

PERANCANGAN *WEBCOMIC*
SEBAGAI MEDIA DUKUNGAN EMOSIONAL
BAGI GENERASI *SANDWICH* DI INDONESIA



PERANCANGAN

Oleh

ANISHA SUCIARTI
NIM: 2112812024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN *WEBCOMIC* SEBAGAI MEDIA DUKUNGAN EMOSIONAL BAGI GENERASI *SANDWICH* DI INDONESIA diajukan oleh Anisha Suciarti, NIM 2112812024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730199802001 / NIDN 0030077401

Pembimbing II

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 198011252008121003 / NIDN 0025118007

Pengantar/Penguji Ahli

Dr.Sn. Irdiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 197209092008121001 / NIDN 0009097204

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn.M.Sn

NIP 19900215201903201 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn./M.T.

NIP 197010191999031001 / NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Perancangan *Webcomic* Sebagai Media Dukungan Emosional Bagi Generasi *Sandwich* di Indonesia"** dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik dalam mata kuliah Tugas Akhir dan sebagai bagian dari penyelesaian studi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan bentuk kontribusi penulis dalam menghadirkan solusi melalui komunikasi visual, sebagai bentuk usaha dalam memberikan dukungan emosional bagi generasi Z yang secara bersamaan menjalani peran sebagai generasi *sandwich* di Indonesia. Melalui pendekatan komunikasi visual, *webcomic* ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan emosional dan sosial pengguna melalui media yang unik dengan visual yang menarik. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhamad Sholahuddin, S. Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Fransisca Sherly Taju, S.Sn,M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi masukan dan arahan selama proses penulisan.
6. Andi Haryanto, S.Sn., M,Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi masukan dan dukungan selama proses perancangan karya.
7. Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate*/Penguji Ahli yang telah memberikan masukan dan evaluasi pada Tugas Akhir ini.
8. Seluruh dosen pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua penulis yang telah senantiasa memberikan restu dan do'a.
10. Dzakiy Rochmatulloh, orang terkasih penulis yang telah senantiasa menemani disaat senang maupun susah, memberi bantuan dan dukungan selama proses penulisan tugas akhir.
11. Teman-teman generasi *sandwich* yang telah membantu selama proses pengumpulan data.
12. Sahabat seperjuangan, Natasya Risma A.S., Shyma Yoshanty Z., dan Dena Wahyu W. yang sudah saling menyemangati satu sama lain dan telah memberikan yang terbaik di segala tantangan duniawi.

13. Seluruh teman-teman Mayura, DKV ISI Yogyakarta angkatan 2021 yang telah kebersamai penulis dalam proses perkuliahan.
14. Dan kepada seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu proses perancangan ini dari awal hingga akhir.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisha Suciarti
NIM : 2112812024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN *WEBCOMIC* SEBAGAI MEDIA DUKUNGAN EMOSIONAL BAGI GENERASI *SANDWICH* DI INDONESIA** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis/perancang dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 18 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is pink and white, featuring the number '10000' and the word 'METERAL TEMPEL'. Below the stamp, the name 'Anisha Suciarti' is printed.

Anisha Suciarti

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisha Suciarti
NIM : 2112812024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Karya Ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN *WEBCOMIC* SEBAGAI MEDIA DUKUNGANs EMOSIONAL BAGI GENERASI *SANDWICH* DI INDONESIA**. Dengan ini, UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (*Database*), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 18 Desember 2025

Penulis,



Anisha Suciarti

ABSTRAK

Generasi Z di Indonesia kini memasuki usia produktif dan banyak yang memikul peran sebagai generasi *sandwich*. Beban tanggung jawab terhadap keluarga dan masa depan diri sendiri menimbulkan tekanan emosional yang berat, hingga berisiko pada depresi dan keinginan mengakhiri hidup. Dukungan emosional pun sulit mereka dapatkan karena stigma masyarakat terhadap kesehatan mental masih kuat. Penting untuk memahami dan membantu mengatasi permasalahan ini dengan menyediakan akses mudah dan konsep relevan yang sesuai dengan kehidupan generasi Z yang dekat dengan teknologi. Perancangan *webcomic* sebagai media dukungan emosional bagi generasi *sandwich* di Indonesia menjadi bentuk intervensi untuk meningkatkan kesejahteraan emosional mereka. Proses perancangan dilalui dengan wawancara bersama narasumber yang telah melewati pengalaman serupa, studi pustaka, serta pemetaan elemen-elemen 5W+1H. Berdasarkan informasi lapangan, *storyline webcomic* menggambarkan keseharian generasi Z sebagai generasi *sandwich* yang harus mengorbankan masa muda demi menafkahi keluarga. Meski terbebani peran tersebut, mereka tetap dapat menyisihkan waktu untuk diri sendiri. Cerita ini dimaksudkan sebagai refleksi dan pengingat pentingnya menjaga kesejahteraan emosional diri. Merancang *webcomic* bukanlah sebuah proses yang sederhana. Penulis perlu memposisikan diri sebagai generasi *sandwich* dan berpikir terbuka untuk memahami beragam pengalaman mereka. Oleh karena itu, dalam praktiknya dibutuhkan pengembangan lebih lanjut dalam segi variasi cerita dan detail dalam merepresentasikan pengalaman tersebut. Sehingga proses kreatif untuk mengembangkan perancangan ini akan terus terbuka di masa depan.

Kata kunci: Generasi *Sandwich*, Generasi Z, Dukungan Emosional, *Webcomic*

ABSTRACT

Generation Z in Indonesia is now entering their productive years, with many taking on the role of the sandwich generation. The heavy responsibility of supporting their families while securing their own future creates significant emotional pressure, often leading to risks of depression and even suicidal thoughts. Emotional support is also difficult to access due to the strong stigma surrounding mental health in society. Addressing this issue requires easy access and relevant concepts that fit the lifestyle of Generation Z, who are closely connected to technology. Designing a webcomic as an emotional support medium for the sandwich generation in Indonesia serves as an intervention to improve their emotional well-being. The design process involved interviews with individuals who have experienced similar situations, literature studies, and mapping using the 5W+1H framework. Based on field information, the storyline portrays the daily lives of Generation Z as the sandwich generation, who must sacrifice their youth to provide for their families. Despite these burdens, they can still make time for themselves, even through small acts of self-reward such as talking with loved ones or buying something simple yet meaningful. The story is intended as a reflection and reminder of the importance of maintaining emotional well-being. Designing a webcomic is not a simple process; the creator must position themselves as part of the sandwich generation and remain open-minded to understand their diverse experiences. However, the project still has limitations, particularly in the variety and detail of the stories presented. Therefore, the creative process for developing this design remains open for future improvement.

Keywords: *Sandwich Generation, Generation Z, Emotional Support, Webcomic*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
1. Manfaat Teoritis	3
2. Manfaat Praktis	4
F. Definisi Operasional.....	4
1. Generasi <i>Sandwich</i>	4
2. Generasi Z	4
3. <i>Webcomic</i>	5
4. Dukungan Emosional	5
G. Metode Perancangan	5

1. Data yang Dibutuhkan.....	5
2. Teknik Pengumpulan Data	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematika Perancangan	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	9
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	9
1. Pengertian Komik.....	9
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial	9
3. Sejarah Perkembangan Komik.....	10
4. Bentuk dan Jenis Komik	11
5. Basis Media Komik.....	12
6. Pengertian <i>Webcomic</i>	12
7. Elemen Komik	13
8. Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	14
9. Kriteria Komik yang Baik.....	14
10. Prosedur Komik yang Baik	15
B. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang.....	16
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita	16
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis	16
3. Tinjauan Faktor Eksternal/Faktor Sosial.....	16
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan <i>Webcomic</i> Sebagai Media Penyampaian Pesan	17
C. Analisis Data Lapangan	18
1. Analisis Hasil Wawancara.....	18
2. Analisis Profil Target Audiens	20
3. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media yang Dirancang	23

4. Analisis Prediksi Dampak Positif Media yang Dirancang	23
D. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	24
BAB III KONSEP DESAIN	25
A. Konsep Kreatif	25
1. Tujuan Kreatif	25
2. Strategi Kreatif.....	25
B. Program Kreatif.....	28
1. Judul Cerita	28
2. Sinopsis	28
3. <i>Storyline</i>	29
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	41
5. Gaya <i>Layout</i> /Panel/Balon Dialog.....	42
6. <i>Tone</i> Warna.....	43
7. Tipografi.....	45
8. Pengarahan Teknis.....	45
9. Konsep Media Pendukung	46
BAB IV VISUALISASI.....	47
A. Penjaringan Ide.....	47
1. Studi Visual Unsur Properti	47
2. Studi Visual Karakter	48
3. Unsur Arsitektural/ Bangunan.....	56
4. Tipografi Judul	57
B. Sketsa	58
C. <i>Final Design</i>	61
D. GSM (<i>Graphic Standard Manual</i>)	64
E. Poster Pameran Tugas Akhir	65

F. Katalog Pameran Tugas Akhir	66
G. Media Pendukung	67
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72
A. Lembar Persetujuan Tugas Akhir	72
B. Lembar Konsultasi Pembimbing 1	73
C. Lembar Konsultasi Pembimbing.....	74
D. Hasil Cek Plagiasi	76
E. Penyajian Data Wawancara	79
E. Dokumentasi Sidang Akhir	90
F. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Skematika Perancangan	8
Gambar 3. 1 Visualisasi yang Digunakan	27
Gambar 3. 2 Grafik Perkiraan Tensi Emosional Pembaca berdasarkan Storyline	41
Gambar 3. 3 Pemilihan Palet Warna dengan Color Wheel	44
Gambar 3. 4 Palet Warna Utama	44
Gambar 3. 5 Font CC-WildWords.....	45
Gambar 4. 1 Studi Visual Unsur Properti (Sumber: Pinterest)	47
Gambar 4. 2 Studi Visual Karakter Andini (Sumber: Pinterest)	48
Gambar 4. 3 Desain Karakter Andini (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)...	49
Gambar 4. 4 Studi Visual Karakter Ibu (Sumber: Pinterest).....	50
Gambar 4. 5 Desain Karakter Ibu (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	51
Gambar 4. 6 Studi Visual Karakter Adik (Sumber: Pinterest)	52
Gambar 4. 7 Desain Karakter Adik (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	53
Gambar 4. 8 Studi Visual Karakter Kakek (Sumber: Pinterest).....	54
Gambar 4. 9 Desain Karakter Kakek (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti) ...	55
Gambar 4. 10 Referensi Unsur Arsitektural/Bangunan (Sumber: Pinterest)	56
Gambar 4. 11 Background dari 3D Modelling di Aplikasi Blender (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	57
Gambar 4. 12 Tipografi Judul (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	57
Gambar 4. 13 Sketsa Episode 1 (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	58
Gambar 4. 14 Sketsa Episode 2 (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	59
Gambar 4. 15 Sketsa Episode 3 (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	60
Gambar 4. 16 Final Design 1 (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	61
Gambar 4. 17 Final Design 2 (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	62
Gambar 4. 18 Final Design 3 (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	63
Gambar 4. 19 Kode QR untuk Membaca Selengkapnya di Webtoon (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	64
Gambar 4. 20 Preview Isi GSM (Graphic Standard Manual) (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	64
Gambar 4. 21 Mockup GSM (Graphic Standard Manual) (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	65
Gambar 4. 22 Poster (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	65
Gambar 4. 23 Mockup Poster (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	66
Gambar 4. 24 Mockup Katalog (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	66
Gambar 4. 25 Preview Isi Katalog (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti)	67
Gambar 4. 26 Media Pendukung (Sumber: Dokumentasi Anisha Suciarti).....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pemetaan Elemen-Elemen 5W+1H.....	20
Tabel 3. 1 Storyline Episode 1	29
Tabel 3. 2 Storyline Episode 2	33
Tabel 3. 3 Storyline Episode 3	37



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesehatan mental mencakup keseimbangan emosional, psikologis, dan sosial yang memengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini penting dalam menghadapi stres, bekerja produktif, berkontribusi pada lingkungan, dan menjalin hubungan yang sehat. Pengalaman hidup menjadi faktor terbesar yang memengaruhi kesehatan mental. Di tengah meningkatnya tekanan hidup, fenomena '*Sandwich Generation*' semakin mendapat perhatian. Generasi *sandwich* selama ini identik dengan seorang individu yang memikul beban tanggung jawab antara merawat orang tua dan mengurus anak. Istilah ini diperkenalkan oleh Dorothy A. Miller dalam artikel yang berjudul "The '*Sandwich*' Generation: Adult Children of the Aging" yang dipublikasikan di jurnal Social Work, untuk menggambarkan individu yang berada di antara dua generasi yang bergantung padanya, layaknya isian dalam sebuah *sandwich*. Namun pada kenyataannya, peran generasi *sandwich* saat ini banyak dibebankan kepada generasi Z. Mereka tidak lagi dianggap hanya sebagai penerus atau konsumen budaya, melainkan juga harus menghadapi tekanan ekonomi dan sosial yang kompleks di usia muda akibat generasi sebelumnya.

Berdasarkan survei DataIndonesia.id, sekitar 73,38% dari mereka merasa bersalah jika tidak mampu memenuhi kebutuhan keluarga, sementara 66,19% merasakan kekhawatiran yang mendalam tentang masa depan pribadi. Beban peran ini turut menyebabkan munculnya stres, *burnout*, dan kesulitan dalam mengembangkan karier atau menabung untuk masa depan. Berdasarkan laporan dari Indozone dan Deloitte, hingga 43% generasi Z mengalami tekanan emosional yang cukup berat akibat beban ganda yang memengaruhi kesehatan mental dan kesejahteraan mereka.

Mereka kerap kali mengesampingkan kepentingan dan kesejahteraan diri sendiri. Kurangnya dukungan, baik dari lingkungan

maupun fasilitas berdampak pada terbatasnya ruang bagi generasi *sandwich* dalam regenerasi diri. Sebagian besar masyarakat Indonesia masih menganggap sepele kondisi ini, karena tidak menimbulkan luka fisik yang dapat dilihat secara kasat mata. Hingga muncul tindakan seperti menyakiti diri sendiri sampai percobaan bunuh diri. Hartini dalam jurnal *Psychology Research and Behavior Management*, pada tahun 2018, menjelaskan mengenai para penderita gangguan mental yang berjuang untuk sembuh. Namun, mereka kerap kali menghadapi stigma masyarakat yang buruk sehingga merasa takut dan berujung menyimpan perasaan tersebut sendirian. Oleh karena itu, rasa empati dan pemberian dukungan emosional menjadi penting. Tidak hanya mendukung generasi Z secara emosional dalam menghadapi peran mereka sebagai generasi *sandwich*, namun juga mengingatkan kepada mereka untuk lebih memperhatikan kesejahteraan mental diri sendiri.

Untuk merealisasikan tujuan tersebut, diperlukan sebuah media digital berupa *webcomic* yang disebarluaskan melalui platform Webtoon yang mudah diakses serta populer di kalangan generasi Z yang memiliki karakteristik *digital-native*. Perancangan ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, melainkan juga mengoptimalkan perpaduan elemen visual, seperti warna, tipografi, ilustrasi, serta narasi. Pendekatan tersebut merupakan strategi dalam memberikan dukungan emosional kepada generasi Z yang menjalani peran sebagai generasi *sandwich* melalui bentuk keluaran desain komunikasi visual.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *webcomic* yang mampu menyampaikan dukungan emosional kepada generasi Z yang menjalani peran sebagai generasi *sandwich* di Indonesia?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini menargetkan generasi Z yang menjadi generasi *sandwich* sebagai target audiens utama, dengan jangkauan usia 19-25 tahun. Kemudian, para orang tua maupun calon pasangan yang hendak membangun keluarga, serta pembaca umum usia 13-18 tahun dan 26 tahun ke atas yang ingin sekedar mengetahui tentang generasi *sandwich*.

Perancangan ini dibuat dengan pendekatan kreatif, baik secara visual maupun cerita, sebagai bentuk dukungan emosional bagi generasi *sandwich* di Indonesia. Fokusnya tidak mengarah kepada hal yang bersifat medis seperti konsultasi atau diagnosa psikologis, melainkan melalui cara empatik dalam menggambarkan kescharian generasi *sandwich*, mulai dari tekanan yang dirasakan, harapan yang dipunya, hingga momen reflektif yang menguatkan.

D. Tujuan Perancangan

Merancang *webcomic* sebagai bentuk dukungan emosional kepada generasi Z yang menjalani peran sebagai generasi *sandwich* di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan dalam pengembangan ide, baik secara konsep maupun visual, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual dalam karya perancangan lainnya di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Instansi

Memberikan keterbaruan inspirasi kepada instansi dalam kondisi layanan kesehatan mental saat ini melalui sudut pandang pembaca layanan, serta menjadi evaluasi dalam meningkatkan kualitas layanan kesehatan mental di masa yang akan datang.

b. Bagi Masyarakat Umum

Meningkatkan tenggang rasa, refleksi, serta sebagai edukasi akan pentingnya isu kesehatan mental.

c. Bagi Pelaku Industri

Memperkaya referensi dalam perancangan karya desain komunikasi visual atau karya kreatif lainnya di masa depan.

F. Definisi Operasional

1. Generasi *Sandwich*

Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Dorothy A. Miller, seorang profesor dari Universitas Kentucky dalam artikelnya, tahun 1981, berjudul “The “*Sandwich*” Generation: Adult Children of the Aging”. Menurutny, generasi *sandwich* merujuk pada seorang individu yang awalnya adalah seorang perempuan berusia 30–40 tahun yang secara bersamaan harus merawat anak-anak dan orang tua mereka yang menua. Posisi ini diibaratkan seperti isian dalam sebuah *sandwich*, yaitu terjepit di antara dua generasi yang sama-sama membutuhkan perhatian, baik secara emosional, fisik, maupun finansial.

2. Generasi Z

Menurut buku “Understanding Generation Z: A Handbook for Leaders and Educators” yang diterbitkan pada tahun 2018, istilah ini mulai populer pada awal tahun 2000-an dan semakin dikenal setelah digunakan oleh jurnalis Bruce Horovitz pada tahun 2012. Secara umum, Generasi Z merujuk pada mereka yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an. Mereka dikenal sebagai *digital natives* karena tumbuh di era teknologi digital yang berkembang pesat.

3. *Webcomic*

Webcomic adalah komik digital yang dipublikasikan melalui platform daring seperti website atau aplikasi *mobile*, dan dirancang untuk dibaca secara interaktif dengan format *scroll* atau halaman. Menurut Arjuna Bangsawan dan Mokhammad Fajar Budi Rachmanto dalam *jurnal Barik* (2024), *webcomic* merupakan media cerita bergambar yang diunggah melalui platform seperti Webtoon, dengan proses perancangan meliputi pembuatan skrip, sketsa, desain karakter, pewarnaan, tata letak, dan publikasi.

4. Dukungan Emosional

Dukungan emosional adalah bentuk bantuan non-fisik yang ditunjukkan melalui empati, kepedulian, penerimaan, dan perhatian dari seseorang atau sistem (termasuk media digital) yang berinteraksi terhadap individu yang sedang mengalami tekanan psikologis, kecemasan, atau ketidakstabilan emosi.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016:225), data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Artinya, data ini diperoleh secara langsung dari subjek penelitian melalui metode seperti wawancara, observasi lapangan, atau penyebaran angket yang diisi langsung oleh responden.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2022:137), data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen. Contoh data sekunder meliputi buku, jurnal, atau artikel ilmiah yang relevan, dokumentasi, atau catatan yang sudah ada sebelumnya. Data ini digunakan untuk melengkapi atau memperkuat data primer.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Wawancara

Pertanyaan dalam wawancara diajukan kepada tiga orang narasumber yang merupakan generasi Z yang menjadi generasi *sandwich*. Dua diantaranya berjenis kelamin laki-laki dan sisanya berjenis kelamin perempuan. Narasumber berentang usia 20-23 tahun. Narasumber merupakan orang-orang yang dikenal oleh penulis dan telah melalui pengalaman yang cukup sulit sebagai generasi *sandwich*. Wawancara dilaksanakan baik melalui pertemuan tatap muka, maupun daring. Hal ini dilakukan guna mendapatkan data yang relevan atau sesuai dengan kondisi yang dihadapi oleh generasi *sandwich*. Data yang telah terkumpul kemudian akan digunakan dalam proses perancangan.

2) Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengobservasi beberapa platform digital yang relevan untuk kemudian dijadikan bahan referensi atau bahan studi perancangan.

b. Data Sekunder

1) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji informasi yang berhubungan dengan objek perancangan. Sumber pustaka yang dikumpulkan berupa informasi yang diperoleh melalui artikel jurnal ilmiah, buku, skripsi, tesis, laman internet, dan sumber-sumber relevan lainnya.

2) Kajian Pustaka

Kajian pustaka meliputi tulisan, buku, atau penelitian terdahulu yang serupa. Beberapa tulisan yang dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan ini yaitu "*Challenges of the Sandwich Generation: Stress and Coping Strategy*" oleh Amalia, Akbar, dan Syariful yang diterbitkan di Jurnal Ilmiah

Psikologi Universitas Mulawarman (2023). Artikel ini mengulas tekanan psikologis generasi *sandwich* yang ditangani lewat strategi *coping* berbasis masalah dan emosi, dengan dukungan sosial sebagai penyangga stres.

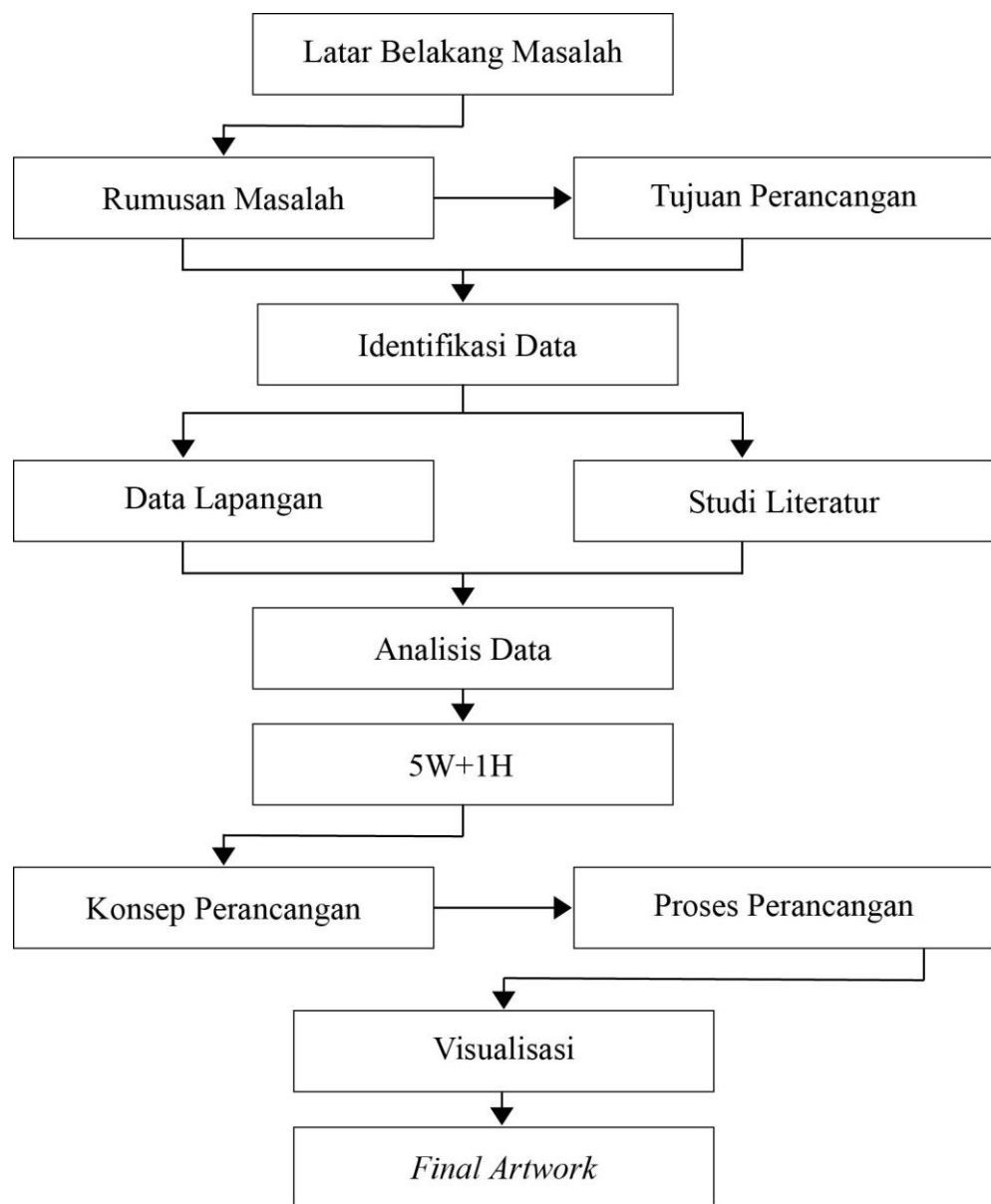
Referensi lainnya di dapat dari buku “Emotional Design” karya Donald A. Norman (2004). Buku ini berbicara tentang desain yang bukan hanya soal fungsi, tetapi juga bagaimana visualnya dapat menyentuh emosi pembaca. Konsep tiga level yang ditawarkan yaitu *visceral*, *behavioral*, dan *reflective*, memberi kerangka yang bisa langsung diterapkan dalam perancangan ini. Dengan begitu, buku ini mengajarkan bahwa *webcomic* yang efektif bukan hanya enak dilihat, tetapi juga mampu membangun keterhubungan emosional dan relevansi sosial.

Sementara itu, saat ini di Indonesia belum ditemukan *webcomic* yang secara spesifik mengangkat tema generasi *sandwich* sebagai topik utama. Meskipun begitu, ada *webcomic* di platform Webtoon yang memiliki unsur cerita seorang karakter dengan beban tanggungan seperti generasi *sandwich*. *Webcomic* tersebut adalah “A Good Day to Be a Dog” oleh Lee Hey, menceritakan sang tokoh utama yang menyembunyikan trauma keluarga dan menghadapi tekanan sosial sambil mencoba membangun hubungan yang sehat.

H. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan 5W+1H karena mampu membantu merumuskan masalah secara menyeluruh dan sistematis. Dengan membagi analisis menjadi *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana).

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Bagan Skematika Perancangan