

# PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MENGENAI PENTINGNYA PARTISIPASI PEMILIH MUDA DALAM PEMILIHAN UMUM (PEMILU) DI KABUPATEN MAGETAN TAHUN 2024

Husein Satria Yudha Karbala<sup>1</sup>, Sri Soedewi<sup>2</sup> dan Asep Kadarisman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
satriahusein@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id,  
kadarisman@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak :** Kabupaten Magetan pada pemilu 2019 lalu memiliki Daftar Pemilih Tetap (DPT) sekitar 500.000 dengan 25% terdiri dari pemilih muda, yang mana merupakan pemilih mayoritas. Akan tetapi, 20% dari pemilih muda tersebut tidak berpartisipasi. Hal ini dikarenakan kurangnya sosialisasi kepada pemilih muda terhadap pemilu di Kabupaten Magetan dan kurangnya media sosialisasi yang edukatif dan persuasif untuk meningkatkan partisipasi pemilih muda di Kabupaten Magetan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi dalam bentuk komik webtoon untuk meningkatkan partisipasi pemilih muda Kabupaten Magetan dalam Pemilu pada tahun 2024 mendatang. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode analisis data berupa analisis deskriptif dan analisis matriks perbandingan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah webtoon sebagai media utama. Media pendukung lainnya berupa akun sosial media Instagram, poster A3, standee banner, standee character, serta merchandise berupa kaos, topi, dan stiker. Melalui komik webtoon yang berjudul "Ayo Milih, Ben Malih" ini diharapkan bisa meningkatkan partisipasi pemilih muda serta mengurangi angka golongan putih.

**Kata Kunci :** Komik Webtoon, Partisipasi, Pemilih Muda, Pemilihan Umum

**Abstract :** *Magetan Regency in the 2019 elections had a Permanent Voter List of around 500,000 with 25% consisting of young voters, who are the majority voters. However, 20% of these young voters did not participate. This is due to the lack of outreach to young voters regarding elections in Magetan Regency and the lack of educative and persuasive socialization media to increase the participation of young voters in Magetan Regency. This study aims to design information media in the form of webtoon comics to increase the participation of young voters in Magetan Regency in the upcoming 2024 elections. The research method uses qualitative methods, namely observation, interviews, and literature study. Methods of data analysis in the form of descriptive analysis and comparative matrix analysis. The media used in this research is webtoon as the main media. Other supporting media in the form of Instagram social media accounts, A3 posters, standee banner, standee character, as well as merchandise t-shirts, hats and stickers. It is hoped that the webtoon comic entitled "Ayo Milih, Ben Malih" will increase the participation of young voters and reduce the number of white people.*

**Keywords :** *Webtoon Comics, Participation, Young Voters, General Elections*

## PENDAHULUAN

Kabupaten Magetan pada pemilu 2019 lalu memiliki Daftar Pemilih Tetap (DPT) sekitar 500.000 orang dengan 25% dari jumlah tersebut terdiri dari pemilih muda, yang mana merupakan pemilih mayoritas. Akan tetapi, 20 persen dari pemilih muda tersebut tidak berpartisipasi atau sering disebut dengan Golongan Putih atau Golput. Hal tersebut menunjukkan pemilih muda di Kabupaten Magetan belum seluruhnya aktif berpartisipasi politik melalui kegiatan pemilu.

Melihat kondisi tersebut, KPU Magetan telah melakukan berbagai upaya untuk mensosialisasikan kepada pemilih muda untuk menggunakan hak suaranya melalui berbagai media baik *online* (Instagram, Tiktok, Youtube) maupun *offline* (baliho, banner, billboard). Akan tetapi, informasi yang disampaikan KPU Magetan melalui media tersebut masih minim informasi persuasif yang ditujukan khusus untuk pemilih muda yang bersifat persuasif. Selain itu, tingkat kunjungan di sosial media KPU Magetan berkisar antara 50-500 tayangan per kontennya. Angka yang cukup rendah jika dibandingkan dengan populasi pemilih muda yang mencapai 25% dari DPT tahun 2019.

KPU Magetan harus segera melakukan terobosan berupa inovasi media sosialisasi guna meningkatkan partisipasi pemilih muda dalam kegiatan pemilu. Salah satu bentuk pembaruan media sosialisasi yang dapat digunakan KPU adalah melalui komik. Komik ini harus memuat pesan edukatif sekaligus persuasif yang nantinya dapat membangkitkan kesadaran kolektif pemilih muda, sehingga presentase partisipasi pemilih muda dapat meningkat dari tahun sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk ranah visual perancangan komik *Webtoon* sebagai media edukasi pemilih muda. Proses pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi langsung pada masyarakat Magetan serta media sosialisasi yang digunakan oleh KPU. Kemudian dilakukan wawancara baik langsung maupun tidak

langsung kepada para praktisi pemilu di Kabupaten Magetan, praktisi desain grafis, dan beberapa pemilih muda di Kabupaten Magetan. Selanjutnya, peneliti melakukan studi pustaka untuk memperkuat data penelitian yang diperoleh.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Data Hasil Observasi**

Melalui kegiatan observasi yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kontestasi Pemilu, pemilih muda di Kabupaten Magetan memiliki masalah kepercayaan kepada sistem pemerintahan dan juga keterbatasan informasi mengenai Pemilu. Selain itu, dari sudut pandang kebiasaan pemilih muda Kab. Magetan seringkali berinteraksi dan bertukar informasi ketika mereka di warung dengan melakukan berbagai macam kegiatan seperti bermain game online dan memprediksi permainan. Masyarakat Kab. Magetan dan pemilih muda juga masih dekat dengan kearifan budaya Jawa yakni mempercayai sosok Dukun. Mereka seringkali menjumpai sosok tersebut untuk mengetahui hasil dari Pemilu.

Sedangkan observasi dari media yang dimiliki KPU Magetan, mereka menggunakan aset visual dan desain yang cukup konsisten dalam hal warna, *font*, dan *layout*. Konten yang disampaikan berupa report kegiatan harian KPU, Tahapan Pemilu, dan ucapan hari besar. Ada juga yang diunggah ulang dari akun KPU Jawa Timur dan KPU RI. Pada media sosial Tiktok dan Instagram, KPU Magetan memiliki konten yang bervariasi dan informatif, namun jumlah pemirsa masih rendah. Pada media cetak, KPU Magetan menggunakan berbagai media seperti baliho, x-banner, dan banner di pinggir jalan, dengan konten yang cukup konsisten dan berisi informasi teknis mengenai tahapan pemilu dan jumlah kursi DPRD.

Dari sisi kontestan pemilu sendiri juga melakukan sosialisasi kepada masyarakat. Akan tetapi, mereka memasang baliho dengan muatan pesan yang mainstream dan lebih menasar pemilih senior.

## **Data Hasil Wawancara**

### **Wawancara Langsung**

Melalui wawancara langsung kepada 3 narasumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa KPU Magetan telah menggunakan berbagai media untuk memberikan informasi mengenai tahapan pemilu, perlu adanya inovasi baru dalam membungkus pesan-pesan kepada generasi muda. Komik digital berupa webtoon dianggap mampu menjadi media yang efektif karena kemudahan dalam mengakses. Namun, di sisi lain, penggunaan media komik juga perlu dilakukan dengan hati-hati, mengingat karakter, topik, dan atribut yang dapat menimbulkan masalah di kemudian hari.

Lalu menurut responden kedua, Pembuatan komik webtoon haruslah konsisten baik dalam menjaga kualitas gambar serta jadwal rilis, selain itu penyusunan cerita yang menarik juga merupakan tantangan bagi para komikus. Informasi yang disajikan kepada pemilih muda perlu lebih mudah dipahami, transparan, dan dibalut dengan humor agar lebih menarik.

Terakhir, Responden ketiga menuturkan bahwa Komik webtoon ini sebisa mungkin memiliki slide yang tidak terlalu banyak, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan efektif kepada pemilih muda. Dengan demikian, pembuatan komik digital dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan partisipasi pemilih muda dalam Pemilu di tahun 2024 yang akan datang.

### **Wawancara Tidak Langsung**

Kegiatan wawancara tidak langsung dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Berdasarkan hasil kuisisioner, mayoritas responden dalam rentang usia produktif antara 17-22 tahun, dengan presentase terbesar berasal dari usia 22 tahun (25%). Terdapat 15% responden dari rentang tersebut yang tidak menggunakan hak pilihnya. Alasan utama yang dikemukakan adalah karena rasa ketidakpercayaan terhadap sistem politik (36,5%), tidak paham atau tidak mengetahui siapa yang akan dipilih (19%), dan ketidakpuasan terhadap kandidat atau partai politik. Meskipun mayoritas responden

telah mendapatkan sosialisasi mengenai Pemilu (53,5%), masih ada sekitar 46,5% yang belum pernah mendapat sosialisasi.

Media sosial seperti Instagram, Youtube, dan Tik Tok menjadi sumber informasi Pemilu terbanyak bagi responden (43,8%), kemudian diikuti oleh media cetak seperti baliho, billboard, dan banner (25,8%). Terkait dengan bentuk media yang dianggap efektif untuk sosialisasi Pemilu, mayoritas responden (98,4%) merasa bahwa komik bisa menjadi media yang efektif, terutama yang berbentuk digital (webtoon) (86%).

## **Perancangan**

### **Konsep Pesan**

Pendekatan yang ditonjolkan dalam komik webtoon ini adalah proses perjalanan karakter utama dari sifat apatis menuju ke peduli. Digambarkan juga keakraban di kalangan anak muda, jenaka, keceriaan dan semangat. Selain itu juga mengangkat kebiasaan dari masyarakat yang masih percaya perdukunan dengan kesan mistis dan magis.

### **Konsep Kreatif**

Konsep kreatif dalam perancangan komik webtoon ini adalah penggabungan unsur cerita populer serta kearifan lokal yang terjadi dalam latar sosial anak muda Magetan. Sebagai contoh adalah , konsep multiverse dari *franchise marvel studio* yang sering dimunculkan pada karakter *dr. strange* yang kemudian diadaptasi dalam karakter komik webtoon ini . Selain itu, juga dimunculkan kebiasaan lain anak muda magetan yaitu bersosialisasi di warung kopi sembari memprediksi berbagai permainan, contohnya pertandingan sepak bola.

### **Konsep Visual**

Gaya gambar yang akan digunakan pada komik webtoon ini adalah semi kartun. Semi kartun merupakan gaya gambar yang identik dengan simplifikasi di bagian tubuh tertentu karakter, dengan sedikit memperhatikan proporsi tubuh normal.

Penggunaan warna pada webtoon ini akan menggunakan karakter warna yang menyesuaikan kondisi suasana. Seringkali digunakan warna hangat yang memberikan

kesan keakraban dan semangat muda. Proses pengerjaan komik ini menggunakan media digital dan format warna RGB.

Penggunaan tipografi utama pada webtoon ini menggunakan *typeface* bernama “New York” bergaya tulis tangan memberikan sentuhan kesan keaslian dan keunikan.

Perancangan tata letak pada webtoon ini memperhatikan prinsip *overlay*, *bleed*, *montage*, dan *dimensionality*. Prinsip tersebut bisa memunculkan kesan dinamis dan dramatis. Tata letak komik ini memiliki arah baca menyerupai huruf Z serta arah gulir dari atas ke bawah. Dalam Webtoon ini menggunakan format lebar 800px x tinggi 1280px dengan asumsi potongan per halamannya. Masing masing episode memiliki muatan cerita yang berbeda beda. Rata rata penerapan format pada webtoon ini menggunakan 800px x 10000px per episodnya.

## **Konsep Media**

### **Media Utama**

*Webtoon* dipilih sebagai media utama dalam komik edukasi pemilu di Magetan 2024 berdasarkan data wawancara tidak langsung melalui kuesioner yang ditujukan kepada pemilih muda usia 17-22 Tahun. Selain itu, *platform* webtoon adalah *platform* yang gratis dan bisa diakses kapan saja melalui gawai.

### **Media Pendukung**

#### **Media Sosial (Instagram)**

Instagram merupakan platform media sosial yang populer dan memiliki jumlah pengguna yang signifikan, terutama di kalangan pemilih muda. Dengan adanya fitur berbagi dan repost, konten komik edukasi dapat dengan cepat menyebar dan mencapai audiens yang lebih besar.

### **Poster A3**

Poster A3 memiliki ukuran yang cukup besar sehingga mampu menarik perhatian dengan efektif di lingkungan tempat anak muda sering berkumpul, seperti kafe, warung, dan angkringan.

### **Standee Banner**

*Standee Banner* memberikan fleksibilitas dalam hal penempatan. Dapat dipasang di berbagai lokasi strategis, seperti lorong-lorong pusat perbelanjaan, aula sekolah, atau area pelayanan public.

### **Standee Character**

*Standee Character* atau papan karakter berdiri memberikan dimensi visual yang menarik dan interaktif. Dengan adanya karakter berdiri yang dihadirkan secara nyata, pengunjung dapat merasa berinteraksi langsung dengan tokoh yang ada di dalam webtoon.

### **Merchandise**

*Merchandise* yang berupa kaos, topi, dan stiker, akan membuat seseorang secara langsung menjadi duta untuk menyebarkan kesadaran tentang pentingnya partisipasi dalam pemilu di Kabupaten Magetan. Selain itu, *merchandise* juga dapat berfungsi sebagai benda koleksi atau hadiah yang memiliki nilai sentimental yang membuat pengguna terhubung dengan pesan-pesan penting dalam komik webtoon ini.

### **Konsep Komunikasi**

Konsep komunikasi pada perancangan komik ini akan menggunakan metode AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention* (Atensi), *Interest* (Minat), *Search* (Telusuri), *Action* (Aksi) dan *Share* (Bagikan).

Tabel 1 Konsep Komunikasi

	Aksi	Dampak
<i>Attention</i>	Komik webtoon ini dipromosikan melalui media cetak (poster a3, <i>standee character</i> , dan <i>standee banner</i> ), dan media sosial Instagram. Disediakan juga stiker gratis yang bisa diambil di lokasi yang telah ditentukan	Menarik perhatian target audiens saat berada di tempat umum seperti ruang terbuka publik (tempat wisata, warung, taman, tempat pelayanan publik dll) serta ketika membuka platform media sosial instagram .
<i>Interest</i>	Audiens yang tertarik mulai mencari tahu mengenai isi dari webtoon ini	Pengenalan kepada audiens secara umum tentang muatan pesan webtoon

<i>Search</i>	Mencari informasi mengenai komik melalui webtoon, sosial media instagram, maupun QR Code standee banner yang sudah di pasang di tempat umum	Setelah dapat mengakses tautan maka audiens akan langsung sampai di laman yang berisikan webtoon dengan pilihan berbagai episode
<i>Action</i>	Membaca, memberikan penilaian dan komentar di platform webtoon	Muatan pesan mengenai pentingnya partisipasi pemilih muda bisa tersampaikan ke audiens
<i>Share</i>	Audiens membagikan tautan webtoon dan konten sosial media . selain itu, audiens yang sudah membaca dan menyukai webtoon tersebut di arahkan untuk membeli merchandise berupa baju, topi , dan stiker	Informasi mengenai webtoon ini akan semakin meluas kepada masyarakat baik melalui media online (sosial media) maupun partisipasi audiens (melalui merchandise)

Sumber : Dokumentasi Penulis

## Hasil Perancangan

### Logo



Gambar 1 Logo

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Logo dari komik webtoon “Ayo Milih, Ben Malih” merupakan gabungan antara teks dan box text yang berbunyi Ayo Milih, ben malih dengan gambar tangan dengan jari kelingking tercelup tinta biru dan jempol ke atas. Logo ini bermakna ketika kita menggunakan hak pilihnya maka akan berdampak perubahan baik bagi kita kedepan. Sesuai dengan versi bahasa indonesia dari judul yaitu ayo memilih, agar berubah.

### Karakter

#### Tokoh Protagonis

#### Dedik “Dewa prediksi”



Gambar 2 Tokoh Utama "Dedik"  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Seorang remaja yang baru lulus SMA berasal dari Kota Magetown, dijuluki "Dewa Prediksi" karena sejak kecil pandai dalam memprediksi sesuatu. Dedik lihai dalam menebak pertandingan olahraga seperti sepakbola yang sering ia lakukan ketika mengopi di angkringan. Oleh karena itu, dia sering dipercaya dalam berbagai kesempatan oleh teman temannya.

### **Tokoh Pendukung**

#### **Mbah Ji Strange**



Gambar 3 Tokoh Pendukung "Mbah Ji"  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Mbah Ji merupakan seorang orang pintar atau sering disebut dengan dukun. Dia memiliki prakter perdukunan yang diklaim padepokan tempat melihat masa depan. Dia memiliki kemampuan membuat portal dimensi antar ruang dan waktu yang dikeluarkan

melalui kalung hijau saktinya. Selain itu, Mbah Ji memiliki kemampuan untuk membaca pikiran orang lain.

### Tokoh Antagonis

#### Aris "The Sultan"



Gambar 4 Tokoh Pendukung "Sultan Aris"  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Aris merupakan teman lama Dedik ketika masih SMA. Aris dijuluki "The Sultan" karena memiliki harta yang sangat banyak. Memiliki karakter elegan dan tenang layaknya orang kaya lama.

### Tokoh Statis



Gambar 5 Tokoh Konsestan Pemilu Fiktif  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tokoh statis tidak memiliki perkembangan yang signifikan dan hanya berfungsi untuk mendukung informasi yang coba ditampilkan dalam komik webtoon seperti

konstestan pemilu fiktif, teman dedik ketika mengopi, keluarga, para generasi muda, serta pejabat terpilih hasil pemilu.

### Media Utama

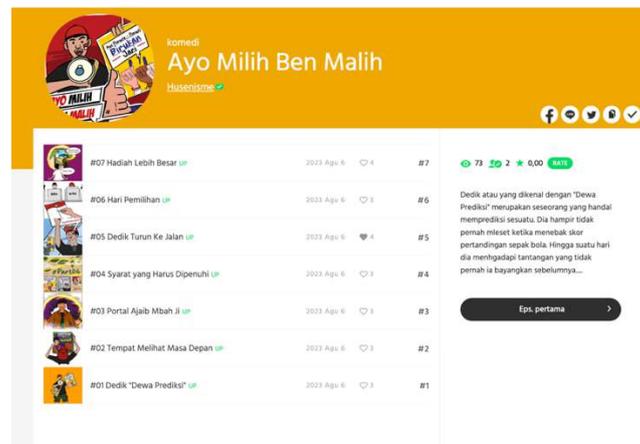
### Sampul Webtoon



Gambar 6 Sampul Webtoon di dalam Episode  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sampul komik webtoon ini menampilkan 3 karakter yaitu Dedik, Mbah Ji, dan juga Aris. Mereka berpose dengan peran masing masing di dalam komik, Dedik saat melakukan seruan kepada pemilih muda, Mbah Ji dengan kemampuan portalnya, serta aris dengan uang dan surat suara. Selain itu, ditampilkan juga logo komik webtoon "Ayo Milih Ben Malih". Sampul ini membeli sedikit *spoiler* bagaimana cerita berlangsung, serta menimbulkan rasa penasaran dengan mengkorelasikan antara realita pemilu dengan kemampuan mistis Mbah Ji.

### Isi Komik



Gambar 7 Halaman Webtoon  
Sumber : <http://bit.ly/WebtoonAyoMilihBenMalih>

Komik webtoon “Ayo Milih Ben Malih” ini tersusun dari 7 episode dengan inti cerita yaitu menumbuhkan kesadaran para pemilih muda untuk menggunakan hak pilihnya pada pemilu tahun 2024. Terdapat juga *thumbnail* komik webtoon yang menampilkan Dedik ketika berorasi dengan background merah yang mencoba membangkitkan gairah generasi muda

## Media Pendukung

### Poster



Gambar 8 Media Pendukung Poster  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Media poster A3 digunakan untuk menyebarkan pesan pesan ajakan kepada pemilih muda sekaligus promosi Komik Webtoon yang tertera di bagian bawah poster. Dengan menggunakan kalimat kalimat yang *relate* dengan kondisi sosial anak muda, diharapkan mampu menarik perhatian mereka. Poster ini akan diletakkan pada tempat

tempat dimana probabilitas anak muda berkumpul cukup tinggi, seperti warung, angkringan, serta fasilitas dan tempat pelayanan publik

### **Standee Banner**



Gambar 9 Media Pendukung Standee Banner  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

*Standee Banner* berfungsi memberikan informasi yang cukup detail seperti judul komik, tujuan komik, akses komik, serta media pendukung sosial media. *Standee Banner* ini akan diletakkan pada tempat tempat dimana probabilitas anak muda berkumpul cukup tinggi, seperti warung, angkringan, serta fasilitas dan tempat pelayanan publik.

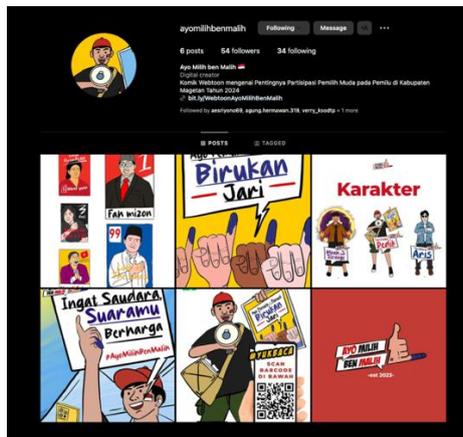
### **Standee Character**



Gambar 10 Media Pendukung Standee Character  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

*Standee Character* bertujuan agar pengunjung dapat merasa berinteraksi langsung dengan tokoh yang ada di dalam webtoon. Selain itu, juga disematkan informasi berupa barcode dan link akses kepada komik webtoon.

### **Media Sosial (Instagram)**



Gambar 11 Media Pendukung Media Sosial  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Media sosial instagram untuk komik webtoon ini menggunakan *username* @ayomilihbenmalih. Instagram dipilih karena memiliki berbagai fitur seperti *posting*, *instastory*, dan *instagram ads*. Semua fitur tersebut akan dikombinasikan untuk mendukung promosi dari komik webtoon “Ayo Milih Ben Malih”

### Merchandise

#### T-shirt



Gambar 12 Media Pendukung Baju  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

*T-shirt* dipilih karena salah satu jenis pakaian yang menjadi favorit anak muda. Pada bagian depan, ditempatkan desain berupa kata kata seruan untuk memilih “Ayo Pemuda Pemuda, Birukan Jari” serta logo di bagian atas *t-shirt*. Selain itu untuk menunjang promosi, ditempatkan juga *link barcode* pada label atau *tag*. Hitam dipilih sebagai warna *t-shirt* karena bersifat netral dan tidak berpihak kepada kelompok tertentu.

## Stiker



Gambar 13 Media Pendukung Stiker  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Stiker ini mempunyai bentuk memanjang horizontal dengan ukuran yang tidak terlalu besar bisa fleksibel untuk ditempel di berbagai tempat seperti di casing gawai, sepeda motor, pintu kamar, dll. Stiker ini memiliki desain berupa logo dan juga judul komik di *platform* webtoon.

## Topi



Gambar 14 Media Pendukung Topi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Topi ini memiliki desain berupa logo komik webtoon serta penambahan *link barcode* pada bagian label atau *tag* topi. Dipilih warna dasar hitam karena warna netral dan tidak menunjukkan keberpihakan kepada kelompok tertentu

## SIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta studi pustaka, Kabupaten Magetan memiliki jumlah pemilih muda yang paling besar diantara kategori pemilih lainnya, yaitu 25% dari jumlah Daftar Pemilih Tetap pada pemilu 2019 lalu. Dari data

tersebut sekitar 20% dari jumlah pemilih muda tidak menggunakan suaranya alias golongan putih (golput). Melihat hal tersebut, Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Magetan yang berperan sebagai lembaga penyelenggara pemilu, belum mengambil langkah untuk melakukan sosialisasi kepada generasi muda secara efektif.

Sosialisasi KPU Kabupaten Magetan menggunakan metode tatap muka secara langsung yang dilakukan di wilayah wilayah tertentu. Selain itu, juga dilakukan sosialisasi melalui berbagai media seperti media sosial, media cetak, maupun media elektronik. Akan tetapi, dari muatan yang disampaikan KPU tidak ada yang didedikasikan khusus untuk menumbuhkan kesadaran pemilih muda. Sosialisasi tersebut masih berupa informasi umum seperti masa tahapan pemilu, tata cara mencoblos, hingga sekedar dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh KPU Kabupaten Magetan. Di sisi lain, melalui wawancara langsung dan tidak langsung, dari pemilih muda berharap ada media sosialisasi yang bisa menjangkau pemilih muda secara keseluruhan. Dengan cara penyampaian pesan yang ringan namun tepat sasaran.

Oleh karena itu, pada perancangan komik ini menggunakan *platform* Webtoon yang mana bisa diakses secara gratis. Selain itu, latar sosial yang disesuaikan dengan kondisi pembaca, yang mana adalah pemilih muda Kabupaten Magetan. Pembaca diajak untuk merasakan dinamika yang dilalui oleh tokoh di dalam komik webtoon. Bermula dari pemuda yang gemar bersosialisasi namun apatis terhadap politik, hingga menjadi paham bagaimana pentingnya peran pemilih muda atau generasi muda dalam penentuan masa depan bangsa ke depan atau setidaknya lima tahun ke depan. Dengan begitu, melalui komik webtoon yang berjudul "Ayo Milih, Ben Malih" ini diharapkan bisa meningkatkan partisipasi pemilih muda serta mengurangi angka golongan putih.

#### DAFTAR PUSTAKA

Abrams, M. H., & Harpham, G. G. (2015). *A Glossary of Literary Terms (11<sup>th</sup> ed.)*. Cengage Learning.

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Apsari, D., & Aditya, D. (2019, July). The Influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 156-161). Atlantis Press.
- Bell, J. S. (2004). *Plot & Structure: Techniques and Exercises for Crafting a Plot That Grips Readers from Start to Finish*. Writer's Digest Books.
- Burroway, J. (2007). *Imaginative Writing: The Elements of Craft (3rd ed.)*. Longman.
- Chiarello, Mark. (2007). *Designing Comics: The Principles of Layout*. Ava Publishing.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Groensteen, Thierry. (2013). *The System of Comics*. Jackson. University Press of Mississippi.
- Iskandar, D., & Marlina, N. (2019). Pendidikan Pemilih Muda Cerdas Di Kabupaten Boyolali. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 1(1), 12-18
- Jahovic, L. (2011). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Laurence King Publishing.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A. P., Gunawan, P. H., Aditsania, A., ... & Prabasworo, B. (2020). Signage Design of the Gasmin Field Bandung. *Visualita*, 9(1), 169-180.
- Snyder, B (2005). *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions.
- Tinarbuko, S. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset
- Truby, J. (2008). *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. Faber & Faber.
- Wardhani, P. S. N. (2018). Partisipasi politik pemilih pemula dalam pemilihan umum. *Jupis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 57-62.