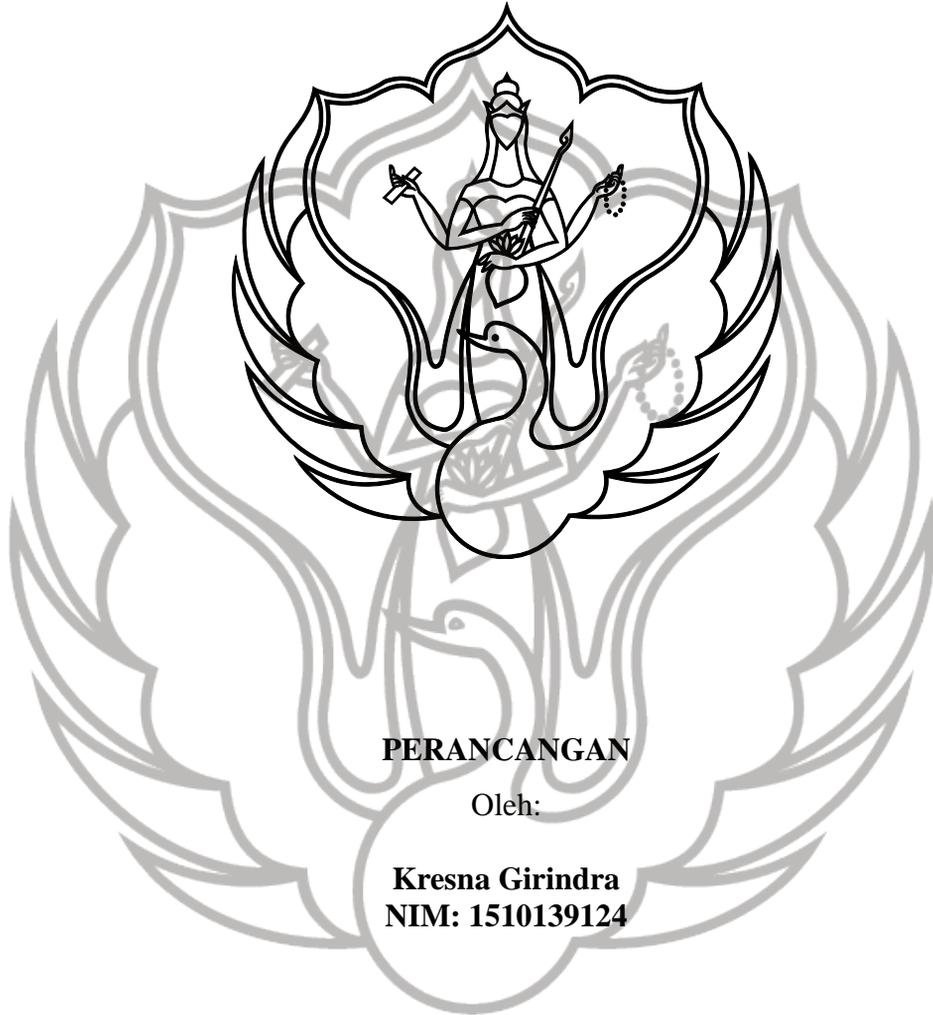


**PERANCANGAN KOMIK STRIP
SEBAGAI MEDIA EDUKASI
GAYA HIDUP MINIMALIS
UNTUK GENERASI MUDA**



PERANCANGAN

Oleh:

**Kresna Girindra
NIM: 1510139124**

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

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA EDUKASI GAYA HIDUP MINIMALIS UNTUK GENERASI MUDA diajukan oleh Kresna Girindra, 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.

Pembimbing I/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn. M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/ NIDN 0012048103

Pembimbing II



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001/ NIDN. 0013118201

Cognate/Anggota



Indria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Funggul Aji, S.S., M.A

NIP. 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

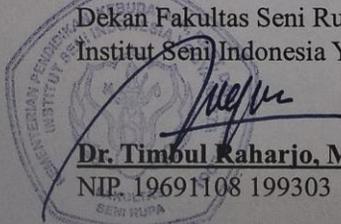
Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 001503770

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. dengan segala rahmat, taufiq serta hidayahnya. Shalawat juga salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi besar, Rasulullah Muhammad SAW.

Setelah terlewatinya proses yang panjang serta berliku yang menguras tenaga dan pikiran, pada akhirnya penulis sudah bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia. Tugas akhir ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA EDUKASI GAYA HIDUP MINIMALIS UNTUK GENERASI MUDA**

Dengan adanya karya tugas akhir ini penulis berharap rancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam membuat rancangan komik strip sekaligus juga menambah warna baru dalam dunia Desain Komunikasi Visual. Kritik dan saran yang membangun akan selalu diharapkan penulis untuk meningkatkan perbaikan penulisan laporan tugas akhir pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, Mei 2021

Kresna Girindra
NIM 1510174124

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
LEMBAR PERNYATAAN	viii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	5
H. Sistematika Perancangan.....	7
BAB II.....	8
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi Data	8
B. Analisis Data	15
C. Kesimpulan	16
BAB III	17
KONSEP PERANCANGAN	17
A. Konsep Kreatif	17
B. Program Kreatif.....	23
BAB IV	54
PROSES DESAIN	54
A. Data Visual	54
B. Studi visual	58
C. Desain Komik strip	61
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
A. Buku	94
B. Pertautan.....	94
LAMPIRAN.....	95

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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-ru-mah-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.

B. Rumusan Masalah

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

C. Tujuan Perancangan

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

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

D. Batasan Masalah

1. Batasan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana cara merancang komik strip yang dapat mengedukasi gaya hidup minimalis kepada generasi muda.
2. Informasi yang akan disampaikan berupa pemahaman mengenai gaya hidup minimalis mulai dari pengenalan, penerapan, dan manfaat yang dapat diberikan dari gaya hidup tersebut.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat: Mendapat ilmu mengenai gaya hidup minimalis dan cara menjalani gaya hidup minimalis.
2. Bagi mahasiswa DKV: Dapat mengetahui bagaimana merancang secara desain komunikasi visual, menambah dan mengembangkan kemampuan

diri serta berfikir kreatif dalam rangka menciptakan komik strip sebagai media edukasi tentang gaya hidup minimalis untuk anak remaja

3. Bagi insitisi: Memperoleh sumbangan berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh pengajar dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk penelitian.

F. Definisi Operasional

1. Minimalisme adalah gaya hidup dengan meminimalkan kepemilikan barang sehingga barang-barang yang penting atau pokok saja yang kita miliki dan disimpan.
2. Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari 3-5 panel jika lebih dari 5 panel biasa tidak lebih dari satu lembar dan biasa di terbitkan di surat kabar.

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Data Tekstual

Data diperoleh dari buku, literatur, dan situs-situs internet yang dipilih secara kualitatif, lalu disusun menjadi kerangka laporan yang jelas dan bertanggung jawab untuk dijadikan konsep yang matang. Berbagai langkah pencarian data dilakukan untuk mendapatkan referensi verbal yang berkualitas. Buku-buku mengenai minimalis seperti *Goodbye, Things* milik Fumio Sasaki dan *Seni Hidup Minimalis* milik Francine Jay menjadi sumber referensi utama dalam perancangan ini.

- 1) Mencari Data Pustaka

Data pustaka merupakan tulisan-tulisan mengenai informasi apa itu gaya hidup minimalis, seperti apa penerapannya dan apa manfaat dari gaya hidup tersebut. Data tersebut dapat diperoleh dari buku, majalah dan jurnal.

- 2) Menelusuri Internet

Penelusuran internet merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari data pustaka. Data yang diperoleh melalui internet sangat beragam

sehingga memungkinkan untuk memperoleh data dalam berbagai format.

b. Data Visual

Data visual dapat diperoleh dari pencarian gambar pada situs-situs di internet dan dokumentasi pribadi yang berhubungan dengan informasi tentang gaya hidup minimalis dan komik strip. Referensi data visual seperti Instagram, Pinterest, dan lain sebagainya menjadi sumber utama dan pendukung yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

2. Instrumen Perancangan

Dalam perancangan tugas akhir berupa komik strip ini, alat yang digunakan dalam pencarian dan proses pengerjaan menggunakan laptop, kamera, handphone, dan alat dokumentasi manual lainnya seperti pena, pensil, dan buku catatan.

3. Teknik pengumpulan data

Metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data diperoleh yaitu dengan metode studi pustaka, dan literature untuk mengumpulkan informasi mengenai gaya hidup minimalis serta teori komik yang diperlukan dalam perancangan komik strip, mengolah referensi visual yang dapat memperkuat perancangan.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*). Metode ini digunakan untuk membantu menganalisis secara detail informasi tentang gaya hidup minimalis yang dibutuhkan untuk perancangan ini.

H. Sistematika Perancangan



