

# PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI PENGARUH NEGATIF MEDIA SOSIAL PADA REMAJA WANITA DI SURABAYA

**Tisa Ashifa Pravitasari<sup>1</sup>, Ahmad Adib<sup>2</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya

Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658

Email: [tisashifa@gmail.com](mailto:tisashifa@gmail.com)

## ABSTRAK

Komik Digital ini mengangkat tema yang akrab dengan kalangan remaja yang menceritakan kehidupan sehari-hari remaja dalam penggunaan sosial media dalam kehidupan mereka. Melalui penyampaian yang menarik dan penggambaran yang cocok untuk remaja, diharapkan mampu menyadarkan remaja untuk lebih mampu memilah penggunaan sosial media sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya hal-hal negatif yang disebabkan oleh penggunaan sosial media menyimpang. Komik Digital ini juga mampu bisa menjadi cerminan remaja jaman sekarang pada penggunaan sosial media

**Kata Kunci:** Komik, Digital, Remaja, Sosial Media

## ABSTRACT

*Title: Digital Comic About The Negative Influence of Social Media for Female Teenagers In Surabaya*

*This Digital comic is telling about the daily life of teenagers as the users of social media in their lives. Through the interesting stories and illustrations that suitable for female teenagers, it is expected to make the teenagers to be aware of the use of social media so as to reduce the possibility of negative aspects that caused from the use of social media. This digital comic is also to be a reflection of today's teenagers on the use of social media.*

**Keywords:** Comics, Digital, Teenagers, Social Media

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi semakin pesat. Media cetak sudah mulai ditinggalkan dan beralih ke media online. Hampir setiap orang memiliki smartphone. Salah satu jenis media online yang sedang menjadi tren saat ini adalah media sosial. Di era modern ini manusia dipermudah dalam melakukan berbagai macam hal. Salah satu kemudahan yang diciptakan adalah berinteraksi melalui internet. Semakin berkembangnya internet menimbulkan pola interaksi yang dapat dilakukan tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Berdasarkan Anthony Giddens, dengan adanya modernitas hubungan ruang dan waktu terputus yang kemudian menjadi ruang yang perlahan-lahan terpisah dari tempat. (Ritzer, J.Gooman, 2008. Hlm. 617)

Perancangan ini mengungkapkan bagaimana preferensi masyarakat Surabaya dalam menggunakan media sosial. Masyarakat di kota Surabaya, salah satu kota termaju di

Indonesia dan media sosial sudah menjadi hal yang tidak terlepaskan terutama kalangan remaja.

Sosial media adalah satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa (Chris Brogan, 2010:11)

Kecanggihan dari sosial media membuat hubungan dengan kerabat atau teman yang jauh namun tanpa disadari ini membuat candu pada remaja dan membuat remaja lupa bagaimana cara bertoleransi pada lingkungan dan orang-orang di sekitar. Media sosial telah menggeser nilai sosial sesama manusia.

Remaja sendiri adalah Peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa (Sri Rumini & Siti Sundari, 2004:53)

Sosial media tentu sangat membawa peran yang sangat besar pada kehidupan masyarakat Surabaya dimana sosial media bisa dijadikan menjadi sarana kemudahan bagi usaha dan bisnis juga komunikasi. Namun, diluar semua itu sosial media juga sangat berpengaruh pada perilaku masyarakat secara lansung terutama pada remaja. Seperti pada penelitian lima

mahasiswa Fakultas Keperawatan (FKP) Universitas Airlangga Surabaya dimana meneliti bagaimana kecenderungan remaja di Surabaya dalam menggunakan sosial media menyatakan bahwa sebanyak 83 persen responden menyatakan tidak bisa lepas dari sosial media milik mereka dalam intensitas penggunaan sosial media selama 24 jam (Abidin, 2016).

Selain itu masalah dalam penggunaan sosial media yang berlebihan oleh remaja di Surabaya menarik perhatian Wali Kota Surabaya, Bu Risma mengadakan penyuluhan sosialisasi Internet Sehat, Aman, dan Bermanfaat di Graha Sawunggaling yang diikuti oleh pelajar dari SMA/SMK, dan SMP se-Surabaya secara bergantian sebagai usaha untuk membekali remaja dalam penggunaan sosial media (Kompasiana, 2014).

## **TEORI PENUNJANG**

### **Media Sosial**

Media Sosial adalah sebuah media yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sosial media juga bisa didefinisikan sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 (user-generated content), dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content (Kaplan, Haenlein, 2010).

Media Sosial sekarang merupakan salah satu alat yang efektif yang dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan koneksinya menjadi lebih luas. Media Sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh masyarakat jaman sekarang untuk menjangkau orang yang jauh, berkenalan dengan orang baru sampai mencari informasi yang terkini sekalipun.

### **Remaja**

Menurut Piaget (Hurlock, 1991) yang dikutip oleh Mohammad Ali dalam bukunya Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik mengatakan bahwa seara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

### **Surabaya**

Menurut website official Surabaya (n.d.), Surabaya adalah kota terbesar dan tertua di Indonesia, dengan total luas 330,45 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk lebih dari 3 juta orang di malam hari dan lebih dari 5 juta orang di jam kerja. Surabaya terletak di timur laut Pulau Jawa. Surabaya merupakan pelabuhan laut dengan Pelabuhan Tanjung Perak sebagai pelabuhan utama. Pelabuhan Tanjung Perak berfungsi sebagai hub / pusat untuk pengiriman antar pulau di wilayah Indonesia Timur. Orang-orang dari etnis yang berbeda yang datang dari bagian timur Indonesia (seperti Madura, Bali, dll) telah mengunjungi dan tinggal di Surabaya. Selain dua kelompok etnis yang disebutkan di atas, orang-orang Cina, Arab, dan India keturunan juga mendiami kota bersama dengan masyarakat

Surabaya asli (Jawa), membuat Surabaya menjadi kota multi-etnis dan multi-agama.

### **Komik**

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz & Meier, 1994:55). Komik sebagai alternatif komunikasi bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dimana manusia yang diciptakan sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan interaksi oleh sesama, diantaranya diperlukan komunikasi yang diciptakan secara visual, audio maupun audio visual. Komunikasi tersebut dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan informasi yang tidak bisa dilepaskan oleh manusia. Sehingga sarana komunikasi manusia bermacam-macam bentuknya.

### **Line Webtoon**

Platform website komik online dari Korea yang menjadi akar dari komik online dari penjuru Asia sampai Eropa. Walau didominasi oleh gaya dan genre Asia, Line Webtoon menawarkan keragaman genre, dan style yang mampu menarik semua orang. Salah satu kemampuan Line Webtoon menyediakan pilihan bahasa yang bisa disesuaikan dengan bahasa yang diinginkan menjadikannya situs komik online yang mengglobal.

Line Webtoon mampu dibaca melalui monitor sampai dengan mobile, yang menyediakan aplikasi Line Webtoon untuk pengguna Android maupun iOS.

Line Webtoon memberikan kesempatan bagi para pencipta komik di websitenya untuk mendapatkan keuntungan dengan menjadi komikus berbayar yang dirilis oleh webtoon. Didukung oleh viewers, berapa jumlah likes dan komentar yang di dapat juga melihat dari segi profesionalitas dalam berkarya yaitu keorisinilan, gaya gambar dan keproduktivitasan. Dari situ komikus webtoon juga diuntungkan dengan peluang bisnis baru dimana komikus mendapat keuntungan tambahan dari merchandise yang dirilis, pembuatan film, dan masih banyak lagi, dimana banyak sekali komik webtoon yang mendapatkan serial drama yang diproduksi dari komiknya sampai PC game yang dirilis berdasarkan komik webtoon mereka.

## **ANALISA SURVEI LAPANGAN**

Menurut wawancara yang sudah dilakukan pada hari Selasa tanggal 28 Maret 2017 sampai Kamis, 30 Maret 2017 pada remaja wanita yang berada di bangku SMA dan mahasiswi-mahasiswa dari kampus di Surabaya melalui kuisioner berjumlah 92 responden dapat ditarik kesimpulan bahwa; Survei yang dilakukan membuktikan bahwa erhadap responden menunjukkan bahwa responden kebanyakan khawatir tidak bisa membuka sosial media miliknya. Tersebut membuktikan bahwa kebanyakan remaja sangat tergantung pada sosial medianya sehingga menjelaskan mengapa remaja banyak yang tidak bisa lepas dari smartphone miliknya

Survei kedua membuktikan bahwa setiap ada waktu kosong responden selalu mengecek sosial medianya dalam waktu kurang dari 30 menit namun setiap saat mereka mendapat waktu kosong bukan dalam waktu dan jam tertentu saja.

Selanjutnya melalui pertanyaan survei diatas membuktikan bahwa dari 8 macam aplikasi sosial media yang umum

digunakan masyarakat, responden menjawab aplikasi yang paling sering digunakan yaitu LINE yang mencapai persentase tertinggi yaitu 95.6% dari 91 responden dan disusul oleh Instagram yang mencapai 84.6% dari 91 responden yang menjawab, dilanjut oleh WhatsApp (23.1%), Path (22%), Facebook (17.6%), BBM (8.8%), Snapchat (7.7%) dan yang terakhir yaitu Twitter (5.5%).

## HASIL PERANCANGAN

### Komik Webtoon “Generasi Sosmed”



Gambar 1. Panel komik “Generasi Sosmed” Chapter 1 “Prolog”



Gambar 2. Panel Komik “Generasi Sosmed” Chapter 1 “Prolog”



**Gambar 3. Panel Kpmik “Generasi Sosmed”  
Chapter 1 “Prolog”**



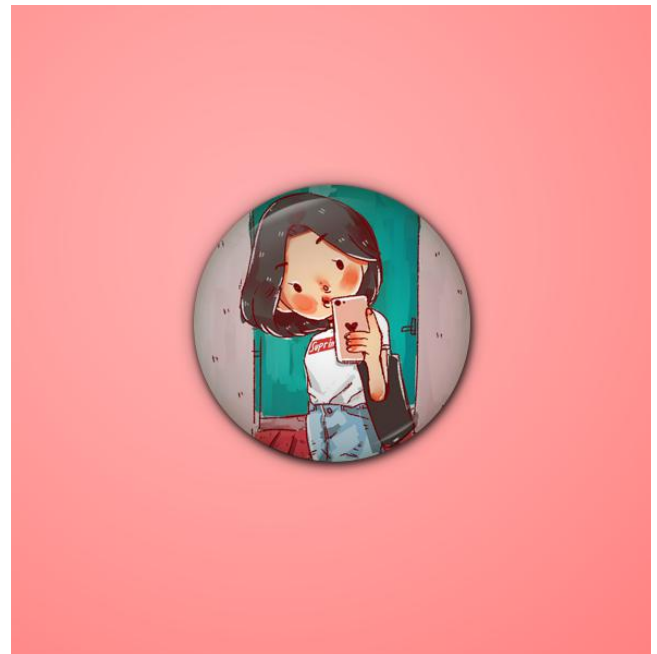
**Gambar 4. Panel Komik “Generasi Sosmed” Chapter 1  
“Prolog”**

### Media Pendukung

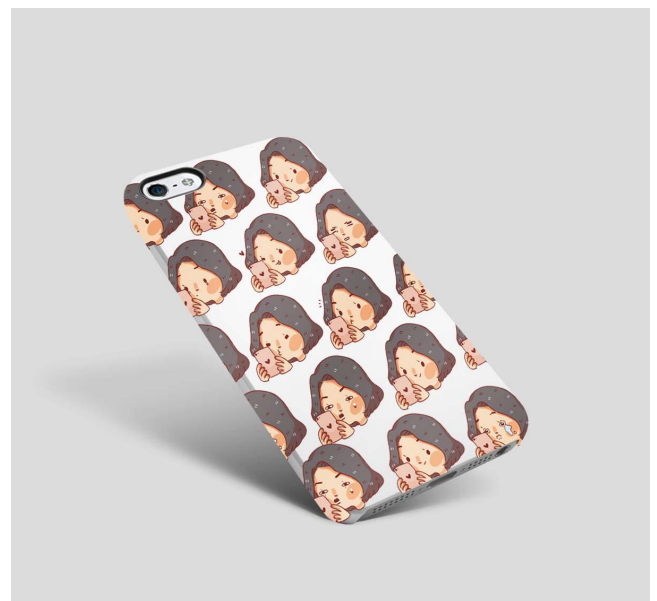


**Gambar 5. Totebag “Generasi Sosmed”**

**Gambar 14. Mockup Flashcard 2**



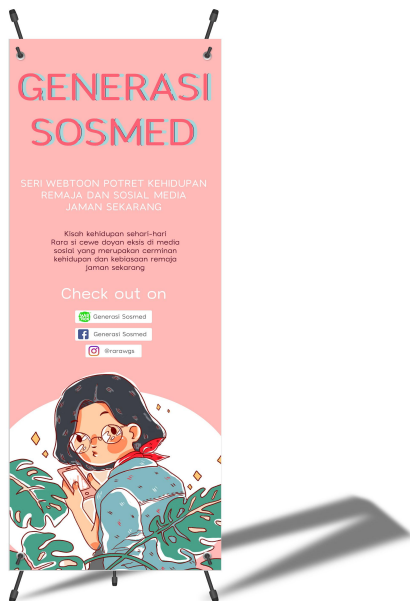
**Gambar 6. Desain Pin “Generasi Sosmed”**



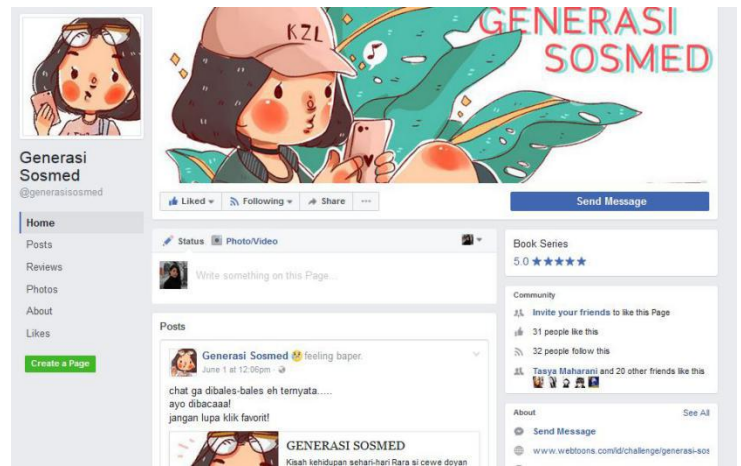
**Gambar 7. Desain Smartphone Case “Generasi Sosmed”**



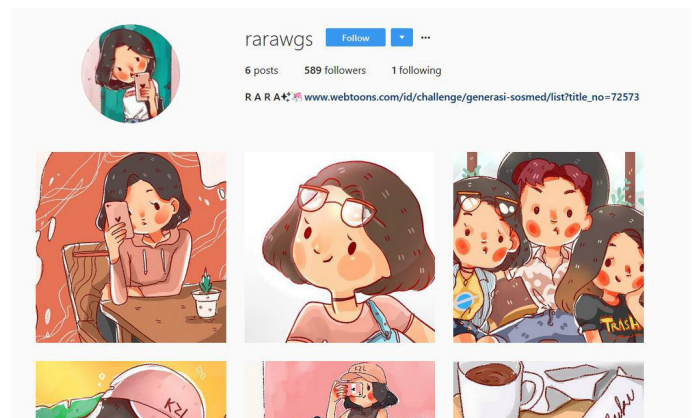
Gambar 8. Desain sticker Hand-cut “Generasi Sosmed”



Gambar 9. Desain X-Banner “Generasi Sosmed”



Gambar 10. Fan Page Facebook “Generasi Sosmed”



Gambar 11. akun Instagram “Generasi Sosmed” @rarawgs

## KESIMPULAN DAN SARAN

Sosial media memberikan pengaruh yang sangat besar pada masyarakat berbagai kalangan dan lapisan masyarakat. Sosial media memberi banyak pilihan dan keuntungan untuk kita. Namun dibalik itu semua, sosial media membawa dampak yang berpengaruh pada berbagai macam aspek di masyarakat. Dengan memanfaatkan sosial media yang sudah banyak sekali macamnya manusia menjadi makin mudah berkomunikasi dan bertukar informasi kepada sesama.

Namun, sebagian besar dari masyarakat terutama remaja cenderung menggunakan sosial media secara berlebihan. Maka dari itu, diperlukan suatu media untuk menyadarkan yang menyinggung cara penggunaan sosial media oleh remaja. Pengguna sosial media dengan usia 15-25 tahun butuh tahu cara berperilaku dengan dan di sosial media dengan benar melalui komik digital yang menyinggung masalah tersebut juga memperlihatkan kondisi realita pada remaja yang saat ini terjadi.

Diharapkan melalui perancangan komik digital ini yang membahas mengenai perilaku remaja terhadap dampak negatif sosial media akan menjadi semakin awas dan menyadari pentingnya memilah penggunaan sosial media yang

menyebabkan banyak pengaruh buruk dan ketergantungan pada kehidupan sehari-hari juga pemanfaatan hal yang tidak benar.

Komik digital ini mengangkat tema yang sangat akrab dengan realita yang terjadi di sekitar kita terutama pada kalangan remaja yang menggunakan sosial media. Untuk mengangkat tema yang seperti ini perlu pemahaman yang sangat mendalam terhadap subjek yang diamati, sehingga mampu merasakan dan mendapatkan alasan di tiap perilaku subjek tersebut dalam berperilaku. Kemudian dari segi teknis pembuatan komik haruslah stabil, dari penggambaran karakter sampai tata letak layout. Selain itu yang perlu diperhatikan terutama untuk komik digital yaitu perilisan tiap chapter yang diharapkan mampu tepat waktu. Alur dan karakter perlu disesuaikan sehingga mampu menarik simpati para pembaca. Selain itu, perlu menggali banyak ide dari banyak referensi juga melihat berita yang sedang terjadi akhir-akhir ini di masyarakat dan pengaplikasian yang lebih kreatif juga dituntut dalam pembuatan komik sehingga sesuai dan menarik untuk dibaca sebagai tema perancangan

## DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- Brogan, Chris. (2010). Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business. Online. John Wiley & Sons.
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. (2004). Perkembangan Anak dan Remaja. PT Rineka Cipta. Jakarta
- IDNtimes. (2016, Juli 24). Ternyata Jadi Anak Gaul dan Kekinian Itu Gampang Banget, Ini Caranya! Retrieved October 10, 2016, from <https://life.idntimes.com/education/maira/cara-ampuh-menjadi-anak-kekinian>
- Kompasiana. (2016, September 27). Kekinian, Kata Hits Remaja Sekarang. Retrieved February 1, 2017, from [http://www.kompasiana.com/ehasz/kekinian-kata-hits-remaja-sekarang\\_56079cbaf67a616405afa2ac](http://www.kompasiana.com/ehasz/kekinian-kata-hits-remaja-sekarang_56079cbaf67a616405afa2ac)
- Santrock, J. W. (2003). Adolescence: Perkembangan Remaja. Ed. Ke-6. Jakarta: Penerbit: Erlangga
- Santrock, J. W. (2010). Adolescence. Ed. Ke-13. New York: Penerbit: McGraw-Hill
- Hurlock, E.B. (1991). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ritzer, George Ritzer dan J.Gooman, Douglas. (2008). Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Kartini Kartono. (1979). Patologi Sosial Kenakalan Remaja, Jakarta: Rajawali.
- Boneff, Marcel. Komik Indonesia. Jakarta: KPG, 1998.
- Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2004). Psikologi Remaja Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indonesianyouth.org. (2017, Januari). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku di Kalangan Remaja. Retrieved March 8, 2017, from <http://indonesianyouth.org/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-di-kalangan-remaja/>
- Liputan6. (2015, Maret 26). Pengguna Internet Indonesia Didominasi Remaja & Wanita. Retrieved February 27, 2017, from <http://tekno.liputan6.com/read/2197439/pengguna-internet-indonesia-didominasi-remaja-amp-wanita>
- Widiantari, Komang S. . Herdiyanto, Yohanes K. (2013). Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jaringan, Sosial Antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Remaja. Jurnal Psikologi Udayana. Vol.1, No. 1, 106-115.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2007). Human Development. New York: McGraw Hill.
- Rinjani, Hefrina & Ari Firmanto. (2013). Kebutuhan Afiliasi Dengan Intensitas Facebook Pada Remaja. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. Vol.1, 75-84.
- Lavini, S., & Kimmelman, B. (2007). Broadcast Yourself! Social Networking websites and the growth of narcissism in younger americans. Technological and Cultural Change. Retrieved February 1, 2017, from <http://web.njit.edu/~sml5/paper%20on%20online%20narcissism.pdf>
- Santrock, J. W. (2007). Remaja. Ed. Ke-11. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Silalahi, Ulber. (2006). Metode Penelitian Sosial. Bandung: Unpar Press.
- SBlaxter, L., Hughes, C., & Tight, M. (2001). How To Research. Maidenhead: Open University Press.
- Creswell, John W 2002. Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches. London: Sage Publications.
- McCloud, Scott. (2002). Understanding Comics. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Kadir, Abdul. (2007). Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Yudhistira.

Antony Mayfield. (E-book) What is Social Media?. London: iCrossing. 2008

Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010) "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". Business Horizons, 2010.

McCloud. (2005). Reinventing Comics. U.S.: Paradox Press

Ahmad, Hafiz. "Kenapa Komik Digital?". catatan (dulunya) daqri negeri ginseng. 2009. 3 Oktober 2017.

[https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital)

Zamhari. (2016, April 27) "Nestapa dan Kebangkitan Komik Indonesia". Academic Indonesia. Retrieved March 12, 2017, from <http://www.academicindonesia.com/komik-indonesia/>

Van As, Trevor. (2015, November 14). The 5 Best Websites For Discovering Webcomics. How To LOVE comics. Retrieved March 12, 2017, from

<http://www.howtolovecomics.com/2015/11/14/5-best-websites-for-discovering-webcomics/>

Salsabiila, Alfia. (2016, September 24). Menjauhkan yang dekat, Mendekatkan yang Jauh. Qureta. Retrieved March 13, 2017, from <http://www.quireta.com/post/menjauhkan-yang-dekat-mendekatkan-yang-jauh>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). Data Statistik Pengguna Internet di Indonesia. Retrieved March 14, 2017

<https://www.dropbox.com/s/g9rlzkulfr15cgp/Data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016-APJII.pdf?dl=0>

Abidin, Zumrotul. (2016, Juni 01). Hasil Penelitian: 83 Persen Remaja Surabaya Tidak Bisa Lepas dari Media Sosial. Retrieved March 26, 2017

<http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2016/172190-Hasil-Penelitian-83-Persen-Remaja-di-Surabaya-Tidak-Bisa-Lepas-dari-Media-Sosial>

Kompasiana. (2014, September 3). Bu Risma Mencetak Konselor Sebaya sebagai Pelajar Penggerak Perubahan. Retrieved March 26, 2017

[http://www.kompasiana.com/relawantik.surabaya/bu-risma-mencetak-konselor-sebaya-sebagai-pelajar-penggerak-perubahan\\_54f5de40a3331154528b4891](http://www.kompasiana.com/relawantik.surabaya/bu-risma-mencetak-konselor-sebaya-sebagai-pelajar-penggerak-perubahan_54f5de40a3331154528b4891)

SparklingSurabaya.go.id. About Surabaya: The History Of Surabaya. Retrieved March 26, 2017

<https://sparkling.surabaya.go.id/about-surabaya/the-history-of-surabaya/>

Amalia, Rizki. (2012, September 23). Tentang Budaya dan Surabayaku. Berpacu menjadi yang terbaik. Retrieved March 29, 2017

[http://rizki-a-fib11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail\\_59613-Umum-Tentang%20Budaya%20dan%20Surabayaku.h](http://rizki-a-fib11.web.unair.ac.id/artikel_detail_59613-Umum-Tentang%20Budaya%20dan%20Surabayaku.html)

tml

Alabn. Sejarah Komik Indonesia, Kejayaan, dan Kemundurannya. Retrieved March 30, 2017

<http://www.alabn.com/sejarah-komik-indonesia-kejayaan-dan-kemundurannya/>