

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN  
PERANCANGAN KOMIK “MONSTER MENULAR”  
DENGAN PENDEKATAN SIMBOLISASI KARAKTER  
PENYAKIT MENULAR SEKSUAL**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelarsarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2016

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK “MONSTER MENULAR” DENGAN PENDEKATAN SIMBOLISME KARAKTER PENYAKIT MENULAR SEKSUAL** diajukan oleh Awigarda Grandisya, NIM 1012049024. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada: 19 Februari 2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing I

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP: 19570807198503 1 003

Pembimbing II

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19810412 200604 1 004

Cognate

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650622 199203 1 003

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi T, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN KOMIK “MONSTER MENULAR” DENGAN  
PENDEKATAN SIMBOLISASI KARAKTER INFEKSI MENULAR  
SEKSUAL**

yang dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Judul tugas akhir tersebut merupakan hasil penelitian say yang bersifat original dan tidak mengandung *plagiasi* dari karya manapun atau pernah dipakai untuk mendapat gelar keserjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang bersumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Februari 2016

Awigarda Grandisya

NIM. 1012049024

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
PERSEMBAHAN.....	xii
MOTO.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
<b>BAB.I PENDAHULUAN</b>	
A. LatarBelakangPermasalahan.....	1
B. IdentifikasiPermasalahan.....	4
C. RumusanMasalah.....	5
D. TujuanPerancangan.....	5
E. ManfaatPerancangan.....	5
F. BatasanMasalah.....	6
G. MetodePerancangan.....	6
H. SistematikaPerancangan.....	9
<b>BAB.II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	
1. Identifikasi.....	10
2. TinjauanTentangInfeksiMenularSeksual.....	10
a. PengertianInfeksiMenularSeksual.....	10
b. GejalaUmum.....	15
c. JenisInfeksiMenularSeksual.....	16
3. TinjauanTentangRemaja.....	20
a. Pengertian.....	20
b. PerkembanganFisik.....	21
c. PerkembanganIntelektual.....	21
d. PerkembanganEmosi.....	22

e. Perkembangan Sosial .....	22
f. Perkembangan Moral .....	22
g. Perkembangan Kepribadian .....	23
h. Teori Tentang Remaja .....	23
4. Tinjauan Tentang Simbol .....	27
a. Pengertian Simbol .....	27
b. Teori Simbol .....	29
5. Tinjauan Tentang Monster .....	30
a. Pengertian Monster .....	30
b. Perkembangan Monster .....	31
6. Tinjauan Tentang Komik .....	33
a. Pengertian Komik .....	33
b. Komik Dengan Pendekatan Simbolisasi Karakter .....	34
c. Jenis-jenis Komik .....	36
d. Unsur-unsur Komik .....	37
e. Aliran-aliran Komik .....	42
f. Proses Pembuatan Komik .....	43
g. Sistematika Pembuatan Komik .....	44
A. Analisis .....	45
Analisis 5W 1H .....	45
1. Who .....	45
2. What .....	47
3. Where .....	47
4. When .....	48
5. Why .....	48
6. How .....	48

### **BAB.III KONSEP PERANCANGAN**

A. Tujuan Perancangan .....	51
B. Strategi Kreatif .....	51
1. <i>Target Audience</i> .....	51
2. Gagasan .....	52
3. Bentuk .....	59

C. Konsep Kreatif .....	59
a. Judul .....	59
b. Sinopsis.....	60
c. Storyline .....	60
<b>BAB.IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN</b>	
A. Data Visual.....	71
1. Data Visual Monster.....	72
2. Data Visual Remaja.....	74
3. Data Visual Setting.....	75
4. Data Visual Infeksi.....	76
B. Studi Visual.....	77
1. Studi Gaya Ilustrasi dan Goresan .....	77
2. Studi Tipografi dan Warna .....	79
3. Studi Karakter Tokoh .....	91
C. Desain Cover.....	108
1. Rough Lay Out Cover .....	108
2. Final Design Cover.....	109
D. Lay Out Halaman dan Sketsa Komik Halaman Isi .....	110
E. Rancangan Final Komik.....	115
F. Media Pendukung .....	148
1. Rough Lay Out.....	148
2. Final Design .....	152
<b>BAB.V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	157
B. Saran.....	157
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>158</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>160</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Skematikaperancangan.....	9
Gambar 2.1: <i>Creature From The Black Lagoon</i> .....	31
Gambar 2.2: <i>Monster Inc</i> .....	31
Gambar 2.3: Pokemon.....	32
Gambar 2.4: Digimon.....	32
Gambar 2.5: “Understanding Comics” .....	35
Gambar 2.6: “Epileptic”.....	35
Gambar 3.1: karya Rory Hayes.....	54
Gambar 3.2: karya David Beauchard .....	54
Gambar 3.3: “Epileptic” .....	55
Gambar 3.4: Contohkomikdenganwarnacerah.....	57
Gambar 3.5: Contohkomikdenganwarnaredup .....	57
Gambar 3.6: Contohkomikhitamputih .....	58
Gambar 3.7: Tipografi miscellaneous .....	59
Gambar 4.1: Monster dalamUltramen.....	72
Gambar 4.2: Digimon.....	73
Gambar 4.3: Pokemon.....	73
Gambar 4.4: Potretremaja .....	74
Gambar 4.5: Potretremaja .....	74
Gambar 4.6: Otak .....	75

Gambar 4.7: Kulit.....	75
Gambar 4.8: RambutKemaluan.....	75
Gambar 4.9: Gonore.....	76
Gambar 4.10: Trikomoniasis.....	76
Gambar 4.11: Kondiloma.....	76
Gambar 4.12: “Epileptic”.....	77
Gambar 4.13: “Epileptic”.....	78
Gambar 4.14: “Epileptic”.....	78
Gambar 4.15: “Epileptic”.....	79
Gambar 4.16: Komik monster horror klasik.....	82
Gambar 4.17: Komik monster horror klasik.....	82
Gambar 4.18: Sketsatipografi judul.....	83
Gambar 4.19: Final design tipografi judul.....	83
Gambar 4.20: Sketsatipografi Gonore.....	84
Gambar 4.21: Final design tipografi Gonore.....	84
Gambar 4.22: Sketsatipografi Sifilis.....	84
Gambar 4.23: Final design tipografi Sifilis.....	84
Gambar 4.24: Sketsa Herpes Genital.....	85
Gambar 4.25: Final design Herpes Genital.....	85
Gambar 4.26: Sketsa Klamidia.....	85
Gambar 4.27: Final design tipografi Klamidia.....	86
Gambar 4.28: Sketsa Kondiloma.....	87
Gambar 4.29: Final design tipografi Kondiloma.....	87



Gambar 4.30: Sketsa Kutu Kelamin.....	87
Gambar 4.31: Final design tipografi Kutu Kelamin .....	88
Gambar 4.32: SketsatipografiTrikomoniasis .....	89
Gambar 4.33: Final design tipografiTrikomoniasis .....	90
Gambar 4.34: Sketsatipografi HIV .....	90
Gambar 4.35: Final design tipografi HIV .....	90
Gambar 4.36: Data visual SosokMisterius.....	91
Gambar 4.37: KarakterSosokMisterius.....	91
Gambar 4.38: Data visual Gonore.....	92
Gambar 4.39: SketsakarakterGonore .....	92
Gambar 4.40: Karakter monster Gonore.....	93
Gambar 4.41: Data visual Sifilis .....	94
Gambar 4.42: SketsakarakterSifilis.....	94
Gambar 4.43: Karakter monster Sifilis .....	95
Gambar 4.44: Data visual Herpes Genital.....	96
Gambar 4.45: Sketsakarakter Herpes Genital .....	96
Gambar 4.46: Karakter monster Herpes Genital.....	97
Gambar 4.47: Data visual Klamidia.....	98
Gambar 4.48: SketsakarakterKlamidia .....	98
Gambar 4.49: Karakter monster Klamidia.....	99
Gambar 4.50: Data visual Kondiloma.....	100
Gambar 4.51: SketsakarakterKondiloma .....	100
Gambar 4.52: Karakter monster Kondiloma.....	101

Gambar 4.53: Data visual Kutu Kelamin.....	102
Gambar 4.54: Sketsakarakter Kutu Kelamin .....	102
Gambar 4.55: Karakter monster Kutu Kelamin .....	103
Gambar 4.56: Data visual Trikomoniasis .....	104
Gambar 4.57: SketsakarakterTrikomoniasis .....	104
Gambar 4.58: Karakter monster Trikomoniasis.....	105
Gambar 4.59: Data visual HIV .....	106
Gambar 4.60: Sketsakarakter HIV .....	106
Gambar 4.61: Karakter monster HIV.....	107
Gambar 4.62: SketsaCover .....	108
Gambar 4.63: Final Design Cover .....	109
Gambar 4.64: Rough Lay OutHalamanKomik .....	114
Gambar 4.65: Final DesignHalamankomik .....	147
Gambar 4.66: SketsaMini X-banner .....	148
Gambar 4.67: SketsaPoster Publikasi .....	149
Gambar 4.68: Sketsa PosterMerchandise.....	149
Gambar 4.69: SketsaKondom Merchandise.....	150
Gambar 4.70: Sketsa Design Kaos.....	150
Gambar 4.71: Sketsa Design Katalog .....	151
Gambar 4.72: Final Design Mini X-banner .....	152
Gambar 4.73: Final Design Poster Publikasi .....	153
Gambar 4.74: Final Design Poster Merchandise .....	154
Gambar 4.75: Final Design Kondom Merchandise .....	155

Gambar 4.76: Final Design Kaos .....	155
Gambar 4.77: Final Design Katalog .....	156



Tulisan ini aku persembahkan untuk keluargadant  
eman-teman yang tercinta



“Lebihbaikmencegahdaripadamengobati”  
-Kata Pepatah

## KATA PENGANTAR

Terimakasih kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Komik “Monster Menular” Dengan Pendekatan Simbolisasi Karakter”, sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan serta perancangan tugas akhir ini, meskipun begitu penulis mengharapkan kritik dan juga saran yang dapat membangun untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Perancang tidak mungkin selesai tanpa bantuan berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa, Ibu Dr. Suastiwi, M.Des.
3. Ketua Jurusan Desain, Bapak Drs. Baskoro Suryo B.
4. Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., yang telah mengarahkan prosedur penulisan yang baik, sehingga dapat menyelesaikan perancangan ini.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dengan sabar. Terimakasih banyak atas saran dan kritik yang diberikan dalam menyelesaikan laporan ini.

6. Dosen Pembimbing II, Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., yang telah mengarahkan perancangan ke arah yang lebih baik, sehingga perancangan dapat diselesaikan.
7. Penguji Ahli, Drs. Baskoro Suryo B., M.Sn, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., Drs. Asnar Zacky M.Sn., Terra Bajraghosa., S.Sn., M.Sn., Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., yang telah memberi masukan yang membangun untuk perancangan ini.
8. Dosen Wali, Ibu Heningtyas Widowati S.Pd yang telah membimbing selama perkuliahan
9. Dosen pengajar di DKV ISI Yogyakarta
10. Ibu, Bapak, mas Adit dan seluruh keluarga yang tidak letih untuk terus mendukung sejak awal hingga akhir.
11. Teman-teman Brahala, Teman-teman Sip Klub dan DKV Taling Tarung 2010, teman-teman Kontrakan Krebo Forum, Gapi Corporation, teman-teman yang telah sangat membantu, Reza 'Krebo' Ali, Wulang Sunu, Luinambi Vessiano, Aditya Krisnawan, Erlangga 'Bandot' Fauzan, Gregorius Hendra, Bagas Oktariyan, Arif Budiman, Agge Akbar, Ramadhan Arif, Putud Utama, Aim Adinegara, Aria Pradifta, Galuh Anindita, Iqshal Nuari, Lana Pranaya, Ayu Purbasaridan semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberi banyak dukungan selama ini.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga laporan ini bermanfaat bagi kita bersama.

Yogyakarta, 15 Februari 2016

## ABSTRAK

Infeksi Menular Seksual atau IMS adalah infeksi yang sebagian besar menular melalui hubungan seksual. IMS dapat menyebabkan infeksi organ seksual atau organ reproduksi penderita yang jika tidak ditangani segera dapat menular dan menyebabkan penderita yang diserang nyaberakibatsakitberkepanjangan, kemandulan, dan bahkan kematian. Sayangnya kurangnya pendidikan tentang seks khususnya IMS masih dianggap tabu di Indonesia. Sungguh miris melihat tingginya angka orang yang terinfeksi IMS, dan ironisnya banyak dari mereka yang terinfeksi adalah para remaja, generasi penerus bangsa.

Atas dasar itu lah maka diperlukan penyampaian pendidikan atau pengetahuan tentang seks khususnya IMS dengan cara yang tepat sasaran. Diperlukan pendekatan tertentu untuk menyampaikan pesan yang sulit tersampaikan secara langsung jika mengingathal-hal seputar seks masih dianggap tabu di Indonesia. Simbolisasi adalah salah satu pendekatan yang mampu menyampaikan pesan yang tidak secara langsung. Simbolisasi juga dapat menggambarkan sesuatu yang tak kasat mata seperti IMS menjadi dapat terlihat. Seperti mengungkapkan sesuatu dengan mengungkapkan hal yang lain, simbolisasi merupakan cara paling tepat untuk membahasakan sesuatu yang tidak bisadiungkapkan dengan gambar.

Selain simbolisasi, komik juga dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi cara menyampaikan pesan tentang IMS. Hal itu dikarenakan selain komik merupakan media hiburan yang populer dan akrab dengan masyarakat, komik juga dapat disisipkan nilai edukasi, sehingga komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata. Lagi pula selama ini masih belum banyak komik tentang IMS. Dengan menerapkan pendekatan simbolisasi ke dalam perancangan komik, yang dirancang diharapkan mampu menyampaikan wawasan tentang IMS kepada masyarakat supaya masyarakat umum khususnya remaja menjadi lebih peka dan waspada terhadap bahaya IMS.

Kata kunci: Infeksi Menular Seksual, Remaja, Simbolisasi, Komik

## **ABSTRACT**

*Sexually Transmitted Infections or STIs are infections that are mostly transmitted through sexual intercourse. STIs can cause infection of sexual organs or reproductive organs which if not treated immediately can spread and cause sufferers were attacked resulting in prolonged illness, infertility, and even death. Unfortunately, lack of education about sex, especially STI is still considered taboo in Indonesia. It's sad to see the high number of people infected with STIs, and ironically many of those infected are teenagers, the future generation.*

*On this basis, it would need to deliver education or knowledge about sex, especially STIs in a way that is right on target. Specific approach is needed to deliver a difficult message conveyed directly if remembering things about sex is still taboo in Indonesia. Symbolization is one approach that is able to deliver messages directly. Symbolization can also describe something invisible like IMS becomes visible. As revealed something to reveal other things, the symbolism is the most appropriate way to express something that can not be expressed clearly.*

*In addition to the symbolism, comics can also be the perfect solution to address how to deliver messages about STIs. That's because in addition to comics are popular entertainment media and are familiar with the community, comics can also be inserted with educational value, so that the comic does not only serve as mere entertainment. Anyway as long as there is still a lot of comics about STI. By applying the approach symbolization into the design of the comic, which is designed is expected to deliver insight into STI to the public so that the public, especially teenagers become more sensitive and alert to the dangers of STIs.*

*Keywords: Sexually Transmitted Infections, Adolescent, symbolization, Comics*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di zaman yang sudah maju sekarang, selalu ada saja yang bukannya memanfaatkan teknologi untuk mengakses pengetahuan tapi kemajuannya malah menjadi tunggangan setan perayu beringasnya libido seksual. Sampai hanya mementingkan kenikmatannya dan mengesampingkan resikonya. Perilaku seksual dan kurangnya wawasan itu lah awal dari kecerobohan yaitu aktivitas seks tidak aman yang beresiko menyebabkan penyakit berbahaya. Penyakit itu adalah Penyakit Menular Seksual (PMS).

Penyakit Menular Seksual kini lebih dikenal dengan istilah Infeksi Menular Seksual (IMS). Baik pada laki-laki maupun perempuan, prevalensi IMS tertinggi adalah pada kelompok umur 15 – 30 tahun, kemudian prevalensi tersebut menurun pada usia yang lebih tua. (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2007: 7). Data tersebut menunjukkan bahwa prevalensi IMS pada kelompok usia muda lebih tinggi dibanding prevalensi untuk usia yang lebih tua. Kategori yang dominan pada kelompok umur tersebut menurut WHO termasuk dalam kategori remaja yaitu individu yang berada di rentang usia 15 – 24 (Institut Hak Asasi Perempuan, 2014: 4). Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa dan sudah mengalami perubahan-perubahan secara fisik, psikis dan pematangan fungsi seksual (pubertas). Secara psikologis, perubahan sifat yang dialami remaja antara lain yaitu seperti ketidakstabilan emosi, rasa ingin tahu yang tinggi, jarang memperhitungkan resiko dan ingin diakui eksistensinya. Perubahan secara psikologis ini tentu juga dipengaruhi oleh faktor perubahan sosial yang terjadi di lingkungan remaja, seperti pengaruh teman untuk merokok, mengkonsumsi narkoba, miras, berpacaran dan sebagainya. Sedangkan pada perubahan secara fisiknya, di usia remaja, akibat pengaruh hormonal juga mengalami perubahan fisik yang cepat dan mendadak. Perubahan ini ditunjukkan dari perkembangan organ seksual menuju kesempurnaan fungsi serta tumbuhnya organ genitalia sekunder. Hal ini menjadikan remaja sangat

dekat dengan permasalahan seputar seksual. Namun terbatasnya bekal yang dimiliki menjadikan remaja sangat memerlukan perhatian dan pengarahan.

Jika tidak ada perhatian dan pengarahan, remaja dapat terjerumus pada perilaku amoral yang merusak masa depan remaja. Pergaulan bebas yang berdampak kegiatan menyimpang seperti seks bebas, tindak kriminal termasuk aborsi, narkoba, serta berkembangnya IMS. Mengerikan jika melihat setiap tahunnya ada sekitar 2,3 juta kasus aborsi di Indonesia dimana 20 persennya dilakukan remaja. Sedangkan Pada tahun 2012 organisasi kesehatan dunia (WHO) mencatat PMS khususnya HIV/AIDS di seluruh dunia meningkat hingga mencapai 5,2 juta jiwa. Yang menduduki peringkat teratas pada saat itu adalah Indonesia, di Sulawesi Selatan. Sifilis (raja singa) dan kencing nanah juga merupakan beberapa diantara jenis Penyakit Menular Seksual yang populer di Indonesia. (Irnawaty Sevtyningsih “Penyakit Menular Seksual” <https://irnawatysevtyningsihamir.wordpress.com/2015/04/12/penyakit-menular-seksual>. 20 April 2015)

Selain faktor tersebut masih ada juga faktor lainnya. Perubahan perilaku seksual juga dipengaruhi oleh teknologi seperti misalnya pengaruh media sosial. Media sosial ternyata juga sangat berpengaruh pada perilaku seksual. Studi terbaru dari Departemen Kesehatan Rhode Island mencatat bahwa selama tahun 2013-2014 jumlah penderita IMS telah meningkat. Jumlah penderita penyakit sifilis meningkat sampai 79%. Sementara laporan kasus gonore tumbuh sebanyak 30% dan HIV sampai 33%. Fakta angka-angka itu sangat memprihatinkan. Departemen Kesehatan Rhode Island menjelaskan bahwa lonjakan itu mengikuti trend berskala nasional, dimana akhir-akhir ini memang ada kecenderungan untuk menjalani gaya hidup yang beresiko, yaitu menggunakan media sosial yang memudahkan untuk mencari teman kencan, berganti-ganti pasangan dan tentu saja ada kemungkinan berlanjut dengan berhubungan seks yang tidak aman. (dalam Gopego “Gara-gara Tinder Penderita Penyakit Menular Seksual Meningkat Tajam” <http://gopego.com/news/a/2015/05/gara-gara-tinder-jumlah-penderita-penyakit-menular-seksual-meningkat-tajam>. 20 April 2015)

Ulah dari para pelaku seks tidak aman sangat berpeluang besar untuk melahirkan para Monster Menular yang berbahaya yaitu Infeksi Menular Seksual.

Pada umumnya penyakit itu menular melalui hubungan seks yang tidak aman dan bisa menyebar melalui darah, sperma, cairan vagina atau pun cairan tubuh yang lain. Beberapa penyakit menular yang seksual yang umum terjadi adalah: Sifilis (raja singa), Gonore (kencing nanah), Klamidia, Herpes Genital, Kondiloma (Kutil Kelamin), Trikomoniasis dan HIV. Resiko mengerikan itu sudah seharusnya membuat para pelaku jera.

Permasalahan seputar seks masih merupakan hal yang sensitif untuk dibicarakan sehingga masyarakat enggan untuk membicarakannya. Pembicaraan tentang hal itu membuat situasi menjadi tidak enak dan canggung sebab dianggap hal yang tabu. Jika sulit untuk dibicarakan begitu lantas bagaimana bisa pengetahuan tentang seks bisa tersampaikan?

Memang pendidikan seks tidak mudah dilakukan di Indonesia. Dibutuhkan pendekatan yang tepat mengingat pendidikan seks ini masih terkesan tabu. Atas dasar itulah maka perlu kiranya menyampaikan pendidikan atau pengetahuan tentang seks khususnya IMS dengan cara yang tepat sasaran. Perlu pendekatan tertentu untuk menyampaikan pesan yang sulit tersampaikan secara langsung jika mengingat hal-hal tentang seks masih dianggap tabu di Indonesia. Simbolisasi adalah salah satu pendekatan yang mampu menyampaikan pesan yang tidak secara langsung. Simbolisasi juga dapat menggambarkan sesuatu yang tak kasat mata seperti IMS menjadi dapat terlihat. Seperti mengungkapkan sesuatu dengan mengungkapkan hal yang lain, simbolisasi merupakan cara paling tepat untuk membahasakan sesuatu yang tidak bisa diungkapkan dengan gamblang.

Kurangnya pendidikan tentang seks dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah juga sangat berpengaruh terhadap kasus asusila di kalangan anak. Harapannya penyuluhan dan iklan layanan masyarakat bisa mencegah dan mengurangi kasus asusila, akan tetapi dilihat dari angka kasus asusila yang masih tinggi, cara itu dirasa masih kurang jitu karena kurang adanya minat dan kedekatan dengan target audiens yang dituju. Melihat dari kelompok tertinggi yang terjangkit Infeksi Menular Seksual adalah pada kelompok dalam kategori umur 15 – 30 tahun adalah termasuk dalam kategori remaja, diperlukan media yang mempunyai kedekatan dengan remaja agar tepat sasaran dalam menyampaikan informasi tentang Infeksi Menular Seksual.

Komik adalah salah satu media yang punya kedekatan dengan remaja. Dengan cerita dan gambarnya yang menarik, komik jadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi remaja untuk dibaca. Komik sangat digemari oleh kalangan remaja karena sifat komik yang pada dasarnya adalah media *entertainment* (hiburan). Komik merupakan media hiburan yang populer dan akrab dengan masyarakat, komik juga dapat disisipi dengan nilai edukasi, sehingga komik tidak berfungsi sebagai media hiburan semata. Komik adalah suatu bentuk media disain komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam satu cerita membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih mudah dimengerti, dan alur membuatnya untuk lebih mudah diikuti dan diingat. Membaca komik adalah praktik yang santai untuk memahami pengetahuan.

Dengan mengemas wawasan tentang bahaya Infeksi Menular Seksual lewat pendekatan simbolisasi ke dalam perancangan komik, diharapkan komik ini selain menambah wawasan juga berpotensi menjadi rangsangan bagi audience untuk lebih peka terhadap permasalahan seputar Infeksi Menular Seksual, dan melakukan pencegahan serta penanggulangan Infeksi Menular Seksual. Seperti apa kata pepatah “Lebih baik mencegah daripada mengobati”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah sehingga diperlukannya perancangan komik “Monster Menular” dengan pendekatan simbolisasi karakter ini adalah sebagai berikut:

1. Usia remaja – awal dewasa, tingkat pemahamannya minim tentang Infeksi Menular Seksual
2. Dibutuhkan informasi tentang Infeksi Menular Seksual dengan media dan pendekatan yang tepat untuk usia remaja – awal dewasa.
3. Komik yang mengangkat tema Infeksi Menular Seksual masih jarang.
4. Komik dengan pendekatan simbolisasi dibutuhkan sebagai media dan pendekatan terhadap usia remaja – awal dewasa mengingat pendidikan seks khususnya Infeksi Menular Seksual masih dianggap tabu.

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik “Monster Menular” dengan pendekatan simbolisme karakter Infeksi Menular Seksual, sebagai media untuk memberikan wawasan dan merangsang audiens untuk lebih peka terhadap permasalahan seputar Infeksi Menular Seksual, dan melakukan pencegahan serta penanggulangannya

### **D. Tujuan Perancangan**

1. Untuk mendapatkan perhatian dan respon dari masyarakat umum dan target audiens terhadap Infeksi Menular Seksual
2. Meningkatkan pemahaman dan kesadaran target audiens terhadap Infeksi Menular Seksual

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi target audiens:  
Menyajikan komik seputar permasalahan Infeksi Menular Seksual yang tidak hanya menghibur tapi juga memberikan wawasan agar audiens lebih peka terhadap masalah seputar Infeksi Menular Seksual dan merangsang audiens melakukan pencegahan serta penanggulangannya.
2. Bagi masyarakat umum:  
Menyajikan media pengenalan permasalahan seputar penyakit menular seksual agar masyarakat lebih peka terhadap masalah seputar Infeksi Menular Seksual dan merangsang audiens melakukan pencegahannya serta penanggulangannya.
3. Bagi desain komunikasi visual:  
Memberi referensi cara merancang komik bertema Infeksi Menular Seksual dengan pendekatan simbolisme karakter. Menerapkan dan mengaplikasikan beberapa teori tentang komik yang selama ini didapat dari studi desain komunikasi visual dan studi pustaka sesuai dengan kaidah

ilmu pengetahuan serta mengembangkannya. Dan untuk memberikan sumbangsih berupa komik tentang Infeksi Menular Seksual.

#### **F. Batasan dan Lingkup Perancangan**

1. Merancang sebuah komik yang berisi wawasan Infeksi Menular Seksual khususnya yang diderita oleh usia remaja dan awal dewasa di Indonesia.
2. Target audiens komik “Monster Menular” diidentifikasi melalui beberapa hal berikut:
  - a. Demografis  
Segmentasi demografis pada perancangan ini adalah kelompok pada rentang umur 12 - 25 tahun, baik laki-laki maupun perempuan
  - b. Geografis  
Secara umum kalangan remaja yang berada di Indonesia
  - c. Psikografis  
Psikografis sasaran pada komik ini adalah mereka para usia remaja yang belum dibekali dengan pengetahuan seputar Infeksi Menular Seksual.

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

1. Data Awal (Yang Dibutuhkan)  
Data awal yang dibutuhkan dalam pembuatan komik ini berupa data verbal yang bisa didapatkan dari buku-buku ataupun internet yang berhubungan dengan Infeksi Menular Seksual.
2. Metode Pengumpulan Data  
Sebagai langkah awal dalam perancangan ini nantinya penulis akan mengumpulkan data secukupnya mengenai Infeksi Menular Seksual melalui wawancara maupun melalui referensi media cetak dan elektronik.
3. Instrumen / Alat

Alat yang digunakan dalam perancangan ini adalah alat gambar manual dan unit computer sebagai salah satu lini alat utama pembuatan komik.

#### 4. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan menganalisis dengan metode 5W1H. Metode ini adalah metode yang cocok untuk mengupas tuntas suatu topik maupun permasalahan secara kontekstual dan terperinci.

##### 1. *Who*: Siapa Target Audience Perancangan ini

Pada perancangan ini target audiens yang ditentukan adalah remaja berusia 12-25 tahun, tidak menutup kemungkinan diatas dari batasan umur tersebut.

##### 2. *What*: Apa yang Dirancang

Karya dalam perancangan ini adalah komik dengan pendekatan simbolisasi karakter.

##### 3. *Where*: Pasar yang dituju

Pasar yang dituju dari produk perancangan ini adalah pasar nasional, tetapi tidak menutup kemungkinan jika nantinya diluncurkan di pasar internasional.

##### 4. *When*: Kapan Akan Diluncurkan

Komik ini akan diluncurkan pada tahun 2015. Dalam upaya pencegahan dan menurunkan tingginya angka penularan Penyakit Menular Seksual, perancangan komik ini harus diselesaikan dan diluncurkan secepatnya.

##### 5. *Why*: Alasan Perancangan

Alasan penulis merancang komik ini adalah karena ada sesuatu yang ingin penulis sampaikan kepada generasi muda saat ini. Yaitu untuk mewaspadai, dan mengupayakan pencegahan dan penanggulangan

Infeksi Menular Seksual dengan pengetahuan yang dikemas menghibur dalam bentuk komik.

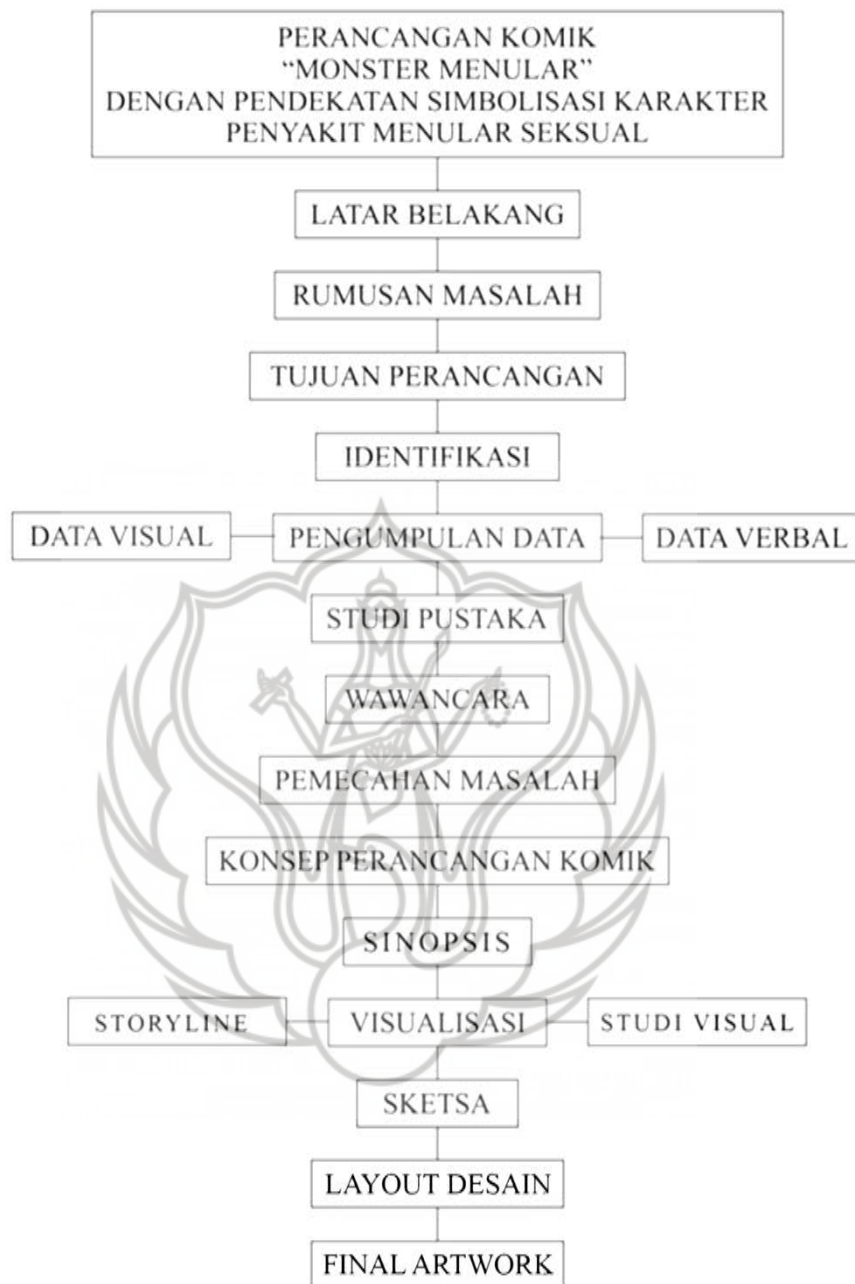
6. *How*:Bagaimana Mewujudkannya

Penyelesaian masalah dilakukan dengan perancangan komik melakukan langkah-langkah proses perancangan komik “Monster Menular” dengan pendekatan simbolisasi karakter Infeksi Menular Seksual. Yang berisi tentang wawasan seputar Infeksi Menular Seksual.





## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1: Skematika perancangan