





ABSTRAK

Komik merupakan media unik yang mampu menyampaikan pesan melalui gambar, tulisan, dan berbagai macam elemen yang tidak ditemukan di media lain. Komik memiliki unsur menghibur sehingga komik dapat diterima oleh berbagai kalangan. Tema di dalam komik amatlah beragam, mulai dari drama hingga konspirasi dunia. Semua tema ini memiliki satu tujuan yakni menyampaikan ideologi yang ada di dalam pemikiran komikus. Baik atau buruk pesan yang disampaikan, semua tergantung dari pola pikir si komikus.

Perancangan komik superhero berjudul Mallique Zero ini bertujuan untuk menyampaikan ideologi tersebut kepada remaja melalui teknis penyampaian yang ringan. Usia remaja adalah salah satu fase usia di mana manusia mulai mencari tahu jati dirinya. Mencari tahu untuk apa mereka dilahirkan ke dunia. Namun remaja termasuk fase yang sangat sensitif terhadap paksaan dan aturan, sehingga diperlukan sebuah media yang menghibur namun tetap disisipkan pesan-pesan moral di dalamnya. Komik Mallique ini memposisikan diri sebagai salah satu asupan bacaan yang secara tak langsung memberikan alternatif pemikiran tersebut.

Kata Kunci ; Komik, Mallique, Remaja, Komunikasi Visual

ABSTRACT

Comic is an unique media that can convey a message through pictures, words, and every other kind of elements that can not be found in other media. Comic has an entertaining factors that make it able to be accepted by many circles. It also has a very wide range of genres, vary from drama to world conspiracy. All these genres have one purpose, it is to deliver an ideology from the inside of the comic artist's mind. The good or the bad kind of messages it tried to convey, depends on the comic artist's very own thinking.

The planning of this superhero comic entitled Mallique Zero has a purpose to deliver that ideology to the youngsters through a light delivery technique. Youngsters are at the phase of age where humans are started to tried to find out their indenty. Trying to find out why they are born into the world. But youngsters are at the very sensitive phase against forces and rules, so there is a need of a media that can entertain but also contains morality messages. This Mallique comic positioning itself as one kind of reading materials that, indirectly, giving an alternative of that kind of thinking.

Keywords: Comic, Mallique, Youngsters, Teenagers, Visual Communication

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Apabila dilihat perkembangan dunia saat ini, semakin tua, manusia semakin pandai, pengetahuan semakin meningkat, dan teknologi pun semakin canggih. Akan tetapi, dibalik semua itu, kehidupan di Indonesia justru terlihat semakin mundur, reformasi kebablasan, korupsi merajalela, krisis multi dimensi pun tak kunjung selesai. Seperti dikemukakan oleh Dedi Supriadi bahwa “Orde Baru berakhir, dan muncul Era Reformasi. Era ini menyaksikan sosok bangsa ini yang lunglai, terkapar dalam ketidak berdayaan akibat berbagai krisis yang dialaminya.” (Pikiran Rakyat, 12 Juni 2001: 8-9) Keadaan tersebut tidak saja mengakibatkan terpuruknya ekonomi, tetapi juga mengakibatkan merosotnya kualitas hidup, bahkan merosotnya martabat bangsa.

Apabila ditelaah mungkin akan muncul berbagai macam faktor penyebab mengapa hal-hal tersebut dapat terjadi. Ada yang mengatakan karena pejabatnya tidak jujur, korup, penegak hukumnya tidak adil, rakyatnya tidak produktif, karyawan bawahannya tidak loyal, tidak bisa kerjasama, tidak empati, tidak mempunyai keteguhan hati dan komitmen, pelajar dan mahasiswanya tawuran, dan sebagainya.

Jadi, apabila disimak dari uraian di atas, faktor penyebab utamanya adalah masalah nilai moral. Seperti dikatakan oleh Pam Schiller & Tamera Bryant bahwa “jika kita meninggalkan pelajaran tentang nilai moral yang kebanyakan sudah berubah, kita, sebagai suatu Negara, beresiko kehilangan sepotong kedamaian dari budaya kita.” (16 Moral Dasar Bagi Anak, 2002: viii) Timbullah pertanyaan, apakah pelajaran tentang nilai moral di Negara kita selama ini telah diabaikan? Menurut Dedi Supriadi, “Pendidikan budi pekerti dan pendidikan agama pada saat itu (1968-1980-an) dapat dikatakan ‘terpinggirkan’ oleh haru-biru semangat Pendidikan Moral Pancasila.”

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa satu penyebab krisis multi dimensi, termasuk krisis moral yang menimpa bangsa

Indonesia adalah karena telah terbaikannya “Pendidikan Moral” bagi generasi penerus.

Pendidikan nilai moral sangat penting bagi tegaknya satu bangsa. Tanpa pendidikan nilai moral kemungkinan besar suatu bangsa bisa hancur dan carut marut. Oleh karena itu “Munculnya kembali pendidikan budi pekerti sebagai primadona dewasa ini mencerminkan kegusaran bangsa ini akan terjadinya krisis moral bangsa dan kehidupan sosial yang carut marut.” (Dedi Supriadi, *Pikiran Rakyat* 12 Juni: 8-9).

Penanaman nilai moral sendiri sebenarnya telah tercantum di dalam aturan yang sudah dituliskan di dalam ilmu Agama, Agama mengajarkan manusia untuk memahami mana yang baik dan mana yang buruk. Khususnya di dalam agama Islam.

Di dalam agama Islam, diperkenalkan adanya alam ghaib untuk mengingatkan manusia agar terus menjaga sikapnya di dunia karena masih ada hari pembalasan setelah kematiannya nanti. Di dalam agama Islam juga di perkenalkan adanya Malaikat, Jin, Iblis dan Setan agar manusia sadar bahwa manusia tidak hidup sendiri di dunia dan tak sepatasnya sombong terhadap satu sama lainnya. Banyak kisah-kisah dan mitologi-mitologi dalam Islam yang dapat memberikan pesan positif bagi manusia dan sebenarnya sangat berguna untuk penanaman nilai moral pada masyarakat Indonesia yang mayoritas berpenduduk muslim.

Namun sayang, saat ini banyak remaja muslim sendiri yang acuh terhadap penanaman nilai moral ini, apalagi kalau sudah dihubungkan dengan hal-hal yang berbau agama Islam dan disampaikan dengan metode yang terlalu teoritis dan kaku. Banyak remaja muslim saat ini yang mulai ragu dengan agama mereka sendiri, dan mulai memisahkan antara kehidupan dunia dengan ajaran agamanya, berfikir hanya menggunakan logika dan nafsunya terlepas dari benar atau salah menurut ajaran agama Islam. Para remaja seperti ini biasanya malas untuk mendengarkan kajian-kajian keagamaan dan asik berlarut-larut dengan dunia hiburan yang mereka sukai.

Komik adalah salah satu media hiburan yang sangat diminati oleh para remaja saat ini sehingga efektif untuk dapat menyampaikan pesan-pesan moral tersebut. Komik dapat menarik semangat remaja untuk belajar dan mengajari mereka untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah mereka dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada remaja tersebut dan dapat mengingat sesuatu lebih lama.

Komik juga membantu untuk membangkitkan minat baca anak-anak. Jaya Suprana (dalam Sofwan 2007) mengaku kalau minat bacanya tumbuh akibat membaca komik Mahabharata semasa kecilnya. Sejumlah komik menghadirkan nilai-nilai moral yang penting dikenal oleh siapa saja. Sebut saja nilai religius, persahabatan, kerja keras, kebersamaan, kegigihan dan semangat pantang menyerah, dan lain – lain. Komik-komik Jepang yang saat ini merajai pasar, juga banyak mengangkat nilai-nilai tersebut.

Untuk itu, dirancanglah komik berjudul Mallique Zero. Mallique Zero adalah sebuah komik fiksi yang mengangkat tema pahlawan super dari Indonesia yang beresensikan ajaran agama Islam. Tema pahlawan super diangkat karena sangat dekat dengan dunia remaja yang masih membutuhkan tokoh panutan untuk menjalani hidup mereka.

Mallique sendiri diambil dari nama malaikat penjaga neraka di dalam ajaran Islam yang kemudian diolah ke dalam cerita fiksi sebagai makhluk misterius yang hidup berdampingan dengan manusia untuk memerangi para jin dari golongan setan yang menghasut manusia berbuat dosa. Di dalam komik Mallique Zero ini sendiri disuntikkan beberapa pesan-pesan moral untuk mengajak pembacanya menyadari bahwa di dunia ini ada makhluk lain yang melihat bahkan memanfaatkan tingkah laku manusia, sehingga akan lebih baik bagi manusia tersebut untuk menjaga sikapnya di dunia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu:

Bagaimana merancang komik “Mallique Zero” agar mampu menyampaikan pesan moral kepada remaja dengan efektif berdasarkan kajian Islam.

C. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan

1. Perancangan ini meliputi semua proses membuat komik mulai dari desain *character*, *storytelling*, hingga *finishing*.
2. Perancangan ini meliputi konten komik Mallique yang terdiri dari 90 halaman, beserta beberapa media pendukung promosinya.
3. Keseluruhan perancangan akan ditujukan kepada para remaja.
4. Sumber rujukan dan referensi berdasar kajian Islam mengenai alam ghaib
5. Penguraian materi mengenai keefektifan komik dengan tema superhero terhadap perkembangan remaja.
6. Pesan moral yakni ajaran tentang baik dan buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, susila.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang komik Mallique Zero yang mampu menyampaikan pesan moral dengan efektif kepada remaja berdasarkan kajian Islam.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan komik Mallique Zero ini diharapkan:

1. Bagi mahasiswa:
Mahasiswa dapat memahami proses perancangan sebuah komik fiksi berdasarkan kajian Islam mengenai alam ghaib.
2. Bagi Institusi:
Dengan perancangan komik ini diharapkan mampu memberi warna dan wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual karena masih jarang diminati kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

3. Bagi Masyarakat:

Diharapkan dengan komik ini, masyarakat bisa mendapatkan alternatif hiburan yang mampu memberikan pesan moral serta menambah wawasan secara efektif.

F. Metode Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses panjang dalam menciptakan karya. Proses tersebut memerlukan metode yang tepat dan sesuai untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan. Secara garis besar perancangan ini akan mencakup dua tahap yakni perencanaan dan perancangan. Tahap perencanaan diantaranya meliputi: identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangan antara lain: konsep kreatif, konsep media, visualisasi konsep, dan terakhir adalah produksi.

1. Pemilihan topik permasalahan

Tahap ini merupakan tahap pertama yang harus dilakukan sebelum memutuskan tema dalam perancangan. Dengan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi, perancangan ini akan mengarah pada sebuah tujuan dan maksud yang jelas dalam menghadapi kondisi masyarakat saat ini.

2. Merumuskan masalah

Setelah menentukan topik permasalahan yang bersifat umum, selanjutnya adalah menentukan dan merumuskan masalah-masalah yang ada agar lebih spesifik. Rumusan tersebut nantinya akan terjawab dalam perancangan ini.

3. Menentukan ruang lingkup dan batasan permasalahan

Tahap ini bertujuan untuk membatasi rumusan masalah yang akan diangkat dalam perancangan ini agar nantinya tidak meluas sehingga tetap fokus pada tujuan dan misi dari perancangan.

4. Metode Pengumpulan data

Studi dokumentasi dilakukan dengan mencari sumber data yang dibutuhkan melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal misalnya buku, artikel, mitos-mitos

mengenai kasus-kasus hukum yang terjadi di masyarakat. Selain itu akan dikumpulkan juga berbagai buku-buku referensi sebagai kajian pustaka, misalnya buku-buku teori ilustrasi, komik, pembahasan tentang industri komik saat ini. Untuk penunjang, pengumpulan data juga dikumpulkan dari media internet dan penelitian-penelitian sebelumnya yang ada.

Data visual yang digunakan berupa gambar-gambar setting lokasi dari berbagai media yang dianggap relevan. Selain itu juga foto-foto dokumentasi langsung di lokasi tempat kejadian yang dimuat di dalam komik ini. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam menciptakan visualisasi *universe* dalam komik Mallique.

5. Metode Analisis Data

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode **5W + 1H (What, Who, Where, When, Why, How)**, apakah semua data-datanya dapat menjawab 5W+1H. Dengan pola perancangan sebagai berikut:

What : Apa yang akan dirancang?

Who : Siapa target dari perancangan ini?

Where : Dimana perancangan ini dipublish agar bisa sampai ke target?

When : Kapan perancangan ini dilaksanakan?

Why : Mengapa perancangan ini dilakukan?

How : Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan yang diangkat?

Selain itu digunakan pula metode **SWOT** yakni menganalisa semua input data ini dari sudut pandang kekuatan (strength), kelemahan (weakness), kesempatan (Opportunity), dan Ancaman (Threat) yang ada.

Dengan menggabungkan kedua metode ini, perancangan yang dihasilkan akan lebih efektif dan lebih tepat sasaran.

6. Konsep Kreatif

Setelah semua data dianalisis dan diinterpretasikan kembali, selanjutnya mengembangkan interpretasi tersebut menjadi sebuah konsep kreatif yang tepat untuk masyarakat agar bisa menerima pesan











pasar yakni remaja. Keunikannya adalah mengkombinasikan kisah gaib dalam Islam dengan kisah superhero yang populer dikalangan remaja. Dengan cara ini diharapkan pesan moral yang disuntikkan ke dalam komik ini dapat tersampaikan tanpa adanya kesan menggurui sang pembaca.

Teknis visualisasinya menggunakan dua metode yang berbeda, yakni tradisional dan digital. Pertama storyboard dibuat menggunakan media digital agar mudah menggonta-ganti paneling yang salah, kemudian sketsa kasar dibuat menggunakan teknik tradisional yakni menggunakan pensil di atas kertas HVS A4 yang kemudian di scan untuk ditinta dan diwarnai di komputer.



Daftar Pustaka

Daradjat, Zakiah. 1976. *Membina Nilai-Nilai Moral di Indonesia*. Jakarta: Bulan Bintang.

Isa Dawud, Muhammad. 1992. *Dialog Dengan Jin Muslim*. Bandung : Pustaka Hidayah.

Wibowo, Paul Heru. 2012. *Masa Depan Kemanusiaan : Superhero Dalam Pop Culture*. Jakarta : LP3ES.

