

PERANCANGAN BUKU KOMIK MANFAAT #DIRUMAHJA DENGAN BERKEGIATAN PRODUKTIF SAAT PANDEMI

Alfiyan Hidayatullah¹, Aditya Rahman Yani², Masnuna³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
*corresponding author : 4lfiyan@gmail.com

Abstrak. Kebijakan tetap di rumah selama pandemi dilakukan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Tetapi, berita detiknews.com pada tanggal 18 September 2020 mengenai sekumpulan remaja yang masih berkegiatan diluar rumah, menunjukkan remaja kurang mematuhi kebijakan tersebut. Penyebabnya adalah remaja merasa bosan dan kurang mengetahui tentang variasi kegiatan bermanfaat yang dapat dilakukan selama di rumah. Berdasarkan data inilah, dibutuhkan suatu media yang dapat memberi wawasan kepada remaja mengenai kegiatan bermanfaat dan mengasyikkan, yang dapat dilakukan selama di rumah. Perancangan ini terfokus untuk menciptakan sebuah media buku komik yang dapat memberi edukasi dan inspirasi bagi remaja untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi. Terdapat 2 tahap dalam perancangan. Yaitu, tahap persiapan yang berisi pengumpulan data, analisa data, sintesis, dan penentuan data perancangan. Serta tahap penciptaan yang berisi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Melalui komik, diharapkan target pembaca dapat menciptakan suatu trend positif yang membawa manfaat bagi diri sendiri ataupun orang lain disekitar.

Kata Kunci : Komik, Pandemi, Covid-19, Produktif, Remaja

Abstract. The policy of staying at home during the pandemic is in place to prevent the spread of the Covid-19 virus. However, detiknews.com news on September 18, 2020 regarding a group of teenagers who are still doing activities outside the home, shows that teenagers do not comply with the policy. The reason is that adolescents feel bored and do not know about the variety of useful activities that can be done at home. Based on this data, a medium is needed that can provide insights to adolescents about useful and fun activities that can be done while at home. This design focuses on creating a comic book media that can provide education and inspiration for adolescents to carry out productive activities while at home during a pandemic. There are 2 stages in the design. Namely, the preparation stage which includes data collection, data analysis, synthesis, and determination of design data. As well as the creation stage which contains pre-production, production, and post-production. Through comics, it is hoped that the target audience can create a positive trend that brings benefits to themselves or others around them.

Keywords: Comic, Pandemic, Covid-19, Productive, Teenager

Pendahuluan

Terhitung sejak awal Desember 2019, suatu virus baru bernama novel coronavirus 2019 atau nCoV-2019 menyebar ke seluruh penjuru dunia dan mempengaruhi banyak sektor (Parwanto 2020). Di Indonesia, perkembangan virus Covid-19 diawali oleh 2 orang terkonfirmasi positif Covid-19 pada 2 Maret 2020. Hingga pernah tercatat pada 17 September 2020, sebanyak 232 ribu penduduk Indonesia terkonfirmasi positif Covid-19. Provinsi dengan jumlah kasus positif Covid-19 tertinggi, yaitu DKI Jakarta dan Jawa Timur dengan persentase masing-masing sebesar 24,9% dan 17,3% (Styawan 2020). Pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan baru melalui Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 atau Covid-19 (covid19.go.id). Kebijakan ini ditetapkan, sebagai bentuk usaha untuk memutus perkembangan kasus wabah virus Covid-19 di Indonesia.

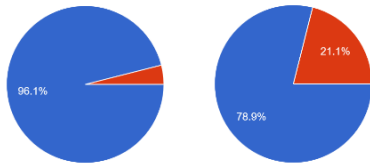
Fakta yang ditemukan, melalui observasi lapangan yang dilakukan sejak bulan November 2020 hingga Januari 2021 di sekitar kawasan Rungkut dan Penjaringan Sari, Surabaya Jawa Timur, masih banyak ditemui remaja berkegiatan di luar rumah untuk *nongkrong* hingga larut malam, bahkan tidak mengenakan masker saat keluar rumah. Kasus perkembangan virus Covid-19 banyak ditemukan mulai dari kelompok usia remaja. Rata-rata kasus ditemukan pada usia antara 15 hingga 34 tahun. Penularan virus Covid-19 terhadap generasi remaja tersebut diakibatkan karena kebiasaan “nongkrong”. Menurut data Dinas Kesehatan Surabaya per 14 September 2020, terdapat 3.879 kasus pada usia muda yang positif Covid-19. Bahkan, angka tersebut menyumbang 29,36% dari total kumulatif terkonfirmasi 13.208 kasus. Walikota Surabaya periode 2016/2020, yakni Ibu Tri Rismaharini juga berujar bahwa 30% jumlah terdampak positif Covid-19 berasal dari usia remaja yang “nongkrong” selama pandemi (Widiyana 2020).

Melalui hasil kuesioner dan wawancara mendalam dengan beberapa narasumber remaja berusia 16 hingga 21 tahun, 89,5% responden mengalami kebosanan saat di rumah saja selama pandemi. Hal ini disebabkan, karena remaja melakukan kegiatan yang berulang dan monoton tanpa adanya variasi. Untuk mengatasi kebosanan selama di rumah saat pandemi, remaja dapat melakukan kegiatan produktif yang dapat menghasilkan sebuah karya. Salah satu kegiatan produktif yang dapat dilakukan adalah berwirausaha di tengah pandemi. Menurut Soegoto (dalam Kammawati *et al.*, 2020) Kewirausahaan yaitu suatu usaha kreatif berbasis inovasi untuk menciptakan suatu hal baru yang bernilai tambah, dan bermanfaat untuk kebutuhan diri sendiri atau orang lain.

Berdasarkan fenomena inilah, muncul motivasi untuk membuat suatu perancangan media informasi berupa visual komik mengenai manfaat tetap di rumah bagi remaja, terutama dalam melakukan kegiatan produktif disaat pandemi Covid-19. Komik, adalah gambar serta lambang lain yang saling berurutan, untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya (McCloud 1993). Menurut Duncan (dalam Ansari *et al.*, 2020) Komik adalah suatu media visual yang bersifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Selain itu, pada usia remaja penyampaian pesan akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui sesuatu yang menghibur. Dalam hal ini remaja lebih tertarik terhadap penyampaian pesan melalui visual, sehingga media komik cocok menjadi wadah penyampai informasi.

Dalam perancangan ini, komik dipilih sebagai media edukasi mengenai kegiatan produktif selama di rumah saat pandemi untuk remaja. Hal ini dikarenakan, berdasarkan

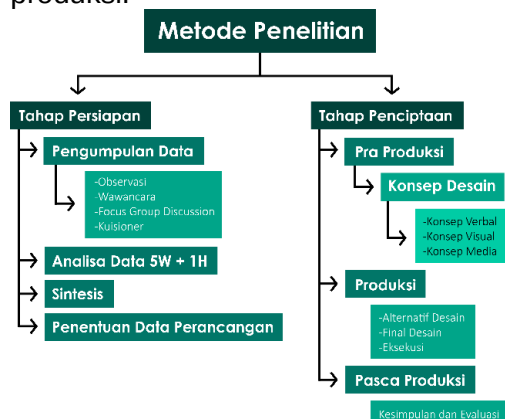
hasil kuesioner sebanyak 96% responden tertarik kepada penyajian informasi secara ringan melalui visual yang menarik dibandingkan dengan tekstual, serta sebanyak 79% responden menyetujui untuk menjadikan komik sebagai media edukasi kegiatan produktif selama di rumah saat pandemi Covid-19 bagi remaja.



Gambar 1. Diagram Responden
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Metode

Penelitian ini menggunakan dua tahapan, yaitu tahap persiapan dan tahap penciptaan. Menurut Masnuna (dalam Putra Pradana and Masnuna, 2021) Tahap Persiapan meliputi pengumpulan data, analisis data, sintesis, dan penentuan objek perancangan. Kemudian tahap penciptaan meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.



Gambar 2. Metode Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Tahap Persiapan

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi salah satu bagian penting dalam penelitian. Dari teknik pengumpulan data, peneliti akan memahami kedalaman data yang dibutuhkan dan menemukan sumber data selanjutnya yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan (Setiawan 2018). Adapun pengumpulan data yang digunakan pada perancangan adalah sebagai berikut;

1. Wawancara

Wawancara adalah metode dalam pengumpulan data yang mengharuskan responden dan peneliti untuk bertemu dalam proses tanya jawab guna mendapat informasi data primer (Rosaliza 2015). Wawancara dilakukan dengan seorang psikolog dan seorang komikus untuk mendapat data mengenai penyampaian pesan edukasi kepada remaja melalui media komik.

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan guna mencari informasi yang dibutuhkan peneliti (Setiawan 2018). Observasi dilakukan di Surabaya, mengamati kebiasaan remaja yang berkegiatan diluar rumah selama pandemi, serta ketersediaan literasi yang membahas tentang Covid-19 pada beberapa toko buku dan *platform* media sosial.

3. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) adalah upaya penggalan data yang dilakukan guna mendapat informasi, sudut pandang, serta pengalaman dari suatu topik menurut beberapa narasumber melalui moderator (Paramita and Kristiana 2013). *Focus Group Discussion* dilakukan untuk mendapat data mengenai kesukaan remaja terhadap komik.

4. Kuesioner

Kuesioner memiliki tujuan utama untuk membantu meringkas data dari responden, melalui pengajuan pertanyaan melalui cara yang persis dengan wawancara kepada beberapa individu (Eko Sandjaja and Purnamasari 2017). Kuesioner disebar untuk mendapat data valid mengenai kegiatan sehari-hari remaja, serta kesukaan remaja terhadap komik.

Analisa Data

Analisis data merupakan proses mengolah data yang telah dikumpulkan menjadi lebih sederhana dalam bentuk kesimpulan untuk dipahami guna menjawab permasalahan yang dihasilkan dari fenomena yang ditemukan, dan sebagai acuan utama bagi perancangan yang akan dibuat (Unaradjan 2019). Metode analisa data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan metode 5W + 1H (*What, Where, When, Why, Who, dan How*). Metode ini biasa digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisa suatu permasalahan yang terjadi, sehingga dapat memberi solusi yang tepat (Ng et al. 2016).

1. Sintesis

Menurut Masnuna (dalam Putra Pradana and Masnuna, 2021) sintesis merupakan kesimpulan hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Dengan adanya sintesis maka proses pencarian *keyword* akan lebih mudah. Sintesis juga digunakan untuk membuat konsep desain sebagai acuan untuk merancang media yang akan dibuat.

2. Objek Perancangan

Pada Perancangan ini media yang digunakan yaitu buku komik untuk remaja usia 16 hingga 21 tahun yang membahas tentang kehidupan sehari-hari remaja ditengah kondisi pandemi Covid-19. Tujuan dari perancangan ini yaitu menambah wawasan dan menginspirasi remaja untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi. Komik digunakan berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner mengenai media yang disukai remaja untuk media edukasi berupa visual yang menarik. Penyampaian materi juga disampaikan dengan menggunakan gaya bahasa yang sederhana dan ringan, sehingga mudah dimengerti oleh target pembaca.

Target pembaca dari perancangan ini meliputi; 1) Demografis, yaitu laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 16-21 tahun, yang berstatus jenjang pendidikan sebagai pelajar sekolah menengah atas dan mahasiswa, 2) Psikografi, yaitu suka mengikuti *trend*, suka membaca buku ataupun komik, dan suka berkumpul

dengan orang lain, 3) Geografis, yaitu target pembaca yang berdomisili di perkotaan di Indonesia, khususnya di provinsi Jawa Timur.

Tahap Penciptaan

Pra Produksi

Tahap pra produksi berfungsi untuk merancang konsep desain yang berasal dari proses *brainstorming* sebagai acuan dasar untuk menciptakan perancangan visual yang sesuai dengan tujuan perancangan dan sintesis data. Konsep desain yang disusun dalam tahap pra produksi meliputi; konsep verbal, konsep visual, dan konsep media. Konsep verbal terdiri dari strategi komunikasi berupa gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan komik, pemilihan judul komik, dan sinopsis komik. Konsep visual berisi tentang gaya gambar karakter, referensi *tone* dan palet warna, penentuan *layout* dan tipografi dalam komik. Sedangkan, konsep media berisi ketentuan media utama yang digunakan seperti ukuran buku, isi per halaman komik, total jumlah halaman, bahan yang digunakan, dan harga penjualan komik.

Produksi

Tahap pembuatan media utama perancangan buku komik dengan referensi konsep desain yang telah dirancang pada tahap pra produksi. Pembuatan alternatif desain, berfungsi sebagai variasi pilihan yang akan diajukan kepada target pembaca sebelum diimplementasikan pada media utama dalam perancangan buku komik. Tahap selanjutnya yaitu tahap eksekusi, proses produksi hasil desain hingga menjadi media utama buku komik yang siap untuk diedarkan kepada target pembaca.

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap sentuhan akhir dalam pembuatan media (Wahyuliani, Supriadi, and Anwar 2016) Tahap pembuatan kesimpulan dan evaluasi tentang perancangan buku komik, sehingga dapat menjadi acuan dan pengembangan terhadap perancangan serupa yang akan datang.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Persiapan

Hasil Pengumpulan Data

Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan data yang dapat mendukung konsep perancangan komik. Pengumpulan data ini dilakukan melalui beberapa metode seperti;

1. Wawancara

Melalui wawancara yang telah dilakukan pada bulan Januari 2021 dengan seorang psikolog bernama Dian Rakhmawati, S.Psi, dan seorang komikus bernama Moch. Ashardiyan Zumartputra Prasetiawan, S.Ds. Ditemukan sebuah kesimpulan bahwa Remaja mudah sekali mengalami kebosanan selama di rumah saja, karena suasana di dalam rumah yang kurang menyenangkan bagi remaja, dan tidak adanya *good vibe* selama di rumah. Remaja sangat menyukai untuk mengikuti *trend* yang sedang berlaku. *Trend* bisa didapat dari media sosial, hobi yang disukai oleh banyak orang, atau kegiatan yang sering mereka lakukan bersama dengan teman seusianya.

Cara berkomunikasi melalui media yang tepat untuk remaja adalah dengan merancang suatu media yang mengedukasi tanpa terkesan menggurui, dan menggunakan bahasa santai dengan disertai komedi. Salah satu media yang dapat

digunakan sebagai media edukasi bagi remaja, adalah komik. Dalam membuat cerita, sebaiknya komikus juga melibatkan emosi pembaca dengan cerita yang berdekatan dengan kehidupan pembaca. Sehingga pembaca lebih mengetahui isi cerita komik, serta merasakan empati dan simpati dari pesan yang disampaikan melalui komik.

2. Focus Group Discussion:

Metode *focus group discussion* yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2021, dengan delapan orang remaja rentang usia 16 hingga 21 tahun sebagai narasumber yang berdomisili di Surabaya dan Probolinggo, ditemukan beberapa data sebagai berikut; Remaja menyukai komik yang memiliki ciri khas visual penciptanya; Gaya gambar yang disukai oleh informan, adalah gaya gambar komik kartun Indonesia melalui voting alternatif gaya gambar; *Genre* yang paling disukai ialah; *action*, *comedy*, *fantasy*, serta *slice of life*; Serta kemudahan saat membaca visual komik; Narasumber sangat menyukai komik dengan penyampaian makna yang dapat diterima oleh pembaca.

3. Observasi

Melalui pengumpulan data dengan metode observasi yang dilakukan pada bulan November 2020 hingga Januari 2021 dengan mengamati ketersediaan literatur, ditemukan beberapa data sebagai berikut;

Saat dilakukan observasi pada toko buku seperti Gramedia Manyar dan Toko Buku Togamas Petra di Surabaya, masih jarang ditemukan buku, komik, atau literasi lain yang mengangkat tema pandemi atau edukasi di rumah saja selama pandemi. Tetapi, jika menelusuri komik *online* atau *website comic* yang membahas tentang topik Covid-19, sudah mulai ditemui beberapa komik yang menyelipkan cerita mengenai pandemi di beberapa episode. Salah satunya adalah OLOL Komik di *platform* Webtoon. OLOL Komik yang diciptakan oleh Ryan Aditya membahas tentang; Virus Corona, kegiatan di rumah aja, serta Ramadhan di rumah aja, dimulai dari episode 9 hingga episode 18.

4. Kuesioner

Melalui kuesioner yang disebar kepada 150 responden, ditemukan beberapa data sebagai berikut; kegiatan yang banyak dilakukan oleh remaja selama pandemi ialah; melakukan hobi (52.3%), berkegiatan produktif dan berkarya (50.3%) serta melakukan hal-hal baru (82%). Dalam pembuatan komik, 66 responden (45.5%) menyukai tentang keunikan tokoh karakter dan 101 responden (70%) menyukai jalan cerita komik yang menarik. Sebanyak 44% responden menyukai genre komik komedi, dan 59% responden menyukai genre komik *slice of life*.

Analisa Data 5W+1H

Data yang telah didapat, kemudian dianalisa dengan menggunakan metode 5W + 1H (*What, Where, When, Who, Why, How*) dan diperoleh data sebagai berikut:

1. **What;** Permasalahan yang terjadi dalam perancangan, dan setelah dilakukan observasi adalah remaja yang tetap berkegiatan di luar rumah, terutama *nongkrong* saat pandemi Covid-19.
2. **Where;** Permasalahan remaja yang tetap berkegiatan di luar rumah selama pandemi banyak terjadi di Indonesia. Terutama di kota-kota di Jawa Timur, seperti; Surabaya, Sidoarjo, Malang, Jember, dan Probolinggo.

3. **When;** Permasalahan ini terjadi saat masa pandemi Covid-19. Dimulai dari awal bulan Maret 2020 hingga Januari 2021.
4. **Who;** Remaja berusia sekitar 16 hingga 21 tahun yang berdomisili di Indonesia, khususnya di provinsi Jawa Timur menjadi target perancangan komik.
5. **Why;** Permasalahan ini terjadi, karena timbul rasa bosan dalam diri remaja saat diharuskan untuk tetap di rumah selama masa pandemi Covid-19.
6. **How;** Melalui perancangan buku komik, menyampaikan tentang manfaat tetap di rumah selama pandemi Covid-19, dengan berkegiatan produktif. Sehingga, pembaca ikut merasakan empati dan menyerap pesan melalui komik dengan baik.

Hasil dari analisis data menggunakan teknik 5W+1H menyebutkan bahwa masih banyak ditemui permasalahan remaja berkegiatan di luar rumah saat pandemi. Permasalahan ini banyak terjadi di Indonesia, khususnya perkotaan di Jawa Timur. Remaja merasa bosan karena melakukan kegiatan yang monoton dan berulang, kurang variasi dalam melakukan kegiatan yang bermanfaat selama di rumah. Melalui perancangan komik, diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan. Melalui perancangan komik, memberi wawasan dan variasi kepada remaja sehingga remaja memahami tentang pentingnya tetap di rumah selama pandemi dengan berkegiatan produktif untuk menghilangkan kebosanan, serta untuk meminimalisir perkembangan virus Covid-19 di Indonesia.

Sintesis

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penting merancang sebuah media yang mampu memberi edukasi mengenai pentingnya di rumah selama pandemi dengan berkegiatan produktif. Perancangan komik ini memiliki tujuan untuk menjelaskan dan memberi pemahaman tentang apa saja manfaat serta dampak positif yang didapat selama remaja tetap dan berkegiatan produktif di dalam rumah selama masa pandemi Covid-19. Mulai dari melakukan hobi dan kegiatan baru, ataupun hal lain yang berdampak positif pada orang lain di sekitar target pembaca.

Tahap Penciptaan

Pra Produksi

1. Perumusan Konsep Desain

Tahapan untuk merencanakan konsep visual komik, dengan memperhatikan hasil pengumpulan data dan *keyword* “Trend Baru yang Menyenangkan” sebagai acuan konsep verbal dan konsep visual. Serta, penentuan *style* gambar yang disesuaikan dengan minat target audiens. Dalam tahap perancangan desain, terdiri dari pembuatan alternatif desain, serta hasil akhir desain yang melibatkan target audiens melalui kuesioner *Google Form*.

2. Konsep Verbal

Konsep verbal pada perancangan komik menggunakan judul “Anti Mager Squad: Kisah Para Pemuda Kreatif di Masa Pandemi” dan penyampaian pesan mengenai kegiatan positif yang membawa manfaat bagi diri sendiri serta orang lain, yang dapat dilakukan selama di rumah saat pandemi Covid-19. Menggunakan bahasa Indonesia non-formal dengan sentuhan aksen bahasa keseharian remaja.

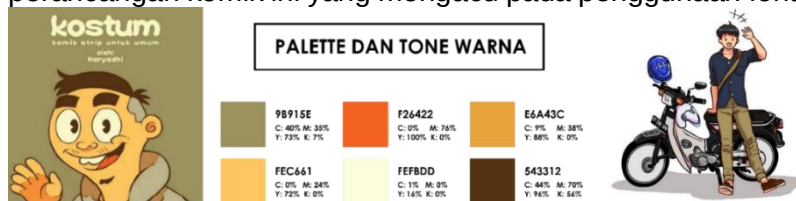
3. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan buku yang menyampaikan wawasan informasi edukatif dan inspiratif dengan alur cerita yang dikemas melalui panel



bergambar. Perancangan komik, berisi tentang visual kegiatan bermanfaat, menggunakan gaya gambar dan format khas komik kartun Indonesia. Serta, penggunaan *tone* warna dan visual kehidupan sehari-hari yang dikemas dengan santai dan komedi agar pesan yang disampaikan mudah dimengerti oleh target perancangan komik.

Sehingga, pembaca dapat merasakan atmosfer dari isi komik, dan termotivasi untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi. Visual *tone* warna pada “kostumkomik” karya Haryadhi “Gee” dan goresan gaya gambar komik webtoon “Jajan Squad” oleh Dito Satrio dijadikan acuan sebagai gaya gambar pada perancangan komik. Serta, penggunaan *typeface font* “Laffayette Comic Pro” pada perancangan komik ini yang mengacu pada penggunaan font khas komik Indonesia.



Gambar 3. Pemilihan tone warna dan acuan gaya gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 4. Typeface Laffayette Comic Pro
(Sumber: <https://www.cufonfonts.com/font/laffayette-comic-pro>)

4. Konsep Media

Media utama berupa buku komik “Anti Mager Squad: Kisah Para Pemuda Kreatif di Masa Pandemi” yang memiliki ukuran kertas A5. Terdiri dari 8 chapter komik yang berisi total 120 halaman, dan dijilid menggunakan teknik *softcover*. Hal tersebut bertujuan supaya buku mudah dibawa oleh remaja, serta menjadikan harga lebih ekonomis.

Terdapat tambahan konten dalam komik, yaitu trivia mengenai beberapa hal yang berkaitan dengan isi chapter komik (Seperti; Covid-19, penjelasan kegiatan produktif, dan lain-lain), serta lembar “Apa sih rencanamu tahun ini?” yang berfungsi sebagai pengingat tentang tujuan yang harus dicapai oleh remaja dalam kurun waktu setahun. Sehingga, timbul keinginan produktif dalam benak remaja untuk menuntaskan tujuan tersebut.

Produksi

1. Alternatif Desain

Setelah menentukan konsep desain sebagai acuan, selanjutnya dilakukan perancangan visual komik yang sesuai dengan *keyword*. Lalu, alternatif desain akan disebarkan kepada audiens untuk dipilih melalui kuesioner sesuai dengan kesukaan audiens. Kemudian, desain yang terpilih akan diimplementasikan kepada media utama buku komik “Anti Mager Squad: Kisah Para Pemuda Kreatif di Masa Pandemi”.

- a. Desain judul buku komik. Judul buku komik menggunakan font dekoratif yang memiliki keunikan agar dapat menarik perhatian audiens. Jenis font yang dipilih, memiliki karakteristik dinamis dan berkesan penuh semangat.



Gambar 5. Alternatif font judul komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Desain terpilih dari alternatif judul komik diatas, adalah font *Skranji* yang kemudian diimplementasikan pada judul buku komik.

- b. Desain karakter. Karakter utama pada komik, terdiri dari 4 orang remaja laki-laki dan seorang remaja perempuan. Karakter dirancang sesuai dengan acuan karakter target audiens remaja, sehingga pembaca dapat memahami dan merasa terlibat dengan cerita saat membaca komik.



Gambar 6. Alternatif desain karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Desain terpilih dari alternatif karakter diatas, adalah desain karakter yang memiliki acuan gaya gambar “Jajan Squad” oleh Dito Satrio.

- c. Desain cover buku. Merupakan visual sampul depan, belakang, dan punggung buku. Sampul buku terdiri dari ilustrasi sekumpulan remaja dengan kegiatan produktif masing-masing. Berfungsi sebagai gambaran singkat kepada target audiens mengenai isi dari buku komik.



Gambar 7. Alternatif desain cover buku komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

2. Hasil Akhir Desain

Setelah merancang visual yang sesuai dengan *keyword*, kemudian desain terpilih diimplementasikan kepada media utama perancangan, yaitu buku komik. Pada tahap akhir ini, media utama sudah siap diproduksi dan dipublikasikan secara luas kepada target audiens, yaitu remaja usia 16 hingga 21 tahun.



Gambar 8. Desain isi buku komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Eksekusi

Desain akhir akan dicetak menjadi media utama yaitu buku komik. Buku komik terdiri dari sekitar 120 halaman yang dicetak menggunakan kertas bookpaper, supaya ringan saat dibawa serta ergonomis dari segi biaya produksi. Dengan harga buku yaitu sekitar Rp. 90.000,- mengingat jumlah halaman, bahan dan proses cetak yang digunakan untuk membuat buku.



Gambar 9. Tampilan buku komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Simpulan

Melalui perancangan komik “Anti Mager Squad: Kisah Para Pemuda Kreatif di Masa Pandemi”, diharapkan dapat memberi wawasan edukatif dan inspiratif kepada target pembaca yaitu remaja usia 16 hingga 21 tahun, khususnya di wilayah Jawa Timur. Dalam buku komik ini, berisi penyampaian pesan mengenai kegiatan produktif yang membawa manfaat bagi diri sendiri dan orang lain yang dapat dilakukan selama di rumah saat pandemi Covid-19 berlangsung. Sehingga, dapat membantu dalam pencegahan perkembangan kasus virus Covid-19 di Indonesia. Serta, dapat menciptakan sebuah *trend* positif diantara kalangan remaja yaitu sikap dan tindakan saling menginspirasi yang membawa dampak baik, bagi diri sendiri ataupun kepada orang lain.

Penyusunan detail tahapan perancangan dari awal hingga akhir, dimulai dari tahap riset target audiens, pengumpulan data yang lebih mendetail terhadap target pembaca, dan perancangan visual sangat dibutuhkan untuk tercapainya tujuan penyampaian pesan. Sehingga, pesan yang disampaikan memiliki keterkaitan dengan

pembaca, dan menginspirasi melalui timbulnya ketertarikan untuk menerapkan pesan positif di kehidupan sehari-hari.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi atas perancangan komik “Anti Mager Squad: Kisah Para Pemuda Kreatif di Masa Pandemi”. Terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang selalu mendukung, dosen pembimbing yang telah memberi ilmu dan saran dalam penyusunan perancangan, narasumber yang memberi informasi pendukung perancangan. Serta pihak lain yang turut berjasa membantu kelancaran perancangan komik “Anti Mager Squad: Kisah Para Pemuda Kreatif di Masa Pandemi”.

Daftar Pustaka

- Ansari, Rasid, Linda Suwarni, Selviana, Rochmawati, and Mawardi. 2020. “Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan* 19(1): 11. <https://doi.org/10.33221/jikes.v19i01.431>.
- covid19.go.id. 2020. “Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020.” Covid19.Go.Id. 2020. <https://covid19.go.id/p/regulasi/permenkes-no-9-tahun-2020-tentang-pedoman-psbb-dalam-rangka-percepatan-penanganan-covid-19>.
- Eko Sandjaja, Irfan, and Dian Purnamasari. 2017. “Perancangan Kuisisioner Survei Galangan.” *Technology Science and Engineering Journal* 1(1): 27.
- Kammawati, Ayu, Novendra Priyo Subekti, Ermita Yusida, and Lustina Fajar Prastiwi. 2020. “Perubahan Produktivitas Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19.” *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review* 2(1): 15.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- Ng, William Surya, Arief Agung S, and Jacky Cahyadi. 2016. “Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media.” *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra* 1(8): 2.
- Paramita, Astridya, and Lusi Kristiana. 2013. “Teknik Focus Group Discussion Dalam Penelitian Kualitatif.” *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan* 16(2): 117–27.
- Parwanto, MLE. 2020. “Virus Corona (2019-NCov) Penyebab COVID-19.” *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan* 3(1): 1.
- Putra Pradana, Andhika, and Masnuna. 2021. “Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7(1): 28–43.
- Rosaliza, Mita. 2015. “Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif.” *Jurnal Ilmu Budaya* 11(2): 71–79.
- Setiawan, Agus. 2018. *Metodologi Desain*. Yogyakarta: Arttex.



- Styawan, Dwi Agus. 2020. "Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Demografi." *Seminar Nasional Official Statistics 2020: Statistics in the New Normal, A Challenge of Big Data and Official Statistics*, 182–89.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif." *Unika Atma Jaya*.
- Wahyuliani, Yuli, Udin Supriadi, and Saepul Anwar. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Belajar Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung." *TARBAWY* 3(1): 22–36.
- Widiyana, Esti. 2020. "Risma Sebut Remaja Nongkrong Sumbang 3.879 Kasus COVID-19 Di Surabaya." *DetikNews*. 2020. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5178262/risma-sebut-remaja-nongkrong-sumbang-3879-kasus-covid-19-di-surabaya>.