

BABI PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fandom adalah komunitas dengan minat bersama terhadap suatu budaya populer seperti musik, film, buku, anime, manga, dan game (Lewis, 2024). Kegiatan dalam fandom sangat beragam, mulai dari membuat *fan art*, *fan fiction*, *cosplay*, hingga mengadakan acara komunitas. Anggota fandom juga sering terlibat dalam diskusi online, berbagi teori, menganalisis karakter, dan memberikan dukungan kepada karya atau tokoh yang mereka sukai. Beberapa fandom bahkan memiliki organisasi atau komunitas yang terstruktur, dengan pengurus dan anggota yang memiliki peran masing-masing. Dengan itu fandom menjadi platform penting bagi anggotanya untuk berekspresi dan membentuk identitas (Parsakia & Jafari, 2023). Fandom dapat ditemukan di berbagai tempat, baik daring maupun luring. Internet menjadi tempat utama bagi anggota fandom untuk berinteraksi dan berbagi informasi (Malinen, 2015).

Industri game telah berkembang dari sesuatu yang niche menjadi market terbesar di industri hiburan. Dengan pemain game aktif sejumlah 3.32 Miliar pada tahun 2024, fandom game merupakan komunitas yang luas dan tumbuh dengan pesat (Duarte, 2025). Namun, fandom game online semakin dikenal sebagai lingkungan yang toxic, dimana perilaku sosial seperti serangan verbal, gangguan, dan diskriminasi menyebarluas. Laporan dari Unity pada tahun 2023 menunjukkan perilaku toxic seperti kecurangan, sabotase, dan ucapan kebencian mengalami kenaikan dari 68% ke 74% dalam 2 tahun (Stuart, 2024). Karena itu penting sekali menegaskan etika saat berinteraksi dalam fandom agar dapat mencegah perilaku buruk dan menanggapi dengan tepat.

Salah satu media yang populer dalam fandom adalah *webcomic*, yaitu komik yang diterbitkan melalui media digital seperti situs web atau arsip digital. Banyak anggota fandom yang membuat *webcomic* untuk

mengekspresikan kecintaan mereka terhadap suatu karya atau tokoh, atau untuk menyampaikan cerita dan pesan yang relevan dengan pengalaman mereka sebagai penggemar.

Webcomic merupakan media edukasi yang praktis untuk menyampaikan pesan-pesan moral (Wulandari & Widodo, 2024). Komik dapat menarik perhatian kalangan remaja dengan penyampaian pesan yang singkat dan visual yang menarik (Suprayogi, Siswanto, & Halawa, 2023). Resepsi *webcomic* dalam fandom online umumnya positif, terutama dengan popularitas *smartphone* yang lebih mendukung sifat digital media *webcomic* dibanding komik. Karena itu *webcomic* merupakan media yang paling mudah mencapai audiens relevan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, kesadaran beretika dalam fandom game online merupakan sesuatu yang perlu ditingkatkan dan *webcomic* memiliki potensi besar sebagai media edukasi. Dengan jangkauan yang tepat dan format yang mudah dipahami, *webcomic* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan penyesuaian etika anggota fandom game online.

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran beretika anggota fandom game online. Dengan dirancangnya *webcomic* ini, diharapkan anggota-anggota fandom dapat memahami dan menumbuhkan kesadaran akan dampak perilakunya terhadap orang lain serta bagaimana menanggapi perilaku anggota fandom lainnya. Perancangan *webcomic* ini juga diharapkan dapat mendorong khalayak untuk berpikir lebih kritis mengenai kultur fandom dan etika secara umum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, masalah dalam topik ini yaitu:

1. Etika buruk dalam komunitas fandom game online.
2. Kurangnya kesadaran etika dalam komunitas fandom game online.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dibahas dalam perancangan ini yaitu:

1. Bagaimana mengkomunikasikan etika dalam komunitas fandom game online pada khalayak?
2. Bagaimana merancang *webcomic* yang mengedukasi khalayak tentang etika dalam komunitas fandom game online?

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam perancangan penulisan ini yaitu :

1. Menemukan cara mengedukasi khalayak tentang etika fandom.
2. Menemukan metode perancangan *webcomic* yang efektif mengedukasi khalayak tentang etika fandom

1.5 Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup dalam penulisan ini sebagai berikut :

1. Apa

Penelitian ini dilakukan untuk merancang *webcomic* yang membahas kultur dan etika dalam fandom.

2. Siapa

Target audiens dari *webcomic* yang dirancang dalam penelitian ini adalah generasi muda, terutama mereka yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan fandom.

3. Di mana

Target audiens dari *webcomic* yang dirancang dalam penelitian ini secara geografis dimulai dari Indonesia. Namun terbuka untuk lokalisasi ke bahasa lain di masa depan.

4. Kapan

Perancangan ini dilakukan dari

5. Mengapa

Perancangan *webcomic* ini dilakukan untuk menyadarkan khalayak akan etika yang baik saat berkegiatan dalam fandom.

6. Bagaimana

Penelitian ini akan dilakukan melalui studi literatur dan analisis desain *webcomic*.

1.6 Pengumpulan Data dan Analisis

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif. Data kualitatif yang akan diperoleh diantaranya adalah data objek berupa data deskriptif mengenai perilaku anggota aktif dan aturan yang berlaku dalam komunitas fandom. Kemudian adalah data deskriptif mengenai medium yang digunakan, yaitu *webcomic*. Data akan diperoleh dengan melakukan wawancara semi-structured pada moderator komunitas fandom.

Analisis data yang akan dilakukan penulis menggunakan metode analisis konten dan analisis visual. analisis konten dilakukan untuk memahami keberadaan, makna, dan hubungan antara kata-kata, tema, dan konsep tertentu. Dalam konteks penulisan ini analisis konten akan dilakukan pada data deskriptif tentang etika dan fandom. Analisis visual adalah proses mengekstraksi data deskriptif dari media visual dengan mengidentifikasi dan menginterpretasikan elemen visual di dalamnya. Dalam penulisan ini, analisis visual akan dilakukan pada media sejenis.

1.7 Kerangka Perancangan

Fokus Masalah

- Munculnya perilaku buruk dalam kegiatan fandom
- Kurangnya kesadaran mengenai tata etika dalam fandom

Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang webcomic yang dapat membawakan topik etika dalam fandom secara efektif sehingga dapat diterima anggota fandom dan membangun lingkungan fandom yang lebih etis

Pengumpulan Data

Wawancara, Observasi Partisipatif

Analisis Data

Analisis konten, Analisis Visual

Pra Produksi

Konsep tema, cerita dan latar. Pemilihan gaya visual

Konsep Perancangan

Desain karakter, Penulisan alur cerita, Storyboard

Post Produksi

Penerbitan secara daring

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Mencangkup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup penulisan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas teori dan literatur mengenai perancangan *webcomic*

BAB III DATA DAN ANALISIS

Memuat data yang telah dikumpulkan dan analisis yang dilakukan melalui metode kualitatif.

BAB IV HASIL PERANCANGAN

Menampilkan proses pengembangan konsep cerita dan visual dari *webcomic*, termasuk moodboard, alur cerita, desain karakter, dan *storyboard*.

BAB V PENUTUP

Berisi penutup dari penulisan dan kesimpulan yang dapat diambil dari pengembangan *webcomic*, termasuk harapan dan saran untuk penelitian yang menggunakan penulisan ini.