

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Judul

### PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI “TERIMA KASIH”

## B. Latar Belakang

Di abad ini, penyebaran informasi sulit dihindari. Informasi akan datang tanpa kita minta. Bahkan kadang terlihat seperti informasi tersebut mendatangi kita secara acak, tidak mau tahu kita membutuhkan atau menginginkannya, yang penting adalah bagaimana informasi tersebut pertama dilirik. Ide-ide yang biasa hingga luar biasa akan mudah mengerogoti pola pikir kita. Muncullah beberapa mazhab pola pikir yang menimbulkan ‘perang’, seperti istilah *twitwar* (perang kata yang terjadi di twitter semacam cekcok). Perang-perang maya ini sebenarnya cukup memberikan dampak besar pada psikologi kita dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Biasanya ide yang baru dikenal akan cenderung diterima dan ditelan mentah-mentah tanpa pondasi-pondasi pemikiran yang kuat. Apalagi seperti tahun-tahun belakangan ini, kepemilikan gadget usia dini semakin semarak. Ide-ide yang tersebar di internet akan mudah merasuk, mengingat anak-anak dan remaja kebanyakan tidak mempunyai dasar-dasar pemikiran yang kuat untuk menyaring hal tersebut (labil). Dalam hal ini orangtua sangat berperan penting karena mereka yang memfasilitasi, tentunya mereka juga harus memberikan bimbingan.

Tidak sedikit kasus kriminal dan kasus yang melanggar hak asasi manusia berawal dari dunia maya. Kebanyakan yang menjadi pelaku atau korban adalah remaja dan anak-anak. Tak hanya kasus kriminal, dalam kehidupan sosial banyak perilaku yang terpengaruh oleh ide-ide di dunia maya. Misalnya ide tentang sifat acuh adalah sifat keren atau perilaku tidak senonoh adalah perilaku yang wajar dan masih banyak lagi tentang

ide-ide yang dibangun untuk membentuk karakter kita tanpa disadari. Bukan mustahil lagi, informasi dan penyebaran ide-ide yang sangat luas tersebut tanpa penyaringan bisa membentuk generasi tega, acuh, cuek dan tidak ramah. Budaya berperilaku ramah akan berkurang sedikit demi sedikit dari bangsa yang dikenal sebagai bangsa timur yang dipenuhi dengan perilaku sopan dan budi yang luhur. Bisa saja hal tersebut membentuk karakter gengsi dan sombong karena terlanjur acuh, cuek dan merasa terancam. Hingga akhirnya meminta maaf dan berterima kasih akan menjadi hal asing dan sulit dilakukan atau hanya dijadikan sebagai hal basa-basi saja. Dari sini mulai muncul sikap tidak saling peduli (berawal dengan sibuk ama gadget sendiri hingga tak peduli dengan lingkungan), tidak saling menghargai dan tidak menghormati yang lain hingga tega melakukan tindakan-tindakan kriminal.

Meminta maaf dan mengucapkan terima kasih mungkin terlihat sebagai perilaku yang sangat kecil. Namun hal tersebut merupakan perilaku yang sangat penting. Perilaku seperti itu menjadi sebuah simbol menghormati serta menghargai. Sedangkan mengucapkan terima kasih sendiri merupakan wujud dari rasa syukur karena kita dikelilingi orang-orang baik. Kita tak perlu ingin menjadi orang lain dan berharap membayangkan tinggal di lingkungan yang kita inginkan, karena orang-orang tersebut peduli dengan kita dan mencintai kita. Dengan berperilaku seperti itu, kita akan lebih berfikir sekali lagi untuk bertindak kriminal dan berperilaku buruk yang merugikan orang-orang sekitar. Selain hal-hal tersebut mengucapkan terima kasih dan bersyukur mempunyai dampak yang bagus pada diri sendiri dan orang lain. Manfaat-manfaat tersebut meliputi bidang psikologi dan kesehatan fisik. Sebuah studi mengatakan, remaja yang pandai bersyukur mampu membuat ia menjadi teman yang lebih baik. Itu hanya sebagian dampak dari pandai berterima kasih dan bersyukur.

Memang belakangan ini media di Indonesia dipenuhi dengan berbagai berita negatif seputar remaja. Namun, bukan berarti bangsa ini sudah penuh dengan orang-orang yang berperilaku negatif seperti itu.

Masih banyak pemuda yang peduli dengan keadaan bangsa dan negaranya. Hanya saja informasi tentang kebaikan-kebaikan mereka kalah gencar dengan informasi negatif tentang mereka. Maka muncullah akun seperti GNFI (Good News From Indoensia) yang berisi tentang kabar-kabar baik yang terjadi di Indonesia.

Di sini, akan dilakukan hal kecil, yakni mengajak remaja untuk mengingat, membaca dan bercerita kebaikan-kebaikan dari orang-orang sekitar. Cerita tersebut selanjutnya akan dijadikan komik antologi yang berjudul 'TERIMA KASIH'. Dengan adanya komik TERIMA KASIH ini dan dengan mengingat kebaikan orang lain, kita bisa meniru dan mencegah hal negatif dari diri kita. Kita lebih peduli dan bersyukur tinggal bersama mereka dan dikelilingi oleh orang yang peduli pada kita. Tentunya kita akan lebih menghargai dan menghormati. Selanjutnya komik ini diharapkan bisa menyebar luas dan semangat untuk mengingat dan berbagi kisah tentang kebaikan orang-orang sekitar terus berlanjut. Hal ini bisa terjadi, mengingat komik merupakan media yang sekarang penyebarannya begitu mudah dan luas, baik cetak ataupun penyebaran secara *digital*. Sepertinya akhir-akhir ini komik Indonesia sedang banyak peminatnya. Hal tersebut bisa dilihat dari aktivitas yang ada di website-website komik atau bermunculannya media-media yang memfasilitasi komik Indonesia.

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik antologi "TERIMA KASIH" yang berisikan tentang cerita kebaikan orang sekitar sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam isi dari cerita tersebut memberikan dampak pada remaja untuk lebih peduli, menghargai dan menghormati orang-orang di sekitarnya?

### **D. Batasan Perancangan**

1. Komik yang dibuat berdasarkan cerita dari remaja di Yogyakarta.
2. Remaja yang berusia 16-24 tahun

3. Komik bergaya *Graphic Diary*

#### **E. Tujuan Perancangan**

1. Memupuk rasa hormat dan menghargai bagi remaja
2. Menumbuhkan rasa optimis dan pantang menyerah bagi remaja
3. Membangun kehidupan sosial yang rukun dengan masyarakat sekitar
4. Meningkatkan emosi-emosi positif di masyarakat

#### **F. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Remaja / Masyarakat Umum
  - a. Mengingat kebaikan orang lain yang dilakukan pada kita
  - b. Meniru kebaikan orang sekitar kita
  - c. Mencegah hal buruk yang bisa kita lakukan
  - d. Menghormati dan menghargai sesama
2. Bagi Institusi / DKV  
Memberikan sumbangan karya bagi institusi dan masyarakat DKV serta bisa menjadi rujukan.
3. Pustaka Komik Indonesia  
Menambah pustaka komik di Indonesia dalam dunia pendidikan moral.

#### **G. Metode Perancangan**

Perancangan komik ini membutuhkan penggalan data verbal maupun visual.

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Narasumber  
Melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang mempunyai cerita tentang kebaikan orang sekitar.
  - b. Studi Literatur  
Mengumpulkan data tentang karakter-karakter umum serta sifat-sifat umum (perilaku umum) yang dilakukan remaja melalui buku.

- c. Data Lapangan dan dokumentasi
  - 1) Mengambil gambar yang terkait dengan topik
  - 2) *Sample Instrumen*
    - a) Komputer, kamera, *software* grafis dan perangkat *internet*
    - b) Alat gambar: buku gambar, bolpen, pensil, penghapus

## 2. Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah metode 5W+1H. Metode dipilih karena sangat cocok dengan tipe perancangan yang memuat latar tempat dan waktu. Metode ini dapat memberikan penajaman dalam cerita dan karakter.

- a. What : Perancangan komik apa yang dibuat
- b. Why : Mengapa perancangan komik itu dibuat
- c. Who : Siapa yang mengalami kejadian itu
- d. Where : Dimana kejadian itu
- e. When : Kapan kejadian itu
- f. How : Bagaimana terjadinya

## H. Konsep Perancangan

Konsep Perancangan komik TERIMA KASIH ini akan berdasar pada kisah nyata yang didapat melalui studi lapangan dan wawancara. Komik ini akan dibuat secara manual (menggambar di kertas menggunakan pensil dan bolpen). Komik ini bisa disebarakan dalam bentuk buku atau disebarakan di internet.

## I. Skema Perancangan

