

**PERANCANGAN KOMIK STRIP
SEBAGAI MEDIA EDUKASI
GAYA HIDUP MINIMALIS
UNTUK GENERASI MUDA**



PERANCANGAN

Oleh:

**Kresna Girindra
NIM: 1510139124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA EDUKASI GAYA HIDUP MINIMALIS UNTUK GENERASI MUDA diajukan oleh Kresna Girindra, NIM.1510139124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA EDUKASI GAYA HIDUP MINIMALIS UNTUK GENERASI MUDA

Kresna Girindra

NIM: 1510139124

Prilaku konsumtif memiliki banyak dampak negative khususnya bagi generasi muda, selain mendorong orang menjadi bersifat individualis pola hidup seperti ini juga dapat menggeser nilai-nilai kebudayaan. Perilaku hidup konsumtif juga memiliki dampak buruk terhadap kondisi keuangan jika tidak ditanggulangi. Kebiasaan memiliki atau menyimpan barang terlalu banyak jika tidak dirawat dapat menjadi sarang penyakit, menumpuk debu dan sarang hewan. Prilaku ini masih bisa dicegah, salah satunya adalah dengan cara memberikan edukasi mengenai gaya hidup minimalis kepada generasi muda. Sehingga bagaimana merancang komik strip sebagai media edukasi gaya hidup minimalis untuk generasi muda.

Hasil perancangan komik strip ini berupa buku berjudul *Minimal-List* yang berisi 3 *chapte* yaitu pengenalan, penerapan dan manfaat. Informasi yang didapat tentunya berasal dari sumber terpercaya, seperti buku *Goodbye, Things* karya Fumio Sasaki, dan buku *Seni Hidup Minimalis* karya Francine Jay. Perancangan ini menggunakan gaya bahasa sehari-hari, dengan pilihan gaya visual ilustrasi kartun dan simple.

Kata Kunci: komik strip, gaya hidup minimalis, generasi muda

ABSTRACT

COMIC STRIP DESIGN AS EDUCATIONAL MEDIA MINIMALIST LIFESTYLE FOR YOUNG GENERATION

Kresna Girindra

NIM: 1510139124

Consistent behavior has many negative impacts, especially for the younger generation, in addition to encouraging people to be individualistic, this lifestyle can also shift cultural values. Consumptive behavior also harms financial conditions if not addressed. The habit of having or storing too many items if not cared for can become a breeding ground for disease, dust accumulation, and animal nests. This behavior can still be prevented, one of which is by providing education about the minimalist lifestyle to the younger generation. So how to design comic strips as a minimalist lifestyle education medium for the younger generation.

The result of this comic strip design is in the form of a book entitled Minimal-List which contains 3 chapters, namely introduction, application, and benefits. The information obtained, of course, comes from reliable sources, such as the book Goodbye, Things by Fumio Sasaki, and the book Art of Minimalist Living by Francine Jay. This design uses everyday language style, with a choice of cartoon and simple illustration visual styles.

Keywords: comic strip, minimalist lifestyle, young generation

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Manusia hidup di dunia tidak bisa terlepas dari materi yang berwujud barang, terutama barang yang berguna dalam memenuhi kebutuhan primer. Kebiasaan ini sudah dimulai sejak zaman dahulu dimana nenek moyang kita sudah mulai untuk menciptakan benda-benda. Sepanjang sejarah, manusia mendorong dirinya untuk memperindah suasana sekitarnya, dari gambar-gambar gua di zaman purba Paleolitikum hingga lukisan yang dipajang diatas sofa (Jay, 2016 5-6).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, manusia dapat dengan mudah mendapatkan berbagai macam barang yang dibutuhkan mulai dari pakaian, makanan, alat-alat rumah tangga dan lain sebagainya ditambah dengan adanya Internet yang dapat memudahkan untuk mencari dan menambah pilihan barang yang diinginkan. Semakin mudah untuk mendapatkan suatu barang maka semakin banyak pula barang yang akan terkumpul.

Pasca krisis ekonomi 1998, Indonesia mengalami pertumbuhan ekonomi yang signifikan, dengan konsumsi rumah tangga sebagai penggerak utama pertumbuhan itu. Meski demikian, laporan Bank Dunia di tahun 2015 menyebutkan bahwa manfaat pertumbuhan ekonomi Indonesia ini hanya bisa dinikmati oleh 18-20% masyarakatnya. Mereka diidentifikasi sebagai masyarakat konsumtif yang umumnya tinggal di perkotaan. Kalangan masyarakat ini memiliki tingkat dan kualitas pendidikan yang tinggi, sehingga mereka memiliki kesempatan lebih besar dalam mendapatkan pekerjaan dengan penghasilan yang tinggi pula. Dengan penghasilan tinggi, kalangan ini menjadi segmen konsumen yang paling berdaya di pasar. Mereka cenderung mengkonsumsi tak hanya untuk memenuhi kebutuhan harian, namun juga untuk merayakan gaya hidup dan status sosial. Mereka membeli barang-barang mewah, berwisata ke luar negeri, maupun mengenyam pendidikan di universitas-universitas ternama. Dengan skenario pertumbuhan Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 5-6% per tahun, jumlah masyarakat konsumtif di Indonesia ini akan makin

meningkat, dari 85 juta orang di tahun 2020 menjadi 135 juta orang di tahun 2030. Artinya, aktivitas konsumsi untuk kepentingan gaya hidup pun makin menjadi hal yang umum dan normal dilakukan. Namun, tidak semua orang bisa merayakan gaya hidup konsumtif seperti itu. Masyarakat yang sulit mengakses sumber daya dan peluang kerja yang baik, misalnya, akan makin tersisih secara sosial. (sumber: <https://theconversation.com/gaya-hidup-konsumtif-akibat-majunya-perekonomian-indonesia-semakin-menyisihkan-orang-miskin-109334> diakses pada tanggal 14 Juni 2021).

Prilaku konsumtif memiliki banyak dampak negatif, selain mendorong orang menjadi bersifat individualis pola hidup seperti ini juga dapat menggeser nilai-nilai kebudayaan. Perilaku hidup konsumtif juga memiliki dampak buruk terhadap kondisi keuangan jika tidak ditanggulangi. Kebiasaan memiliki atau menyimpan barang terlalu banyak jika tidak dirawat dapat menjadi sarang penyakit, menumpuk debu dan sarang hewan.

Ada banyak sekali benda yang dapat membantu aktivitas manusia dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, mulai dari bersih-bersih, bekerja, memasak dan lain sebagainya. Namun dengan memiliki barang-barang tersebut tidak menjanjikan kehidupan manusia menjadi lebih baik. Ada juga barang-barang yang tidak jelas fungsinya tetapi tetap tersimpan dilingkungan sekitar misalnya di dapur, kamar, atau gudang. Setiap barang yang dimiliki pastinya harus dirawat dan dijaga, selain itu ketersediaan tempat untuk meletakkan atau menyimpan semua barang juga menjadi masalah yang harus dipertimbangkan. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian barang justru menambah masalah ketimbang mempermudah aktivitas manusia sehingga perlu adanya pemikiran kritis dalam memilih barang yang layak atau tidak untuk disimpan.

Memilih barang-barang yang penting dan membuang barang yang mempersulit kehidupan bukanlah perbuatan yang buruk. Ketakutan akan rasa sesal setelah membuang sebuah benda terkadang menjadi penyebab benda itu tidak pernah dibuang, tetapi ini justru menjadi masalah utama dalam hal kepemilikan barang. Dalam istilah medis hal ini disebut *hoarding*

disorder. Hoarding disorder adalah salah satu bentuk dari *obsessive compulsive disorder* (OCD). *Hoarding disorder* adalah sebuah gangguan, yang dapat mempengaruhi kualitas hidup manusia. Dilansir dari *American Psychiatric Association*, sebanyak 2 dari 6 persen orang yang ada di dunia ini akan mengalami gangguan ini. *Hoarding disorder* lebih banyak diderita oleh para laki-laki dari pada perempuan, dengan usia 55 hingga 94 tahun, atau tiga kali lebih banyak daripada usia 34 hingga 44 tahun (sumber: <https://tirto.id/mengenal-hoarding-disorder-kebiasaan-menimbun-barang-di-rumah-fSkg> diakses pada tanggal 14 Juni 2021). Pilihlah barang-barang yang memang sangat penting dan berguna saja dalam kehidupan dan lupakan barang lain yang tidak masuk dalam daftar barang penting tersebut. Pemikiran seperti ini dinamakan minimalisme. Seorang yang minimalis adalah orang yang tahu persis hal-hal apa saja yang bersifat pokok bagi dirinya, dan yang mengurangi jumlah kepemilikan barang demi memberi ruang bagi hal-hal utama itu (Sasaki, 2015: 15).

Gaya hidup suka membeli barang yang tidak terlalu penting, dan menyimpan banyak barang bisa menimbulkan dampak yang tidak baik. Masalah ini terjadi di berbagai kalangan baik dari remaja hingga orang tua. Terlebih generasi muda yang memiliki keinginan tinggi dan semangat yang besar. Gaya hidup minimalis dapat menanggulangi semua permasalahan itu, dengan gaya hidup minimalis orang tidak perlu lagi terjerat dengan rutinitas membeli barang-barang hanya untuk sekedar bergaya atau semacamnya. Gaya hidup minimalis ini sudah menjadi trend di luar negeri. Orang tidak lagi merasa tertuntut untuk memiliki pakaian yang banyak dan rumah yang besar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk itu perlu adanya media yang dapat menjelaskan apa itu minimalisme kepada para remaja agar mereka bisa lebih baik dalam mengelola barang kepemilikan mereka. Selain untuk mendewasakan pikiran dalam memiliki barang, mereka juga dapat lebih fokus terhadap hal-hal lain yang lebih penting bagi mereka ketimbang mengumpulkan barang yang belum tentu ada kegunaannya untuk kehidupan sehari-hari.

Komik strip menjadi media yang mampu untuk menyampaikan apa

itu minimalisme kepada generasi muda karena bentuk komunikasi komik strip yang terdiri dari verbal teks komik serta visual gambar memudahkan informasi untuk diterima oleh anak remaja. Bentuk yang simple dan sederhana lebih menarik bagi para remaja ketimbang membaca buku yang tebal. Belum ada media serupa yang berbentuk komik strip sebagai media edukasi tentang gaya hidup minimalis untuk remaja.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik strip sebagai media edukasi tentang gaya hidup minimalis untuk anak remaja?

3. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam Perancangan Komik Strip sebagai Media Edukasi Gaya Hidup Minimalis untuk Generasi Muda, adalah:

- a. Diharapkan dengan adanya perancangan buku komik strip ini, dapat meningkatkan kesadaran generasi muda untuk mengenal dan belajar mengenai gaya hidup minimalis.
- b. Diharapkan dengan perancangan buku komik strip ini dapat mengatasi masalah terhadap barang-barang yang menumpuk yang menjadi penghambat kehidupan.

B. Pembahasan

1. Teori Penciptaan

a. Tinjauan Minimalisme

Menurut Fumio Sasaki, minimalis adalah orang yang bisa membedakan kebutuhan dan keinginan-keinginan karena ingin menampilkan citra tertentu serta tidak takut mengurangi benda-benda yang termasuk keinginan pribadi (Sasaki, 2018: 15). Secara sederhana gaya hidup minimalisme adalah gaya hidup bebas konsumerisme yang tahu persis hal-hal apa saja yang penting serta berguna bagi dirinya dan hanya hidup dengan barang seminim mungkin.

Gaya hidup minimalis tidak memiliki aturan pasti untuk menilai apakah seseorang sudah menjadi minimalis atau tidak, karena hal-hal

yang dianggap penting bagi setiap orang pasti berbeda-beda. Orang yang memiliki banyak barang bukan berarti ia bukan minimalis. Sebaliknya jika seseorang membuang barang-barangnya bukan berarti ia menjadi seorang minimalis.

b. Sejarah dan Tokoh Minimalisme

Pada zaman Yunani kuno, konon ada seorang filsuf Diogenes dari Sinope yang hanya memiliki selembar kain yang ia kenakan dan sebuah mangkuk kayu seumur hidupnya (Sasaki, 2018: 17). Ini membuktikan bahwa minimalisme sudah cukup lama ada. Tetapi tidak perlu menjadi seekstrem Diogenes dalam menjalani gaya hidup minimalis.

Tokoh-tokoh dunia yang terkenal dengan gaya hidup minimalisnya adalah Steve Jobs, Mark Zuckerberg, Paulo Coelho, Jose Mujica, Bob Sadino, dan lain sebagainya. Mereka sukses menginspirasi minimalisme kepada dunia entah itu disengaja atau tidak. Hal yang paling terlihat bahwa mereka menerapkan gaya hidup minimalis adalah mulai dari pilihan pakaian mereka yang sederhana, kendaraan, hingga tempat tinggal yang simple (Sumber <https://www.kompasiana.com/hantodiningrat/56036497ab927380048b4567/tokohtokoh-sukses-dunia-dengan-kebiasaan-minimalis> di akses pada tanggal 31 Maret 2020). Terkenal dan kaya-raya bukan berarti membebaskan diri untuk membeli banyak hal hanya untuk kepuasan semata. Banyak tokoh yang terkenal dan kaya-raya tetapi memilih hidup sederhana bukan berarti mereka tidak mampu tetapi mereka memang memilih gaya hidup tersebut.

c. Gaya Hidup Minimalis dalam Masyarakat

Gaya hidup minimalis dalam masyarakat sudah diterapkan di Jepang sejak zaman dulu sebelum era industrialisasi. Masyarakat Jepang pada zaman dulu rata-rata hanya memiliki dua sampai tiga kimono. Rumah yang minimalis dengan interior yang sederhana dan dapat diganti menjadi ruang utama sekaligus ruang tidur karena barang yang sangat

sedikit sehingga bisa di rapikan dengan sangat mudah (Sasaki, 2018: 13). Dengan demikian sebenarnya masyarakat bisa menerapkan gaya hidup minimalis dan tidak sulit untuk melakukannya.

d. Tinjauan Komik

1) Pengertian Komik

Komik menurut F. Lacassin, komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dengan teks. Komik berbeda dengan karya lain yang mirip, yaitu cerita bergambar dan sinema (Bonneff, 1998: 4 https://books.google.co.id/books?id=-IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false diakses 13 Maret 2019).

Komik menurut Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu; “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”(Eisner dalam Maharsi, 2011: 3). Dengan demikian pengertian komik adalah bentuk komunikasi visual yang menggabungkan dua unsur yaitu teks dan gambar, selain itu komik juga dapat diaplikasikan diberbagai media sehingga komik mampu mengikuti alur perkembangan zaman. Komik merupakan media yang fleksibel mampu masuk keberbagai medium dan dapat menyampaikan pesan dalam bentuk yang bermacam-macam sehingga membuat komik dapat terus bertahan hingga saat ini. Para ahli teori cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda (Bonneff, 1998: 16 https://books.google.co.id/books?id=-IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false diakses 13 Maret 2019).

e. Bentuk dan Jenis Komik

1) Komik berdasarkan Bentuk

a) Komik Strip

Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik strip terbagi menjadi dua macam yaitu komik strip bersambung dan kartun komik. Komik strip bersambung adalah komik dimana alur ceritanya bersambung di setiap edisinya. kartun komik adalah komik biasanya terdiri dari tiga atau empat panel yang alur ceritanya berbentuk banyol atau sindiran (Maharsi, 2011: 15-16).

b) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik atau dalam bahasa Inggris *Comic Book* adalah komik yang bentuk penyajiannya berupa buku. Kemasam buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik pertama kali muncul pada tahun 1929 yaitu *The Funnies* setelah itu disusul oleh DC Comics dan Marvel Comics (Maharsi, 2011: 17). Bentuk buku komik di Jepang sedikit berbeda yaitu benar-benar menyerupai buku dan lebih tebal dibandingkan komik Amerika dan sekitarnya.

f. Komik berdasarkan Jenis Cerita

1) Komik Edukasi

Komik jenis ini memiliki dua fungsi yaitu sebagai media hiburan sekaligus media edukasi. Alur cerita dan gambar diiringi dengan pesan-pesan bermuatan edukasi kepada para pembaca maka akan lebih mudah dan cepat untuk menerima segala pesan yang disampaikan (Maharsi, 2011: 21-22).

g. Komik Berdasarkan Gaya dan Teknik

1) Manual

Proses pembuatan komik manual diawali dari sketsa lalu proses *line*, ilustrasi, tipografi, balon teks, layout sampai

penyelesaiannya dilakukan dengan menggunakan media kertas tanpa sentuhan computer dan lain sebagainya. Proses ini umumnya dilakukan oleh komikus zaman dahulu karena memang pada zaman dulu teknologi belum ada seperti sekarang ini (Maharsi, 2011: 110-118).

2) Digital

Proses pembuatan komik digital menggunakan teknik digital dengan bantuan computer, berbeda dengan manual yang tidak menggunakan teknik digital sama sekali (Maharsi, 2011:119-124).

2. Metode Analisis Data

Perancangan infografis ini menggunakan analisis 5W1H (*What, Why, Who, Where, When, How*), yaitu:

- a. *What* / Apa yang dibuat?
- b. *Why* / Mengapa perancangan ini dibuat?
- c. *Who* / Siapa target audiensnya?
- d. *Where* / Di mana perancangan ini akan dijual?
- e. *When* / Kapan dicetak?
- f. *How* / Bagaimana penyajiannya?

3. Konsep Perancangan

Media yang digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini adalah komik strip. Media komik strip dipilih karena media ini dapat menyampaikan informasi secara langsung ditambah dengan penyampaian komik yang dominan secara visual akan menambah daya tarik kepada audiens. Perancangan komik strip ini digunakan sebagai alternatif informasi mengenai gaya hidup minimalis yang memudahkan target audiens mengenal tentang apa itu minimalisme, sehingga target audiens dapat mengambil manfaat dari gaya hidup minimalis tersebut.

Komik strip disampaikan secara ilustratif serta menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia yang digunakan adalah bahasa sehari-hari

yang santai sehingga terkesan ringan dan tidak berat untuk dibaca. Visualisasi menggunakan visual yang simpel dan berwarna hitam putih. Tiap judul di dalam komik akan berisi cerita baru masing-masing berisi informasi tertentu yang disesuaikan dengan chapternya. Informasi yang disajikan diberi batasan sehingga tidak terlalu luas, sehingga lebih terfokus kepada tujuan yang ingin disampaikan.

Tema yang diambil untuk perancangan komik strip ini adalah tentang perjalanan Kenny sebagai tokoh utama yang ingin menjadi seorang minimalis setelah iya diberi nasehat oleh kakaknya yaitu Dion.

Latar cerita yang digunakan dalam perancangan ini mengambil seting waktu masa kini. Latar tempat yang diambil adalah kamar kos Kenny, tempat tersebut dipilih karena penjelasan materi banyak dilakukan di tempat tersebut. Kos adalah tempat yang berisi barang-barang keseharian yang kompleks, dalam penggambaran kos ini digambarkan sangat berantakan untuk menggambarkan situasi yang sangat membutuhkan konsep minimalisme. Dengan keadaan berantakan tersebut membuat masalah menjadi banyak sehingga menimbulkan pembahasan yang bisa dikaitkan dengan konsep minimalisme.

Style gambar yang digunakan adalah kartun karena untuk cerita yang berisi informasi diperlukan visual yang sederhana dan mudah dicerna. Selain itu dengan gambar yang lebih sederhana pembaca bisa menempatkan dirinya dalam narasi yang ada di dalam komik.

Komik Strip bercerita tentang kehidupan seorang karyawan bernama Kenny yang baru saja lulus dari perguruan tinggi. Diceritakan pada mulanya Kenny adalah seorang yang mempunyai kebiasaan menumpuk barang, namun seiring berjalannya waktu ia mulai merasakan kesulitan menghadapi barang-barang yang ia miliki.

Ditengah kebingungannya menghadapi masalahnya datanglah kakaknya yang bernama Dion, membantu Kenny memecahkan masalah yang dihadapinya serta mengenalkan tentang gaya hidup minimalis, mulai dari pengenalan, manfaat hingga penerapannya. Pada akhirnya tokoh Kenny tertarik untuk memulai gaya hidup minimalis dibimbing oleh

kakaknya yang bernama Dion.

Kenny mulai untuk menerapkan gaya hidup minimalis dalam kehidupan sehari-harinya dalam kost. Dalam perjalanannya menjadi seorang minimalis dia sering disemangati oleh teman kantornya Vera yang sering berkunjung ke kostnya dan sesekali mendapat saran dari istri kakaknya Dion yaitu Vera. Sedikit demi sedikit Kenny mulai meninggalkan kebiasaan menyimpan barang dan mencoba mengurangi jumlahnya untuk memberi ruang bagi hal-hal utama.

Akhirnya Kenny berhasil dalam menerapkan gaya hidup minimalis, dan mendapatkan manfaat dari gaya hidup tersebut.

4. Hasil Karya

a. Media Utama

Komik strip ini berjudul “Minimal-List!”. Maksudnya menggabungkan antara dua nama arti yaitu “minimal” dan “list” yang dimana memiliki maksud agar audiens memikirkan kembali daftar minimal untuk barang yang mereka miliki agar tidak berlebihan. Penamaan ini digabung pertama agar terlihat unik saat dibaca sehingga menarik perhatian audiens untuk membacanya kedua penggabungan dua arti tersebut yang masih berdekatan dengan tema komik strip yang akan diangkat. Berikut beberapa hasil karya.



b. Media Pendukung

Media pendukung terdiri dari tote bag, stiker, pin, gantungan kunci.



C. Kesimpulan

Kebiasaan konsumtif jika tidak dijaga dan hanya dibiarkan hanya akan menciptakan kekacauan pada diri sendiri dan juga sekitar. Terkadang banyak orang yang masih tidak sadar telah menyimpan kebiasaan ini di dalam diri mereka. Maka diperlukan upaya yaitu dengan cara menyampaikan informasi-informasi yang berhubungan dengan edukasi mengenai gaya hidup minimalis kepada generasi muda agar mereka dapat mengontrol diri mereka.

Perancangan komik strip ini merupakan salah satu upaya sebagai sumber edukasi untuk generasi muda agar lebih mengenal tentang gaya hidup minimalis. Pemilihan media komik strip ini dipilih karena media ini mampu untuk menyampaikan apa itu gaya hidup minimalis dengan cara membuat informasi yang berat dan luas menjadi lebih mudah diterima dan dipahami. Komik strip ini dapat disebarluaskan melalui toko-toko buku dan dijual pada *event* yang berhubungan dengan generasi muda.

Ilustrasi pada komik strip ini menggunakan teknik ilustrasi digital. Dibawakan dengan gaya visual yang simpel dan mudah untuk dipahami agar memudahkan penyampaian informasi. Gaya dialog pada komik dipilih dalam

bentuk percakapan bahasa sehari-hari, sehingga terkesan ringan dan tidak kaku.

Dalam proses pengambilan data perancangan karya ini diawali dengan riset serta mengumpulkan data dari berbagai sumber meliputi literatur, artikel, dan sumber-sumber dari internet. Kemudian setelah semua data terkumpul dilanjutkan dengan proses pencatatan inti-inti dan bab-bab yang akan dimasukkan kedalam komik strip. Setelah pencatatan bab pada komik selesai dilanjutkan dengan mengumpulkan referensi visual. Setelah setelah referensi visual terkumpul dilanjutkan dengan proses pembuatan sketsa *storyboard* komik. Kemudian masuk pada tahap pembuatan karya ilustrasi komik strip. Setelah semua selesai barulah masuk pada tahap pencetakan karya komik strip.

Gaya visual yang dipilih untuk perancangan ini telah melalui banyak pertimbangan serta berbagai macam riset, sehingga penulis meyakini bahwa gaya visual yang dipilih dapat mengirimkan informasi tentang gaya hidup minimalis pada target audiens dengan baik dan ringan. Mempermudah penerjemahan informasi ke dalam visual dikarenakan ilustrasi komik strip dibuat simpel dan *to the point*. Dialog yang menjadi pendamping ilustrasi pun menggunakan bahasa keseharian, sehingga target audiens akan merasa informasi diterima secara langsung dan dekat.

D. DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

Jay, Francine. 2016. *Seni Hidup Minimalis: Petunjuk Minimalis Menuju yang Apik, Tertata, dan Sederhana*: Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*: Yogyakarta: Kata Buku.

Sasaki, Fumio. 2015. *Goodbye, Things: Hidup Minimalis Ala Orang Jepang*: Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

2. Pertautan

<https://www.kompasiana.com/hantodiningrat/56036497ab927380048b4567/tokohtokoh-sukses-dunia-dengan-kebiasaan-minimalis> (diakses penulis pada tanggal 31 Maret 2020, jam 15:10 WIB).

<https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr-01399518/belanja-online-meningkat-400-persen-bpkn-masih-banyak-dikeluhkan-konsumen> (diakses penulis pada tanggal 14 Desember 2020, jam 13:00 WIB).

https://books.google.co.id/books?id=-IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false (diakses penulis pada tanggal 13 Maret 2019, jam 12:00 WIB).

<https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf> (diakses penulis pada tanggal 20 April 2019, jam 15:00 WIB).

[http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf) (diakses penulis pada tanggal 21 April 2019, jam 16:15 WIB).