



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam pencarian data dan informasi untuk penulisan tugas akhir berikut adalah teknik-teknik yang digunakan oleh penulis sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Menurut Yusuf (2014) dokumentasi adalah mencari informasi dengan menggunakan sumber-sumber yang sudah ada berupa buku, jurnal penelitian dari internet, serta sumber-sumber karya yang sudah ada yang berkaitan dengan topik yang diangkat (hlm. 391). Penulis mencari berbagai informasi dan teori mengenai penolakan pada remaja dan perancangan buku komik sebagai landasan perancangan buku.

2. Wawancara

Menurut Yusuf (2014) wawancara merupakan interaksi langsung antara pewawancara dengan narasumber yang merupakan ahli atau merupakan tokoh yang memiliki pengaruh dalam topik yang diteliti, sehingga dapat memberikan informasi yang kredibel kepada pihak yang melakukan wawancara (hlm. 372). Dengan melakukan wawancara penulis dapat langsung bertanya kepada sumber ahli psikolog guna mendapatkan informasi dan gambaran yang lebih jelas tentang masalah penolakan sosial pada remaja.

3. *Focus Group Discussion*

Menurut Hennink (2007) *focus group discussion* adalah sebuah cara untuk mendapatkan informasi dengan melakukan sebuah diskusi dengan kelompok yang sudah ditentukan, *focus group discussion* dapat memberikan informasi dan pemahaman akan suatu masalah dari berbagai sudut pandang (hlm. 17). Penulis melakukan *focus group discussion* untuk mendapatkan penjelasan tentang karakteristik visual yang disukai oleh remaja.

4. Observasi

Menurut Yusuf (2014) observasi adalah sebuah kegiatan mengamati suatu objek penelitian dan dari hasil pengamatan tersebut penulis mengambil suatu kesimpulan dari objek yang diamati (hlm. 384). Penulis melakukan pengamatan terhadap buku-buku komik yang membahas tentang masalah penolakan pada remaja, sehingga penulis bisa mengetahui gaya visual dan alur cerita yang sesuai untuk komik yang ditujukan kepada remaja.

UMMN

3.1.1. Wawancara



Gambar 3.1. Wawancara Dengan Psikolog Laurensia Lindi Paramastuti

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan wawancara dengan psikolog Laurensia Lindi Paramastuti pada tanggal 2 Maret 2017 di Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan pendapat seputar penolakan sosial yang terjadi di kalangan remaja.

Menurut Lindi yang dimaksud dengan penolakan adalah perbedaan diantara harapan dengan kenyataan yang terjadi, penolakan memberikan rasa sakit yang lebih karena penolakan mempengaruhi kebutuhan psikologis dasar manusia untuk mendapatkan penerimaan dan untuk dibutuhkan.

Penolakan memiliki berbagai sumber yaitu, keluarga, pekerjaan, sekolah dan teman. Penolakan yang berasal dari keluarga berpengaruh besar karena keluarga agen sosial yang primer dan kontak sosial pertama umumnya didapatkan dari keluarga, pada kalangan remaja pada umumnya keluarga/ orang tua merupakan sosok yang memberikan tuntutan atau sebuah pencapaian yang harus dipenuhi oleh anaknya dan secara tidak langsung tuntutan yang diberikan merupakan cita-cita

yang diinginkan orang tua yang kemudian dibebankan kepada anaknya, ketika seorang remaja tidak mampu memenuhi target yang ditetapkan orang tuanya akan merasakan penolakan terutama jika orang tuanya memberikan kritik kepada dirinya,

Penolakan dari keluarga juga bisa berbentuk pada penolakan pada dirinya, seperti ketika seorang remaja ingin pergi bersama teman-temannya atau ketika orang tua tidak menyukai penampilan atau selera dari anaknya pada usia remaja juga mampu memicu rasa penolakan pada remaja.

Pendidikan dan pekerjaan juga bisa menjadi sumber penolakan pada remaja, karena pekerjaan dan pendidikan merupakan sebuah sistem yang tidak memahami remaja secara individual, pekerjaan dan pendidikan juga memberikan aturan dan target kepada remaja, jika remaja tidak dapat memenuhi target tersebut dan mendapatkan penilaian buruk hal itu diterima sebagai penolakan bagi remaja, sebuah penolakan kepada keberadaan dirinya, keadaan bisa diperburuk jika di dalam sistem tersebut terdapat perbandingan dan diskriminasi terhadap seseorang yang dapat memenuhi target dan yang tidak dapat memenuhi target.

Teman juga bisa menjadi sumber penolakan pada remaja, karena remaja ingin membuktikan diri dan menonjolkan diri diantara teman-temannya dan ketika teman-teman tersebut menolak keberadaan dirinya seperti dengan memberikan kritik tentang penampilan dirinya atau sebuah hal yang menjadi identitas seorang remaja hal ini menciptakan perasaan penolakan yang kuat karena remaja merupakan periode dimana seseorang berusaha keras untuk mencari tempat dimana dia merasa diterima oleh sekelilingnya.

Penolakan yang berasal dari teman menjadi lebih kuat jika penolakan tersebut melibatkan perasaan cinta, karena cinta merupakan emosi yang kuat dan penolakan akan perasaan tersebut mampu memancing reaksi emosional yang lebih kuat dari remaja, karena mempengaruhi kebutuhan dasar psikologis untuk diterima dan dibutuhkan, ditambahkan dengan perasaan tidak berdaya ketika harapan yang dibangun tidak terpenuhi.

Penolakan bisa menjadi masalah pada kaum remaja karena remaja memiliki emosi yang tidak stabil dan masih dalam proses mencari jati diri, dalam proses mencari jati diri tersebut pada umumnya remaja mengikuti sebuah tokoh panutan atau mereka menciptakan sebuah penggambaran yang ideal untuk dirinya baik secara mental ataupun fisik, remaja juga memiliki keinginan untuk menjadi unik dan menonjol pada suatu bidang seperti akademik, atletik dan berbagai bidang lain. Penolakan menjadi masalah ketika remaja merasa dirinya tidak sesuai dengan gambaran ideal yang atau merasakan bahwa dirinya tidak diterima oleh kalangan sosial, karena remaja sangat ingin menonjolkan dirinya dan diterima sehingga penolakan tersebut dianggap sebagai sesuatu yang mengancam identitas dirinya.

Penolakan dapat mempengaruhi remaja secara psikis dan fisik, pengaruh penolakan terhadap kondisi fisik remaja adalah karena penolakan menciptakan stress pada tubuh remaja, hal ini dapat memancing penyakit pada saluran pencernaan dan sistem imunitas yang menurun yang membuat tubuh menjadi rentan akan penyakit, secara psikis penolakan dapat mempengaruhi proses berpikir seorang remaja dimana seorang remaja dapat menjadi mudah berprasangka buruk akan suatu hal karena mengalami penolakan, remaja yang mengalami penolakan

juga cenderung untuk menutup diri dan tidak ingin mengakui adanya masalah karena mengalami penolakan atau membuka diri secara berlebihan untuk mencari perhatian, kedua reaksi untuk menutup dan terlalu membuka diri adalah reaksi yang buruk karena dengan menutup diri remaja menciptakan sebuah jarak dimana orang-orang disekitarnya yang peduli tidak dapat membantunya dan mampu menciptakan depresi, tetapi terlalu membuka diri juga merupakan tindakan yang salah karena dapat merusak hubungan dengan pihak yang menolak dan mempengaruhi citra diri remaja tersebut di kalangan sosialnya.

Lindi berpendapat bahwa cara bagi remaja untuk menghadapi penolakan adalah untuk menghindari kondisi dimana seseorang yang mengalami penolakan menjauhi keluarga dan teman-temannya, karena dengan menyendiri seseorang akan mengembangkan depresi dan menumpuk emosi yang akan dilepaskan, karena seorang remaja yang mengalami penolakan memiliki emosi yang rapuh. Bagi keluarga dan teman hal yang dapat dilakukan untuk membantu seorang remaja menghadapi penolakan adalah memberikan dukungan dan merangkul remaja tersebut, terutama bagi teman karena penerimaan dari kalangan teman memiliki efek yang lebih besar terhadap remaja.

Menurut Lindi media visual seperti buku ilustrasi dan komik merupakan media yang tepat dalam menjamah seorang remaja yang menghadapi penolakan karena ilustrasi menyederhanakan informasi yang disampaikan, hal ini menguntungkan karena memberikan sebuah buku yang penuh dengan teks dapat membuat seorang remaja yang dalam kondisi rentan menolak buku tersebut, karena dianggap terlalu sulit untuk dipahami. Komik memiliki keuntungan lebih karena

menggunakan cerita untuk menyampaikan ceritanya, ditambah dengan membuat cerita dimana seorang remaja dipancing untuk melakukan refleksi diri sebagai karakter di dalam cerita tersebut, remaja dapat melakukan proyeksi diri sebagai karakter di dalam cerita tersebut, maka apa yang dilakukan karakter di dalam cerita dapat menjadi cara bagi seorang remaja dalam menghadapi penolakan. Selain bermanfaat bagi remaja yang mengalami penolakan komik tersebut juga dapat menunjukkan bagaimana seorang teman bertindak saat temannya mengalami penolakan.



Gambar 3.2. Wawancara Dengan Anggota Persekutuan Remaja Junior Church

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan wawancara dengan pengurus persekutuan remaja di Junior Church gereja House Of Shalom Bintaro dari pukul 09.00-09.45 pagi, pada tanggal 7 Maret 2017, penulis melakukan wawancara tersebut untuk mendapatkan informasi tentang penolakan pada remaja dari sudut pandang remaja.

Penolakan dapat menjadi masalah bagi remaja, karena mereka terlepas dari sesuatu yang dekat dengan mereka dan merasa sendiri atau ditinggalkan. Penolakan mempengaruhi mood yang mempengaruhi respon emosional dan membebani

pikiran. Penolakan menciptakan perasaan sakit hati yang berasal dari realita yang berbeda dengan ekspektasi yang dibangun. Penolakan menjadi hal yang melakukan di kalangan pergaulan karena menjadi suatu hal yang merendahkan.

Cara mengatasi penolakan adalah dengan mencari teman yang dekat dan dipercaya untuk berbagi, penolakan juga menjadi kesempatan bagi seseorang untuk melakukan refleksi diri dan introspeksi diri. Menjauhi atau memberi jarak kepada pihak yang memberikan penolakan juga bisa menjadi salah satu cara untuk mengembalikan keadaan emosional menjadi stabil, tetapi setiap orang memiliki cara menghadapi penolakan yang berbeda karena semua orang memiliki kepribadian yang berbeda dan bila melihat kepribadiannya ada yang menganggap penolakan sebagai sebuah tragedi pribadi, dan menganggapnya sebagai sesuatu yang dihindari dan menyakitkan untuk dibahas.

Penolakan dapat mempengaruhi seseorang dengan membuat seseorang menyalahkan dirinya sendiri dan mempertanyakan harga diri dan kepercayaan dirinya, penolakan juga dapat menciptakan beban emosional yang suatu waktu dapat dilepaskan dalam bentuk amarah, perasaan sakit dari penolakan juga dapat membuat seseorang untuk mencari pelarian dan seringkali ke hal-hal yang buruk seperti narkoba dan alcohol, penolakan juga dapat menciptakan sifat membenci diri dimana seseorang membenci dirinya sendiri hingga melakukan hal-hal yang merusak diri seperti melukai diri sendiri dengan menyayat bagian tubuh dan dengan tidak mau makan. Penolakan juga dapat mempengaruhi hubungan seseorang dengan mengembangkan sikap menutup diri dan menghindar di dalam pergaulan dan dengan pihak yang menolak, mengembangkan sifat dimana seseorang berusaha

untuk terlihat tenang dan terkontrol di depan pihak yang menolak dan memberikan kesan seakan-akan dia melupakan pihak yang menolak atau mencari pelarian dengan motif untuk mencari pengganti yang lebih baik atau membuat pihak yang memberikan penolakan cemburu, penolakan juga dapat memutuskan hubungan sosial antara pihak yang ditolak dan menolak dimana keduanya bisa memusuhi dan menjauhi satu sama lain.

3.1.2. *Focus Group Discussion*



Gambar 3.3. *Focus Group Discussion* Dengan Target Audiens

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode *focus group discussion* dengan Arif Adiwibowo, Zahir Mochdie, Jonathan Dimas, Isabella Beatrix dan Arymarsir Siregar di Sabeb Coffee dari pukul 18.30 hingga 21.30, pada tanggal 15 Maret 2017. Penulis menemukan bahwa remaja menyukai komik yang memiliki unsur humor dan memiliki cerita yang ringan, remaja juga bisa menerima cerita yang berat tetapi disampaikan secara ringan dan mengangkat cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seorang remaja.

Menurut Isabella karakteristik komik yang disukai oleh remaja adalah memiliki cerita yang *relatable* dengan pembacanya dan menggunakan humor yang dekat dengan kehidupan remaja seperti tentang galau dan single, cerita yang disampaikan pada umumnya merupakan cerita yang ringan dan mudah dipahami tetapi komik juga dapat membawa sebuah cerita yang berbobot tetapi cerita yang diambil harus dekat dengan kehidupan seorang remaja seperti kehidupan sehari-hari dan percintaan.

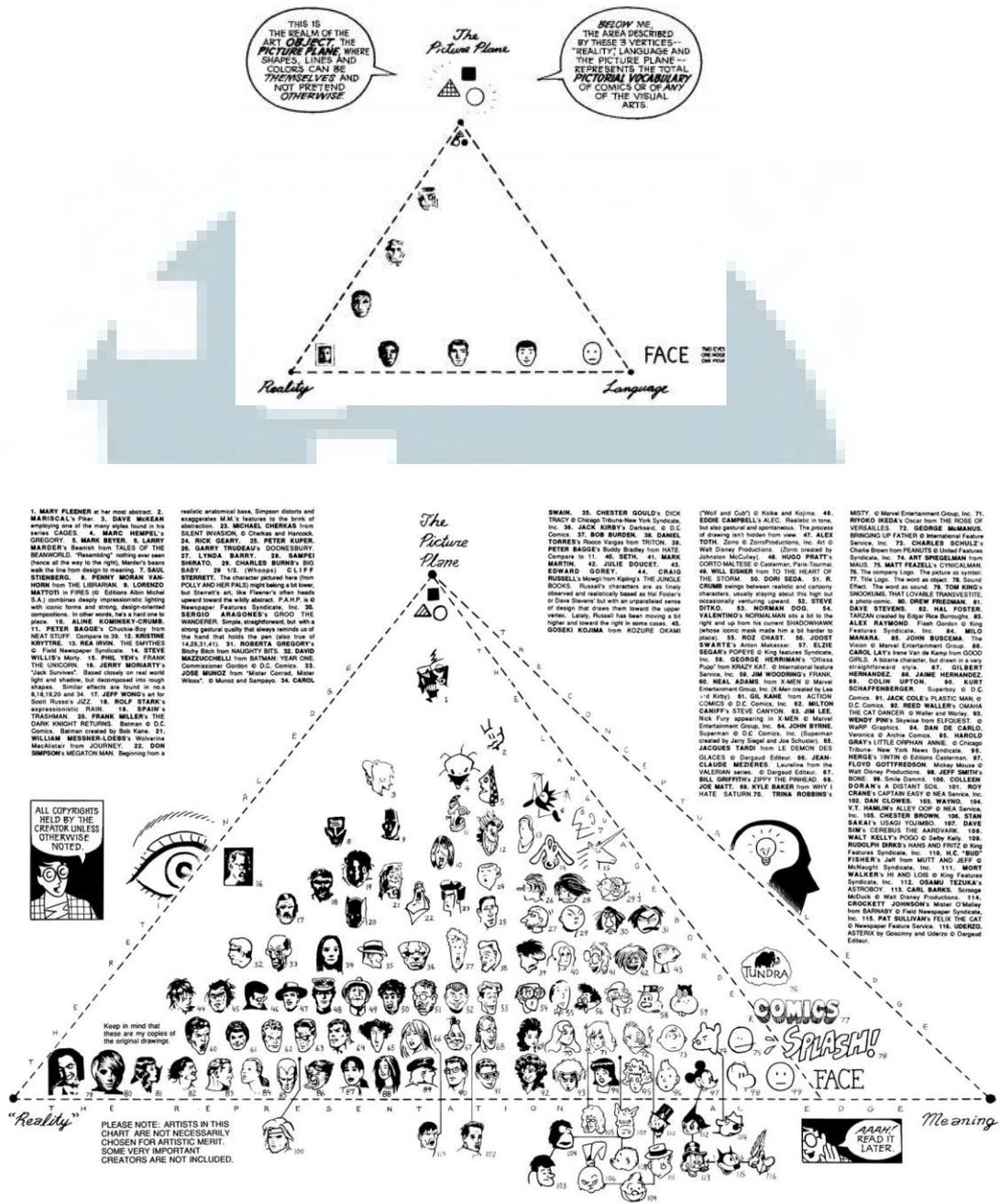
Menurut Arif karakteristik komik yang disukai oleh remaja adalah komik yang memiliki cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari remaja, bahkan ada sebuah genre cerita komik yang berfokus pada kehidupan dan interaksi sehari-hari yaitu *slice of life*. Karakteristik visual komik yang populer pada remaja adalah karakteristik gambar yang ada pada komik *manga* dan *webtoon*, komik yang memiliki karakteristik barat memiliki kepopuleran yang lebih rendah dari *manga* dan *webtoon* karena kesulitan untuk memahami ceritanya dimana cerita yang diangkat terlalu rumit dan menyambung ke seri-seri lain.

Menurut Jonathan karakteristik komik yang disukai oleh remaja adalah memiliki penampilan visual yang simpel dan rapih, garis-garis yang mengisi komik rapih dan sederhana, warna yang dipilih untuk mengisi halaman komik juga sederhana dan menggunakan teknik pewarnaan yang tidak terlalu rumit seperti gaya *cell shading*, warna yang digunakan juga mengikuti tema cerita yang diangkat menggunakan seperti warna terang untuk cerita yang ringan dan untuk cerita yang kelam menggunakan warna yang gelap untuk membuat suasana kelam.

Menurut Arymarsari komik yang populer di kalangan remaja dan karakteristik komik tersebut terpengaruh oleh komik yang berasal dari timur, karena sejak kecil acara televisi dan buku komik yang banyak tersedia bagi anak pada umumnya berasal dari timur, sehingga ketika beranjak usia remaja, kalangan remaja sudah terbiasa dengan komik yang memiliki karakteristik komik timur. Cerita pada komik juga dibagi pada dua pembaca yaitu pembaca laki-laki dan pembaca perempuan, pada umumnya komik yang ditujukan pada laki-laki ceritanya berfokus pada *action* dan cerita yang ditujukan pada wanita berfokus pada drama yang terjadi di dalam cerita, tetapi pada *webcomic* cerita yang disajikan dapat mencakup laki-laki dan perempuan karena penggunaan komedi dan cerita yang dramatis.

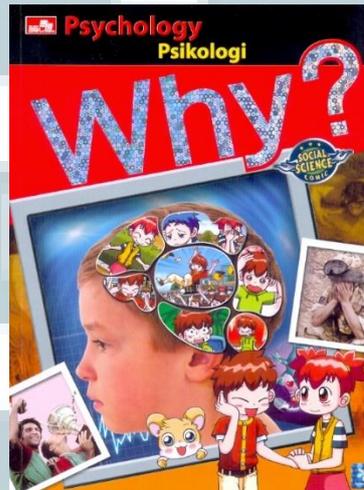
Menurut Zahir komik yang populer di kalangan remaja memiliki humor yang dapat menarik pembaca baik laki-laki dan perempuan, humor yang disampaikan dapat bersumber dari banyak hal, penyampaian cerita yang santai dan mudah dipahami. Banyaknya komik yang memiliki humor menciptakan rasa familiar pada pembaca dan menganggap bahwa humor merupakan hal yang wajar dalam komik. Perasaan familiar tersebut dapat digunakan untuk mengangkat cerita yang memiliki bobot dan pada umumnya cerita tersebut merupakan hal yang dekat dengan kehidupan remaja seperti cinta dan persahabatan.

Setelah mendapatkan informasi melalui *focus group discussion*, penulis menggunakan informasi tersebut untuk mencari gaya visual dan cerita komik yang tepat untuk remaja dengan menggunakan teori *Picture Plane* yang dikemukakan oleh Scott McCloud (1994, hlm. 51).



Berdasarkan teori tersebut penulis melakukan observasi terhadap buku komik yang karakteristik visualnya cocok dengan apa yang digambarkan oleh hasil *focus group discussion*.

3.1.3. Observasi



Gambar 3.5. Buku Komik *Why Psychology*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan observasi terhadap buku komik yang sudah ada yaitu buku komik informasi *Why Psychology*. buku komik *Why* merupakan serial komik yang ditujukan kepada anak-anak pelajar sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama, buku komik *Why* menceritakan sebuah tema yang diangkat pada satu buku seperti psikologi, tumbuhan, hewan, dll. Komik *Why Psychology* memberikan penjelasan yang luas tentang berbagai kondisi dan masalah psikologis yang dihadapi manusia dan memberikan tes psikologis pada akhir buku yang ditujukan untuk memberikan tes kepada pembaca buku tersebut.

kelebihan buku *Why* adalah penyampaiannya yang menggunakan komik sehingga informasi yang disampaikan dapat dicampur dengan cerita tentang

kehidupan sehari-hari karakter di dalam buku tersebut, buku *Why* juga memberikan contoh kasus nyata yang terjadi di dunia yang berhubungan dengan psikologi yang kemudian diperjelas dengan memberikan foto dan penjelasan, atau sebuah text panjang yang memberikan penjelasan tentang sebuah hal yang berhubungan dengan psikologi.

Kekurangan buku *Why* adalah gaya visual yang sudah ketinggalan jaman, penggunaan warna yang terlalu luas dan mencolok juga mengalihkan perhatian pembaca, tema yang diangkat juga terlalu luas sehingga tidak terdapat fokus dalam informasi yang disampaikan, penjelasan yang diberikan kepada pembaca diletakan tanpa menggunakan *caption box* atau font yang sesuai sehingga informasi yang ingin disampaikan tidak terlihat oleh pembaca, penggunaan foto dalam menyampaikan informasi juga mengganggu karena melepaskan imersi pembaca dari cerita dan bertabrakan dengan kesinambungan gaya visual dalam komik tersebut. tes psikologis yang diberikan pada akhir buku juga dapat karena diperbaiki karena penggunaan teks yang terlalu banyak membuat pembaca tidak tertarik untuk mengisi tes tersebut dan kurangnya ilustrasi pada bagian tersebut mengurangi daya tarik pembaca pada bagian tersebut.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan pada buku *Why Psychology* penulis menemukan kesempatan untuk menciptakan sebuah buku komik yang mengangkat tentang masalah psikologis dengan tema yang dipersempit dengan gaya visual yang disesuaikan kepada pembaca remaja karena permasalahan psikologis cinta dan pengakuan sosial yang diangkat di dalam buku ini lebih cocok jika diarahkan kepada pembaca remaja.



Gambar 3.6. Buku Komik *Days of the Violet*

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis melakukan observasi terhadap komik *Days of the Violet* karya Sweta kartika. Buku komik ini ditujukan kepada kalangan pembaca remaja, komik ini menceritakan tentang seluk beluk hubungan cinta diantara karakter-karakter yang ada di dalam cerita komik tersebut, buku ini memberikan cerita tentang berbagai permasalahan yang dihadapi dalam hubungan seperti menjadi pelarian bagi seseorang, mempertanyakan kemungkinan untuk tetap menjadi teman setelah memutuskan hubungan cinta antara satu sama lain atau hidup dengan perasaan cinta yang tidak disampaikan.

Days of the Violet memiliki gaya penggambaran yang sederhana, mengikuti gaya gambar Sweta di buku-buku komik lain karyanya, penggunaan *raster* dan bayangan di dalam komik tersebut diberikan hanya pada bagian yang perlu dan memberikan kesan bahwa komik tersebut merupakan gambar sketsa tangan. Cerita yang disampaikan dalam komik tersebut merupakan suatu hal yang normal pada kehidupan seorang remaja dan seorang yang beranjak dalam usia dewasa muda,

pada sebagian besar halaman Sweta memberikan kalimat mutiara yang menjadi buah pemikiran seseorang atau menjadi kesempatan bagi seseorang untuk melakukan refleksi diri.

Cerita *Days of the Violet* merupakan kekuatan dan kelemahan di dalam buku tersebut dengan memberikan cerita yang berjalan dengan lambat karakter-karakter yang terdapat di dalam cerita tersebut dapat diberikan perkembangan karakter yang jelas, kemudian hal ini juga memberikan kesempatan bagi pembaca untuk mengenal karakter-karakter tersebut. tetapi jalan cerita yang lambat dapat membuat bosan pembaca.

Penulis juga melakukan observasi terhadap komik-komik yang ada diterbitkan secara online, dengan menggunakan data hasil *focus group discussion* penulis memilih komik *Untouchable*, *Orange Marmalade* dan *Super Secret*. Ketiga komik tersebut merupakan komik yang mengangkat cerita tentang hubungan cinta di kalangan remaja, ketiga komik tersebut juga memiliki unsur humor di dalamnya, tetapi terdapat sebuah unsur yang ketiga komik ini miliki yaitu sebuah unsur fantasi.

UMMN



Gambar 3.7. Seri *Orange Marmalade*

(Sumber: <https://myanimelist.cdn-dena.com/images/manga/1/955691.jpg>)

Dalam komik *Orange Marmalade* cerita yang diangkat adalah mengenai hubungan cinta antara dua pelajar, tetapi gadis di dalam hubungan tersebut adalah seorang ras vampir. Konflik di dalam cerita ini terjadi karena terjadi diskriminasi terhadap ras vampir yang dianggap sebagai sesuatu yang rendah, dan di hubungan tersebut gadis tersebut takut jika pasangannya mengetahui bahwa dia seorang vampir.

UMMN



Gambar 3.8. Seri *Untouchable*

(Sumber: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinning.com/originals/26/8a/84/268a84ea434f208d1e084483361665ae.png)

[ak0.pinning.com/originals/26/8a/84/268a84ea434f208d1e084483361665ae.png](https://s-media-cache-ak0.pinning.com/originals/26/8a/84/268a84ea434f208d1e084483361665ae.png))

Komik *Untouchable* juga memiliki unsur fantasi dimana seorang gadis dengan ras vampir yang bertahan hidup dengan menarik energi melalui sentuhan, gadis ini tertarik dengan seorang laki-laki tetapi dia tidak bisa mendekat, karena laki-laki ini memiliki trauma sosial dan cerita ini berfokus tentang bagaimana gadis ini memulihkan trauma sosial laki-laki tersebut.

UMMN



Gambar 3.9. Seri *Super Secret*

(Sumber: https://i2.wp.com/i6.photobucket.com/albums/y208/naohir0/image002_1.jpg)

Super Secret juga memiliki unsur fantasi dimana seorang gadis hidup bersama keluarga yang memiliki rahasia, rahasia tersebut adalah seluruh anggota keluarga tersebut merupakan ras monster, dan anak laki-laki dari keluarga ini yang sebenarnya adalah manusia serigala menyukai gadis tersebut, konflik di dalam cerita ini terjadi karena anak laki-laki tersebut menyukai gadis tersebut tapi tidak berani menyatakan perasaannya karena takut melukai perasaan gadis tersebut.

Ketiga komik diatas memiliki tema cerita yang tidak ringan seperti *interracial relationship* dan rasisme di dalam komik *Orange Marmalade*, trauma mental di dalam cerita *Untouchable* dan dinamika hubungan percintaan di dalam *Super Secret*. Tetapi dengan menggunakan unsur fantasi dan unsur komedi dalam menyampaikan ceritanya sehingga cerita yang disampaikan memiliki ritme diantara momen serius dan momen komedi.

3.2. Metodologi Perancangan

Proses perancangan desain ini diuraikan dalam 5 tahap berdasarkan teori proses desain menurut Robin Landa (2014), yaitu:

1. Orientasi

Dalam proses ini yang dilakukan oleh penulis adalah mencari inti masalah, mencari fakta dan informasi yang relevan. Orientasi ini didukung dengan studi literatur dan wawancara dengan psikolog untuk memperoleh informasi yang akurat tentang masalah penolakan sosial pada remaja dan cara menghadapinya.

2. Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan teori-teori yang dikumpulkan penulis akan mencari sumber permasalahan, penulis juga mencari hubungan antara remaja dan penolakan sosial, kemudian penulis akan mencari solusi yang tepat berdasarkan teori-teori untuk mencari media yang tepat untuk memberikan informasi tentang cara menghadapi penolakan sosial bagi remaja.

3. Konseptual Desain

Dari permasalahan yang akan dibahas, penulis mengategorikan ide-ide ke dalam konsep desain dan menyesuaikan jalan cerita dalam komik untuk menyampaikan informasi tentang penolakan sosial dan bagaimana cara menghadapi penolakan sosial bagi remaja dengan memancing proyeksi diri dan refleksi diri.

4. Desain

Pada tahap ini proses desain dikerjakan berdasarkan sketsa konsep desain yang telah dibuat. Penulis mulai membuat sketsa alternatif untuk karakter, cerita dan gaya penggambaran berdasarkan referensi visual dan hasil kuisisioner. Setelah mendapatkan gaya visual yang cocok penulis akan melanjutkan ke tahap pembuatan komik.

5. Implementasi

Setelah komik selesai dibuat, penulis akan masuk ke tahap implementasi. Komik akan diproses secara digital dan dimasukkan ke dalam buku, kemudian buku akan dicetak. Setelah buku dicetak penulis akan memasuki proses dimana penulis menciptakan media pendukung untuk komik tersebut.

3.2.1. Perancangan Komik

Penulis merancang komik berdasarkan langkah-langkah Menurut sishertantao dan widhyatmoko (2016, hlm. 2-4) yaitu:

1. Ide dan konsep

Perancangan komik dimulai dengan ide dan konsep, ide bersumber dari banyak hal seperti kehidupan sehari-hari, cerita rakyat, legenda atau imajinasi pengarang. Setelah mendapatkan ide, pengarang dapat menjabarkan ide tersebut menjadi sebuah konsep cerita, kemudian konsep cerita yang didapatkan tersebut dikembangkan menjadi sebuah naskah cerita, naskah cerita yang dihasilkan tersebut sudah berisi dialog, deskripsi

suasana dan adegan yang dilakukan karakter dan penjelasan efek suara bila diperlukan.

2. Proses kreatif visual

Proses kreatif visual dimulai dengan mengembangkan naskah cerita dan merubahnya menjadi dalam bentuk sketsa, proses ini dapat diawali dengan membuat thumbnail atau gambar-gambar kecil, di dalam proses sketsa ditentukan susunan panel, posisi dan adegan karakter, ekspresi karakter dan perencanaan tentang penempatan teks dan efek suara.

Proses penintaan adalah sebuah proses untuk mempertegas visual yang sudah digambarkan oleh sketsa, dengan menggunakan tinta yang tepat komik dapat memiliki kesan ruang di dalam komik tersebut dan memberikan kesan terang dan gelap di dalam komik. Pewarnaan merupakan proses yang sepenuhnya dibebaskan baik teknik pewarnaan digital ataupun manual. Proses terakhir adalah penulisan huruf pada komik merupakan proses memasukan dialog dan efek suara untuk membangun cerita dan suasana di dalam komik.

3. Pasca proses kreatif

Proses editorial merupakan langkah dimana editor menjaga kualitas dari komik yang dihasilkan, setelah komik melewati proses pemeriksaan berikut komik siap untuk diproduksi dan dipublikasi. Langkah berikutnya adalah memilih proses produksi, pengarang memiliki kemampuan untuk memilih produksi cetak atau produksi digital. Promosi merupakan proses selanjutnya setelah melewati proses produksi, promosi yang efektif harus

memanfaatkan media konvensional dan media sosial dengan baik guna menyampaikan informasi kepada pembaca secara maksimal.

3.2.2. Perancangan Karakter

Penulis merancang karakter komik berdasarkan langkah-langkah menurut Bryan Tillman dan Scott McCloud. Menurut Tillman (2011) karakter yang dibuat berasal dari *archetype*, *archetype* merupakan berbagai tipe karakter yang memiliki peran dan sifat-sifat khas, karakter-karakter tersebut ditemukan di dalam berbagai cerita dari berbagai kebudayaan (hlm. 11-12). Pendapat ini dilengkapi dengan pendapat McCloud (2006) bahwa terdapat berbagai cara untuk menggunakan *archetype* seperti memberikan sebuah variasi baru pada *archetype* yang ada, tetapi yang harus dihindari adalah membuat karakter yang terlalu dipengaruhi oleh *archetype* dan *cliché* yang ada, karena karakter adalah sesuatu yang kompleks yang memiliki banyak variasi, inspirasi dalam membuat karakter juga bersifat bebas dan dapat didasarkan dari berbagai hal (hlm. 68-69).

Dalam pembuatan karakter Tillman (2011) berpendapat bahwa cerita dibalik karakter mempengaruhi interaksi karakter, penampilan karakter dan motivasi karakter, tetapi memberikan latar belakang yang terlalu detil juga tidak disarankan, karena misteri mampu menjadi hal yang membuat pembaca tertarik dengan sebuah karakter (hlm. 26-27). McCloud (2006) berpendapat bahwa dengan membuat sebuah pengalaman yang dialami oleh karakter tersebut serupa dengan pembaca hal itu dapat menyambungkan pembaca dan karakter secara emosional. Menciptakan karakter dengan pengalaman dan latar belakang yang berbeda dapat menjadi sumber konflik (hlm. 64-65).

Tillman (2011) berpendapat bentuk dan penampilan dari karakter yang diciptakan mempengaruhi pendapat pembaca tentang karakter tersebut, memisahkan penampilan satu karakter dengan karakter lain berfungsi untuk menunjukkan perbedaan fisik dan menonjolkan sifat dari karakter tersebut, perbedaan yang mendasar dari karakter dapat dilihat dari perbedaan siluet hitam dari karakter tersebut (hlm. 65).

McCloud (2006) berpendapat Setelah menciptakan gambaran dasar karakter pembuatan sebuah design sheet dapat menciptakan konsistensi terhadap karakter tersebut, pembuatan halaman tersebut berfungsi sebagai panduan dalam menggambar karakter tersebut dan di dalam halaman tersebut pada umumnya disertakan dengan penggambaran *full figure* dan *close up* muka, halaman tersebut juga bisa diisi dengan catatan tentang bagaimana karakter tersebut berpakaian, kebiasaan yang ekspresif dari karakter tersebut, ekspresi wajah, pola dalam berbicara, dan berbagai hal yang dihubungkan sebagai ciri khas karakter tersebut (hlm. 74-77).

3.2.3. Perancangan Cerita

Penulis merancang cerita komik berdasarkan langkah-langkah menurut Scott McCloud (2006) dan LaPlante (2010). Menurut McCloud cerita yang disampaikan di dalam sebuah komik harus mengikuti seorang karakter dimana pembaca bisa tertarik dan menghubungkan diri dengan karakter, dan konflik yang terjadi di dalam komik pada umumnya adalah konflik yang terjadi diantara karakter, konflik tersebut terjadi karena perbedaan diantara karakter tersebut. Perbedaan ini terjadi karena terdapat perbedaan latar belakang karakter, latar belakang mempengaruhi

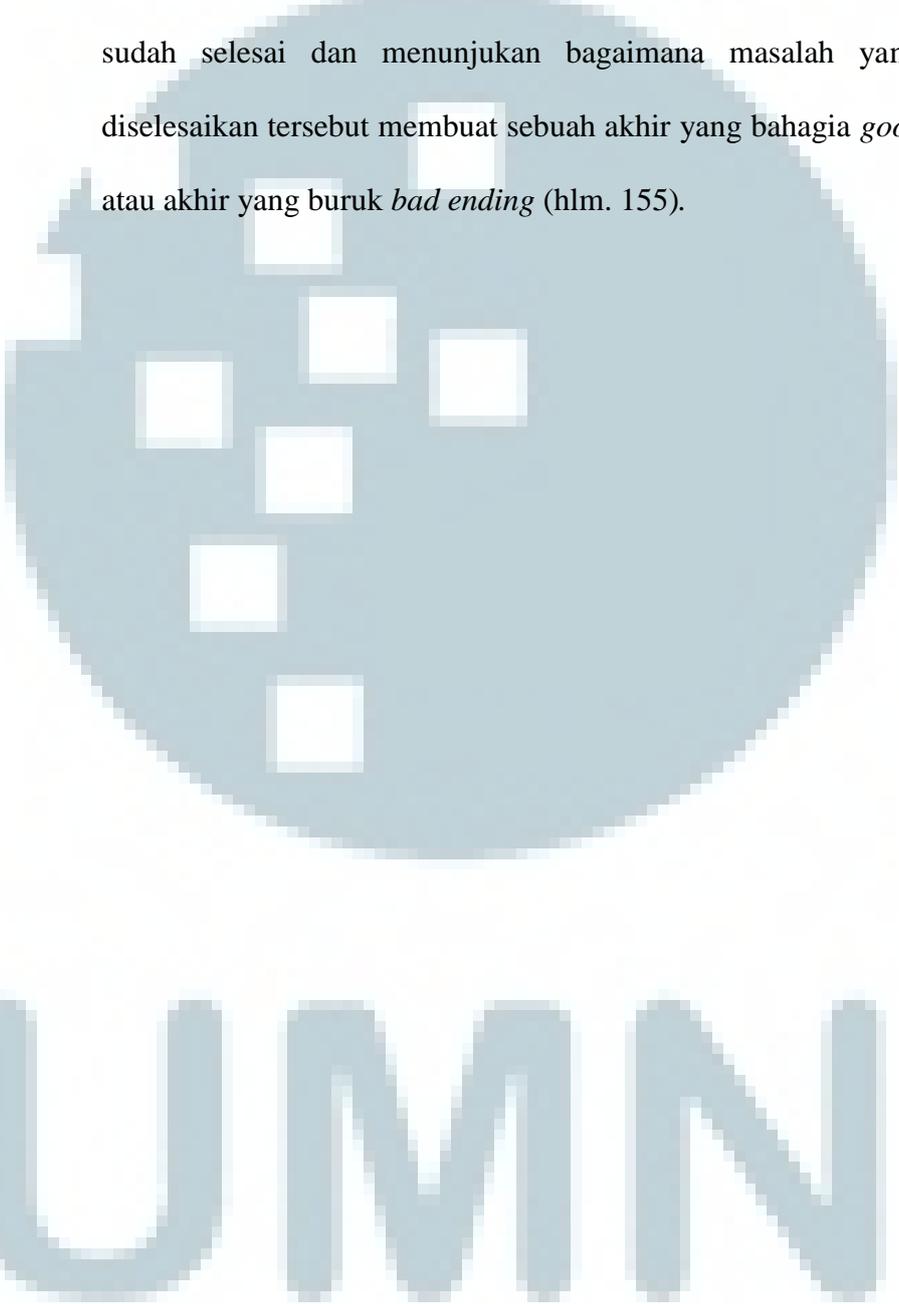
bagaimana karakter tersebut melihat dunia dan ketika pandangan tersebut berlawanan dengan pandangan yang lain disitu terdapat awal mula dari sebuah konflik. Konflik bukan hanya berarti perselisihan dan perkelahian secara fisik, tetapi jika dilacak hingga ke pusatnya semua konflik berasal dari dalam karakter. Semua konflik diawali dari seseorang memiliki sebuah keinginan dan keinginan tersebut yang menggerakkan dan menjadi motivasi dari sebuah karakter. (hlm. 65-67)

LaPlante (2010) berpendapat bahwa cerita memiliki kerangka yang memberikan fase-fase yang harus dilewati oleh sebuah cerita yaitu:

1. *Introduction* atau perkenalan berfungsi untuk memperkenalkan karakter dan menjelaskan tentang latar belakang kenapa cerita tersebut bisa terjadi.
2. *Rising action* atau pengenalan masalah adalah fase dimana konflik yang ada di dalam cerita mulai dihadapi oleh karakter dan menunjukkan bagaimana karakter mencoba menyelesaikan masalah tersebut.
3. *Climax* atau puncak masalah adalah fase dimana konflik yang dihadapi karakter baik konflik yang dialami secara fisik atau konflik yang dialami secara emosional mencapai sebuah titik kritis atau mencapai titik terberatnya.
4. *Falling Action* atau masalah menurun adalah fase dimana konflik yang dihadapi oleh karakter sudah mereda tetapi di dalam fase ini ditunjukkan bagaimana tindakan-tindakan yang diambil oleh karakter sebelumnya

mempengaruhi dirinya, hubungannya dengan karakter lain dan pengaruhnya kepada dengan dunia dimana cerita tersebut berlangsung.

5. *Resolution* atau resolusi merupakan fase dimana konflik yang dialami sudah selesai dan menunjukan bagaimana masalah yang sudah diselesaikan tersebut membuat sebuah akhir yang bahagia *good ending* atau akhir yang buruk *bad ending* (hlm. 155).



UMN