

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK**

**ANTOLOGI “TERIMA KASIH”**



**Disusun oleh:**  
**Maqbul Khoir**  
NIM 1112122024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

Jurnal Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI**  
**“TERIMA KASIH”** diajukan oleh Maqbul Khoir, NIM 1112094024, Program  
Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP.19650209 199512 1 001



**PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI “TERIMA KASIH”  
MAQBUL KHOR  
MAHASISWA ISI YOGYAKARTA 2011**

**ABSTRAK**

Indonesia yang dikenal sebagai bangsa yang ramah dan sopan santun, akhir-akhir ini media di dalamnya dipenuhi oleh pemberitaan mengenai kasus kriminal. Namun sayangnya tindakan kriminal dilakukan oleh remaja yang notabene merupakan generasi penerus bangsa. Tentu saja adil jika menyalahkan satu pihak saja atas apa yang terjadi dengan Indonesia belakangan ini. Hal ini sungguh rumit, mengingat banyak sekali faktor penyebab terjadinya tindakan kriminal yang dilakukan remaja. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya rasa peduli, rasa hormat dan saling menasihati antar sesama. Untuk itu diperlukanlah sesuatu yang bisa memupuk rasa peduli tersebut. Dasar dari rasa peduli sendiri adalah mengingat. Perancangan kali ini bertujuan untuk kembali mengingat kebaikan-kebaikan yang kita peroleh dari masyarakat sekitar. Dengan mengingat, muncullah rasa peduli dan diharapkan tindakan kriminal berkurang.

Kata Kunci : Mengingat, Kebaikan, Terima Kasih, Orang Sekitar.

**ABSTRACT**

*Indonesia is known as a friendly nation and manners, lately the media in it filled with news about the criminal case. But unfortunately, the criminal acts have committed by teenagers who incidentally is the next generation. Certainly not fair to blame only one party over what happened with Indonesia recently. It's really complicated, because many factors causing juvenile crimes committed. One reason is the lack of a sense of caring, respect and mutual love between people. For so requires something that can foster a sense of the matter. Basics of caring itself is to remember. The design aims to recall the virtues that we get from the surrounding community. With that in mind, there was a sense of caring and are expected to diminish criminal acts.*

*Keywords : Remember , kindness , Thank You , People Around*

## A. PENDAHULUAN

### 1. 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 Indonesia) 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.

## 2. 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?

## 3. Tujuan Perancangan

- a. Memupuk rasa hormat dan menghargai bagi remaja
- b. Menumbuhkan rasa optimis dan pantang menyerah bagi remaja
- c. Membangun kehidupan sosial yang rukun dengan masyarakat sekitar
- d. Meningkatkan emosi-emosi positif di masyarakat

#### 4. Metode

Perancangan komik ini membutuhkan penggalian data verbal maupun visual.

##### a. Metode Pengumpulan Data

###### 1) Narasumber

Melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang mempunyai cerita tentang kebaikan orang sekitar.

###### 2) Studi Literatur

Mengumpulkan data tentang karakter-karakter umum serta sifat-sifat umum (perilaku umum) yang dilakukan remaja melalui buku.

##### b. Data Lapangan dan dokumentasi

Mengambil gambar yang terkait dengan topik

## B. PEMBAHASAN

Periode remaja adalah masa transisi dalam periode anak-anak menuju periode dewasa. Periode ini dianggap periode yang paling penting dalam pembentukan kepribadian individu. Perilaku yang paling menonjol dalam periode ini bisa dilihat dari perilaku sosialnya. Teman sebaya sangat berharga dalam usia ini. Individu memutuskan untuk ikut dan membentuk klub-klub atau geng-geng sebaya. Di sini remaja mulai belajar dan membentuk pola perilaku baru yang tidak didapat di lingkungan rumah.

Remaja kerap dikatakan sebagai individu yang egois. Bisa disebut remaja adalah makhluk yang idealis. Mereka memandang dunia seperti apa yang mereka inginkan. Mereka suka mempunyai mimpi-mimpi yang kerap membuat mereka marah, frustrasi, dan cepat tersinggung. Masalah-masalah yang muncul biasanya seputar ketidakpuasan atas penampilan diri sendiri, hubungan dengan orangtua yang tidak begitu baik, tentang pacar atau seseorang yang diidamkan, dan pelajaran sekolah yang kurang menarik disebabkan ada hal-hal yang lebih menarik dan memikat perhatian (Gunarsa, 2004: 11).

Dengan pergaulannya yang mulai luas, remaja mulai memantapkan diri sebagai 'aku'. Ia mencari identitas diri sebenarnya. Pengertiannya tentang 'siapa aku' dipengaruhi oleh pandangan-pandangan orang sekitar dan pengalaman-pengalaman pribadi yang telah ia lalui. Hal tersebut membentuk pola perilaku sebagai seorang dewasa. Pencarian jati diri biasanya tidak mulus dan bergejolak. Oleh karena hal ini, para ahli menyebut periode ini sebagai masa-masa *storm and stress*.

Di masa remaja, seorang anak mengalami perkembangan moral yang disebut sebagai purna konvensional oleh Kohlberg. Kohlberg membagi tiga peringkat dalam perkembangan moral yang terjadi pada manusia. Pertama pra-konvensional, kedua konvensional, dan yang ketiga adalah purna konvensional. Pra-konvensional adalah masa kepatuhan untuk mendapatkan hadiah, seperti permen, balon, dan sebagainya. Konvensional adalah masa ketika anak terpaksa mengikuti aturan lingkungan atau ketertiban sosial agar disebut sebagai anak baik. Purna konvensional adalah masa saat anak mulai berani mengambil keputusan sendiri tentang baik-buruk secara mandiri.

Keputusan yang diambil oleh remaja sudah tidak dipengaruhi oleh pemikiran orangtua, walaupun ada itu hanya sedikit pengaruhnya. Di sini peran orangtua begitu penting dalam proses perkembangannya. Remaja telah mengenal dunia lebih luas, tak hanya sebatas pekarangan rumah dan halaman belakang saja. Ia sudah mengenal sekolah, mulai menginap di rumah teman dan mempunyai akun media sosial. Pergaulan yang dialami semakin banyak dan akhirnya ia memilih hal-hal yang sejalan dengan pikirannya saja, sedangkan yang tak sama ia tak suka. Pengaruh teman dan masyarakat sangat penting dalam perkembangannya. Namun yang lebih penting dalam perkembangannya adalah dirinya sendiri.

Interaksi sosial yang dilakukan remaja semakin luas. Apalagi remaja yang lahir di masa revolusi teknologi dan informasi. Jangkauan yang didapat dalam pergaulan semakin luas dan terlihat tanpa batas. Interaksi sosial adalah fakta utama dalam kehidupan sosial karena tanpa hal ini bisa dibayangkan kehidupan sosial. Di dalam buku *Sosiologi sebagai Pengantar* karya Soerdjono Soekanto dan Budi Sulistyowati disebutkan bahwa berlangsungnya proses interaksi sosial didasarkan pada pelbagai faktor, antara lain, imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

Imitasi adalah sebuah proses meniru. Segi positif dari imitasi adalah imitasi dapat memberikan dorongan untuk mematuhi kaidah-kaidah serta nilai-nilai yang berlaku. Namun di sisi lain ia mempunyai dampak negatif ketika yang ditiru adalah perilaku meenyimpang. Dikatakan imitasi juga dapat melemahkan pengembangan daya kreasi seseorang. Sementara sugesti dapat berlangsung ketika seseorang memberi suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain. Sugesti kebanyakan terjadi ketika yang memberikan pandangan adalah seseorang yang dianggap berwibawa. Faktor yang mendukung terjadinya interaksi sosial adalah identifikasi. Bisa dikatakan identifikasi adalah kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk sama dengan orang lain. Identifikasi lebih dalam imitasi dan sugesti karena keduanya hanya ada di batas luar saja. Berbeda dengan identifikasi, identifikasi bisa terjadi secara tidak sadar. Ia terjadi ketika seseorang telah bertemu dengan pihak yang ideal sehingga pandangan dan sikap si ideal dapat melembaga dan menjwai seseorang. Selanjutnya proses simpati yang mendorong seseorang untuk melakukan interaksi sosial. Proses simpati terjadi karena adanya ketertarikan, di sini perasaan sangat berperan. (Soekanto, 2015: 57).

Dengan psikologi remaja yang masih labil dan terus-menerus mengonsumsi informasi dan ide yang belum bisa ia pilih mana yang layak dilakukan dan mana yang tidak, maka dibutuhkan sebuah pembenahan mental untuk tidak melakukan tindakan negatif atau kriminal terhadap orang lain. Salah satu yang perlu dibenahi adalah rasa peduli terhadap orang sekitar. Cara yang sederhana adalah dengan mengingat kebaikan orang lain untuk mengingatkan diri sendiri dan orang lain.

Terima kasih bisa jadi terlihat sebagai sesuatu yang enteng. Ia kerap hanya dijadikan sebagai sarana basa-basi saja. Terima kasih yang tidak tulus atau sikap yang tidak berterima kasih setelah mendapatkan kebaikan dari

seseorang biasanya terjadi karena adanya keinginan yang terlalu tinggi dan seringnya membanding-bandingkan. Kedua hal tersebut membuat kita seolah tak pernah mendapatkan kebaikan dari siapapun dan membuat kita egois dan individualis dalam arti negatif. Tapi jika seseorang telah melakukan atau mengucapkan terima kasih dari hati yang paling dalam, ia akan mendapatkan manfaat dari sikap tersebut.

Berikut akan dijelaskan beberapa manfaat dari rasa syukur dan berterima kasih yang diposting oleh *huffingtonpost* yang diutip oleh detikHealth. Sedikitnya ada 10 manfaat dari pandai bersyukur yang detikHealth kutip dari kiriman di website aslinya. (<http://health.detik.com/read/2012/11/25/081534/2100511/766/dapatkan-10-manfaat-kesehatan-dengan-pandai-bersyukur> diakses pada tanggal 8 November 2015) :

- Menjaga kesehatan mental remaja.  
Menurut Giacomo Bono, PhD, seorang profesor psikologi dari California State University, bersyukur adalah hal yang diperlukan oleh masyarakat untuk menumbuhkan generasi yang siap membuat perbedaan pada dunia. Remaja yang lebih pandai bersyukur mempunyai pandangan hidup yang lebih baik, bertingkah laku lebih baik di sekolahnya dan lebih bisa diharapkan.
- Meningkatkan kesejahteraan  
Sebuah studi telah dilakukan pada tahun 2003 silam dan telah dipublikasikan di *Journal of Personality and Social Psychology*. Penelitian tersebut mengatakan bahwa rajin bersyukur dapat mendorong kesejahteraan. Pandangan hidup menjadi lebih cerah dan lebih banyak memunculkan hal-hal positif dari orang yang pandai bersyukur.
- Nilai akademis yang lebih baik  
Pada siswa sekolah menengah, bersyukur mempunyai efek dalam nilai akademik. Siswa yang pandai bersyukur terbukti memiliki nilai akademik yang lebih baik, termasuk dalam hal integrasi sosial dan kepuasan terhadap hidup. Hal ini merupakan hasil studi pada tahun 210 yang ditampilkan dalam *Journal of Happiness Studies*. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa remaja yang pandai bersyukur lebih jarang mengalami depresi atau mudah cemburu.
- Menjadi teman yang lebih baik bagi orang lain  
Rasa syukur juga dinyatakan dapat mendorong perilaku sosial positif seperti membantu orang lain yang tengah mengalami kesulitan, masalah atau memberikan dukungan emosional pada orang lain. Hal ini dipaparkan dalam *Journal of Personality and Social Psychology* yang berdasar pada studi di tahun 2003.
- Tidur lebih nyenyak  
Menuliskan sesuatu yang patut disyukuri sebelum beranjak tidur dapat membantu seseorang tidur lebih nyenyak. Fakta ini diungkap sebuah studi yang dipublikasikan dalam jurnal *Applied Psychology: Health and Well-Being*.

- Memperkuat hubungan dengan pasangan  
Di dalam jurnal *Personal Relationship* dituliskan bahwa mensyukuri setiap hal terkecil yang dilakukan pasangan membuat hubungan mereka lebih kuat.
- Menjaga kesehatan jantung  
Pada tahun 1995 telah dilakukan studi yang menunjukkan bahwa apresiasi dan emosi positif dapat dikaitkan dengan perubahan variabilitas jetak jantung. Dengan kata lain, bersyukur dianggap bermanfaat dalam terapi dan pengobatan hipertensi dan kemungkinan dapat mengurangi kematian mendadak pada pasien gagal jantung kongestif dan penyakit jantung koroner. Hal ini dipublikasikan dalam *American Journal of Cardiology*.
- Memperkuat moral tim  
Atlit yang pandai bersyukur lebih sedikit mengalami kekalahan dan lebih banyak mendapat kepuasan hidup, termasuk kepuasan terhadap kinerja tim nya.
- Sistem kekebalan yang lebih sehat  
Sebuah studi dari *University of Utah* menunjukkan bahwa mahasiswa jurusan hukum yang stres namun tetap optimis terbukti memiliki lebih banyak sel-sel darah yang meningkatkan sistem kekebalan tubuh ketimbang rekan-rekan mereka yang pesimis.
- Mencegah emosi negatif akibat datangnya musibah  
*WebMD* telah melaporkan bahwa musibah dapat mendorong munculnya rasa syukur dan hal tersebut bisa meningkatkan perasan saling memiliki sekaligus dapat menurunkan stres yang diderita.

Dengan pembahasan seperti di atas, maka dibutuhkan media yang cocok bagi remaja untuk mengajak mengingat kebaikan orang sekitar. Komik adalah media kreatif yang sedang digandrungi oleh remaja di Indonesia sekarang. Maka dibuatlah komik yang menceritakan tentang kebaikan orang. Komik ini nantinya berisi kumpulan cerita-cerita dari remaja tentang kebaikan orang sekitar mereka. Komik ini nantinya diberi judul 'Komik Antologi TERIMA KASIH'. Berikut beberapa karya:

"SUDAHKAH KALIAN BERTERIMA KATHI HARI INI? KEPADA TUHAN, ORANGTUA, ORANG-ORANG SERIKAT DAN LAINNYA? BUKU KOMIK INI RATA TERIMA KATHI KAMI."



NVAISIS  
indonesi

Das. 0100-01-00  
Program Studi, Sastra, Sastra Indonesia  
Fakultas Sastra, Universitas Indonesia



ISBN 978175257666-0



9 781752 257666

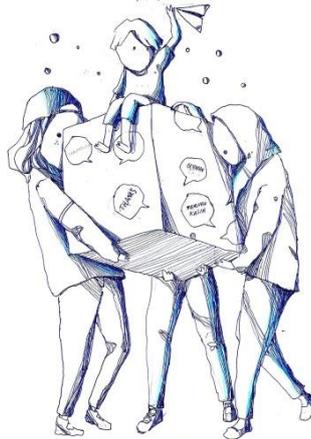
SAKSIAN  
NYISIPAN

TERIMA KASIH

KOMIK  
ANTOLOGI

# TERIMA KASIH

OLEN:  
MAQBUL



BERDAKAREAN  
PENGALAMAN:

FERDIAN, KARTIKA, GILANG, LAMBANG

Sampul belakang

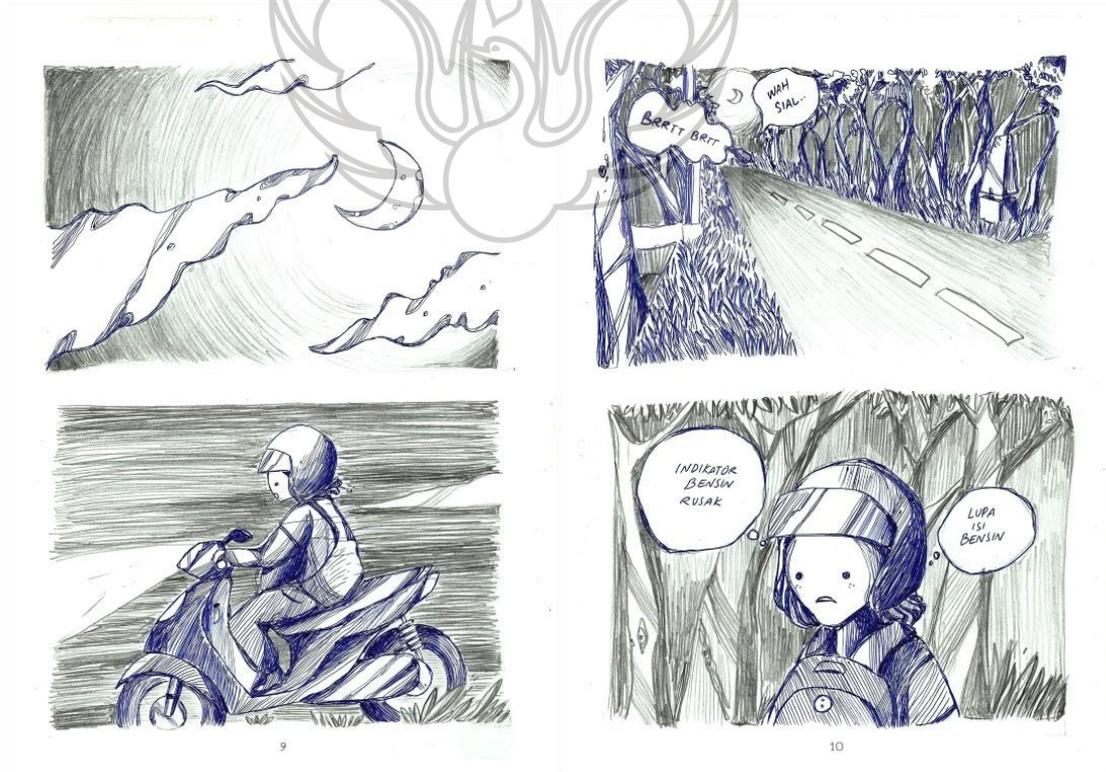
sampul depan



Isi komik



Isi Komik



Isi komik



Kalender



Buku Catatan Terima Kasih

### C. KESIMPULAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa Indonesia akhir-akhir ini dipenuhi dengan berita-berita kriminalitas yang dilakukan oleh remaja. Hal ini menjadi sebuah pelajaran dan renungan bagi kita semua, bahwa ada yang salah dengan bangsa kita. Media sepertinya menjadikan ini sebagai tambang pemasukan sedangkan bagi yang menonton berita kriminalitas tersebut, hal ini menjadi inspirasi dan melakukan tindak kriminal juga. Kriminalitas yang dilakukan oleh remaja mempunyai banyak penyebab dan tidak bisa disimpulkan sederhana, karena hal tersebut sangat rumit, menyangkut kehidupan dan hubungan. Menyalahkan salah satu pihak juga tidak adil. Namun yang pasti salah satu penyebabnya adalah kehilangan rasa peduli, hormat dan kasih sayang.

Dibutuhkan sebuah media yang menginspirasi bagi remaja untuk tetap memelihara rasa hormat, peduli dan kasih sayang terhadap sesama. Perancangna komik antologi 'TERIMA KASIH' bisa jadi salah satu media informatif dan komunikaif yang mengajak pembaca untuk mengingat dan merenungkan kembali kebaikan-kebaikan yang dilakukan oleh orang di sekitar. Karena dasar dari rasa peduli adalah mengingat, maka dengan merenungkannya semoga bisa menjadi pertimbangan dalam mengambil sikap.

#### D. DAFTAR PUSTAKA

**Buku:**

Gunarsa, Singgih D., (1997), *Psikologi untuk Muda-Mudi*, Jakarta, Gunung Mulia.

Soekanto, Soejono, (2015), *Sosiologi, Suatu Pengantar Edisi Revisi*, Jakarta, RajaGrafindo Persada.

**Pertautan:**

Vit, *Dapatkan 10 Manfaat Kesehatan dengan Pandai Bersyukur*,

<http://health.detik.com> (online) diakses pada tanggal 8 November 2015 pada halaman

<http://health.detik.com/read/2012/11/25/081534/2100511/766/dapatkan-10-manfaat-kesehatan-dengan-pandai-bersyukur>

