

PERANCANGAN CAMPAIGN #MAHASISWABEBASJOMPO DALAM BENTUK WEB COMIC BAGI MAHASISWA DKV UNESA

Farah Shalihah¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
farah.19064@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Mahasiswa dalam kesehariannya tidak lepas dari teknologi, terutama media *digital* dan internet. Banyak yang menggantungkan diri, sehingga tanpa disadari orang-orang tidak banyak melakukan aktivitas fisik dalam kesehariannya karena segala yang dibutuhkan didapatkan hanya dengan satu klik. Hal ini mengakibatkan banyak berdiam diri tanpa banyak melakukan gerak tubuh atau aktivitas fisik dan berleha-leha. Gaya hidup seperti ini disebut sebagai *sedentary lifestyle*. Saat ini terdapat fenomena yang relevan dengan *sedentary lifestyle*, yaitu remaja jompo, yang banyak terjadi di kalangan anak muda. Fenomena Remaja Jompo pun dialami oleh mahasiswa DKV UNESA. Kurangnya kesadaran dan aktivitas fisik untuk menjalani hidup sehat membuat banyak dari mahasiswa DKV UNESA mengalami berbagai keluhan fisik. Berdasarkan hal tersebut dibuatlah perancangan ini yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa DKV UNESA akan pentingnya kesehatan fisik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode perancangan *design thinking* yang meliputi *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Analisis data menggunakan metode analisis data STP (*Segmentation, Targeting, and Positioning*) dan 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan *web comic* dengan judul Mahasiswa (Bebas) Jompo yang menceritakan keseharian seorang mahasiswa jompo yang berisikan candaan sindiran untuk mahasiswa jompo agar lebih peduli dengan kesehatan fisiknya.

Keywords: *Web Comic*, Mahasiswa Jompo, Kesehatan Fisik, mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Students in their daily lives cannot be separated from technology, especially digital media and the internet. Many depend on internet, so without realizing it people don't do much physical activity in their daily lives because everything they need is obtained with just one click. This results in a lot of silence without doing much physical activity or movement and relaxing. Such a lifestyle is referred to as a sedentary lifestyle. Currently there is a phenomenon that is relevant to sedentary lifestyle, namely remaja jompo, which occurs a lot among young people. The phenomenon of remaja jompo was also experienced by UNESA DKV students. Lack of awareness and physical activity to lead a healthy life makes many UNESA DKV students experience various physical complaints. Based on this, this design was made which aims to increase awareness of UNESA DKV students of the importance of physical health. The method used in this study is a qualitative method with design thinking design methods which include empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data analysis used the STP (Segmentation, Targeting, and Positioning) and 5W+1H data analysis methods. This design produces a web comic with the title Mahasiswa (Bebas) Jompo which tells the daily life of an elderly student which contains satire jokes for mahasiswa jompo to be more concerned about their physical health.

Keywords: *Web Comic*, Jompo Student, Physical Health, Visual Communication Design student at Surabaya State University.

PENDAHULUAN

Mahasiswa dalam kesehariannya tidak lepas dari teknologi, terutama media *digital* dan internet. Sebut saja dari mencari hiburan, berkomunikasi, transportasi hingga belajar dan bekerja. Banyaknya kemudahan dengan adanya teknologi membawa banyak dampak positif. Tanpa disadari dengan kemudahan itu, yang banyak orang lakukan hanya berdiam diri tanpa banyak melakukan gerak tubuh atau aktivitas fisik dan berleha-leha. Gaya hidup seperti ini disebut sebagai *sedentary lifestyle* (Bhargava & R, 2016).

Penelitian (Hartanti & Mawarni, 2020) menyebut 96,6% dari responden berumur 19-23 tahun menjalani aktivitas perilaku sedentari yang cukup tinggi. Penelitian yang dilakukan Arifan (2020), menyatakan bahwa mahasiswa yang diteliti sebagian besar mengalami permasalahan kesehatan. Hal ini sejalan dengan survei yang dilakukan pada mahasiswa aktif tahun 2018 hingga 2022 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya bahwa sebanyak 84,4 % dari 90 responden menyatakan bahwa mereka mengalami keluhan pada kesehatan fisiknya. Seperti mudah lelah, nyeri pada pinggang, serta nyeri pada kepala atau pusing.

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya sendiri pun ada sekitar 60% yang tidak aktif berolahraga berdasarkan survei yang dilakukan. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya sebanyak 40% dalam seminggu sama sekali tidak melakukan olahraga. Selain permasalahan aktivitas fisik dan pola makan, pola tidur yang dimiliki oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya pun perlu dijadikan perhatian. Sebanyak 65,6% menyatakan tidak memiliki pola tidur yang tidak teratur berdasarkan survei yang dilakukan.

Dengan adanya penjelasan di atas, diperlukan adanya seruan ataupun ajakan kepada para mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik dan sehat, terutama untuk kesehatan fisik mereka. Saat ini terdapat fenomena yang relevan dengan survei yang telah dilakukan. Fenomena ini dikenal dengan istilah Remaja Jompo. Dokter sekaligus direktur RS PKU Muhammadiyah Prambanan Dien Kalbu Ady menjelaskan bahwa remaja

jompo adalah istilah media sosial yang merujuk pada remaja yang mudah mengalami kelelahan, pegal, sakit punggung dan pinggang, badan lemas, serta sering pusing.

Fenomena remaja jompo juga terjadi di mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Karena berdasarkan survei yang dilakukan sebanyak 90% mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya familiar dengan fenomena remaja jompo dan sebanyak 71,1% mendefinisikan dan mengkategorikan diri mereka sebagai ‘Remaja Jompo’. Dan 50% mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya sering membaca *web comic*. Maka dari itu dipilihlah *web comic* sebagai media utama dalam *campaign* ini.

Adapun rumusan masalah dari perancangan ini adalah bagaimana proses dari pembuatan *Campaign*, bagaimana visualisasi *Campaign*, bagaimana hasil *testing* dari *Campaign* #MahasiswaBebasJompo dalam bentuk *Web Comic*.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan sumber data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari pemberi data ke pengumpul data (Sugiyono, 2012: 308). Pada perancangan ini data primer didapatkan melalui kuisisioner dan juga observasi. Kuisisioner sendiri disebarkan melalui Google Form kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya sebagai target audiens dan berhasil mengumpulkan sebanyak 90 responden. Observasi dilakukan untuk mendapatkan topik atau permasalahan yang ada disekitar mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya.

Data sekunder merupakan data yang didapatkan secara tidak langsung dari pemberi data kepada pengumpul data melalui perantara dokumen ataupun orang lain (Sugiyono, 2012: 308). Pada perancangan ini data sekunder didapatkan melalui berbagai literatur, seperti artikel, jurnal, ataupun buku yang berkaitan dengan topik yang digunakan pada perancangan ini.

Metode analisis data menggunakan pendekatan STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*) dan 5W+1H. Metode perancangan

pada penelitian ini adalah menggunakan metode perancangan *design thinking*. *Design thinking* sendiri menurut Tim Brown dalam (TerasAcademy, Juli 2023) ialah sensitifitas, cara berpikir, dan proses seorang desainer yang digunakan guna terpenuhinya kebutuhan pemakai terakhir, hingga di kelayakan strategi dan bisnis hingga akhirnya dapat membuat ke dalam nilai klien dan keleluasaan pasar. Terdiri dari *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*

KERANGKA TEORETIK

Penelitian Terdahulu

Tahap awal dalam proses pembuatan perancangan, dilakukan pemaparan penelitian terdahulu oleh peneliti untuk dijadikan sebagai rujukan untuk membantu peneliti di dalam pembuatan perancangan *web comic* ini.

Penelitian yang pertama yaitu perancangan yang dilakukan oleh Anisatul Qolbiyah (2020) yang berjudul “Perancangan Media Informasi Metode *Self-Care* Sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik Dan Mental Mahasiswa Di Bandung”. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menginformasikan pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental dengan merancang media informasi yang memiliki metode *self-care*. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan sumber beberapa buku, jurnal dan internet, wawancara terstruktur serta kuesioner. Penelitian ini juga menggunakan metode analisis data matrik dan SWOT. Hasil dari perancangan media informasi ini berupa buku.

Perancangan yang kedua adalah perancangan yang dilakukan oleh Risa Agustin (2020) yang berjudul “Perancangan Kampanye Kesehatan “Fitformation” Dalam Gerak Aktif Dan Hidup Sehat”. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk tercapainya kesadaran masyarakat dalam hal ini warga DKI Jakarta terhadap berat badan dengan melakukan aktif bergerak. Perencanaan kampanye ini menggunakan teori perencanaan kampanye *Public Relations* oleh Anne Gregory dengan tahap perencanaan kegiatan *Public Relations*: analisis masalah, penyusunan tujuan, identifikasi dan segmentasi sasaran, pesan, strategi, taktik, waktu, sumber daya, evaluasi dan tinjauan. Kegiatan di perancangan ini menggunakan media digital seperti media sosial.

Persamaan dari kedua perancangan ini adalah terdapat pada cara pengumpulan data yaitu, dengan kuisisioner dan juga studi literatur. Kedua perancangan ini memiliki tujuan utama agar target mereka bisa melakukan apa yang ditujukan oleh kampanye tersebut dengan media yang mereka gunakan dan kedua perancangan ini sama-sama memanfaatkan *platform* media sosial. Begitu pun dengan apa yang perancangan yang dipaparkan sekarang. Pada perancangan ini juga menggunakan media sosial sebagai alat utama dalam melaksanakan *campaign* ini.

Pada perancangan ini dipaparkan bahwa *web comic* dijadikan sebagai media utama *campaign*. Pemilihan media sudah disesuaikan dengan kesukaan dari target audiens. Dan topik yang diangkat ialah dekat dengan target audiens. Pada perancangan ini fokus kepada target audiens agar *campaign* bisa sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh mereka.

Kesehatan Fisik yang Baik Bagi Usia Mahasiswa

Kesehatan fisik atau bisa disebut juga dengan kebugaran jasmani menurut Agus Mukholid dalam (Ancok, dkk, 2017) ialah ketahanan ataupun kecakapan untuk melakukan kegiatan ataupun aktivitas, mempunyai banyak daya kerja tiada mengalami lelah yang cukup berarti ataupun berlebihan.

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dalam Statistik Pendidikan Tinggi tahun 2020 mahasiswa jenjang sarjana berada pada usia 18-30 tahun yang mana masuk kedalam kategori usia dewasa muda. Untuk mengetahui apakah keadaan fisik kita dalam kondisi yang baik atau sehat ada beberapa ciri-ciri yang bisa kita ketahui, yaitu:

1. Fungsi organ-organ tubuh yang berjalan dengan normal, terutama organ-organ vital seperti jantung dan paru-paru. Organ vital tubuh yang normal ditandai dengan misalnya: tekanan darah berada di sekitar 120/80 mmHg, frekuensi pernafasan sekitar 12 – 18 nafas per menit, denyut nadi antara 60 – 80 kali/menit, serta suhu tubuh diantara 360 – 370 Celcius.
2. Memiliki energi yang cukup untuk berkegiatan sehari-hari (tidak gampang lelah)

3. Memiliki kondisi rambut, kulit, dan kuku yang sehat yang mana itu merupakan gambaran dari tingkat nutrisi yang dimiliki tubuh.
4. Mempunyai daya pikir yang baik. Gaya hidup dan asupan yang sehat akan membuat kinerja otak berjalan dengan baik. (Ancok, dkk, 2017)

Gangguan Kesehatan Fisik Pada Usia Mahasiswa

Menurut dr. Tara Sander, dokter yang praktik di Poliklinik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam wawancara dengan situs brilio.net mengatakan terdapat 10 penyakit khas yang sering dialami oleh mahasiswa:

1. Maag
Penyakit ini paling sering dialami oleh mahasiswa. Menurut Kementerian Kesehatan maag atau gastritis adalah terjadinya peradangan di lapisan dinding dalam.
2. Diare
Menurut Kementerian Kesehatan sendiri Diare merupakan penyakit yang ditandai dengan terjadinya perubahan tinja dalam bentuk dan konsistensinya, biasanya akan lebih tidak padat dan cenderung lebih cair dan juga jumlah buang air besar yang lebih sering dari pada biasanya.
3. Sakit kepala
Menurut dr. Tara, nyeri kepala bisa disebabkan oleh banyak faktor seperti, kelelahan, makan tidak tepat waktu, beban pikiran, hingga tingkat stress.
4. Demam, batuk dan pilek
Batuk dan pilek seringkali diakibatkan oleh adanya infeksi virus.
5. Disminore (nyeri haid)
Menurut Kementerian Kesehatan Dismenorea adalah rasa sakit pada area bawah perut yang seringkali rasa sakit bisa dirasakan hingga ke pinggang, area bawah punggung dan juga area paha. Rasa sakit ini biasa dirasakan perempuan ketika masa menstruasi.
6. Tifus
Bakteri *Salmonella Typhi* yang masuk ke badan bersama lewat makanan atau

minuman yang terkena bakteri bisa menyebabkan Tifus.

7. Asma
Menurut Kementerian Kesehatan Asma merupakan permasalahan kesehatan yang cukup akut yang ditandai dengan keadaan sulit dalam pernapasan, batuk, rasa sakit atau sesak di area dada karena adanya peradangan serta penyempitan di saluran pernafasan.
8. Demam berdarah
Menurut Kementerian Kesehatan Demam Berdarah Dengue atau DBD merupakan penyakit yang disebabkan oleh infeksi virus dengue yang dibawa oleh nyamuk *Aedes aegypti* lewat gigitannya.
9. Ambeien
Menurut Kementerian Kesehatan Ambeien atau wasir merupakan kondisi dimana adanya pembengkakan yang terjadi pada pembuluh darah balik atau vena yang berada di sekitar anus atau bagian bawah rektum.

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya

Menurut Hartaji dalam (Lastary, Rahayu, 2018) Mahasiswa ialah setiap orang yang sedang dalam masa mencari ilmu atau belajar dan secara sistem terdaftar sedang mengenyam pendidikan di salah satu perguruan tinggi yang dapat terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Desain Komunikasi Visual menurut Kusrianto dalam (Thabroni, 2019) merupakan suatu disiplin ilmu yang memiliki tujuan untuk mempelajari prinsip-prinsip komunikasi dan juga ekspresi kreatif lewat berbagai sarana media bertujuan untuk menyampaikan pesan dan gagasan lewat visual dengan mengelola komponen-komponen grafis yang dapat berupa bentuk dan gambar, padupadan huruf, serta komposisi warna dan *layout* (tata letak).

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya memiliki rata-rata usia antara 18-23 tahun serta memiliki banyak jenis ketertarikan dalam bidang kreatif dan desain, seperti *illustrasi*, *photography* dan *videography*, animasi, *motion graphic*, dan lainnya. Sebagai penunjang ketertarikan akan bidang-bidang

tersebut, Desain Komunikasi Visual UNESA memiliki beberapa komunitas seperti *The Sign Circle*, *Art Step*, dan lainnya

Definisi Campaign

Menurut Gudykunst dan Mody dalam (Nugroho, 2019) kegiatan *campaign* atau kampanye merupakan sikap komunikasi yang terstruktur yang disampaikan kepada khalayak dan dalam jangka waktu tertentu untuk tercapainya maksud tujuan tertentu. Dan menurut Pfau dan Parrot dalam (Nugroho, 2019) kampanye merupakan prosedur yang didesain secara sadar, perlahan-lahan serta berkelanjutan dalam jangka periode waktu tertentu yang memiliki tujuan agar dapat mempengaruhi target audiens.

Definisi Web Comic

Menurut Maharsi dalam (Nindyana, 2022) komik web didefinisikan sebagai komik yang dalam mempublikasikannya menggunakan sarana platfrom yang ada di internet. Biayanya pun relatif lebih murah dari komik yang dipublikasikan dengan cara dicetak. Dan dikarenakan publikasinya yang menggunakan media internet jangkauannya pun sangat luas.

Komik web atau bisa disebut juga dengan komik *online* mengacu pada komik yang dipublikasikan secara *online* dengan menggunakan *platform* yang ada di internet yang dapat diakses menggunakan *laptop*, *smartphone*, ataupun perangkat elektronik lainnya yang sejenis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data pada perancangan ini. Kuisisioner ini disebar kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya melalui Google Form dan dilakukan untuk mengetahui benar atau tidaknya terdapat fenomena “Remaja Jompo” pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Dan dari kuisisioner tersebut didapati beberapa fakta, selain bahwa benar terjadi fenomena “Remaja Jompo”. Yaitu, diketahui beberapa keluhan kesehatan fisik, seperti mudah sakit kepala, nyeri punggung, dll. Pola aktivitas fisik dan makan pun dapat didapati dari kuisisioner ini.

Dalam menetapkan angka minimal sampel responden, penelitian ini memakai rumus Slovin yang dikutip dari Anggalih (2017:51), yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n= Jumlah dari sampel

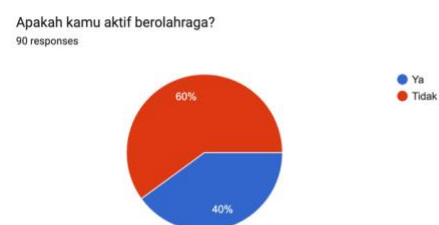
N= Jumlah total dari populasi

e= toleransi terjadinya kesalahan

Angka minimal dari sampel responden yang harus dikumpulkan pada penelitian ini jika dihitung menggunakan rumus ini dengan 10% sebagai toleransi terjadinya kesalahan, yaitu:

$$\begin{aligned} n &= \frac{486}{1 + 486(10\%)^2} \\ n &= \frac{486}{5,86} \\ &= 82,935 \\ &= 83 \end{aligned}$$

Maka minimal sampel responden yang harus dikumpulkan adalah 83 responden. Di penelitian ini berhasil mengumpulkan sebanyak 90 responden.

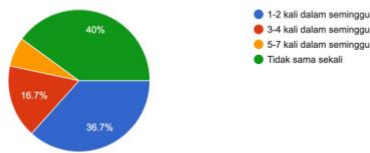


Gambar 1. Hasil Survei Kuisisioner 1
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Dari survei ini diketahui 60% mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya tidak aktif berolahraga. Hal inilah yang melatar belakangi perancangan ini.

“Perancangan *Campaign* #MahasiswaBebasJompo dalam Bentuk *Web Comic* bagi Mahasiswa DKV UNESA”

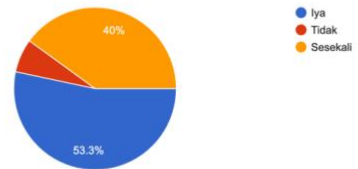
Dalam seminggu berapa kali kamu berolahraga?
90 responses



Gambar 2. Hasil Survei Kuisioner 2
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Dalam seminggu 40% dari respondens juga sama sekali tidak melakukan olahraga.

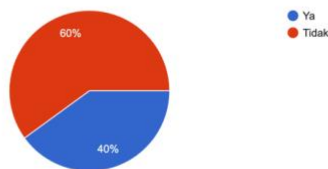
Apakah kamu sering bergadang
90 responses



Gambar 5. Hasil Survei Kuisioner 5
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Bahkan lebih dari setengahnya mengaku sering bergadang dengan presentase sebanyak 53.3%.

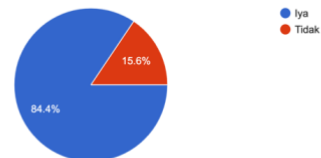
Apakah kamu menjaga pola makan mu? (5 sehat 4 sempurna)
90 responses



Gambar 3. Hasil Survei Kuisioner 3
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Selain itu pola makan juga menjadi perhatian, karena 60% dari respondens tidak menjaga pola makan. Hal ini juga yang mendasari untuk dibuatnya konten pada media pendukung Instagram dalam bentuk poster feed.

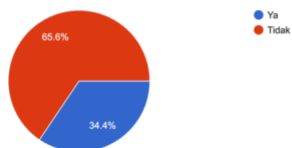
Apakah kamu mengalami keluhan kesehatan fisik (contoh: mudah sakit pinggang, mudah lelah, maag, dsb)
90 responses



Gambar 6. Hasil Survei Kuisioner 6
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Keluhan fisik pun tidak dapat dihindari oleh para responden. Sebanyak 84.4% menyatakan mengalami keluhan fisik. Seperti mudah lelah, sakit pinggang, maag, dll.

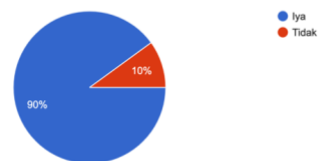
Apakah waktu tidur mu teratur
90 responses



Gambar 4. Hasil Survei Kuisioner 4
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Dalam waktu istirahat seperti tidur pun, 65.6% memiliki waktu tidur yang tidak teratur.

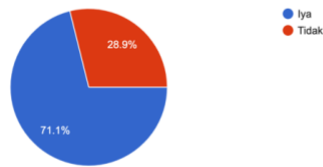
Apakah kamu familiar dengan penggunaan istilah Remaja Jompo?
90 responses



Gambar 7. Hasil Survei Kuisioner 7
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Pemilihan topik pun bukan tanpa alasan, karena sebanyak 90% respondens mengaku familiar dengan istilah remaja jompo.

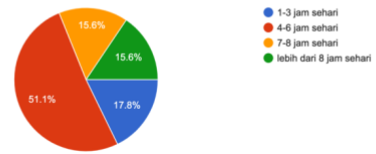
Apakah kamu mendefinisikan dan mengkategorikan dirimu sebagai Remaja Jompo?
90 responses



Gambar 8. Hasil Survei Kuisioner 8
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Bahkan sebanyak 71.1% respondents mengkategorikan diri mereka sebagai remaja jompo itu sendiri. Maka dari itulah, mengapa topik atau fenomena remaja jompo ini diambil.

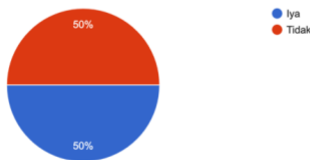
Berapa lama dalam sehari kamu menghabiskan waktu bersosial media atau mencari hiburan di dunia maya (tidak harus bersosial media, tetapi..., membaca ebook, ataupun membaca webcomic, dsb)
90 responses



Gambar 11. Hasil Survei Kuisioner 11
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Mengapa perancangan ini fokus pada media *digital* terutama melalui web dan media sosial karena dari target audiens sendiri sebanyak 51.1% menyatakan menghabiskan waktu 4-6 jam sehari dalam bersosial media.

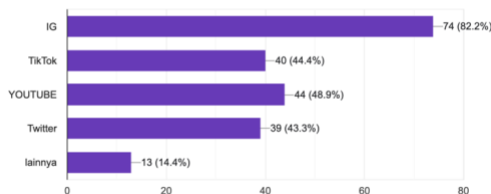
Apakah kamu sering membaca web komik (contoh: webtoon)?
90 responses



Gambar 9. Hasil Survei Kuisioner 9
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Pemilihan media utama *web comic* pun dipilih karena setengah dari respondents sering membaca *web comic*.

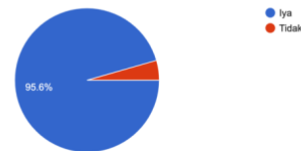
Apa platform media sosial yang sering kamu gunakan?
90 responses



Gambar 10. Hasil Survei Kuisioner 10
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Selain itu, dipilihnya media pendukung melalui *platform* Instagram juga karena sebanyak 82.2% sering menggunakan Instagram (IG) dibandingkan TikTok yang hanya memiliki presentase sebesar 44.4%

Jika kamu jarang melakukan aktivitas fisik dan tidak melakukan gaya hidup sehat, Apakah kamu tertarik melakukan perubahan dengan menjalani hidup sehat?
90 responses



Gambar 12. Hasil Survei Kuisioner 12
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Selain itu, dibuatnya *campaign* ini juga karena adanya keinginan dari *target audiences* sendiri untuk melakukan perubahan dengan menjalani hidup sehat.

Dari data yang dikumpulkan dari kuisioner dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya memiliki kesadaran pentingnya kesehatan fisik yang rendah. Selain itu juga dapat dikatakan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya banyak menghabiskan waktu untuk bersosial media dan gemar membaca *web comic*.

Dari hasil observasi diketahui, gaya berpakaian mahasiswa berjenis kelamin laki-laki menurut hasil observasi penulis, terbagi menjadi dua tipe. Pertama dengan gaya “sangar”, biasanya berpenampilan dengan rambut yang cukup panjang, menggunakan kaos berwarna hitam atau bernuansa *vintage* dipadukan dengan celana jeans dan juga *sneakers*. Dan yang kedua adalah gaya “wibu”, biasanya tampilan lebih rapih. Potongan rambut lebih pendek dan teratur, pemilihan

pakaian cenderung menggunakan kemeja dan mayoritas menyukai hal-hal berbau jepang.

kebiasaan yang sering dilakukan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya adalah berkumpul di area joglo, kantin, atau ruang kelas yang kosong untuk bercengkrama.

Mayoritas memiliki minat terhadap *entertainment* korea dan juga jepang.

Define

Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Position*)

1. Segmentation

a. Demografis

- 1) Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
- 2) Berusia antara 18-25 tahun
- 3) Pekerjaan sebagai mahasiswa Jurusan Desain

b. Geografis

Berdomisili di sekitar Universitas Negeri Surabaya atau daerah Surabaya

c. Psikografis

- 1) Gaya Hidup: Senang menghabiskan waktu di area kampus, senang bercengkrama dengan teman di lingkungan kampus, kurang peduli dengan kesehatan fisik.
- 2) Minat: Banyak memiliki minat terhadap budaya Korea dan Jepang
- 3) *Behaviour*: Banyak menghabiskan waktu di sosial media

2. Targeting

a. Kemudahan Akses

WEBTOON dipilih karena sebagai media *platform* penyedia layanan *web comic* memiliki 6 juta pengguna dilansir CNN pada tahun 2020. Selain itu WEBTOON mudah diakses bagi pembaca maupun *creator*.

b. Profitabilitas

Web comic ini memiliki target audiens utama yaitu mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Tetapi karena topik yang diangkat adalah hal

yang relevan dengan para Gen-Z, tidak menutup kemungkinan *audience* akan lebih luas lagi. Tidak hanya berputar di Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya.

c. Ukuran dan Potensi Pertumbuhannya

penggunaan media *platform* seperti WEBTOON dengan pengguna aktif di Indonesia mencapai kurang lebih 6 juta dan Instagram sebanyak 97,17 hingga akhir 2022. Dengan besarnya pasar yang dipilih akan sangat memungkinkan *campaign* ini untuk berjalan.

Analisis 5W+1H

Who (Siapa)

Siapa *target audience* dari *web comic* ini?

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya.

Why (Mengapa)

Kenapa para mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya bisa mengalami keluhan fisik?

Mayoritas dari jawaban yang diberikan adalah karena kurangnya melakukan gerak fisik atau jarang berolahraga, terlalu sering duduk ataupun berbaring, terlalu sering bergadang dan waktu makan yang tidak teratur

Where (Dimana)

Dimana para mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya banyak menghabiskan waktu dalam bersosial media?

Instagram menjadi *platform* media sosial yang paling banyak digunakan. Setelah itu TikTok dan Twitter menjadi *platform* media sosial yang banyak digunakan.

When (Kapan)

Kapan biasanya para mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya melakukan aktivitas fisik?

Mayoritas melakukan aktivitas fisik hanya pada saat proses perjalanan ke kampus atau menghadiri kelas. Seperti menaiki tangga, berjalan ke arah kelas atau kantin, dan juga

berjalan di area kampus seperti taman ataupun kafe terdekat.

What (Apa)

Apa alasan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya tidak menjalankan hidup sehat?

Rasa malas yang cukup tinggi, tidak memiliki gairah ataupun ketertarikan dengan olahraga karena bayangan olahraga yang sangat melelahkan dan memakan waktu yang lama.

How (Bagaimana)

Bagaimana para mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya mendefinisikan remaja jompo?

Mayoritas menjawab anak muda yang mudah kelelahan, mudah mengalami keluhan fisik seperti nyeri pada pinggang dan punggung, dan selalu menghabiskan waktu dengan berbaring atau rebahan.

Ideate

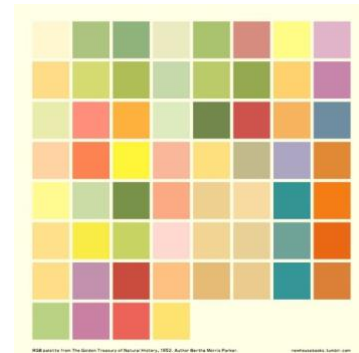
Konsep Perancangan

Output dari perancangan ini adalah sebuah *web comic* di posting pada platform penyedia *web comic*, WEBTOON. *Web comic* ini berjudul Mahasiswa (Bebas) Jompo, diberikan judul ini karena menceritakan mahasiswa yang mengalami kejompoan dan terdiri dari 6 episode dengan cerita yang berbeda-beda sesuai dengan permasalahan pada fenomena remaja jompo di mahasiswa.

Untuk format sendiri, dalam satu panel berukuran 800 x 1280 px. Gaya penulisan sendiri dibuat ringan dengan bahasa sehari-hari. Karena cerita yang diangkat adalah mengenai kehidupan sehari-hari mahasiswa yang penuh dengan kekonyolan, sehingga gaya penulisan dibuat ringan, sederhana, dan juga jenaka. Visual *web comic* ini dibuat dengan gaya *cartoon* nan sederhana dengan nuansa warna yang *colorfull*. Teknik visualisasi yang digunakan menggunakan software ilustrasi/pengolah gambar, seperti PaintTool SAI, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop.

Layout *web comic* dibuat secara *vertical* dan dibaca secara *vertical* juga dari atas ke bawah karena penggunaan pada media utama yaitu ponsel dengan secara *scrolling*. Penggunaan *tone* warna pada *web comic* ini menggunakan warna

yang *soft* dan cerah. *Color palette* ini masuk ke dalam kategori warna tersier dan kuartier.



Gambar 13. *Tone Warna*
(Sumber: pinterest.com)

Tipografi yang digunakan pada *web comic* ini adalah jenis sans serif. *Typeface* sans serif yang digunakan sendiri adalah Marker Felt.



Gambar 14. *Tipografi*
(Sumber: graffitifont.com)

Target Audiens

Target audiens dari perancangan ini adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Demografis
 - 1) Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
 - 2) Berusia antara 18-25 tahun
 - 3) Pekerjaan sebagai mahasiswa Jurusan Desain
- b. Geografis
Berdomisili di sekitar Universitas Negeri Surabaya atau daerah Surabaya
- c. Psikografis
 - 1) Gaya Hidup: Senang menghabiskan waktu di area kampus, senang

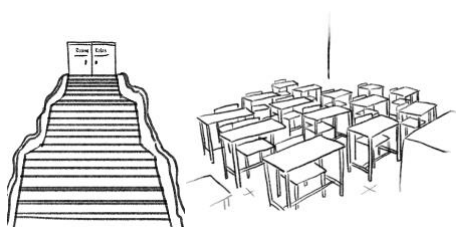
“Perancangan *Campaign* #MahasiswaBebasJompo dalam Bentuk *Web Comic* bagi Mahasiswa DKV UNESA”

bercengkrama dengan teman di lingkungan kampus, kurang peduli dengan kesehatan fisik.

- 2) Minat: Banyak memiliki minat terhadap budaya Korea dan Jepang
- 3) *Behaviour*: Banyak menghabiskan waktu di sosial media

Prototype Thumbnail

Sebelum ke desain akhir, langkah yang harus dilakukan adalah membuat sketsa dari perancangan. Unsur properti pada perancangan *web comic* ini adalah segala yang mendukung narasi cerita pada *web comic* ini



Gambar 15. Sketsa Visual Properti
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)



Gambar 16. Sketsa Karakter Tokoh
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Setiap karakter tokoh dalam cerita *web comic* ini dibuat memiliki ciri khasnya masing-masing, sesuai dengan karakter yang dimiliki.

Tight Tissue



Gambar 17. Visual Properti
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

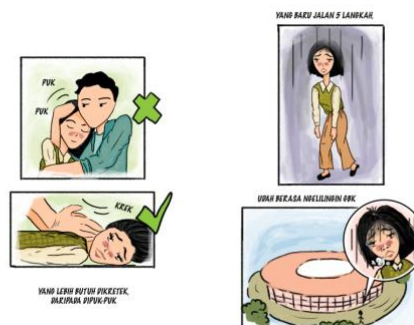
Sebagai mahasiswa Alinu sebagai karakter pasti selalu disibukan dengan tugas kuliah. Maka perlu adanya penggambaran barang-barang yang berhubungan dengan tugas perkuliahan Alinu. Seperti laptop, buku, jurnal, dll.



Gambar 18. Visual Karakter
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Setelah melalui proses sketsa dan bentuk utama dari tiap karakter tokoh, maka dibuatlah juga macam-macam ekspresi ataupun *gesture* sesuai dengan narasi cerita yang sudah ada.

Final Artwork





Gambar 19. Layout Cerita 1
(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Uji Validasi

Validasi pada karya ini menjadikan Wildan Ramadhan yang berprofesi sebagai *Art Director* sebagai validator. Penilaian validasi dilakukan untuk mengetahui penilaian dari segi visual, konsep, dan juga penyampaian cerita. Penilaian validasi pada perancangan ini menggunakan skala *likert*.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi

Aspek	Skor				
	1	2	3	4	5
Komposisi warna					V
Pemilihan Tipografi				V	

Penempatan <i>Layout</i>					V
Penyajian Ilustrasi Elemen Visual					V
Kesesuaian Cerita dengan Judul/Tema					V
Kejelasan Penyampaian Cerita				V	
%	93,33%				

(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Proses penilaian validasi dilakukan melalui Google Form. Presentase nilai viladasi untuk *web comic* yang didapat adalah 93,33%.

Testing

Tahapan *testing* merupakan tahapan terakhir dari metode perancangan *design thinking*. sudah dirancang ini. Sama seperti penilaian validasi ahli, pada tahap testing pun menggunakan skala *likert* dengan skala linear 1-5. Uji coba ini dilakukan kepada target audiens yaitu 38 mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya.

Tabel 2. Hasil *Testing*

Aspek	Skor	Kriteria
Target audiens merasa relate dan relevan dengan cerita yang disampaikan	85,26%	Sangat layak
Kejelasan narasi cerita yang disampaikan	88,94%	Sangat layak
Keterbacaan dari pemilihan font	90,52%	Sangat layak
Kesesuaian tampilan visual dengan genre cerita	87,36%	Sangat layak
Kesesuaian cerita dengan judul	90,52%	Sangat layak
Tingkat terhiburnya pembaca	91,57%	Sangat layak
Tingkat ketertarikan pembaca untuk hidup sehat	87,36%	Sangat layak
Keseluruhan	88,8%	Sangat layak

(Sumber: Dok. Penulis, 2023)

Presentase nilai *testing web comic* Mahasiswa (Bebas) Jompo secara keseluruhan adalah 88, 8% dan dalam skala kelayakan masuk kedalam kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Mengikuti hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu, melalui survei dan observasi yang telah

dilakukan, didapatkan adanya fenomena remaja jompo, serta terdapat kurangnya tingkat kesadaran mengenai pentingnya kesehatan fisik bagi mahasiswa. Berdasarkan fakta yang didapat tersebut dibuat suatu perancangan penulisan ini yang menggambarkan fenomena tersebut ke dalam *campaign* yang berbentuk *web comic*. *Campaign* ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa Desain pada Universitas Negeri Surabaya terhadap pentingnya kesehatan fisik. Proses pembuatan perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*. analisis data menggunakan metode STP (*segmentation, targeting, positioning*) dan 5W+1H. *Campaign* #MahasiswaBebasJompo dibentuk kedalam *web comic* sebagai media utama dan instagram sebagai media pendukung sekaligus media promosi.

Berdasarkan hasil penulisan ini terdapat beberapa hal yang didapat menjadi saran untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan *campaign* dalam bentuk *web comic* ini yaitu, narasi dalam cerita yang dibuat dapat lebih dramatis sehingga pembaca lebih terbawa dengan isi cerita. Konten yang dibuat untuk menyampaikan informasi edukatif-interaktif dapat dibuat lebih jelas dan terkonsep.

REFERENSI

- Agustin, Risa. (2020). Perancangan Kampanye Kesehatan “Fitformation” Dalam Gerak Aktif Dan Hidup Sehat. *Journal Komunikasi*, 11(2), 83-92.
- Anggalih, Nanda Nini. 2017. Desain Aplikasi Mobile berbasis Crownsourcing Dalam Penanganan Masalah Sampah di Kota Bandung. Tesis tidak dipublikasikan. Bandung: ITB.
- Ancok, dkk. 2017. *Modul Pelatihan Dasar Calon PNS Kesehatan Jasmani dan Mental*. Jakarta
- Bhargava, M., & R, P. (2016). Physical activity and sedentary lifestyle towards teenagers’ overweight/obesity status. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 3(3), 988–988. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20160942>
- Arifan, Reri dan Wahjuni, Endang Sri. 2020. Perbandingan Kualitas Hidup Mahasiswa Pendidikan Olahraga, Pendidikan Kepelatihan Olahraga Dan Pendidikan Kesehatan Dan Rekreasi Di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 08, No. 01, pp. 269-274
- Lastary, Lisa Dwi & Rahayu Aniza. (2018). Hubungan Dukungan Sosial Dan *Self Efficacy* Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Perantau Yang Berkuliah Di Jakarta. *KRAITH-HUMANIORA*, 2(2), 17-23.
- Nindyana, Dewana Galuh & Aryanto, H. (2022). Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. *Jurnal Barik*, 3(2), 1-14.
- Nugroho, Galih Aji. (2019). *Kampanye Kesehatan Efektivitas Media Sosial Youtube Dalam Kampanye Kesehatan Dinas Kesehatan Kabupaten Pati Dalam Film Pendek Promosi Kampanye Kesehatan “Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (Germas)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Indonesia). <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/15938>
- Qolbiyah, dkk. (2020). Perancangan Media Informasi Metode Self-Care Sebagai Upaya Membantu Menjaga Kesehatan Fisik Dan Mental Mahasiswa Di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2072-2081.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thabroni, Gamal. (2019, 27 Agustus). Desain Komunikasi Visual (DKV): Penjelasan Lengkap. Diakses pada 22 Juli 2023, dari <https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/>