



Perancangan Komik Penjara Masa Depan Bahayanya Narkoba Bagi Remaja

Ridho Sulin Mahendra¹, Dini Faisal²

^{1,2} Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Padang

Korespondensi Penulis : ridhofamoster32@gmail.com

Abstract The phenomenon of drugs is becoming more and more public figures and famous artists are also involved. This also resulted in the vulnerability of drug issues among adolescents. The lack of attention from teachers and parents is an important problem because it can threaten the lives of the younger generation themselves in the future. To overcome the deviant behavior of the community, the authors created a solution to this problem by presenting a fictitious work about the dangers of drugs for teenagers through creative media, namely the printed comic "Prison of the Future". This comic is intended as an educational and innovative media that can inform about the dangers of drugs and is a preventive measure so that drug abuse does not occur in the current generation. This work uses the 5W+1H (What, When, Where, Who, Why, and How) analysis method of literature, journal and internet studies. And also the data design method used is the 4D (four-D) design method including Define, Design, Develop & Disseminate (definition, design, development and deployment). The feasibility test of the design of the future prison comic book can be seen in terms of panel layout, composition, illustrations, word balloons, text, stories as well as comic principles and visual communication designs that are suitable and printable.

Keywords: Teenagers, Drugs, Books, Comics, 4D

Abstrak Fenomena narkoba ini semakin menjadi sampai publik figure dan artis terkenal juga ikut terlibat. Hal ini mengakibatkan juga rawannya isu narkoba di kalangan remaja. Kurangnya perhatian guru dan orang tua menjadi suatu permasalahan penting karena dapat mengancam kehidupan generasi muda itu sendiri di masa depan. Untuk mengatasi perilaku menyimpang masyarakat tersebut, maka penulis menciptakan suatu solusi permasalahan ini adalah mengangkat karya fiktif tentang bahayanya narkoba bagi remaja melalui media kreatif yaitu komik cetak "Penjara Masa Depan". Komik ini bertujuan sebagai media edukatif dan inovatif yang dapat menginformasikan tentang bahayanya narkoba dan merupakan tindakan pencegahan agar tidak terjadinya penyalahgunaan narkoba di generasi sekarang. Karya ini menggunakan metode analisis 5W+1H (What, When, Where, Who, Why, dan How) studi literatur, jurnal dan internet. Dan juga metode perancangan data yang digunakan adalah metode perancangan 4D (four-D) diantaranya yaitu Define, Design, Develop & Disseminate (pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran). Adapun uji kelayakan dari perancangan buku komik penjara masa depan ini dapat dilihat dari segi layout panel, komposisi, ilustrasi, balon kata, teks, cerita serta prinsip-prinsip komik dan desain komunikasi visual yang sesuai dan layak dicetak.

Kata Kunci : Remaja, Narkoba, Buku, Komik, 4D

A. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, semakin banyak saja fenomena yang di hadapi masyarakat dalam kehidupan sehari hari. Seperti halnya penyalahgunaan narkoba, Narkoba sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia. Narkoba bisa disebut sebagai Narkotika atau obat terlarang. Narkoba ada istilah lain yang diperkenalkan khusus oleh Kementerian Kesehatan yaitu Napza. Narkoba memiliki daya adiksi (ketagihan), daya toleran (penyesuaian) dan daya habitual (kebiasaan) yang sangat kuat. Sehingga penyalahgunaan narkoba memberikan dampak yang tidak baik yang berakibatkan pada ketergantungan.

Disamping fenomena penyalahgunaan narkoba yang marak terjadi di remaja ini, ada juga hobi dan ketertarikan para remaja tidak jauh berbeda. Contohnya yaitu, membaca buku

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 2, 2023; Accepted Agustus 23, 2023

* Ridho Sulin Mahendra, ridhofamoster32@gmail.com

komik. Di Era modern sekarang ini, komik sangat digemari oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa juga. Komik semakin mudah dibaca dan dinikmati oleh banyak orang dengan adanya komik online yang bisa diakses melalui internet. Contohnya seperti Komik Jepang (*Manga*), Komik Amerika (*DC/Marvel*) dan serta Komik Indonesia juga ada. Menurut Scott McCloud (1993:7), Komik adalah gambar – gambar dan lambing - lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Komik juga dapat tampil tanpa teks, karena gambar dalam komik sudah mewakili bahasanya sendiri.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis mengangkat permasalahan isu narkoba untuk karya akhir ini melalui media komik agar dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat. Maka dari itu penulis merancang buku komik yang berjudul “*Penjara Masa Depan*”. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka penulis mengambil judul “**Perancangan Komik Penjara Masa Depan Bahayanya Narkoba Bagi Remaja**”. Maka dari itu tujuan perancangan komik ini untuk memberikan pemahaman pentingnya mengetahui dampak negatif bahayanya narkoba bagi kalangan remaja agar lebih menarik dan informatif.

Penulis juga membuat research gap untuk perancangan komik ini yaitu Perancangan Buku Komik Bahaya Narkoba Terhadap Anak” merupakan karya akhir dari Jusep Kurnia. Mahasiswa prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Padang sebagai karya akhirnya dalam penyelesaian studinya di tahun 2020. Karya akhir jusep ini memberitahukan kepada anak

- anak tentang bahaya narkoba dan sebagai sarana pencegahan agar tidak terjadinya peningkatan penyalahgunaan narkoba pada generasi muda. Media kreatif yang dipilih adalah komik cetak karena komik tersebut mempunyai banyak gambar sehingga menarik untuk dibaca oleh anak - anak. Pada komik Jusep Kurnia ini dia membawakan karakter guru yang sedang menjelaskan tentang narkoba serta dampak negatifnya kepada muridnya.

Sama dengan komik “*Penjara Masa Depan*” ini yang memiliki tema dan permasalahan yang sama yaitu cerita komik yang mengangkat isu narkoba yang marak terjadi di lingkungan masyarakat sekarang. Sementara itu perbedaannya adalah penyampaian cerita dan gambar atau style komik jepang “*Manga*” yang akan digunakan nantinya agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik dibaca bagi pembaca kalangan remaja.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang di gunakan adalah metode 4D. Menurut Thiagarajan(1974:5), 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan

disseminate. Sedangkan Menurut Triyanto (2010:189), model pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Metode Perancangan Komik Penjara Masa Depan dengan tema resiko bahayanya narkoba ini mengacu kepada pendekatan 4D (four-D) yaitu tahap:

1. Define (Pendefinisian)

Dalam tahap define ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan persyaratan perancangan. Singkatnya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan untuk perancangan. Yaitu karena masih kurangnya pengetahuan remaja akan resiko dan dampak negatif dari bahayanya narkoba bagi masa depan.

2. Design (Perancangan)

Dalam tahap ini perancang sudah mulai merancang dan memiliki beberapa ide alternatif untuk melanjutkan tahap pembuatan buku komik. Mengatasi permasalahan yang terjadi dengan membuat media kreatif yang bertemakan pemahaman pentingnya mengetahui dampak negatif narkoba bagi kalangan remaja sekarang ke dalam cerita buku komik.

3. Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu tahap eksekusi media yaitu proses awal dengan riset permasalahan narkoba di kalangan remaja yang menjadi pilihan untuk perancangan konsep ide, cerita, karakter dan page layout pada tahap proses digital. Setelah media utama komik selesai hingga final lalu dilanjutkan dengan pembuatan media pendukung sebagai tambahan.

4. Disseminate (Penyebaran)

Proses ini dilanjutkan dengan mendistribusikan komik dengan menggunakan media online berupa aplikasi/platform startup komik lokal bernama “KOOMIK”, dimana media ini merupakan salah satu media yang juga disukai oleh remaja.

C. Pembahasan

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif Perancangan Buku Komik “*Penjara Masa Depan*” ini adalah untuk memberikan pemahaman pentingnya mengetahui dampak negatif dan resiko bahayanya narkoba bagi kalangan remaja agar lebih menarik dan informatif bagi pembaca komik ini. Sehingga pesan dari komik ini dapat tersampaikan dengan baik dan bermakna bagi audiens.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif berkaitan dengan target market atau target audience. Penetapan target audiens dalam penyampaian informasi merupakan sesuatu yang penting, agar isi dan bentuk pesan yang ingin disampaikan disampaikan dengan tepat, sehingga bisa dipahami dan

dimengerti oleh audiens.

3. Program Kreatif

a. Pesan Verbal

Pesan yang disampaikan berupa tulisan yang memiliki peranan penting dalam sebuah media, dengan bahasa yang ringkas, jelas, tidak berbelit dan penyampaian informasi dapat dipahami oleh target audiensi dengan tepat. Gaya bahasa yang perancang pakai yaitu bahasa Indonesia yang ringan dan mudah dicerna oleh anakremaja.

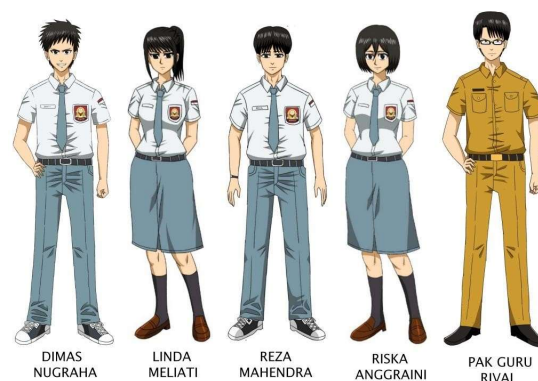
b. Pesan Visual

Perancangan ini juga menggunakan gaya penggambaran ilustrasi secara digital diawali rancangan sketsa kasar, kemudian di finalisasikan menggunakan aplikasi khusus komik dan ilustrasi yaitu *Medibang Paint Pro*. Pesan visual dibuat semenarik mungkin karena berisikan pesan dan nilai positif akan terkaitnya isu bahayanya narkoba ini. yang nantinya dapat menjadi acuan ide dan konsep berkarya bagi perancang komik “*Penjara Masa Depan*” ini agar menarik target pembaca. sehingga dapat dipahami dan dimengerti

4. Sinopsis

Menceritakan tentang seorang pemuda yang bernama Reza Mahendra. Reza Mahendra adalah seorang pelajar yang baru masuk SMA yang punya masalah dengan orang tuanya dan nilai sekolah. membuat dirinya salah pergaulan dan mencoba menggunakan obat terlarang yaitu narkoba. Riska sebagai teman lamanya Reza ingin menyadarkannya kembali ke jalan yang benar. Akankah Riska berhasil menyelamatkannya?. Cerita yang disajikan adalah tentang Reza dan 5 temannya, yaitu Riska, Linda, Dimas, Rendy dan Benny. Dan juga Pak Guru Rivai sebagai karakter pembantu di cerita komik “*Penjara Masa Depan*” ini.

5. Karakter



Gambar 01. Karakter-karakter di komik “*Penjara Masa Depan*”

a. Karakter Protagonis

1. Reza Mahendra

Reza adalah anak remaja laki-laki berusia 17 tahun yang bersifat ramah, cupu, dan lugu. Reza memiliki karakteristik rajin belajar, pantang menyerah dan selalu berpikir. Reza merupakan keturunan melayu. Dia menjunjung sikap budi pekerti, suka menolong sesama teman dan tidak pernah mau merugikan orang lain.

2. Riska Angraini

Riska adalah sosok Perempuan pelindung yang kuat dan berani mengungkapkan pendapatnya sendiri. Sekarang Riska berusia 17 tahun dan merupakan teman dekat Reza, mereka sudah berteman sejak kecil. Riska digambarkan memiliki kepribadian yang semangat, ceria, dan setia kawan.

3. Pak Guru Rivai

Pak guru Rivai adalah guru dari Reza, Riska, Linda, dan Dimas. Beliau berusia 26 Tahun dan merupakan guru yang disegani karena pemaarah tapi juga sayang pada murid-muridnya. Pak Guru memiliki karakteristik baik, cerdas, tegas, bertanggung jawab, selalu peduli dan sabar menghadapi kenakalan murid-muridnya.

b. Karakter Antagonis

1. Linda Meliati

Linda digambarkan sebagai karakter cewek yang pendiam, elegan dan halus namun penyayang sesama teman, Linda yang berusia 18 tahun adalah teman pertamanya Riska sejak masuk bangku SMA sebelum adanya Reza. Karakter Linda diceritakan sebagai antagonis karena dialah yang berencana untuk menyingkirkan Reza dengan cara membujuk Reza untuk menggunakan Narkoba lewat perantara Dimas.

2. Dimas Nugraha

Dimas digambarkan sebagai karakter cowok preman yang memiliki kepribadian yang mudah pemaarah, emosian dan tidak sabaran. Karakter Dimas diceritakan sebagai antagonis karena dialah yang membully Reza dengan Gengnya. Dan dialah orang yang mengajak Reza untuk menggunakan narkoba melalui perintah dari Linda.

6. Warna

Warna merupakan hal yang terpenting dalam mendesain karya visual. Pemilihan warna juga diperlukan riset yang mendalam menyangkut beberapa bidang. Psikologi, budaya dan komunikasi. Menurut Eko Nugroho (2008:8), warna terdiri dari warna primer, warna sekunder, warna tersier. Warna primer merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya. Warna yang digunakan dalam perancangan buku komik “*Penjara Masa Depan*” pada sampul buku komik dan artbook yang didominasi oleh warna coklat/hitam dan abu-abu/putih alasan kenapa warna itu digunakan karena melambangkan kesuraman dan harapan untuk masa depan, hal ini sesuai dengan judul dan tema utama pada perancangan buku komik yaitu “*Penjara Masa Depan*”.

Gambar 02. Palet warna dalam perancangan komik “*Penjara Masa Depan*”



7. Tipografi

Menurut Sihombing (2015:58) tipografi juga merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan property visual yang pokok dan efektif. Jenis font yang digunakan dalam perancangan buku komik “*Penjara Masa Depan*” ini yaitu font *Brittanic Bold* dan *Laffayette Comic Pro*. Pemilihan kedua font ini dikarenakan mudah untuk dibaca, jelas, santai dan tidak memusingkan. font ini juga dipilih karena sesuai dan cocok bagi audience anak - anak remaja zaman sekarang yang sudah terbiasa membaca dengan font ini.

BRITTANIC BOLD BRITTANIC BOLD BRITTANIC BOLD BRITTANIC BOLD

Gambar 04. Font *Brittanic Bold*.

Laffayette Comic Pro

Gambar 05. Font *Laffayette Comic Pro*.

D. Final Desain

a. Media Utama

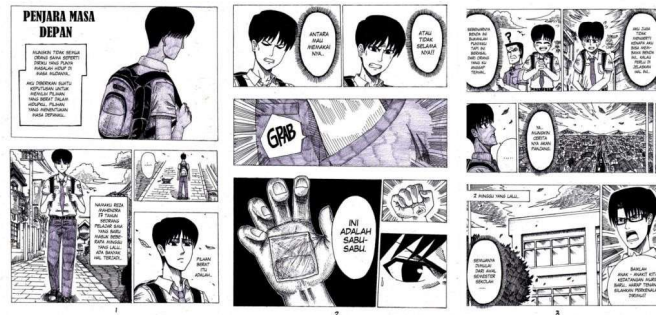
Media utama perancangan yang digunakan adalah buku komik yang berjudul *Penjara Masa Depan* yang dikemas dalam bentuk komik cetak. Alasan jenis pemilihan media utama komik ini karena dapat memberikan pemahaman pentingnya mengetahui dampak negatif dan resiko bahayanya narkoba bagi kalangan remaja agar lebih menarik dan informatif.

1. Cover Komik

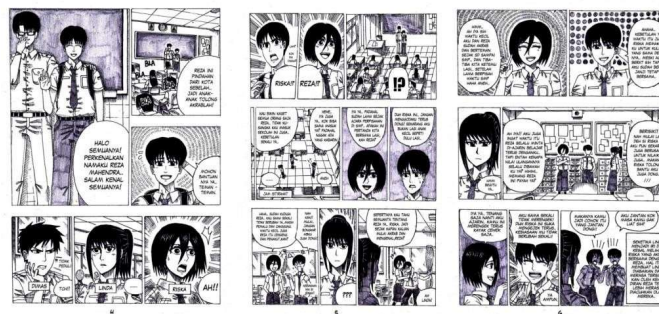


Gambar 06. Buku komik "Penjara Masa Depan"

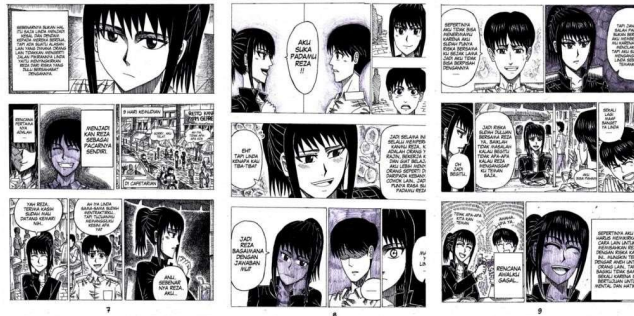
2. Isi Komik



Gambar 07. Layout final komik halaman 1-3



Gambar 08. Layout final komik halaman 4-6



Gambar 09. Layout final komik halaman 7-9

b. Media Pendukung

Gambar 10. Media Pendukung komik Penjara Masa Depan (Sumber :



Ridho Sulin Mahendra 2023)

Media pendukung adalah suatu penghantar yang mendukung dari penghantar utama. Berikut media pendukung pada perancangan buku komik Penjara Masa Depan. Media Pendukung yang digunakan yaitu poster, *x-banner*, *stiker*, *flyer*, *mug*, *totebag*, *keychain*, *t-shirt*, dan komik online (*Koomik*). Desain media pendukung ini meakili identitas dari komik “Penjara Masa Depan” ini. Selain itu desain ini memiliki prinsip desain *unity* yang membuat desain ini menarik untuk dilihat. Desain ini diharapkan dapat membuat komik ini dapat dikenali dengan mudah hanya dari desainnya.

E. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Perancangan Komik “Penjara Masa Depan” ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan komik ini adalah betapa pentingnya kesadaran orang tua dan juga guru akan bahayanya narkoba terhadap anak sejak dini, bahkan sampai remaja sekarang.

Maka dari itulah, gunanya perancangan komik ini dibuat untuk mengatasi dan mencegah masalah tersebut terjadi.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil perancangan buku komik penjara masa depan, penulis membuat beberapa masukan, yaitu:

1. Buku komik berjudul Penjara Masa Depan dengan tema narkoba ini bisa menjadi media edukatif bagi anak remaja dan acuan berkarya bagi para pelaku kreator seperti komikus, dalam memperoleh inovasi baru dengan memanfaatkan karya lokal sebagai ide tidak terbatas agar kreativitas anak bangsa terus maju.
2. Bagi para pelaku kreator untuk terus berkarya dan menemukan ide baru agar melahirkan mahakarya baru serta memudahkan dalam mencari audiensi untuk mensupport karya ciptaan mereka.
3. Dengan adanya buku komik "Penjara Masa Depan" ini, diharapkan guru dan orang tua dapat mengawasi dan mengetahui dampak negatif penggunaan narkoba di usia dini pada anak-anak bahkan remaja saat ini.
4. Sebaiknya kalangan remaja sekarang harus dibina agar tidak terjerumus ke dalam narkoba. Dan orang tua punya peranan penting untuk selalu mengawasi mental dan membimbing anak-anak mereka untuk tidak terbujuk menggunakan obat terlarang.

Daftar Rujukan

- Amriel, R. I. (2008). *Psikologi kaum muda pengguna narkoba*. Penerbit Salemba. Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jusep Kurnia, and M. Nasrul Kamal. 2020 "Perancangan buku komik bahaya narkoba terhadap anak" *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung : PT Mizan Buana Kreativa. Marcel, Bonnef. 1998. *Komik Indonesia*, Jakarta : Kepustakaan Populer gramedia.
- Scott Mccloud. 1993. *Understanding Comics : The Invisible Art*. USA : Amazing Heroes.
- Sihombing, Danton. 2015. "Tipografi Dalam Desain Grafis Edisi Diperbarui". Jakarta, Pt Gramedia Pustaka Utama.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructural development for training teacher of exceptional children*. Bloomington Indiana : Indiana University.
- Triyanto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.