

**PERANCANGAN KOMIK *WEB* UNTUK TIPS
ADAPTASI KULIAH DI YOGYAKARTA BAGI
MAHASISWA PERANTAU**



PERANCANGAN DESAIN

**Oleh
SALSABILA PUTRI YUDA
NIM: 1912565024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain berjudul:
PERANCANGAN KOMK *WEB* UNTUK TIPS ADAPTASI KULIAH DI YOGYAKARTA BAGI MAHASISWA PERANTAU diajukan oleh Salsabila Putri Yuda, 1912565024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi DKV: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 28 November 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji

Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002 / NIDN 0001046616

Pembimbing II/Penguji

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001 / NIDN 0015068106

Cognate/Penguji Ahli

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholafuddin, S.Sn., M.T

NIP 19701019 199908 1 001 / NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah S.W.T, yang telah memberikan rezeki dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir berjudul “Perancangan Komik Web untuk Tips Adaptasi Kuliah di Yogyakarta bagi Mahasiswa Perantau” sebagai pemenuhan syarat nilai mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian Pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual yang diselesaikan dengan niat dan usaha yang sebaik mungkin.

Tugas akhir yang diciptakan oleh penulis adalah bentuk dari kontribusi berupa karya yang tentu masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis terbuka dengan kritik dan saran yang membangun supaya penulisan ini bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya. Harapannya, semoga perancangan ini dapat menjadi inspirasi dan referensi yang baik bagi pembaca, terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, 14 November 2023

Salsabila Putri Yuda

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang membantu dalam kelancaran proses pengerjaan tugas akhir, dan perancangan ini akan penulis persembahkan kepada:

1. Allah S.W.T., yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, kemudahan, dan kelancaran dalam proses perancangan tugas akhir.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Dr. Irwandi, M.Sn.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa, bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn.,M.T.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., yang membantu proses persetujuan proposal dan maju sidang.
5. Dosen pembimbing I, bapak Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., yang senantiasa membimbing dan memberi saya arahan dengan mantapful selama proses perancangan tugas akhir. Terimakasih banyak Pak Sumbo.
6. Dosen pembimbing II, bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., yang sabar memberikan bimbingan dan arahan secara online maupun offline selama proses perancangan tugas akhir. Terimakasih banyak Pak Kadek.
7. *Cognate* saya selama sidang Tugas Akhir, bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., yang memberikan masukan, arahan, dan diskusi kepada saya selama menguji sidang.
8. Dosen wali, ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., yang membantu saya dalam pembimbingan KRS selama saya berkuliah.
9. Seluruh dosen di DKV ISI Yogyakarta yang telah memberikan saya ilmu selama berkuliah.
10. Mama, Papa, dan Dek Ati yang selalu men-supportku dari Bekasi. Terimakasih atas doa-doa dan dukungan yang diberikan dari kalian kepada penulis selama ini.
11. Keluarga besar di Solo dan keluarga besar di Magelang yang senantiasa memberikan doa dan supportnya, terutama Eyangti, Eyang Magelang, Tante Ateh (terimakasih juga sudah sering jadi tempat singgah di Yogya), Tante Eni, Tante Siti, dan lain-lain. Terimakasih atas doa-doanya.
12. Repim, sahabat yang mendukung dan menemani penulis selama perkuliahan sampai persiapan sidang, sekaligus partner OCTP dan proyek artist.
13. Rifta, Aurel, dan Ayuning, sebagai sahabat *Fourthree* yang selalu support dan mendoakan penulis dari SMP sampai sekarang.

14. Abanc Firdha, Ayakun, Farahkun, dan Peeper, sebagai sobat nongkrong plus mabar *Alapek* yang seru, gokil, dan meme-able.
15. Teman-teman dari grup *Wryggasan*, Amel, Odi, Stefi, Alya, Eci, dan Nule yang sering menjawab di grup kalau penulis banyak nanya.
16. Kujo, Chen, dan Dana yang membantu penulis dalam pencarian narasumber sampai menjadi narasumber tugas akhir.
17. Teman-teman angkatan di *Randatapak* yang baik-baik dan ramah, serta sama-sama berjuang untuk tugas akhir bersama penulis.
18. Mba Hilda, Mba Tena, Mba Nii, Mba Lita, Mba Hika, dan Mba Kijun yang memberikan support pada penulis.
19. Sakuya Sakuma, karakter yang menjadi mental support secara tidak langsung.
20. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu yang senantiasa memberikan dukungan pada penulis. Terimakasih!



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK WEB UNTUK TIPS ADAPTASI KULIAH DI YOGYAKARTA BAGI MAHASISWA PERANTAU

Yogyakarta sebagai kota pelajar dan pendidikan menjadi salah satu pusat perantauan mahasiswa dari seluruh Indonesia untuk mengenyam pendidikan lanjutannya. Hal ini memungkinkan terjadi kontak budaya antar mahasiswa dari berbagai daerah dengan kebudayaan dari masyarakat Yogyakarta dan menyebabkan terjadinya gegar budaya (*culture shock*) hingga memerlukan penyesuaian baru. Ada kalanya hal ini menyebabkan *stress* hingga berpotensi buruk terhadap kesehatan mental dan mengganggu proses perkuliahan. Dari permasalahan yang dipaparkan, maka diperlukan perancangan untuk menyampaikan tips kepada mahasiswa agar dapat beradaptasi dengan baik di daerah rantauan, khususnya di daerah Yogyakarta. Tujuan dari perancangan ini merancang komik *web* untuk tips adaptasi kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau yang memiliki masalah kesulitan adaptasi ketika berkuliah di daerah Yogyakarta. Metode analisis data menggunakan 5W+1H untuk konten dan konsep perancangan dan analisis SWOT untuk produk dan publikasi perancangan. Proses perancangan didapat dengan mengolah data yang berasal dari wawancara, kuisisioner, dan studi literatur. Hasil dari perancangan ini berupa komik *web* yang dimuat di salah satu *platform online* Line *Webtoon Canvas*, yang menceritakan perjalanan seorang mahasiswa yang merantau ke Yogyakarta untuk berkuliah dan merasakan kesulitan ketika beradaptasi, kemudian lewat pengalaman dan tips yang dipaparkan dari orang-orang disekitarnya, akhirnya ia dapat beradaptasi dengan baik. Perancangan komik web ini diharapkan dapat memberikan tips untuk membantu mahasiswa perantau yang berkuliah di Yogyakarta dapat beradaptasi dengan baik dan juga bisa memberingan sumbangan desain dalam ranah desain komunikasi visual.

Kata kunci: Merantau, Mahasiswa, Adaptasi, Komik, Yogyakarta

ABSTRACT

DESIGN OF A WEB COMIC FOR TIPS ON ADAPTATION TO STUDYING IN YOGYAKARTA FOR MIGRANT STUDENTS

Yogyakarta, as a city of students and education, is one of the centers for overseas students from all over Indonesia to receive further education. This allows for cultural contact between students from various regions and the culture of Yogyakarta society and causes culture shock that requires new adjustments. There are times when this causes stress and has the potential to be bad for mental health and disrupts the college process. Based on the problems presented, a design is needed to convey tips to students so that they can adapt well in overseas areas, especially in the Yogyakarta area. This design aims to make a web comic for tips on adapting to study in Yogyakarta for migrant students who have difficulties adapting when studying in the Yogyakarta. The data analysis method uses 5W+1H for design content and concepts and SWOT analysis for design products and publications. The design process was obtained by processing data originating from interviews, questionnaires, and literature studies. The result of this design is in the form of a web comic published on one of the online platforms Line Webtoon Canvas, which tells the story of the journey of a student who migrated to Yogyakarta to study and experienced difficulties when adapting, then through the experiences and tips presented by the people around him, he finally can adapt well. It is hoped that the design of this web comic will provide tips to help migrant students studying in Yogyakarta adapt well and provide design contribution in the field of visual communication design.

Keywords: Migrate, Student, Adaptation, Comic, Yogyakarta

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Merantau memiliki arti berlayar atau mencari penghidupan di tanah rantau atau pergi ke negeri lain untuk mencari penghidupan, ilmu, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Seseorang yang merantau memiliki motif tujuan yang terdiri dari maksud, rencana, harapan, minat, dan sebagainya yang berorientasi pada masa depan (Marta, 2014). Orientasi masa depan yang dimaksudkan disini ialah keinginan untuk mengubah nasib, merubah pandangan, mencoba hal baru, mencari ilmu, dan sebagainya. Budaya merantau ini berawal dari masyarakat Minangkabau dan sudah dilakukan sejak berabad-abad silam yang akhirnya semakin menyebar hingga banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia sebagai suatu bentuk kebudayaan sosial bermasyarakat yang baru. Tujuan perantauan bagi masyarakat pun sudah beraneka ragam, salah satunya ialah untuk melanjutkan pendidikan sebagai contoh orientasi masa depan, dan biasanya dilakukan oleh para mahasiswa yang menjalani pendidikan di bangku perkuliahan.

Mahasiswa identik dengan budaya merantau. Lokasi universitas yang tersebar di kota-kota besar Indonesia dengan tingkat kualitas yang beragam menciptakan pandangan berbeda pada calon mahasiswa dalam menentukan pilihan universitasnya di seluruh Indonesia. Salah satu daerah yang menjadi pertimbangan calon mahasiswa sebagai destinasi untuk melanjutkan pendidikan di perguruan negeri pilihannya ialah Yogyakarta.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan pendidikan yang banyak menarik minat para calon mahasiswa untuk datang dan melanjutkan pendidikan karena memiliki banyak perguruan tinggi berkualitas dan menyediakan berbagai fasilitas pendidikan. Selain itu, daerah Yogyakarta notabene dengan keperluan biaya hidup yang relatif murah sehingga mahasiswa tidak perlu khawatir terhadap pengeluaran biaya hidup. Meskipun begitu, ada beberapa tantangan bagi seorang mahasiswa agar bisa beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan berbeda dari tempat asalnya, terutama di

daerah yang masih kental akan kebudayaannya seperti Yogyakarta, mulai dari kuliner, adat istiadat, bahasa, pergaulan, dan lain-lain. Hal ini memungkinkan terjadi kontak budaya antar mahasiswa dari berbagai daerah dengan kebudayaan dari masyarakat Yogyakarta dan menyebabkan terjadinya gegar budaya (*culture shock*), terutama pada mahasiswa yang berasal dari kawasan Indonesia Timur yang lebih teras akan perbedaan kebudayaannya. Kawasan Indonesia Timur ialah bagian dari timur Indonesia yang kebudayaannya sangat jauh dari kota Yogyakarta. Perantauan dari kawasan Indonesia Timur cenderung lebih berpotensi terkena gegar budaya karena saling berbeda pulau dan berbeda wilayah kawasan, sehingga kebudayaannya berbeda berbeda jauh. Maka dari itu, mahasiswa dari kawasan Indonesia Timur memerlukan penyesuaian baru karena keadaan, sosialisasi, biaya hidup, dan lingkup komunikasi yang berbeda dengan kondisi di tempat tinggal asal, apalagi mahasiswa mengalami penyesuaian ini secara mandiri tanpa dukungan keluarga terdekat.

Pada hasil kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa perantau di Yogyakarta yang berasal dari kawasan Timur Indonesia tanggal 6 Maret 2023, sekitar 15 dari 24 orang (8 orang berasal dari Maluku, 7 orang berasal dari Papua, 7 orang berasal dari Sulawesi, 1 orang berasal dari Bali, dan 1 orang berasal dari Nusa Tenggara) memiliki berbagai permasalahan dalam melaksanakan kuliah di Yogyakarta seperti penyesuaian lingkungan yang sulit, terkendala oleh komunikasi, dan sulit membagi waktu dan uang. Permasalahan ini dapat memicu ketidaknyamanan yang kemudian bisa berpengaruh buruk, baik secara fisik maupun psikologis.

Pengaruh pada fisik condong ke perubahan pada pola hidup yang tidak baik, seperti manajemen jadwal tidur yang kurang, pola makan tidak teratur, tidak menjaga lingkup pergaulan hingga terjerumus ke dalam mabuk-mabukan dan narkoba, sehingga permasalahan ini bisa berakibat fatal pada kesehatan. Contoh kasus dengan permasalahan serupa ialah kematian Jody Yudha Permana yang merupakan seorang mahasiswa dari Universitas Negeri Semarang. Jody ditemukan meninggal dunia di kamar kosnya akibat terlalu sering makan *mie instan* dan begadang. (TribunStyle.com, 2022).

Menurut Alifia Salshabilla dan Rhia Utami Panjaitan (2019), pengaruh buruk akibat kegagalan adaptasi secara psikologis, dilihat dari perubahan perilaku seperti lebih sering menutup diri hingga merasa kesepian karena ketidakmampuan dalam bersosialisasi serta kurangnya dukungan sosial. Hal ini memunculkan perasaan gelisah dan berakibat *overthinking*, *stress*, frustrasi serta depresi. Permasalahan ini bisa berakibat fatal pada kesehatan mental dan berpotensi melakukan bunuh diri, diteliti secara kuantitatif dalam jurnal penelitian *Dukungan Sosial dan Hubungannya dengan Ide Bunuh Diri pada Mahasiswa Rantau*, bahwa pemberian dukungan sosial yang rendah akan meningkatkan keparahan ide bunuh diri terhadap mahasiswa perantau (Salshabilla, & Rhia Utami, 2019).

Problematika yang dijabarkan pada paparan di atas sangat berhubungan dan dekat dengan realitas kehidupan mahasiswa masa kini. Permasalahan sejenis ini sudah banyak diteliti dan dipublikasikan dalam jurnal ilmiah atau penelitian, namun sangat jarang dipaparkan melalui media komunikasi visual, terutama jika konten di dalamnya memiliki beberapa *tips* untuk menanggulangi permasalahan yang akan atau telah dialami. Hal ini menjadi sebuah kebaruan apabila permasalahan tersebut dituangkan dalam sebuah perancangan berbasis komik *web* menggunakan cerita pendek bertema *slice of life* (keseharian) sekaligus *tips* yang ditujukan kepada mahasiswa yang merantau.

Komik merupakan cerita yang terdiri dari gambar-gambar tersusun sebagai media untuk berkomunikasi. Hal ini disampaikan oleh Scott McCloud, bahwa “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis pembaca” (McCloud, 2001:20).

Definisi komik dapat berbeda-beda seiring perubahan waktu. Komik memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah komik *web* yang kerap di publikasikan ke dalam jejaring internet, seperti *platform*, *website*, maupun media sosial. Penggunaan media *web* komik tersebut dikarenakan remaja terutama mahasiswa lebih menyukai komik dalam versi digital dengan tingkat kepuasan tinggi dibandingkan cetak. Hal ini diterangkan pada jurnal penelitian

berjudul “Analisis *User Experience* pada Aplikasi LINE Webtoon” yang dianalisis oleh Apriliani dan kawan-kawan dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta (2022). Media web komik juga mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun, diungkapkan pada jawaban mayoritas kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa perantau tanggal 4 Maret 2023, sekitar 39 dari 52 responden lebih memilih komik *web* dibanding komik fisik karena memiliki tingkat efisiensi yang tinggi ketika membacanya.

Dengan mempertimbangkan minat target *audience*, penulis berusaha menyampaikan informasi mengenai tips adaptasi yang ringan dibaca dan menghibur tanpa menjauhkan dari realita permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa. *Genre* utama yang diambil adalah *slice of life*, yakni *genre* cerita yang menceritakan sebuah keseharian seorang tokoh dengan pendekatan konflik yang muncul di kehidupan sehari-hari. *Pemilihan* tema berupa *slice of life* dikarenakan tema tersebut dekat dengan realita kehidupan mahasiswa hingga lebih bisa mendapat *feel*-nya. Bukan hanya memaparkan cerita bernarasi pendek menghadapi permasalahan adaptasi sebagai sebuah penyelesaian *culture shock* terhadap mahasiswa, namun perancangan ini juga memberikan *tips* yang disampaikan melalui *plot* cerita komik dengan seorang tokoh yang merupakan mahasiswa yang berasal dari kawasan Timur Indonesia yang merantau untuk melanjutkan pendidikan ke Yogyakarta.

Perancangan komik web untuk tips adaptasi kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau ini menggunakan pendekatan metodologi kualitatif, dengan metode pengumpulan data berdasarkan pengalaman perancang sebagai mahasiswa perantau di Yogyakarta, wawancara, menyebarkan kuesioner kepada target *audience*, serta melakukan studi literatur terhadap penelitian dan buku dengan topik serupa. Metode analisis data menggunakan 5W+1H untuk konten dan konsep perancangan dan analisis SWOT untuk produk dan rencana publikasi perancangan.

Diharapkan perancangan komik ini dapat bermanfaat untuk calon dan mahasiswa terutama yang berasal dari luar Pulau Jawa, yang akan atau sudah merantau di daerah Yogyakarta dan dapat dipublikasikan secara luas supaya dapat dinikmati oleh *audience* dan bisa menyelesaikan permasalahan adaptasi

dari fenomena *culture shock* di Yogyakarta. Selain itu, diharapkan perancangan ini juga dapat memberikan nilai, pengalaman, dan apresiasi terhadap komik web yang ditujukan sebagai sebuah sumbangan perancangan untuk ranah desain komunikasi visual.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana merancang komik *web* untuk tips adaptasi kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dari penelitian dapat terfokus kepada topik dari objek penelitian, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan ini akan berfokus seputar pengenalan, permasalahan, dampak, serta tips menjalani kehidupan perkuliahan mahasiswa yang merantau di daerah Yogyakarta.
2. Perancangan komik menggunakan media digital dan platform *web* komik *online* yang sudah ada dengan format vertikal/format *webtoon*.
3. Target audiens dengan jangkauan calon mahasiswa dan mahasiswa dari usia 16-25 tahun, terutama mahasiswa yang berasal dari Kawasan Timur Indonesia, seperti Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku, dan Papua yang memiliki permasalahan di kota perantauan Yogyakarta. Sampel yang diambil adalah mahasiswa dari Papua yang merantau di Yogyakarta dan memiliki masalah komunikasi serta bahasa di lingkungan Yogyakarta.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang komik *web* untuk tips adaptasi kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau yang memiliki masalah kesulitan adaptasi ketika berkuliah di daerah Yogyakarta.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan rujukan metodologi dalam

perancangan komik web melalui sudut pandang desain komunikasi visual yang akan bermanfaat di masa depan, serta memberikan sumbangan pemikiran mengenai komik *web* sebagai penunjang tips beradaptasi dalam menjalani kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pemerintah

Dari hasil perancangan ini, pemerintah Yogyakarta diharapkan mampu membangun citra Kota Yogyakarta sebagai salah satu kota pendidikan yang ramah dan terfasilitasi terhadap semua kalangan mahasiswa dan calon mahasiswa pendatang yang berasal dari seluruh wilayah Indonesia, terutama yang berasal dari wilayah yang sangat jauh dari Yogyakarta.

b. Bagi lembaga institusi

Diharapkan perancangan ini dapat digunakan sebagai bahan studi literatur maupun referensi visual untuk kebutuhan desain komunikasi visual dalam melakukan perancangan karya yang terkait dengan komik web dimasa mendatang.

c. Bagi komunitas/asosiasi

Perancangan ini diharapkan memiliki manfaat untuk mengenali permasalahan serta tips beradaptasi kepada masyarakat, terutama mahasiswa, agar dapat berbaur di lingkungan baru dengan baik selama merantau di Yogyakarta.

d. Bagi media massa

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai tips adaptasi merantau untuk mahasiswa yang menarik perhatian berbagai publik, seperti media sosial dan media massa konvensional sehingga dapat menyebar luas dan menumbuhkan apresiasi dari masyarakat umum; baik dari kalangan mahasiswa maupun kalangan/daerah lain.

e. Bagi industri kreatif

Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat membantu perkembangan industri desain komunikasi visual, khususnya dalam

ranah komik, sehingga dapat memberikan nilai tambah dan apresiasi lebih pada bidang komik web bagi pertumbuhan industri kreatif.

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk memperoleh referensi yang berkaitan dengan perancangan atau penelitian yang sudah ada untuk menghindari duplikat dan menciptakan sebuah kebaruan. Beberapa sumber pustaka yang memiliki kedekatan tersebut, antara lain:

1. Marshellena Devinta, Nur Hidayah, dan Grendi Hendrastomo dalam penelitiannya berjudul *Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta* pada jurnal Sosiologi tahun 2015 Universitas Negeri Yogyakarta, meneliti tentang penyebab dan latar belakang proses terjadinya *culture shock* pada mahasiswa perantauan di Yogyakarta. Metode pengumpulan data berasal dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari luar Jawa yang terdiri dari empat orang informan mahasiswa perantau semester awal dan empat informan mahasiswa perantau semester lanjut.

Penelitian ini dipilih sebagai acuan utama dan sumber data awal, karena mengambil topik dan aspek demografi yang relevan terhadap latar belakang perancangan. Penelitian ini berfokus kepada permasalahan gegar budaya yang dialami mahasiswa rantau dari luar Yogyakarta.

Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan media kajian sebagai hasil analisis, sementara perancangan yang akan diciptakan menggunakan media komik *web* serta akan diberikan solusi dari permasalahan berupa tips.

2. Kiki Dzakyah Darajat dari program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam perancangannya berjudul “Perancangan Komik *Web* Kehidupan Sehari-hari di Pondok Pesantren Modern” tahun 2021 menghasilkan sebuah komik *web* yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari di pondok pesantren yang edukatif, menarik, menghibur, serta informatif. Metode

pengumpulan data berasal dari wawancara, studi literatur, dan dokumentasi.

Persamaan dari perancangan ini adalah penggunaan metode pengumpulan data dan perancangan yang sama terhadap media komik *web*. Pemaparan cerita yang digunakan juga menggunakan tema kehidupan sehari-hari pada rentang umur target audiens yang sama.

Perbedaannya ialah perancangan ini berfokus kepada kehidupan sehari-hari yang terjadi dalam lingkup pondok pesantren yang bertujuan memberikan gambaran kehidupan sehari-hari para santri di pondok pesantren, sementara perancangan yang akan diciptakan berfokus kepada permasalahan adaptasi mahasiswa terhadap *culture shock* selama merantau untuk kuliah di daerah Yogyakarta yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

G. Metode Perancangan

Metode perancangan menjelaskan prosedur yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan tujuan perancangan ini, yakni:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer dalam perancangan ini didapatkan dari:

1) Survei

Survei yang dilakukan merupakan pembagian angket kuesioner dari *google form* untuk mengetahui seberapa banyak mahasiswa yang memiliki permasalahan adaptasi terhadap *culture shock* selama merantau, terutama di daerah Yogyakarta. Data yang diambil akan difokuskan pada mahasiswa yang berasal dari Kawasan Timur Indonesia, yakni Bali, Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku, dan Papua. Survei dibagikan secara *online* di sosial media melalui pesan pribadi target survei, kemudian dibagikan secara *broadcast* melalui pesan beruntun.

2) Wawancara

Narasumber akan ditanyakan mengenai pengalaman serta permasalahan kesulitan adaptasi yang dialami selama menjadi mahasiswa yang merantau ke daerah Yogyakarta. Variabel yang dipilih ialah mahasiswa yang berasal dari dan sedang mengenyam pendidikan di daerah Yogyakarta, dengan pertimbangan demografis tempat asal mahasiswa yang jauh dengan Yogyakarta. Sampel yang ditemukan adalah mahasiswa yang berasal dari Papua (Raja Ampat dan Sorong) yang sedang melaksanakan kuliah di Yogyakarta selama 4 tahun.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam perancangan ini didapatkan dari:

1) Studi Pustaka

Studi pustaka yang didapatkan bersumber dari buku digital, jurnal, artikel, penelitian, dan laporan perancangan yang memiliki kaitan dengan permasalahan adaptasi mahasiswa rantau dan daerah Yogyakarta. Studi pustaka didapatkan secara fisik dari perpustakaan dan secara digital dari *google scholar*.

3) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan berupa visual ketika proses wawancara, observasi, serta kuesioner. Dokumentasi diperlukan sebagai bentuk validasi fakta dan kegiatan yang dilakukan perancang ketika melakukan proses perancangan komik web ini. Dokumentasi didapatkan dari tangkapan layar hasil wawancara dan data kuesioner, serta foto-foto dari objek untuk perancangan seperti struktur kota Yogyakarta maupun penampilan mahasiswa perantau dari kawasan Indonesia Timur.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk menunjang perancangan ini adalah:

- a. Laptop, yang berfungsi sebagai penyimpanan data-data perancangan;
- b. *Handphone*, yang berfungsi sebagai alat dokumentasi untuk data perancangan;

- c. Alat tulis kantor, yang berfungsi sebagai penampung catatan dan penulisan data-data perancangan;
- d. Aplikasi Google Formulir, yang berfungsi sebagai instrumen pengumpulan data dan menguraikan daftar pertanyaan secara *online* dan *on-time* untuk narasumber;
- e. Sosial media, berfungsi sebagai media publikasi dan pencarian data perancangan.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini ada dua, yakni metode 5W+1H atau biasa disebut *Kipling Method* oleh Rudyard Kipling yang digunakan untuk menganalisis konsep perancangan, serta metode SWOT yang digunakan untuk menganalisis rencana publikasi perancangan.

1. Metode 5W +1H (*What, When, Who, Why, Where + How*) yang digunakan sebagai pedoman proses perancangannya.
 - a. What
Apa permasalahan yang terjadi? Apa yang terjadi ketika merantau?
 - b. Who
Siapa yang mengalami masalah merantau tersebut? Siapakah target sasaran dari permasalahan?
 - c. When
Kapan waktu permasalahan merantau terjadi? Kapan data ini akan dikumpulkan?
 - d. Where
Dimana permasalahan merantau terjadi? Dimana data akan dikumpulkan?
 - e. Why
Kenapa permasalahan merantau dapat terjadi?
 - f. How
Bagaimana cara agar permasalahan merantau dapat diselesaikan?
Bagaimana agar perancangan dapat mencapai tujuan?

2. Metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) yang digunakan sebagai pedoman pemecahan masalah publikasi perancangan.

a. *Strength* (kekuatan), yakni menunjukkan kelebihan-kelebihan diciptakannya perancangan ini:

- 1) Media komunikasi visual yang digunakan adalah komik *web*, dimana *platform* digital komik *web* mudah diakses dan disukai kalangan remaja.
- 2) Tema yang diusung menggunakan tema *slice of life* yang dekat dan *relate* dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah mendapat *feel* cerita.
- 3) Perancangan ini tidak hanya memaparkan cerita narasi tentang permasalahan yang dialami target *audience*, tetapi juga memberikan tips-tips sebagai bahan persiapan dan pemecahan masalah *culture shock* yang dialami target *audience* yang akan atau telah merantau di Yogyakarta.

b. *Weakness* (kelemahan), yakni menunjukkan kekurangan diciptakannya perancangan ini:

- 1) Komik *web* membutuhkan akses *internet* yang baik dan cepat agar dapat mengunggah gambar yang telah dipublikasikan dengan optimal.
- 2) Target demografi yang diusung hanya terbatas pada daerah Yogyakarta.

c. *Opportunity* (peluang), yakni menunjukkan peluang-peluang agar perancangan dapat menarik atensi serta mencapai tujuan:

- 1) Topik mengenai permasalahan adaptasi dari *culture shock* di Yogyakarta tidak pernah diangkat dalam jagat dunia komik *web* di Indonesia.
- 2) Sarana pengenalan kehidupan mahasiswa di daerah Yogyakarta sebagai salah satu kota pendidikan, diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk calon mahasiswa yang akan merantau di Yogyakarta.

d. *Threat* (ancaman), yakni menunjukkan ancaman yang dialami pada perancangan sehingga terhambat dalam menarik atensi serta mencapai tujuan:

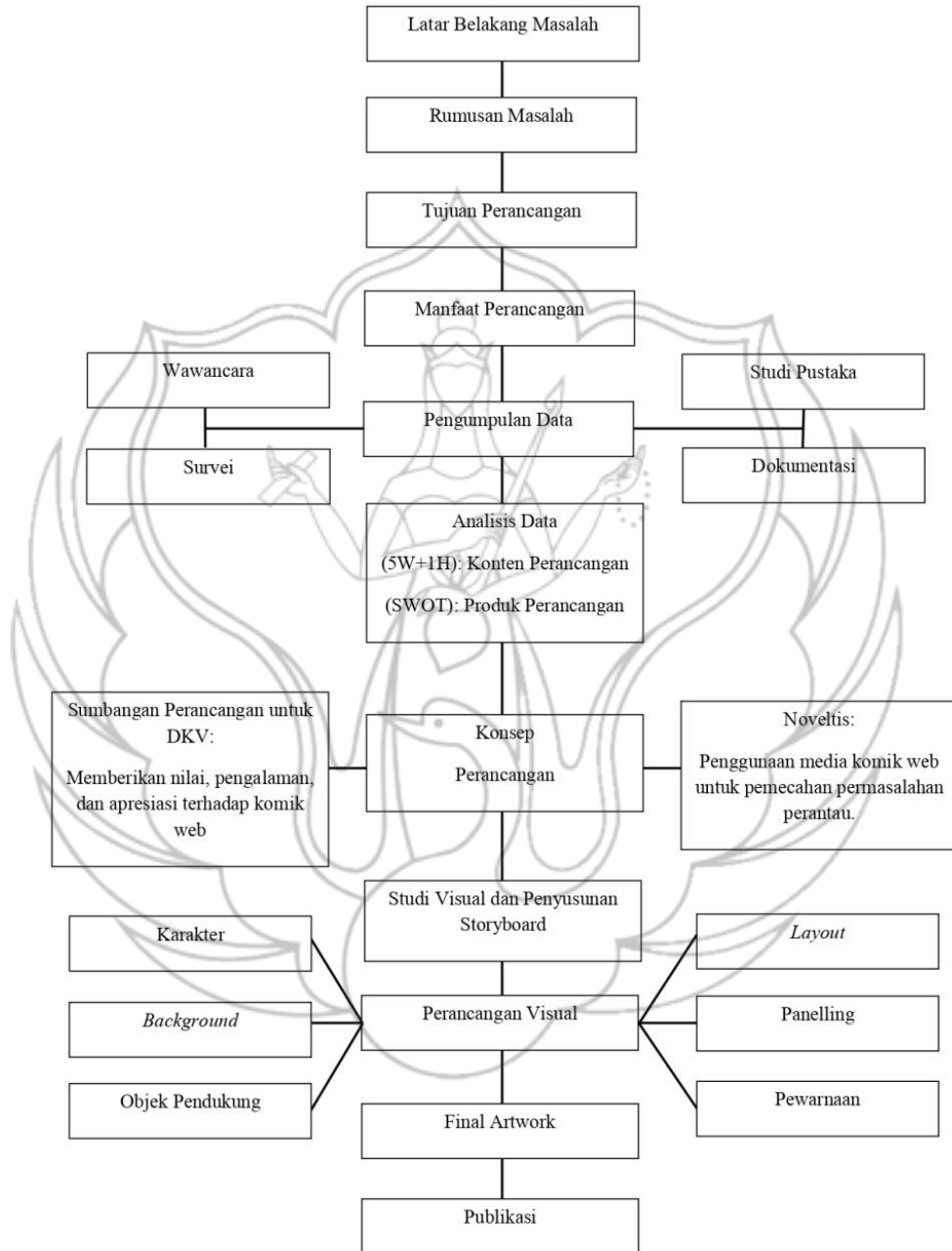
- 1) Tema seputar kehidupan sehari-hari sudah banyak diangkat ke dalam media komik *web* sehingga harus bersaing dengan komik tema serupa.

I. Konsep Perancangan Desain

Tahapan-tahapan yang dibutuhkan dalam proses perancangan komik web ini meliputi sebagai berikut:

- a. Menentukan latar belakang masalah untuk menciptakan alasan agar perancangan ini dapat bermanfaat bagi ranah Desain Komunikasi Visual maupun target audiens.
- b. Mempersiapkan data yang dikumpulkan melalui wawancara, survei, penelitian, literatur, dan berita *web*, maupun perancangan yang sudah ada agar dapat dianalisis.
- c. Hasil dari analisis data yang telah terkumpul digabungkan kemudian disaring kembali untuk menentukan poin-poin yang dapat dimasukkan ke dalam komik.
- d. Poin-poin yang dipilih kemudian dirancang menjadi satu alur kerangka cerita (*storyline*).
- e. Dari kerangka cerita yang telah dibuat kemudian membuat perancangan sketsa komik dan *asset-asset* visual yang digunakan sebagai simbolisasi dan objek yang berkaitan dengan kerangka cerita. Selain itu, tahap ini juga merancang dan menetapkan *color palette*, desain karakter, balon teks, serta *paneling*.
- f. Evaluasi dari sketsa dan *board* yang telah dibuat untuk melihat kembali kesesuaian antara visual dan data.
- g. *Finishing* komik dengan memberikan *lineart*, warna, efek, serta teks ke dalam komik.
- h. Final desain dan menerbitkan komik ke dalam *platform* komik *web* digital di *internet* sesuai dengan penentuan jam tayang yang ditetapkan.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika perancangan komik web untuk tips adaptasi kuliah di Yogyakarta bagi mahasiswa perantau.
(Sumber: Salsabila Putri Yuda, 2023).