

## BAB III

### IDENTIFIKASI DATA

#### A. Identifikasi objek data

##### 1. Penelitian tentang anoreksia di Indonesia

Penelitian tentang perilaku kecenderungan anoreksia nervosa dilakukan oleh Prihanto dan Sukanto dari Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya (Amalia, 2005), dengan subjek penelitian pada remaja putri di SMA Santo Paulus, Surabaya. Hasil penelitian tersebut terungkap bahwa dari 120 sampel 48,33% sampel memiliki kecenderungan anoreksia nervosa sedang, 10% sampel memiliki kecenderungan anoreksia nervosa yang tinggi, dan 5% sampel memiliki kecenderungan anoreksia nervosa sangat tinggi, sedangkan 36,67% sampel memiliki kecenderungan anoreksia nervosa yang rendah.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Atika Sulistyan dkk dari Fakultas Kedokteran Universitas Gajah Mada menunjukkan bahwa sebanyak 85,3% siswi SMA Negeri 8 Yogyakarta merasa dirinya gemuk meskipun status gizinya tergolong normal. Diet yang dilakukan para remaja putri ini sebagian besar berupa *fad diets* (diet yang tidak sehat). Bentuk upaya yang paling sering dilakukan adalah dengan melewati waktu makan tertentu. Meskipun demikian, tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara distorsi citra tubuh pada siswi SMA Negeri 8 Yogyakarta dengan *fad diets* dan gangguan perilaku makan. Perlu dilakukan upaya memberikan pemahaman yang benar tentang

kebutuhan energi yang sesuai untuk kebutuhan remaja putri, serta cara dan sumber pemenuhan kebutuhan energi yang tepat dan sehat.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Trulyana Tantiani, dkk menyebutkan bahwa prevalensi kecenderungan perilaku menyimpang makan yang terjadi di Jakarta dengan menggunakan kuesioner dari Sarafino diperoleh sebesar 37,3%. Prevalensi kecenderungan perilaku menyimpang makan di Jakarta dengan menggunakan kuesioner dari Stice diperoleh prevalensi kecenderungan mengalami anoreksia nervosa sebesar 11,6%. Sebagian besar responden memiliki etnis Melayu (96,5%), memiliki indeks massa tubuh yang normal (68%), berjenis kelamin perempuan (54,2%) dan berusia lebih dari 14 tahun (74,1%).

Di Surakarta sendiri, penelitian tentang anoreksia pernah dilakukan oleh Asyifa Murdiana yang dilakukan mulai dari bulan Juni 2018 di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Subjek penelitian ini adalah mahasiswi FIK UMS semester 4 yang berumur 18-20 sebesar 605 mahasiswi dari jurusan Fisioterapi, Ilmu Gizi, Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat FIK UMS. Sampel yang diambil pada penelitian ini sebanyak 91 responden. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa 57,1% dari responden memiliki resiko gangguan makan dan 42,9% tidak memiliki resiko gangguan makan.

## **2. Contoh Kasus Anoreksia**

Penyakit anoreksia nervosa pernah dialami oleh seorang perempuan asal Bali bernama Melinda Tanan. Sewaktu mulai kuliah, tinggi tubuhnya 162 cm dan berat 52 kilogram. Sudah ideal sebenarnya, namun, tiap kali bercermin, ada

bisikan dari dalam diri nya yang selalu mengatakan bahwa ia terlalu gemuk. Perasaan tak percaya diri itu makin menjadi setelah ia putus cinta dan mengalami depresi berat. Terlebih bila berkaca pada tampilan wanita muda di layar kaca dan halaman media: wanita-wanita bertubuh ‘tipis’ yang seakan sempurna. Ia terobsesi memiliki tubuh yang diidealkan itu, tubuh yang sempurna tanpa lemak sama sekali. Perlahan-lahan, makanan menjadi musuh yang harus ia hindari.

Kegiatan rutin sehari-harinya adalah latihan *jogging* secara gila-gilaan tiap pagi untuk menguruskan badan dan sangat sedikit makan. Jika merasa lapar, ia menggantinya hanya dengan minum air putih sebanyak-banyaknya agar perut terasa penuh. Ada saat-saat ia merasa begitu *down* karena frustrasi merasa tubuh masih terlalu gemuk. Padahal, tubuhnya sudah makin kurus dan penampilannya terlihat lesu. Rambutnya rontok, kulit kering, dan wajahnya terlihat tua karena kurang nutrisi. Hal itu membuat ia makin terpuruk.

Tak hanya sekali ia mengambil *cutter* untuk menyayat lengan dan membiarkan darah mengalir. Ada rasa puas seolah melampiaskan dendam pada tubuh yang ia anggap tak berguna. Ia serasa terus diberi bisikan agar terus menjaga tubuhnya dan menjauhi makanan. Berhasil tidak makan sama dengan mencetak prestasi. Sedikit saja kelebihan kalori, ia beranggapan bahwa ia pantas dihukum dan esoknya ia harus diet. Ia sering menelan pil pencahar yang dengan mudahnya ia dapatkan di minimarket. Pencahar itu membantunya mengeluarkan apa pun yang ia makan. Ia benar-benar tak sudi makanan yang masuk ke dalam perutnya berubah jadi kalori. Ia sudah tidak punya rasa lapar. Puncaknya ia

harus dilarikan ke rumah sakit karena terkapar dan tak bisa bangun. Itu terjadi di tahun kedua kuliah. Berat badannya ketika itu 35 kilogram saja (Femina.co.id)

### 3. Pencegahan dan cara mengatasi anoreksia menurut Dr. Yusra Firdaus

Jika seseorang menyadari telah memiliki beberapa tanda dan gejala gangguan anoreksia nervosa, penderita bisa mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengakui bahwa penderita memiliki masalah pada pola makan yang tidak sehat. Langkah pertama dalam pemulihan anoreksia ini, hanya butuh kesadaran dari perasaan dan ketidaknyamanan fisik serta emosional yang dirasakan.
- b. Membicarakan kecemasan dan perasaan yang dialami. Sebetulnya sulit, tapi harus bisa. Penderita mungkin merasa malu, bimbang, atau takut. Tapi penting untuk dipahami bahwa penderita tidak sendiri. Berusaha menemukan pendengar yang baik atau seseorang yang akan mendukung saat penderita berusaha menjadi lebih baik.
- c. Menjauhi orang, tempat, dan aktivitas yang memicu obsesi penderita menjadi kurus. Penderita mungkin perlu menghindari melihat majalah *mode*, *stalking* selebgram atau seseorang yang dianggap sempurna. Sementara itu, tarik diri sedikit dengan teman-teman atau grup yang terus membahas tentang diet. Hal itu bisa menimbulkan kekacauan niat penderita untuk sembuh.
- d. Mencari bantuan dan dukungan dari ahli atau dokter profesional yang terlatih dapat membantu mendapatkan kembali kesehatan penderita, belajar

untuk makan dengan normal lagi, dan kembangkan sikap sehat tentang makanan dan tubuh.

- e. Mencoba untuk mulai mengikuti sesi perawatan dan terapi oleh psikolog. Niatkan tekad dan jangan pernah menyimpang dari aturan makan yang benar tiap harinya, meskipun penderita merasa tidak nyaman.
- f. Meminta anjuran pada dokter tentang suplemen vitamin dan mineral yang sesuai dengan kondisi tubuh. Jika penderita mengalami pola makan yang buruk, kemungkinan besar tubuh penderita tidak mendapatkan nutrisi penting yang dibutuhkan.
- g. Tidak menutup diri dari anggota keluarga yang peduli dan teman yang ingin membantu untuk sehat kembali. Memahami bahwa mereka memiliki niat baik untuk kepentingan penderita sendiri.

## **B. Hasil Riset**

### **1. Wawancara dengan ahli**

Wawancara dilakukan pada psikolog Mir'atun Hasanah, S.Psi, Psi di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta. Dari wawancara yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa pasien anoreksia paling banyak terdapat di kota-kota besar seperti Jakarta. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa selain kota besar juga terdapat remaja yang mengalami kecenderungan gangguan anoreksia. Penelitian dapat dilakukan dengan cara mendata berat badan responden, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus tertentu, setelah itu menanyakan kepada responden apakah mereka merasa kurus, selain itu juga memasukkan indikator-indikator lain yang mendukung. Anoreksia lebih

mengarah ke gangguan kejiwaan daripada gangguan gizi, karena bagi penderita anoreksia, dipikirkannya akan selalu tertanam bahwa berat badannya selalu tidak ideal sehingga akan melakukan segala cara untuk menjadikannya makin kurus.

Wawancara dilakukan pada psikolog Delvi Pardian melalui aplikasi Alodokter. Dari wawancara yang telah dilakukan bisa disimpulkan bahwa anoreksia merupakan salah satu gangguan makan, disebabkan karena adanya ketakutan yang amat sangat berlebihan mengalami kelebihan badan. Tanda-tanda dari anoreksia adalah menolak untuk mempertahankan berat tubuh normal, meskipun berat badannya sangat kurang, namun mengalami ketakutan yang amat sangat menjadi gemuk. Penderita anoreksia tidak selalu terlihat dari luar, jadi seseorang yang tampak normal dari luar bisa jadi terkena anoreksia. Dampak yang terjadi adalah terdapat gangguan pada kesehatan, selain itu bisa menyebabkan depresi karena tidak pernah puas, menarik diri dari lingkungan dan gangguan *mood*. Cara mendiagnosa anoreksia harus dilakukan oleh profesional misalnya psikolog karena akan dilakukan beberapa tes seperti tes psikologi dan wawancara mendalam. Cara mencegah anoreksia adalah dengan hidup sehat baik psikologis maupun fisiologis, kemudian menghindari lingkungan yang mengarah pada perundungan. Penanganannya dari pendekatan psikologis adalah dengan pendekatan terapi psikologi.

## **2. Remaja Daerah Khusus Ibukota Jakarta**

Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta, Jakarta Raya) adalah ibu kota Negara Indonesia, dan memiliki status yang setingkat provinsi. Menurut data dukcapil tahun 2015 jumlah penduduk DKI Jakarta pada rentang usia

remaja yaitu 15-24 tahun berjumlah 1.590.433 jiwa, dengan penduduk putri berjumlah 825.216 jiwa. Jakarta merupakan kota di Indonesia dengan dampak globalisasi yang tinggi. Pada kehidupan di Jakarta, remaja akan tampil modis dan *stylish* dengan model-model terbaru yang diadaptasi melalui negara lain. Hal ini disebabkan karena kehidupan di kota Jakarta, masyarakatnya cepat mengikuti perubahan yang terjadi. Masyarakat kota cenderung berpenampilan mengikuti perkembangan masyarakat pada dunia barat.

### **3. Remaja kota Surakarta**

Kota Surakarta, juga disebut Solo atau Sala adalah wilayah otonom dengan status Kota di bawah Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, dengan penduduk 503.421 jiwa. Menurut data dukcapil kota Surakarta tahun 2017, jumlah penduduk pada rentang usia 15-24 tahun berjumlah 85.508 jiwa, dengan penduduk remaja putri berjumlah 42.329 jiwa. Kota Solo terkenal dengan budayanya, ragam tradisi dan kebudayaan kota Solo sangatlah banyak. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa kota Solo terbebas dari arus globalisasi. Media yang dapat diakses secara bebas membuat remaja Solo juga ikut mengikuti *trend* yang ada, termasuk tentang *style* dan bentuk tubuh ideal yang ada di masyarakat.

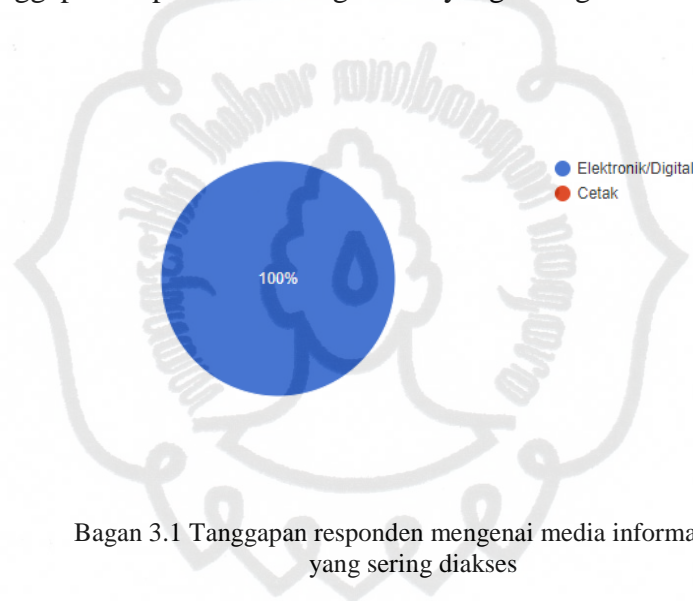


#### 4. Data Kuesioner

##### a. Kuesioner tentang media yang sering diakses

Kuesioner ini ditujukan kepada remaja putri yang berusia 15-21 tahun di kota Surakarta dan DKI Jakarta dengan tujuan untuk mengetahui media yang cocok dalam perancangan ini

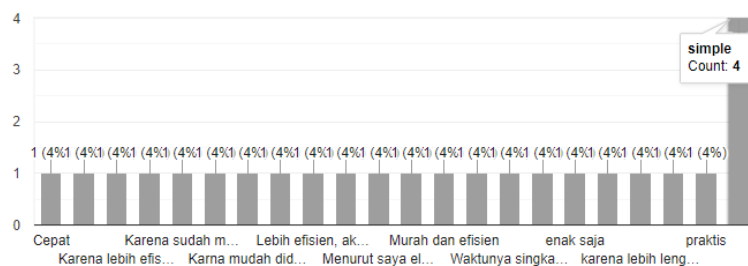
##### 1) Tanggapan responden tentang media yang sering diakses



Bagan 3.1 Tanggapan responden mengenai media informasi yang sering diakses

Hasilnya 100% dari responden menyatakan bahwa media yang paling sering diakses adalah media elektronik/digital.

##### 2) Alasan responden memilih media elektronik

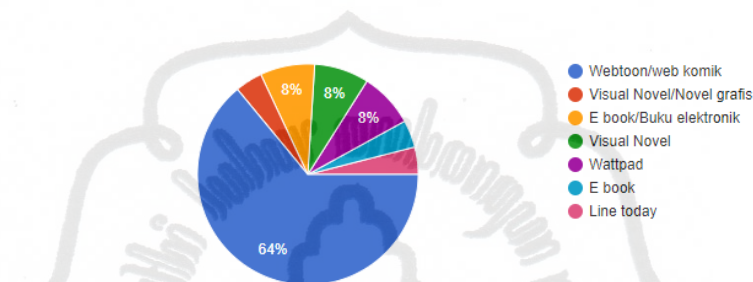


Bagan 3.2 Tanggapan responden mengenai alasan memilih media elektronik



Berbagai alasan mereka memilih media yang dipilih adalah karena alasan “cepat, karena lebih efisien, simpel, praktis, mudah didapat, murah, waktunya singkat, serta efisien”

### 3) Media elektronik yang sering diakses responden



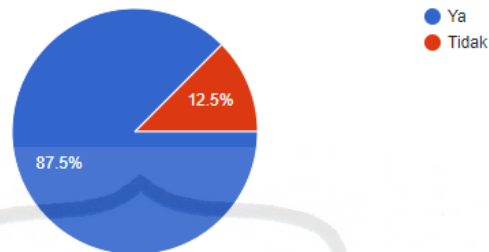
Bagan 3.3 Tanggapan responden mengenai media informasi yang sering diakses

Hasilnya 64% dari responden menyatakan bahwa media yang sering diakses adalah *webcomic*, 8% buku elektronik, dan sisanya adalah visual novel, wattpad, dan lain-lain.

#### b. Kuesioner pengetahuan remaja tentang anoreksia

Kuesioner ini ditujukan kepada remaja putri yang berusia 15-21 tahun di Jakarta dan Surakarta dengan jumlah responden total 80 orang.

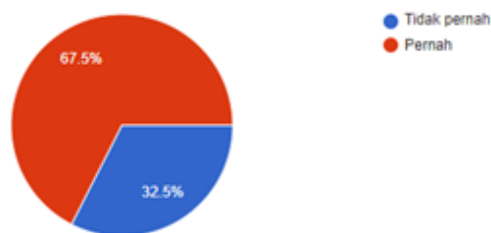
### 1) Tanggapan responden mengenai berat badan



Bagan 3.4 Tanggapan responden mengenai berat badan

Hasilnya 87.5% dari responden menyatakan bahwa mereka merisaukan berat badannya sendiri. Sedangkan 12.5 % menyatakan bahwa tidak merisaukan

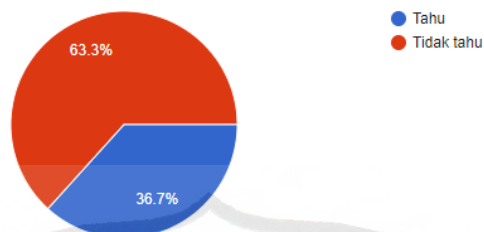
### 2) Tanggapan responden tentang diet



Bagan 3.5 Tanggapan responden mengenai diet

Hasilnya 67.5% responden menyatakan pernah diet sedangkan 32.5% responden menyatakan belum pernah diet.

### 3) Tanggapan responden tentang anoreksia



Bagan 3.6 Tanggapan responden mengenai anoreksia

Hasilnya 63.3% responden berpendapat bahwa mereka tidak mengetahui apa itu anoreksia. Sementara 36.7% dari responden mengetahui.

### 4) Pemahaman responden tentang anoreksia

Kehilangan nafsu makan sehingga terlalu kurus, kadang tidak hilang nafsu makannya, namun sering memuntahkan makanan yang ia makan
Kelainan tidak mau makan
Penyakit gara2 diet sembarangan
-
semacam kekurangan gizi, atau terlalu kurus
Diet ekstrim
Kehilangan nafsu makan yang berlebihan karena takut memiliki berat badan yang besar.
terlalu kurus
Gangguan makan, kek nolak untuk makan karena takut berat badan nambah, tapi malah jadinya gak sehat di dia. Susah makan.
Obsesi dengan badab kurus
Seseorang yang selalu merasa tubuhnya terlalu gendut padahal tidak, jadi dia diet yang berlebihan, dan yaa anoreksia merinakan nenvakit

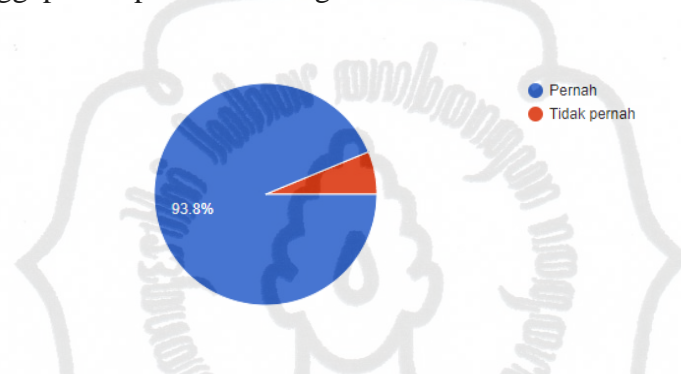
Tabel 3.1 Tanggapan responden mengenai yang mereka ketahui tentang anoreksia

Berbagai tanggapan responden mengenai apa itu anoreksia adalah “Kurus, kelainan tidak mau makan, penyakit gara-gara diet sembarangan, kehilangan

nafsu makan sehingga terlalu kurus, semacam kekurangan gizi, terlalu kurus, diet ekstrim, kehilangan nafsu makan, gangguan makan, obsesi dengan badan kurus, seseorang yang merasa bahwa tubuhnya terlalu gendut padahal tidak”

c. Kuesioner tentang *webcomic*

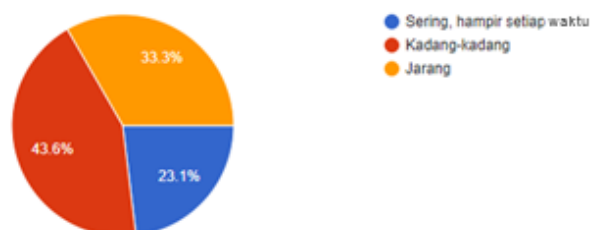
1) Tanggapan responden tentang *webcomic*



Bagan 3.7 Tanggapan responden mengenai *webcomic*

Hasilnya 93.8% responden menyatakan pernah membaca *webcomic*. Sedangkan 6.2% dari responden belum pernah.

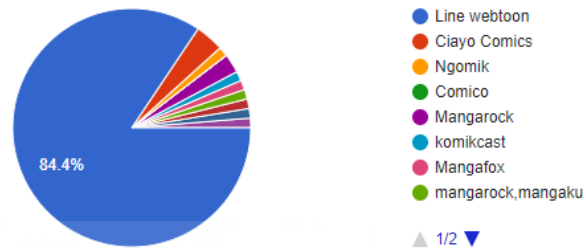
2) Tanggapan responden tentang frekuensi membaca *webcomic*



Bagan 3.8 Tanggapan responden mengenai frekuensi membaca *webcomic*

Hasilnya 23,1% responden menyatakan sering, atau hampir tiap waktu membaca *webcomic*, 43,6% menyatakan kadang-kadang, sedangkan 33,3% menyatakan jarang membaca *webcomic*.

### 3) Tanggapan responden tentang platform *webcomic* yang sering diakses



Bagan 3.9 Tanggapan responden platform webkomik yang sering diakses

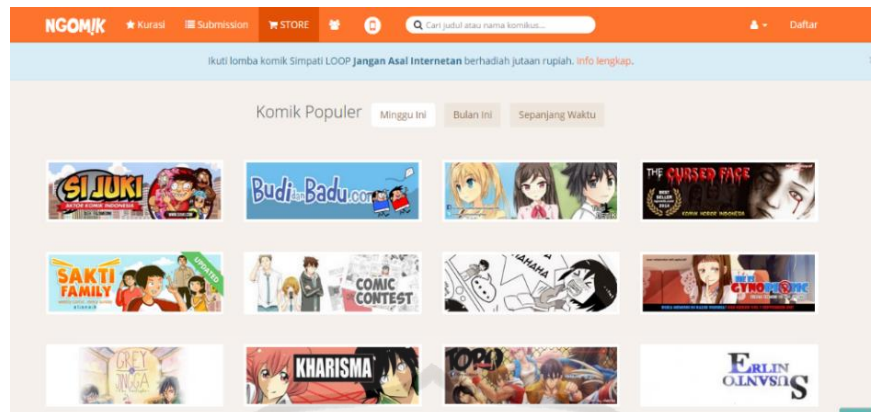
Hasilnya 84.4% dari responden menyatakan bahwa *platform* yang sering responden akses adalah LINEwebtoon.

### C. Platform *webcomic* di Indonesia

Beberapa platform *webcomic* populer dan akrab dengan pembaca di Indonesia, yaitu:

#### 1. Ngomik.com

Ngomik.com merupakan komik digital pertama yang dibuat sebagai wadah bagi komikus lokal untuk menerbitkan komik mereka melalui media digital. Komik yang tersedia di Ngomik.com terdiri atas dua kategori yaitu *free/gratis* dan *premium*. Untuk kategori *free* pembaca dapat membaca komik secara keseluruhan dengan gratis tanpa harus membeli terlebih dahulu, sedangkan untuk komik kategori *premium* sebelum pembaca menikmati judul komik harus membeli terlebih dulu sesuai harga yang dicantumkan dengan beberapa pilihan sistem pembayaran, seperti potong pulsa, deposit dan transfer.

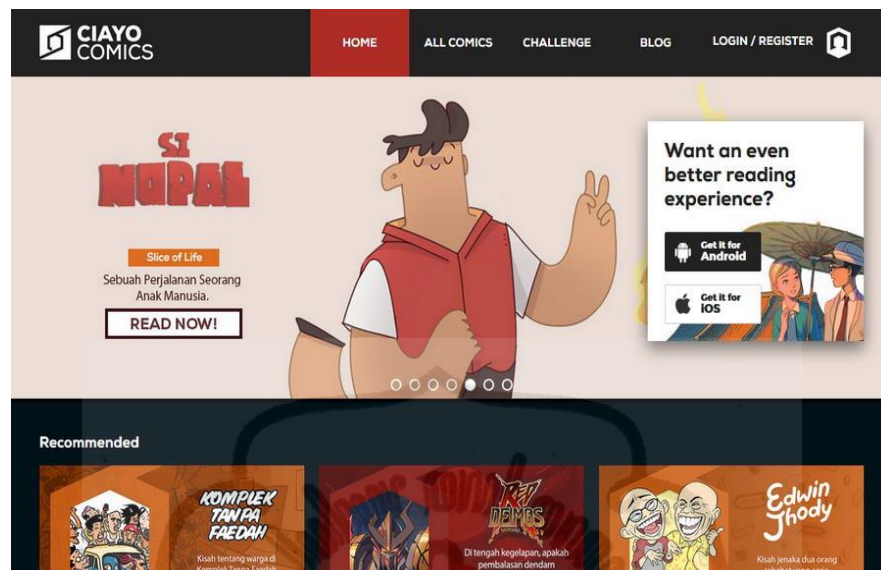


Gambar 3.1 Tampilan utama Ngomik.com  
Sumber: [www.Ngomik.com](http://www.Ngomik.com)

Berbeda dengan platform komik *online* lain, Ngomik.com memiliki maskot yang disebut Kimong. Sejak tahun 2010 Ngomik.com dikelola oleh PT Konten Digital Indonesia yang terus berkembang dan kini dapat diakses melalui aplikasi Android dengan mengunduh lewat Google Play Store.

## 2. Ciayo

Ciayo pertama kali di luncurkan oleh Dragon Capital Center pada ajang Popcon Asia 2016 sebagai platform virtual sosial yang merupakan inovasi terbaru membaca komik *online* dan menerbitkan komik dengan media digital. Ciayo merupakan salah satu platform *webcomic* asli buatan anak bangsa, Borton Liew sebagai *founder* dan CEO Dragon Capital Centre mengungkapkan bahwa Ciayo dibuat sebagai wadah kreasi komikus baru Nusantara agar lebih kreatif dan inovatif dalam berkarya. Serupa dengan LINE Webtoon, cara membaca *webcomic* di Ciayo juga menggunakan format *vertical strip*. Sedangkan yang menjadi kelebihan dari Ciayo adalah setelah mendaftar dan lulus seleksi, kreator akan langsung diberi kontrak kerja dan royalti yang dibayang di muka saat awal penerbitan.

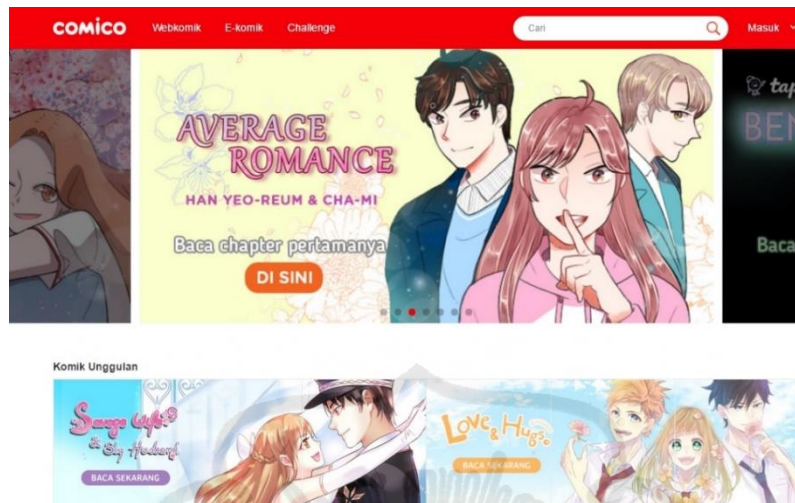


Gambar 3.2 Tampilan utama Ciayo comic  
Sumber: [www.ciayo.com](http://www.ciayo.com)

### 3. Comico

Comico adalah *webcomic* asal Jepang yang diciptakan oleh NHN Japan.Co sejak tahun 2013. Comico mulai masuk di Indonesia sejak tahun 2017. Serupa dengan LINE Webtoon, Comico berisikan komik yang berasal dari komikus lokal dan Asia. Comico menyediakan banyak *webcomic* secara gratis dan berbayar. Biasanya, komik berbayar akan memiliki beberapa *chapter* gratis sehingga pembaca bisa mencoba membacanya terlebih dahulu sebelum akhirnya memutuskan untuk membeli sebuah judul *webcomic*. Sebelumnya Comico memiliki banyak komik berkonten dewasa sehingga kurang cocok untuk anak-anak di bawah umur. Sekarang Comico tampaknya lebih selektif karena memblokir konten-konten yang dianggap tidak pantas untuk dikonsumsi pembaca di bawah umur.





Gambar 3.3 Tampilan utama Comico  
Sumber: [www.comico.com](http://www.comico.com)

#### 4. LINE Webtoon

Dalam perancangan *webcomic* ini, penulis memilih LINE Webtoon sebagai *publisher* dari *webcomic* yang akan penulis buat. Berikut ini adalah profil dari LINE Webtoon:

##### a. Profil LINE Webtoon

Webtoon juga dikenal sebagai komik daring, awalnya dibuat di Korea Selatan. LINE Webtoon adalah singkatan dari *Web-Cartoon* yang berarti komik *online*/komik daring. DAUM pertama kali membuat portal *webtoon* pada tahun 2003, diikuti oleh NAVER pada tahun 2004. Hingga Juli 2014, NAVER menerbitkan 520 judul komik Webtoon sementara DAUM menerbitkan 434 judul Webtoon. *Webcomic* di DAUM dan NAVER terus merilis pada jadwal yang ditetapkan dari kreator Webtoon yang telah berlisensi dan keduanya memungkinkan penggemar Webtoon untuk membaca *chapter* terbaru dan judul baru beragam setiap hari secara gratis.



Gambar 3.4 Logo LINE Webtoon

LINE menghadirkan Webtoon sebagai media baru membaca komik yaitu melalui ponsel dan jaringan internet. Ini merupakan cara LINE mendefinisikan kembali bagaimana membaca komik di era digital dimana jumlah pengguna ponsel sudah sangat tinggi, bahkan pengguna ponsel mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Sejak masuknya LINE di Indonesia pada tahun 2012, awalnya hanya sebagai media komunikasi *online* namun sejak April 2015, LINE Webtoon mulai dirilis di Indonesia. LINE Webtoon merupakan salah satu platform penerbitan digital gratis bagi para kreator komik baik amatir maupun profesional untuk mengunggah karya terbaik mereka kepada para pembaca komik dunia maya. LINE Webtoon merupakan aplikasi yang menawarkan baca komik gratis yang selalu *update* setiap hari secara gratis. Beberapa judul Webtoon telah populer di Indonesia antara lain Tahi Lalats, Si Juki, Eggnoid, dll.

b. Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi dari LINE Webtoon Indonesia:



Bagan 3.1. Struktur Organisasi LINE Webtoon

c. Penerbitan *Webcomic*

Untuk *Webcomic* yang akan diterbitkan oleh LINE, Webtoon membuka dua jalur kesempatan sebagai penerbitan, yaitu:

1) LINE Webtoon *Official*

LINE Webtoon menunjuk atau memberi kepercayaan kepada komikus dengan mengangkat komik *online* mereka sebagai komik Webtoon resmi/*official* yang mana hak cipta menjadi milik LINE Webtoon. Komikus akan menandatangani kontrak untuk durasi waktu penayangan komik secara rutin setiap minggunya yang mana nantinya komikus mendapatkan royalti atas judul komik mereka.

2) LINE Webtoon *Challenge*

Merupakan platform sebagai tempat mengunggah komik *online* secara gratis namun *creator* atau komikus tidak mendapatkan royalti untuk karya yang mereka unggah.

#### d. Sistem Royalti

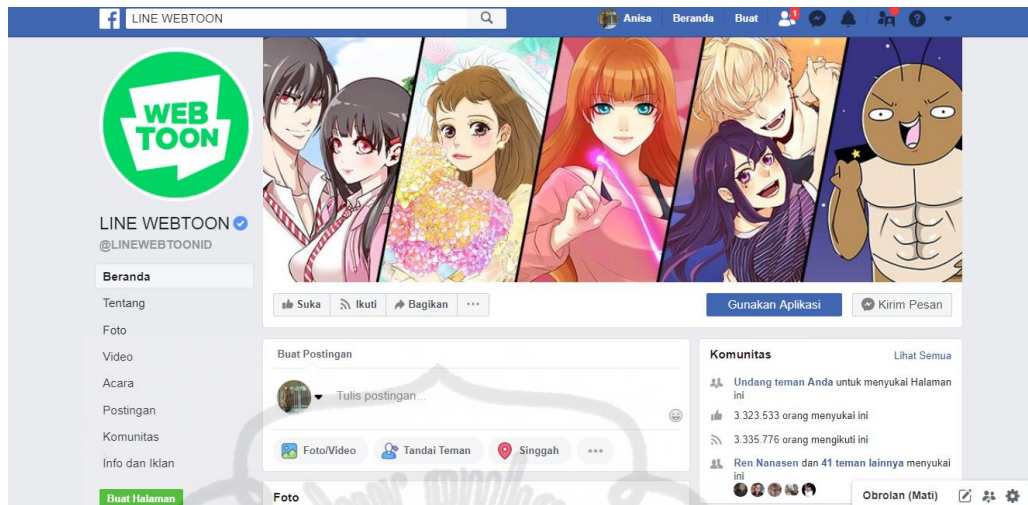
Royalti adalah uang jasa yang dibayarkan oleh orang atau perusahaan atas barang/jasa yang diproduksinya kepada mereka yang mempunyai hak paten atas barang tersebut. Royalti yang diberikan oleh pihak LINE Webtoon kepada komikus yang termasuk dalam Webtoon resmi adalah sebesar 40% dari total hasil penjualan *webcomic* yang di hitung dari jumlah banyaknya pembaca, *favorite*, *vote*, dan juga sponsor.

#### e. Promosi yang Dilakukan

Selain menerbitkan *webcomic* pihak LINE Webtoon juga turut melakukan promosi untuk mempromosikan *webcomic* tersebut agar dapat dikenal dikalangan masyarakat. Berikut ini adalah beberapa promosi yang turut dilakukan oleh LINE Webtoon, antara lain:

##### 1) Sosial Media

Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online* yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. LINE Webtoon selain memiliki link *website* platform sendiri juga memiliki akun sosial media seperti Facebook, Instagram dan Twitter. Adanya akun sosial media menjadi sarana informasi bagi warganet untuk memberikan info/kabar terbaru tentang LINE Webtoon.



Gambar 3.5 Beranda akun resmi Facebook LINE Webtoon Indonesia

Sumber: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

## 2) *Event*

*Event* dapat diartikan sebuah rangkaian kegiatan/acara dalam rangka tujuan tertentu yang diadakan oleh pihak, waktu, dan tempat tertentu dengan biaya yang sudah ditetapkan. LINE Webtoon memiliki beberapa *event* nasional yang diadakan setiap satu tahun sekali. Sebagai contoh adalah *event* LINE Webtoon *Pop-up Store and Fansign* yang diadakan di Lotte Avenue Kuningan Jakarta Selatan pada tanggal 20-22 Oktober 2017.

Acara ini merupakan *event meet and greet* komikus Webtoon resmi, selain dapat foto dan mendapat tanda tangan komikus idola, pengunjung juga berkesempatan mendapatkan *merchandise official* lewat undian.





Gambar 3.6 Poster event LINE Webtoon POP-UP  
Sumber: [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

#### f. Produk Terbitan LINE Webtoon

Sejak dirilisnya LINE Webtoon pada April 2015, berikut ini adalah beberapa judul *webcomic* populer dengan genre *slice of life* atau kehidupan sehari-hari yang telah dirilis oleh LINE Webtoon resmi, yaitu:

##### 1) *Lazy Cooking*

*Lazy Cooking* merupakan *webcomic* karya komikus Sibbil yang dirilis pada tanggal 21 April 2016. Sampai saat ini, *webcomic Lazy Cooking* mempunyai 120 episode dan masih berlanjut.



Gambar 3.7 *Webcomic Lazy Cooking*  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

## 2) *My Pre-Wedding*

*My Pre-Wedding* merupakan *webcomic* karya komikus Annisa Nishfihani yang rilis pada tanggal 5 Desember 2015. Sampai saat ini *webcomic My Pre-Wedding* mempunyai 26 episode dan sudah tamat.



Gambar 3.8 *Webcomic My Pre-Wedding*  
Sumber : [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

## 3) *Next Door Country*

*Next Door Country* merupakan *webcomic* karya komikus Mas Aditya yang dirilis tanggal 6 Februari 2017. Sampai saat ini *webcomic Next Door Country* mempunyai 226 episode dan masih berlanjut.



Gambar 3.9 *Webcomic Next Door Country*  
Sumber: [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)



## **D. Target Market**

Segmentasi target market yang disasar pada konsep perancangan *webcomic* tentang anoreksia ini adalah sebagai berikut:

### **1. Segmentasi Demografis**

- a. Usia : Remaja Madya dan Remaja Akhir (15-21 tahun)
- b. Pendidikan : SMA sederajat dan perguruan tinggi
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Agama : Semua agama
- e. Kelas Sosial : Menengah keatas

### **2. Segmentasi Geografis**

Daerah yang akan menjadi target sasaran buku ini secara khusus adalah Surakarta sedangkan secara umum adalah seluruh Indonesia.

## **E. Komparasi**

### **1. *Food for Blood***

*Webcomic Food for Blood* ini dirilis pada tanggal 3 Mei 2016 oleh seorang komikus bernama Patricia Novia, *genre* dari *webcomic* ini adalah *slice of life* dengan jumlah episode sebanyak 20 episode. *Webcomic* ini menceritakan tentang persahabatan empat orang dengan empat golongan darah yang berbeda, dengan permasalahan kesehatannya masing-masing. Bersama, mereka mencoba menjalani pola makan sesuai golongan darahnya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.



Gambar 3.10 Webtoon *Food for Blood*  
Sumber: [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Gaya ilustrasi dari komik ini dipengaruhi dari *manga* Jepang, dengan karakter *chibi* (kepala yang lebih besar) dan *SD* (*Super Deformed*, istilah yang digunakan dalam penggambaran karakter *anime/manga* dengan *size* kerdil, tetapi proporsi tubuh tetap pas) menggunakan teknik manual cat air.

Penulis memilih webtoon *Food for Blood* sebagai komparasi karena *webcomic* ini secara konsep memiliki tema yang hampir sama yaitu tentang gizi dan makanan, serta alur yang juga hampir sama. Tema merupakan unsur penting yang penulis atau kreator pakai sebagai dasar saat menulis cerita. Pemilihan tema komik yang di buat harus sesuai dengan apa yang akan disampaikan agar lebih mudah dalam proses pengembangan cerita *berseries*. Alur merupakan urutan peristiwa dalam sebuah cerita yang sambung menyambung berdasarkan hubungan sebab-akibat. Unsur penting dalam sebuah alur adalah peristiwa, konflik, dan klimaks

## 2. Gizi Seimbang Sehat Pasti

*Webcomic* berjudul Gizi Seimbang Sehat Pasti ini dirilis pada tanggal 3 Januari 2016 oleh komikus bernama Teguh. *Webcomic* ini bergenre aksi dengan jumlah episode hanya satu episode. Komik ini bercerita tentang dua orang superhero yang mulai menjalani pola hidup sehat. Berdua mereka melakukan petualangan guna mengetahui apa saja yang termasuk ke dalam Empat Pilar Gizi Seimbang itu agar mereka kian sehat dan bugar serta memberikan pengetahuan baru kepada teman-teman mereka.



Gambar 3.11 Webtoon Gizi Seimbang Sehat Pasti  
Sumber: [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com)

Penulis memilih *webcomic* Gizi Seimbang Sehat Pasti sebagai komparasi karena *webcomic* ini secara konsep memiliki tema yang hampir sama yaitu tentang gizi dan makanan.

## F. Analisis SWOT

Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) merupakan alat identifikasi untuk merumuskan strategi produk agar lebih terarah melalui berbagai faktor. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan kesempatan (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*), sekaligus sebagai bahan perbandingan dengan komparasi atau kompetitornya. Dalam hal ini analisa SWOT diterapkan dalam perbandingan *webcomic* dengan komparasinya untuk mengetahui peluang utama dalam pembuatannya.

Pembanding	<i>Food for Blood</i>	Gizi Seimbang Sehat Pasti
<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengangkat tema yang menarik minat pembaca yaitu tentang pola makan empat golongan darah yang berbeda yang dikemas dalam kehidupan sehari-hari remaja.</li> <li>Episode yang ditampilkan banyak sehingga menambah pemahaman pembaca tentang materi yang disampaikan.</li> <li>Gaya gambar dengan <i>style</i> jepang sangat populer di kalangan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan hiburan sekaligus media informasi tentang permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari yaitu tentang gizi seimbang.</li> <li>Menampilkan karakter superhero yang populer di masyarakat.</li> </ol>

	remaja saat ini.	
<i>Weakness</i>	<p>1. Teknik ilustrasi yang dipakai merupakan teknik ilustrasi manual sehingga kurang sesuai untuk <i>webcomic</i> yang formatnya ditampilkan dalam bentuk digital.</p> <p>2. Isi <i>webcomic</i> penuh dengan konten edukasi sehingga membuat pembaca remaja cepat bosan khususnya bagi remaja yang membaca <i>webcomic</i> karena mencari hiburan</p>	<p>1. Hanya memiliki satu episode sehingga isinya terkesan berat.</p> <p>2. <i>Style</i> gambar yang dipakai kurang begitu populer di kalangan remaja saat ini.</p>
<i>Opportunity</i>	Belum ada <i>webcomic</i> yang mengangkat tema pola makan berdasarkan golongan darah	Belum ada <i>webcomic</i> yang menjelaskan secara gamblang tentang gizi yang dibutuhkan oleh tubuh.
<i>Threat</i>	1. Remaja Indonesia saat ini lebih menyukai <i>webcomic</i> dengan cerita ringan dengan <i>genre romance</i> dan komedi dibanding dengan	1. Remaja Indonesia saat ini lebih menyukai <i>webcomic</i> dengan cerita ringan dengan <i>genre romance</i> dan komedi dibanding dengan <i>webcomic</i> yang berisi

	<i>webcomic</i> yang berisi edukasi. 2. Adanya media edukasi lain yang lebih menyenangkan seperti film dan animasi.	edukasi. 2. Adanya media edukasi lain yang lebih menyenangkan seperti film dan animasi.
--	--	--

Tabel 3.2 Analisis SWOT dengan komik sejenis