

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI “RACHEL’S GUITAR  
ADVENTURE” SEBAGAI MEDIA MOTIVASI PENTINGNYA MEMILIKI  
CITA-CITA UNTUK REMAJA**

**JURNAL**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1) Desain Komunikasi  
Visual*



**Oleh:  
IHSAN HUSANDI  
NIM. 1101190/2011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN JURNAL**

**PERANCANGAN KOMIK *EDUKASI "RACHEL'S GUITAR ADVENTURE"*  
SEBAGAI MEDIA MOTIVASI PENTINGNYA MEMILIKI CITA-CITA  
UNTUK REMAJA.**

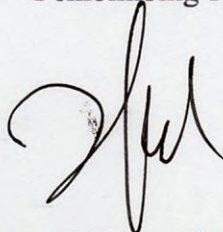
**Ihsan Husandi**

*Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Ihsan Husandi "Perancangan Komik Edukasi "Rachel's Guitar Adventure" sebagai Media Motivasi Pentingnya Memiliki Cita-Cita untuk Remaja" untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan telah diperiksa disetujui oleh kedua pembimbing*

Padang, 26 Juli 2018

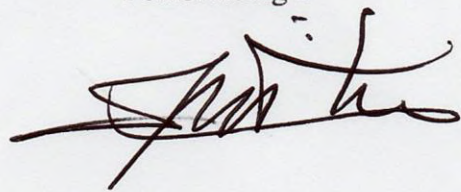
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



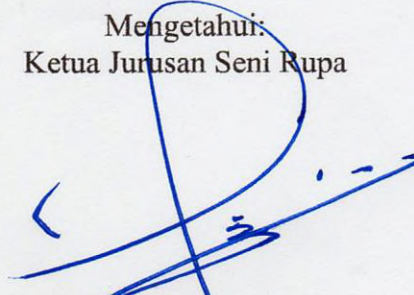
**Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19770401.200812.1.002

Pembimbing 2



**Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn.**  
NIP. 19801023.200812.1.002

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Seni Rupa



**Drs. Syafwan, M.Si**  
NIP. 19570101.198103.1.010

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI “RACHEL’S GUITAR  
ADVENTURE” SEBAGAI MEDIA MOTIVASI PENTINGNYA MEMILIKI  
CITA-CITA UNTUK REMAJA.**

**Ihsan Husandi<sup>1</sup>, Hendra Afriwan<sup>2</sup>, Riri Trinanda<sup>3</sup>**  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: ihsanhusandi3004@gmail.com

**ABSTRAK**

Rendahnya semangat dan motivasi untuk mengembangkan potensi diri demi mempersiapkan masa depan yang cerah sesuai dengan cita-cita membuat remaja cenderung mengisi waktu luang dengan kegiatan tidak bermanfaat. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya yaitu media hiburan yang tidak mendidik. Fokus, waktu dan tenaga remaja menjadi teralihkan dari hal-hal yang penting seperti belajar, pengembangan diri dan persiapan masa depan.

Dalam perancangan komik *Rachel’s Guitar Adventure*, penulis mengumpulkan data melalui metode observasi dan studi literatur serta ditunjang oleh pengalaman empiris yang dialami sendiri. Data diolah melalui metode 5W1H. Hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam merancang karakter dan menulis cerita yang bergenre fiksi drama. Komik dikerjakan dengan teknik digital menggunakan tablet Wacom Intuos melalui program Paint Tool Sai dan Adobe Photoshop. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu semi-realis yang disusun dalam variasi panel tertutup dan terbuka.

Komik *Rachel’s Guitar Adventure* dicetak dalam bentuk buku komik berwarna dengan total 36 halaman berukuran A5 dengan kertas *art paper*. Perancangan ini juga didukung oleh media pendukung berupa baju kaos, *note book*, mug, pin, stiker, poster dan *x-banner*.

**Kata Kunci: Edukasi, Motivasi, Komik, Cita-cita**

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup> Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI “RACHEL’S GUITAR  
ADVENTURE” SEBAGAI MEDIA MOTIVASI PENTINGNYA MEMILIKI  
CITA-CITA UNTUK REMAJA.**

**Ihsan Husandi<sup>1</sup>, Hendra Afriwan<sup>2</sup>, Riri Trinanda<sup>3</sup>**  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: ihsanhusandi3004@gmail.com

**ABSTRAK**

The lack of spirit and motivation to develop self-potential in order to prepare a bright future in accordance of ideals or future goals making teenagers tend to fill the spare time with unproductive activities. One of the few factors that cause this happening is entertainment media that is not educational. Focus, time and energy of adolescents distracted from the important things such as learning, self-development and future preparation.

In *Rachel's Guitar Adventure* comic design process, the author collected the data through observation, literature studies and empirical experiences from the author himself. The data is processed through the 5W1H method. The results of the analysis are used as reference in designing the characters and writing stories under fictional drama genre. The comic was made with digital techniques using *Wacom Intuos* tablet through the *Paint Tool Sai* and *Adobe Photoshop*. The style of illustration is semi-realist which is arranged in a closed and open panel variation.

*Rachel's Guitar Adventure* was printed as a full-color comic book with total of 36 pages on A5 art paper. This design is also supported by additional media such as T-shirts, note books, mugs, pins, stickers, posters and x-banners.

**Keywords: Education, Motivation, Comic, Ideals**

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup> Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

## **A. PENDAHULUAN**

Cita-cita adalah impian atau harapan yang benar-benar ingin diwujudkan oleh manusia. Cita-cita memberikan manusia sebuah arah, acuan atau tujuan yang jelas dalam hidup. Tanpa adanya cita-cita yang ingin diwujudkan di masa depan, seseorang akan menjalani hari-hari yang menjemukan bahkan tidak memiliki semangat untuk hidup.

Cita-cita sangat penting tetapi sebagian besar masyarakat Indonesia sudah acuh terhadap cita-cita. Cita-cita sudah dianggap sebagai sesuatu yang kekanak-kanakan dan artifisial. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya dijumpai orang-orang yang bekerja di bidang yang tidak sesuai atau bahkan bertolak-belakang dengan kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan minat maupun bakat; atau bekerja di bidang yang berbeda dari cabang ilmu yang dipelajari di perguruan tinggi. Efeknya banyak ditemukan orang dewasa yang selalu merasa jenuh, letih bahkan tidak memiliki semangat dalam menjalani hidup.

Tidak hanya orang dewasa, remaja pun saat ini memiliki kesadaran, semangat serta motivasi yang sangat rendah untuk mengembangkan potensi diri demi mempersiapkan masa depan cerah sesuai dengan cita-cita yang dimiliki. Remaja seringkali baru akan mulai memikirkan seperti apa masa depan yang ingin diwujudkan saat sudah mendekati waktu kelulusan di SMA sehingga kebingungan saat memilih jurusan, instansi/perguruan tinggi serta jenis pekerjaan yang akan dituju karena sama sekali belum pernah memikirkan maupun merencanakan hal tersebut sebelumnya.

Rendahnya perhatian dan motivasi yang dimiliki akhirnya mengakibatkan remaja cenderung menghabiskan waktu untuk kegiatan-kegiatan yang tidak produktif. Remaja lebih sering bermain *game online* sampai lupa waktu atau *fangirling* dengan segala hal tentang Korea dan *K-Pop* daripada belajar ataupun mengembangkan potensi diri demi mewujudkan cita-cita yang dimiliki.

Media-media hiburan seperti *video games*, film, serial televisi, serial animasi, komik, dan lain-lain adalah satu dari beberapa faktor yang dapat membentuk kebiasaan malas pada remaja. Menurut para pakar psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun (Unayah, 2015:124) sehingga dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya remaja memang masih memiliki sifat anak-anak yang sangat mudah terpengaruh oleh media hiburan untuk bermain-main walaupun sudah mulai mengalami pendewasaan diri.

Salah satu bentuk media hiburan yang paling populer di kalangan remaja saat ini adalah komik. McCloud (dalam Rozi, 2017:8) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang saling berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sangat menarik dan menghibur karena menyajikan sebuah cerita atau kisah secara detail melalui perpaduan teks dan ilustrasi. Dengan adanya ilustrasi atau gambar yang membantu pembaca untuk lebih

memahami isi buku (Alwi dalam Irsza, 2017), maka komik tetap terasa ringan dan menyenangkan untuk dibaca bahkan dengan konten cerita yang cukup berat sekalipun. Hal inilah yang membuat komik dapat lebih diterima oleh hampir seluruh kalangan baik perempuan maupun laki-laki dari usia anak-anak hingga dewasa.

Komik sudah sangat digemari oleh masyarakat Indonesia sejak dekade 60an, saat itu komik ciptaan komikus-komikus lokal sangat laris di pasar komik dalam negeri. Namun sejak pertengahan dekade 90an pasar komik di Indonesia didominasi oleh komik-komik impor seperti *manga* dari Jepang dan komik-komik *superhero* dari Amerika. Dominasi ini pun masih berlanjut hingga sekarang. Serial manga seperti *Detective Conan*, *Naruto*, dan *One Piece* adalah beberapa contoh *manga* yang paling menjadi favorit di kalangan remaja dengan popularitas yang bertahan untuk waktu yang sangat lama. Bahkan tidak sedikit pula remaja yang menabung secara rutin agar bisa mengoleksi serial *manga* favoritnya dengan lengkap karena memiliki buku komik favorit secara fisik memberikan kepuasan tersendiri bagi penggemarnya.

Selain berperan sebagai hiburan, komik juga memiliki kemampuan yang sangat efektif sebagai media penyampai pesan dalam sebuah kampanye maupun propaganda. Kemampuan ini timbul karena pada dasarnya komik masih tergolong dalam karya sastra seperti prosa fiksi (novel, cerpen), puisi, dan drama yang tidak hanya berperan sebagai bacaan hiburan di waktu senggang saja namun juga mampu mempengaruhi pikiran

dan emosi yang kemudian secara tidak langsung ikut berperan dalam kehidupan pembacanya.

Sayangnya komik-komik yang populer di kalangan remaja saat ini masih minim konten positif yang dapat membangkitkan motivasi dan semangat remaja untuk mewujudkan cita-cita. Sebaliknya, lebih banyak ditemui komik-komik yang cenderung menyajikan contoh atau pengaruh tidak baik sehingga mempengaruhi remaja untuk bertingkah diluar batas norma seperti pergaulan bebas, tindakan anarkisme dan lain sebagainya.

Sebagai seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang juga sangat menyukai komik, penulis merasa peduli dan ingin mempopulerkan komik yang kaya dengan konten-konten yang lebih mendidik dan membangun. Dengan alasan inilah penulis melakukan **Perancangan Komik Edukasi “Rachel’s Guitar Adventure” sebagai Media Motivasi Pentingnya Memiliki Cita-Cita untuk Remaja**. Dengan komik *Rachel’s Guitar Adventure* ini, penulis ingin mencoba membuat sebuah serial komik yang tidak sekedar menarik dan menghibur saja, tapi juga memiliki konten edukatif sehingga bisa menjadi media pembangkit semangat dan motivasi remaja agar lebih giat belajar maupun mengembangkan potensi diri demi sukses mewujudkan cita-cita yang ingin diwujudkan di masa depan.



## **B. METODE PERANCANGAN**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam perancangan ini diperoleh melalui observasi dan studi kepustakaan. Data juga didukung oleh pengalaman empiris penulis sendiri demi menunjang kelengkapan dan akurasi dari keseluruhan data yang diperoleh.

### **2. Metode Analisa Data**

Data-data kualitatif yang telah dikumpulkan kemudian diolah melalui metode 5W1H.

- a) *What*: Rendahnya semangat dan motivasi yang dimiliki oleh remaja untuk mengembangkan potensi diri dan mempersiapkan masa depan sesuai cita-cita membuat remaja menghabiskan waktu untuk hal yang tidak produktif maupun bermanfaat.
- b) *Why*: Banyak media hiburan yang populer di kalangan remaja memuat konten negatif yang memberikan pengaruh buruk bagi remaja.
- c) *Who*: Permasalahan yang terjadi dialami oleh remaja.
- d) *Where*: Yang menjadi objek dari perancangan ini yaitu remaja di kota Padang, namun data literatur, penulis dapat menyimpulkan bahwa hal yang sama terjadi secara merata di kota-kota besar di Indonesia.
- e) *When*: Permasalahan sudah terjadi cukup lama karena sudah menjadi kebiasaan secara turun-temurun.

- f) *How*: Membuat media hiburan populer yang mengandung konten positif agar bisa menjadi solusi di tengah permasalahan rendahnya motivasi yang dimiliki remaja dan banyaknya media-media hiburan yang cenderung memberikan pengaruh buruk bagi remaja.

## **C. PEMBAHASAN**

### **1. Konsep Perancangan**

Konsep yang digunakan dalam perancangan komik *Rachel's Guitar Adventure* adalah cerita tentang kehidupan remaja yang berjuang mewujudkan cita-cita masing-masing. Watak karakter, latar tempat dan kejadian hingga konflik di dalam komik disesuaikan dengan nuansa lokal.

### **2. Unsur Verbal**

Unsur verbal yang digunakan dalam perancangan komik *Rachel's Guitar Adventure* adalah berupa penggunaan bahasa non-baku yang sangat umum digunakan dalam percakapan sehari-hari oleh remaja selaku target audiens.

### **3. Ilustrasi**

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan komik *Rachel's Guitar Adventure* adalah semi-realis dan digambar secara *full color* menggunakan teknik digital.

#### 4. Tipografi

Huruf utama yang digunakan untuk teks percakapan dan narasi dalam perancangan komik *Rachel's Guitar Adventure* adalah *Gosmick Sans Reguler*. Sedangkan huruf yang digunakan untuk desain judul komik adalah *Altair Light* dan *Altair Bold*.

- a) Gosmick Sans Reguler

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

- b) Altair

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

#### 5. Karakter

- a) Rachel Amanda Larasati: Remaja perempuan yang sangat hobi bermain gitar dan bercita-cita untuk menjadi gitaris hebat yang diakui di seluruh dunia. Untuk mewujudkan cita-citanya, ia memanfaatkan waktunya sebaik mungkin dengan belajar gitar secara rutin setiap hari.



**Gambar 1.** Rachel

- b) Avicenna Ramadhan: seorang remaja laki-laki yang sangat berbakat dalam bermain musik, terutama gitar. Sena adalah rival yang dimiliki oleh Rachel dalam perjuangannya menjadi gitaris hebat di dunia.



**Gambar 2.** Sena

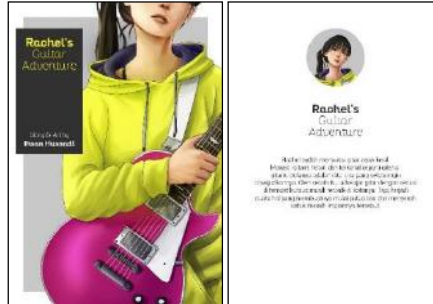
- c) Firmansyah Arya: Instruktur gitar yang mengajari Rachel bermain gitar di sebuah tempat kursus musik di kotanya. Firman juga merupakan orang yang mengajarkan Sena bermain gitar beberapa tahun yang lalu.



**Gambar 3.** Firman

## D. DESAIN AKHIR

### 1. Media Utama



Gambar 4. Sampul depan dan belakang



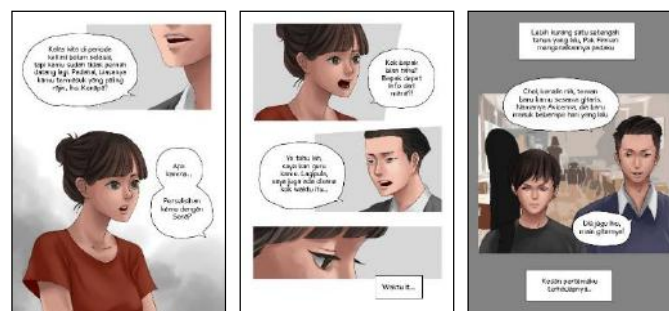
Gambar 5. Halaman 1 dan 2



Gambar 6. Halaman 3 dan 4



Gambar 7. Halaman 7 dan 8



Gambar 8. Halaman 9 dan 10



Gambar 9. Halaman 13 dan 14



Gambar 10. Halaman 17 dan 18



Gambar 11. Halaman 19 dan 20



Gambar 12. Halaman 23 dan 24



Gambar 13. Halaman 25 dan 26



Gambar 14. Halaman 27 dan 28

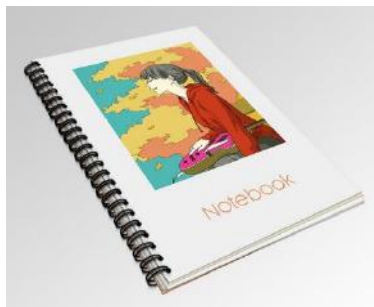
## 2. Media Pendukung

### a. Baju Kaos



**Gambar 15.** Media Pendukung: Kaos

### b. Notebook



**Gambar 16.** Media Pendukung: Notepad

### c. Mug



**Gambar 17.** Media Pendukung: Mug



**d. Poster**



**Gambar 18.** Media Pendukung: Poster

**e. Stiker**



**Gambar 19.** Media Pendukung: Stiker

**f. Pin**



**Gambar 20.** Media Pendukung: Pin

**g. X-Banner**



**Gambar 21.** Media Pendukung: *X-Banner*

## **E. PENUTUP**

### **1. Kesimpulan**

Dalam melakukan perancangan ini, penulis banyak mengambil masukan positif dan inspirasi dari berbagai tempat. Untuk gaya ilustrasi dan pewarnaan, penulis mencoba mengikuti perkembangan gaya ilustrasi yang sedang *trendy* di internet dengan tujuan agar hasil dari perancangan ini tetap bisa selaras dengan perkembangan gaya komik terkini. Penulis juga dibantu oleh dosen pembimbing dalam proses penulisan cerita agar lebih menarik.

### **2. Saran**

Komik *Rachel's Guitar Adventure* masih memiliki berbagai kekurangan, oleh sebab itu penulis diharapkan mampu memperbaiki

kekurangan-kekurangan tersebut kemudian dikembangkan lagi sebagai sebuah serial komik yang menarik yang terbit secara mingguan ataupun bulanan agar tujuan dari perancangan benar-benar tersampaikan kepada remaja secara nyata. Melalui perancangan ini, penulis juga mengharapkan mulai banyaknya bermunculan komik-komik yang inspiratif dan bernilai positif agar bisa mempengaruhi remaja untuk melakukan hal-hal positif.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- ALFINA IRSZA, Hendra Afriwan, M. Sn, and M. Si Syafwan. "PERANCANGAN RE-DESAIN BUKU YOUR BLOOD TYPE AND AROUND YOU." *dekave* 5.2 (2017).
- Rozi, Fachrul. 2017. *Perancangan Komik "Last Fantasy"*. Skripsi/Karya Akhir. Padang: Program Sarjana Universitas Negeri Padang.
- Unayah, Nunung, and Muslim Sabarisman. "Fenomena kenakalan remaja dan kriminalitas." *Sosio informa* (2015).