

## PERANCANGAN *WEBCOMIC* “*QUEEN OF BEE*” MENGENAI FENOMENA *SOCIAL CLIMBER* UNTUK REMAJA

Mifta Fauziah<sup>1</sup> Dini Faisal<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

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

### Abstrak

Prilaku para remaja saat ini sangat terpengaruh dengan adanya media sosial. Keinginan untuk bisa tampil eksis dan mendapat pengakuan membuat remaja suka memamerkan gaya hidup mewah dan hits, meskipun terkadang gaya hidup itu tidak sesuai dengan kehidupan mereka yang sebenarnya. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya sebuah fenomena *social climber* dimana seorang individu berusaha melakukan hal tertentu dengan tujuan untuk meningkatkan derajat status sosialnya. *Social climber* memiliki banyak dampak buruk terhadap kehidupan remaja. Karena hal itu diperlukannya sebuah media penyampaian informasi yang dapat memberikan pengetahuan kepada remaja tentang fenomena *social climber* tersebut serta dampak buruknya terhadap diri remaja. Media penyampaian informasi yang akan dipakai yaitu berupa *webcomic* atau komik digital.

*Webcomic* digunakan sebagai media utama dikarenakan *webcomic* memiliki tampilan, yang menarik, tidak membosankan dan mudah diakses. Dengan menggunakan pendekatan karakter yang cocok dengan remaja pengguna sosmed tentu akan lebih diminati oleh target *audience*. *Webcomic* ini akan didukung oleh beberapa media yang dapat membantu promosi produk seperti video promosi, Poster, X banner, T-shirt, gantungan kunci dan instagram.

Metodelogi perancangan yang digunakan adalah metode perancangan Glassbox yang terdiri dari 4 tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi dan metode analisis data 5W+2H yang dijadikan sebagai konsep dasar pemecahan masalah yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), *why* (kenapa), *how* (bagaimana) dan *how much* (berapa banyak).

**Kata Kunci :** *Webcomic*, Komik Digital, *Webtoon*, *Social Climber*, Pansos, Panjat sosial.

## WEBCOMIC DESIGNING “QUEEN OF BEE” ABOUT SOCIAL CLIMBER PHENOMENONS FOR ADOLESCENTS

**Mifta Fauziah<sup>1</sup> Dini Faisal<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

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

### Abstract

The behavior of teenagers today is very much influenced by the existence of social media. The desire to appear existent and get recognition makes teenagers like to show off a luxurious lifestyle and hits, even though sometimes that lifestyle is not in accordance with their real life. This is what causes a social climber phenomenon where an individual tries to do certain things in order to increase the degree of his social status. Social climber has many negative impacts on teenagers' lives. Because it requires a media to deliver information that can provide knowledge to adolescents about the social climber phenomenon and its negative impact on adolescents. The media for delivering information that will be used is in the form of webcomics or digital comics.

Webcomic is used as the main media because it has an attractive appearance, is not boring and easy to access. By using a character approach that suits young social media users, the target audience will certainly be more interested. This webcomic will be supported by several media that can help promote products such as promotional videos, posters, X banner, T-shirt, key chain and instagram.

The design methodology used is the Glassbox design method which consists of 4 stages, preparation, incubation, illumination and verification and the 5W + 2H data analysis method which is used as a basic concept for problem solving, that is what (what), who (who), when (when) , where (where), why (why), how (how) and how much (how much).

**Keywords: Webcomic, Digital Comic, Webtoon, Social Climber, Pansos, Panjat Sosial.**

## A. Pendahuluan

Menurut Jose RL Batubara (2010) remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Pada periode ini berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial. Fase ini seringkali disebut dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja belum dapat menguasai dan mengfungsikan fungsi fisik maupun psikisnya secara maksimal (monks dkk., 2006) . Fase ini merupakan fase pencarian jati diri yang dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah perkembangan informasi dan teknologi seperti media sosial.

Media sosial adalah salah satu media penyampaian informasi yang berbasis internet. Media sosial ini memiliki dampak pada fenomena perubahan sosial. i dalam struktur masyarakat baik dalam pola pikir atau tingkah laku. Perubahan pola pikir dan tingkah laku masyarakat yang dipengaruhi oleh media sosial adalah adanya kebutuhan atas eksistensi diri atau pun pengakuan dari orang lain. Hal ini dikarenakan media sosial merupakan media yang paling efektif dalam memberikan informasi dan merupakan cara yang ampuh dalam mendapatkan simpati massa (Nurdin & Muyassarah 2017). Media sosial memudahkan kita dalam berbagi informasi, berbagi pengalaman, perasaan, hobi, bahkan gaya hidup, maupun budaya. Munculnya budaya-budaya hedonis dan konsumtif yang berkembang dalam sosial media juga sangat berpengaruh pada perubahan pola pikir remaja.. Budaya atau kegiatan konsumtif secara ekonomi bukan hanya melalui transaksi jual beli yang konvensional saja akan tetapi juga dilihat dari berubanya trend

dengan adanya e-commerce (Nurudin & Muyassarah,2017:226). Menurut Puspo Nugroh (2017) Dengan adanya kemudahan tersebut setiap individu seakan berlomba-lomba bagaimana mendapatkan sesuatu yang sifatnya “wah” dan berbeda dari yang lainya sehingga orang lain akan semakin segan melihat dirinya. Disinilah munculnya fenomena *social climber*.

“*Social climber*” merupakan sebutan dari pelaku “*social climbing*”. *Social climbing* adalah usaha tertentu yang dilakukan seseorang untuk dapat masuk kedalam suatu kelas sosial yang lebih tinggi demi pengakuan akan status sosial. *Social climber* adalah sebutan untuk orang-orang yang melakukan *Social climbing*. Menurut Puspo Nugroh (2017) pelaku dari *Social Climber* ini dalam realitanya rela mati-matian melakukan apapun agar bisa masuk dalam lingkungan masyarakat kelas atas, meskipun hal tersebut berbanding terbalik dengan keadaan yang sesungguhnya.

Penting bagi remaja di era global ini untuk mengenali gejala-gejala dan akibat negatif dari *social climber* sehingga mereka tidak ikut-ikutan terseret dalam fenomena ini. Sebagai upaya memberi *awareness* atau kesadaran kepada remaja tentang ampak negatif *social climber* dibutuhkan suatu media informasi yang dapat memberi pemahaman kepada remaja akan fenomena ini.

*Webcomic* atau biasa juga disebut komik online adalah media penyampaian informasi yang berupa komik namun tidak memiliki bentuk fisik melainkan dipublikasikan secara online. Menurut Soedarso (2015: 496) Komik adalah salah satu media komunikasi yang berbentuk karya sastra gambar. Penulis akan

menggunakan *webcomic* pada perancangan ini dengan tujuan untuk menarik minat pembaca khususnya para remaja yang saat ini lebih sering bermain dengan smartphone untuk mengakses media social. Oleh sebab itu Karya Akhir penulis diberi judul “Perancangan *Webcomic “Queen Of Bee”* Mengenai Fenomena *Social Climber* untuk Remaja”.

Perancangan buku komik pernah dibuat oleh Iqbal Baihaqi seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, dengan judul “Sangeda & Gajah Putih” (Baihaqi, Faisal, Afriwan, 2018) yang bercerita tentang kisah kemunculan Gajah Putih di Aceh. Namun perbedaannya dengan karya yang akan penulis rancang adalah tema yang diangkat, media yang digunakan serta style ilustrasi. Baihaqi mengangkat tema cerita rakyat Aceh tentang kemunculan Gajah Putih sedangkan penulis mengangkat tema fenomena sosial tentang *social climber*. Baihaqi menggunakan buku komik sebagai hasil akhir dari perancangan, sementara hasil akhir dari perancangan yang penulis lakukan adalah komik digital atau *webcomic*. Buku komik yang dirancang Baihaqi menggunakan style semi-realis sementara *webcomic* yang penulis rancang mengdaptasi style manhwa.

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah *webcomic* berjudul “*Queen Of Bee*” yang dapat memberikan informasi mengenai fenomena *social climber* dan dampak negatifnya untuk remaja. *Webcomic “Queen Of Bee”* mengenai fenomena *social climber* memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang sebuah fenomena sosial yang berdampak negatif dalam masyarakat dalam

bentuk yang menarik dan sebagai bentuk dokumentasi untuk memperkenalkan kepada para remaja, seperti apa fenomena *social climber* dan dampak negatifnya terhadap kehidupan remaja. Dengan harapan dapat member kesadaran kepada remaja agar tidak ikut menjadi seorang *social climber*.

## **B. Metode Perancangan**

Metode perancangan ini menggunakan metode *Glass box* atau metode kotak transparan. J. Christoper Jones (1978) membagi metode perancangan menjadi dua yaitu Metode Tradisional (blackbox) dan Metode Baru/Rasional (*Glassbox*). Metode *glass box* merupakan metode perancangan desain yang rasional dan sistematis. Merancang secara analistis, sintetis dan evaluatif sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan. Dalam metode *glass box*, terdiri dari 4 tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Dalam metode *glass box*, terdiri dari 4 tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

### **1. Tahapan persiapan**

Tahapan persiapan merupakan tahap awal dimana perancang menyiapkan perangkat dan segala hal yang diperlukan dalam proses perancangan. Pada tahap inilah arah proses desain ditentukan.

## 2. Tahapan inkubasi

Pada tahapan inkubasi perancang diharapkan dapat menerima ide dengan lebih baik walaupun dalam keadaan santai, namun dalam alam bawah sadarnya otak tetap berproses.

## 3. Tahapan luminasi

Tahap luminasi adalah tahapan dimana ide ide lahir setelah melakukan tahap persiapan dan tahap inkubasi. Tahap iluminasi berujung pada sketsa rancangan..

## 4. Tahapan verifikasi evaluasi

Tahap Verifikasi adalah tahapan dimana setelah semua proses perancangan ide dan *finishing*, rancangan ditinjau kembali dengan metode evaluasi.

### C. Metode Analisis Data

Perancangan menggunakan metode analisis 5W + 2H. Menurut oleh Nancy R. Tague, merupakan perluasan unsur dasar pembuatan sebuah berita, yang merujuk pada rumusan Rudyard Kipling 5W+1H. Unsur 5W+2H merupakan tujuh pertanyaan yang terdiri dari *what* (apa), *who* (siapa), *When* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), *dhow* (bagaimana) dan *how much* (berapa).

Kategori metode analisis data 5W+2H yaitu :

**1. What (Apa)** Apa masalah yang diangkat?

Permasalahan yang terjadi adalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman remaja terhadap fenomena *social climber* dan dampak negatifnya.

**2. Who (Siapa)** Siapa yang mengalami masalah tersebut?

Siapa yang terdampak dalam maraknya fenomena *social climber* ini adalah remaja remaja yang sangat dekat dengan penggunaan media sosial.

**3. Where (Dimana)** Dimana masalah ini terjadi?

Fenomena *social climber* ini umumnya terjadi dikota kota besar yang mana masyarakatnya telah dekat dengan penggunaan *smartphone* dan media sosial. Dalam hal ini kota Padang.

**4. When (Kapan)** Kapan masalah itu terjadi?

Fenomena *social climber* terjadi semenjak maraknya penggunaan *smartphone* dan media sosial seperti facebook dan instagram.

**5. Why (Kenapa)** Kenapa masalah tersebut terjadi?

Masalah ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman remaja terhadap dampak buruk fenomena *social climber* khususnya remaja usia 15-18 tahun. Masalah ini juga terjadi karena kurangnya bahan bacaan dan sosialisasi tentang fenomena ini.

**6. How (Bagaimana)** Bagaimana cara pemecahan masalahnya?

Solusi dari masalah ini adalah dengan cara member pengetahuan dan pemahaman remaja terhadap fenomena *social climber* dan dampak negatifnya. Adalah dengan cara menyampaikan informasi tentang fenomena ini dalam bentuk komik yang lebih digemari remaja dibandingkan buku bacaan lainnya. Karakter dalam cerita dirancang sesuai dengan target audiennya yang merupakan remaja kisaran umur 15-18 tahun. seperti menggunakan karakter bergaya manhwa yang merupakan adaptasi dari gaya manga jepang yang sedang populer didunia maya melalui *webcomic*. Dengan menggunakan layout yang ditata sedemikian rupa sehingga mudah dipahami. Media yang akan digunakan penulis adalah *webcomic* sehingga lebih dapat menarik perhatian remaja khususnya usia 15-18 tahun.

7. **How Much (Berapa)** Berapa biaya yang diperlukan dalam perancangan ini?

Poster A2 : Rp.30.000

Bingkai : Rp.100.000

X Banner 60x160 cm : Rp.150.000

T-shirt *L (Large)* x 2 : Rp.110.000x 2 = Rp.220.000

Gantungan kunci akrilik 5 x 7 cm : Rp.15.000 x 5 x 2 = Rp.150.000

Jumlah = Rp.650.000

## **D. Pembahasan**

### **1. Media Utama**

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah *webcomic*. *Webcomic* adalah media informasi yang berupa komik namun dipublikasikan secara online. Ukuran *webcomic* yang akan dipakai yaitu 800x1280 pixel dengan format jpg/ JPEG.

Komik ini juga dirancang dalam beberapa chapter atau episode . Cerita ini terfokus pada pengenalan tokoh utama yang merupakan seorang *social climber*, pengenalan karakteristik dan pengalaman yang akan menjelaskan apa dan bagaimana dampak dari perilaku *social climber* tersebut.

### **2. Konsep Verbal**

Perancangan komik *webcomic 'queen of bee'* mengenai fenomena *social climber* untuk remaja menggunakan bahasa pergaulan remaja saat ini sehingga lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh remaja itu sendiri. Selain itu bahasa dalam perancangan ini harusnya bersifat sederhana, lugas dan dapat dimengerti sehingga dapat dengan efektif menyampaikan informasi yang diinginkan.

### **3. Konsep Visual**

#### **a. Format Desain Webcomic**

Perancangan *webcomic 'queen of bee'* mengenai fenomena *social climber* untuk remaja didasari dengan adanya peristiwa *social climber* yang marak terjadi saat ini.

Lalu selanjutnya proses pembuatan naskah cerita yaitu sebuah cerita yang menguraikan runtutan adegan, tempat, kejadian, dan dialog. Storyline, sketsa kasar, lineart, coloring, finishing.

#### **b. Ilustrasi**

Pendekatan visual webcomic ini mengadaptasi gaya ilustrasi Manhwa. Manhwa sendiri merupakan penyebutan manga (komik Jepang) yang berarti ‘mata besar’ di Korea. Beberapa perbedaan mencolok antara manga dan manhwa diantaranya cara baca, proporsi, dan pewarnaan. Manga komik Jepang dibuka dari kiri ke kanan dan dibaca dari kanan atas ke kiri atas lalu kanan bawah ke kiri bawah dengan pola zigzag. Sementara Manhwa dibuka dari kanan ke kiri dan dibaca dari kiri atas ke kanan atas kemudian kiri bawah ke kanan bawah.

Proporsi pada manhwa cenderung ideal dibandingkan manga tapi tetap lebih lebihkan. Manhwa cenderung berwarna dan manga cenderung dalam format hitam putih, meskipun begitu bukan berarti tidak ada manga yang memiliki halaman berwarna.

#### **c. Warna**

Warna yang dipakai adalah warna warna Tint atau pastel, warna warna yang tidak terlalu *saturate*. Tint adalah pencampuran warna murni (Hue) dengan Putih. Semakin banyak warna putih yang ditambahkan maka

warna akan semakin terang dan lebih cerah. Warna warna pastel member kesan lunak, lebih muda, menenangkan dan lebih ringan dan menonjol.

**d. Font**

Font yang digunakan pada judul adalah Tw Cen MT,

Tw Cen MT

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Sedangkan fot yang digunakan pada sub judul adalah Century Gothic,

Century Gothic

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Font yang digunakan pada, Balon Percakapan, Balon pikiran, Monolog atau narasi adalah cc astro city.

cc astro city

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789



## b. Media Pendukung

### 1) Video Promosi

Merupakan sebuah video pendek yang berisi promosi yang bertujuan mempromosikan penjualan rekaman, lagu, film, dll.



Gambar 2. Screenshot video promosi

### 2) Poster A2

Poster adalah sebuah media penyampaian informasi yang biasanya digunakan untuk mengiklankan sesuatu, seperti produk, propracanda atau protes ataupun hanya bertujuan menyampaikan beberapa pesan.



Gambar 3. Poster A2

### 3) X Banner

Merupakan media penyampaian informasi ataupun promosi yang berbentuk persegi panjang dengan rangka X sebagai penyangganya.



Gambar 4. X Banner

### 4) T-Shirt

Kaus oblong atau disebut juga sebagai T-shirt adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaus oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku.



Gambar 5. T-shirt

## 5) Gantungan kunci akrilik

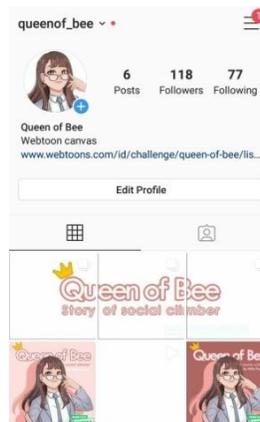
Gantungan Kunci yang terbuat dari bahan akrilik dan biasa digunakan sebagai sarana promosi, souvenir acara dan sebagai aksesoris.



Gambar 6. Gantungan Kunci akrilik

## 6) Instagram

Instagram adalah sebuah media sosial yang memungkinkan penggunanya berbagi foto dan video, mengambil foto, mengambil video, menerapkan *filter* digital.



Gambar 7. instagram

## F. Penutup

### 1. Simpulan

Perkembangan media sosial memberi dampak pada perubahan pola tingkah laku remaja. Media sosial memudahkan kita dalam berbagi informasi, berbagi pengalaman, perasaan, hobi, bahkan gaya hidup, maupun budaya. Remaja seringkali terpengaruh dari lingkungan sekitarnya maupun dari apa yang mereka lihat dan tonton. Remaja yang berasal dari kelas menengah kebawah dapat terpengaruh karena melihat trend dan gaya hidup masyarakat maupun *influencer* kelas menengah keatas dan berusaha menirunya. Disinilah munculnya fenomena *social climber*. Sebuah fenomena seseorang melakukan usaha tertentu untuk dapat masuk kedalam suatu kelas sosial yang lebih tinggi demi pengakuan akan status sosial.

Fokus sasaran dalam perancangan ini adalah siswi SMA yang dekat kesehariannya dengan media sosial. Alasannya dipilihnya *Webcomic* sebagai media utama adalah, siswi SMA yang pada umumnya lebih cenderung menyukai bahan bacaan yang tidak monoton, mudah diakses dan tidak membosankan. Karakter dalam buku ini berjumlah lima orang, diantaranya: Marsyanda (Chaca), Rere, Marimar, dengan konsep menampilkan karakter sebagai diri siswi SMA yang eksis di media sosial. Kemudian Zio dan Zia dengan konsep menampilkan karakter siswa-siswi teladan yang sederhana. Perancangan karakter melalui tahap perancangan

sketsa kasar digital, kemudian *Lineart* dan dilanjutkan dengan pewarnaan untuk hasil akhir. Proses perancangan *webcomic* menggunakan program aplikasi *Clip Studio Paint*, *Paintool SAI* dan *Adobe Photoshop*.

Perancangan *Webcomic 'Queen Of Bee'* Mengenai Fenomena *Social Climber* untuk Remaja ini didukung oleh media utama berupa *Webcomic* yang terdiri dari 4 episode dengan total 144 halaman dan media pendukung berupa: Video Promosi, Poster instagram, Poster A2, X banner, *T-shirt*, dan gantungan kunci akrilik.

## 2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penulis membuat saran, sebagai berikut:

- a. Dengan *webcomic* ini diharapkan membuat siswi SMA dapat mengenali fenomena *social climber* dan dampak negatifnya serta menjaga diri agar tidak terjebak didalamnya.
- b. Perancang akan mempersiapkan data verbal, visual, dan data-data lainnya yang diperlukan untuk membuat *webcomic* ini agar informasi yang akan disampaikan dapat berjalan lebih optimal dan dapat menyelesaikan karya akhir dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Batubara, Jose RL. 2010. Adolescent Development (Perkembangan Remaja). Sari Pediatri, Vol. 12, No. 1.
- Monks, F.J. dkk. 2006. Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Gajah MadaUniversity Press.
- Nurudin &Muyassarrah. 2017. Menilik Perempuan Sebagai Social Climber dalam Pandangan Ekonomi Islam. SAWWA, v. 12, Nomor 2,
- Nugroho, Puspo. 2017. Generasi Kidz Zaman Now, Media Sosial Dan Social Climber. *Society majalah interaksi social membuka kreatifitas*. Vol 1. No 1.
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. Humaniora. Vol.6 No.4 : 496-506
- Baihaqi, I., Dini Faisal, S. D., Ds, M., & Afriwan, H. (2018). PERANCANGAN BUKU KOMIK “SANGEDA & GAJAH PUTIH”. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2).
- J.Christopher Jones, 1978. Design Methods Seeds of Human Futures, USA: John Wiley & Sons Inc.
- Tague, Nancy R, 2005. The Quality Toolbox. ASQ: USA.