

ABSTRAK

Jumlah wiraswasta muda di Indonesia masih jauh jika dibandingkan dengan negara lain seperti Malaysia, Singapura, dan Thailand. Jika ingin menjadi negara maju, Indonesia membutuhkan sebanyak 4 juta wiraswasta muda. Jumlah ini dapat memberikan efek besar terhadap Indeks Pengembangan Pemuda Indonesia, yang termasuk salah satu yang terburuk di Asia Tenggara. Walau begitu, semangat pemuda Indonesia dalam membuat kewirausahaan menempati posisi yang tertinggi jika dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara. Walau tingginya angka keinginan pemuda tersebut, kebanyakan pemuda Indonesia memilih untuk menggunakan waktu luang mereka untuk mencari hiburan di dunia maya. Salah satu hiburan yang mereka gemar gunakan adalah membaca Webtoon. Indonesia sendiri adalah salah satu pengguna Webtoon paling banyak dengan jumlah pengguna aktif sebanyak 2 juta pengguna, yang membuat Indonesia berada di posisi kelima dalam penggunaan situs komik tersebut. Penulis melihat adanya pasar pemuda yang dapat dituju untuk mempersuasi para pemuda untuk membuka lapangan kerja dengan cara menyebarkan semangat dan ketekunan dalam memiliki sebuah kewirausahaan. Komik yang akan penulis rancang nantinya akan mengangkat kisah dari beberapa pemuda yang ada di balik *brand* yang pemuda kenali. Penulis juga akan memberikan informasi dari produk dan bagaimana *brand* yang diangkat bekerja. Data yang di kumpulkan pada perancangan ini adalah data wawancara kepada salah satu pemilik brand dan kepada komikus Webtoon, data kuesioner kepada pemuda yang berentang usia 16 hingga 30 tahun, data studi pustaka mengenai teori komik, visual, dan warna, serta telah dilakukan juga matriks perbandingan kepada beberapa komik lainnya yang bertemakan kewirausahaan yang mencerminkan semangat dan ketekunan dalam merintis sebuah kewirausahaan. Data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk membantu sebagai referensi saat merancang komik.

Keywords: Pemuda, Kewirausahaan, Webtoon.