah sosial kemasyarakatan yang bersifat non-komersil. Adapun tujuan dari kampanye sosial adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan fenomena atau gejala sosial yang sedang terjadi (Pangestu, 2019). Kampanye sosial merupakan suatu proses dan serangkaian tindakan komunikasi terencana, kampanye sosial memerlukan sebuah strategi yang tepat agar pesan tersampaikan secara tepat terhadap target sasaran. Berdasarkan beberapa penjelasan dapat disimpulkan bahwa kampanye sosial adalah serangkaian kegiatan

komunikasi yang terstruktur bersifat nonkomersil dan dilakukan dalam kurun waktu yang sudah ditentukan yang memuat pesan terkait fenomena dan masalah sosial yang terjadi pada ruang lingkup sosial.

#### **f. Media Digital**

Menurut laman komunikasipraktis, media digital adalah segala sesuatu media elektronik yang dapat diakses, disimpan dan dimanipulasi dengan menggunakan teknologi computer (Tim Penulis KomunikasiPraktis, 2023). Media digital adalah media yang dikodekan dalam format mesian yang dapat dibaca konsep media digital adalah biner yaitu 0 dan 1 menggunakan gelombang diskrit (Pedia, 2018).

### **2.1.2 Kajian Literatur**

Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dan bahan perbandingan oleh peneliti. selain itu untuk menghindari kesamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah ada. Berikut merupakan penelitian yang digunakan sebagai rujukan dalam penyelesaian proposal penelitian ini.

Christina Valencia Gandasaputra, (2022), Unika Soegijapranata Semarang. Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komik Edukasi Pencegahan Konsumsi Kopi Berlebihan Di Semarang Pada Dewasa Muda”. Dalam Penelitiannya menuliskan, Perkembangan jaman membuat komik yang tadinya dicetak secara fisik, sekarang dapat dinikmati secara online dan dapat diakses melalui website maupun aplikasi. Komik sendiri banyak dinikmati sebagai media penghibur serta pelepas stress. Komik akan berjenis buku komik dan dirilis melalui platform digital pada website issuu.com. Persamaan terdapat pada jenis perancangan komik digital yang digunakan sebagai upaya pencegahan suatu permasalahan.

Perbedaan pada kedua penelitian terdapat pada jenis komik yang dirancang, pada penelitian terdahulu komik yang dibuat berjenis komik buku dan dirilis pada platform digital pada website issuu.com, sedangkan dalam penelitian saat ini, komik digital disajikan dengan layout vertikal atau *style* webtoon yang dirilis dalam web *prototype* figma.

Kemudian penelitian terdahulu berikutnya yang dilakukan oleh Ardianzah dan Aryanto, (2020), Universitas Negeri Surabaya, dengan judul “Perancangan Komik Bahaya Depresi yang Berujung Bunuh Diri untuk Remaja”. Dalam penelitiannya menuliskan, perancangan komik digital yang membahas tentang bahaya depresi pada remaja ini dapat meningkatkan kewaspadaan tentang bahaya depresi pada remaja, dengan metode analisa 5w+1h. komik digital akan disajikan pada platform komik online yaitu webtoon. Komik ini merupakan komik bersambung yang dibagi menjadi 4 episode dan 1 prolog, komik menggunakan gaya gambar kartun dan berwarna. Persamaan pada kedua penelitian terdapat pada jenis perancangan yang dilakukan, metode analisis, target *audience*, dan style layout vertikal penyajian komik.

Perbedaan yang terdapat pada kedua penelitian adalah pada topik permasalahan yang diangkat, komik dirilis dengan 4 episode sedangkan dalam penelitian ini komik hanya terdiri dari satu episode. Gaya visualisasi yang disajikan yaitu gaya gambar kartun, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan gaya semi realis dengan penyederhanaan bentuk dengan gaya pewarnaan minimalis.

Penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Londo, Setiawan, dan Pratiwi (2022), Universitas Kristen Satya Wacana, dengan judul “Perancangan Komik Sebagai Media Informasi Pencegahan Tindakan *Self-Harm* pada Kalangan Pelajar”. Dalam penelitiannya mengatakan, maraknya bermunculan kasus *self-harm* pada situs lokal sehingga diperlukan media informasi untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Maka dilakukan perancangan komik sebagai media informasi pencegahan tindakan *self-harm* pada kalangan pelajar, untuk memberikan penjelasan seputar perilaku *self-harm*, agar target sasaran dapat meraih kesadaran atas dampak buruk dari *self-harm* bagi kesehatan mental dan fisik. Persamaan pada kedua penelitian adalah perancangan komik sebagai media informasi untuk kalangan remaja, dan metode Analisa yang digunakan.

Perbedaan penelitian terletak pada jenis topik permasalahan yang diangkat. pada penelitian ini menggunakan *artsyle* semi realis dengan gaya

pewarnaan minimalis sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan *style* manga. Di aspek target *audience* pada penelitian terdahulu adalah remaja dengan jenis kelamin perempuan, sedangkan pada penelitian ini adalah remaja dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Ketiga penelitian diatas memiliki karakteristiknya masing-masing, sehingga peneliti dapat memanfaatkan ruang kosong yang ada pada penelitian terdahulu, selain itu, penelitian ini memiliki kesamaan pada jenis media penyampaian informasi yang digunakan yaitu komik digital.

## **2.2 Objek Penelitian**

Objek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah remaja, Menurut WHO, yang disebut remaja adalah mereka yang memasuki masa peralihan dari fase anak-anak menjadi fase dewasa Batasan usia remaja adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan RI tahun 2010, batas usia remaja adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Pada masa ini seseorang cenderung labil sulit untuk mengontrol emosinya dan cenderung bertindak semaunya sendiri. Remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu dengan tingkat yang sangat tinggi untuk mencoba hal baru.

Remaja menjadi target penelitian karena pada masa ini manusia cenderung ingin mencoba hal-hal baru yang belum pernah mereka lewati, remaja rentan terkena dampak negatif karena mereka belum mengetahui dampak buruk yang terjadi. Minuman keras menjadi salah satu ancaman negatif bagi para remaja. Maka dari itu dibutuhkan media literasi yang menyenangkan untuk remaja mengenai bahaya minuman keras.

## **2.3 Analisis Data**

### **2.3.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Dalam artikel info.populix, menurut bahasa observasi adalah memperhatikan atau melihat. Apabila dijabarkan, observasi adalah



aktivitas pengamatan secara langsung terhadap suatu objek tertentu dengan tujuan untuk memperoleh data dan informasi terkait objek tersebut (Populix, 2022).

Dari hasil pengamatan peneliti di wilayah sekitar Bandar Lampung, banyak remaja yang mengkonsumsi minuman keras berdasarkan ruang lingkup masyarakat, pertemanan, dan pergaulan bebas. Faktor utama adalah rasa ingin tahu remaja, ditambah dengan sebuah persepsi agar terlihat keren. Banyaknya agen penjual minuman keras diberbagai tempat (warung kecil hingga toko besar), mempermudah remaja untuk mendapatkan miras. Para pengguna miras banyak dari kalangan usia muda, karena diusia muda mereka memiliki banyak waktu luang untuk berkumpul, miras dijadikan salah satu alat pengerat dalam suatu perkumpulan.

Remaja kurang mendapatkan himbauan tentang minuman keras, mereka merasa bahwa efek negatif miras tidak begitu berdampak dalam kehidupannya. Selain itu, Pada masa ini remaja banyak menggunakan teknologi *smartphone*. Maraknya iklan miras dengan banyak jenis yang beredar pada *platform* media sosial, menjadi salah satu referensi baru bagi remaja.

## **b. Wawancara**

Menurut Sugiono (2018:103) Wawancara digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk memecahkan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Mar'atusholihah et al., 2019). Wawancara yang di lakukan kepada target audiensi untuk menggali informasi terkait penyebab dan alasan remaja menyalahgunakan minuman keras.

Dari hasil wawancara secara langsung dengan beberapa remaja yang sedang duduk di bangku sekolah menengah atas, alasan utama mereka

mengonsumsi miras adalah karena faktor lingkungan (teman sebaya, masyarakat), yang pada awalnya hanya sekedar mencoba-coba karena penasaran, namun seiring berjalannya waktu miras menjadi kebiasaan ketika timbul suatu permasalahan internal dalam hidupnya. ditambah dengan kurangnya pengawasan dari pihak orangtua maupun keluarga.

### **2.3.2 Analisa**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dibutuhkan metode Analisa 5W+1H, metode tersebut dipilih karena lebih relevan dengan perancangan komik digital yang bersifat non komersial. Dikutip dari artikel detik news, 5W+1H merupakan sebuah metode analisa yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara lebih banyak dan mendalam. Dengan cara menanyakan setiap unsur dari 5W+1H tersebut kepada narasumber atau objek penelitian (Yasmin, 2020).

Sedangkan menurut laman *safetyculture*, 5W1H merupakan suatu pendekatan bertanya dan metode pemecahan masalah yang menjawab seluruh elemen dasar dalam suatu permasalahan yaitu apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana. Hal ini bertujuan untuk melihat ide-ide dari berbagai perspektif dan memperoleh pemahaman mendalam tentang situasi tertentu (Reyes, 2023)

#### **a. What (apa)**

Apa yang akan dirancang untuk menyelesaikan masalah yang ada?

Komik digital digunakan sebagai media kampanye moderen bagi para remaja agar terhindar dari bahaya minuman keras. Komik digital yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi android supaya mudah dijangkau dan diakses oleh para remaja.

#### **b. Why (Mengapa)**

Mengapa perlu adanya perancangan komik digital ini?

Komik digital diharapkan dapat menjadi media edukasi yang sekaligus menjadi media hiburan bagi pembaca yang tidak membosankan.

**c. *Who* (Siapa)**

Untuk siapa komik ini ditujukan?

Remaja adalah terget audiens dari perancangan komik digital bahaya minuman keras, rentang usia remaja adalah 12 sampai 24 tahun.

**d. *Where* (Dimana)**

Dimana letak wilayah dari terget audiens?

Letak wilayah dari terget audiens pada penelitian ini mencakup remaja yang ada di wilayah negara Indonesia, khususnya Kota Bandar Lampung.

**e. *When* (Kapan)**

Kapan waktu yang tepat untuk memberikan kampanye sosial dengan media komik digital ini?

Remaja tahap awal menjadi terget audiens potensional untuk diberikan wawasan dan edukasi, karena pada awal memasuki masa remaja, seseorang cenderung ingin mencoba hal baru yang belum mereka lakukan sebelumnya.

**f. *How* (Bagaimana)**

Bagaimana membuat perancangan komik digital yang menarik dan efektif bagi remaja?

Gaya visual yang digunakan harus sesuai dengan selera para remaja, agar pesan tersampaikan dengan dukungan dari elemen rupa yang digunakan.

## **2.4 Resume**

Pemilihan media komik digital sebagai upaya kampanye sosial bahaya miras bagi remaja adalah karena belum adanya media kampanye sosial modern yang menyenangkan. Komik digital dipilih karena, selain menjadi media hiburan komik juga bisa menjadi media edukasi dan dirasa lebih efektif untuk remaja, karena remaja cenderung lebih suka memainkan smartphone, dengan adanya perancangan

tersebut, diharapkan dapat menjadi media edukasi terlepas dari pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga dapat mengurangi dampak negatif yang disebabkan oleh minuman keras.

## **2.5 Solusi Perancangan**

Berlandaskan dari latar belakang masalah yang ada, maka perancangan komik digital diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan untuk dinikmati bagi para remaja. Sehingga remaja dapat mengetahui bahaya dan dampak negatif yang akan terjadi apabila mereka mengenal hingga mengkonsumsi minuman keras. Masa remaja merupakan masa kritis perkembangan remaja dalam melanjutkan hidupnya untuk menuju masa depan, sehingga diperlukan edukasi agar terhindar dari perihal negatif yang dapat mengancam kehidupannya dimasa depan.