

The Dangers of Drugs for Children Comic Book Design

Jusep Kurnia¹, M.Nasrul Kamal²

Universitas Negeri Padang

Universitas Negeri Padang

Email: Jusepk13@gmail.com

ABSTRAK

Drug abuse has an adverse effect which can lead to addiction (addiction) which results in dependency. Drug abuse in Indonesia is increasingly happening in some circles ranging from people with low and high economics.

The purpose of designing this comic is to inform children about the dangers of drugs and as a precautionary measure so as not to increase drug abuse. The chosen media is comic books because comic books have a lot of pictures so it is interesting for children.

This design produced a comic book as the main media, and was also supported by several other media, namely: Poster, Sticker, Totebag, X-banner, T-shirt, Key Chain, and Backdrop as supporting the main media and as a promotional media.

Keywords: Comics, Drugs.

PERANCANGAN BUKU KOMIK BAHAYA NARKOBA TERHADAP ANAK

Jusep Kurnia¹, M.Nasrul Kamal²
Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Email: Jusepk13@gmail.com

ABSTRAK

Penyalahgunaan Narkoba memberikan dampak yang tidak baik yaitu dapat mengakibatkan ketagihan yang berakibat pada ketergantungan. Penyalahgunaan narkoba di Indonesia semakin banyak terjadi pada beberapa kalangan mulai dari masyarakat yang berekonomi rendah maupun tinggi.

Tujuan perancangan komik ini untuk menginformasikan kepada anak-anak tentang bahaya narkoba dan sebagai tindakan pencegahan agar tidak meningkatnya penyalahgunaan narkoba. Media yang di pilih adalah buku komik karna buku komik mempunyai banyak gambar sehingga menarik untuk anak-anak.

Perancangan ini menghasilkan sebuah *buku komik* sebagai media utama, dan sebagai pendukungnya seperti Poster, Sticker, *Totebag*, *X-banner*, Baju kaos, Gantungan kunci, dan *Backdrop* sebagai backgraound penunjang media utama dan sebagai media promosi.

Kata Kunci: Komik, *Narkoba*,

A. Pendahuluan

Teknologi dan globalisasi memudahkan mendapat informasi mengakibatkan dampak baik buruk. Salah satunya adalah berubahnya pola hidup dan lingkungan yang kebarat-baratan atau westernisasi yang mempunyai dampak buruk seperti penyalahgunaan narkoba.

Narkoba sering juga disebut narkotika dan obat/bahan berbahaya. Selain *narkoba*, istilah lain yang diperkenalkan khususnya oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia adalah *Napza* yang merupakan singkatan dari narkotika, psikotropika, dan zat adiktif (bnn.go.id).

Penyalahgunaan narkoba memberikan dampak yang tidak baik yaitu dapat mengakibatkan adiksi (ketagihan) yang berakibat pada ketergantungan. Penyalahgunaan narkoba di Indonesia semakin banyak terjadi pada beberapa kalangan mulai dari masyarakat yang berekonomi rendah maupun tinggi. Jumlahnya selalu naik tiap tahun, dan ironisnya hal ini terjadi karena pengaruh orang terdekat seperti teman sebaya, ditambah lagi dengan banyaknya anak-anak yang sudah mulai merokok membuat pengedar mudah menyusupkan zat adiktif kedalam rokok atau tembakau didalamnya. Selain itu juga banyak bermunculan narkoba jenis baru dalam berbagai kemasan yang sulit untuk dideteksi oleh orang tua seperti permen, minuman, dan lain-lain. Anak-anak adalah generasi penerus bangsa dan karena mereka masih anak-anak maka mungkin hukuman pidana akan membuat masa anak-anak mereka hilang, maka hal ini perlu dicegah dan pentingnya peran orang tua. Berdasarkan masalah tersebut penulis merancang buku komik edukasi bahaya narkoba terhadap anak.

Komik menurut McCloud dalam Fujiama (2018:31), komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau mengumpulkan respon estetik bagi yang membacanya. Komik dicetak dan diterbitkan dalam berbagai bentuk strip dalam Koran, web atau majalah, hingga bentuk buku tersendiri, atautah dalam bentuk web komik. Dalam isi cerita pada komik terkadang dan tujuan tersendiri atau sebagai media untuk menyampaikan informasi baik itu produk, tempat, bahkan politik.

Penulis memilih media komik karena berbeda dengan buku-buku yang berisi rentetan huruf dalam satu halaman. Juga untuk mengenalkan ada media Buku komik yang membuat anak tidak harus melihat di media yang bukan sepantasnya, seperti smartphone, Buku komik diisi dengan gambar (visual) dan dalam satu *scene* hanya sedikit mengandung teks. Sisanya, penuh dengan gambar yang berbeda dengan cerita bergambar dimana gambar hanya sebagai ilustrasi pelengkap dari cerita atau narasi dan hanya menyampaikan salah satu adegan dalam sebuah cerita. Visual yang berwarna yang ada dalam sebuah buku komik juga dapat menjadi daya tarik tersendiri khususnya bagi anak-anak. Mereka akan lebih tertarik jika membaca teks atau bacaan yang disertai dengan ilustrasi gambar dibandingkan membaca bacaan yang penuh dengan tulisan. Selain itu alur cerita dalam buku komik juga membuat anak-anak mudah memahami pesan yang akan disampaikan dalam buku komik tersebut dan visual yang dipakai akan lama tersimpan dalam otak anak-anak.

Buku komik adalah media yang paling dekat dengan anak-anak karena banyaknya gambar dalam buku tersebut penulis memilih target anak-anak, yang berumur 8-13 tahun karena menurut penelitian Dr. Hendarti Permono (2013:6) perkembangan otak anak telah mencapai 80%. Hal ini dapat dimanfaatkan dalam mensosialisasikan bagaimana sebenarnya narkoba itu dan mengurangi dampak dari kesalah pahaman anak-anak terhadap narkoba.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipakai adalah metode Glass box Yaitu merancang, berdasarkan analisis dan sintesis atau lazim disebut dengan metode glass box, atau kotak kaca. kerja komputer, di mana dalam merancang dibutuhkan data, data kemudian diolah atau di programkan. Hasil pengolahan data ini kemudian menghasilkan output desain. Metode Glass box Merupakan metode perancangan rasional Disebut sebagai kotak transparant (glass box) Merupakan kebalikan dari metode tradisional hasil ciptaan dapat ditelusuri bagaimana proses terjadi maupun proses kreatifnya ciri metode rasional Tujuan, Variable dan Kriteria ditentukan dengan matang Analisis lengkap Evaluasi bermakna dan logis Strategi ditentukan dengan matang

Perancangan komik tentang bahaya narkoba terhadap anak-anak ini menggunakan analisis 5W2H. karena metode ini dapat mengoptimalkan segi promosi yang mendukung,

serta meminimalisir segi negatif yang menghambat dalam proses perancangan dampak narkoba terhadap anak-anak.

1. What (apa) masalahnya ?

Meningkat penggunaan narkoba terhadap anak-anak makin meningkat hal itu disebabkan karena kurangnya media yang tepat dalam menginformasikan bahaya narkoba tersebut terhadap anak-anak, maka dari itu perlu dirancang sebuah media yang sangat dekat anak-anak, salah satunya adalah komik.

2. who(siapa) target audiencenya?

Target audie dari perancangan Komik Bahaya Narkoba terhadap Anak-anak ini adalah kalangan anak-anak yang masih di bangku SD ataupun tidak yang berusia 7 sampai 12 tahun.

3. When (kapan), kapan masalah ini terjadi?

Masalah ini terjadi pada saat ini, dimana meningkat penyalahgunaan narkoba terhadap anak dan kurangnya pengetahuan anak tentang bahaya narkoba.

4. where(dimana), dimana masalah ini terjadi ?

Masalah ini terjadi di kota padang, Sumatra barat dimana mulai meningkatnya kasus penyalahgunaan narkoba.

5. why (kenapa), kenapa masalah ini terjadi ?

masalah ini terjadi karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya dan kemajuan teknologi sehingga mereka mudah mendapat informasi apapun, namun karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya dan tidak memberikan filter kepada anak tersebut mana yang baik dan salah maka tingkat penyalahgunaan narkoba meningkat, dan sedikit media yang memberikan informasi yang benar terhadap anak-anak.

6. How (bagaimana) bagaimana cara mengatasi masalah ini ?

Dari penjelasan diatas, penulis memilih komik sebagai media untuk memberikan informasi terhadap anak-anak bagaimana dampak narkoba, selain itu komik yang penuh dengan gambar akan sangat mudah diingat oleh anak-anak dan juga untuk menarik minat baca mereka.

7. how much (seberapa banyak), berapa biaya dan waktu yang di perlukan untuk membuat komik tentang dampak narkoba terhadap anak ?

biaya yang di perlukan untuk membuat Komik Bahaya narkoba terhadap anak-anak ini di perkirakan Rp.2.000.000,- dan waktu pengerjaan berkisar 1 bulan.

C. Pembahasan

1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari Komik tentang Bahaya Narkoba terhadap Anak-anak ini yaitu adalah mensosialisasikan supaya anak-anak tau apa narkoba, dan bahaya apa yang akan terjadi jika mereka menyalahgunakan narkoba. dimana dalam usia anak-anak tersebut adalah waktu yang tepat untuk membentuk kepribadian mereka, selain itu di usia ini anak-anak telah bisa membaca.

2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari Komik tentang Bahaya Narkoba terhadap Anak-anak ini yaitu adalah mensosialisasikan supaya anak-anak tau apa narkoba, dan bahaya apa yang akan terjadi jika mereka menyalahgunakan narkoba. dimana dalam usia anak-anak tersebut adalah waktu yang tepat untuk membentuk kepribadian mereka, selain itu di usia ini anak-anak telah bisa membaca.

3. Program Kreatif

a. Pesan Verbal


dalam merancang Komik tentang Bahaya narkoba terhadap Anak-anak akan menggunakan bahasa yang mudah di mengerti oleh anak-anak dan menghindari penggunaan istilah yang terlalu sulit untuk di mengerti, dan menghindari penggunaan kosa kata yang susah sehingga dapat menurunkan minat baca mereka. Dan disini menggunakan kata dan istilah yang mudah di mengerti tapi tidak mengurangi informasi yang akan disampaikan.

b. Pesan visual

Dalam perancangan komik bahaya narkoba terhadap anak-anak, akan menggunakan karakter anak-anak pada komik tersebut, karena target audien yang dipilih adalah anak-anak, maka penggunaan karakter tersebut akan lebih berkesan bagi mereka.

4. Warna

Warna yang di gunakan dalam komik “ Bahaya Narkoba Terhadap Anak” adalah full color yang menggunakan R,G,B (Red, Green, Blue) yang mana warna dominan yang saya gunakan adalah warna dingin seperti hijau dan biru sehingga anak-anak bisa lebih tenang, rileks dan berkonsentrasi dalam membaca komik.

Warna	penjelasam
	Warna dominan dalam karakter komik ada biru dan tosca sedangkan warna merah yang di pakai oleh karakter Ari dalam komik ini berbeda dari yang lain yaitu warna merah yang mana warna tersebut merupakan jenis warna panas yang melambangkan semangat dalam belajar.
	Warna dominan dalam background komik adalah warna hijau bertujuan untuk memberikan kesan ketenangan dan konsentrasi.

5. Tipografi

Perancangan komik bahaya narkoba terhadap anak tipografi yang di gunakan adalah tipografi yang sering digunakan pada komik jepang dan komik pada umumnya, sehingga pembacapun nyaman untuk membaca karena sudah terbiasa dengan font yang ada dalam komik

Typografi yang penulis gunakan adalah font anime ace 2,0 bb penggunaan font ini sering terlihat pada sertiap komik jepang sehingga pembaca sudah terbiasa dengan font ini,selain itu font ini juga mempunyai kesan yang dinamis, tegas tapi juga santai dan tidak kaku hal ini di pilih agar maksud yang disampaikan di dalam komik bisa tersampaikan kepada pembaca.

Jenis font	penjelasan
Anime ace 2.o bb Abcdefghijklm Nopqrstuvwxyz 0123456789	Jenis font ini sering di temukan dalam komik-komik jepang sehingga penulis memilih font ini supaya pembaca terbiasa dan menimbulkan minat baca.
Cartoon marker Abcdefghijklmno pqrstuvwxyz 0123456789	Jenis font yang kedua yang penulis pakai untuk membuat judul komik dan dipakai di cover komik. Sengaja memakai font ini untuk menimbulkan kesan tidak terlalu formal karena membahas tentang narkoba.

D. Final Desain

1. Media Utama







KAMI INGIN BERTANYA TENTANG DAMPAK NARKOBA



DAN BAHAYANYA BAGI ANAK SEUSIA KAMI



AH BEGITU, BAIKLAH BAPAK AKAN MENJELASKAN SATU-SATU.



BAIKLAH KITA MULAI DARI PENGERTIAN "NARKOBA"...

"NARKOBA" ADALAH SINGKATAN DARI NARKOTIKA DAN OBATAN/BAHAN BERBAHAYA.

TAPI KEWENTRIAN REPUBLIK INDONESIA MENGGUNAKAN ISTILAH "NARKOBA" YANG MERUPAKAN SINGKATAN DARI NARKOTIKA, PSIKOTROPIKA, DAN ZAT ADIKTIF



HA?

APA ITU NARKOTIKA, PSIKOTROPIKA, DAN ZAT ADIKTIF?



HMM... KALAU PSIKOTROPIKA...



AHA BAIKLAH... JADI NARKOTIKA ADALAH BAHAN ALAMI ATAU SINTETIS YANG DAPAT MENYAKIBKAN PENURUNAN KESADARAN ATAU LEBIH SINGKATNYA OBAT BIUS...
NARKOTIKA BERASAL DARI 3 JENIS TANAMAN GANDU, KOKAIN, DAN BANJA BAK WUJUDNYA MALIPIUN BENTUK CAMPURAN.



PSIKOTROPIKA ADALAH ZAT ATAU OBAT ALAMAH MALIPIUN SINTETIS TAPI BUKAN NARKOTIKA,
YANG SANGAT BERPENGARUH JIKA MASUK KEDALAM TUBUH TERUTAMA PADA SUSUNAN SARAF PUSAT YANG MENYEBABKAN PERUBAHAN PADA AKTIVITAS MENTAL DAN PERILAKU



HMM... JADI KALAU ZAT ADIKTIF?



WAH PLIMIT JUGA YA PAK... HEHE



HMM... BUKU-BUKU BANSET NIH?

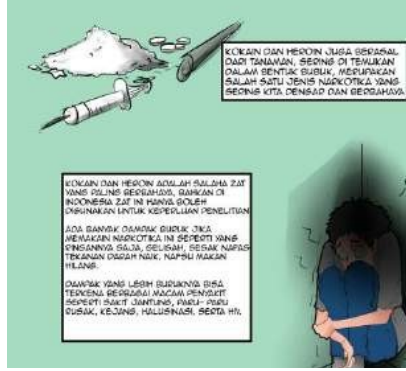
ZAT ADIKTIF ADALAH ZAT YANG DI KONSUMSI TERUS DAPAT MENYEBABKAN KETERTAGUNGAN YANG SULIT DI HENTIKAN



IYA SIH ASAK PLIMIT BAGI ANAK SESEUIA KALIAN



AH IYA... BISA KAH BAPAK MENJELASKAN DENGAN CONTOH.. BIAR ASAK PAHAM







IYA PAK, SEKARANG SAYA JADI TALI, TAPI KENAPA BANYAK SEKALI NARKOBA YANG BEREDAR YA PAK



SEBAB BANYAK ORANG-ORANG YANG MENYALAHSUNGKAN NARKOBA ADALAH NARZA LINTIK KE LUNTUNAN MEDEKA. NARKOBA SANGAT BERBAHAYA KARENA PEHAKSIAN NARKONA YANG SENGARANGAN AKAN MENYEBABKAN OVERDOSIS.



OVERDOSIS? APA ITU?



OVERDOSIS ATAU KELEBIHAN DOSIS ADALAH GEJALA KARENA KERACUNAN AKIBAT KELEBIHAN MENGGUNAKAN OBAT. BAHKAN OVERDOSIS DAPAT MENYEBABKAN KEMATIAN



TIDAK HANYA FISIK, DAMPAK PADA MENTAL PUN ADA JIKA MENGGUNAKAN NARKOBA.



WAH TERNYATA SANGAT BERBAHAYA PAK



ORANG YANG MENAKAI NARKOBA AKAN MENJADI LAMBAN KERJA SEORANG TEGANG DAN SELISIH HILANG KEPERCAYAAN DIRI, APATIS, PENSKHAVAL, PENJUH CURIGA ABITATE, MENJADI SANAS DAN TINSKAH LAKU YANG BOLTAL. SULIT BERKONSENTRASI, PERASAAN KESAL DAN TERPEKAN CENDERUNG MENYAKTI DIRI, PEDASAAAN TIDAK AMAN, BAHKAN BUNUH DIRI.



IYA NARKOBA SEBENARNYA BANYAK KEGUNAANNYA DALAM BIDANG MEDIS, TAPI KARNA BANYAK YANG MENYALAHGUNAKANNYA MAKA NARKOBA JADI BERBAHAYA

2. Media Pendukung

a. media pendukung

1. poster



Poster sebagai media pendukung buku komik bahaya narkoba terhadap anak-anak merupakan sebuah media yang menginformasikan dalam bentuk 2 dimensi didalamnya terdapat tulisan dan gambar, Yang akan di pasang di tempat-tempat strategis agar anak-anak yang melihatnya tertarik dan meBaca komik tersebut.

3. stiker



Stiker adalah media cetak pada sepotong kertas yang di tempelkan , berisikan sebuah inforamasi dan identitas sehingga mudah dikenal, penggunaan stiker di pilih karena banyak anak-anak yang tertarik dengan stiker.

4. x-banner



X-banner adalah media yang menyampaikan informasi berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk X. dan pada umumnya berisi tentang informasi atau sekedar gambar

5. baju kaos



kaos sebagai media untu pendukung untuk komik bahaya narkoba terhadap anak-anak adalah adalah media untuk mempromosikan komik tersebut

terhadap anak-anak dalam waktu yang cukup lama, selama kaos tersebut tetap dipakai.

6. gantungan kunci



Gantungan kunci juga merupakan salah satu media yang cukup menarik perhatian dengan jangka waktu yang lama, dan juga akan menarik rasa ingin tahu anak-anak dengan buku komik bahaya narkoba terhadap anak-anak.

7. totebag



Totebag bisa dijadikan sebuah media pendukung untuk menyebarkan informasi, selain itu totebag juga bisa dipakai oleh anak-anak .

8. backdrop



Backdrop adalah suatu media yang cocok untuk menginformasikan tentang komik bahaya narkoba terhadap anak-anak dalam suatu event.

E. Kesimpulan

Komik “Bahaya Narkoba Terhadap Anak” ini dirancang berdasarkan data yang telah penulis kumpulkan dari berbagai sumber seperti wawancara, buku, jurnal dan artikel dan dirangkum dalam sebuah buku komik. narkoba juga ada manfaatnya jika di gunakan dengan benar, tapi sampai sekarang ini lebih banyak bahaya yang di timbulkan karena narkoba. Padang adalah salah satu kota di Indonesia yang tingkat penyalahgunaan narkobanya masih terbilang rendah, maka dari itu untuk mencegah sebelum terjadinya peningkatan penggunaan narkoba tersebut maka penulis merancang komik bahaya narkoba terhadap anak ini guna mencegah generasi muda terjerumus kedalam obat-obat terlarang tersebut karena ketidaktahuan mereka terhadap narkoba.

Komik “ Bahaya Narkoba Terhadap Anak” ini dirancang dalam bentuk buku dan buka web komik karena untuk menghindari penggunaan media yang belum sesuai dengan umur anak-anak. dan di harapkan anak-anak bisa mendapatkan informasi tentang narkoba tersebut.

F. Saran

1. Diharapkan komik “ Bahaya Narkoba Terhadap Anak” dapat bermanfaat untuk pencegahan narkoba di kota padang.
2. Diharapkan komik “ Bahaya Narkoba Terhadap Anak” ini bisa membantu anak-anak di kota padang dan memberikan informasi tentang bahaya narkoba.

DAFTAR RUJUKAN

- ADISON, TOMI, M. Sn Jupriani, and M. Nasrul Kamal. "PERANCANGAN KOMIK FIKSI GATOTKACA SANG KSATRIA PEWARIS." *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 8.1 (2018).
- ANANTA, Y. R., Afriwan, H., Sn, S., & Kamal, M. S. D. M. N. (2019). *PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SITI MANGGOPOH PAHLAWAN YANG TERLUPAKAN. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1)
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hendarti Permono, (2013), *Peran Orangtua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia.
- Ilham Prastya (2019, 8 Juni) *Ciri-Ciri Komik dan Jenis-Jenis Komik*
- Nur Aji Fauzan, (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Kumpulan hadist Pilihan Bagi Anak Dalam Kegiatan Sehari-hari*. Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Sasongko warso (2017). *Narkoba*.yogyakarta
- Wijaya Vincent,N., Heru Dwi, W ., Anang Tri, W. (2019). *Perancangan Komik Digital Gaming Disorder*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,Universitas Kristen Petra.
- Yogi Febriansyah, (2015) *Kajian Visual Poster Film Drama Pendidikan Sutradara Riri Riza Produksi Miles Films 2005 -2013*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yudha Pujiama,Afriwan,Hendra.,Sn,M., San Ahdi, S. S., Ds, M. (2018). *Perancangan Komik Sejarah Serang Padri di Sumatra Barat” The Heroes of Padri”*. Pogram Studi Desain Komunikasi Visual,Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
- Yudhi Widyo Armono, (2014), *Kegunaan Narkotika Dalam Dunia Medis*