

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak anak muda yang tidak mengerti arti hidup, seringkali mereka tidak tahu hidup mereka untuk apa dan sebenarnya apa makna di balik kehidupan ini. Sehingga seringkali banyak anak muda yang tidak menghargai hidup mereka bahkan kehidupan dengan sesama, kasih dan Tuhan pun mereka tidak memperdulikan.

Anak muda biasanya dipengaruhi oleh hormon mereka, pada masa muda merupakan masa pencarian jati diri dan seringkali dalam pencarian itu mereka salah dalam pergaulan, dalam mempersepsikan sesuatu, sehingga pada akhirnya mereka terjatuh pada jalan yang salah yang menyebabkan secara tidak langsung menyakiti orangtua, saudara, sesama dan bahkan dirinya sendiri. Semua terjadi karna mereka tidak mengerti makna hidup dan tujuan hidup.

Ada begitu banyak peristiwa dan hal-hal yang terjadi dalam hidup ini baik peristiwa atau hal yang kecil maupun yang besar. Sebenarnya kenapa itu terjadi dan apakah maksud dibalik semua hal atau peristiwa yang terjadi. Ada begitu banyak hikmah yang dapat dipetik dari kehidupan ini. Hal itu dapat dimengerti jika seorang mulai menyadari bahwa hidupnya adalah sebuah pemberian atau anugrah dari sang pencipta. Kita ada karna ada yang menciptakan kita. Kita ada karna sang Pencipta mempunyai rencana dalam hidup kita. Lebih baik kita bertanya pada sang pencipta, bagaimana kita harus menjalani hidup sehingga kita mengerti makna hidup dan tujuan hidup . Jadi pencarian makna hidup dan tujuan hidup dimulai dengan menyadari hubungan Sang pencipta dengan makhluk ciptaan-Nya.

Masa muda bukanlah masa yang terlalu dini untuk anak muda mengerti makna dan tujuan hidup ini, tetapi masa itu haruslah masa dimana anak muda dengan jiwa dan semangatnya mengerti makna hidup serta membuat hidupnya jadi berharga untuk Sang Pencipta, dirinya dan untuk orang lain. Jangan sampai masa muda terlewat dengan sia-sia dengan melakukan hal-hal yang tidak berharga.

Tema ini diangkat dalam bentuk komik, karna komikus melihat bahwa anak muda sangatlah sulit untuk diberi nasehat dan mereka tidak mau untuk mendengarkan nasehat yang diberikan oleh orang-orang di sekeliling mereka. Oleh karna itu komikus menganggap pentingnya nasehat mengenai makna hidup ini dituangkan dalam bentuk komik, dengan visualisasinya yang menarik mampu menarik pembaca untuk menyelami dan mengerti isi dari komik itu. Sehingga nasehat itu secara tidak langsung telah dimengerti oleh pembaca.

1.2. Batasan Masalah

- Cerita seputar kehidupan seorang gadis muda tentang apa yang dialami dan dirasakan serta setiap konflik yang ada dalam batinnya mengenai hidup
- Setting komik di daerah seputar kampus, rumah, lingkungan kampus dan tempat gaul/nongkrong
- Cerita mengenai pencarian makna hidup dan tujuan hidup dari setiap hal yang dia refleksikan dalam hidupnya, khususnya pada masa muda.

1.3. Rumusan Masalah

Masalah utama yang diangkat dalam komik ini adalah, pentingnya anak muda mengerti makna hidup dan tujuan hidupnya. Masalah diangkat dalam bentuk komik, karena biasanya tema tentang makna hidup hanya berupa bacaan dan nasehat, sehingga seringkali membuat anak muda malas membaca dan tidak meresponinya. Selain itu juga untuk menumbuhkan kepekaan anak muda tentang arti hidup.

- 1.3.1. Bagaimana menciptakan komik yang bagus melalui visualisasi yang menarik dan komunikatif bagi pembaca?
- 1.3.2. Bagaimana gaya tampilan dan cerita pada komik agar pembaca tidak bosan dan mengerti inti cerita komik ?
- 1.3.3. Bagaimana cara menumbuhkan rasa peduli, dan semangat anak muda untuk mencari makna hidup lewat cerita dan visualisasi pada komik ?

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan komik ini adalah:

- 1.4.1. Visualisasi menarik dan komunikatif bagi pembaca
- 1.4.2. Menampilkan cerita komik yang tidak membosankan bagi pembaca
- 1.4.3. Menimbulkan motivasi pembaca untuk mencari makna hidup dan tujuan hidupnya

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Manfaat perancangan komik bagi dunia desain komunikasi visual adalah sebagai berikut :

- Supaya komik ini menambah warna dunia perkomikan di Indonesia
- Membangkitkan dunia perkomikan Indonesia yang selama ini telah lesu
- Membangkitkan semangat para komikus Indonesia untuk menghasilkan karya yang baik

1.5.2. Manfaat Perancangan karya komik bagi perusahaan dan masyarakat luas adalah sebagai berikut :

- Meningkatkan citra komik Indonesia, dengan ciri khasnya mengadaptasi budaya Indonesia, sehingga mampu bersaing dengan komik asing
- Untuk menyampaikan pesan moral kepada anak muda, tentang pentingnya mengerti makna hidup, tujuan hidup dan menghargai hidup
- Menyadarkan dan mengingatkan anak muda akan kasih Sang pencipta pada makhluk ciptaan-Nya
- Menumbuhkan kepekaan dalam pencarian makna hidup
- Menumbuhkan rasa kasih pada Tuhan, sesama dan lingkungan sekitar

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1. Data dikumpulkan melalui pembacaan buku tentang makna hidup dan tujuan hidup dari buku *Purpose Driven Life* karangan *Rick Warren*

1.6.1.2. Melalui Pengamatan dan kesaksian. Pengamatan mengenai tingkah laku anak muda, karakter dan kehidupan anak muda. Serta berbagai kesaksian dari teman dalam pencarian makna hidupnya.

1.6.1.3. Melalui dokumentasi

Pendokumentasian setting yang digunakan untuk mendukung visualisasi komik. Dokumentasi dilakukan di sebuah kampus swasta Surabaya dan tempat-tempat lain (tempat nongkrong, rumah) yang mendukung terciptanya cerita.

1.6.2. Metode Analisa

Analisa data yang digunakan dengan mengembangkan data-data yang diperoleh menjadi ide-ide yang mendukung perancangan komik seperti desain karakter, desain kostum, desain setting, serta pengembangan ide cerita

Data juga berasal dari analisa mengenai karakter anak muda, efek *psykologis* dan *physikologis* dari karakter dan peristiwa yang terjadi. Data-data tersebut dikembangkan untuk mendukung perancangan komik, sehingga menghasilkan karya yang menarik serta adanya kesatuan antara tema dan gaya visualisasi

1.6.3. Konsep Perancangan

Penggambaran ilustrasi untuk komik ini menggunakan aliran gambar semi realis. Dan untuk penggambaran ekspresi mendapat pengaruh dari komik manga jepang.

Komik ini akan disajikan dalam bentuk *full colour* yang dikerjakan dengan teknik manual kemudian dipadukan dengan teknik komputer grafis.

Konsep perancangan dalam bentuk gaya gambar/visualisasi, ilustrasi komik, desain karakter, kostum, setting dan pendukung visualisasi lainnya dan gaya cerita serta pengembangan cerita disesuaikan dengan gaya ilustrasi dan imajinasi pengarang.

1.7. Strategi Kreatif

Strategi kreatif komik adalah, tema yang diangkat dalam bentuk komik, penampilan visual komik, gaya ilustrasi semi realis dan pengembangan cerita yang disajikan oleh pengarang. Karakter serta kehidupan tokoh yang diambil tidak jauh beda dari kehidupan anak muda saat ini. Pengarang juga menekankan adanya kesatuan dari tema, cerita, gaya ilustrasi sehingga terbentuk visualisasi yang menarik dan menjadi daya tarik tersendiri dari komik.

1.8. Sinopsis Cerita

Ayla seorang gadis muda yang tidak mengerti arti hidupnya. Ayla seringkali merasa hampa dengan semua yang terjadi dalam hidupnya, dia sudah mendapatkan segala-galanya, hidupnya berkecukupan, ayah dan ibu yang baik, prestasi yang bagus dia dapatkan di kampus, teman-teman untuk bersenang-senang, tetapi dia merasakan semua itu hampa dan hanya kebahagiaan yang semu, bukan kebahagiaan sejati. Seringkali dia mencari kebahagiaan dengan berkumpul bersama temannya, dengan melakukan kesenangan diri sendiri, tetapi tetap saja Ayla merasa hampa dan tidak merasakan kebahagiaan sejati dalam hidupnya.

Setiap malam Ayla sering menangis dan benar-benar terbebani dengan rasa penasaran dan rasa hampa yang dialaminya. Hati serta pikirannya merasa terbebani untuk mendapatkan kebahagiaan sejati dan untuk mengerti arti hidup ini.

Suatu hari Ayla melihat orang-orang disekitarnya yang penuh tawa bahagia dan semangat dalam melakukan kegiatan di kampus, pelayanan rohani, Ayla bingung dan penasaran; Apa benar mereka merasakan kebahagiaan? Dan apakah itu karena mereka sudah mengerti arti dan makna hidup ini?. Lalu saat dia pulang kuliah dan melihat ada pengemis, tiba-tiba dia merasa iba dan memberi pengemis itu uang. Saat Ayla melihat pengemis yang menangis bahagia dan mengucapkan terimakasih dengan pemberian uang itu, Ayla merasa terharu dan senang. Perasaan yang selama ini tidak dia rasakan, perasaan yang hangat dan membuat tentram.

Suatu hari Ayla diajak oleh Aby (teman 1 jurusan) untuk mengikuti persekutuan di jurusan dan Ayla terpaksa ikut. Lalu dalam persekutuan itu Ayla mendengarkan pembicara yang sedang berkotbah tentang makna hidup. Ayla

tertarik, karena hal inilah yang selama ini ia cari. Ayla semakin tertarik lagi ketika mendengar sharing dari Aby tentang kebahagiaan sejati yang dia rasakan. Semua itu membuat Ayla makin tertarik lagi untuk mengerti makna hidup dan tujuan hidupnya di dalam Tuhan. Ayla-pun tertarik untuk mengenal dan lebih mendekat pada Tuhan.

Aby membantu Ayla dalam proses pengenalan akan Tuhan dan pencarian makna hidupnya. Aby, juga selalu memberikan motivasi, bimbingan akan pengenalan pada Tuhan dan memperkenalkan Ayla dalam kegiatan pelayanan di kampus. Ayla-pun mulai aktif dalam kegiatan pelayanan di kampus dan ia mendapatkan teman-teman yang banyak dan penuh kasih. Karakter dan pribadi Ayla dirubahkan semakin menjadi lebih baik, peka, dewasa penuh kasih, tenang, lebih fokus dan merasa bersukacita dan damai sejahtera. Ayla benar-benar merasakan kebahagiaan sejati yang selama ini dia inginkan. Dalam kehidupan keluarga, Ayla juga semakin sayang dan mengasihi kedua orangtuanya. Ayla merasakan perubahan dirinya menjadi lebih baik, dan positif setelah mengenal Tuhan. Setiap malam Ayla mendekat pada Tuhan dengan membaca Alkitab dan berdoa. Ayla pun selalu mengucapkan syukur pada Tuhan, atas anugerah hidup dalam dirinya. Ayla semakin mengerti makna hidup dan tujuan hidupnya didalam Tuhan, yaitu hidup ini adalah anugerah dari Tuhan, dan harus dimaknai bersama Tuhan dan tujuan hidup ini adalah untuk melayani Tuhan dan membagi kasih pada sesama sehingga menyenangkan hati Tuhan. Perubahan Ayla membuat teman-temannya yang dulu (teman bersenang-senang) tidak menyukainya dan menjauhi Ayla.

Suatu hari saat Ayla pulang dari kampus dia ditabrak mobil dan lukanya sangat parah sehingga mengalami tidak sadar selama beberapa hari. Saat koma dia memohon kepada Tuhan untuk diberi kesempatan hidup sekali lagi oleh Tuhan, dan jika dikabulkan dia akan berjanji untuk melayani Tuhan seumur hidupnya dan terlebih pada masa mudanya, lalu dia melihat sinar terang dan suara yang penuh kasih mengatakan “Ayla Aku mengasihimu” dan saat itu tiba-tiba Ayla sadar dari komanya dan dia merasakan perasaan bahagia, ringan seperti bulu. Lalu Ayla melihat orang sekelilingnya dan dia menangis, karena diberikan kesempatan hidup sekali lagi oleh Tuhan. Ayla sungguh bersyukur, dan dia berjanji hidupnya, khususnya pada masa mudanya akan dipakai untuk melayani Tuhan dan mengasihi sesama.

Masa penyembuhannya adalah masa Ayla semakin mendekatkan diri pada Tuhan. Ayla juga tak henti-hentinya mengucapkan syukur kepada Tuhan atas anugerah hidup yang diberikan kepadanya. Setelah sembuh total Ayla berjanji tidak akan menyia-nyiakan masa mudanya, dia bersyukur karna mengerti makna hidup dan tujuan hidupnya pada saat dia masih muda. Ayla berjanji akan mempersembahkan hidupnya untuk Tuhan. Setelah itu Ayla berubah 100% dia menjadi pribadi yang baru, lebih baik, dewasa, damai, penuh sukacita, dan menjadi saluran berkat bagi banyak orang, dan semakin aktif dalam kegiatan pelayanan di kampus, gereja dan masyarakat. Ayla merasakan hidupnya sekarang benar-benar hidup! dan merasakan kebahagiaan sejati.

1.9. Kerangka Perancangan

1. PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Batasan Masalah
- 1.3. Rumusan Masalah
- 1.4. Tujuan Perancangan
- 1.5. Manfaat Perancangan
 - 1.5.1. Manfaat Perancangan bagi Dunia Desain Komunikasi Visual
 - 1.5.2. Manfaat Perancangan bagi Masyarakat Umum
- 1.6. Metode Perancangan
 - 1.6.1. Metode Pengumpulan Data
 - 1.6.2. Metode Analisa Data
 - 1.6.3. Konsep Perancangan
- 1.7. Strategi Kreatif
- 1.8. Sinopsis Cerita

2. ANALISIS DAN TUJUAN

2.1. Tinjauan Komik

- 2.1.1. Pengertian Komik
- 2.1.2. Sejarah dan Perkembangan Komik di Dunia
- 2.1.3. Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

3. KONSEP PERANCANGAN
 - 3.1. Identifikasi
 - 3.2. Konsep Kreatif
 - 3.3. Konsep Perancangan Komik
 - 3.4. Konsep Karakter
 - 3.5. Konsep Dasar Gaya Desain
 - 3.6. Story Line
 - 3.7. Konsep warna
 - 3.8. Teknik Pengerjaan
 - 3.9. Konsep Font
- 3 Lay Out desain
 - 3.1. Thumbnail
 - 3.2. Final
4. PENUTUP
 - 4.1. Kesimpulan
 - 4.2. Saran

Skematik Kerangka Perancangan

