

PERANCANGAN KOMIK STRIP BERJUDUL “MENTAL MISKIN” SEBAGAI MEDIA LAYANAN MASYARAKAT UNTUK BIJAK DALAM BERPERILAKU

Sheren Marieta Putri Simanungkalit¹, Noprita Elisabeth Sianturi²
Program Studi Desain Interior^{1,2}
Universitas Potensi Utama^{1,2}
sherenputri18@gmail.com¹, novryelisa@gmail.com²

Abstrak

Perilaku bijak diperoleh ketika memahami pentingnya rasa cukup, dan bersyukur atas apa yang dimiliki. Sayangnya masyarakat kurang memahami arti bersyukur, sehingga tidak mampu berperilaku bijak dalam hidupnya. Sebagai media layanan masyarakat, komik strip diperlukan untuk menghimbau serta mengedukasi masyarakat agar berperilaku bijak. Dilakukanlah penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui proses dari perancangan komik strip sebagai media layanan masyarakat untuk bijak dalam berperilaku. Data diperoleh melalui metode studi kepustakaan. Komik strip yang akan diteliti, berjudul “Mental Miskin”, karya peneliti sendiri. Pada proses perancangan digital komik strip ini peneliti menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk membuat sketsa digital komik, dan kemudian mewarnai sketsa sesuai dengan tahap awal perancangan yang sudah didesain, proses perancangan gambar komik strip menggunakan aplikasi berbasis vektor. Komik strip Mental Miskin ini, pesan yang disampaikan didasari oleh konteks kritis yang mencakup fenomena budaya, politik, sosial, dan norma sosial. Pesan yang disampaikan juga akan memberikan cerminan kepada masyarakat, dengan cara merefleksikan perilaku bodoh dalam nilai-nilai kehidupan yang dianut. Proses penggambaran komik strip Mental Miskin ini, peneliti memadukan unsur-unsur desain kedalam komik tersebut. Oleh sebab itu perancangan komik strip ini hadir untuk menghimbau, mengedukasi, menyadarkan, mengingatkan, dan juga sebagai sumber perenungan diri. Sehingga masyarakat mampu memahami apa itu mental miskin dan mampu untuk berperilaku bijak dalam hidupnya.

Kata Kunci: Perancangan, Komik Strip, Perilaku

Abstract

Wise behavior is obtained when understanding the importance of contentment, and being grateful for what you have. Unfortunately, people do not understand the meaning of being grateful, so they are unable to behave wisely in their lives. As a public service media, comic strips are needed to encourage and educate people to behave wisely. This research was carried out with the aim of knowing the process of designing comic strips as a public service medium to be wise in behaving. Data obtained through the method of literature study. The comic strip that will be examined, entitled “Mental Poor”, is the work of the researcher himself. In the process of designing digital comic strips, researchers use the Adobe Illustrator application to create digital comic sketches, and then color the sketch according to the initial design stages that have been designed. The process of designing comic strip images uses a vector-based application. In this Mental Miskin comic strip, the message conveyed is based on a critical context that includes cultural, political, social phenomena and social norms. The message conveyed will also reflect on society, by reflecting stupid behavior in the values of life that are adhered to. For the process of depicting the comic strip Mental Miskin, the researcher integrated design elements into the comic. Therefore the design of this comic strip is here to encourage, educate, awaken, remind, and also as a source of self-reflection. So that people are able to understand what mental poverty is and are able to behave wisely in their lives

Keywords: Design, Comic Strip, Behavior

I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak akan pernah lepas dari sebuah cerita. Beragam fenomena yang terjadi mengakibatkan banyak hal-hal unik dapat diceritakan lewat sebuah media. Pada saat ini media bisa memuat beragam jenis cara dalam proses penyampaiannya. Salah satu media yang mampu memuat cerita dan menyampaikannya kepada masyarakat ialah komik. Komik adalah sarana (media) penyampai pesan yang dapat dilakukan melalui gambar, pesan yang disampaikan antara lain pesan moral, cerita anak dan yang lainnya. Jenis-jenis komik pun beragam, yaitu sebagai berikut: Komik Strip, Komik Buku, Komik Humor dan Petualangan, Komik Biografi dan Ilmiah, Komik Edukasi, Komik Promosi (Iklan), Komik Wayang, Komik Silat, Komik Tahunan, dan Komik *Online*. Dari jenis-jenis komik diatas, yang akan menjadi pembahasan ialah Komik Strip. Komik strip akan menjadi media utama. Terpilihnya media komik strip ini, selain dikarenakan fungsinya sebagai media hiburan, komik juga memiliki fungsi sebagai media penyebaran informasi. Komik “Mental Miskin” dipergunakan untuk media layanan masyarakat agar bijak dalam berperilaku.

Perilaku seseorang yang tidak bijak akan terjadi tindakan yang menyimpang. Perilaku seseorang secara garis besar dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungannya, di dalam sebuah keluarga orang tua harus aktif dalam mendidik anaknya sedari kecil karena akan berpengaruh sampai dewasa, peranan kepala lingkungan dalam suatu wilayah masyarakat juga berperan untuk membina kerukunan umat atau warganya dan tindakan yang baik harus terealisasi secara maksimal ketika menghadapi perilaku warga agar semuanya dapat menjadi warga yang bijak. Berperilaku bijak bukan hanya menguntungkan diri sendiri, tetapi orang lain juga. Membantu mengatasi permasalahan dalam masyarakat tersebut, maka diperlukan sebuah solusi. Solusinya yaitu memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat melalui komik strip, oleh sebab itu perancangan komik strip ini diharapkan dapat menjadi media layanan masyarakat untuk menghimbau

tentang pentingnya sikap bijak dalam berperilaku. Dengan adanya gambaran pada komik strip ini, akan memudahkan pembaca memperoleh visualisasi adegan yang ada didalamnya.

Komik strip ini dirancang untuk dapat membantu menjadi media layanan masyarakat yang berguna menghimbau dan mengedukasi warga agar berkelakuan baik dan benar. Komik strip yang akan dibuat ini berupa dalam bentuk buku agar lebih mudah dilihat serta dibaca seseorang. Alasan peneliti memilih komik strip berbentuk buku, karena dapat memuat informasi yang dapat dibaca setiap saat oleh masyarakat. Proses pembuatan komik strip menjadi buku, tentunya peneliti akan membuat komik strip yang sederhana dan tidak akan terlalu rumit. Selain itu, komik strip berbentuk buku mudah untuk disimpan oleh masyarakat, dan dapat diakses berulang-ulang tanpa harus menggunakan jaringan *internet* seperti halnya *e-book*.

Edukasi mengenai pentingnya bijak didalam berperilaku kepada masyarakat baik itu secara langsung ataupun tidak langsung tentunya diharapkan akan menjadi dasar perilaku masyarakat yang baik dalam kehidupan bersosial sehari-hari. Dengan menanamkan kepada masyarakat sebuah dasar untuk bersyukur dan mencukupkan dirinya dengan apa yang ada padanya. Terutama adalah para orang tua harus mengetahui bahwa, usia remaja adalah tahapan awal dalam mencari jati diri. Didalam fase remaja seluruh tenaga, pemikiran, waktu, dan segalanya harus dicurahkan oleh orang tua kepada anak yang sedang mengalami masa ini [1]. Tujuan dirancangnya komik strip ini ialah untuk mengedukasi masyarakat agar mengetahui tindakan bodoh yang terjadi ketika mengalami sekarat mental (*mental miskin*), sehingga masyarakat mampu berperilaku bijak menyikapi hal tersebut. Dan juga menyadarkan masyarakat, mengingatkan, dan sebagai sumber perenungan diri.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Perancangan

Perancangan adalah sebuah proses mendefinisikan sesuatu yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Dari pengertian perancangan tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa perancangan adalah sebuah proses penggambaran dengan teknik yang melibatkan deskripsi serta detail pada setiap komponennya [2].

2. Komik Strip

Komik adalah merupakan salah satu sarana untuk pembelajaran yang dapat membantu seseorang dalam belajar baik didalam kelas ataupun diluar kelas, dengan bantuan komik akan dapat membantu guru atau dosen untuk proses pembelajaran didalam kelas dan suasana kelas akan terlihat lebih efektif, ceria dan efisien. Komik harus dikembangkan dengan baik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa yang ikut dalam pembelajaran tersebut [3].

3. Perilaku

Perilaku merupakan dampak dari berbagai faktor yang terjadi, baik itu dari dalam maupun dari luar. Perilaku manusia merupakan cerminan dari suatu gejala kejiwaan, seperti pengetahuan, keinginan, kehendak, minat, motivasi, pandangan, sikap, dan sebagainya. Manusia bijaksana mampu mengatasi masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan norma dan interaksi sosial sehingga terciptanya kondisi harmonis antara individu dengan lingkungannya. Peneliti mengungkapkan bahwa perilaku yang bijak pada diri seseorang, memiliki sifat yang kompleks (saling terhubung) yang diperoleh dari dua faktor yaitu, dari dalam diri dan dari luar diri seseorang[4].

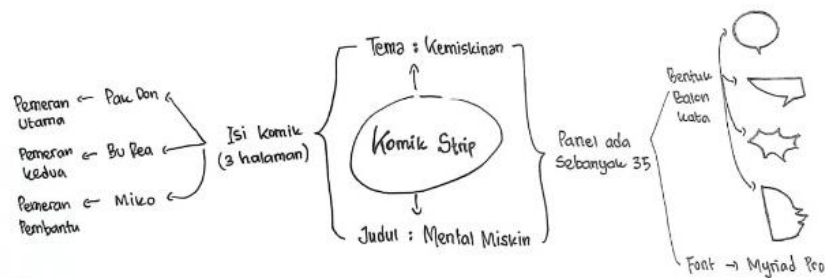
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Peneliti menggunakan metode wawancara dalam penelitian ini serta obeservasi yaitu dengan melihat perilaku suatu kawasan masyarakat, data yang didapat kemudian dituangkan dalam bentuk gambar dengan berbantu tool adobe dan dibuat dalam bentuk komik strip[5].

1. Konsep Perancangan

Tema yang diangkat dalam perancangan komik strip ini bertema Kemiskinan, dengan judul komik yaitu Mental Miskin. Sebagai media layanan masyarakat, isi pesan yang disampaikan ialah dampak yang terjadi ketika seseorang tidak berperilaku bijak. Isi panel didalam komik strip ini ada sebanyak 35 panel, panelnya ada berbentuk gambar dan visual, gaya visual yang dipergunakan didalam komik strip Mental Miskin ini yaitu semi kartun. Penulisan naskah dalam komik strip ini, memiliki gaya bahasa non-formal agar lebih mudah dipahami bahasa atau kalimat yang ditulis dalam komik strip. Penekanan pada bacaan yang terdapat dalam balon katanya, berasal dari dialog para tokohnya.

Pada bagian sinopsis, para tokoh (karakter), serta penempatan komponen lainnya peneliti akan menyesuaikannya dengan tema dan judul. Peneliti mengangkat tema Kemiskinan berjudul Mental Miskin ini berdasarkan apa yang terjadi pada masyarakat yaitu masih ada seseorang yang perilakunya tidak bijak dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti melakukan *brainstorming* untuk menemukan konsep pada komik strip Mental Miskin ini. Berikut adalah *brainstorming* yang dibuat untuk mempermudah proses perancangan.



Gambar 1. Brainstorming
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

Komponen gambar, balon kata, dan *font* semuanya akan digabung ke dalam panel, sesuai letaknya masing-masing. Komik strip ini akan dicetak dengan ukuran A5 yaitu 21 cm x 14,8 cm. Komik ini memiliki isi dengan jumlah halaman sebanyak 3 halaman. Ada 3 tokoh yang berperan didalam komik strip ini. Tokoh utama bernama Pak Don (Pengemis), tokoh kedua bernama Bu Rea (Istri Pengemis), dan Miko (Ajudan) sebagai pemeran atau tokoh pembantu. Karakter setiap tokohnya adalah sebagai berikut:

- a. Pak Don (Pengemis)
Sifat: Bermental Miskin, dan Pelit
Fisik: Rambut hitam, memiliki kumis serta janggut, sedikit kurus, dan berkulit sawo matang.
- b. Bu Rea (Istri Pengemis)
Sifat: Bermental Miskin, dan Pelit.
Fisik: Rambut cokelat, memiliki tahlilat besar di pipi kirinya, pendek, dan berkulit putih.
- c. Miko (Ajudan)
Sifat: Penurut.
Fisik: Rambutnya hitam, berperawakan tinggi, dan berkulit kuning langsung.

Dari penjelasan mengenai karakter para tokoh diatas, maka peneliti pada tahap awal mulai membuat sebuah sketsa untuk setiap tokoh. Berikut ini adalah sketsa karakter tokoh komik strip berjudul “Mental Miskin”.



Gambar 2. Sketsa Hitam Putih Karakter Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

a. Fenomena

Komik strip ini, terdapat beberapa fenomena yang mencerminkan kebodohan dalam masyarakat, khususnya di Indonesia. Pada komik strip Mental Miskin ini, ada 4 hasil fenomena yang telah dirangkum dan bisa menjadi himbuan serta edukasi bagi masyarakat untuk berperilaku bijak kedepannya. Konteks kritis dalam fenomena tersebut ialah melalui Budaya, Politik, Sosial, dan Norma Sosial. Berikut penjabarannya:

a. Budaya

Komik strip ini mengambil budaya (kebiasaan) yang dimiliki oleh orang Indonesia. Salah satu budaya itu, ialah hedonisme yang cenderung berdampak pada perilaku orang Indonesia didalam berbagai aspek. Salah satu aspek dari pengaruh budaya hedonisme tersebut ialah, membeli kebutuhan tersier lebih banyak agar terangkat martabatnya, dan mengesampingkan kebutuhan primer (pokok). Mengenai hal tersebut dapat dilihat dalam panel 3.



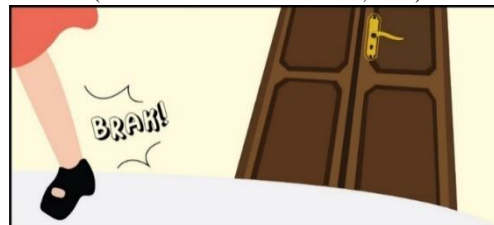
Gambar 3. Panel 3 Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

b. Politik

Memberikan saran serta pendapat dalam menyelesaikan permasalahan dalam keluarga termasuk dalam fenomena politik. Mengadakan musyawarah dan menyelesaikan masalah dalam rumah tangga secara bersama-sama kurang diterapkan dalam keluarga. Sehingga terjadilah konsep menang sendiri dan muncul kekerasan dalam rumah tangga baik secara verbal maupun non-verbal. Pada komik ini fenomena tersebut ditandai pada panel 6,7, dan 9.



Gambar 4. Panel 6 & 7 Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



Gambar 5. Panel 9 Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

c. Sosial

Pada komik strip ini, perilaku yang terjadi karena pengaruh sosial termasuk dari pengaruh masyarakat kontemporer maupun historis terdapat panel ke 10. Dalam panel tersebut digambarkan peristiwa sosial yang menjelaskan dampak dari perilaku bodoh karena kurang bersyukur. Dimana pria yang ada didalam panel tersebut, merupakan pengemis, yang kaya raya. Pria tersebut kurang memperhatikan kepentingan umum dan hidup dalam pola pikirnya yang sempit (selalu merasa kekurangan, sehingga menghemat secara luar biasa).



Gambar 6. Panel 10 Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

d. Norma Sosial

Norma sosial ialah sebuah aturan hidup yang biasanya tidak tertulis, tetapi akan tetap dan terus berlaku dalam kehidupan masyarakat. Fenomena ini ditandai dengan kepatuhan Ajudan sebagai salah satu tokoh yang ada didalam komik ini. Namun disatu sisi, ajudan yang bernama Miko tersebut patuh dalam

konteks yang salah. Ia membiarkan majikannya terus menerus hidup dalam pola pikirnya tanpa menegur perbuatan salah sang majikan.



Gambar 7. Panel 19 dan 20 Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

b. Warna

Warna yang terdapat didalam isi komik ada 2 macam, ialah sebagai berikut:

1) Warna Pakaian Tokoh

Hitam, Abu-abu, Abu-abu *light*, Merah Muda *Coral*, Kuning Kapas, Kuning Lenan, Hijau *Fern*, Biru langit, Ungu Iris, Merah Muda *Strawberry*, dan *Orange*.

2) Warna *Background*

Apricot Orange, *Basketball Orange*, Putih Pucat, Lemon, Putih *Pearl*, *Light Cyan*, Biru *Light*, dan Ungu *Neon*.



Gambar 8. *Pattern* Warna Pakaian Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



Gambar 9. *Pattern* Warna *Background*
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

c. Isi Komik

Dimulai dari membuat sinopsis, selanjutnya skenario, kemudian membuat storyboard. Berikut ini penjelasannya:

a. Sinopsis

Hiduplah seorang pengemis yang hidupnya susah dijalanan. Dari pagi sampai malam bekerja dengan mengemis. Namun ternyata pengemis ini, bukan sembarang pengemis. Ketika pulang mengemis ternyata sebuah mobil *Mercedes Benz* hitam menunggunya tepat didepan pengemis tersebut. Seorang lelaki berpenampilan rapi dengan kacamata hitam dengan dasi, menghampiri dan menunduk kepada pengemis tersebut. Apakah yang terjadi sebenarnya dalam kehidupan pengemis tersebut?

b. Skenario

Suasana pagi hari didalam kamar sebuah rumah mewah.

Narasi: Pagi hari, pukul 07:00 didalam kamar sebuah rumah mewah. Seorang wanita tua datang menghampiri seorang pengemis, yang adalah suaminya sendiri.

a. Berjalan dengan cepat menjauhi kamar.

Narasi: Keluar dengan kesal

b. Tampak seorang pengemis duduk di trotoar jalan.

Narasi: Sore harinya, pukul 18:00 mobil *Mercedes Benz* warna hitam muncul didepan seorang pengemis.

c. Pengemis itu berjalan kearah mobil.

Narasi: Pengemis itu pun masuk kedalam mobil tersebut.

d. Disebab rumah mewah.

Narasi: Setibanya dirumahnya yang mewah itu, ia tiba-tiba tersentak dan jatuh di area ruang tamunya.

e. Ajudannya, menelephone istri si pengemis dengan panik.

Narasi: Miko menghubungi Bu Rea dan ambulans untuk segera datang.

f. Istri si pengemis, turun dari lantai 3 rumah mewah itu.

Narasi: Bu Rea segera turun dan mendapatkan suaminya tergeletak 1 lemah di ruang tamu rumahnya.

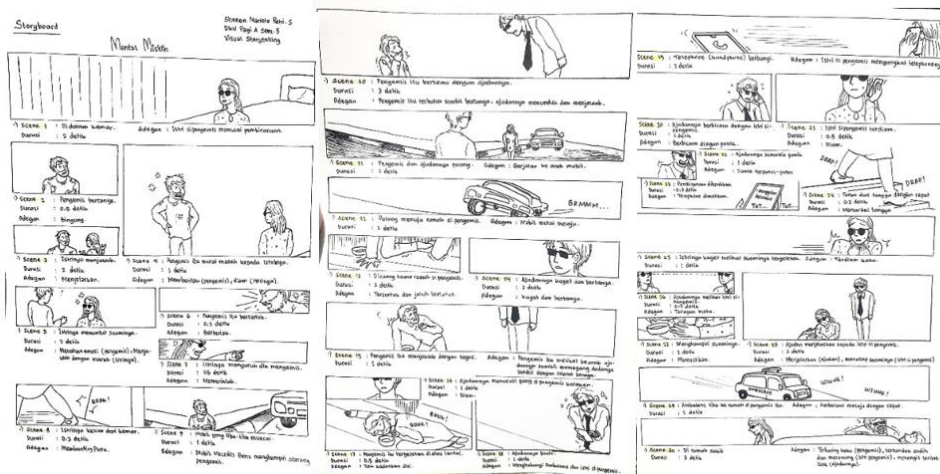
g. Pengemis itu dibawa ke rumah sakit.

Narasi: Mobil ambulans pun tiba, dan kemudian membawa pengemis itu segera kerumah sakit. Si pengemis itu telah meninggal dunia

Narasi: Sesampainya dirumah sakit ternyata nyawa Pak Don tidak bisa terselamatkan lagi dan dinyatakan telah meninggal dunia. Bu Rea hanya tertunduk sedih dan merenungkan kesalahannya, sementara Miko menangis terisak-isak karena kepergian majikannya itu.

c. *Storyboard*

Berikut ini adalah bentuk *storyboard* pada komik, dengan isi yaitu *scene*, durasi, dan adegan. *Scene* dalam komik memiliki arti, bahwa setiap gerakan mewakili elemen unit cerita tertentu. Durasi yang dimaksud disini ialah jumlah waktu yang dihabiskan dalam membaca komik ini. Adegan menunjukkan perubahan peristiwa, dan perubahan peristiwa yang dimaksud disini ditandai dengan pergantian tokoh atau latar tempat dan waktu.



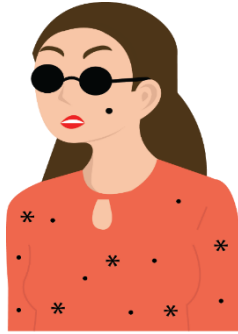
Gambar 10. *Storyboard*
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

2. Tahap Awal Perancangan
 d. Tokoh

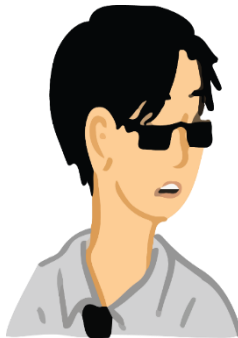
Perancangan tokoh dari segi warnanya, akan menjadi hal yang perlu diperhatikan. Bentuk tokoh yang sudah disketsa sebelumnya, maka peneliti mengembangkan konsep pada tokoh yang diharapkan bisa menjadi penguat perancangan komik strip ini. Berikut adalah proses desain tokoh pada komik strip Mental Miskin:



Gambar 11. Sketsa Warna Pak Don
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



Gambar 12. Sketsa Warna Bu Rea
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



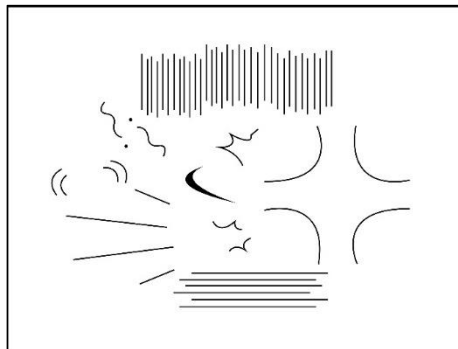
Gambar 13. Sketsa Warna Miko
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

Tokoh-tokoh yang ada didalam komik strip ini, semua mengikuti gaya ilustrasi dari tokoh utamanya, yaitu pada bagian *lineart*, dan *tone* warna. Lalu mengenai visual latar belakangnya mengambil refrensi dari komik strip Tahilalats.

e. Unsur Desain

a. Garis

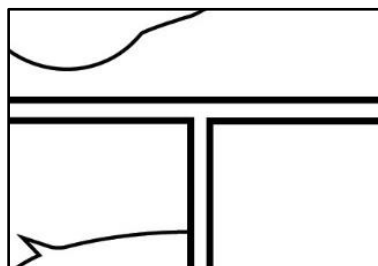
Garis adalah penghubung antara satu titik dengan titik yang lain, sehingga nantinya akan membentuk gambar berupa garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*).



Gambar 14. Unsur Garis Pada Komik Strip
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

b. Ruang

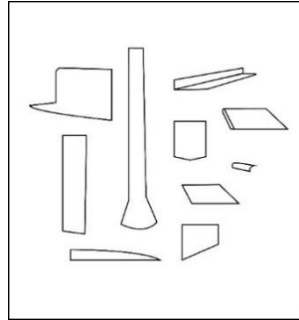
Jarak suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya.



Gambar 15. Unsur Ruang Pada Komik Strip
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

c. Bidang

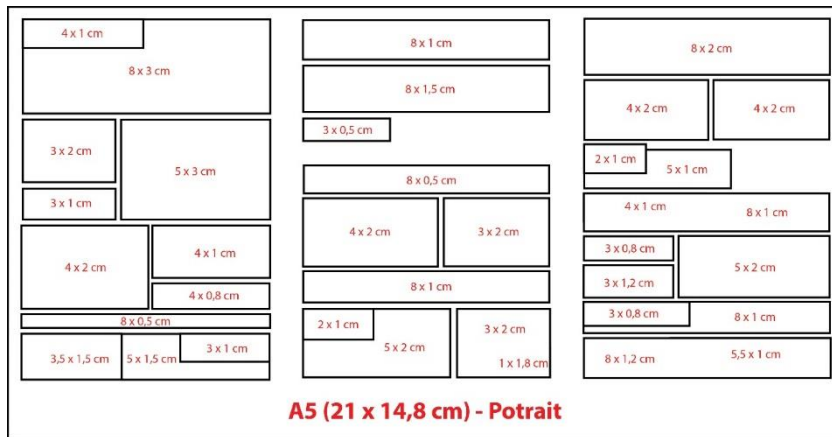
Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup.



Gambar 16. Unsur Bidang Pada Komik Strip
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

d. Ukuran

Salah satu unsur dalam desain yang merupakan tanda dari besar kecilnya suatu objek.



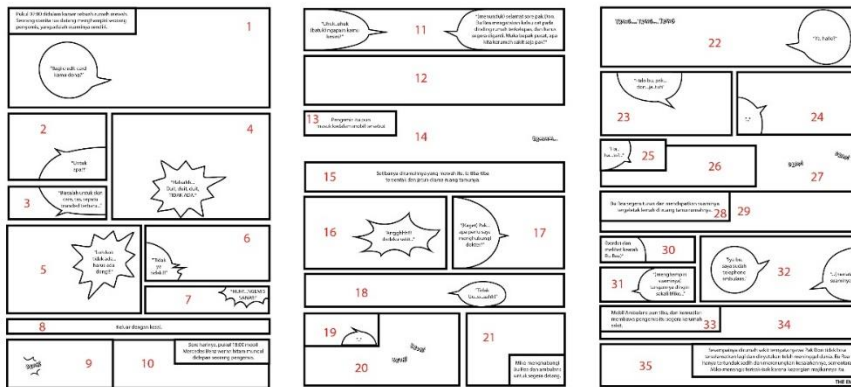
Gambar 17. Unsur Ukuran Pada Komik Strip
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

f. Panel

Panel yang digunakan bervariasi, disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Panel berbentuk persegi panjang, dengan ukuran yang besar dan kecil.



Gambar 18. Sketsa Panel Isi Komik Halaman 1,2, dan 3 (Sketsa)
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



Gambar 19. Panel Isi Komik Halaman 1, 2, dan 3 (Digital)
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

g. Tipografi

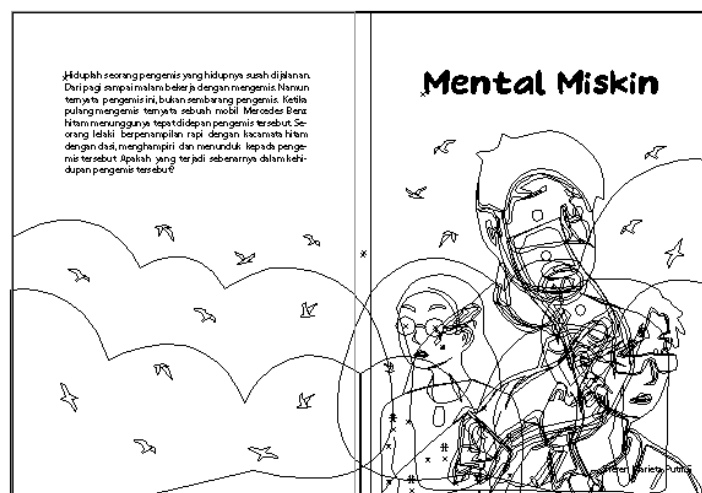
Font atau Tipografi yang digunakan pada komik strip ini ialah *Milky Boba*, *Myriad Pro*, dan *Gemini Moon*. Tipografi judul untuk *cover* depan bernama *Milky Boba*. Tipografi sinopsis dan isi komik strip bernama *Myriad Pro*. Tipografi *font* bernama *Gemini Moon* digunakan untuk *sound* pada bagian isi. Semua *font* ini bentuknya termasuk kedalam klasifikasi huruf *sans serif*.



Gambar 20. Tipografi
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

h. Cover

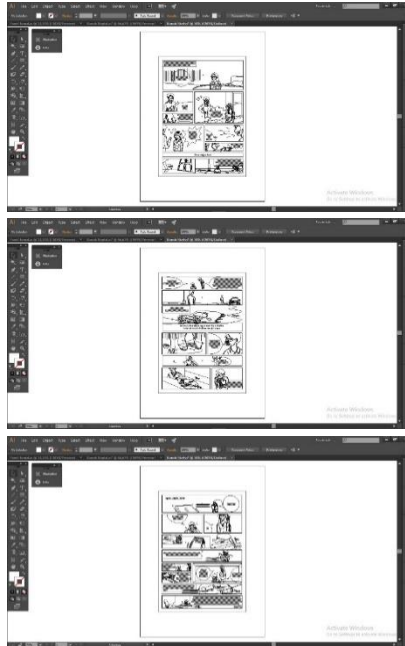
Cover depan komik strip ini ialah para tokoh dan sebagai objek utamanya, terdapat uang yang dipegang. Ekspresi yang dipancarkan sesuai dengan sifat dari masing-masing tokoh dan terdapat judul dari komik yaitu *Mental Miskin*, disertai nama peneliti pada bagian kanan bawah *cover* depan. Pada bagian *background* terdapat gambar awan dan burung yang terbang di udara. *Cover* belakang berisi sinopsis dari komik strip ini.



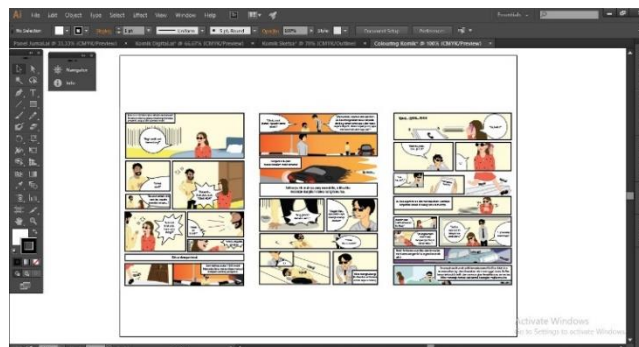
Gambar 21. Sketsa *Cover* Depan
 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

i. Proses Perancangan

Proses perancangan digital peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Diawali dengan membuat sketsa digital, dan kemudian mewarnainya sesuai dengan tahap awal perancangan. Berikut ini ialah proses perancangan gambar komik strip menggunakan aplikasi berbasis vektor.



Gambar 22. Proses Sketsa Digital Halaman 1,2, dan 3
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



Gambar 23. Proses Colouring Digital Komik Strip Halaman 1,2, dan 3
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

j. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif perancangan komik strip ini adalah membantu target audience untuk memahami dampak yang terjadi ketika tidak berperilaku bijak yaitu dengan memberi contoh mengenai keberadaan orang yang memiliki sekerat mental (mental miskin). Jadi komik strip ini sebagai media layanan masyarakat berbentuk cerita gambar yang menghimbau, untuk bijak didalam berperilaku.

k. Strategi Kreatif

Buku komik strip ini berisi *cover* depan, judul komik, *quotes*, kata pengantar, isi komik strip, dan *cover* belakang. Sketsa secara keseluruhan dilakukan secara manual menggunakan *drawing pen*, ukuran 0,4 dan 0,5. Pada teknik visualisasi tahapan selanjutnya mulai dilakukan secara digital dan hasil jadi komik strip ini dilakukan secara digital dengan bantuan *software* grafis.

l. Karakteristik Target Audience

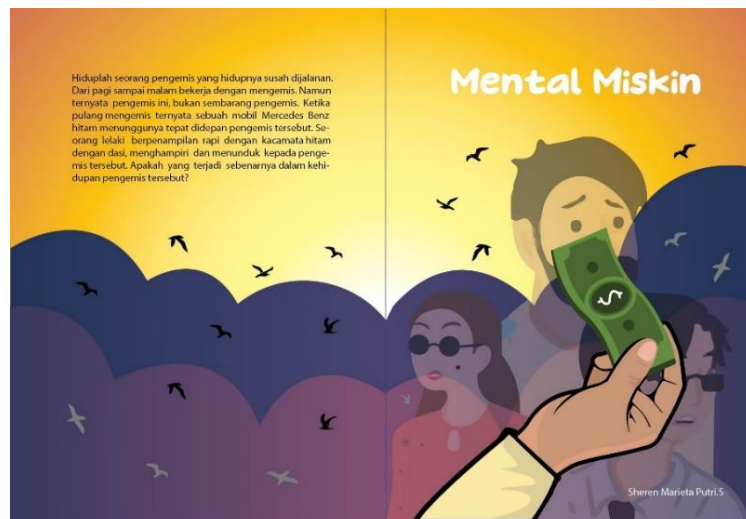
Target *audience* dari perancangan komik strip ini adalah:

- a. Geografis Seluruh Indonesia
- b. Demografis Umur : 12-25 tahun

- c. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan Pendidikan : SMP, SMA, Kuliah, dan umum
- d. Perilaku
 - a. Hedonisme
 - b. Menggunakan sosial media
- e. Psikografis
 - a. Semua kelas sosial
 - b. Suka membaca komik
 - c. Menghabiskan waktu luang di sosial media
 - d. Suka share informasi di sosial media
 - e. Suka berkomentar maupun menulis status di sosial media

m. Isi Komik Strip

Setelah ditemukannya permasalahan, kemudian peneliti mengidentifikasi, dan menemukan solusi untuk permasalahan tersebut. Kemudian mengumpulkan informasi mengenai pembahasan yang akan diangkat dalam komik ini, hingga akhirnya buku komik pun siap untuk di validasi kepada ahli materi, ahli desain dan pembaca sekalian.



Gambar 24. Cover Depan dan Belakang Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)



Gambar 25. Hasil Perancangan Bagian Isi Komik Strip Mental Miskin
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2023)

IV. KESIMPULAN

Akibat dari kurangnya himbauan terhadap masyarakat yang kurang bijak dalam berperilaku (mengambil sikap), mengakibatkan kemunculan sekarat mental atau mental miskin. Menghimbau masyarakat melalui komik ini, maka akan menjelaskan gambaran mengenai mental miskin secara jelas. Bahwa orang yang bermental miskin pastilah kurang bijak perilakunya. Maka dari itu, sebagai media layanan masyarakat komik pun hadir untuk mengedukasi menghimbau, menyadarkan, mengingatkan, dan sebagai sumber perenungan diri sehingga masyarakat memahami apa itu mental miskin dan mampu untuk berperilaku bijak.

Setelah mengetahui dampak yang terjadi pada orang yang bermental miskin didalam komik ini, maka masyarakat dapat mengambil hikmah untuk mencukupkan diri dengan apa yang ada padanya. Media komik strip ini merupakan media yang sesuai, karena pesan yang disampaikan singkat dan jelas, agar mudah dimengerti oleh para pembaca secara cepat, singkat, dan tidak membosankan karena memiliki visualisasi. Dengan adanya visual, maka akan membantu menjelaskan mengenai pesan yang ingin disampaikan pada masyarakat.

REFERENSI

- [1] Adiatmaputra Fajar Pratama , “Remaja Butuh Perhatian Lebih Daripada Anak-anak”, <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2010/12/13/remaja-butuh-perhatian-lebih-daripada-anak-anak>. (accessed November 7, 2022).
- [2] Rizky S. B8. 47. _Soetam_BUKU_AJAR_Konsep_Dasar_RPL.
- [3] Saputro AD. Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman. 2016 Apr 29;5(1):1-9.
- [4] Sahrani R. Faktor-faktor karakteristik kebijaksanaan menurut remaja. Jurnal Psikologi Sosial. 2019 Feb 2;17(1):36-45.
- [5] Hermawan I. Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method). Hidayatul Quran; 2019 Oct 18.