

**PERANCANGAN ILUSTRASI KOMIK
TUNTUNAN PERILAKU REMAJA
KRISTIANI**



**Michael Yohanes
2415102198**

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

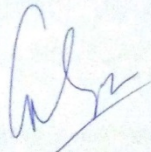
Laporan Penciptaan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Michael Yohanes
No. Reg. : 2415102198
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Program Studi : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Perancangan Ilustrasi Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.

Telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan di hadapan dewan penguji.

Jakarta, 10 Juli 2017

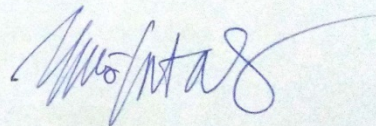
Dosen Pembimbing I



MC Wara Candrasari, S. Sn., M. Ds

NIP 19760913 200501 2 001

Dosen Pembimbing II



Dr. Caecilia Tridjata S., M. Sn.

NIP 19620630 198903 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Michael Yohanes
No. Reg. : 2415102198
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Program Studi : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Perancangan Ilustrasi Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

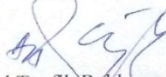
Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I



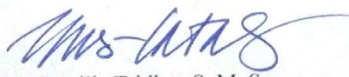
MC Wara Candrasari, S. Sn., M. Ds
NIP. 19760913 200501 2 001

Dosen Ahli I



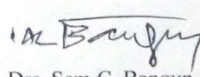
Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M.Si
NIP. 19771003 200112 1 001

Dosen Pembimbing II



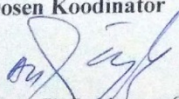
Dr. Caecilia Tridjata S. M. Sn
NIP. 19620630 198903 2 002

Dosen Ahli II



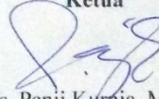
Drs. Sem C. Bangun, M.Sn
NIP. 19521118 198203 1 002

Dosen Koordinator



Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M. Si
NIP. 19771003 200112 1 001

Ketua



Drs. Panji Kurnia, M.Ds
NIP. 1954503 198003 1 002

Jakarta, 16 Agustus 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M. Pd
NIP. 19680529 199203 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Michael Yohanes
No. Reg : 2415102198
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Perancangan Ilustrasi Komik Tuntunan Perilaku Remaja
Kristiani.

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa ini adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Agustus 2017



Michael Yohanes
2415102198

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Michael Yohanes
No. Reg : 2415102198
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa
Judul : Perancangan Ilustrasi Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta

Pada tanggal 16 Agustus 2017

Yang ditandatangani



Michael Yohanes

2415102198

Abstrak

Michael Yohanes. *Perancangan Ilustrasi Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani*. Laporan Penulisan Karya Seni. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Agustus. 2017.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa remaja merupakan masa yang rentan dalam perkembangan diri manusia. Pada perkembangan dewasa ini, perilaku remaja cenderung mengarah pada perilaku yang kurang baik karena banyak dipengaruhi oleh lingkungan pergaulannya dan juga maraknya penggunaan teknologi yang kurang tepat. Perilaku remaja yang cenderung kurang baik akan mempengaruhi kualitas diri ketika mereka kelak dewasa. Remaja dalam proses perkembangannya membutuhkan tuntunan dalam perbaikan perilakunya selain bimbingan dari orang tua. Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani ini dirancang dengan pendekatan yang kekinian sehingga menarik, mudah dipahami, dan penyampaian isi cerita yang tidak menggurui. Komik menjadi salah satu solusi dalam mengedukasi remaja karena dewasa ini komik menjadi media bacaan yang akrab dan digemari kalangan remaja.

Tujuan dirancangnya Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani ini untuk memberikan edukasi berupa tuntunan yang membawa perbaikan kepada perilaku remaja Kristiani yang mengacu kepada ayat-ayat Alkitab. Dalam proses perancangan komik digunakan beberapa pencarian referensi terkait perilaku remaja, nilai-nilai Kristiani dalam Alkitab, praktik magang pada komikus DS Studio, serta bimbingan dari para pendeta. Visualisasi Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani ini dirancang dalam tiga seri, yaitu seri Ibadah dan Berdoa, seri Kemalasan, dan seri Menjaga Perkataan. Visualisasi komik dikerjakan dengan menggunakan aplikasi *Paint Tool SAI*, dan *Adobe Photoshop* dengan didukung peralatan laptop dan *pen tablet wacom*. Sehingga dapat dicapai ketajaman detail dan warna dalam teknik digital. Perancangan tokoh komik dieksplorasi melalui pencarian referensi dari profil publik figur yang akrab di kalangan remaja, tahap selanjutnya dilakukan perancangan naskah cerita, penciptaan *storyboard* komik berikut konsep aplikasi warna.

Peran pendeta dalam perancangan Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani dibutuhkan untuk membimbing dalam menemukan ayat-ayat Alkitab untuk menghindari kekeliruan dalam menginterpretasikan ayat-ayat tersebut. Kehadiran Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani diharapkan dapat memberikan sebuah bacaan edukasi yang ringan, menarik, dan memberikan pengaruh positif serta membangkitkan kesadaran kepada pembaca remaja Kristiani untuk memperbaiki perilaku yang kurang sesuai dengan nilai-nilai Kristiani.

Kata kunci: ayat Alkitab, edukasi, ilustrasi komik, remaja Kristiani, tuntunan perilaku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas talenta, berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Penciptaan Karya Seni Rupa yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Komik tuntunan Perilaku Remaja Kristiani”.

Laporan ini dibuat semata-mata untuk memenuhi kewajiban penulis sebagai mahasiswa dalam rangka memenuhi syarat mata kuliah Penciptaan Karya Seni Rupa. Dalam penyusunan Penciptaan Karya Seni Rupa, penulis melewati berbagai proses dan tahapan terkait karya yang dibuat yaitu berupa komik. Proses dan tahapan yang dilakukan penulis selama proses penyusunan adalah perancangan tokoh, pencarian referensi perilaku remaja dari film, mencari ayat-ayat Alkitab terkait perilaku remaja terkait, perancangan sampul, merancang skets komik, pembuatan *lineart*, pewarnaan hingga pencetakan komik.

Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang membantu penyusunan laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini terutama kepada Ibu MC Wara Chandrasari, S. Sn., M.Ds sebagai dosen pembimbing karya dan Ibu Dr Caecilia Tridjata, S.,M.Sn sebagai dosen pembimbing penulisan. Penulis berharap dengan adanya karya ilustrasi komik ini dapat menjadi sebuah pengaruh positif dan tuntunan berperilaku bagi para pembaca remaja Kristiani.

Jakarta, Juli 2017

M.Y

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xxii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Perkemabangan Ide Penciptaan.....	5
C. Fokus Penciptaan.....	6
D. Tujuan Penciptaan Karya.....	8
E. Manfaat Karya.....	8

II Studi Pustaka

A. Tinjauan Pustaka.....	10
1. Rujukan Penulisan.....	10
2. Referensi Praktik.....	11
B. Kerangka Teori.....	17
1. Komik.....	17
a. Pengertian Komik.....	17
2. Elemen Visual Komik.....	19
a. Panel.....	19
b. Sudut Pandang atau Ukuran Gambar Pada Panel.....	20
c. Parit.....	28
d. Balon Kata.....	28
e. Bunyi Huruf.....	29
f. Ilustrasi.....	30
g. Cerita.....	31
3. Teknis Dalam Membuat Komik Digital.....	32
a. Sket Kasar Layout Panel, Teks dan Ilustrasi.....	32
b. Sket Final.....	33
c. Tahapan Pewarnaan (<i>Colouring</i>)	33
d. Finalisasi <i>Layout</i>	34
4. Alkitab.....	35
5. Remaja.....	37

6. Referensi Perilaku Remaja Dalam Film.....	39
a. Sinetron Mermaid In Love.....	40
b. Sinetron Anak Jalanan.....	40
c. Sinetron Diam-Diam Suka.....	41
d. Sinetron High School Love Story.....	43
e. Film Cokeville Miracle.....	44
7. Korelasi Ayat Alkitab dengan Perilaku Kehidupan Remaja.....	45
a. Tema I: Ibadah dan Berdoa.....	46
b. Tema II: Kemalasan.....	47
c. Tema III: Menjaga Perkataan.....	49
C. Kerangka Berpikir.....	50
III. PROFIL TEMPAT MAGANG DAN NARASUMBER	
A. Deskripsi Magang dan Wawancara Narasumber.....	52
B. Pengalaman Yang Diperoleh.....	53
C. Implikasi.....	54
IV. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Studi Pendahuluan.....	56
1. Tren Produk Sejenis.....	56
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	58
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	58
4. Alternatif Rancangan Awal.....	61
5. Ujicoba Rancangan Awal.....	87

6. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal.....	87
B. Rancangan Detail.....	118
1. Definisi Rancangan.....	118
2. Spesifikasi Pengguna.....	119
3. Spesifikasi fungsi.....	119
4. Spesifikasi Teknis.....	119
5. Spesifikasi Produksi.....	121
6. Spesifikasi Pengemasan.....	122
7 Perkiraan Biaya Produksi.....	123
8 Uji Coba Hasil Produksi.....	123
C. Standar Prosedur Produksi.....	127
1. Tahap Praproduksi.....	127
2. Tahap Produksi.....	127
3. Tahap Pascaproduksi.....	128
V. Deskripsi Karya	
A. Visual dan Deskripsi Tokoh Komik.....	129
1. Profil Tokoh Utama: Levin.....	129
2. Profil Tokoh Antagonis: Aldo.....	130
3. Profil Tokoh Pendukung: Stefanny.....	131
4. Profil Tokoh Pendukung: Daniel.....	132
5. Profil Tokoh Pendukung: Ayah Levin.....	133
6. Profil Tokoh Pendukung: Ibu Levin.....	134

7. Profil Tokoh Pendukung: Yehuda.....	135
8. Profil Tokoh Pendukung: Julia.....	136
B. Deskripsi dan Analisis Ketiga Seri Komik Tuntunan Perilaku Remaja	
Kristiani.....	137
1. Deskripsi dan Analisis Visual Seri Ibadah dan Berdoa.....	137
2. Deskripsi dan Analisis Visual Seri Kemalasan.....	152
3. Deskripsi dan Analisis Visual Seri Menjaga Perkataan.....	166
VI. Kesimpulan	
A. Kesimpulan.....	179
B. Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA.....	182
LAMPIRAN.....	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komik Death Note.....	12
Gambar 2.2. Komik Bakuman.....	12
Gambar 2.3. Takeshi Obata.....	12
Gambar 2.4. Komik Naruto.....	13
Gambar 2.5. Masashi Kishimoto, Mangaka <i>Naruto</i>	13
Gambar 2.6. Contoh Halaman Komik Bakuman.....	15
Gambar 2.7. Contoh Halaman Berwarna Komik Naruto.....	16
Gambar 2.8. Panel Komik.....	20
Gambar 2.9. <i>Inhuman 1, Bird Eye View</i>	21
Gambar 2.10. Komik <i>Avenging Spider-Man</i> , Sudut Pandang <i>High Angle</i>	22
Gambar 2.11. Komik <i>SAVAGE WOLVERINE</i>	23
Gambar 2.12. Komik <i>Naruto</i> , Sudut Pandang <i>Low Angle View</i>	23
Gambar 2.13. Marvel Comic, Sudut Pandang <i>Eye Level</i>	24
Gambar 2.14. <i>Slam Dunk</i> , Sudut Pandang <i>Eye Level</i> , Inoue Tekehiko.....	24
Gambar 2.15. Komik <i>Ultimate Spiderman</i> , Sudut Pandang <i>Frog Eye</i>	25
Gambar 2.16. Komik <i>SAVAGE WOLVERINE</i> , <i>Frame Size Close Up</i>	26
Gambar 2.17. <i>Extreme Close Up</i> , Doc.Pribadi.....	26
Gambar 2.18. Komik <i>SAVAGE WOLVERINE</i> , <i>Extreme Close Up</i>	27
Gambar 2.19. Komik <i>Death Note</i> . <i>Frame size Medium Long Shot</i>	27
Gambar 2.20. Komik <i>One Piece</i> , <i>Frame Size Long Shot</i>	28

Gambar 2.21. <i>Inhuman 1, Frame size Extreme Long Shot</i>	28
Gambar 2.22. Parit, dokumentasi pribadi.....	29
Gambar 2.23. Macam-macam balon kata, Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas...	30
Gambar 2.24. Macam-macam <i>Sound Lettering</i>	31
Gambar 2.25. Sketsa, Dokumentasi Pribadi.....	33
Gambar 2.26. Sketsa Final, Dokumentasi Pribadi.....	35
Gambar 2.27. <i>Colouring</i> , Dokumentasi Pribadi.....	35
Gambar 2.28. Tahap Final <i>Layout</i> , Dokumentasi Pribadi.....	36
Gambar 2.29. Poster Film Mermaid In Love.....	40
Gambar 2.30. Poster Sinetron Anak Jalanan.....	41
Gambar 2.31. Poster Sinetron Diam-Diam Suka.....	42
Gambar 2.32. Poster Sinetron High School Love Story.....	43
Gambar 2.33. Poster Film the Cokeville Miracle.....	44
Gambar 4.1. Komik <i>Power Bible</i>	56
Gambar 4.2. Komik <i>The Calling</i>	57
Gambar 4.3. <i>Komik Juruselamat Yang Berkuasa</i>	57
Gambar 4.4. Poster Sinetron Tiba-Tiba Cinta.....	64
Gambar 4.5. Poster Sinetron Diam-Diam Suka.....	66
Gambar 4.6. Poster Sinetron Anak Jalanan.....	68
Gambar 4.7. Poster Sinetron Ganteng-Ganteng Serigala.....	70
Gambar 4.8. Poster Sinetron <i>Surga Yang Kedua</i>	73
Gambar 4.9. Poster Film <i>Love</i>	75

Gambar 4.10. Poster Sinetron <i>Negeri Van Oranje</i>	77
Gambar 4.11. Poster Film <i>Surat Dari Praha</i>	78
Gambar 4.12. Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa Terpilih Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	85
Gambar 4.13. Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan Terpilih Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa..	86
Gambar 4.14. Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan Terpilih Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa...	86
Gambar 4.15. Tampilan Pola Pelipatan Pengemasan Komik.....	122
Gambar 4.16. Tampilan Pengemasan Komik.....	122
Gambar 5.1. Finalisasi Tokoh Protagonis Komik Levin.....	129
Gambar 5.2. Finalisasi Tokoh Antagonis Komik Aldo.....	130
Gambar 5.3. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Stefanny.....	131
Gambar 5.4. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Daniel.....	132
Gambar 5.5. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Ayah Levin.....	133
Gambar 5.6. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Ibu Levin.....	134
Gambar 5.7. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Yehuda.....	135
Gambar 5.8. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Julia.....	136
Gambar 5.9. Finalisasi Sampul Komik Tema:”Ibadah dan Berdoa”.....	137
Gambar 5.10. Halaman Kata Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	139

Gambar 5.11a. Halaman Kutipan Ayat Alkitab Terkait Komik Seri Ibadah dan Berdoa.....	140
Gambar 5.11b. Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik TuntunanPerilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	140
Gambar 5.11c. Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik TuntunanPerilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	140
Gambar 5.12. Halaman Pesan dan Nasehat Pendeta Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	142
Gambar 5.13. Halaman Pengantar Komik tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	143
Gambar 5.14a. Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.....	144
Gambar 5.14b. Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.....	144
Gambar 5.15a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	145
Gambar 5.15b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	145
Gambar 5.15c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	145
Gambar 5.15d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	145

Gambar 5.16a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	146
Gambar 5.16b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	146
Gambar 5.16c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	147
Gambar 5.17a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	148
Gambar 5.17b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	148
Gambar 5.17c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	148
Gambar 5.17d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	148
Gambar 5.18a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	149
Gambar 5.18b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	149
Gambar 5.18c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	150
Gambar 5.18d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	150

Gambar 5.18e. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.....	150
Gambar 5.19. Finalisasi Sampul Komik Tema: "Kemalasan".....	152
Gambar 5.20. Halaman Kata Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan.....	154
Gambar 5.21a. Halaman Kutipan Ayat Alkitab Terkait Komik Seri Kemalasan.....	155
Gambar 5.21b. Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan.....	155
Gambar 5.22. Halaman Pesan dan Nasehat Pendeta Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan.....	157
Gambar 5.23. Halaman Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan.....	158
Gambar 5.24a. Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.....	159
Gambar 5.24b. Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.....	159
Gambar 5.25a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan.....	160
Gambar 5.25b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan.....	160

Gambar 5.25c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	160
Gambar 5.25d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	160
Gambar 5.26a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	161
Gambar 5.26b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	161
Gambar 5.27a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	162
Gambar 5.27b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	162
Gambar 5.27c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	162
Gambar 5.27d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	162
Gambar 5.28a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	164
Gambar 5.28b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	164
Gambar 5.28c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	164

Gambar 5.28d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	164
Gambar 5.29a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	165
Gambar 5.29b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Kemalasan.....	165
Gambar 5.30. Finalisasi Sampul Komik Tema: "Menjaga Perkataan".....	166
Gambar 5.31. Halaman Kata Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja	
Kristiani Seri Menjaga Perkataan.....	168
Gambar 5.32a. Halaman Kutipan Ayat Alkitab Terkait Komik Seri Menjaga	
Perkataan.....	169
Gambar 5.32b. Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik Tuntunan Perilaku Remaja	
Kristiani Seri Menjaga Perkataan.....	169
Gambar 5.33. Halaman Pesan dan Nasehat Pendeta Komik Tuntunan Perilaku	
Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan.....	170
Gambar 5.34. Halaman Pengantar Komik tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	171
Gambar 5.35a. Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja	
Kristiani.....	172
Gambar 5.35b. Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja	
Kristiani.....	172

Gambar 5.36a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	173
Gambar 5.36b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
menjaga Perkataan.....	173
Gambar 5.36c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	173
Gambar 5.36d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	173
Gambar 5.37a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	174
Gambar 5.37b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
menjaga Perkataan.....	174
Gambar 5.37c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	175
Gambar 5.37d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
menjaga Perkataan.....	175
Gambar 5.37a. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	176
Gambar 5.38b. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
menjaga Perkataan.....	176
Gambar 5.38c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	177

Gambar 5.38d. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	177
Gambar 5.38e. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri	
Menjaga Perkataan.....	177

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Kelebihan dan Kekurangan produk-produk sejenis.....	61
Tabel 4.2. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	62
Tabel 4.3. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	63
Tabel 4.4. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Aldo Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	64
Tabel 4.5. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Aldo Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	65
Tabel 4.6. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Stefanny Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	67
Tabel 4.7. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Stefanny Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	67
Tabel 4.8. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Daniel Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	69
Tabel 4.9. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Daniel Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	69
Tabel 4.10. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Ayah Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	71

Tabel 4.11. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Ayah Levin Saat Seminar	
Penciptaan Karya Seni Rupa.....	71
Tabel 4.12. Perancangan Eksplorasi Ketiga Tokoh Ayah Levin Saat Seminar	
Penciptaan Karya Seni Rupa.....	72
Tabel 4.13. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Ibu Levin Saat Seminar	
Penciptaan Karya Seni Rupa.....	74
Tabel 4.14. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Ibu Levin Saat Seminar	
Penciptaan Karya Seni Rupa.....	74
Tabel 4.15. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Yehuda Saat Seminar	
Penciptaan Karya Seni Rupa.....	76
Tabel 4.16. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Julia Saat Seminar	
Penciptaan Karya Seni Rupa.....	77
Tabel 4.17. Perancangan Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri: Ibadah dan Berdoa, Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	80
Tabel 4.18. Perancangan Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri: Kemalasan, Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	82
Tabel 4.19. Perancangan Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri: Menjaga Perkataan, Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.....	84
Tabel 4.20. Tabel Komentar Responden Angket Pemilihan Karakter.....	90

Tabel 4.21. Storyboard Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Tema Ibadah dan Berdoa.....	101
Tabel 4.22. Storyboard Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Tema Kemalasan.....	110
Tabel 4.23. Storyboard Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Tema Menjaga Perkataan.....	118
Tabel 4.24. Tabel Komentar Responden Angket Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.....	126

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Alkitab merupakan sebuah kitab suci bagi penganut Katolik dan Kristen. Alkitab di dalamnya dapat ditemukan pengajaran mengenai sejarah sebelum Yesus lahir dan setelah Yesus lahir, kebaikan, dan perbaikan diri. Di Alkitab berisi beragam contoh kebaikan, dan kebajikan dari kehidupan tokoh-tokoh di dalamnya. Teladan dari tokoh-tokoh Alkitab dapat ditiru oleh pembacanya, khususnya oleh umat Kristiani. Dengan mengikuti teladan tersebut diharapkan dapat memberikan contoh nyata dalam kehidupannya sehari-hari. Sedangkan pada kenyataannya, seorang Kristiani pun tidak dapat dengan baik mengikuti dan meneladani ajaran kebaikan yang disampaikan dalam Alkitab. Ada banyak hal yang mempengaruhi perjalanan kehidupan bahkan cenderung merubah perilaku dan sikap seseorang Kristiani, seperti pergaulan.

Perubahan yang dialami seseorang dalam menjalani kehidupannya adalah hasil dari pengalaman dan interaksi sosial dalam lingkungan kehidupannya. Merupakan suatu yang baik bila perubahan tersebut mengarah ke arah yang baik, namun terkadang dampak dari interaksi sosial tersebut bahkan memberikan hasil yang sebaliknya. Bahkan seringkali memberikan pengaruh buruk yang berdampak pula terhadap perilaku dan sikap seseorang tersebut. Setiap jenjang atau fase hidup seseorang, tak terkecuali fase remaja.

Masa remaja adalah individu dengan kisaran umur 14-21 tahun (Kohnstam dalam Desmita 2012: 37). Kohnstam membagi fase perkembangan dilihat dari sisi pendidikan dan tujuan luhur umat manusia menjadi lima fase, yaitu; periode vital, periode estetis, periode intelektual, periode sosial (disebut juga masa remaja), dan periode matang. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Dilihat dari segi fisik pun, masa remaja adalah masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa dimana setiap bagian tubuhnya dalam proses perkembangan menuju kematangan.

Masa remaja adalah masa-masa perkembangan seorang ke tahap dewasa. Pada masa remaja, seseorang sudah mulai mengalami banyak perubahan dari sisi sikap dan perilaku yang seturut dengan tempatnya belajar, bergaul dan bersosialisasi dalam lingkungannya. Melihat kondisi sekarang ini, pola atau cara mereka dalam bersosialisasi yang kerap kali salah berimbas pada datangnya masalah bagi diri mereka sendiri, dan berakhir pada perilaku yang buruk. Bila keadaan ini terus berlanjut bukanlah sesuatu yang tak mungkin, seorang remaja akan menjalani proses dan jalan yang salah dalam kehidupannya kelak. Akhirnya pada fase dewasa, orang tersebut akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupannya. Seperti contohnya remaja yang salah memilih pergaulan yang berakhir kepada tindakan-tindakan melanggar aturan, dan norma, seperti: *bully-an*, tawuran, minum minuman keras, bahkan narkoba.

Melihat kondisi perilaku remaja yang sudah banyak terjadi perubahan ke arah yang negatif, penulis berkeinginan untuk merancang komik edukasi yang berisikan tuntunan perilaku. Dalam perancangan komik ini, penulis menargetkan pembaca Kristiani, dengan demikian tuntunan perilaku akan mengacu pada Alkitab sebagai kitab suci bagi kaum Kristiani.

Keinginan penulis untuk merancang komik edukasi tuntunan perilaku remaja Kristiani ini bukan dengan tanpa alasan. Penulis melihat begitu banyaknya minat remaja untuk membaca komik. Hal ini terlihat dengan banyaknya remaja yang membaca komik di toko buku ataupun teknologi *gadget smartphone* yang mereka miliki. Diperkuat juga dengan merebaknya *website* atau situs online yang memudahkan remaja untuk membaca komik kesukaan mereka, seperti: line webtoon, mangaku.web.id, komikid.com, samehadaku.net, dan lain-lain. Lagi situs-situs ini pun selalu diperbaharui setiap hari bahkan jam dengan *update chapter* komik terbaru.

Berbagai macam bentuk komik menjadi salah satu alasan banyaknya pembaca komik dari kalangan remaja. Komik bentuknya beragam; ada komik strip, buku komik, novel grafis, dan *web comic*. Selain dari bentuk, komik pun dapat dibedakan berdasarkan jenis ceritanya, adapun jenis-jenisnya meliputi; komik edukasi, komik promosi, komik wayang, komik fantasi dan komik silat. Komik menjadi sebuah media yang dapat menyampaikan ide, cerita, dan gagasan dengan ringan dan santai.

Penulis yang telah melihat dan mengamati perkembangan perilaku remaja dewasa ini yang cenderung semakin mengkhawatirkan, merasa remaja Kristiani dewasa ini membutuhkan perhatian khusus dalam aspek perilakunya. Disadari atau tidak disadari ini merupakan tanggung jawab bersama, karena remaja merupakan penerus generasi mendatang. Remaja yang khususnya Kristiani pun akan selalu membutuhkan tuntunan dan bantuan dari orang tua dan masyarakat sekitar untuk menjadi pribadi yang lebih baik terkhusus dalam hal berperilaku. Oleh karena itu, melalui berbagai cara dan media dirasa penting untuk menuntun dan membimbing perilaku remaja ke arah yang lebih baik, dan komik yang berisikan edukasi dapat menjadi suatu “senjata” yang ampuh.

Menyadari besarnya minat membaca komik dari kalangan remaja dan pentingnya untuk memperhatikan perkembangan perilaku remaja, sudah merupakan alasan yang kuat bagi penulis untuk merancang komik yang berisikan edukasi tuntunan perilaku bagi pembaca remaja Kristiani. Komik yang dirancang akan dibagi menjadi empat tema seri yaitu: seri ibadah dan berdoa, seri kemalasan, seri menjaga perkataan, dan seri memilah pergaulan. Adapun dipilihnya keempat tema seri komik perilaku tuntunan remaja Kristiani ini dikarenakan keempat tema seri perilaku ini merupakan masalah perilaku yang fundamental dialami oleh remaja manapun. Tuntunan dengan pendekatan ajaran Kristiani untuk pembaca remaja Kristiani dirasa tepat dan sesuai.

Dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, penulis menyadari bahwa dibutuhkan bimbingan dari pendeta untuk mencari dan

menafsirkan ayat-ayat Alkitab yang akan divisualisasikan ke dalam bentuk komik. Bimbingan kepada pendeta dibutuhkan agar tidak terjadi kesalahan pemilihan dan penafsiran ayat Alkitab terkait tuntunan perilaku. Penulis juga melakukan proses magang dalam pengerjaan perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Magang dilakukan untuk membantu penulis dalam mengembangkan dan merancang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seperti apa yang diinginkan. Dengan demikian, komik edukasi tuntunan perilaku remaja Kristiani ini dapat tersampaikan dengan baik dan diharapkan menjadi tambahan bacaan yang membawa pengaruh positif kepada pembaca remaja Kristiani.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Awal ide penciptaan karya ilustrasi komik ini dimulai dari rasa ketertarikan dan keprihatinan penulis pada perkembangan remaja dewasa ini. Melihat fenomena ini, penulis berkeinginan untuk mengangkatnya ke dalam bentuk komik. Komik menjadi pilihan penulis dalam memvisualisasikan perilaku remaja dikarenakan begitu dalamnya ketertarikan penulis pada komik dan begitu besarnya minat remaja untuk membaca komik.

Dalam perkembangan ide penciptaan ini, penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing yang menyarankan merancang komik dengan konten perilaku tuntunan perilaku remaja. Akhirnya disepakati untuk dirancang komik tuntunan perilaku mengacu kepada ayat-ayat di Alkitab untuk pembaca remaja Kristiani. Hal ini dipilih karena belum ditemukannya komik yang memberikan edukasi

tuntunan perilaku pada remaja Kristiani. Sementara perkembangan zaman saat ini ditengarai banyak mempengaruhi munculnya perilaku-perilaku yang menyimpang dari ajaran dan norma-norma, misalnya: remaja yang terjerat narkoba, pergaulan bebas, praktek bullying, penyalahgunaan media sosial, dan masih banyak lagi.

Dalam perancangan komik edukasi berisikan tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, penulis membaginya menjadi tiga seri yaitu: (1) seri: Ibadah dan Berdoa, (2) seri: Kemalasan, dan (3) seri: Menjaga Perkataan. Setiap tema seri yang diangkat akan dimasukkan ayat-ayat Alkitab yang terkait. Seri: Ibadah dan berdoa (Keluaran 23:25, Pengkhotbah 12:13), seri : Kemalasan (Amsal 21:25, Amsal 6:6, Amsal 19:15, Tesalonika 5:17, Matius 26:41, Matius 4:4), dan seri: Menjaga Perkataan (Kolose 4:6), Pemilihan ketiga tema seri dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini dilakukan sebagai pembatas ide dan gagasan bagi penulis karena begitu banyaknya tema perilaku remaja yang bisa diangkat.

Media digital menjadi pilihan penulis dalam pengerjaan dan perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini. Didukung dengan dua alat; laptop dan *pen tablet wacoom*, dan dua program; Paint Tool SAI dan Adobe Photoshop, menjadi andalan penulis dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini.

C. Fokus Penciptaan

Merujuk pada latar belakang dan perkembangan ide penciptaan, penulis menjabarkannya menjadi tiga aspek fokus penciptaan, yaitu:

1. Konseptual

Penulis dalam karya komiknya ingin menyampaikan kehidupan remaja Kristiani berdasar tema-tema terkait dengan sikap dan perilaku remaja. Dalam isi cerita komik setiap tema perilaku akan ditelaah dengan ayat-ayat Firman Tuhan, dan diinterpretasikan secara visual dalam bentuk ilustrasi komik dengan tata bahasa yang baik dan mudah diterima oleh pembaca remaja Kristiani. Pada tahapan seminar proposal tugas akhir ini, perancangan karya ilustrasi komik hanya mencapai tahapan pembuatan eksplorasi karakter, karakter jadi, dua seri *storyboard* komik dan dua seri *prototype* atau replika komik.

2. Aspek Visual

Aspek visual pada komik menampilkan karakter tokoh dengan gaya / *style* pribadi penulis. Isi cerita komik terkait permasalahan perilaku akan ditelaah dengan rujukan ayat firman Tuhan dari Alkitab yang didukung dengan hasil diskusi dari pendeta. Visualisasi dialog ditampilkan dengan bentuk balon kata yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami. Penentuan karakter komik merujuk pada aktris dan aktor yang

menjadi idola para remaja. Ilustrasi komik disajikan dalam bentuk *fullcolour*.

3. Operasional

Setiap tahapan penulis dalam membuat komik adalah dengan media digital. Pembuatan komik ini dari awal hingga akhir menggunakan *software Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop* yang didukung dengan perangkat laptop dan *pen tablet wacoom*.

D. Tujuan Penciptaan Karya

Adapun tujuan dari penciptaan karya komik ini adalah:

1. Memberikan sebuah tuntunan perilaku yang mengacu pada ayat Alkitab dengan merujuk pada beberapa tema seperti tema beribadah dan berdoa, kemalasan, dan menjaga perkataan.
2. Mengembangkan karakteristik ilustrasi komik dengan kombinasi pengembangan gaya pribadi dan gaya manga (*Japanese style*).
3. Ingin menjadikan komik sebagai karya Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi rujukan dalam menyampaikan edukasi mengenai sikap dan perilaku pada pembaca remaja Kristiani

E. Manfaat karya

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari perancangan karya komik ini, antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman bagi bagi pembaca remaja Kristiani akan isi Alkitab dan implikasinya pada perilaku remaja Kristiani.
2. Menambah referensi komik edukasi yang memberikan pengaruh positif dan juga memberikan tuntunan perilaku yang persuasif bagi pembaca remaja Kristiani yang merujuk pada ayat-ayat dalam Alkitab.
3. Menjadi sebuah motivasi tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan gaya pribadi dalam berkarya ilustrasi komik.
4. Mengasah kreatifitas, keterampilan, dan penguasaan teknik digital dalam berkarya komik untul membuka peluang wirausaha dalam bidang industri kreatif komik digital.
5. Dengan adanya komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, pembaca remaja kembali dingatkan tentang isi Firman Tuhan yang ada di Alkitab.

II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka meliputi rujukan penulisan, dan referensi praktik. Dalam perancangan komik perilaku remaja Kristini ini, penulis membutuhkan kedua hal ini untuk membandingkan dan mengembangkan perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.

1. Rujukan penulisan

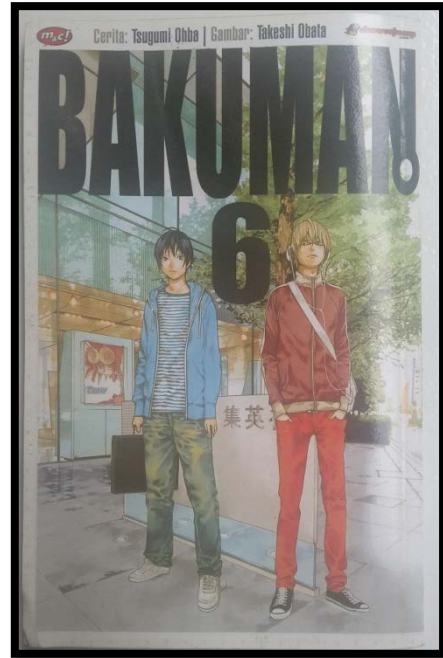
Dalam proses pembuatan karya komik ini, penulis membaca dan mempelajari beberapa rujukan penulisan karya Tugas Akhir. Tinjauan pustaka yang menjadi pilihan adalah karya Raditya Pratama Nugraha dalam laporan pembuatan Tugas Akhir Jurusan Pendidikan seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni tahun 2016 dengan judul “Komik Empat Sifat Nabi Muhammad SAW (Seri Amanah dan Fathanah) Untuk Usia 8-11 Tahun”. Persamaan karya dari Raditya Pratama dan penulis adalah pada media penyampai yang berupa komik dan konten komik tersebut yang mengarah pada ajaran dan tuntunan perilaku seseorang. Perbedaannya adalah karya Raditya Pratama menargetkan pembaca anak-anak beragama Islam dengan konten komik ajaran Islami, sedangkan penulis menargetkan pada pembaca remaja Kristiani dengan konten komik yang merujuk pada ajaran Kristiani.

Rujukan karya yang kedua adalah milik Kartika Prasetya Purnamasari dengan judul “Perancangan Buku Bergambar “Greatest Love” Sebagai Media Penunjang Pemahaman dan Pembelajaran Hidup Baru” Pengantar Tugas Akhir

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas
Sebelas Maret tahun 2013. Kesamaan dari karya Kartika Prasetya Purnamasari
dan penulis adalah pada tema ke-Kristenan dan ilustrasi sebagai penyampai
tema yang diangkat dengan rujukan Alkitab. Adapun perbedaannya adalah dari
kedalaman konten yang ingin diangkat. Karya milik Kartika Prasetya
Purnamasari berupa buku bergambar dengan konten untuk memahami dan
memelajari hidup baru pada seorang Kristiani, sedangkan karya penulis berupa
komik dengan konten untuk memberikan tuntunan perilaku pada pembaca
remaja Kristiani.

2. Referensi Praktik

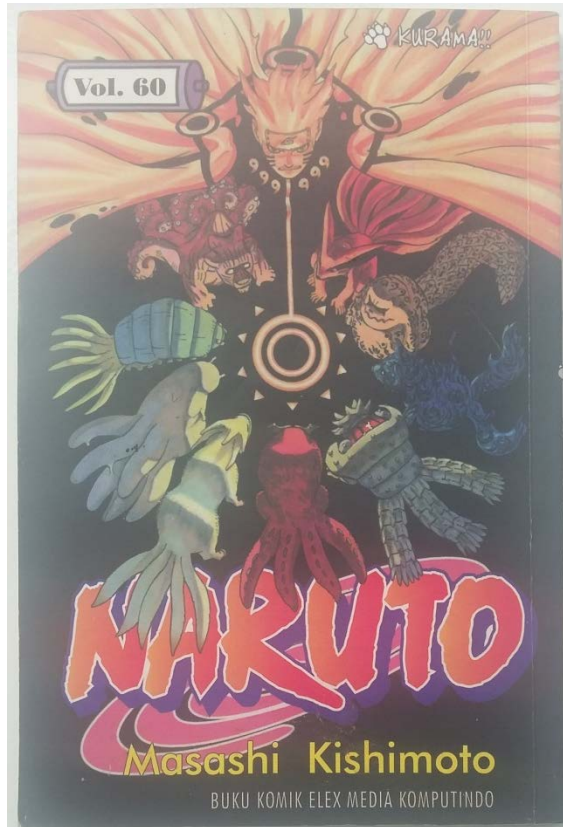
Penulis dalam merancang ilustrasi komik tuntunan perilaku remaja
Kristiani ini membutuhkan rujukan dan referensi dari komikus-komikus yang
komiknya sudah diakui dikalangan luas. Referensi praktik dalam perancangan
komik ini membantu penulis untuk mempelajari berbagai hal untuk
mengembangkan kreatifitas, dan aspek lainnya yang dibutuhkan. Beberapa
komikus yang menjadi referensi praktik bagi penulis yakni Takeshi Obata,
komikus dari Death Note dan Bakuman, Masashi Kishimoto, komikus Naruto.



Gambar 2.1. Takeshi Obata, Komik *Death Note*, September 2015, Mangaku.web.id
Gambar 2.2. Komik *Bakuman*, Dok. Pribadi.2017



Gambar 2.3. Takeshi Obata, Mangaka *Death Note* dan *Bakuman*, September 2015, MyAnimeList.net.



Gambar 2.4. Komik *Naruto*, Dok.Pribadi. 2016



Gambar 2.5. Masahi Kishimoto, Mangaka *Naruto*, 17 Mei 2016, MyAnimeList.net

Penulis mengambil kedua mangaka ini sebagai referensi praktik dalam perancangan karya komik ini dikarenakan penulis mengagumi cara kedua mangaka ini dalam merepresentasikan ide dan gagasan mereka ke dalam komik mereka. Adapun *style* gambar kedua mangaka ini mempunyai keunikan tersendiri. Kedua mangaka ini mampu menggambarkan karakter-karakter komik mereka dengan tanpa menampilkan banyaknya distorsi pada bagian-bagian tubuh tertentu. Jadi, karakter komik yang mereka tampilkan tampak seperti proporsi tubuh manusia seharusnya.

Keunggulan kedua ialah kedua mangaka ini mampu mengembangkan ide dan gagasan cerita mereka ke dalam bentuk ilustrasi dengan menarik, sehingga pembaca selalu menantikan kelanjutan dari setiap *chapter* komiknya.

Hal ini juga yang menjadi rujukan dan referensi bagi penulis untuk mengembangkan perancangan karya komik ini. Pada lembar berikutnya akan penulis tampilkan halaman komik dari komik karya kedua mangaka tersebut, *Bakuman* karya mangaka Takeshi Obata ,dan *Naruto* karya dari Mangaka Masashi Kishimoto.



Gambar 2.6. Contoh Halaman Komik *Bakuman*, Mangaku.web.id. Desember 2015.



Gambar 2.7. Contoh Halaman Berwarna Komik *Naruto*, Mangaku.web.id. Maret 2016.

B. Kerangka Teori

Penulis dalam merancang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani membutuhkan berbagai teori-teori yang di dalamnya dapat mendukung penulis untuk merancang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Adapun teori-teori yang dibutuhkan penulis antara lain; (1) teori mengenai definisi komik beserta unsur atau elemen visual di dalamnya, (2) teknis atau dalam membuat komik digital, (3) teori mengenai remaja, (4) teori mengenai perkembangan perilaku remaja, (5) teori mengenai Alkitab, (6) dan yang terakhir referensi perilaku remaja bersumber dari film dan sinetron. Menemukan teori-teori yang terkait dengan perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, penulis sangat terbantu untuk mengembangkan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini.

1. Komik

a. Pengertian komik

Komik merupakan sebuah karya seni rupa terapan yang termasuk dalam ranah desain komunikasi visual. Komik dapat menjadi media penyampai pesan dan/atau cerita kepada pembaca, karenanya penting mengetahui definisi dari komik. Komik yang masa kini sudah dikenal luas oleh banyak kalangan yang hanya sebagai bahan bacaan bergambar. Sebenarnya komik itu sendiri mempunyai pengertian dan makna sendiri dalam dunia seni rupa sampai saat ini. Indiria Maharsi dalam bukunya mengutip mengenai definisi komik dari Will Eisner. Eisner mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu;

Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. (Eisner dalam Maharsi. 2010:3).

Adapun definisi lain dari seni *sequential* dan komik yang dipaparkan oleh Scott Mc Cloud,

“Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce on aesthetic response in the viewer.” (Mc Cloud dalam Maharsi. 2010:3).

Kutipan di atas dapat diartikan bahwa komik adalah gambar-gambar atau lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan-tanggapan estetis dari para pembaca.

Adapun definisi komik menurut Will Eisner ialah, *“The format of comic book presents the montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both of visual and verbal interpretive skills. The regimens of art (eg. perspective, symmetry, brush stroke) and the regimens of literature (eg. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The reading of comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit.”* (Eisner 1985:8).

Kutipan di atas dapat diartikan bahwa format buku komik menyajikan montase kata dan gambar, dan dengan demikian pembaca diperlukan untuk melatih kedua keterampilan interpretatif visual dan lisan. Rejimen seni (misalnya. perspektif, simetri, arsiran) dan rejimen Sastra (mis. tata bahasa, plot, sintaksis) menjadi melapiskan pada satu sama lain. Membaca buku komik adalah tindakan estetika persepsi dan pencapaian intelektual).

Adapun dalam bukunya, Will Eisner juga memberikan pernyataan mengenai fungsi dari komik itu sendiri.

“The fundamental function of comic (strip and book) art to communicate ideas and/or stories by means of words and pictures involve the movements of certain images (such of people and things) through space. To deal with the capture or encapsulation of these events in the flows of narrative, they must be broken up into sequenced segments. These segments are called panels or frames. They do not correspond exactly to cinematic frames. They are parts of the creative process, rather than a result of the technology.” (Eisner. 1985.h.38).

Kutipan di atas dapat diartikan bahwa fungsi dasar seni komik (strip dan buku) untuk mengomunikasikan ide-ide dan/atau cerita dengan kata-kata dan gambar melibatkan gerakan gambar tertentu (seperti orang-orang dan hal-hal) melalui ruang. Untuk berurusan dengan mendapat atau enkapsulasi peristiwa ini dalam arus naratif, mereka harus dibagi menjadi segmen yang berurutan. Segmen tersebut disebut panel atau bingkai. Mereka tidak sesuai persis dengan sinematik frame. Mereka adalah bagian dari proses kreatif, bukan hasil dari teknologi.

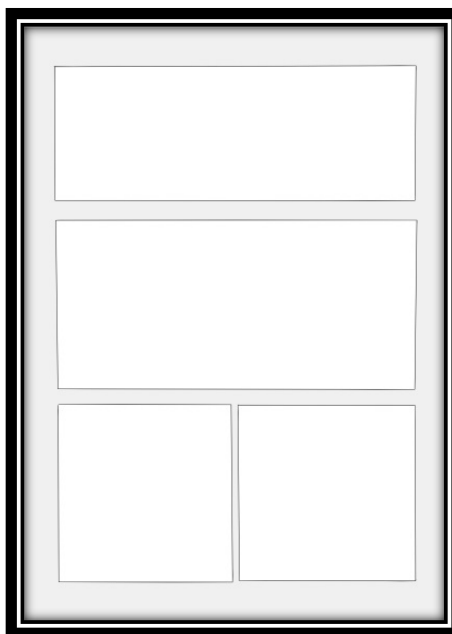
2. Elemen Visual Komik

Menurut Indiria Maharsi dalam bukunya *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* mengemukakan bahwa ada beberapa elemen dalam komik yang harus diketahui, yaitu :

a. Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi dari

kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dari komik tersebut. Menurut McCloud, panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu dan ruang yang terpisah. Sedang rentan waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut, jadi bukan panel itu sendiri.



Gambar 2.8. Panel Komik, Dok. Pribadi, 2016

b. Sudut Pandang atau Ukuran Gambar pada Panel

Komik dikatakan citra visual secara filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Artinya logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut. Beberapa aspek filmis yang dipakai dalam komik diantaranya

adalah sudut pandang atau jika dalam bahasa film disebut sebagai *camera angle*.

1) Sudut Pandang

Terdapat lima macam sudut pandang dalam komik, yaitu:

(a) *Bird Eye View*

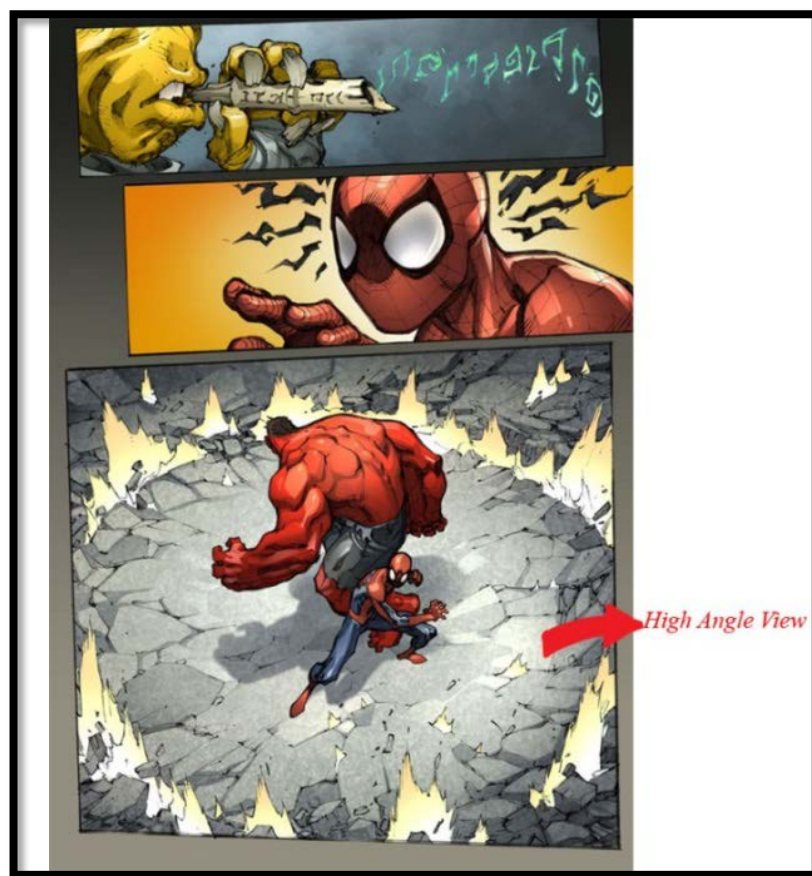
Bird eye view adalah pengambilan gambar dalam posisi jauh di atas ketinggian objek gambar sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar.



Gambar 2.9. *Inhuman 1, Bird Eye View*, Marvel Comic, 2014

(b) High Angle

Pengambilan gambar masih di atas dari objek namun tidak sejauh *bird eye view*. Selama sudut pengambilan gambar masih berada di atas objek maka disebut sebagai *high angle*.



Gambar 2.10. Komik *Avenging Spider-Man*, Sudut Pandang *High Angle*, Marvel Comic, 2015

(c) Low Angle

Low angle adalah pengambilan gambar dalam posisi objek berada di bawah sudut pandang mata. Memberikan kesan kuat, tangguh, percaya diri. komikus sering menggunakan sudut pandang ini untuk mengenalkan seorang karakter pada pembacanya.



Gambar 2.11. Komik *SAVAGE WOLVERINE*, Sudut Pandang *Low Angle View*, Marvel Comic, 2015



Gambar 2.12. Komik *Naruto*, Sudut Pandang *Low Angle View*, Masashi Kishimoto, 2014

(d) Eye Level

Eye level merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan pandangan objek.



Gambar 2.13. Marvel Comic, Sudut Pandang *Eye Level*, Marvel Comic, 2015

Gambar 2.14. *Slam Dunk*, Sudut Pandang *Eye Level*, Inoue Tekehiko 2013

(e) Frog Eye

Merupakan pengambilan gambar dengan sudut pandang sejajar dengan dasar kedudukan objek.



Gambar 2.15. Komik *Ultimate Spiderman*, Sudut Pandang *Frog Eye*, *Ultimate*, Spiderman, 2010.

2) Ukuran gambar dengan panel

Ukuran gambar dalam panel atau *frame size* dikemas berdasarkan kebutuhan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud dan makna tertentu.

(a) *Close Up*

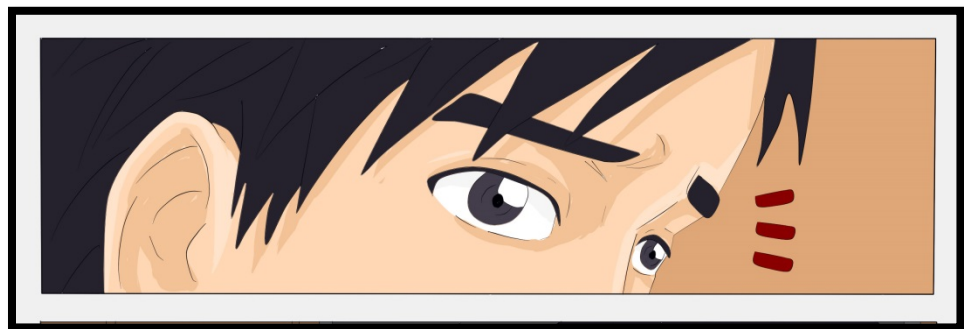
Ukuran gambar ini merupakan pengambilan gambar dari kepala sampai bahu.



Gambar 2.16. Komik *SAVAGE WOLVERINE*, *Frame Size Close Up*
Marvel Comic, 2015

(b) Extreme Close Up

Memerlihatkan sebagian dari objek gambar. Gambar yang dihasilkan hampir memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong.



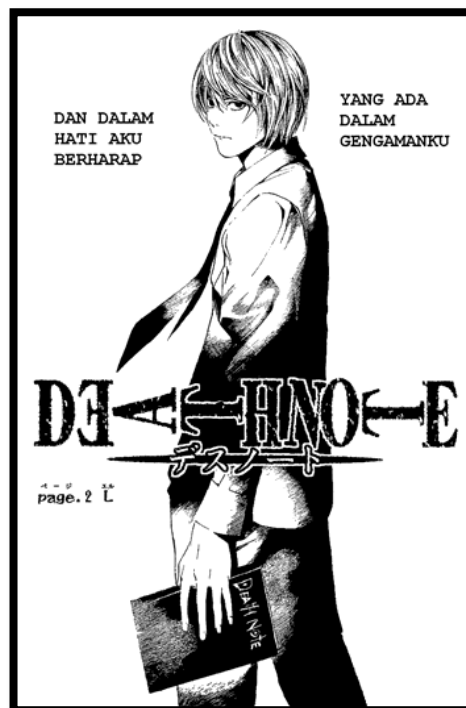
Gambar 2.17. *Extreme Close Up*, Doc.Pribadi, 2017



Gambar 2.18. Komik *SAVAGE WOLVERINE*, *Extreme Close Up*, Marvel Comic, 2015

(c) *Medium Shot*

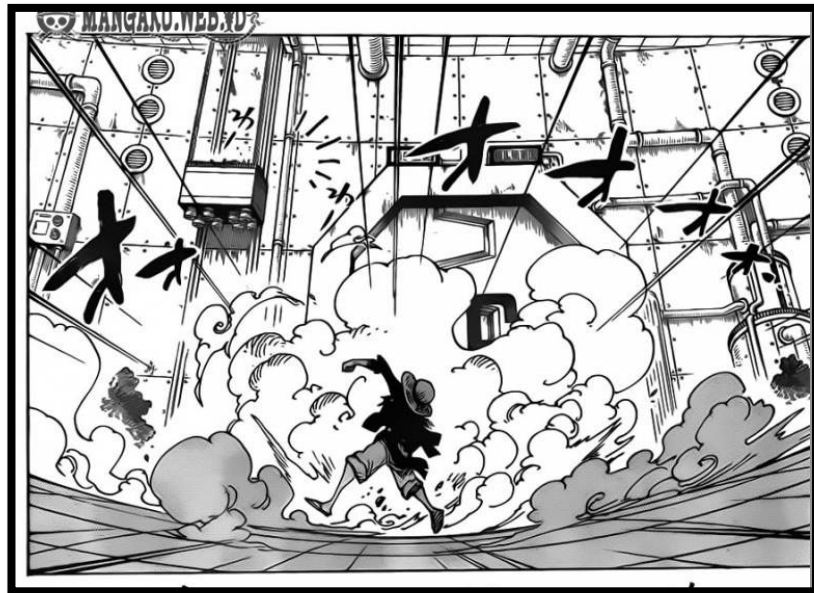
Merupakan pengambilan gambar dari lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang. Pengambilan gambar ini memudahkan untuk memperlihatkan latar atau *background* dengan jelas.



Gambar 2.19. Komik *Death Note*. *Frame size Medium Long Shot*, Mangaku.web.id, 2003

(d) Long Shot

Merupakan pengambilan gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Pengambilan gambar ini sering digunakan dalam pembuatan komik karena memudahkan pembaca untuk mengetahui siapa yang terlibat dan suasana apa yang sedang terjadi dalam adegan.



Gambar 2.20. Komik *One Piece*, *Frame Size Long Shot*,
Mangaku.web.id, 2015

(e) Extreme Long Shot

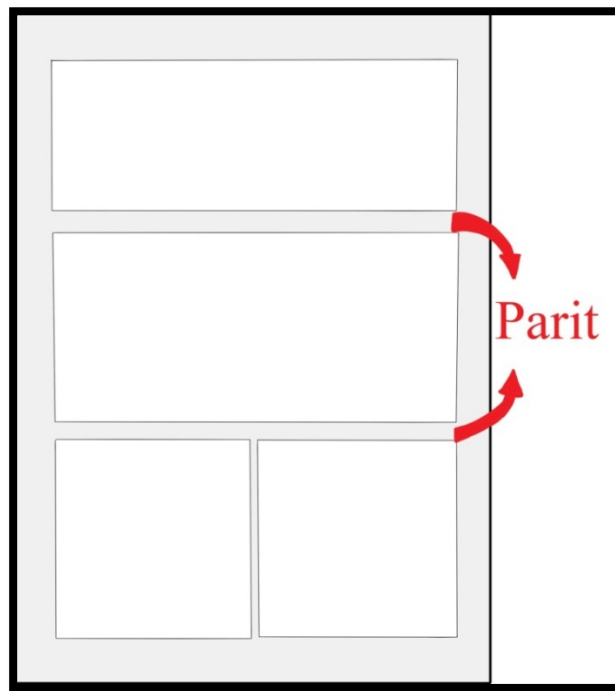
Menggambarkan wilayah yang sangat luas dari jarak yang sangat jauh.



Gambar 2.21. *Inhuman 1, Frame size Extreme Long Shot,*
Marvel Comic, 2014

c. Parit

Parit merupakan istilah yang merujuk pada ruang. antara panel satu ke panel yang lainnya. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca. Jarak dari parit jugalah yang menuntun pembaca untuk berpindah dari satu panel lainnya



Gambar 2.22. Parit, dokumentasi pribadi, 2016

d. Balon kata

Sering juga disebut dengan “balon ucapan”, balon kata-kata, atau *texts ballon*. Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang

sedang digambarkan dalam panel tersebut. Menurut Boneff (1998:13) balon ucapan merupakan fungsi bahasa dalam komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.



Gambar 2.23. Macam-macam balon kata, Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, Indiria Maharsi, 2010

e. Bunyi huruf

Disebut juga dengan *sound lettering*. Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisir sebuah ilustrasi dalam panel komik. Bentuknya bermacam-macam, setiap komikus punya gaya sendiri untuk membuatnya. *Sound lettering* merupakan ekspresi dari ucapan atau hasil tindakan yang terjadi

dalam ilustrasi pada panel. Seperti contohnya; bunyi pintu, bunyi gelas pecah, bunyi benda jatuh, bunyi dalam sebuah adegan bertarung, bunti ledakan dan masih banyak lagi.



Gambar 2.24. Macam-macam *Sound Lettering*,
Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, Indiria Maharsi, 2010

g. Ilustrasi

Ilustarsi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atau suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto dalam Indiria Maharsi, 2010:92). Ilustrasi sangat dekat sekali dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita (Kusrianto dalam Indiria Maharsi, 2010:92).

Supriyono dalam bukunya juga memberikan definisi mengenai ilustrasi. menurutnya ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik (Supriyono, 2010:51). Supriyono menambahkan, ilustrasi bisa dikatakan berhasil bila: komunikatif, informatif, mudah dipahami, orisinal, dan mempunyai daya paku (*eye catcher*) yang kuat.

Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang dapat menyampaikan pesan, ide dan gagasan secara menarik, komunikatif, informatif dan memiliki daya tarik. Dengan demikian, ilustrasi dalam komik adalah sebagai pendukung erat sebuah cerita di dalamnya. Tanpa ilustrasi yang baik dan menarik, isi cerita tidak akan tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

i. Cerita

Dalam perancangan komik, cerita merupakan salah satu yang penting. Bonneff pada bukunya menyatakan bahwa komik merupakan sastra gambar (Bonneff 1998:7). Dalam komik, elemen cerita merupakan hasil dari perpaduan narasi dan ilustrasi yang memberntukan runtutan cerita. Dalam komik ditemukan cerita dengan alur atau plot. Maharsi dalam bukunya mengemukakan bahwa plot adalah alur cerita atau jalan cerita (2010:126).

3. Teknis dalam Membuat Komik Digital

Dalam membuat komik ini, penulis merasa penting untuk terlebih dahulu mengumpulkan data-data dan melakukan berbagai eksplorasi untuk mencapai komik dengan hasil yang memuaskan. Penulis pun merasa perlu untuk menjabarkan tahapan atau proses penulis dalam membuat komik ini. Menurut Indiria Maharsi (2010:110), cara membuat komik itu ada dua cara, yaitu dengan 100 persen dengan cara manual dan 100 persen dengan cara digital.

Alat yang digunakan dalam pembuatan komik dengan cara manual adalah alat-alat konvensional yang lazim dipakai bagi komikus kebanyakan, contohnya seperti pensil, penghapus, penggaris, drawing pen, kuas dan tinta. Beda hal nya dengan cara digital. Alat yang biasa dipakai adalah computer atau pun laptop ditambah dengan *pen tablet*. Alat ini pun diharapkan dengan spesifikasi yang mumpuni agar pengerjaan komik pun dapat berjalan seperti yang diharapkan. Segal alat ini pun didukung dengan software seperti Adobe *Photoshop*, Manga Studios, Adobe *Illustrator*, *Paint Tool SAI*, dan masih banyak lagi.

Proses pengerjaan komik secara digital pada dasarnya tidak jauh beda dengan tahapan dengan cara manual. Berikut adalah proses pengerjaan secara digital:

a. Sket kasar *layout* panel, teks dan ilustrasi



Gambar 2.25. Sketsa, Dokumentasi Pribadi, 2017

Sket kasar ini dapat dilakukan dengan program Paint Tool SAI, adobe photoshop, atau program apa pun yang sejenis dan dengan baik digunakan. Dalam tahapn ini sket masih dilakukan secara kasar, hanya untuk menentukan bentuk panel, dan tampilan ilustrasi secara kasar yang nantinya diharapkan dalam setiap panel komiknya. Warna yang dipakai pada tahapan ini biasanya warna yang lebih muda (seperti warna abu-abu) agar membedakan dan memudahkan dalam membuat *lineart* atau *outline* nanti.

b. Sket final

Setelah sket kasar selesai dikerjakan, maka dimulainlah tahapan mendetailkan sket kasar tersebut dengan garis solid warna hitam.

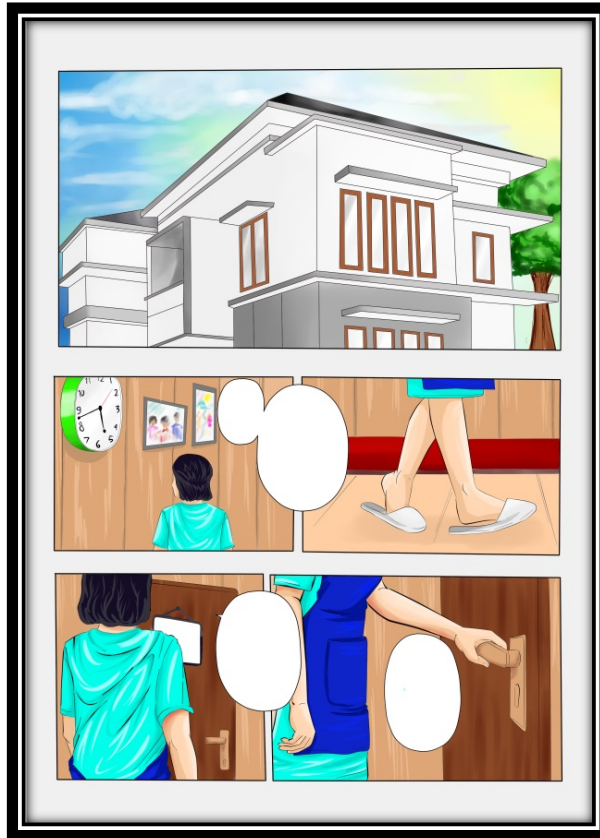


Gambar 2.26. Sketsa Final, Dokumentasi Pribadi, 2017

Hasil yang diharapkan adalah *lineart* atau *outline* yang jelas dan solid. Perlu sekali untuk membedakan sket kasar dan sket final pada program yang digunakan, karena itu setiap komikus dengan penggunaan media digital dalam pembuatan komiknya mengenal dengan sebutan *layer*.

c. Tahapan pewarnaan (*colouring*)

Pewarnaan secara digital umumnya dilakukan dalam panel yang terpisah pastinya dengan *layer* yang terpisah pula. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses dan menghindari ketidakteraturan dalam pengerjaan.



Gambar 2.27. *Colouring*, Dokumentasi Pribadi 2017

d. Finalisasi *Layout*

Dalam tahapan ini semua elemen visual pada komik dilakukan pengecekan. Pada tahapan ini juga dilakukan penyisipan teks pada caption maupun balon kata. Untuk mempermudah tahapan ini software Adobe *Photoshop* merupakan program menjadi pilihan terbaik untuk digunakan.



Gambar 2.28. Tahap Final *Layout*, Dokumentasi Pribadi 2017

4. Alkitab

Komik yang penulis ciptakan ini adalah komik yang erat hubungannya dengan Kekristenan dan juga kehidupan remaja. Karenanya penting sekali untuk mengetahui penjabaran dari kedua hal tersebut.

Alkitab atau dalam bahasa Inggris disebut juga dengan *Bible* merupakan kitab suci bagi pemeluk agama Kristen Katolik dan Kristen Protestan. Alkitab dalam bahasa Yunani disebut juga dengan *biblos*, atau *biblion*. Dalam bahasa Latin menyebutnya dengan *biblia* yang berarti gulungan buku yang dibuat dari papyrus.

Menurut French L. Arrington (2016:10) mengemukakan bahwa Alkitab adalah firman Allah- kebenaran dari Allah. Lagi ia mengemukakan bahwa Alkitab adalah sebuah kitab penghiburan dan pengharapan yang melawan keputusan. Artinya, Alkitab adalah kitab pembebasan ilahi yang di dalamnya kita melihat anugerah kuasa Allah yang membuat orang-orang berdosa terbebas dari belenggu dosa. (Arrington ,2016:11). Pendeta DR. Rohny Pasu Sinaga, seorang pendeta dari Gereja Kristen Protestan Simalungun Cikoko (GKPS Cikoko) yang diwawancarai penulis memberikan pernyataannya mengenai definisi Alkitab. Ia mengatakan Alkitab adalah kitab yang berisikan firman Tuhan yang mengajarkan kehendak Allah kepada manusia.

Penulis pun mengutip bersumber dari internet mengenai definisi Alkitab. Alkitab adalah firman Allah dan merupakan otoritas final terhadap kepercayaan dan perbuatan Kristen. Dengan merujuk dari definisi tersebut, bagi umat kristiani Alkitab adalah sebuah kitab yang berisikan janji, perkataan atau Firman dari Tuhan Allah itu sendiri. (alkitab.sabda.org / pandangan tentang Alkitab/Yayasan Lembaga SABDA(YLSA))

Isi Alkitab dibagi merujuk pada semua kitab pada Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Perjanjian Lama berisikan 39 kitab yang dimulai dari Kitab Kejadian dan diakhiri dengan kitab Maleakhi. Isi pada kitab-kitab Perjanjian Lama lebih merujuk pada perjanjian, hukum, nubuat, puisi, hikmat dan apokaliptis (menyingkapkan atau mengungkapkan rahasia). Perjanjian Baru berisikan 27 kitab yang diawali dengan Kitab Matius dan diakhiri dengan kitab Wahyu. Isi dari

kitab Perjanjian Baru merujuk pada Injil, sejarah, surat-surat kepada jemaat dan apokaliptis. Beberapa kitab yang ayatnya menjadi referensi penulis dalam perancangan komik ini yakni; Kitab Keluaran, Kitab Pengkhotbah, Kitab Mazmur, Kitab Amsal, Injil Matius, Surat Kolose, Surat Tesalonika, Surat Yakobus, Surat 1 Korintus, Surat 1 Tesalonika, dan Surat 1 Petrus.

5. Remaja

Setelah menjabarkan definisi mengenai Alkitab penting bagi penulis untuk mengemukakan definisi mengenai remaja yang menjadi fokus pembaca utama dalam komik ini. Mauli Siahaan dalam bukunya (2015:3) mengemukakan mengenai definisi masa remaja. Ia mengemukakan bahwa remaja tidak bisa disebut kanak-kanak tetapi belum bisa digolongkan sebagai orang dewasa. Desmita (2012:37) dalam bukunya mengemukakan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa.

Masa remaja adalah masa dalam jangkauan umur dari 12 tahun sampai 21 tahun. Masa remaja dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*). Kohnstam membagi fase perkembangan dilihat dari sisi pendidikan dan tujuan luhur umat manusia menjadi lima fase, yaitu; periode vital, periode estetis, periode intelektual, periode sosial (disebut juga masa remaja), dan periode matang. Periode sosial atau remaja yang didefinisikan Kohnstam dimulai dari 14 tahun sampai dengan 21 tahun, namun dalam perkembangannya, remaja dapat

melakukan berbagai hal yang menyimpang dampak dari pergaulannya dengan lingkungan yang kurang bahkan tidak tepat. Alhasil mempengaruhi perilaku dalam kesehariannya.

Perkembangan seorang remaja pun meliputi pada perkembangan perilaku. Perilaku seorang remaja dipengaruhi oleh sosialisasinya terhadap lingkungan kesehariannya. Junihot dalam bukunya *Psikologi Pendidikan Agama Kristen* membahas mengenai perilaku dari sisi psikologi. Dalam bukunya, beliau mengemukakan bahwa terdapat empat aliran besar psikologi, yaitu: psikoanalisis, psikologi perilaku, psikologi humanistic, dan transpersonal.

Berkenaan dengan perilaku seseorang, aliran psikologi perilaku menjelaskan bahwa perilaku manusia sangat ditentukan oleh kondisi lingkungan luar dan rekayasa atau *conditioning* terhadap manusia tersebut. Aliran ini menganggap bahwa manusia adalah netral, baik atau buruk perilakunya ditentukan oleh situasi dan perlakuan yang dialami oleh manusia itu.

Bersandar pada penjelasan ini, jelas bahwa perubahan perilaku seseorang salah satunya adalah hasil atau manifestasi dari keadaan lingkungan sosialnya. Apabila keadaan lingkungan sosial tempat seseorang berinteraksi itu baik dan kondusif, maka perilaku seseorang cenderung akan berubah ke arah yang baik, bila tidak, maka akan terjadi hal yang sebaliknya.

6. Referensi Perilaku Remaja dalam Film

Penulis dalam perancangan komik tuntunan remaja kristiani membutuhkan referensi contoh perilaku yang sering remaja lakukan dewasa ini. Penulis melakukan pencarian referensi perilaku remaja ini dengan melihatnya dari berbagai media.

Penulis sering kali menemukan referensi perilaku remaja dari tayangan sinetron dan film yang sekarang ini marak ditayangkan. Berikut tayangan sinetron dan film yang menampilkan berbagai bentuk perilaku remaja:

a. Sinetron Mermaid In Love



Gambar 2.29. Mega Kreasi Film, Poster Sinetron Mermaid In Love, 2015, www.showbiz.liputan6.com, Juni 2017

Sinetron Mermaid In Love mengisahkan mengenai seorang putri duyung remaja bernama Ariel (Amanda Manopo) yang terobsesi untuk menjadi manusia setelah bertemu dengan remaja lelaki tampan yang sering

berkunjung ke pantai. Sinetron yang tayang di salah satu televisi swasta ini juga dibintangi aktor remaja yang lainnya seperti Esa Sigit berperan sebagai Roy, dan Angga Aldi yang berperan sebagai Erick. Dalam sinetron ini banyak sekali ditampilkan adegan asmara anak remaja dan juga adegan pem-bully-an yang dilakukan oleh para pemeran antagonis dalam sinetron ini kepada Ariel, tokoh utama wanita. Penulis memasukkan sinetron ini menjadi referensi dikarenakan asmara remaja dan *bullying* merupakan suatu hal yang jamak terjadi dalam kehidupan remaja dan dirasa tidak pantas untuk dilakukan.

b. Sinetron Anak Jalanan



Gamkbar 2.30. SinemArt, Poster Sinetron Anak Jalanan, 2015, www.tribunstyle.com, Desember 2016

Referensi kedua adalah sinetron Anak Jalanan yang tayang di salah satu televisi swasta. Pemeran utama sinetron ini dibintangi oleh Stefan William (Boy) dan Natasha Wilona (Reva). Sinetron ini banyak menampilkan adegan kekerasan yang dilakukan setiap pemerannya. Adegan kebut-kebutan geng motor, perkelahian, minum-minuman keras yang dilakukan remaja kerap diperlihatkan dalam sinetron yang tayang di salah satu televisi swasta.

c. Sinetron Diam-Diam Suka

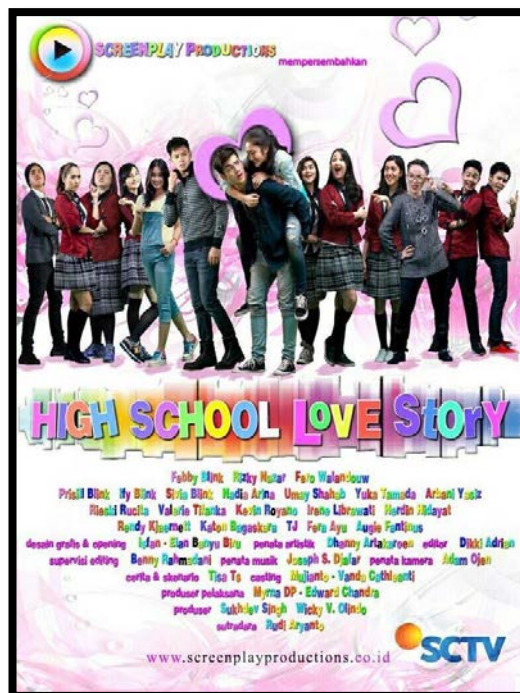


Gambar 2.31. ScreenPlay Production, Poster Sinetron Diam-Diam Suka, 2014, www.wikipedia.com, Desember 2016

Salah satu sinetron yang mengisahkan kehidupan remaja lainnya adalah sinetron Diam-Diam Suka. Pemeran utama sinetron ini dibintangi oleh Febby Rastanty (Sri), Audi Marissa (Naomi), dan Dimas Anggara (Dafa). Sinetron ini banyak menayangkan adegan-adegan pem-bully-an baik secara verbal maupun fisik. Perilaku malas belajar yang akhirnya

melakukan contek massal di kelas. Dialog yang diucapkan beberapa pemeran antagonis sinetron yang terkesan kasar dan menyakitkan untuk didengar, seperti ucapan ‘akamso’ (anak kampung sono) yang sering dilontarkan Naomi (Audi Marissa) kepada Sri (Febby Rastanty) dalam sinetron tersebut. Masih banyak lagi perilaku khas masa remaja pada adegan dalam sinetron tersebut.

d. Sinetron High School Love Story



Gambar 2.32. Screenplay Productions, Poster Sinetron High School Love Story, 2015, www.wowkeren.com, Juni 2017

Sinetron High School Love Story ini mengisahkan mengenai keempat remaja yang baru lulus dan ingin masuk ke sekolah SMA. Rejeki (Febby

Rastanty), Anabelle (Agatha Pricilla), Doremi (Alyssa Saufika), dan Fasola (Sivia Azizah) berhasil masuk ke sekolah SMA Archipelago High School, sekolah yang siswanya terkenal mempunyai bakat seni vokal dan *dance*.

Mereka berempat harus berusaha untuk bertahan di sekolah tersebut dengan mempertahankan dan meningkatkan bakat seni musik atau *dance* mereka. Mereka berempat juga harus bertahan dari tekanan dari para senior sekolah tersebut, seperti Gitar (Rizky Nazar), ketua geng 'Romeo', Vito (Fero Walandouw) ketua geng 'The Boyz' dan masih banyak lagi. Adegan asmara remaja, persaingan dengan berbagai cara, pertengkaran remaja, intrik kelicikan dari pemeran antagonis dan pem-*bully*-an khas remaja tersaji dalam sinetron High School Love Story.

Sinetron High School Love Story ini dipilih menjadi referensi perilaku remaja dikarenakan banyaknya contoh perilaku remaja yang dapat menjadi sumber ide untuk mengembangkan ide cerita komik yang dirancang penulis.

e. Film The Cokeville Miracle



Gambar 2.33. Poster Film the Cokeville Miracle, 2015
www.christianmanfjc.wordpress.com, Desember 2016

Film ini berdasarkan kisah nyata yang terjadi di sebuah sekolah dasar, seorang pria cerdas menyandera semua anak di sekolah tersebut dan menuntut uang tebusan. Ia mengancam akan meledakan bom bunuh diri di sekolah tersebut. Namun anak-anak di sekolah tersebut begitu tenang, tidak panik bahkan mereka sempat berdoa, mereka tau mereka sedang dalam masalah. Sangat disayangkan bom bunuh diri tersebut tidak sengaja akhirnya meledak. Namun mujizat terjadi, tidak ada satu pun dari anak-anak tersebut mati hanya luka-luka ringan. Mereka bersaksi bahwa ada Malaikat yang menjaga mereka saat itu. Lewat film ini mengajarkan untuk tenang dan senantiasa berdoa dalam situasi apapun.

7. Korelasi Ayat Alkitab dengan Perilaku Kehidupan Remaja

Salah satu tujuan dari penciptaan karya komik ini adalah untuk memberikan sebuah tuntunan yang merujuk pada kepada beberapa tema seri seperti; (1)seri ibadah dan berdoa, (2) kemalasan, dan (3) perihal berucap. Ketiga tema seri perilaku ini yang akan penulis visualisasikan menjadi ilustrasi komik. Begitu banyak dan beragamnya perilaku remaja yang bisa ditelaah, maka penulis melakukan pembatasan tema yang nantinya akan diangkat pada komik tuntunan perilaku remaja ini.

Penulis dalam pembuatan komik tuntunan perilaku remaja ini membutuhkan bimbingan dan tuntunan dari pendeta yang merupakan profesi yang ahli dalam bidang keKristenan. Penulis meminta bimbingan dua orang pendeta dalam perancangan komik ini. Pendeta pertama penulis meminta bimbingan kepada pendeta wanita dari Gereja Kristen Protestan Simalungun Cikoko (GKPS Cikoko) yang bernama Pdt. DR. Rohny Pasu br Sinaga. Beliau merupakan pendeta wanita yang melayani di gereja tersebut. Pendeta kedua penulis meminta bimbingan kepada Pdt. Drs. Waldemar Saragih. Beliau merupakan pendeta yang melayani di Resort Cikoko. Dalam bimbingan bersama kedua pendeta tersebut, penulis dibantu menelaah mengenai keempat tema yang akan diangkat menjadi komik tersebut.

a. Tema I: “Ibadah dan Berdoa”

Dalam bimbingan Pendeta Dr. Rohny Pasu Sinaga dan Pendeta Drs. Waldemar Saragih, penulis dibantu dalam menemukan rujukan ayat Alkitab

yang terkait dengan tema perilaku Remaja Kristiani. Penulis menemukan dari Keluaran 23:25 berbunyi :

“Tetapi kamu harus beribadah kepada Tuhan, Allahmu: maka Ia akan memberkati roti dan makananmu dan air minumanmu dan Aku akan menjauhkan penyakit dari tengah-tengahmu.”

Kemudian Pengkhotbah 12:13 berbunyi: “Akhir kata dari segala yang didengar ialah: takutlah akan Allah dan berpeganglah pada perintah-perintah-Nya, karena ini adalah kewajiban setiap orang.”

Tesalonika 5:17 berbunyi: “Tetaplah Berdoa.”, berikutnya dari Matius 26:41 yang berbunyi: “Berjaga-jagalah dan berdoalah, supaya kamu jangan jatuh ke dalam pencobaan: roh memang penurut, tetapi daging lemah.”

Kutipan ayat berikutnya dari Matius 6:3 yang berbunyi, “Tetapi carilah dahulu Kerajaan Allah dan kebenarannya, maka semua itu akan ditambahkan kepadamu.”

Ayat yang terakhir dari Matius 4:4: “Tetapi Yesus menjawab:”Ada tertulis Manusia hidup bukan dari roti saja, tetapi dari setiap firman yang keluar dari mulut Allah.”

Pendeta menyampaikan bahwa ibadah dan berdoa begitu memengaruhi perilaku remaja ke arah yang lebih baik dibanding dengan remaja yang tidak menghidupi ibadah dan doa dalam dirinya. Ibadah dan doa menjadikan remaja lebih bersabar, hormat kepada orang yang lebih dewasa dan lebih jujur. Ia menambahkan ibadah dan berdoa tidak

dilakukan sebagai rutinitas saja atau karena disuruh orang tua atau teman, tetapi ibadah dan doa merupakan sebuah kebutuhan makanan rohani.

b. Tema II: “Kemalasan”

Dalam bimbingan Pendeta Dr. Rohny Pasu Sinaga dan Pendeta Drs. Waldemar Saragih, penulis dibantu dalam menemukan rujukan ayat Alkitab yang terkait dengan tema kemalasan. Penulis menemukan ayat dari Amsal 21:25 berbunyi:

“Si pemalas dibunuh oleh keinginannya karena tangannya enggan bekerja.”

Kemudian dari Amsal 6:6 berbunyi: “Hai pemalas, pergilah kepada semut, perhatikanlah lakunya dan jadilah bijak.”

Kemudian dari Amsal 19:15 yang berbunyi: “Kemalasan mendatangkan tidur nyenyak, dan orang yang lamban akan menderita lapar.”

Pendeta juga menambahkan sebuah ayat Alkitab yang telah di PA (pendalaman Alkitab)-kan. Ia menambahkan Amsal 10:4-5 yang berbunyi:

”(4) Tangan yang lamban membuat miskin, tetapi tangan orang rajin menjadikan kaya. (5) Siapa yang mengumpulkan pada musim panas ia berakal budi; siapa tidur pada musim panen membuat malu.”

Ia menjelaskan “tangan yang lamban” adalah tangan yang tidak suka berkerja. “Panen” (kekayaan /harta) hanya bisa didapatkan bila berkerja dengan tekun. Bila mau mendapatkan hasil harus berkerja, bersabar dan bertekun, berkorelasi dengan nilai dan kelulusan pada remaja sekolah maupun kuliah. Pendeta menambahkan bahwa dalam Alkitab, ketika selesai

menciptakan manusia pertama Adam dan Hawa, Tuhan Allah pun memerintahkan kepada untuk bekerja dalam Kejadian 1:28 yang berbunyi:

“Allah memberkati mereka, lalu Allah berfirman kepada mereka: “Beranakcuculah dan bertambah banyak; penuhilah bumi dan taklukkanlah itu, berkuasalah atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas segala binatang yang merayap di bumi.””

Dalam pendalaman Alkitab yang dilakukan, kata “taklukkan” dan “berkuasa” dapat diartikan sebagai memberdayakan ciptaan Tuhan. Memberdayakan dapat diartikan juga mengolah dan mengerjakannya untuk mendapatkan kehidupan di bumi.

Terkait dengan hal kemalasan ini, pendeta mengemukakan bahwa remaja untuk menangani atau mengatasi kemalasan ialah dengan menemukan kelompok yang bisa membantu dia untuk mengekspresikan diri. Masuk ke dalam komunitas yang membawa pengaruh positif. Karena dampak kemalasan bagi remaja adalah bisa mengurangi kepercayaan diri, sehingga suka menutup diri. Nilai akademik turun dan menjadi orang yang dijauhi.

c. Tema III: “Menjaga Perkataan”

Dalam bimbingan Pendeta. Dr. Rohny Pasu Sinaga dan Pendeta Drs. Waldemar Saragih, penulis dibantu dalam menemukan rujukan ayat Alkitab yang terkait dengan tema menjaga perkataan. Penulis menemukan dari Kolose 4:6 yang berbunyi: ”Hendaklah kata-katamu senantiasa penuh kasih,

jangan hambar, sehingga kamu tahu, bagaimana kamu harus memberi jawab kepada setiap orang.”

Ayat selanjutnya dari Amsal 16:24 yang berbunyi: ”Perkataan yang menyenangkan adalah seperti sarang madu, manis bagi hati dan obat bagi tulang-tulang.”

Kemudian dari 1 Petrus 3:10 yang berbunyi: ”Siapa mau mencintai hidup dan mau melihat hari-hari baik, ia harus menjaga lidahnya terhadap yang jahat dan bibirnya terhadap ucapan-ucapan menipu.”

Ditambah lagi dari Yakobus 3:5-6, yang berbunyi:

”(5) Demikian juga lidah, walaupun suatu anggota kecil dari tubuh, namun dapat memegahkan perkara-perkara yang besar. Lihatlah betapa kecilnya api, ia dapat membakar hutan yang besar. (7) Lidah pun adalah api; ia merupakan suatu dunia kejahatan dan mengambil tempat di antara anggota-anggota tubuh kita sebagai sesuatu yang dapat menodai seluruh tubuh dan menyalakan roda kehidupan kita, sedang ia sendiri dinyalakan oleh api neraka.”

Pendeta menjelaskan seseorang harus bisa mengekang lidahnya. Lidah (perkataan) bisa membangun, namun bisa juga merusak. Maka dari itu hati-hati dalam berucap karena ucapan dapat membangun dan merusak orang lain. Banyak dosa yang timbul ketika lidah tidak dikendalikan seperti fitnah, gosip, dan dusta.

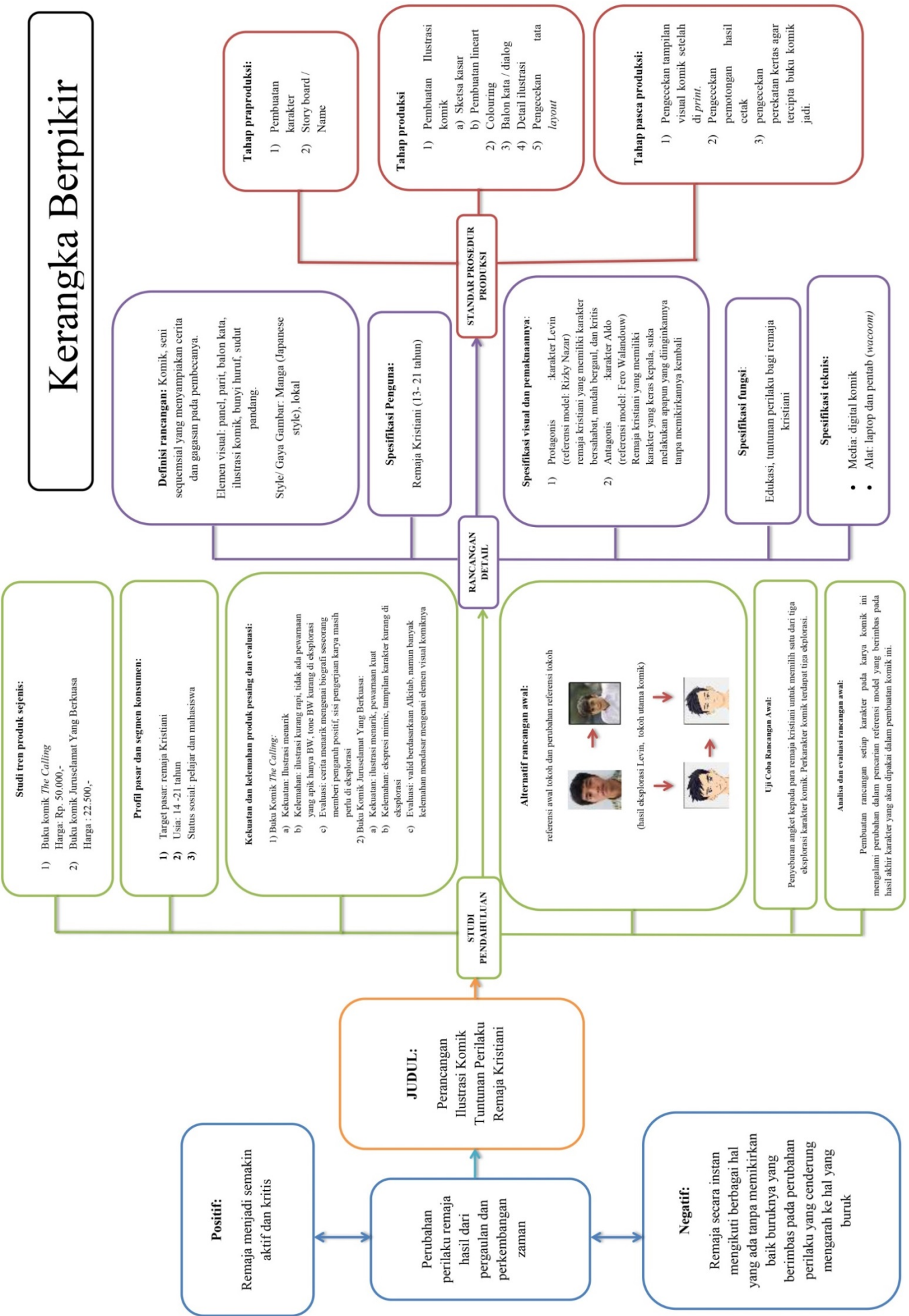
C. Kerangka Berpikir

Masa remaja adalah masa yang pasti akan dilewati setiap orang dalam mencapai masa dewasa. Dalam fase ini seseorang sedang dalam proses pengembangan dirinya. Dalam proses tersebut remaja pasti akan melalui banyak

pengalaman yang diterimanya dari hasil sosialisasinya di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat yang pada akhirnya memengaruhi sikap dan perilakunya. Tanpa disadari tak jarang sikap dan perilaku tersebut malah cenderung pada sesuatu yang negatif.

Melihat berbagai banyaknya perilaku remaja yang cenderung arah yang negatif, penulis ingin membuat sebuah karya komik yang bertujuan untuk memberikan tuntunan pada pembaca remaja Kristiani mengenai perilaku yang baik dan benar seturut dengan ayat Firman Tuhan dalam Alkitab. Melalui komik diharapkan tujuan tersebut dapat tersampaikan pada pembaca remaja Kristiani.

Kerangka Berpikir



III. IMPLIKASI MAGANG

A. Deskripsi Narasumber, Lokasi, dan Waktu

Proses magang dilakukan demi mendapatkan ilmu, pengalaman, dan menambah wawasan bersama dengan yang ahli dan kompeten di bidangnya. Proses magang juga dibutuhkan karena menjadi syarat yang dibutuhkan untuk maju ke tahap seminar penciptaan karya seni rupa yang telah dilaksanakan di tanggal 7 Juni 2017 lalu.

DS Studio merupakan studio yang didirikan oleh dua orang ilustrator yang karyanya lama berkecimpung di bidang perkomikan. Selain sudah lama berkecimpung di bidang komik, DS Studio dipilih untuk dijadikan tempat magang karena dan karya komik yang dihasilkan pun terbilang sangat unik dan menarik dari segi *style* gambar dan genre komik yang sering dirancang. Lokasi studio yang digunakan untuk kegiatan magang adalah Dreamers Studio (DS Studio) beralamat di Jl. Bungur Besar No. 16 SP RT 19 RW 04 (Komplek PJKA) 10410 Jakarta Pusat, Senen.

Dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani dibutuhkan juga bimbingan dari pendeta. Pendeta merupakan profesi yang ahli dalam bidang kerohanian agama Kristiani. Bimbingan dari pendeta dibutuhkan untuk menghindari kesalahan interpretasi ayat-ayat Alkitab yang dikaitkan dengan tema seri komik yang dirancang. Pendeta Rohny Pasu Sinaga dan Pendeta Waldemar Saragih dipilih menjadi pendeta pembimbing karena riwayat pendidikan dan

kepeleyanannya di gereja sebagai pendeta yang sudah cukup lama. Lokasi rumah dinas pendeta GKPS Cikoko, Pendeta Dr. Rohny Pasu br Sinaga dan Pendeta Waldemar Saragih di daerah Cikoko. Jakarta Selatan.

B. Pengalaman yang Diperoleh

Proses magang yaang telah berlangsung dari 10 Januari 2016 sampai dengan 26 Maret 2016 bersama dengan DS Studio. Pengalaman magang memberikan banyak ilmu, pengalaman dan masukan yang didapat untuk mengembang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.

Proses magang bersama DS Studio memberikan banyak ilmu dan pelajaran dalam mengembangkan ide, kreatifitas dan teknis dalam perancangan komik. Pengolahan setiap unsur-unsur visual dalam komik dipelajari dan didalami lebih lanjut saat magang bersama DS Studio. Pengelolaan visual komik dengan aplikasi digital dipelajari lebih dalam. Pendalaman gaya gambar orisinil pun dibantu dalam proses magang tersebut.

Selain magang bersama DS Studio, penulis melakukan bimbingan bersama kedua pendeta yang melayani di Gereja Kristen Prostestan Simalungun, yaitu Pendeta Rohny Pasu Sinaga dan Pendeta Waldemar Saragih. Dalam proses bimbingan bersama kedua pendeta tersebut, penulis mendapat juga banyak masukan yang berkaitan dengan pendalaman ayat-ayat Alkitab terkait dengan tema seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani yang dirancang.

Ayat-ayat Alkitab yang berkaitan dengan tema seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani dicari, dan dipelajari lebih dalam agar tidak terjadi kekeliruan dalam interpretasi ke dalam bentuk komik.

C. Implikasi

Implikasi yang diperoleh dari proses magang meliputi tiga aspek yakni: aspek konseptual, aspek operasional, dan aspek sintetis. Berikut ini rincian dari ketiga aspek tersebut.

1. Konseptual

Dalam proses magang ada beberapa hal yang bersifat sederhana, namun penting dalam proses perancangan komik. Hal ini berkaitan dengan perbedaan budaya komik Indonesia yang membaca dari kiri ke kanan dan manga (komik *Japanese style*) yang dari kanan ke kiri. Hal ini perlu diperhatikan agar tidak menyalahi pakem cara membaca di Indonesia. Hal lainnya yaitu perlunya memperhatikan pengelolaan, perancangan dan pengembangan ilustrasi dan segala unsur-unsur visual komik agar disesuaikan dengan cara baca di Indonesia.

Disaat proses bimbingan bersama dengan pendeta, penulis dibimbing untuk menemukan dan mendalami ayat-ayat Alkitab yang terkait dengan tema seri yang dirancang. Pendalaman setiap ayat Alkitab diperlukan untuk melihat apakah ayat yang dipilih sesuai dan relevan dengan tema seri perilaku remaja yang dirancang.

2. Operasional

Dalam proses magang yang telah dilakukan, menggunakan laptop dan pen tablet yang dipadupadankan dengan *software Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop* didalami lebih lanjut. Segala hal yang mencakup mengenai ilustrasi dengan teknik digital didalami dalam proses magang bersama DS Studio.

3. Sintetis

Saat tahapan seminar penciptaan karya seni rupa, penulis mendapatkan banyak saran dan masukan terkait dengan komik perilaku remaja Kristiani yang dirancang. Masukan dan saran yang diterima membantu dalam mendalami dan mencari referensi perkembangan remaja generasi milineal melalui film dan sinetron yang lebih relevan. Awalnya beberapa dari referensi penulis mengenai perilaku remaja dari film dan sinetron kurang relevan dengan perilaku remaja milineal saat ini.

Masukan lainnya yaitu mengenai ayat-ayat Alkitab terkait tema seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani agar dirancang ilustrasinya guna memudahkan pembaca remaja Kristiani memahami konten komik yang dirancang. Struktur isi komik pun sedikit diubah agar lebih membantu pembaca remaja dalam memahami konten cerita ketiga seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.

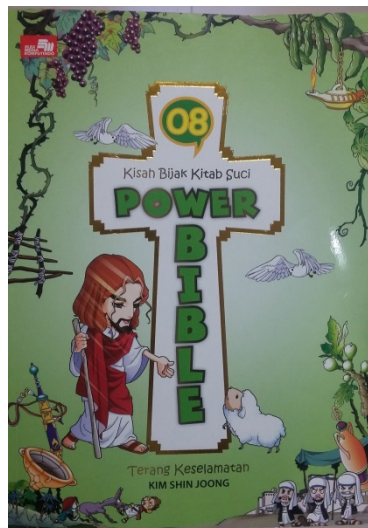
IV. KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Studi Pendahuluan

1. Tren Produk Sejenis

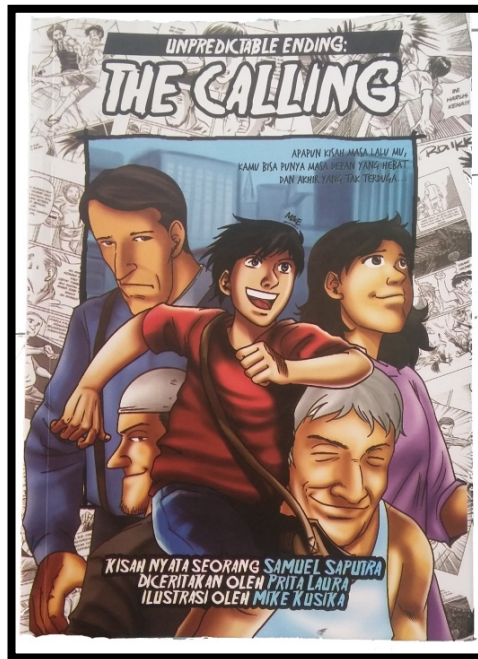
Sudah banyak tema komik yang sekarang ini beredar di pasaran. Komik yang beredar sekarang ini ada juga yang mengambil tema keagamaan dengan berbagai gaya gambarnya yang unik dan menarik. Konten komik yang mengambil tema keagamaan seringkali merujuk kepada kisah-kisah keteladanan tokoh pada Alkitab. Ada beberapa referensi tren produk sejenis yang menjadi rujukan dan acuan bagi penulis untuk diperbandingkan pada komik yang penulis rancang. Tren produk sejenis yang menjadi referensi bagi penulis adalah komik *Power Bible, Juruselamat Yang Berkuasa*, dan *The Calling*. Berikut tampilan komik tren sejenis:

Power Bible



Gambar 4.1. Komik *Power Bible*, Dok. Pribadi, 2016

The Calling



Gambar 4.2. Komik *The Calling*, Dok. Pribadi, 2016

Juruselamat Yang Berkuasa



Gambar 4.3. Komik *Juruselamat Yang Berkuasa*, Dok. Pribadi, 2016

2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen



Penulis dalam perancangan komik perilaku remaja kristiani ini memilih target pembaca remaja kristiani dengan kisaran usia 14- 21 tahun, namun kisaran umur target pembaca remaja Kristiani dipersempit menjadi 16-19 tahun. Hal ini dilakukan dikarenakan ide cerita perilaku remaja yang dirancang lebih berkaitan dengan status sosial remaja sebagai pelajar yang duduk di bangku SMU. Daerah perkotaan atau kota besar menjadi pilihan penulis untuk memasarkan dan menyebarkan komik ini dikarenakan akses informasi, komunikasi dan keterjangkauan pembaca remaja lebih dimudahkan.

Komik ini menawarkan konten komik berupa tuntunan perilaku yang merujuk pada ayat-ayat dalam Alkitab. Tema tuntunan perilaku yang diangkat pada perancangan komik ini merupakan tema yang relevan pada fenomena kehidupan remaja di sekarang ini. Penulis berharap dengan membaca komik tuntunan perilaku remaja ini pembaca remaja kristini mendapat tuntunan dan dapat lebih menyadari diri terhadap perilaku yang seturut dengan Alkitab.

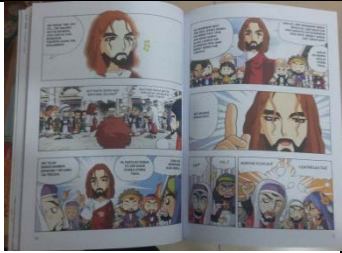
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing

Penulis dalam perancangan komik tuntunan remaja kristiani ini perlu menganalisis produk pesaing. Adapun produk pesaing bagi penulis merupakan komik dengan tema dan konsep yang mendekati dengan yang

komik penulis. Berikut analisis produk komik yang menjadi saingan bagi ilustrasi komik penulis.

No	Judul Komik	Kelebihan	Kekurangan
1	  <p data-bbox="491 1503 759 1659"><i>The Calling</i> (Prita Laura dan Mike Kusika) Ketebalan: 180 halaman</p>	<p data-bbox="815 622 1038 1077">1. Ilustrasi cukup menarik</p> <p data-bbox="815 801 1038 1447">2. Konten dan alur cerita menarik mengenai seorang remaja yang tersesat dalam kekerasan dan ilmu hitam pada masa mudanya sampai ia terpanggil oleh Tuhan untuk menjadi seorang pendeta.</p> <p data-bbox="815 1536 1031 1693">3. Harga komik cukup terjangkau. Hanya Rp. 50.000,-</p>	<p data-bbox="1078 622 1331 768">1. Komik hanya BW bukan komik <i>full colour</i>.</p> <p data-bbox="1078 801 1331 1014">2. Ketebalan <i>lineart</i> tidak divariasikan sehingga menimbulkan kesan kasar.</p> <p data-bbox="1078 1111 1294 1323">3. Proporsi tubuh di beberapa posisi karakter ada yang kurang sesuai.</p> <p data-bbox="1078 1413 1331 1693">4. <i>Screen tone</i> terlalu sederhana, masih bisa dieksplorasi lagi walaupun hanya komik BW.</p>

<p>2</p>	 <p>JURUSELAMAT YANG BERKUASA</p> <p>KISAH YESUS Jilid 5</p> <p>Juruselamat Yang Berkuasa (Lembaga Alkitab Indonesia) Ketebalan: 30 halaman.</p>	<p>1. Ilustrasi bagus</p> <p>2. Proporsi tubuh karakter yang ditampilkan rapi dan bagus.</p> <p>3. Komik disajikan dengan <i>fullcolour</i>.</p> <p>4. Konten cerita komik merujuk pada kisah-kisah tokoh dalam Alkitab</p> <p>5. Harga komik cukup terjangkau. Hanya Rp. 22.500,-</p>	<p>1. Banyaknya penempatan balon kata yang dirasa kurang sesuai.</p> <p>2. Wajah karakter pria dan wanita pada komik tersebut banyak yang mirip.</p> <p>3. Ekspresi karakter pada komik tersebut terkesan datar.</p>
<p>3.</p>	 <p>08</p> <p>Kisah Bilak Kitab Suci</p> <p>POWER BIBLE</p> <p>Tentang Kezelamatan</p> <p>KIM SHIN JOONG</p>	<p>1. Ilustrasi komik menarik dengan style gambar <i>chibi</i> yang akan disukai oleh pembaca kalangan anak-anak</p> <p>2. Komik disajikan apik dan menarik dalam</p>	<p>1. Harga komik terbilang cukup mahal, Rp. 225.000,-</p> <p>2. Dikarenakan gaya gambar <i>chibi</i>, proporsi tubuh setiap tokoh komik terjadi banyak</p>

	 <p data-bbox="472 658 735 685">Ketebalan: 210 halaman</p>	<p data-bbox="799 383 916 409"><i>fullcolour.</i></p> <p data-bbox="799 443 1050 837">3. Isi cerita relevan dengan Alkitab namun dibuat dengan tata bahasa yang ringan agar mudah dimengerti untuk pembaca anak-anak.</p> <p data-bbox="799 871 995 898">4. isi komik tebal.</p>	<p data-bbox="1072 383 1318 651">distorsi. Akan terlihat janggal bila pembaca tidak terbiasa dengan gaya gambar seperti itu.</p> <p data-bbox="1072 685 1332 898">3. Hanya menceritakan kembali isi Alkitab tanpa pemaknaan lebih dalam.</p>
--	---	--	--

Tabel 4.1. Kelebihan dan Kekurangan produk-produk sejenis, Dok. Pribadi, 2017.

4. Alternatif Rancangan Awal

Dalam merancang tokoh dan sampul komik tuntunan perilaku remaja Kristiani, penulis menggunakan *software Paint Tool SAI*, dan *Adobe Photoshop*.

4.1 Alternatif Rancangan Awal Tokoh Komik


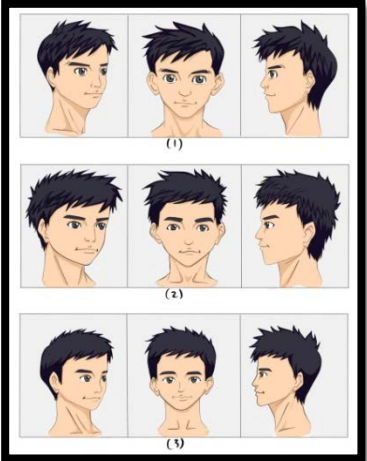
Penulis membuat alternatif rancangan awal dengan mencari model sebagai referensi tokoh karakter menggunakan pendekatan realis dengan sentuhan gaya manga. Alternatif rancangan awal untuk tokoh dan sampul telah dirancang pada tahapan seminar persiapan proposal tugas akhir.

Perancangan eksplorasi setiap tokoh terjadi perubahan karena penulis mengalami hambatan dalam mengembangkan karakter eksplorasi setiap tokoh. Akhirnya, penulis mendapatkan masukan untuk mengubah referensi model karakter utama menggunakan referensi model aktor dan aktris remaja Indonesia yang biasa membintangi film dan sinetron bertemakan kehidupan dan pergaulan


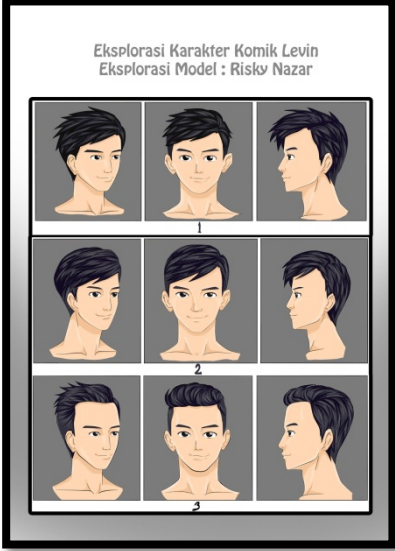
remaja dengan tujuan yaitu, mengembangkan setiap karakter komik tuntunan perilaku remaja kristiani tersebut dengan merujuk pada perwatakan karakter film atau pun sinetron yang dibintangi aktor dan aktris yang menjadi referensi bagi penulis.

Berikut merupakan kedelapan hasil rancangan awal tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani:

a. Rancangan Awal Tokoh Utama, Levin (Eksplorasi Karakter Levin)

No.	Referensi Tokoh Levin	Visual Tokoh
1		

Tabel 4.2. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Levin	Visual Tokoh
2		


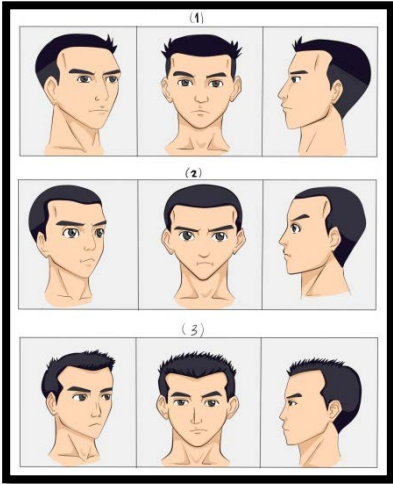
Tabel 4.3. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

Referensi model aktor remaja Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter utama tokoh komik Levin adalah aktor remaja Rizky Nazar yang memerankan tokoh Alex (berwatak: idealis, santai, mudah bergaul, setia kawan, dan perhatian terhadap teman dekatnya) dalam sinetron remaja *Tiba Tiba Cinta* yang tayang di SCTV pada tahun 2014 silam. Perwatakan tokoh Rizky Nazar (Alex dalam *Tiba-Tiba Cinta*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi karakter utama komik tuntunan perilaku remaja kristiani.


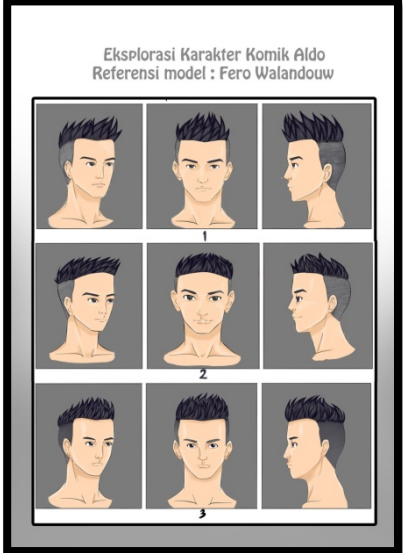


Gambar 4.4. ScreenPlay, Poster Sinetron Tiba-Tiba Cinta, 2014, www.bilbuk.com, Desember 2016

b. Rancangan Awal Tokoh Antagonis Aldo (Eksplorasi Karakter Aldo)

No.	Referensi Tokoh Aldo	Visual Tokoh
1.		

Tabel 4.4. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Aldo Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Aldo	Visual Tokoh
2.		

Tabel 4.5. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Aldo Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.


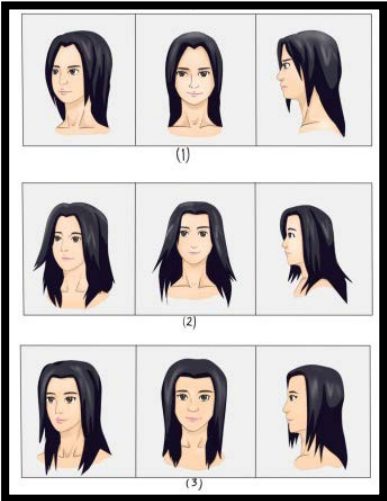
Sama halnya yang terjadi pada perancangan karakter utama komik, penulis pun melakukan pergantian referensi model dalam perancangan karakter antagonis komik ini. Pemilihan referensi model antagonis komik merujuk pada aktor remaja yang membintangi film atau sinetron bertema remaja dengan penyesuaian watak tokoh yang diperankan oleh aktor remaja tersebut. Adapun aktor yang penulis pilih untuk menjadi referensi model karakter antagonis komik tuntunan perilaku remaja kristiani ini adalah aktor remaja Fero Walandouw yang berperan sebagai *Tiger Antonio* dalam sinetron remaja, *Diam-Diam Suka*. Watak tokoh Tiger Antonio (Fero Walandouw) yang menjadi referensi tokoh Aldo ini adalah tegas, egois, emosional, *bossy*, suka melakukan hal-hal yang disukainya saja.




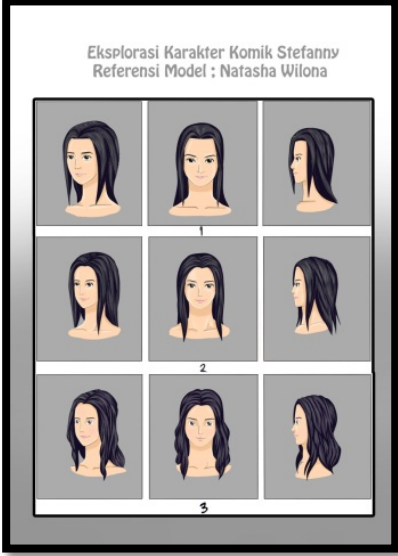
Gambar 4.4. Screen Play Production, Poster Sinetron Diam-Diam Suka,
www.wikipedia.com, 2014

c. Rancangan Awal Tokoh Pendukung, Stefanny (Eksplorasi Karakter Stefanny)

Pada saat seminar penciptaan karya seni rupa penulis merancang enam tokoh pendukung dalam komik tuntunan perilaku remaja kristiani. Perancangan enam tokoh pendukung bertujuan untuk mendukung jalan cerita komik yang dirancang. Tokoh Stefanny merupakan salah satu dari keenam tokoh pendukung yang dirancang.

No.	Referensi Tokoh Stefanny	Visual Tokoh
1.		

Tabel 4.6. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Stefanny Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Stefanny	Visual Tokoh
2.		

Tabel 4.7. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Stefanny Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.


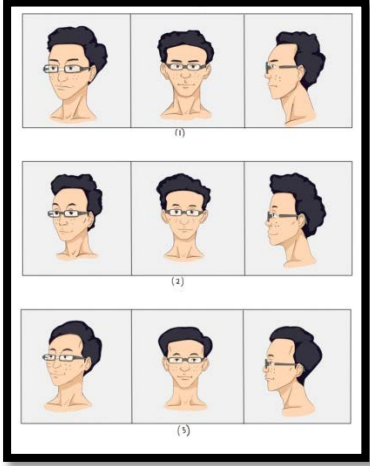
Referensi model aktor remaja Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter tokoh pendukung komik Stefanny adalah aktris remaja Natasha Wilona yang memerankan tokoh Reva (berwatak: rajin, periang, setia kawan, taat beribadah, dan mau membantu teman yang kesulitan.) dalam sinetron remaja *Anak Jalanan* yang tayang di RCTI pada tahun 2015 silam. Perwatakan tokoh Reva (Natasha Wilona dalam *Anak Jalanan*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi tokoh pendukung komik, Stefanny dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.




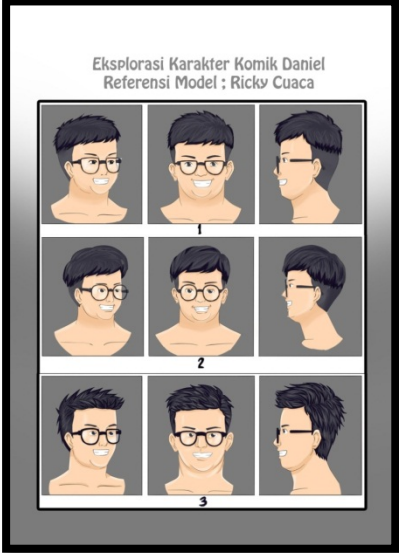
Gambar 4.5. SenemArt, Poster Sinetron Anak Jalanan,2015, www.tribunstyle.com, Desember2016

d. Rancangan Awal Tokoh Pendukung, Daniel (Eksplorasi Karakter Daniel)

Tokoh pendukung komik tuntunan perilaku remaja Kristini yang dirancang saat seminar penciptaan karya seni rupa berikutnya adalah tokoh Daniel.

No.	Referensi Tokoh Daniel	Visual Tokoh
1.		

Tabel 4.8. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Daniel Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Daniel	Visual Tokoh
2.		


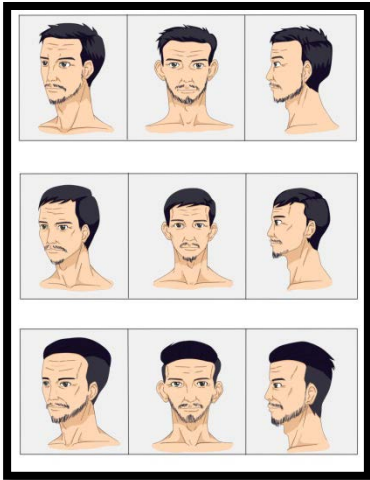
Tabel 4.9. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Daniel Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

Referensi model aktor remaja Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter tokoh pendukung komik Daniel adalah aktor remaja Ricky Cuaca yang memerankan tokoh Tobio (berwatak: periang, bersahabat, lucu, suka berbicara *ceplas-ceplos*) dalam sinetron remaja *Ganteng-Ganteng Serigala* yang tayang di SCTV pada tahun 2015 silam. Perwatakan tokoh Tobi (Ricky Cuaca dalam *anak Jalanan*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi tokoh pendukung komik, Daniel dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.


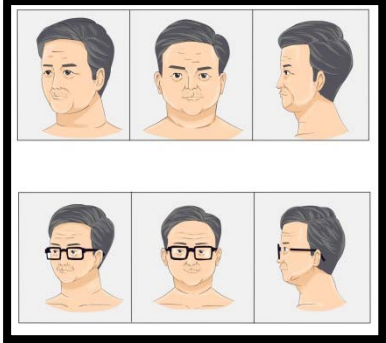


Gambar 4.6. Md Entertainment, Poster Sinetron Ganteng-Ganteng Serigala, 2015, www.wowkeren.com, Desember 2016


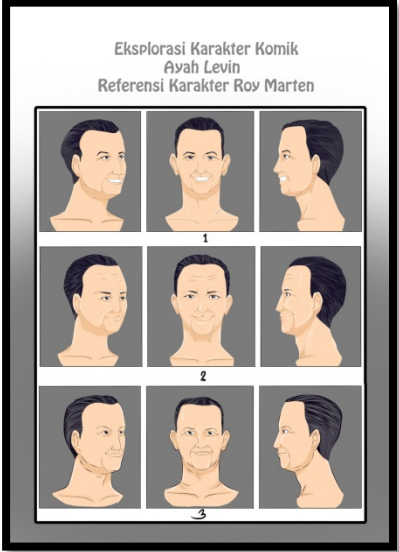
e. Rancangan Awal Tokoh Pendukung, Ayah Levin (Eksplorasi Karakter Ayah Levin)

No.	Referensi Tokoh Ayah Levin	Visual Tokoh
1.		

Tabel 4.10. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Ayah Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Ayah Levin	Visual Tokoh
2.		

Tabel 4.11. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Ayah Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Ayah Levin	Visual Tokoh
3.		

Tabel 4.12. Perancangan Eksplorasi Ketiga Tokoh Ayah Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.


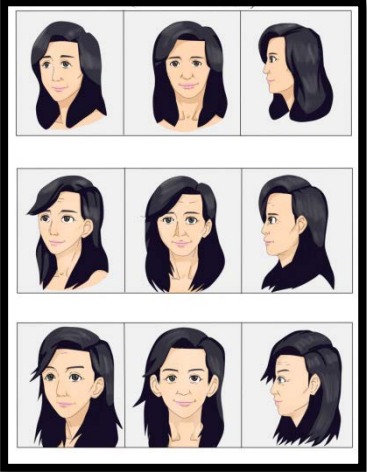
Referensi model aktor remaja Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter tokoh pendukung komik Ayah Levin adalah aktor senior Roy Marten yang memerankan tokoh Ayah dari pemeran wanita utama dalam sinetron *Surga Yang Kedua*, yang memiliki watak kebapakan, penyayang, pengayom. Sebelum memilih aktor Roy Marten, penulis melakukan eksplorasi dari referensi aktor Adi Kurdi, namun menggantinya karena menemukan kecocokan pada aktor Roy Marten sebagai referensi tokoh yang ketiga.

Perwatakan tokoh seorang ayah dalam sinetron tersebut (Roy Marten dalam *Surga Yang Kedua*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi tokoh pendukung komik, Ayah Levin dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.





Gambar 4.7. MD Entertainmet, Poster Sinetron *Surga Yang Kedua*, 2016, www.showbiz.liputan6, Desember 2016

f. Rancangan Awal Tokoh Pendukung, Ibu Levin (Eksplorasi Karakter Ibu Levin)

No.	Referensi Tokoh Ibu Levin	Visual Tokoh
1.		

Tabel 4.13. Perancangan Eksplorasi Pertama Tokoh Ibu Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

No.	Referensi Tokoh Ibu Levin	Visual Tokoh
2.		


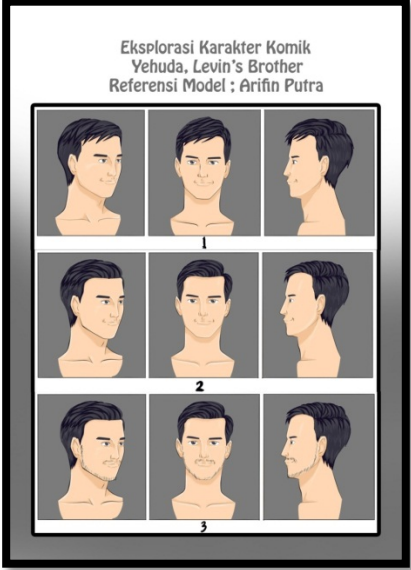
Tabel 4.14. Perancangan Eksplorasi Kedua Tokoh Ibu Levin Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

Referensi model aktris senior Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter tokoh pendukung komik Ibu Levin adalah aktris senior Widyawati yang memerankan tokoh Lestari (berwatak: sangat perhatian, penyabar, dan setia) dalam film *Love* pada tahun 2008 silam. Perwatakan tokoh Lestari (Widyawati dalam *Love*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi tokoh pendukung komik, Ibu Levin dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.



Gambar 4.8. 13 Entertainment, Poster Film *Love*, 2008, wikipedia.com, 2016

g. Rancangan Awal Tokoh Pendukung, Yehuda (Eksplorasi Karakter Yehuda)

No.	Referensi Tokoh Yehuda	Visual Tokoh
1.		

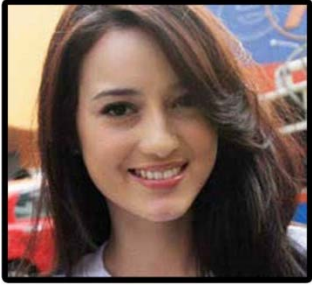
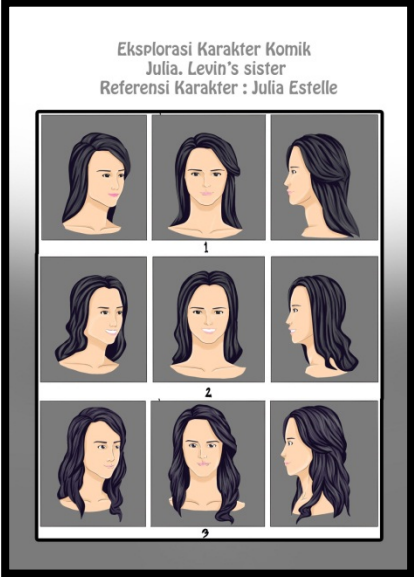
Tabel 4.15. Perancangan Eksplorasi Tokoh Yehuda Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

Referensi model aktor Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter tokoh pendukung komik Yehuda adalah aktor Arifin Putra yang memerankan tokoh Banjar (berwatak: suka berbicara *ceplas-ceplos*, sangat pemilih, obsesif terhadap tujuan yang ingin dicapai, bersahabat, dan setia kawan) dalam film *Negeri Van Oranye* pada tahun 2015 silam. Perwatakan tokoh Banjar (Arifin Putra dalam *Negeri Van Oranye*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi tokoh pendukung komik, Yehuda dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.



Gambar 4.9. Poster Sinetron *Negeri Van Oranje*,
www. showbiz.liputan6, 2015

h. Rancangan Awal Tokoh Pendukung, Julia (Eksplorasi Tokoh Julia)

No.	Referensi Tokoh Levin	Visual Tokoh
1.		

Tabel 4.16. Perancangan Eksplorasi Tokoh Julia Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

Referensi model aktris Indonesia yang dipilih penulis untuk menjadi referensi karakter tokoh pendukung komik Julia adalah aktris Julie Estelle

yang memerankan tokoh *Surat Dari Praha* (berwatak: cerdas, mandiri, dan kristis) dalam film *Surat Dari Praha* pada tahun 2016 silam. Perwatakan tokoh Larasati (Julie Estelle dalam *Surat Dari Praha*) yang menjadi dasar bagi penulis untuk memilih sebagai referensi tokoh pendukung komik, Julia dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.



Gambar 4.10. Poster Sinetron *Surat Dari Praha*,
www.showbiz.liputan6, 2015

4.2. Rancangan Awal Sampul Komik

Perancangan sampul sebuah buku atau biasa disebut *cover* buku merupakan sebuah tahapan yang penulis sampaikan kepada pembaca remaja kristiani, tentang konten apa yang disajikan dari komik yang penulis rancang. Sampul sebuah buku disadari penulis merupakan salah satu hal yang penting untuk menarik minat pembaca remaja kristiani untuk membaca


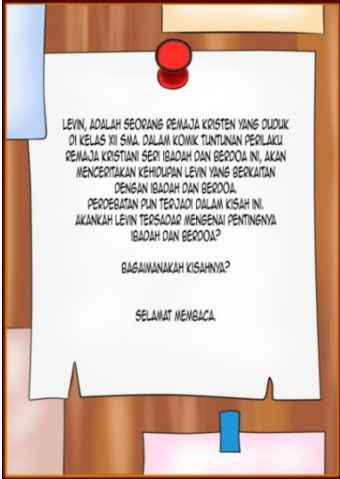
komik yang penulis rancang. Sampul buku terdiri dari dua yaitu sampul depan dan sampul belakang.

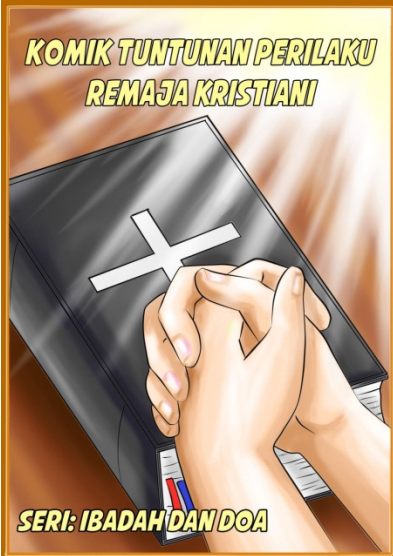

Rancangan awal sampul komik tuntunan perilaku remaja Kristiani (Seri: ibadah dan berdoa, kemalasan, menjaga perkataan dan memilah pergaulan), telah dilakukan saat seminar penciptaan karya seni rupa. Berikut merupakan hasil eksplorasi sampul komik yang penulis rancang:

1) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani

(a) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Peilaku Remaja

Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa.


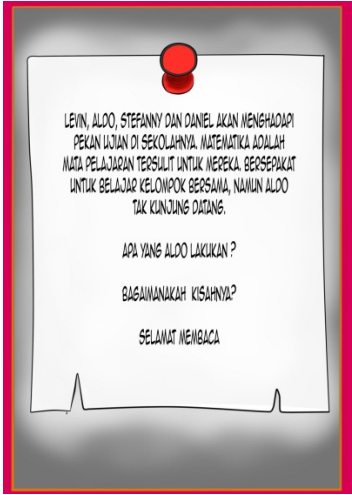
No.	Keterangan Sampul	Visual
1a	Sampul depan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: ibadah dan berdoa	
1b	Sampul belakang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: ibadah dan berdoa	


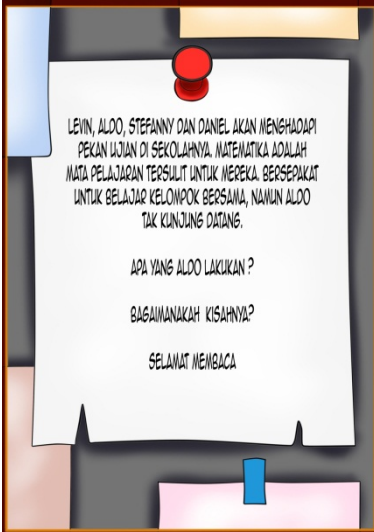
No	Keterangan Sampul	Visual
2a.	Sampul depan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: ibadah dan berdoa	
2b	Sampul belakang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: ibadah dan berdoa	

Tabel 4.17. Perancangan Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri: Ibadah dan Berdoa, Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

(b) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Peilaku Remaja


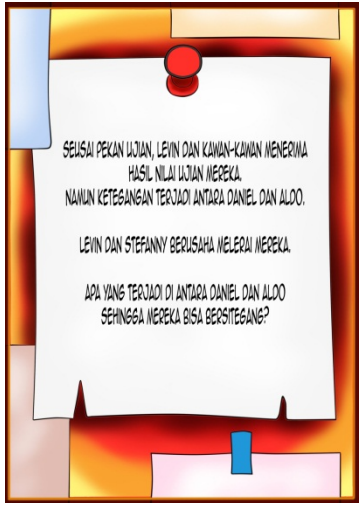
Kristiani Seri Kemalasan.

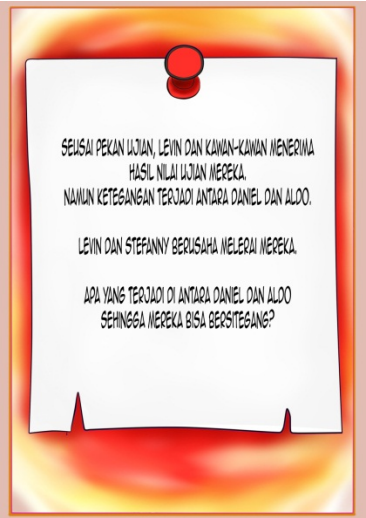
No.	Keterangan Sampul	Visual
1a	Sampul depan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: kemalasan	 <p>The image shows the front cover of a comic book. At the top, the title 'KOMIK TUNTUNAN PERILAKU REMAJA KRISTIANI' is written in bold, stylized red and black letters. Below the title is a cartoon illustration of a young man with black spiky hair and a serious expression, wearing a red shirt. He has two thought bubbles above his head: one on the left containing a yellow book with the word 'MATEMATIKA' written on it, and one on the right containing a black video game console with a white controller. In the bottom left corner of the cover, the text 'SERI: KEMALASAN' is written in white on a black background.</p>
1b	Sampul belakang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: kemalasan	 <p>The image shows the back cover of the comic, which is a white rectangular note pinned to a grey background with a red pushpin at the top center. The text on the note is as follows: LEVIN, ALDO, STEFANNY DAN DANIEL AKAN MENGHADAPI PEKAN UJIAN DI SEKOLAHNYA. MATEMATIKA ADALAH MATA PELAJARAN TERSULIT UNTUK MEREKA. BERSEPAKAT UNTUK BELAJAR KELOMPOK BERSAMA, NAMUN ALDO TAK KUNJUNG DATANG. APA YANG ALDO LAKUKAN ? BAGAIMANAKAH KISAHNYA? SELAMAT MEMBACA</p>

No	Keterangan Sampul	Visual
2a.	Sampul depan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: kemalasan	 <p>The image shows the front cover of a comic book. At the top, the title 'KOMIK TUNTUNAN PERILAKU REMAJA KRISTIANI' is written in bold yellow letters. Below the title is a graphic with the word 'cHoose' in red. It depicts a hand holding a white game controller in front of a screen. On the screen, there are two options: a book icon in a green circle and a game controller icon in a red circle, connected by a double-headed arrow. At the bottom of the cover, it says 'SERI: KEMALASAN' in yellow.</p>
2b	Sampul belakang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: kemalasan	 <p>The image shows the back cover of the comic book, which is a white sheet of paper pinned to a dark background with a red pushpin at the top. The text on the paper reads: 'LEVIN, ALDO, STEFANNY DAN DANIEL AKAN MENGHADAPI PEKAN UJIAN DI SEKOLAHNYA. MATEMATIKA ADALAH MATA PELAJARAN TERSULIT UNTUK MEREKA. BERSEDIAKAT UNTUK BELAJAR KELOMPOK BERSAMA, NAMUN ALDO TAK KUNJUNG DATANG. APA YANG ALDO LAKUKAN? BAGAIMANAKAH KISAHNYA? SELAMAT MEMBACA'. There is a blue tab at the bottom of the paper.</p>

Tabel 4.18. Perancangan Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri: Kemalasan, Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

**(c) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Peilaku Remaja
Kristiani Seri Menjaga Perkataan.**

No.	Keterangan Sampul	Visual
1a	Sampul depan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: menjaga perkataan	
1b	Sampul belakang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: menjaga perkataan	

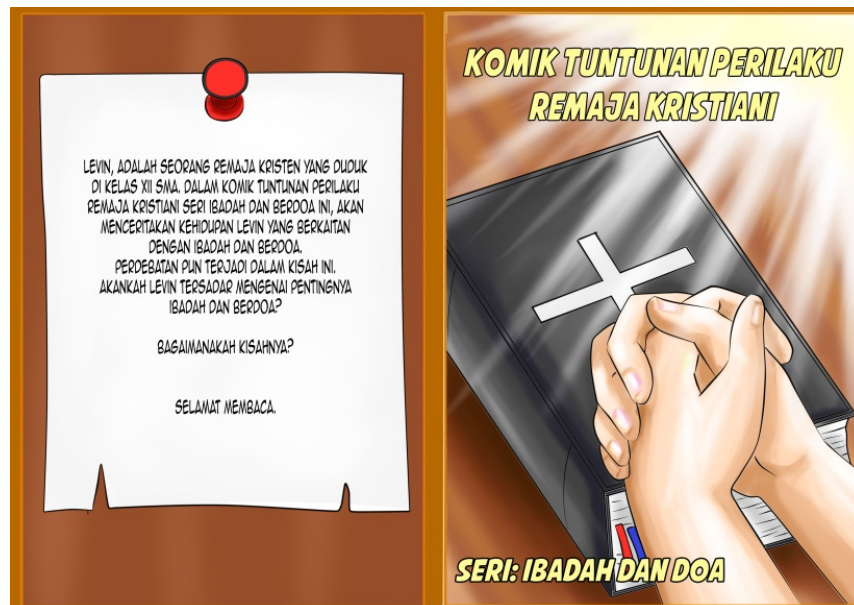
No.	Keterangan Sampul	Visual
2a.	Sampul depan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: menjaga perkataan	 <p>The image shows the front cover of a comic book. At the top, the title 'KOMIK TUNTUNAN PERILAKU REMAJA KRISTIANI' is written in yellow and red. Below the title is a speech bubble containing symbols: '#!?@#\$', '#\$**p'. The central illustration depicts two young men in white shirts and ties. The man on the left has a red mark on his forehead and a serious expression, while the man on the right has a surprised or shouting expression. At the bottom, the text 'SERI: MENJAGA PERKATAAN' is written in yellow.</p>
2b	Sampul belakang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: menjaga perkataan	 <p>The image shows the back cover of the comic book. It features a white sheet of paper pinned to a red background with a red pushpin at the top. The text on the paper reads: 'SEJUSI PEKAN UJIAN, LEVIN DAN KAWAN-KAWAN MENERIMA HASIL NILAI UJIAN MEREKA. NAMUN KETEGANGAN TERJADI ANTARA DANIEL DAN ALDO. LEVIN DAN STEFANNY BERUSAHA MELEBAI MEREKA. APA YANG TERJADI DI ANTARA DANIEL DAN ALDO SEHINGGA MEREKA BISA BERKESIBATAN?'</p>

Tabel 4.19. Perancangan Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri: Menjaga Perkataan, Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2017.

2) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja

Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa Terpilih

Saat seminar penciptaan karya seni rupa perancangan eksplorasi sampul komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri: ibadah dan berdoa, terpilihlah sampul komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri ibadah dan berdoa dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 4.11. Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa Terpilih Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2016

3) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja

Kristiani Seri Kemalasan Terpilih



Gambar 4.12. Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa Terpilih Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2016

3) Eksplorasi Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri menjaga Perkataan Terpilih



Gambar 4.13. Sampul Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa Terpilih Saat Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa, Dok. Pribadi, 2016

5. Ujicoba Rancangan Awal

Saat seminar penciptaan karya seni rupa, penulis telah merancang karakter-karakter yang mengacu pada referensi model aktor dan aktris Indonesia yang berperan dalam sinetron dan film Indonesia, merancang ilustrasi komik, dan menyebarkan angket yang berisikan hasil eksplorasi karakter kepada remaja Kristiani secara acak, sebanyak tiga puluh angket dari delapan karakter yang penulis rancang.


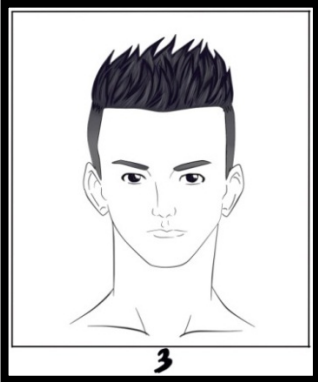
Proses penyebaran angket ini perlu dilakukan agar penulis dapat mengetahui karakter eksplorasi mana yang disukai oleh remaja kristini yang dalam hal ini merupakan target pembaca ilustrasi komik ini. Setelah mengetahui karakter yang disukai dari angket yang disebarkan, penulis baru bisa menentukan karakter final yang akan dimasukkan ke dalam ilustrasi komik tuntunan perilaku remaja kristini ini.

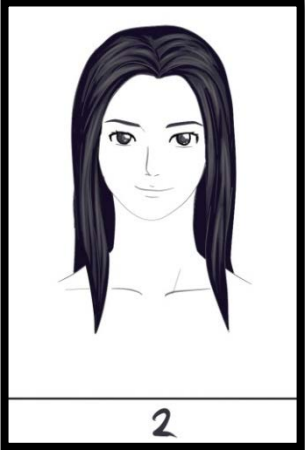

6. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal


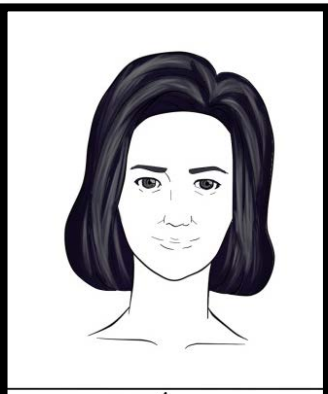
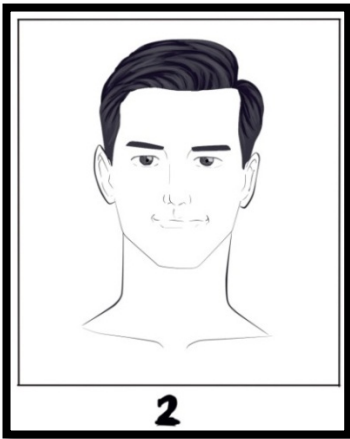
Dari hasil uji coba rancangan awal delapan tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani dengan masing-masing tiga eksplorasi dari setiap tokohnya yang harus dipilih oleh responden melalui angket saat seminar penciptaan karya seni rupa, terpilihlah satu dari setiap delapan tokoh yang dirancang.

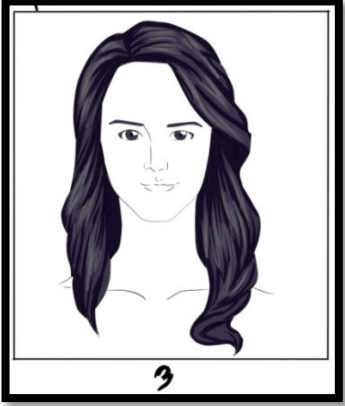
Pada angket yang disebarkan oleh penulis terdapat kolom yang diharuskan responden untuk menuliskan komentar atau tanggapan mereka mengenai

eksplorasi tokoh yang yang dipilih. Berikut akan penulis tampilkan tabel hasil tanggapan responden dalam memilih tokoh hasil ekplorasi pilihan mereka.

No.	Tokoh eksplorasi terpilih	Komentar/tanggapan responden angket
1.	 <p>70% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan wajahnya keren, terlihat cocok seperti tokoh utama manga dan anime. - Gaya rambutnya keren dan menarik. - Terlihat pas dan sesuai.
2.	 <p>80% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cocok seperti anak nakal. - Rambutnya keren, <i>stylish</i>. - Tampilan wajahnya serius, terlihat galak

3.	 <p>80% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan wajahnya cantik dan ramah. - Tampilan wajahnya mirip salahh satu artis.
4.	 <p>57% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terlihat ramah. - Tampilan wajahnya seperti kutu buku seperti remaja 'culun'. - Tampilan wajhnya terlihat bersahabat.
No.	Tokoh Eksplorasi Terpilih	Komentar/ tanggapan responden angket

<p>5.</p>	 <p>86% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan wajah kebabakan, bagus. - Terlihat bijaksana. - Mirip artis Roy Marten. - Wajah terlihat ramah. - Terlihat tokoh baik dan sabar.
<p>6.</p>	 <p>90% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Terlihat pas sebagai sosok ibu. -Tampilan wajhnya terlihat ramah dan bijaksana. -Terlihat <i>simple</i> dan <i>beautiful</i>, suka.
<p>7.</p>	 <p>76% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Terlihat bersahabat dan dewasa. -Terlihat tampan dan keren -Terlihat sangat maskulis

No.	Tokoh Eksplorasi Terpilih	Komentar/ tanggapan responden angket
8.	 <p data-bbox="424 920 743 958">87% responden memilih</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="815 456 1043 488">- Terlihat dewasa. <li data-bbox="815 528 1177 560">- Terlihat anggun dan cantik <li data-bbox="815 600 1171 631">- Rambutnya terlihat bagus.



Tabel 4.20. Tabel Komentar Responden Angket Pemilihan Karakter, Dok. Pribadi, 2017.



7. Spesifikasi visual dan Pemaknaannya (*Storyboard* Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani)

Saat seminar penciptaan karya seni rupa, *storyboard* perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani terdiri dari dua seri, yaitu (1) seri ibadah dan berdoa, dan (2) seri: kemalasan telah dirancang oleh penulis, sedangkan (3) seri: menjaga perkataan dan (4) seri: memilah pergaulan, baru dirancang saat tugas akhir penciptaan karya seni rupa. Pada saat seminar penciptaan karya seni rupa, *storyboard* perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani terdiri dari dua seri, yaitu (1) seri ibadah dan berdoa, dan (2) seri: kemalasan, masih hitam putih, namun untuk tugas akhir penciptaan karya seni rupa, sudah berwarna. *Storyboard* perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani dengan empat seri pada saat tugas akhir penciptaan karya seni rupa mengalami perubahan di awal komik setelah sampul depan komik, karena masukan dari dosen penguji, yaitu berupa ilustrasi sesuai ayat-ayat Alkitab yang terkait dengan seri komik yang dirancang penulis.



1) Storyboard Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa



No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
1.		Kutipan ayat Alkitab terkait dengan seri ibadah dan berdoa.
2.		Ilustrasi yang sesuai dengan ayat Alkitab terkait seri ibadah dan berdoa. Yesus sedang berhadapan dengan iblis.

No.	Tampilan Halaman Komik	Deskripsi
3.		Kutipan ayat Alkitab terkait dengan seri ibadah dan berdoa.
4.		Ilustrasi yang sesuai dengan ayat Alkitab terkait seri ibadah dan berdoa. Nabi Musa menyampaikan Firman Tuhan kepada Bangsa Israel



No.	Tampilan Halaman Komik	Deskripsi
5.	 <p>LHO... SUDAH JAM SEINI TAPI ANAK ITI BELUM BANGUN JABA</p> <p>PASTI KARENA SEMALAM NONTON SEPAK BOLA LAGI DEH</p> <p>JADI KEBIASA-AN SEKALI DEH ANAK INI!</p>	<p>Situasi pagi hari, Ibu Levin melihat jam dan berjalan ke kamar Levin untuk membangunkan Levin karena menyadari bahwa Levin belum bangun tidur.</p>
6.	 <p>AUHH ANAK INI...</p> <p>zzz ...</p> <p>zzz ...</p> <p>zzz ...</p> <p>LEVIN !!!</p>	<p>Ibu Levin membangunkan Levin dengan teriaknya. Levin sentak terbangun dari tidurnya.</p>
No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi



<p>7.</p>	 <p>MAMA, KENAPA BANGUNANNYA NGALUS DENSAH TERIAK SIH ???</p> <p>KAMU JUGA SIH ? LIHAT DONG JAM SI SAMPING KAMU TUH ?</p> <p>KAMU ITU BISA TERLAMBAT KE SEKOLAH !!!</p> <p>JAM</p> <p>WADUH SANGAT NIH...</p> <p>3</p>	<p>Levin terbangun dan mengeluhkan kepada ibunya karena dirinya dibangunkan dengan teriakan. Ibu Levin menjawabnya dengan menyuruh Levin untuk melihat jam di sampingnya. Levin pun terkejut karena dirinya bisa terlambat ke sekolah.</p>
<p>8.</p>	 <p>LEVIN ...</p> <p>SEGERA KAMU MANDI DAN BERSIAP KE SEKOLAH SANA...</p> <p>DAN JANGAN LUPA LUTUK DOA PAGI DAN SAAT TEDUH YAA...</p> <p>SETELAH ITU LANGSUNG KE MEJA MAKAN UNTUK SARAPAN</p> <p>OKE MA!</p> <p>JYAH SUDAH WENANG... BU...</p> <p>DUH ! AKU MASIH NGANTUK NIH...</p> <p>BLUMPP !!!</p>	<p>Ibu Levin menyuruh Levin segera mempersiapkan diri untuk pergi ke sekolah sembari mengingatkan untuk jangan lupa doa pagi dan bersaat teduh sejenak. Levin mengiyakannya namun dirinya masih sangat mengantuk.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
9.		<p>Levin menengok dan melihat ke arah Alkitab yang berada di atas meja. Levin pun segera berdiri.</p>
10.		<p>Levin mendekati dan berdiri di depan meja yang di atasnya ada Alkitab.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
11.		<p>Levin menurungkan niatnya untuk doa pagi dan bersaat teduh membaca Alkitab. Ia mengesampingkannya dan lebih memilih untuk mandi utruk bersiap ke sekolah.</p>
12.		<p>Di ruang makan telah menunggu ayah Levin dan Ibu Levin. Ayah Levin menunggu anak-anaknya, Levin, Yehuda dan Julia untuk sarapan bersama. Ibu Levin mengatakan bahwa mereka bertiga sudah bersiap.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
13.		<p>Levin, Yehuda dan Julia datang ke ruang makan disertai dengan candaan dan gurauan di antara mereka. Ibu Levin pun menyuruh mereka untuk bergegas duduk untuk sarapan.</p>
14.		<p>Melihat istri dan anak-anaknya sudah duduk di meja makan, ayah Levin ingin memulai untuk mengucapkan doa makan. Tiba-tiba seseorang menyela dengan mengatakan “Levin !”</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
15.	 <p>KITA 'KAN INGIN BERDOA BERSAMA ...</p> <p>KENAPA KAMU SUDAH SUDAH MAKAN DULUAN ???</p> <p>PAPA 'KAN TADI MALU MENGUCAP DOA LINTIK MAKAN, NAK...</p>	<p>Ternyata itu suara Julia yang menegur Levin karena telah makan duluan padahal belum berdoa bersama. Ibu Levin pun juga menegur tindakan Levin tersebut.</p>
16.	 <p>MELIHAT KAMU SEPERTI INI...</p> <p>SEPERTINYA KAMU JUGA MENYUSU-SUSUKAN SAMA TERUS DAN DOA PAKSI YAA, LEVIN ?</p> <p>WAH ! KENA TELAK TUH ! HEI, BANG</p> <p>PAPA INI MEM-BESAR-KAN AJA DEH !</p> <p>INI' KAN CUMA HAL KECIL AJA, PA !!!</p>	<p>Mendapat teguran seperti itu, Levin langsung menelan makanan di mulutnya dan meletakkan kembali roti yang dipegangnya. Lalu ia meminta maaf sambil bercanda untuk kembali mencairkan suasana, namun ayah Levin tidak menyetujui tindakan Levin yang seperti menyepelkan berdoa.</p>

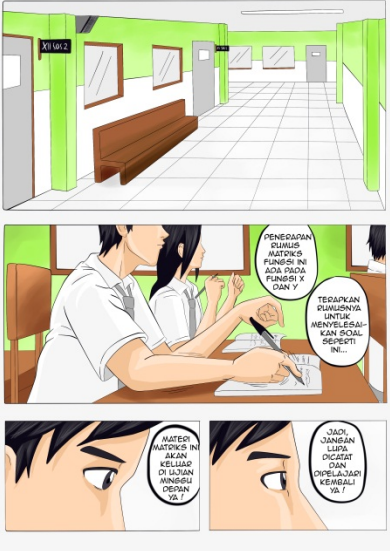

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
17.	 <p>MELIHAT KAMU SEPERTI INI...</p> <p>SEPERTINYA KAMU JUGA MENYEPELEKAN SAAT TEDUH DAN DOA PAGI YA, LEVIN?</p> <p>WAH! KENA TELAK TULH!</p> <p>HEI, BANG!</p> <p>PAPA INI MEM-BESAR-BESARKAN AJA DEH!</p> <p>INI' KAN CUMA HAL KECIL AJA, PA !!!</p>	<p>Ayah Levin pun berasumsi bahwa Levin menyepelekan doa pagi dan saat teduh dengan mengacu tindakan Levin yang makan sebelum berdoa. Mendengar kata-kata ayahnya, Yehuda pun berkelakar, namun Julia menyenggolnya untuk menghentikan kelakaran Yehuda. Levin pun mengelak dan berkilah</p>
18.	 <p>JADI MENGLUT KAMU INI HANYA HAL YANG KECIL DAN SEPELE YA?</p> <p>MELAKUKAN HAL KECIL UNTUK TUHAN SAJA KAMU BELUM MAMPU, SAMA-MANA KAMU MAMPU MENGERI YANG LEBIH BESAR?</p> <p>SUDAH BANYAK HAL BAIK YANG TERJADI DI DALAM HIDUPMU, MAKA ANGGAPLAH IBADAH DAN DOA-MU SEBAGAI UCAPAN SYUKUR PADA TUHAN</p> <p>BENAR YANG DIKATAKAN AYAH ...</p>	<p>Mendengar ucapan Levin tersebut, ayah Levin menegur Levin kembali dan mengingatkan berkat yang diberikan Tuhan dan esensi ibadah dan berdoa sebagai ucapan syukur. Mendengar perkataan ayahnya itu, Levin pun termenung.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
19.		<p>Levin pun termenung dan mengingat kembali berbagai perilakunya yang salah mengenai ibadah dan berdoa di masa lalu.</p>
20.		<p>Levin merenung dan mennyadari kesalahan yang dilakukannya. Ia pun mengakui bahwa dirinya salah kepada ayahnya dan memohon ampun kepada Tuhan dalam lubuk hatinya.</p>



Tabel 4.21. Storyboard komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Tema: Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017.

2) Storyboard Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri
Kemalasan

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
1.		Kutipan ayat Alkitab terkait dengan seri kemalasan.
2.		Ilustrasi yang sesuai dengan ayat Alkitab terkait seri kemalasan. Raja Salomo menuliskan Kitab Amsal.


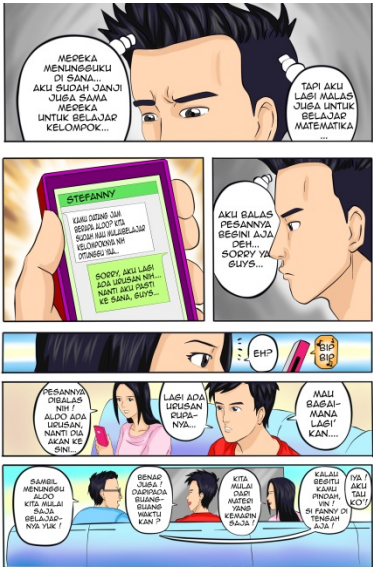
No.	Tampilan Halaman Komik	Deskripsi
1,	 <p> PENERAPAN RUMUS MATOKS FUNGSI INI ADA PADA FUNGSI x DAN y TERDAPKAN RUMUSNYA UNTUK MENYELESAIKAN SOAL SEPERTI INI... MATERI MATOKS INI AKAN KELUAR DI UJIAN MINGGU DEPAN YA... JADI JANGAN LUPA DICATAT DAN DIPELAJARI KEMBALI YA! </p>	<p>Di sekolah, di ruang kelas saat pelajaran matematika sedang berlangsung. Levin sedang belajar dan mencatat materi pelajaran matematika.</p>
2.	 <p> ANAK-ANAK, PELAJARAN MATEMATIKA HARI INI SUDAH SELESA... DIPELAJARI KEMBALI YA!!! IYAAAA, BU...!!! HAAA--- AKHIRNYA LEVIN... KENAPA JADI TIDAK SEMANGAT BEGITU? MATERI HARI INI SUSAH BANGET YA? </p>	<p>Bel istirahat berbunyi, pelajaran matematika pun telah usai. Stefanny menanyakan keadaan Levin karena terlihat tidak semangat.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
3.		<p>Levin menjawabnya sembari mengeluhkan materi pelajaran matematika yang belum begitu dipahaminya. Levin dan Stefanny menanyakannya juga ke Aldo dan Daniel yang duduk di belakang mereka. Aldo dan Daniel pun menjawab bahwa mereka belum begitu memahami materi matematika tersebut.</p>
4.		<p>Aldo mengatakan bahwa materi pelajaran matematika nya memang sangat sulit, dan Daniel pun membenarkan pernyataan Aldo tersebut.</p>

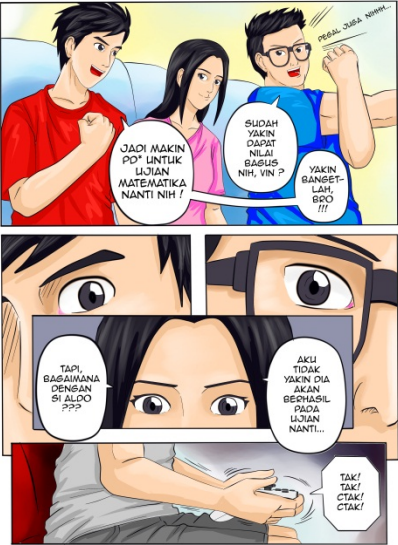

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
5.	 <p>The comic strip consists of three panels. In the first panel, a female student asks 'GAKS BAGAIMANA NIH?' and another student replies 'DUU UDANG NI SH NGAK BISA DIHADAPIN'. A third student says 'APAN !!! TADI NGOMONG APAN HAHAHAH !!!'. The second panel shows a female student asking 'HEI / SUDAH SUDAH? BAGAIMANA KALAU AKHIR PEKAN INI KITA BELAJAR KELOMPOK?' and another student replies 'LAGIPULA PEKAN UJIAN 'KAN TINGGAL SENINGGU LAGI NIH...'. The third panel shows three male students talking. One says 'AKU SH SETLJAJ', another says 'NIH! DE BAGIS! AKU SETLJAJ', and a third says 'SIHMANA DAND? DO?'. A fourth student says 'AKU SH IKUTAN AJA DEH...'</p>	<p>Mendengar pekatan mereka, Levin pun sedikit membecandai mereka berdua. Melihat ksulitan teman-temannya itu, Stefanny mempunyai ide untuk mengadakan belajar kelompok untuk memperdalam pemahaman mengenai materi matematika tadi. Levin, Aldo dan Daniel menyetujui ide tersebut.</p>
6.	 <p>The comic strip consists of two panels. The first panel shows a group of students sitting at desks in a classroom. One student says 'KITA BELAJAR KELOMPOK DI MANA NIH?'. Another student replies 'KALAU DI DI MANA NIH?'. A third student says 'WAH! SIHMANA SAJA DEH...'. A fourth student says 'AKU YUSA NIH NIH?'. A fifth student says 'FIT YA? BELAJAR KELOMPOK NIH?'. A sixth student says 'SUD DAK BOBE'. A seventh student says 'JANGAN LUPA SIANGIN YA, VIN!'. A eighth student says 'DASTI DONG DANIEL'. The second panel shows a student looking at a clock and saying 'GTH" KITA NGAK KE KANTIN NIH?'. Another student replies 'SEBELUM JAM ISTIRAHAT SELESA LHO...'. A third student says 'YAHHH! SUDAH BUNYI BEL TUAH?'. A fourth student says 'HAHAHAHA HAHAHAHA HAHAHAHA !!!'. There are also sound effects 'Teeeee~eeettt...' and 'Tee~eeettt...' written in red.</p>	<p>Mereka berunding dan bersepakat untuk mengadakan belajar kelompok pada kahir pekan jam sepuluh pagi di rumah Levin.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
7.	 <p>SUDAH HAMPID JAM 10, LEBIH BAIK AKU TELEPON MEPEKA DEH...</p> <p>TOK / TOK / TOK !</p> <p>AH ! ITU PASTI MEPEKA !</p> <p>CKREEK !</p>	<p>Pagi-pagi di rumah Levin. Waktu sudah menunjukkan hampir pukul sepuluh pagi. Levin berniat untuk menghubungi teman-temannya, namun terdengar ketukan pintu. Levin menduga bahwa itu teman-temannya.</p>
8.	 <p>YOO, BRO ?</p> <p>HAI, VIN !</p> <p>KITA NEGAK TELAT 'KAN ?</p> <p>MALAH ON TIME BANGET !</p> <p>AYO SILAKAN MASUK SUY'S !</p> <p>KITA BELAJARNYA DI RUANGAN INI SAJA YA, TEMAN-TEMAN</p> <p>TIDAK APA-APA KO' VIN !</p> <p>SANTAU AJA BRO</p> <p>OM, TANTE, BANG YEHUDA DAN KA JULIA MANA, VIN ?</p> <p>KALAU PAPA SECANG LADU PASI, MAHA ADA ADISAN OT' SINI</p> <p>KALAU BANG YEHUDA MAIN FETSA, KA JULIA LARI KE MAL</p>	<p>Dugaan Levin tepat. Teman-temannya datang, Daniel dan Stefanny. Levin mempersilakan mereka untuk masuk sembari mengajak Daniel dan Stefanny ke ruang tengah tempat mereka akan belajar kelompok bersama. Stefanny menanyakan di mana anggota keluarga Levin lainnya, Levin pun menjawab pertanyaan Stefanny.</p>

No.	Tampilan Halaman Komik	Deskripsi
9.	 <p>Panel 1: A woman asks, "OYA, LEVIN... TADI SI ALDO ADA TELPON KAMU NGGAK?" (Hey, Levin... did Aldo call you just now?). A man replies, "NGGAK ADA. AKU MALIH MENGERA SI ALDO, AKAN DATANG SAMA KALIAN..." (No. I'm busy with Aldo, he'll come with you...).</p> <p>Panel 2: A man explains, "TADI AKU DAN STEFANNY SUDAH MENCoba HUBUNGI HP-NYA ALDO, TAPI NGGAK ADA JAWABAN SAMA SEKALI VIN..." (Just now I and Stefanny tried to call Aldo's phone, but there was no answer at all, Vin...).</p> <p>Panel 3: A man says, "SEKARANG AKU COBA HUBUNGI HP-NYA DEH..." (Now I'll try to call his phone...).</p> <p>Panel 4: A hand holds a phone with the name "ALDO" on the screen. The text says "TULIT... TULIT... TULIT..." (Static... static... static...).</p>	<p>Stefanny menanyakan mengenai Aldo pada Levin, namun Levin sendiri tidak tahu malah menduga Aldo akan datang bersama kedua temannya itu. Daniel mengatakan bahwa Aldo tidak bisa dihubungi. Mendengar hal itu, Levin mencoba menghubungi Aldo lewat <i>handphone</i>-nya.</p>
10.	 <p>Panel 1: Aldo is playing a game on his phone. A speech bubble says "JRENG! JRENG! JRENG!" (Ring! Ring! Ring!). He looks annoyed and says, "HAA... KALI INI SIAPA YANG 'CALLING' NIH..." (Huh... who's calling this time...).</p> <p>Panel 2: A close-up of the phone screen shows the name "SI LEVIN RUPANYA..." (It's probably Levin...).</p> <p>Panel 3: Aldo is sitting on a red sofa, still playing the game. He says, "PASTI SOAL BELAJAR KELOMPOK ITU DEH..." (It's definitely a group learning question, right...?). He then adds, "LAGI MALAS AKU SAMA PELAJARAN MATEMATIKA 'WEEKEND' LESH BAIK MAN SUI ADA?" (I'm also lazy about math lessons 'weekend' lessons, hey, it's good, man, what's up?).</p>	<p>Panggilan masuk pada <i>handphone</i> Aldo, namun Aldo enggan untuk menjawabnya karena ia merasa terganggu saat ia sedang bermain gim dan juga karena merasa malas untuk belajar kelompok di akhir pekan.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
11.	 <p>TEPISAN- BUNG TAPI TIDAK DIANGKAT...</p> <p>PADAHAL HP-NYA DIA ITU SELALU DIPERING SAMA DIA LHO...</p> <p>KALAU BEGITU...</p> <p>KIDU PESAN SAJA KE ALDO... MUNGKIN DIA LAGI ADA URUSAN JUSA KAN ?</p> <p>NANTI JUSA ADA BALASAN PESAN DARI DIA, KAN ?</p> <p>HA ? ADA PESAN MASUK DARI FANNY NIH...</p>	<p>Levin mengatakan bahwa panggilan teleponnya tidak dijawab Aldo.</p> <p>Stefanny pun mempunyai ide untuk mengirim pesan kepada Aldo saja.</p> <p>Pesan terkirim ke HP Aldo dan Lado pun telah membacanya.</p>
12.	 <p>MEPEKA MENUNGGUKU DI SANA... AKU SUDAH JANJI JUSA SAMA MEPEKA UNTUK BELAJAR KELOMPOK...</p> <p>TAPI AKU LAGI MALAS JUSA UNTUK BELAJAR MATEMATIKA...</p> <p>AKU BALKAS PESANNYA BESINI AJA DEH... SOORY YA GUYS...</p> <p>PERANNYA ORISALU NIH ? ALDO ADA URUSAN, NANTI DIA AKAN KE KINI...</p> <p>LAGI ADA URUSAN GUS- NYA...</p> <p>MAU BALAS- MANA LAGI KAN...</p> <p>RAMBL MENDANGU ALDO KITA MULAI SALA RELAJUS- NYA YUK ?</p> <p>BENAR SUKA ? DAPURADA SIANG WISATI KAN ?</p> <p>KITA MULAI MULU YANG KEMAH SAJA</p> <p>KALAU BEGITU KAMU PINDOH VIN DI FANNY DI TENGAH SALA ?</p>	<p>Aldo membaca pesan tersebut, dan menjadi merasa bersalah karena tidak menepati janjinya kepada teman-temannya. Aldo pun mengirim pesan kepada Stefanny yang berisi bahwa ia akan datang nanti untuk belajar kelompok. Akhirnya Levin, Daniel dan Stefanny mulai belajar kelompok sembari menunggu Aldo.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
13.		<p>Sementara Aldo kembali bermain gim di rumahnya tanpa memedulikan kembali janji belajar kelompok bersama teman-temannya. DI lain pihak Levin, Stefanny dan Daniel sedang sangat bersemangat untuk belajar matematika.</p>
14.		<p>Waktu pun terus berlalu. Levin, Stefanny dan Daniel terus melanjutkan belajar kelompoknya, sedangkan Aldo tatap asyik bermain gim di rumahnya.</p>

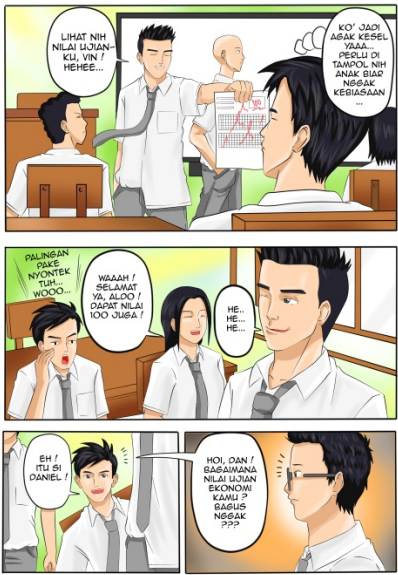
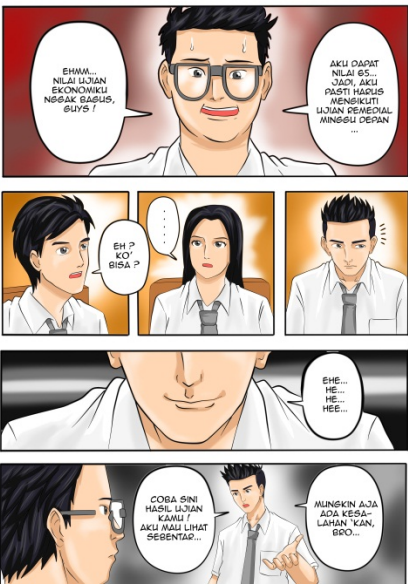
No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
15.	 <p>Panel 15 shows three characters. A male character in a red shirt says, 'JADI MAKIN PO' UNTUK UJIAN MATEMATIKA NANTI NIH!'. A female character in a pink shirt says, 'SUDAH YAKIN DAPAT NILAI BAGUS NIH, VIN?'. A male character in a blue shirt with glasses says, 'PERAL, JUBA... NIHI... YAKIN BANGET-LAH, BRO!!'. Below this, a close-up of the male character in the blue shirt shows him thinking, 'TAPI, BAGAIMANA DENJIN SI ALDO???'. Another close-up shows him saying, 'AKU TIDAK YAKIN DIA AKAN BERHASIL PADA UJIAN NANTI...'. A final panel shows him shouting, 'TAK! TAK! CTAK! CTAK!'.</p>	<p>Levin, Stefanny dan Daniel menyudahi belajar kelompoknya. Mereka optimis untuk dapat mengerjakan ujian matematika nanti, namun Stefanny merasa khawatir kepada Aldo karena Aldo belum tentu dapat mengerjakan ujian matematika tersebut.</p>
16.	 <p>Panel 16 shows a character in a red shirt celebrating, saying 'MENYENANGKAN SEKALI MEMAINKAN GIM INI!' and laughing 'HAHAHA!!!'. Below, a character in a white shirt is in a classroom, saying 'DI SEKOLAH... UJIAN MATEMATIKA...'. He is frustrated, saying 'MENYEDIKANKAN BANGET MENDERJAKAN UJIAN MATEMATIKA INI!'. A sound effect 'DOOO~OONS!!' is shown. He looks at a math problem and says 'ADUH! BAWAT NIH?' and 'SOALNYA SUSAH-SUSAH BANGET LAGI?'. A final panel shows him sweating and saying 'ADUH! MENYESAL AKU NGGAK BELAJAR UNTUK UJIAN MATEMATIKA INI! NILAI UJIANCU DITI HANGUS NIH?'.</p>	<p>Hal yang dikhawatirkan Stefanny pun terjadi. Keadaan berbalik. Aldo yang saat bermain gim begitu senang gembira, menjadi sangat frustrasi ketika menghadapi ujian matematika. Ia pun menyesal karena malas belajar dan lebih mementingkan bermain gim. Ia menyadari bahwa nilai matematika pasti akan hancur oleh malasnya.</p>

Tabel 4.22. Storyboard komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani
Tema: Kemalasan, Dok. Pribadi, 2017.

2) Storyboard Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri
Menjaga Perkataan

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
1.		Kutipan ayat Alkitab terkait dengan seri menjaga perkataan.
2.		Ilustrasi yang sesuai dengan ayat Alkitab terkait seri menjaga perkataan. Yakobus sedang menuliskan surat kepada kedua belas suku perantauan.



<p>5.</p>		<p>Siang hari di sekolah saat selesai pelajaran, Levin mendapatkan hasil ujian ekonomi. Ia merasa mendapat nilai tertinggi di kelasnya.</p>
<p>6.</p>		<p>Stefanny menunjukkan hasil ujiannya kepada Levin</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
7.	 <p>The comic strip for page 7 consists of three panels. In the first panel, Aldo is showing a document to Levin and Daniel. Levin says, "LIHAT NIH NILAI UJIAN KU, VIN! HEHEE..." and Aldo replies, "KO' JADI AGAK KESELE YAA? PERULU DI TAMPOL NIH ANAK BIAO NBBAK KEBERASAAN...". The second panel shows Levin looking surprised and saying, "PALINGAN DAKE NYONTEK TUH... WOOO...", while Aldo says, "WAAAH! SELAMAT YA, ALDO! DAPET NILAI 100 JUBA!". Daniel responds with "HE... HE...". The third panel shows Levin asking, "EH! ITU SI DANIEL!", and Aldo replies, "HOI, DAN! BAWA WANA NILAI UJIAN EKONOMI KAMU? BAGUS NBBAK???".</p>	<p>Aldo dengan sombongnya menunjukkan hasil ujiannya kepada Levin. Levin merasa kesal pada Aldo. Melihat Daniel, Levin menanyakan hasil ujian Daniel.</p>
8.	 <p>The comic strip for page 8 consists of four panels. The first panel is a close-up of Daniel looking nervous, saying, "EHMM... NILAI UJIAN EKONOMIKU NBBAK BAGUS, SUHS?". He then says, "AKU DAPAT NILAI 55... JADI, AKU PASTI MAGUS MENSUKITI UJIAN REMEDIAL MINGGU DEPAN...". The second panel shows three characters reacting: Levin says "EH? KO BISA?", Daniel says "...", and Aldo says "...". The third panel is a close-up of Aldo saying, "EHE... HE... HE...". The fourth panel shows Aldo saying, "COBA SINI HASIL UJIAN KAMU? AKU MALU LIHAT SEBENTAR...", and Daniel replies, "MUNGKIN AJA ADA KESE-LAHAN KAM, BRO...".</p>	<p>Daniel mendapat nilai yang buruk dalam ujian ekonomi. Dengan niat buruk, Aldo meminta Daniel untuk memperlihatkan hasil ujiannya.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
9.		<p>Daniel memmberikan hasil ujiannya. Melihat hasil ujian Daniel yang buruk, Aldo mengejeknya dengan perkataan yang merendahkan dan mengesalkan.</p>
10.		<p>Daniel tidak terima dengan perkataan Aldo, namun Aldo tidak merasa ada yang salah dengan perkataannya. Levin menyadari keadaan kelas sedikit terganggu dengan ketegangan yang terjadi antara Aldo dan Daniel.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
11.	 <p>SUDAH / SUDAH / SUDAH / LEBIH BAIK KITA KE KANTIN AJA YUK / SUDAH LAPAR NIH... HA HA HA...</p> <p>SEBELUM JAM ISTIRAHAT SELESAI KAN</p> <p>KLUY* LAH / JADI MAKIN LAPAR NIH SETELAH LIHAT NILAI UJUNNYA SI DANIEL / PATHETIC*!</p> <p>KLUY* YUK (CIBALUK), PATHETIC* MENYEDHIKAN</p> <p>SALAN</p>	<p>Levin berusaha untuk menghentikan ketegangan Aldo dan Daniel dengan berniat mengajak ke kantin untuk makan. Sayangnya Aldo makin trus mengejek Daniel.</p>
12.	 <p>MINGSIR LEVIN !!!</p> <p>PLAKKK !!!</p> <p>MINTA DIHAJAB ORANG INI !!! SIALAN !!!</p> <p>HEM?</p> <p>WEDEKA BERTENSKAD KITA APA GELAKNYA LAPORKAN KE SUKUP?</p> <p>KALAU DICUH DAN SAMPAI DILAPORKAN KE SUKUP, KAMI BISA MENYOLAT MASALAH BESAR... @ANAT...</p>	<p>Amarah Daniel makin tinggi dengan perkataan Aldo yang makin mengesalkan. Levin berusaha menenangkan Daniel, namun Aldo bersikap santai saja. Stefanny menyadari akan terjadi masalah bila keadaan terus seperti itu.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
13.		<p>Stefanny berbicara. Ia berusaha menghentikan ketegangan antara Aldo dan Daniel. Ia memberitahu Aldo dan Daniel untuk menenangkan diri, karena bila terjadi masalah akan menjadi hal yang merepotkan.</p>
14.		<p>Mendengarkan perkataan Stefanny, Aldo menganggap Stefanny terlalu melebih-lebihkan sesuatu. Stefanny tidak terima, dan menegur Aldo untuk menghentikan perkataannya yang mengesalkan kepada orang lain. Ia memberitahu bahwa ia bisa kehilangan teman karena perkataannya yang buruk.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
15.	 <p>JANGAN ASAL NGOMONG DULU DEH, FAN!</p> <p>AKU BERTAHU YAA! NGGAK ADA YANG SALAH SAMA OMONGANKU, FAN!</p> <p>MEWANG SI DANIEL AJA YANG 'BAPERAN'! CUPU'! NGGAK TAHU TUH KALAU ADA YANG NGGAK SUKA SAMA OMONGANKU!</p> <p>CORA AJA DEH !!! MEWANGNYA ADA DI SINI YANG NGGAK SUKA SAMA OMONGANKU !!?</p> <p>AKU NGGAK SUKA TUH !</p> <p>DOOOO~OONS !!!</p> <p>WADUH... BANYAK CUPU...</p>	<p>Aldo tidak terima dengan teguran Stefanny. Ia bersikukuh bahwa tidak ada yang salah dengan perkataannya, namun teman-teman di kelasnya tidak setuju dengan Aldo. Banyak teman sekelas Aldo yang tidak suka dengan cara Aldo berbicara. Aldo pun menjadi sedikit terkejut.</p>
16.	 <p>LIHAT, DO ! TERNYATA BANYAK JUBA YANG NGGAK SUKA SAMA PERKATAANMU ! KAMU MASIH BERSIKUKUH KALAU TIDAK ADA YANG SALAH DENGAN UCAPANMU !?</p> <p>HILANGKAN CADA BICARA YANG DAPAT MENGLIAT ORANG LAIN TERSENGUNG, DO ! ATAU KAMU BISA MENGUNDANG PERWAKILAN, BAHKAN BISA MENGLIAT KEHILANGAN TEMAN !</p> <p>BENAR JUBA YANG DIKATAKAN OLEH FANNY...</p> <p>AKU SADAR PERKATAANKU MEWANG SUKA KETERALIAN SIH... INI KESALAHANKU...</p> <p>TAPI AKU TIDAK MENYADARI KALAU PERKATAANKU INI BISA MENGLIAT KEHILANGAN TEMAN... BASA'MANA INI...</p>	<p>Stefanny kembali menegur Aldo agar merubah perkataannya agar tidak mengesalkan. Aldo pun menjadi merenung dan sadar bahwa perkataannya seringkali menyinggung orang lain.</p>

No.	Tampilan halaman komik	Deskripsi
17.		Menyadari kesalahannya, Aldo memberanikan diri untuk meminta maaf dan mengaku salah kepada Daniel. Daniel pun memaafkan Aldo.

Tabel 4.23. Storyboard komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Tema: Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017.

B. Rancangan Detail

1. Definisi Rancangan

Menurut Will Eisner, komik sebagai *sequential art*, yaitu; Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Komik memiliki unsur-unsur visual, yaitu: panel, parit, balon kata, ilustrasi, bunyi huruf, sudut pandang, dan alur/plot. Gaya gambar atau *style* yang digunakan dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini adalah gaya manga (*japanese style*) yang dikombinasikan dengan gaya gambar pribadi.

Komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini akan dibuat dalam beberapa tema, seperti (1) seri : Ibadah dan Berdoa, (2) seri : Kemalasan, dan (3) seri: Menjaga Perkataan

2. Spesifikasi Pengguna

Kisaran umur masa remaja atau periode sosial menurut teori yang dikemukakan oleh Kohnstam dimulai dari umur 14 sampai 21 tahun. Periode sosial (masa remaja) merupakan periode sebelum periode matang (kedewasaan). Dengan mengacu pada kisaran umur masa remaja yang dikemukakan Kohnstam, penulis menargetkan kisaran umur pembaca remaja Kristiani dari 14 sampai 21 tahun.

3. Spesifikasi Fungsi

Komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini merupakan komik yang berisikan edukasi atau pengajaran mengenai tuntunan perilaku untuk remaja Kristiani yang mengacu pada ayat-ayat pada Alkitab. Dalam konten komik akan dibuat menjadi empat seri. Setiap serinya akan menjadi sebuah buku yang berbeda. Seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani yang dirancang adalah: (1) Seri: Ibadah dan Berdoa, (2) Seri: Kemalasan, dan (3) Seri: Menjaga Perkataan. Di akhir halaman komik setiap serinya akan disisipkan ayat-ayat Alkitab yang berkaitan dengan seri yang dirancang.

4. Spesifikasi Teknis

Dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, penulis melalui berbagai tahapan dan proses. Tahapan pertama yang penulis kerjakan

adalah mencari berbagai referensi foto untuk merancang tokoh-tokoh komik. Setelah menemukan foto referensi yang sesuai, penulis merancang eksplorasi karakter berdasarkan referensi yang ditemukan.

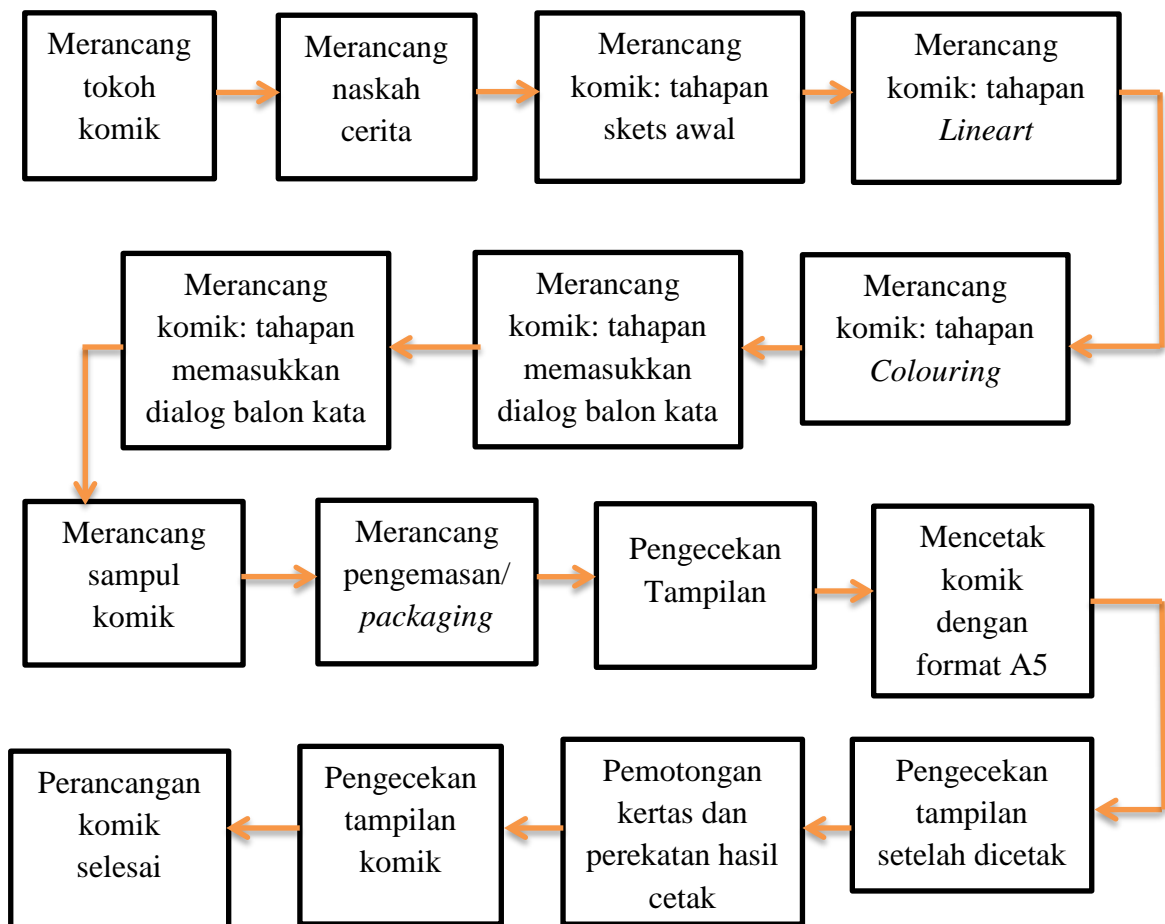
Tahapan berikutnya yang dilakukan penulis adalah mencari referensi perilaku remaja dan ayat-ayat Alkitab dengan bimbingan oleh pendeta sebagai narasumber ahli. Melalui bimbingan dari pendeta sebagai pendapat ahli, penulis dapat mengembangkan ide dan gagasan dan menjadikannya ke dalam naskah cerita. Setelah naskah cerita selesai dibuat, penulis dapat mulai untuk merancang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.

Dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani, penulis menggunakan media digital. Program atau *software* yang digunakan dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini adalah *software Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop*.

Software Paint Tool SAI dalam perancangan komik ini digunakan untuk membuat tahapan pengerjaan sketsa ilustrasi kasar, pembuatan *lineart*, pengerjaan balon kata, dan pewarnaan. Sedangkan *software Adobe Photoshop* digunakan untuk memasukkan dialog dan narasi ke dalam balon kata yang telah dirancang, penambahan efek tulisan dan melakukan perbaikan (*editing*) bila terjadi kesalahan dalam perancangan komik. Dengan demikian kedua *software* yang digunakan menjadi *software* andalan penulis dalam merancang komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini.

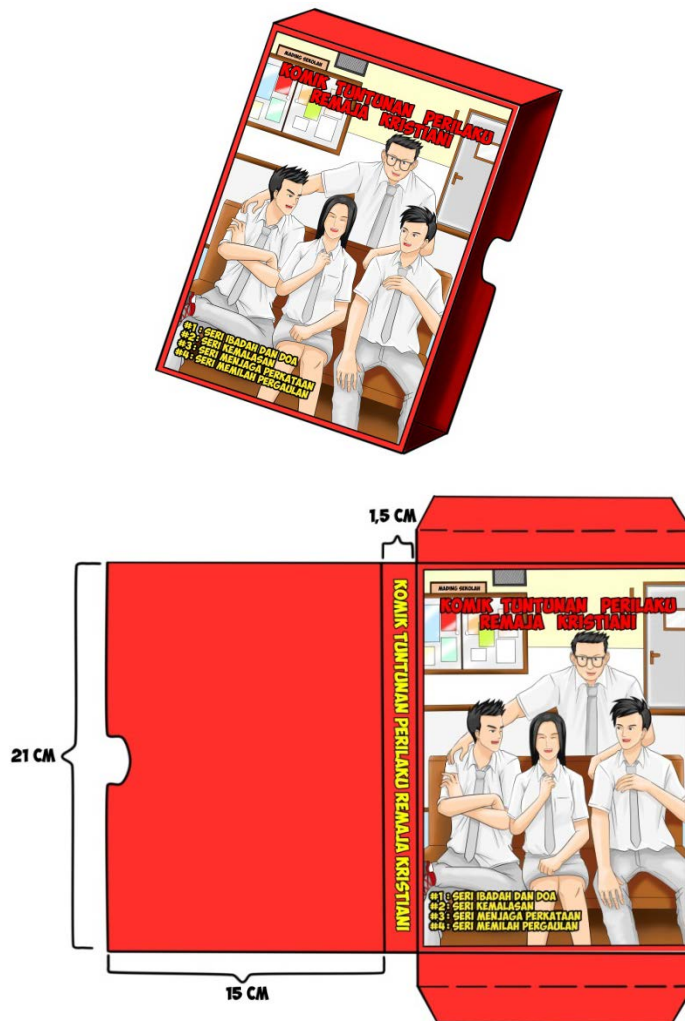
5. Spesifikasi Produksi

Dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, penulis menggunakan laptop, *pen tablet wacoom*, dan printer sebagai peralatan pendukung. Program atau *software* yang digunakan penulis dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani adalah *software Paint Tool SAI* dan *Adobe Photoshop*. Adapun tahapan produksi dalam perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini tertera pada skema berikut:



6. Spesifikasi Pengemasan

Komik tuntunan perilaku remaja Kristiani yang penulis rancang akan dikemas dalam bentuk satu kotak. Kotak tersebut memiliki ukuran dimensi 21 cm x 15 cm x 1,2 cm. Dengan demikian keempat seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani akan dikemas secara menarik untuk pembaca remaja yang ingin membeli keempat komik secara lengkap. Berikut merupakan tampilan pengemasannya.



Gambar 4.15. Tampilan Pola Pelipatan Pengemasan Komik, Dok. Pribadi, 2017.
Gambar 4.67. Tampilan Pengemasan Komik, Dok. Pribadi, 2017

7. Perkiraan Biaya Produksi

Kertas Art Carton 260gr 50 lembar :	Rp. 8.000,00/lembar
	Rp. 400.000,00
Kertas Art Carton 150gr 200 lembar:	Rp. 50.000,00
	Rp. 1.000.000,00
<i>Wacoom Pen Tablet</i>	:Rp. 1.700.000,00
Biaya Cetak	: Rp. 3.500.000,00
Biaya Desain	: Rp. 5.000.000,00
Total	<hr/> : Rp.11.600.000,00

Akan dicetak sebanyak 200 eksemplar, per seri bukunya akan dihargai sebesar Rp. 55.000,00

8. Uji Coba Hasil Produksi

Dalam uji coba produksi telah dilakukan penyebaran angket kepada sepuluh remaja Kristiani. Angket disebarikan secara acak kepada sepuluh remaja Kristiani. Ada pun isi angket untuk mendapatkan komentar, masukan, kritik dan saran pada ketiga seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani yang telah dirancang.

Proses uji coba hasil produksi nantinya dapat menjadi bahan evaluasi bagi penulis dalam pengembangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani di masa mendatang. Berikut tabel yang berisi rangkuman komentar dari responden angket yang telah disebarikan

No	Seri Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani	Komentar responden
1.	Seri Ibadah dan Berdoa	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan sebuah gambaran keluarga Kristiani yang harmonis dan layak dicontoh. • Tampilan ilustrasinya menarik. • Gambar Tuhan Yesus sangat bagus. • Orang tua juga dirasa perlu membacanya karena sosok orang tua dalam komik ini sangat ideal bagi keluarga Kristiani. • Cerita komiknya mudah dipahami. • Sangat relevan dngan kehidupan keluarga Kristiani dewasa ini. Harus sekali dibaca oleh keluarga Kristiani, tidak hanya remajanya saja. • Saran, tambahkan lebih banyak peran Julia dan Yehuda dalam komiknya. Masih terlalu sedikit perannya. Terkesan Julia dan Yehuda hanya peran yang sekedar lewat, terus menghilang.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pendalaman karakter Julia dan Yehuda pada cerita komiknya kurang dalam.
2.	Seri Kemalasan	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi tidak membosankan • Ceritanya sangat relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Malas merupakan ‘Penyakit’ remaja yang paling akut. • Saran, sebaiknya dihadirkan tokoh orang tua dari si Aldo yang sedang emosi dengan perilaku malas Aldo. Supaya dapat kesan dramanya. • Saran, adegan si Aldo sedang menyesal seharusnya bisa ditambahkan 1 halaman lagi.
3.	Seri Menjaga Perkataan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceritanya menarik • Tokoh Aldo benar-benar menggambarkan remaja saat ini yang suka mem-<i>bully</i> teman sebayanya. • Tidak mudah membosankan membacanya.

		<ul style="list-style-type: none"> • Saran, seharusnya tambahkan adegan perkelahian antara Aldo dan Daniel supaya terlihat situasi yang ricuh dan gaduh. • Saran, bagian klimaks di bagian akhir sedikit kurang, harus lebih dalam.
4	Keseluruhan Seri	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap komiknya dirancang bagus • Cerita sangat mudah dipahami. • Memberikan teguran yang halus namun dalam. • Saran, komik terlalu tipis, ada baiknya setiap serinya digabung menjadi satu buku. Akan terlihat lebih berisi dan menarik. • Saran, tambahkan lebih banyak komedi. • Pesan dari pendetanya sangat dalam dan mengena. • Tokoh Stefanny dan Aldo sangat bagus.

Tabel 4.24. Tabel Komentar Responden Angket, Dok. Pribadi, 2017.

C. Standar Prosedur Produksi

1. Tahap Praproduksi

Dalam tahapan praproduksi perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini, penulis melakukan pencarian referensi foto dan merancang eksplorasi desain tokoh komik mengacu kepada referensi foto yang ditemukan. Dalam tahap praproduksi ini, penulis melakukan wawancara dan meminta bimbingan kepada dua orang pendeta yaitu Pendeta Dr. Rohny Pasu Sinaga dan Pendeta Drs. Waldemar Saragih. Bimbingan dan pendapat dari pendeta diperlukan sebagai pendapat ahli dalam penyusunan ayat-ayat Alkitab yang disesuaikan dengan tema yang berikutnya akan dirancang menjadi naskah cerita komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Pendapat dari dua pendeta dimasukkan ke dalam konten cerita komik setelah ilustrasi ayat Alkitab terkait seri yang dirancang penulis, yang bertujuan untuk memberikan nasehat dan pesan kepada pembaca remaja Kristiani.

Tahap berikutnya adalah pembuatan *storyboard* atau sketsa ilustrasi kasar komik berdasarkan naskah cerita yang sudah dirancang sebelumnya. Setelah *storyboard* atau sketsa ilustrasi kasar selesai dirancang, penulis dapat melanjutkannya ke dalam tahap produksi.

2. Tahap Produksi

Pada tahapan produksi perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristini ini, penulis melanjutkan ke tahap pengerjaan *lineart* setelah sebelumnya sudah melakukan perancangan *storyboard* atau sketsa ilustrasi kasar. Tahapan produksi berikutnya setelah melakukan pengerjaan *lineart* komik, dan mengerjakan tahapan pewarnaan / *colouring* setiap lembar komiknya.

Setelah tahapan pewarnaan komik selesai dikerjakan, tahapan berikutnya adalah tahapan pengerjaan dialog balon kata dan bunyi huruf komik dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. pada tahapan ini tidak lupa penulis melakukan pengecekan terhadap tampilan warna dan tata letak dialog dan ilustrasi komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.

Supaya pembaca remaja Kristiani dapat mengenal tokoh-tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani, penulis merancang halaman pengenalan tokoh. Penulis memberi kata pengantar pada setiap seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani setelah sampul depan komik untuk pembaca, dengan tujuan memberikan alasan dibuatnya komik tuntunan perilaku remaja Kristiani.

3. Tahap Pascaproduksi

Pada tahapan pasca produksi ini, penulis melakukan pencetakan komik (*print*) ke dalam kertas berformat A5 dengan jenis kertas *Art Paper 150gr*. Pada tahapan ini, penulis perlu untuk melakukan pengecekan terhadap tampilan hasil

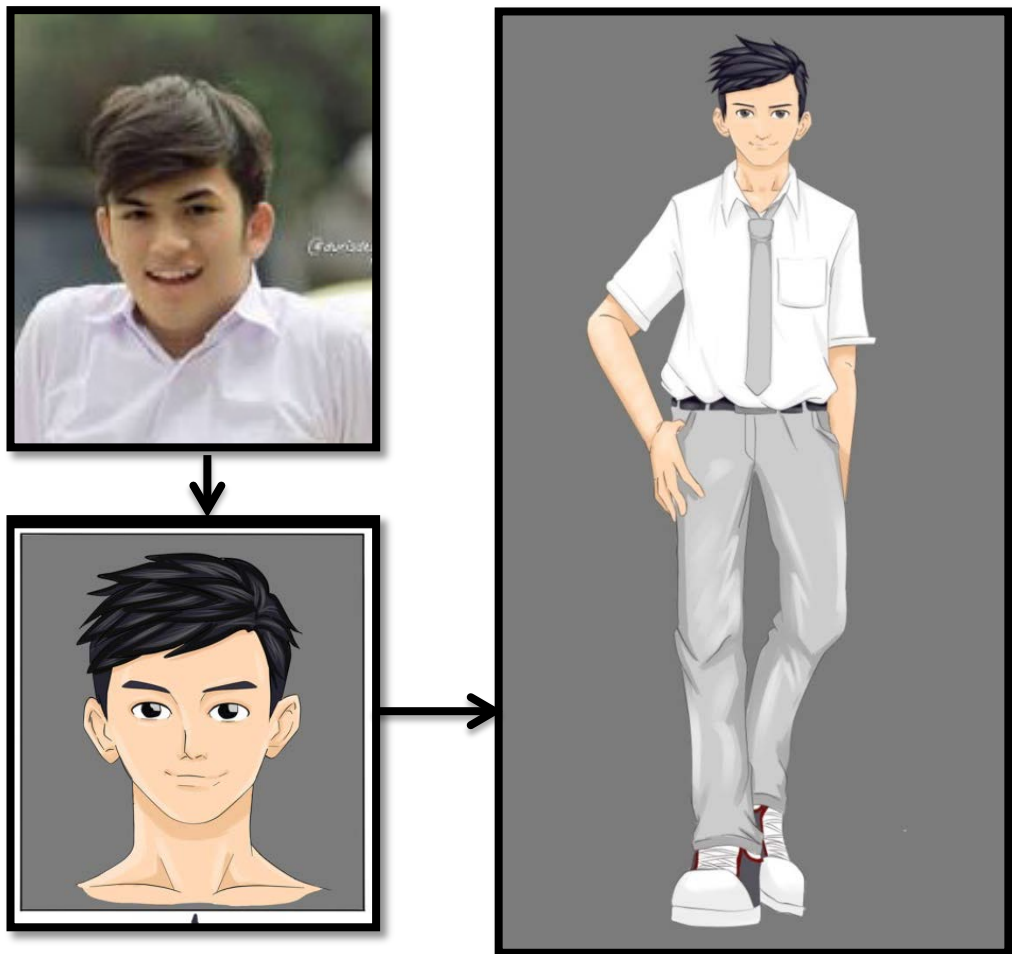
cetak. Pengecekan meliputi tampilan warna yang dihasilkan, hasil pemotongan kertas dan hasil perekatan setiap lembar halaman menjadi sebuah buku komik.

V. LANGKAH-LANGKAH PENCIPTAAN KARYA SENI

A. Visual dan Deskripsi Tokoh Komik

Mengacu pada tabel hasil angket yang terdapat pada penulisan di bab sebelumnya, penulis terbantu dalam menentukan finalisasi karakter ilustrasi komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Ada delapan karakter komik yang dirancang penulis dengan masing-masing tiga eksplorasi. Berikut adalah deskripsi karakter komik yang penulis rancang:

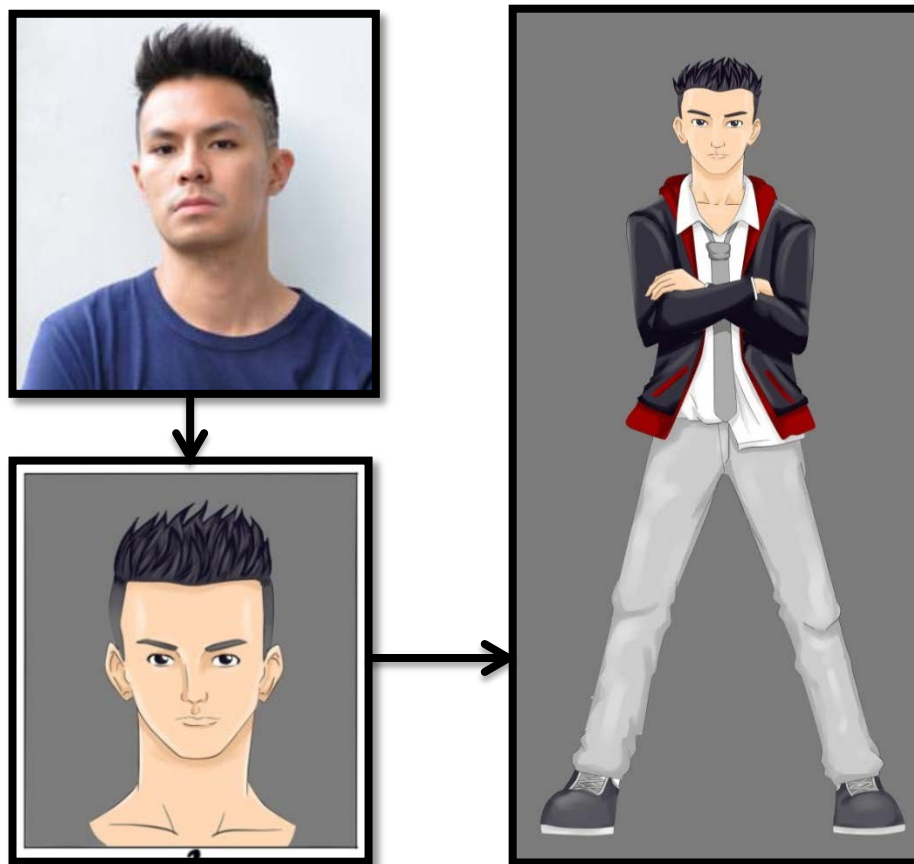
1. Profil Tokoh Utama: Levin



Gambar 5.1. Finalisasi Tokoh Protagonis Komik Levin, Dok. Pribadi, 2016

Levin merupakan Tokoh utama dalam perancangan karakter tuntunan perilaku remaja kristiani. Tokoh Levin mengambil referensi dari aktor Rizky Nazar. Levin merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara. Ia mempunyai abang yang bernama Yehuda dan kakak yang bernama Julia. Levin sekarang duduk di kelas XII SMA dan memiliki tiga orang sahabat yaitu Stefanny, Aldo, dan Daniel. Karakter Levin ini mempunyai watak yang optimis, mudah bergaul, setia kawan, mempunyai inisiatif, kritis dan perhatian pada teman dekatnya.

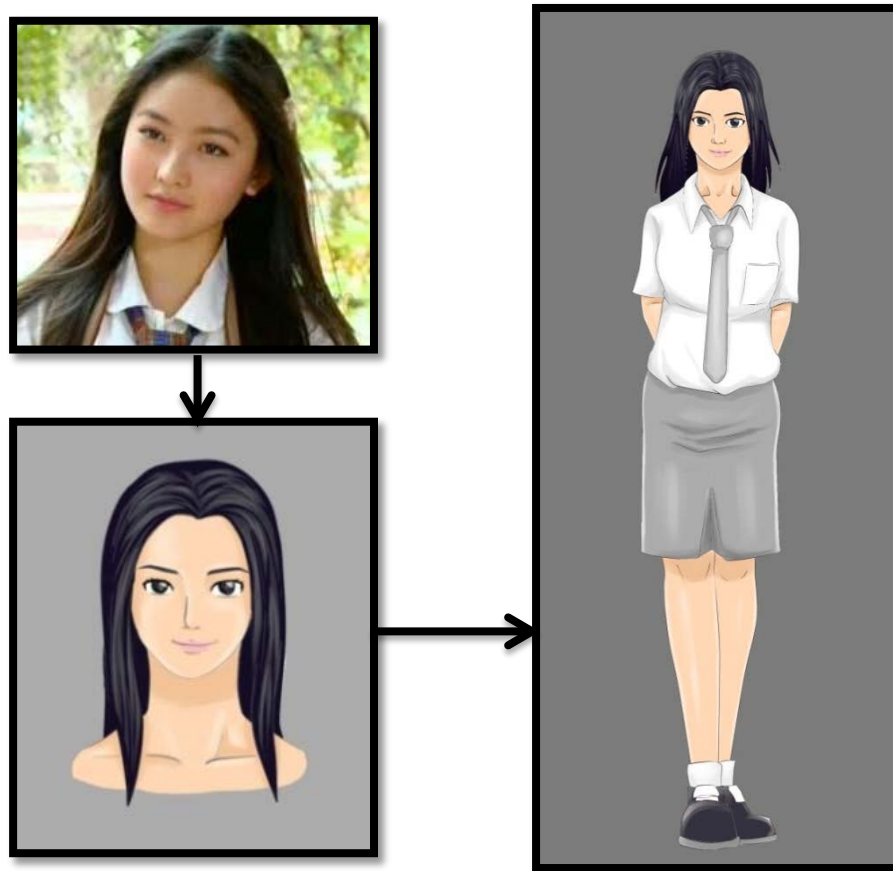
2. Profil Tokoh Antagonis: Aldo



Gambar 5.2. Finalisasi Tokoh Antagonis Komik Aldo, Dok. Pribadi, 2016

Dalam perancangan tokoh ilustrasi komik ini, penulis pun merancang seorang karakter antagonis. Tokoh tersebut penulis namakan Aldo, yang terinspirasi dari aktor Fero Walandouw. Setelah mendapatkan hasil eksplorasi yang dipilih berdasarkan hasil angket, penulis membuat tampilan hasil akhir karakter Aldo ini. Aldo merupakan seorang remaja yang duduk di kelas 3 SMU. Dia juga salah satu sahabat dari Levin. Aldo adalah remaja yang sangat menggemari video gim, seorang remaja yang bersemangat, mudah bergaul, namun agak *moody*, keras kepala dan egois.

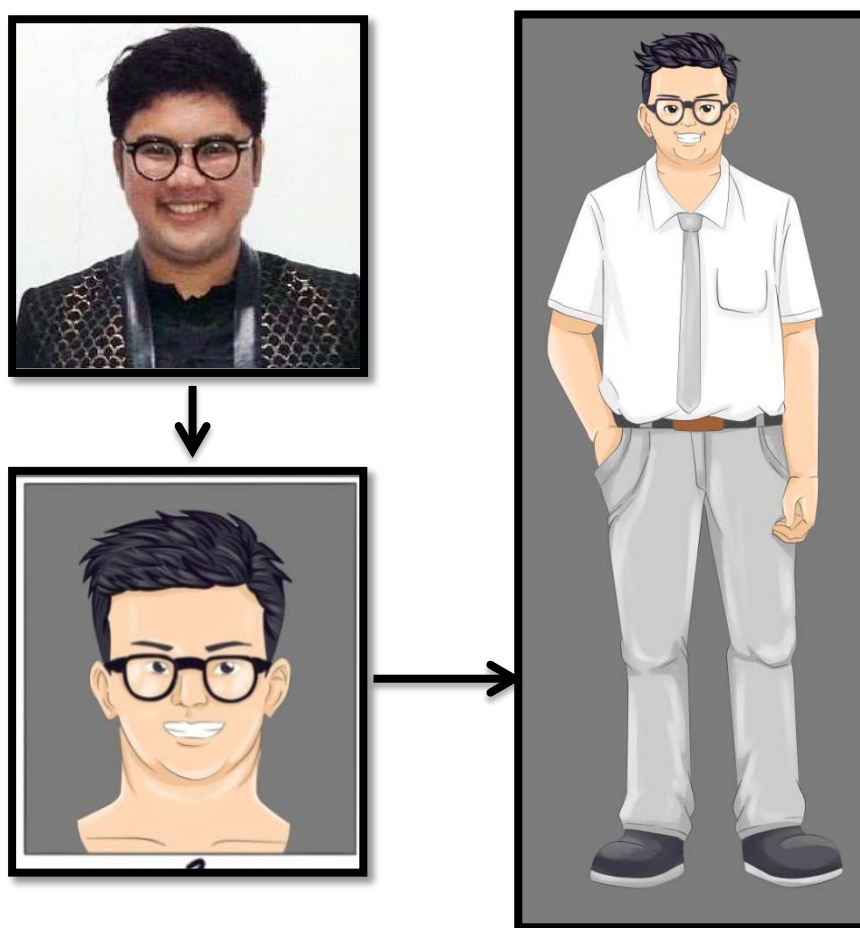
3. Profil Tokoh Pendukung: Stefanny



Gambar 5.3. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Stefanny, Dok. Pribadi, 2016

Tokoh Berikutnya yang penulis rancang adalah Stefanny. Stefanny merupakan salah satu sahabat dari Levin. Tokoh gadis ini merupakan seorang remaja yang cerdas, cerai, ramah, dan bersedia membantu temannya bila dalam kesulitan. Di kelas ia merupakan teman semeja dengan Levin.

4. Profil Tokoh Pendukung: Daniel

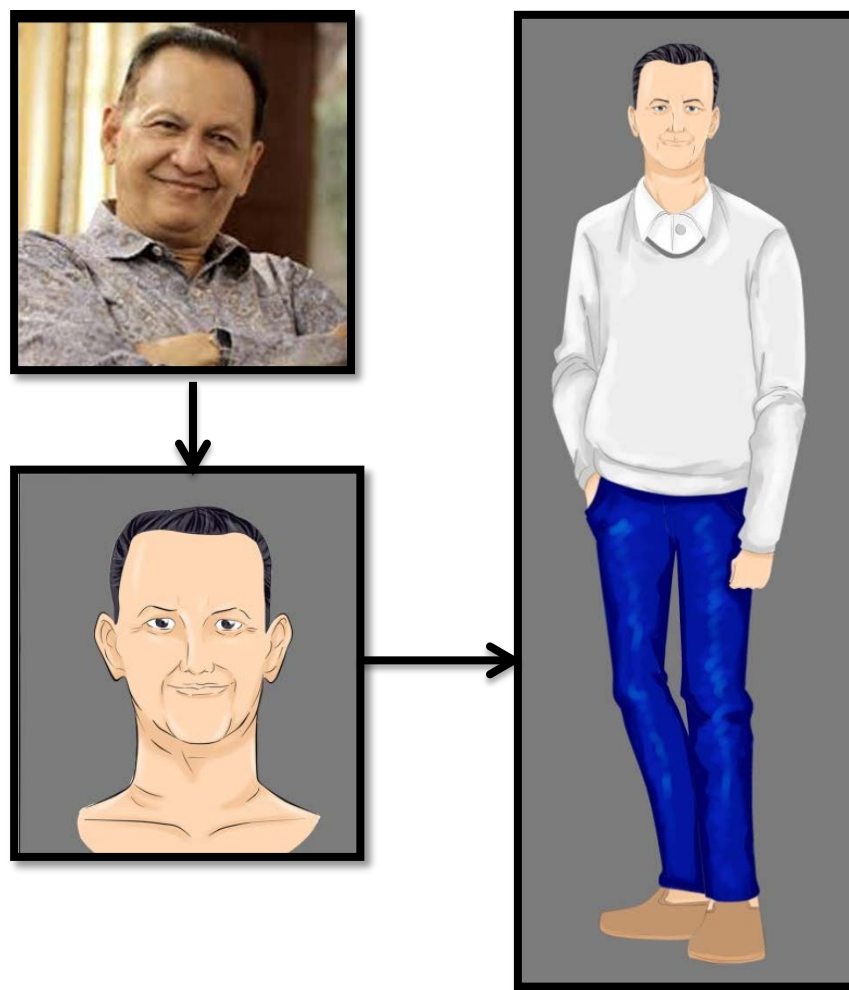


Gambar 5.4. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Daniel, Dok. Pribadi, 2016

Tokoh berikutnya adalah Daniel yang terinspirasi dari aktor Ricky Cuaca. Daniel adalah sahabat dari Levin. Daniel merupakan seorang

remaja gemuk yang sangat hobi makan. Dia merupakan remaja yang periang, bersahabat dan mudah bergaul. Di kelas ia merupakan teman semeja dari Aldo.

5. Profil Tokoh Pendukung: Ayah Levin

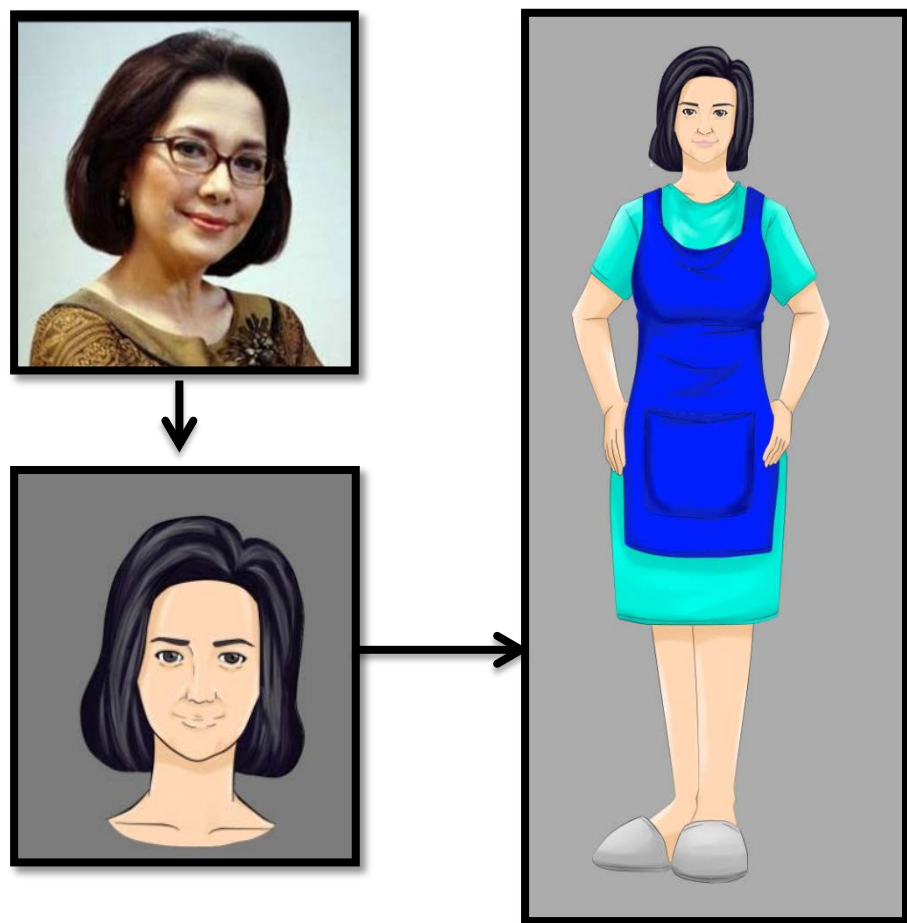


Gambar 5.5. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Ayah Levin, Dok. Pribadi, 2016

Tokoh berikutnya yang penulis rancang adalah tokoh Ayah Levin yang terinspirasi dari aktor Roy Marten. Dalam komik ini ia adalah

seorang ayah yang bijaksana, kebabakan, tegas dan penyayang. Tokoh ini merupakan ayah bagi tokoh Julia dan Yehuda.

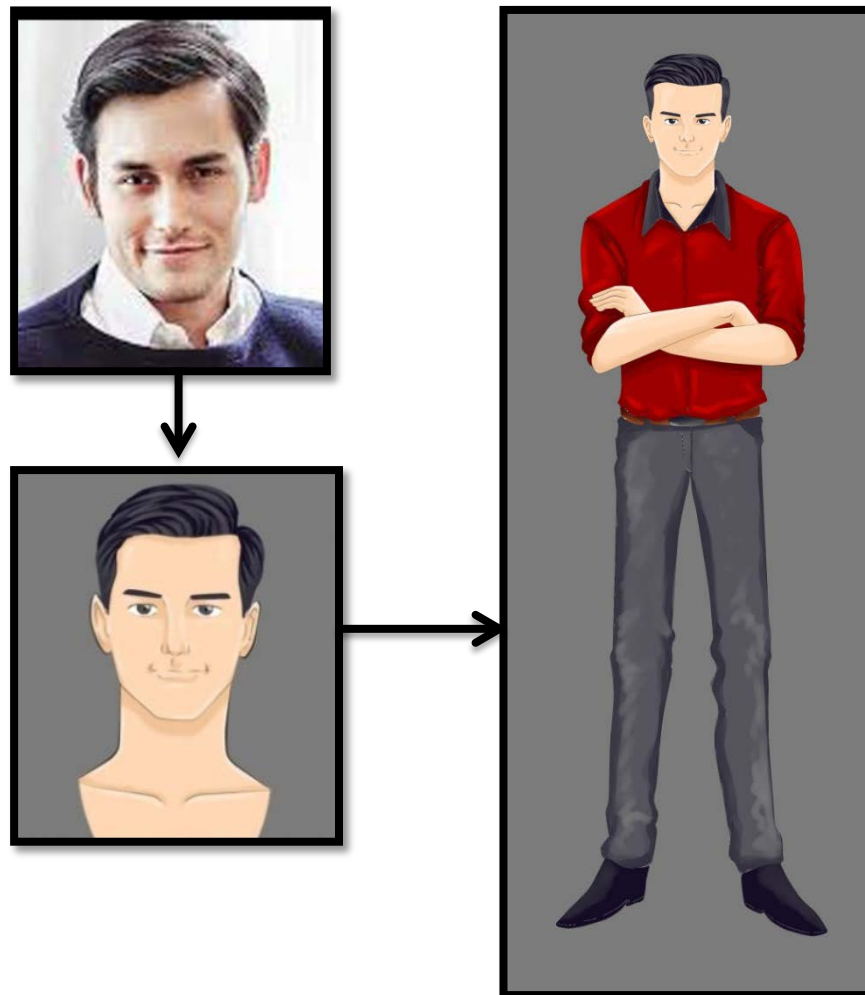
6. Profil Tokoh Pendukung Ibu Levin



Gambar 5.6. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Ibu Levin, Dok. Pribadi, 2016

Tokoh pendukung berikutnya yang penulis rancang adalah ibu dari tokoh utama Levin yang terinspirasi dari aktris Widyawati. Ia merupakan tokoh ibu rumah tangga yang keibuan, rajin, tegas, dan disiplin

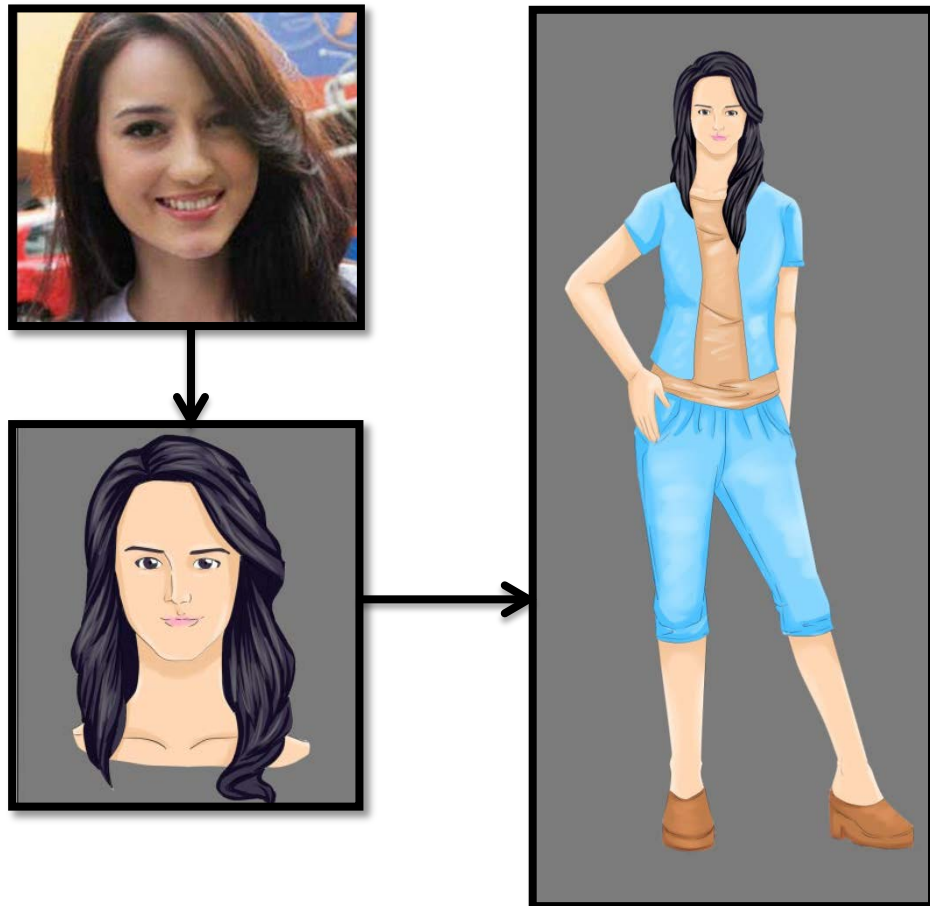
7. Karakter Yehuda



Gambar 5.7. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Yehuda, Dok. Pribadi, 2016

Tokoh pendukung berikutnya ialah Yehuda yang terinspirasi dari aktor Arifin Putra. Yehuda merupakan abang dari tokoh utama, Levin. Ia merupakan tokoh yang mempunyai karakter yang bersahabat, suka bercanda, dan iseng.

8. Karakter Julia



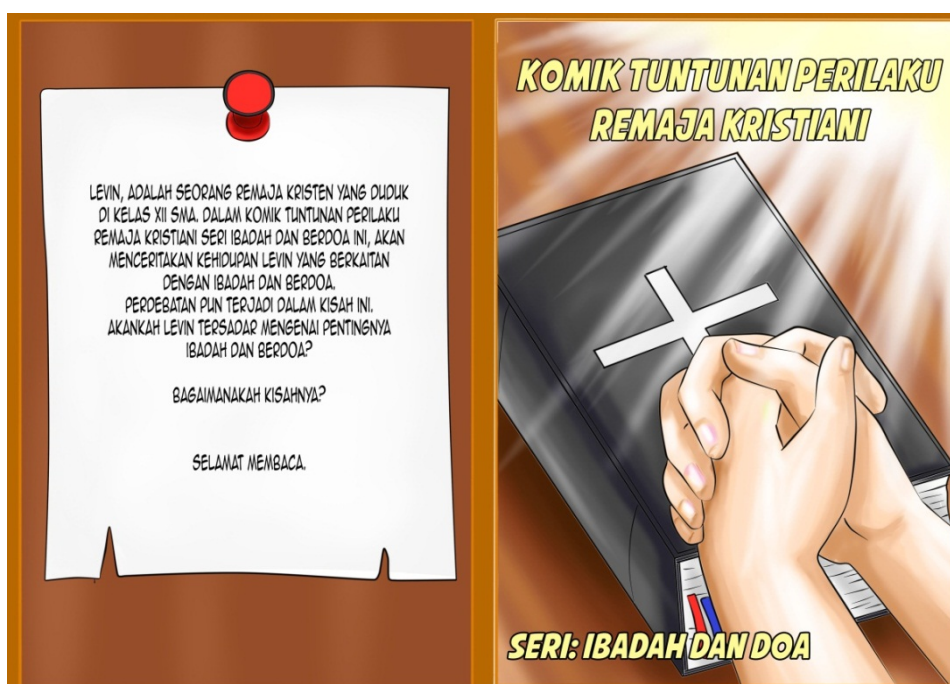
Gambar 5.8. Finalisasi Tokoh Pendukung Komik Julia, Dok. Pribadi, 2016

Tokoh berikutnya yang penulis rancang adalah karakter Julia yang terinspirasi dari aktris Julie Estelle. Julia merupakan kakak dari tokoh utama, Levin dan adik dari Yehuda. Ia merupakan gadis mandiri, aktif dan modis.

B. Deskripsi dan Analisis Ketiga Seri Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani

1. Deskripsi dan Analisis Visual Seri Ibadah dan Berdoa.

a. Deskripsi dan analisis sampul



Gambar 5.9. Finalisasi Sampul Komik Tema: "Ibadah dan Berdoa", Dok. Pribadi, 2016

Penulis memilih sampul depan dan belakang ini dikarenakan ilustrasi sampul halaman ini sangat relevan dengan tema yang diangkat. Ilustrasi sampul depan yang dirancang penulis adalah kedua tangan yang sedang melipat yang menyiratkan seseorang dalam gestur untuk berdoa. Pada ilustrasinya, penulis menambahkan Alkitab yang menjadi kitab pedoman bagi penganut Kristiani. Dengan tampilan ilustrasi sampul yang demikian, maka dapat disimpulkan bahwa ilustrasi tersebut merupakan seorang Kristiani yang sedang berdoa.

Ilustrasi sampul belakang yang dirancang penulis menampilkan sebuah kertas dengan sebuah pin yang menancap di bagian atasnya. Menyiratkan sebuah kertas memo yang penting untuk dibaca bagi orang yang ditujukan untuk membacanya. Melalui ilustrasi sampul belakang yang demikian, penulis menyisipkan sinopsis cerita tema komik yang dirancang.

Jenis font yang digunakan penulis untuk menuliskan “KOMIK TUNTUNAN REMAJA KRISTIANI” dan “SERI: IBADAH DAN BERDOA” merupakan sebuah font yang sama. Jenis font yang dipilih penulis adalah font *Avengeance Mightiest Avenger*. Jenis font yang digunakan penulis untuk menuliskan sinopsis pada sampul belakang komik adalah font *Anime Ace 2.0 BB*.

Pewarnaan sampul komik tema: Ibadah dan Berdoa, ilustrasi tangan pada sampul depan menggunakan warna turunan tiga warna pada coklat muda. Hal ini sesuai dengan tone warna kulit. Warna putih dan kuning pada sudut kanan atas sampul depan dimaksudkan untuk menampilkan efek cahaya dari langit. Sedangkan ilustrasi Alkitab pada sampul depan menggunakan warna hitam dan abu-abu. Hal ini sesuai dengan warna Alkitab pada umumnya, untuk latar belakang menggunakan gradasi warna coklat terang dan coklat tua. Warna latar belakang untuk sampul belakang menyesuaikan dengan warna latar belakang pada sampul depan. Hal ini sengaja dilakukan agar tercipta kesatuan antara sampul depan dan sampul belakang komik tersebut.

b) Deskripsi dan Analisis Kata Pengantar



Gambar 5.10. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

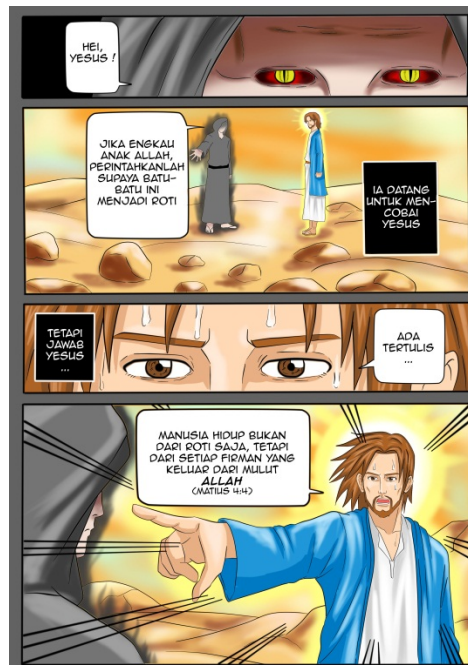
Pada gambar 5.10, merupakan halaman yang berisikan kata pengantar dari penulis dalam kepada pembaca remaja Kristiani mengenai tujuan dirancang komik tuntunan perilaku remaja ini. Dengan adanya kata pengantar ini, tujuan penulis merancang kata pengantar ini menjadi tersampaikan. Font yang digunakan berwarna hitam dengan jenis font *Anime Ace 2.0 BB* berukuran 14.

c. Deskripsi dan Analisis Ayat Alkitab dan Ilustrasi Seri Terkait



(a)

(b)



(c)

Gambar 5.11(a). Halaman Kutipan Ayat Alkitab yang Terkait Komik Seri Ibadah dan Berdoa, (b dan c) Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

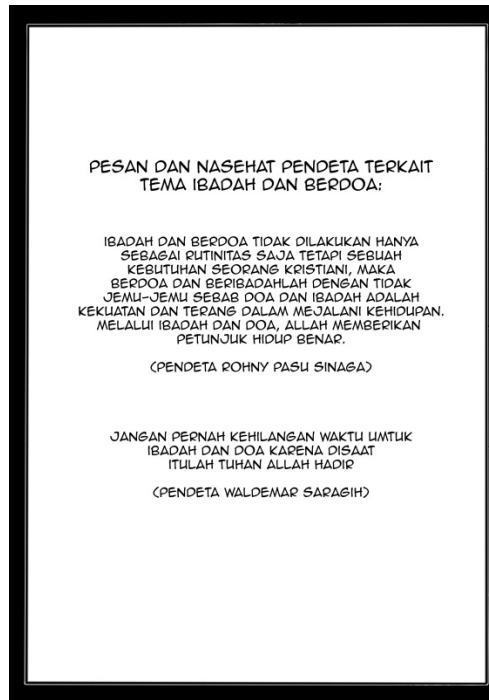
Pada saat seminar penciptaan karya seni rupa gambar 5.11a, kutipan ayat Alkitab terkait dengan seri ibadah dan berdoa masih berupa tulisan, namun untuk tugas akhir penciptaan karya seni rupa terdapat ilustrasi cahaya terang disekitar kutipan ayat Alkitab. Ilustrasi cahaya terang dimaksudkan untuk memberi kesan kudus dan memberi pencerahan kepada pembaca remaja Kristiani. Font yang digunakan *Anime Ace 2.0 BB* dengan ukuran 14.

Pada gambar 5.11b, merupakan ilustrasi komik dari kutipan ayat Alkitab di gambar 5.11a. Pada Gambar 5.11b, terlihat Yesus didatangi oleh iblis. Yesus terlihat kelelahan karena sudah berpuasa selama 40 hari 40 malam di padang gurun. Iblis mendatangi Yesus untuk mencoba Yesus.

Pada gambar 5.11c, terlihat iblis mencoba Yesus dengan menyuruh-Nya mengubah batu menjadi roti, namun Yesus mengetahui niat jahat iblis untuk mencoba, dan berbalik menghardik iblis.

Visuaslisasi Yesus pada gambar 5.11b dan 5.11c memakai jubah berwarna abu-abu dan biru dengan ikat pinggang berwarna coklat yang dikelilingi aura kuning cerah. Visualisasi iblis hadir dengan tampilan seorang lelaki yang mengenakan jubah hitam dengan aura berwarna hitam. Font yang digunakan pada gambar 5.11 b dan c merupakan font *Anime Ace 2.0 BB* dengan ukuran 12.

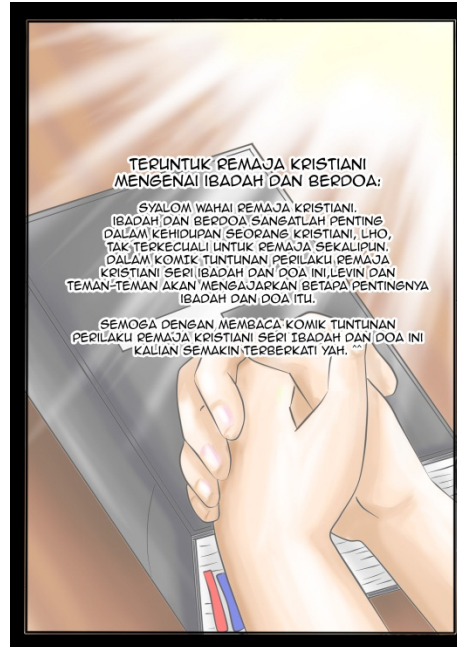
d. Deskripsi dan Analisis Pesan dan Nasehat Pendeta



Gambar 5.12. Halaman Pesan dan Nasehat Pendeta Komik Tuntunan
Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa,
Dok. Pribadi, 2017

Gambar 5.12 merupakan halaman komik yang bersisi pesan dan nasehat pendeta terkait dengan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani tema Ibadah dan Berdoa. Jenis font yang digunakan adalah *Anime Ace 2.0 BB* berwarna hitam dengan ukuran font 14.

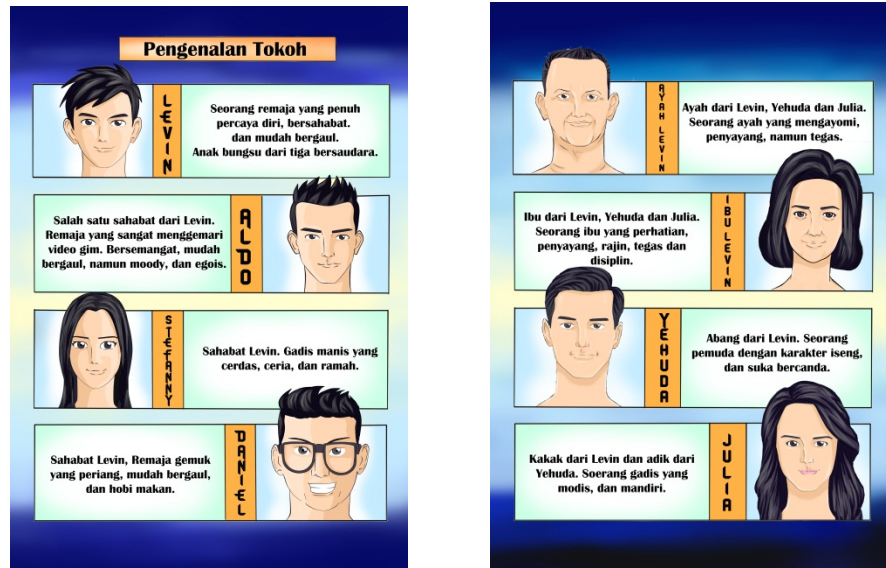
e. Deskripsi Halaman Analisis Pengantar Komik Seri Terkait



Gambar 5.13. Halaman Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

Gambar 5.13 merupakan halaman komik yang berisikan pengantar komik untuk menuntun pembaca remaja Kristiani memasuki isi cerita komik tuntunan perilaku remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa. Visualisasi yang dihadirkan mengambil ilustrasi sampul halaman pembuka komik, namun kejelasan tampilan objek gambar (*opacity*) dikurangi. Di bagian tengah di ilustrasi dimasukkan kata pengantar dari penulis untuk pembaca remaja Kristiani memasuki isi cerita seri komik terkait. Jenis font yang digunakan menggunakan *Anime Ace 2.0 BB* berukuran 14 dengan font warna hitam.

f. Deskripsi Halaman Pengenalan Tokoh.



(a)

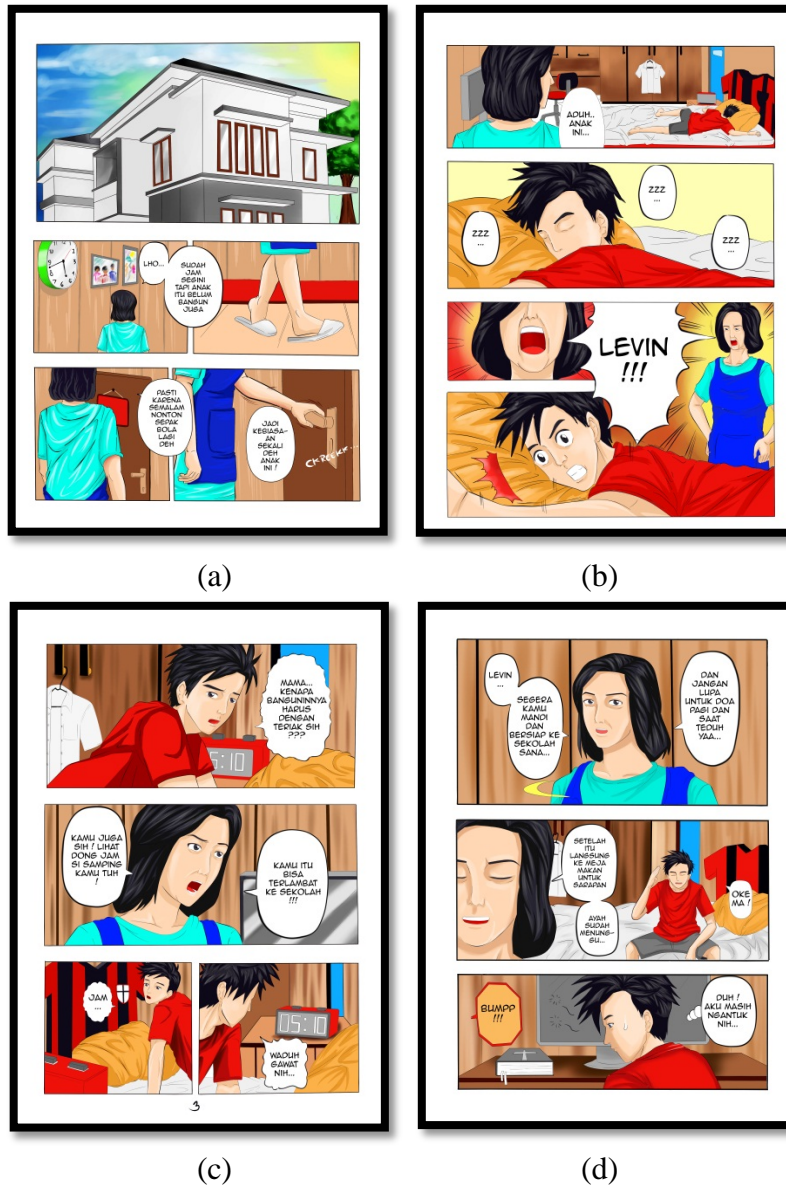
(b)

Gambar 5.14 (a), (b). Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani, Dok. Pribadi, 2016

Pada gambar 5.14 a dan b merupakan halaman komik yang berisikan pengenalan tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Pada kedua halaman tersebut ditampilkan gambar setiap tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Di sana terdapat Levin, Aldo, Stefanny, Daniel, Ayah Levin, Ibu Levin, Yehuda dan Julia.

Warna Latar belakang menggunakan gradasi biru dongker, biru muda, hijau toska, dan kuning.

g. Deskripsi dan Analisis Isi Cerita Komik

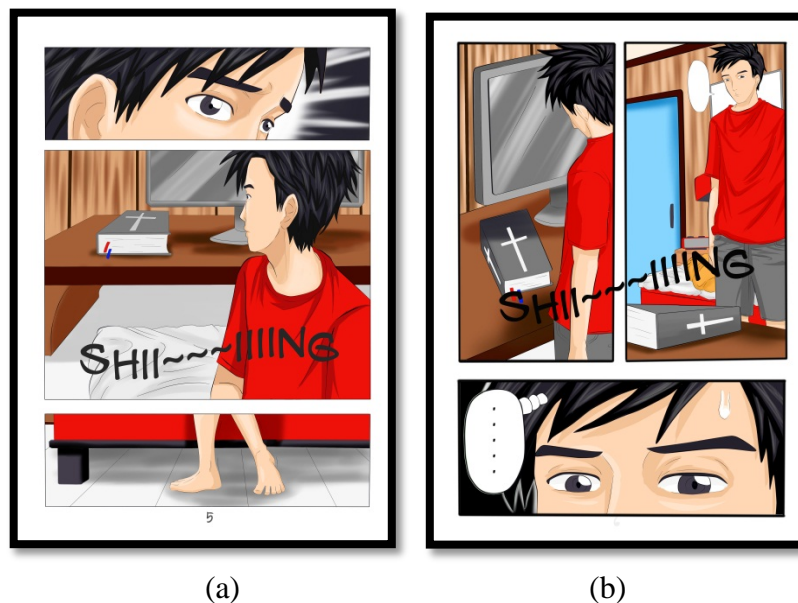


Gambar 5.15 (a), (b), (c), (d) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

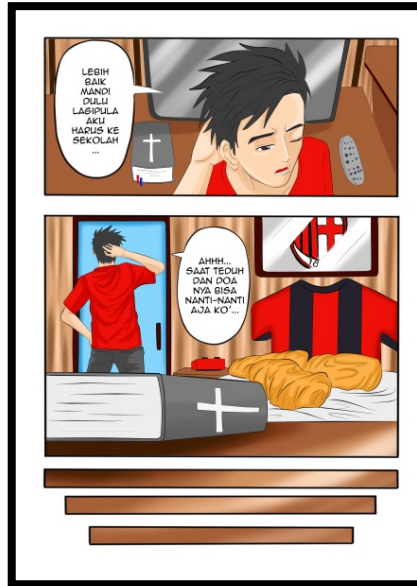
Pada Gambar 5.15a terlihat Ibu Levin melihat jam dan hendak masuk ke kamar Levin. Ibu Levin ingin membangunkan Levin. Pada Gambar 5.15b, Ibu Levin melihat Levin masih tertidur. Ibu Levin sontak

berteriak untuk membangunkan Levin dari tidurnya, Levin pun langsung terbelalak karena kaget dengan teriakan ibunya.

Pada gambar 5.15c Levin mengeluh kepada ibunya karena ibunya membangunkannya dengan cara berteriak. Ibunya pun menyuruhnya untuk melihat jam, Levin pun terkejut ketika melihat jam di sebelahnya. Pada gambar 5.15d, Ibu Levin menyuruh Levin segera bersiap ke sekolah sembari mengingatkan untuk berdoa pagi dan bersaat teduh (membaca renungan Alkitab) sejenak. Namun Levin enggan melakukan yang ibunya perintahkan karena ia sendiri masih mengantuk. Levin pada gambar 5.15a-d mengenakan baju merah dan celana hitam gradasi abu-abu. Ibu Levin mengenakan pakaian warna hijau terang dengan celemek biru gelap. Latar tempat di kamar Levin dan waktu pagi hari.



Gambar 5.16 (a). (b) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017



(c)

Gambar 5.16c. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.16a, Levin terdiam sejenak dan memandangi Alkitab yang terletak di atas meja di samping televisi. Dia berdiri dan terdiam sejenak. Pada gambar 5.16b, Levin berdiri di hadapan meja yang di atasnya terletak Alkitab. Pada gambar 5.16c, Levin berpaling, ia mengesampingkan berdoa pagi dan saat teduh. Ia berpikir bahwa lebih baik untuk mandi dan bersiap untuk ke sekolah dahulu.



(a)



(b)



(c)

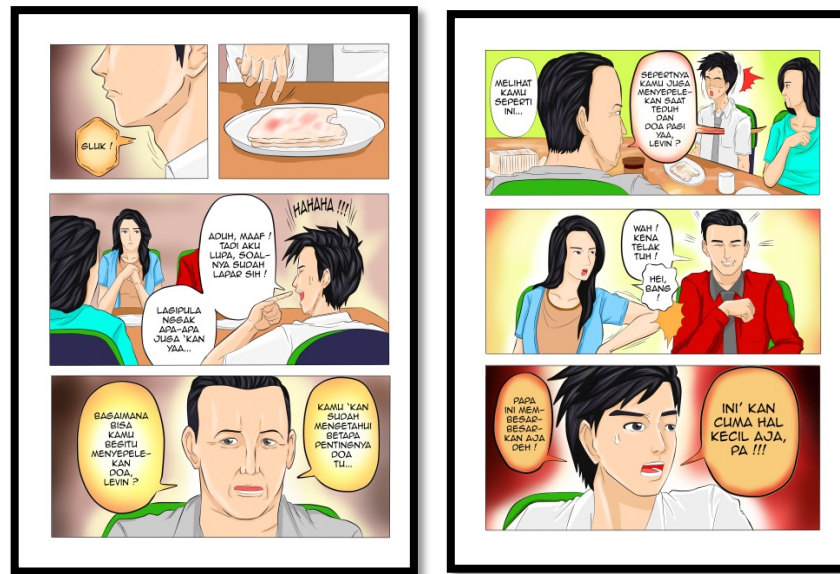


(d)

Gambar 5.17(a), (b), (c), (d). Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.16a situasi tempat sudah di meja makan. Di gambar tersebut terdapat ayah Levin yang menunggu levin, Yehuda dan Julia untuk sarapan pagi. Ibu Levin memberitahukan bahwa dirinya sudah membangunkan mereka bertiga sembari memberikan kopi ke ayah Levin. Di gambar 5.16b, Levin beserta Julia dan Yehuda datang ke ruang makan

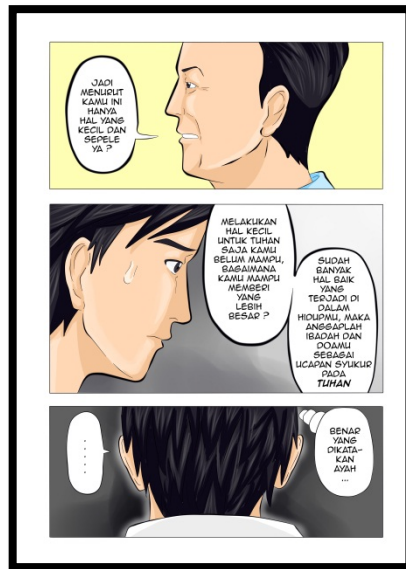
sambil bersenda gurau. Ibu Levin meyuruh mereka segera duduk ke meja makan. Pada gambar 5.17c, ayah Levin melihat ke arah seluruh anggota keluarganya. Ia hendak untuk membuat doa makan. Namun tiba-tiba seseorang menyebut nama “Levin”. Di gambar 5.17d, Julia menegur tindakan Levin yang makan terlebih dahulu tanpa berdoa terlebih dahulu. Ibu Levin pun sependapat dengan teguran Julia yang ditujukan kepada Levin. Penulis banyak menggunakan warna tersier dalam pewarnaan komik.



(a)

(b)

Gambar 5.18(a), (b). Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017



(c)

(d)



(e)

Gambar 5.18(c), (d), (e). Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.18a, Levin menelan roti yang di dalam mulutnya dan meletakkan kembali roti yang dimakannya ke atas piringnya. Ia

beralasan lupa dan sudah lapar sambil berusaha mencairkan suasana. Mendengar alasan Levin tersebut, ayah Levin menegur Levin yang melupakan doa. Pada gambar 5.18b, ayah Levin curiga bahwa Levin juga sudah sering menyepelakan saat teduh dan doa pagi. Mendengar perkataan ayahnya dan melihat ekspresi Levin, Yehuda sedikit berkelar. Mendengar perkataan ayahnya, Levin membela dirinya. Ia beranggapan bahwa perkara doa merupakan hal yang kecil.

Dalam gambar 5.18c, ayahnya Levin mendebat apa yang dikatakan Levin sebelumnya. Ia memberikan nasehat kepada Levin mengenai banyaknya berkat dan hal baik yang telah diterima. Ayah Levin menasehatkan agar menganggap ibadah dan doa sebagai ucapan syukur kepada Tuhan. Levin pun membenarkan perkataan ayahnya dalam pikirannya.

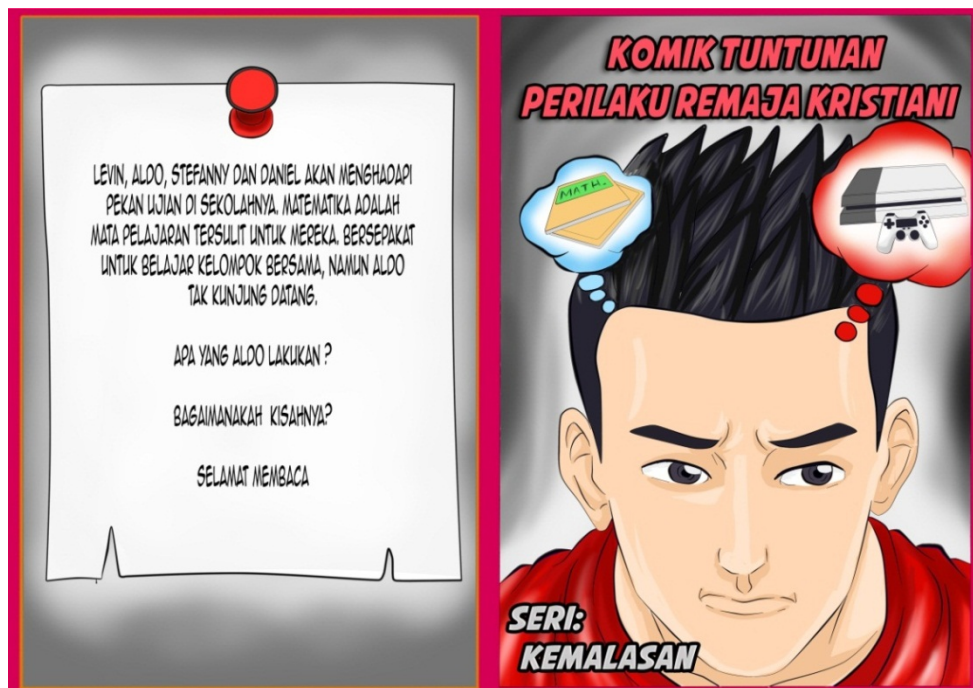
Pada gambar 5.18d, Levin kembali mengingat segala perilaku dan tindakannya yang menyepelakan ibadah dan doa. Dari yang selalu lupa berdoa makan, tidur saat ibadah, tidak bertanggungjawab pada pelayanan di gereja dan malas untuk mengikuti ibadah. Pada gambar 5.18 ini latar belakang panel diberikan warna hitam yang menandakan bahwa Levin sedang dalam alur mundur (*flash back*).

Dalam gambar 5.18e, levin menyadari kesalahannya dalam permenungannya. Ia pun memohon maaf kepada Tuhan dalam hatinya.

Penulis dalam tahapan pewarnaan banyak menggunakan campuran warna tersier.

2.Deskripsi dan Analisis Visual Seri Kemalasan.

a) Deskripsi dan Analisis Sampul



Gambar 5.19. Finalisasi Sampul Komik Tema: "Kemalasan",
Dok. Pribadi, 2016

Penulis memilih hasil eksplorasi sampul depan ini dikarenakan penulis melihat tampilan visual ilustrasinya sesuai dengan tema yang diangkat. Pada tema: "Kemalasan" ini Aldo menjadi tokoh yang disorot karena mengesampingkan belajar kelompok dan lebih memilih bermain gim karena kemalasannya pada pelajaran matematika. Hal ini tersirat dari tampilan ilustrasi sampul depan yang dirancang. Pada sampul depan, penulis merancang sosok Aldo yang berpakaian merah yang sedang

bingung merengut karena harus memilih antar belajar matematika bersama teman-temannya atau harus bermain gim. Terlihat dari dua balon kata yang berdekatan dengan kepala sosok Aldo. Balon kata yang sebelah kiri yang terdapat gambar buku dibuat lebih kecil daripada balon kata sebelah kanan yang terdapat *console Playstation 4*. Perbedaan besar kedua balon kata ini menyiratkan bahwa sosok Aldo lebih condong untuk memilih untuk bermain gim di *console Playstation 4*-nya daripada belajar.

Ilustrasi sampul belakang yang dirancang penulis menampilkan sebuah kertas dengan sebuah pin yang menancap di bagian atasnya. Menyiratkan sebuah kertas memo yang penting untuk dibaca bagi orang yang ditujukan untuk membacanya. Melalui ilustrasi sampul belakang yang demikian, penulis menyisipkan sinopsis cerita tema komik yang dirancang.

Jenis font yang digunakan penulis pada tampilan tulisan “KOMIK TUNTUNAN PERILAKU REMAJA KRISTIANI” dan “SERI: KEMALASAN” merupakan font yang sama, yaitu font *Avengeance Mightiest Avenger*. Jenis font yang digunakan dalam menulis sinopsis cerita pada sampul belakang adalah font *Anime Ace 2.0 BB*.

Tampilan warna latar belakang pada sampul depan dan belakang dibuat sama, dengan campuran gradasi warna hitam, abu-abu dan putih. Gradasi warna hitam, abu-abu dan putih pada sampul depan dibuat berdekatan dengan bagian kepala Aldo. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana suram yang mewakili kebingungan Aldo dalam

memilih. Gradasi warna hitam, abu-abu dan putih pada sampul belakang, yang mengelilingi kertas memo dimaksudkan untuk menjadikan kertas memo sebagai objek perhatian pembaca. Balon kata yang ada di sisi kiri dan kanan atas kepala Aldo berbeda warna. Pada sisi sebelah kiri balon kata (ilustrasi buku *math* berwarna kuning) berwarna biru bergradasi putih, sedangkan balon kata pada sisi sebelah kanan (ilustrasi *console game playstation 4* berwarna abu-abu tua dan muda) berwarna merah gelap bergradasi putih. Pemilihan warna merah pada balon kata sebelah kanan (ilustrasi *console game playstation 4* berwarna abu-abu tua dan muda) dimaksudkan mempertegas bahwa Aldo lebih memilih untuk bermain gim daripada belajar *math* (berwarna biru bergradasi putih).

b. Deskripsi dan Analisis Kata Pengantar



Gambar 5.20. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.20, merupakan halaman yang berisikan kata pengantar dari penulis dalam kepada pembaca remaja Kristiani mengenai tujuan dirancang komik tuntunan perilaku remaja ini. Dengan adanya kata pengantar ini, tujuan penulis merancang kata pengantar ini menjadi tersampaikan. Font yang digunakan berwarna hitam dengan jenis font *Anime Ace 2.0 BB* berukuran 14.

c. Deskripsi dan Analisis Ayat Alkitab dan Ilustrasi Seri Terkait



Gambar 5.21(a). Halaman Kutipan Ayat Alkitab yang Terkait Komik Seri kemalasan, (b) Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

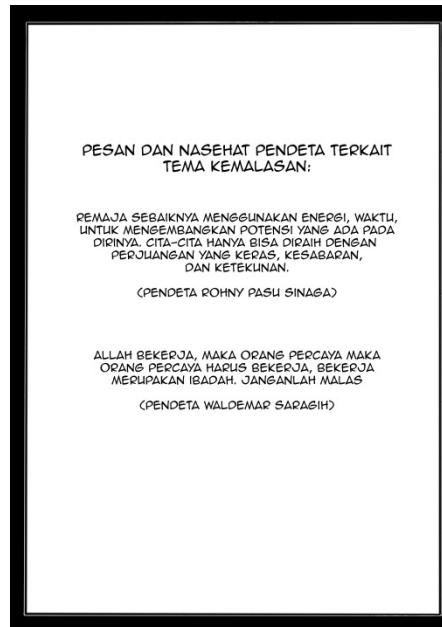
Pada saat seminar penciptaan karya seni rupa gambar 5.21a, kutipan ayat Alkitab terkait dengan seri kemalasan masih berupa tulisan, namun untuk tugas akhir penciptaan karya seni rupa terdapat ilustrasi cahaya terang disekitar kutipan ayat Alkitab. Ilustrasi cahaya terang

dimaksudkan untuk memberi kesan kudus dan memberi pencerahan kepada pembaca remaja Kristiani. Font yang digunakan *Anime Ace 2.0 BB* dengan ukuran 14.

Gambar 5.21b merupakan ilustrasi dari ayat Alkitab yang ada di gambar 5.21a. Pada gambar 5.21b terdapat ilustrasi Raja Salomo yang bijaksana duduk di dalam ruangan kerjanya sambil menulis kitab Amsal. Dalam gambar 5.21b, Raja Salomo mengenakan jubah berwarna kuning keemasan yang tampak megah dan gelang berwarna kuning keemasan. Ia menulis dengan menggunakan tangan kanan dengan pena berbulu dan tinta celup khas alat tulis jaman dahulu.

Pada gambar 5.21a dan gambar 5.21b penulis menggunakan font *Anime Ace 2.0 BB* dengan warna font hitam. Font berukuran 14 pada gambar 5.21a, dan berukuran 12 pada gambar 5.21b. Pewarnaan yang digunakan dalam gambar 5.21b banyak menggunakan warna tersier.

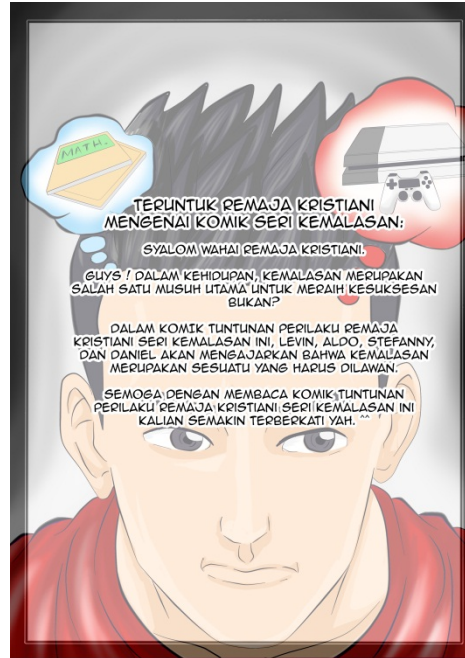
d. Deskripsi dan Analisis Pesan dan Nasehat Pendeta



Gambar 5.22. Halaman Pesan dan Nasehat Pendeta Komik Tuntunan
Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan,
Dok. Pribadi, 2017

Gambar 5.22 merupakan halaman komik yang bersisi pesan dan nasehat pendeta terkait dengan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri kemalasan. Jenis font yang digunakan adalah *Anime Ace 2.0 BB* berwarna hitam dengan ukuran font 14.

e. Deskripsi Halaman Analisis Pengantar Komik Seri Terkait



Gambar 5.23. Halaman Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

Gambar 5.23 merupakan halaman komik yang berisikan pengantar komik untuk menuntun pembaca remaja Kristiani memasuki isi cerita komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri kemalasan . Visualisasi yang dihadirkan mengambil ilustrasi sampul halaman pembuka komik, namun kejelasan tampilan objek gambar (*opacity*) dikurangi. Di bagian tengah di ilustrasi dimasukkan kata pengantar dari penulis untuk pembaca remaja Kristiani memasuki isi cerita seri komik terkait. Jenis font yang digunakan menggunakan *Anime Ace 2.0 BB* berukuran 14 dengan font warna hitam.

f. Deskripsi Halaman Pengenalan Tokoh.



(a)

(b)

Gambar 5.24 (a), (b). Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani, Dok. Pribadi, 2016

Pada gambar 5.24 a dan b merupakan halaman komik yang berisikan pengenalan tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Pada kedua halaman tersebut ditampilkan gambar setiap tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Di sana terdapat Levin, Aldo, Stefanny, Daniel, Ayah Levin, Ibu Levin, Yehuda dan Julia.

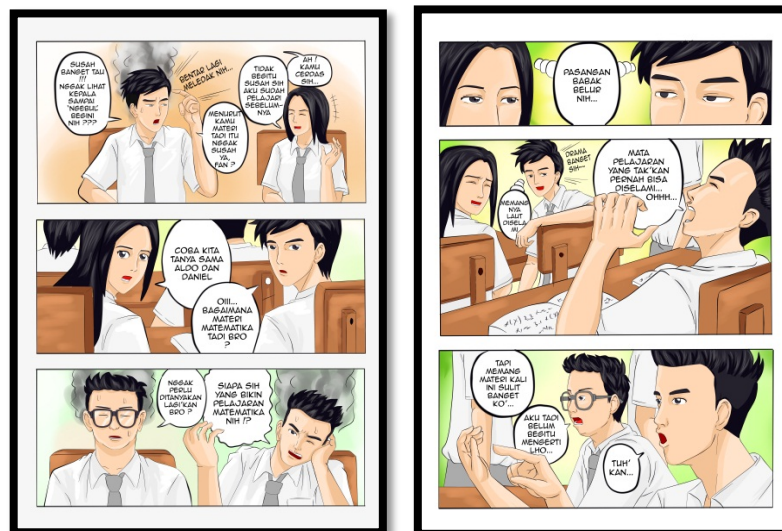
Warna Latar belakang menggunakan gradasi biru dongker, biru muda, hijau toska, dan kuning.

g. Deskripsi dan Analisis Isi Cerita Komik



(a)

(b)



(c)

(d)

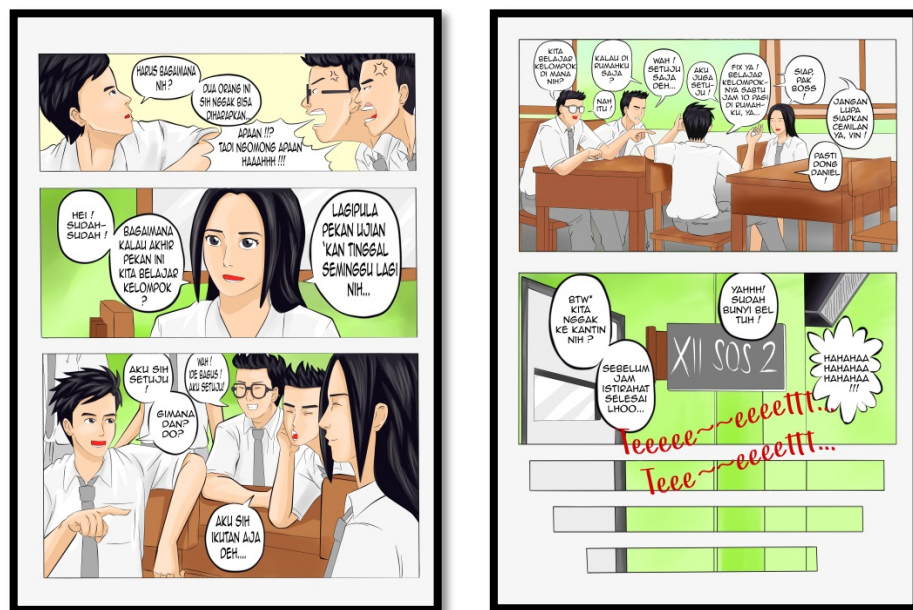
Gambar 5.25(a), (b), (c), (d). Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.25a, terlihat situasi kelas yang dalam proses belajar mengajar di siang hari. Di sana terlihat sosok Levin yang serius memperhatikan mencatat mata pelajaran matematika.

Di gambar 5.25b, Pelajaran matematika pun selesai. Seselesaiannya mapel matematika, Levin pun terlihat lega. Melihat keadaan Levin seperti itu, Stefanny menanyakan materi matematika saat itu.

Gambar 5.25c, Levin mengeluh bawah materi matematika hari itu sangat susah. Levin dan Stefanny menanyakannya juga kepada Aldo dan Daniel yang duduk di belakang mereka. Aldo dan Daniel pun kesulitan dalam materi matematika saat itu.

Gambar 5.25d, Aldo sangat mengeluhkan mengenai materi matematika saat itu. Daniel pun sepakat dengan perkataan Aldo mengenai materi matematika tersebut.



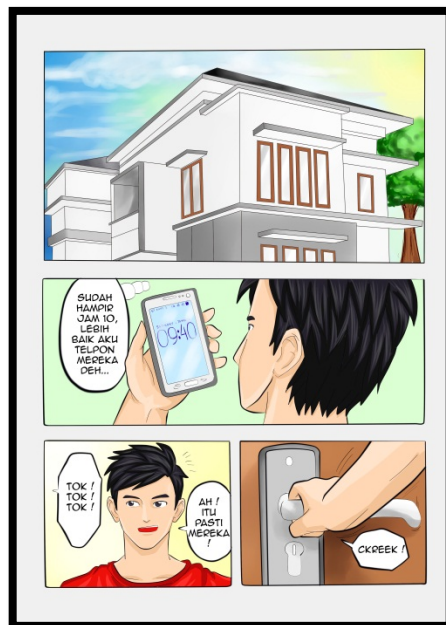
(a)

(b)

Gambar 5.26(a), (b) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

Gambar 2.26a, Levin membuat guyonan tentang Aldo dan Daniel. Stefanny tiba-tiba mempunyai ide untuk belajar kelompok bersama. Levin, Daniel dan Aldo setuju dengan ide yang dibuat oleh Stefanny.

Pada gambar 5.26b, Levin mengajukan untuk rumah tempat tinggalnya untuk dijadikan tempat belajar kelompok. Selama obrolan mereka tersebut jam istirahat pun berakhir.



(a)



(b)



(a) (b)
 Gambar 5.27(a), (b), (c), (d) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.27a, Latar tempat dan waktu pagi hari di rumah Levin. Levin menunggu kedatangan teman-temannya yang sudah sepakat untuk mengadakan belajar kelompok bersama di rumahnya. Jam menunjukkan hampir pukul sepuluh pagi. Tiba-tiba Levin mendengar ketukan pintu, ia menduga itu adalah teman-temannya. Pada gambar Levin mengenakan baju berwarna merah.

Gambar 5.27b, Levin membukakan pintu, dan ternyata benar, Daniel dan Stefanny yang datang. Levin segera mempersilakan kedua temanya itu untuk masuk ke dalam rumah. Ia pun menunjukkan temoat di mana nantinya akan melaksanakan belajar kelompok. Pada gambar Daniel mengenakan baju biru terang bertuliskan “wibu” dan Stefanny mengenakan baju berwarna merah muda.

Dalam gambar 2.27c, Levin yang duduk di sofa sambil meletakkan buku-buku di meja menayakan keberadaan Aldo kepada Stefanny. Daniel menjawab bahwa Aldo tidak bisa dihubungi. Mendengar hal itu, Levin segera mencoba menghubungi Aldo dengan *handphone* miliknya.

Gambar 2.27d, memperlihatkan Aldo yang sedang asyik bermain gim *PS4* di rumahnya merasa terganggu dengan panggilan masuk ke dalam *handphone* miliknya. Ia tidak menghiraukan panggilan masuk tersebut. Dalam gambar 2.27d, Aldo terlihat mengenakan kaos berwarna abu-abu dengan celana berwarna abu-abu gelap.



(a)



(b)



(c)

(d)

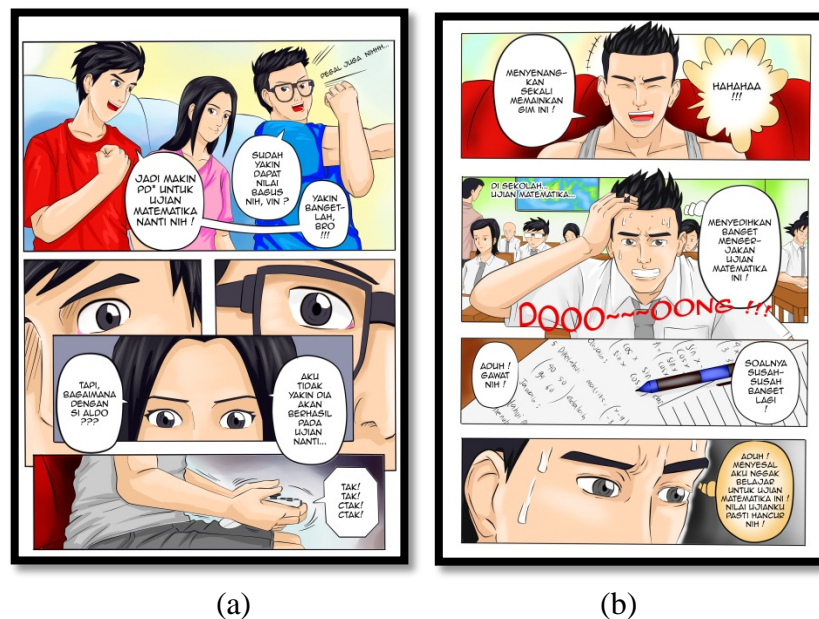
Gambar 5.28(a), (b), (c), (d) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.28a, Levin mengatakan bahwa panggilan teleponnya tidak dijawab oleh Aldo, mendengar itu Stefanny berinisiatif untuk mengirimkan pesan singkat ke kepada Aldo. Pesan singkat itu berisi yang berisikan bahwa Aldo ditunggu kedatangannya untuk ikut belajar kelompok.

Pada gambar 5.28 b, Mendapat pesan singkat dari Stefanny, Aldo jadi merasa tidak enak hati. Ia membalas pesan singkat itu. Dalam pesannya Aldo mengatakan bahwa ia sedang ada urusan dan akan datang untuk ikut belajar kelompok. Namun Aldo berbohong mengenai hal itu. Membaca pesan dari Aldo tersebut, Stefanny, Levin dan Daniel berniat memulai belajar kelompok sembari menunggu kedatangan Aldo.

Pada gambar 5.28c, Aldo kembali melanjutkan gim *PS4*-nya. Berbanding terbalik dengan Levin, Stefanny dan Daniel yang memulai untuk belajar kelompok.

Dalam gambar 5.28d, waktu pun terus berjalan. Aldo yang terus bergelut dengan gim favoritnya, sedangkan Levin, Stefanny dan Daniel yang sedang serius mempelajari materi matematika untuk menghadapi ujian.



Gambar 5.29(a), (b) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri kemalasan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.29a, Levin, Stefanny dan Daniel merasa cukup dengan belajar kelompok saat itu. Mereka bertiga yakin dan percaya diri dapat berhasil dalam ujian matematika minggu depan. Namun Stefanny khawatir dengan Aldo yang tidak mengikuti belajar kelompok.

Gambar 5.29b, keceriaan Aldo yang sedang bermain gim berbanding terbalil ketika ia sedang di kelas menghadapi ujian

matematika. Aldo tidak bisa mengerjakan ujian matematika tersebut sama sekali. Ia sadar hasil ujian matematikanya nanti akan buruk. Ia menyesal karena sebelumnya ia malas belajar dan lebih memilih untuk bermain gim.

3.Deskripsi dan Analisis Visual Seri Ibadah dan Berdoa.

a. Deskripsi dan analisis sampul



Gambar 5.30. Finalisasi Sampul Komik Tema: "Menjaga Perkataan", Dok. Pribadi, 2016

Dari hasil eksplorasi sampul depan dan sampul belakang yang telah dibuat, penulis memilih hasil eksplorasi seperti gambar di atas sebagai yang terpilih. Pada tampilan ilustrasi sampul depan eksplorasi yang dipilih ini, terdapat dua sosok remaja yang menjadi tokoh dalam komik tuntunan perilaku remaja Kristiani, yaitu sosok Daniel yang di

sebelah kiri dan sosok Aldo yang di sebelah kanan. Pada sampul depan ini penulis mengilustrasikan sosok Daniel (sebelah kiri) yang terlihat menahan kesal dan amarah kepada sosok Aldo (sebelah kanan) yang diilustrasikan sedang berbicara kepada Aldo. Balon kata yang terdapat pada ilustrasi sampul depan menyiratkan bahwa perkataan Aldo merupakan perkataan yang menyinggung dan berisi sebuah konfrontasi. Hal ini ingin disampaikan penulis melalui isi balon kata tersebut. Tampilan kekesalan dan amarah sosok Daniel terlihat dari wajah yang merengut, liukan garis-garis yang menyiratkan getaran tubuh.

Ilustrasi sampul belakang yang dirancang penulis menampilkan sebuah kertas dengan sebuah pin yang menancap di bagian atasnya. Menyiratkan sebuah kertas memo yang penting untuk dibaca bagi orang yang ditujukan untuk membacanya. Melalui ilustrasi sampul belakang yang demikian, penulis menyisipkan sinopsis cerita tema komik yang dirancang.

Jenis font yang digunakan penulis pada tampilan tulisan “KOMIK TUNTUNAN PERILAKU REMAJA KRISTIANI” dan “SERI: MENJAGA PERKATAAN” merupakan font yang sama, yaitu font *Avengeance Mightiest Avenger*. Jenis font yang digunakan dalam menulis sinopsis cerita pada sampul belakang adalah font *Anime Ace 2.0 BB*.

Warna wajah Daniel yang menahan kesal dan amarah karena mendengarkan ucapan Aldo, ditampilkan dengan tone warna kulit yang dibuat coklat kemerahan. Warna latar belakang (mengelilingi Daniel)

bergradasi merah, jingga, kuning dan putih diterapkan pada sampul depan untuk memperlihatkan kemarahan Daniel kepada Aldo karena ucapan Aldo. Warna tersebut juga diterapkan pada sampul belakang, namun mengelilingi ilustrasi kertas memo yang dimaksudkan untuk menjadikan ilustrasi kertas memo sebagai objek utama. Warna dasi yang dipakai Daniel dan Aldo berwarna abu-abu sesuai dengan dasi yang dipakai siswa SMA.

b. Deskripsi dan Analisis Kata Pengantar



Gambar 5.31. Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Ibadah dan Berdoa, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.31, merupakan halaman yang berisikan kata pengantar dari penulis dalam kepada pembaca remaja Kristiani mengenai tujuan dirancang komik tuntunan perilaku remaja ini. Dengan adanya kata pengantar ini, tujuan penulis merancang kata pengantar ini menjadi

tersampaikan. Font yang digunakan berwarna hitam dengan jenis font *Anime Ace 2.0 BB* berukuran 14.

c. Deskripsi dan Analisis Ayat Alkitab dan Ilustrasi Seri Terkait



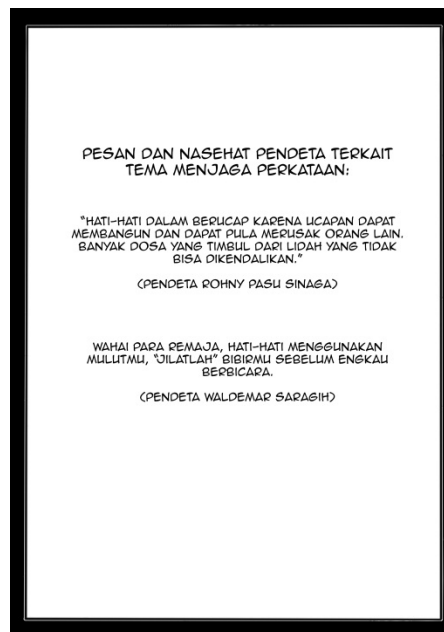
Gambar 5.32(a). Halaman Kutipan Ayat Alkitab yang Terkait Komik Seri Menjaga Perkataan, (b) Ilustrasi Ayat Alkitab Terkait Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.32a terdapat ilustrasi cahaya terang disekitar kutipan ayat Alkitab. Ilustrasi cahaya terang dimaksudkan untuk memberi kesan kudus dan memberi pencerahan kepada pembaca remaja Kristiani. Font yang digunakan *Anime Ace 2.0 BB* dengan ukuran 14.

Gambar 5.32b merupakan ilustrasi dari ayat Alkitab yang ada di gambar 5.32a. Pada gambar 5.32b terdapat ilustrasi Yakobus yang sedang menuliskan surat dalam sebuah perkamen. Pada gambar 5.32a dan

gambar 5.32b penulis menggunakan font *Anime Ace 2.0 BB* dengan warna font hitam. Font berukuran 14 pada gambar 5.21a, dan berukuran 12 pada gambar 5.32b.

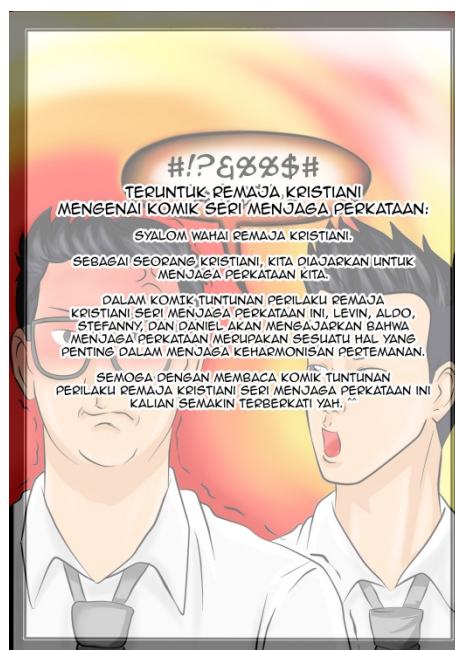
d. Deskripsi dan Analisis Pesan dan Nasehat Pendeta



Gambar 5.33. Halaman Pesan dan Nasehat Pendeta Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017

Gambar 5.33 merupakan halaman komik yang bersisi pesan dan nasehat pendeta terkait dengan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri menjaga perkataan. Jenis font yang digunakan adalah *Anime Ace 2.0 BB* berwarna hitam dengan ukuran font 14.

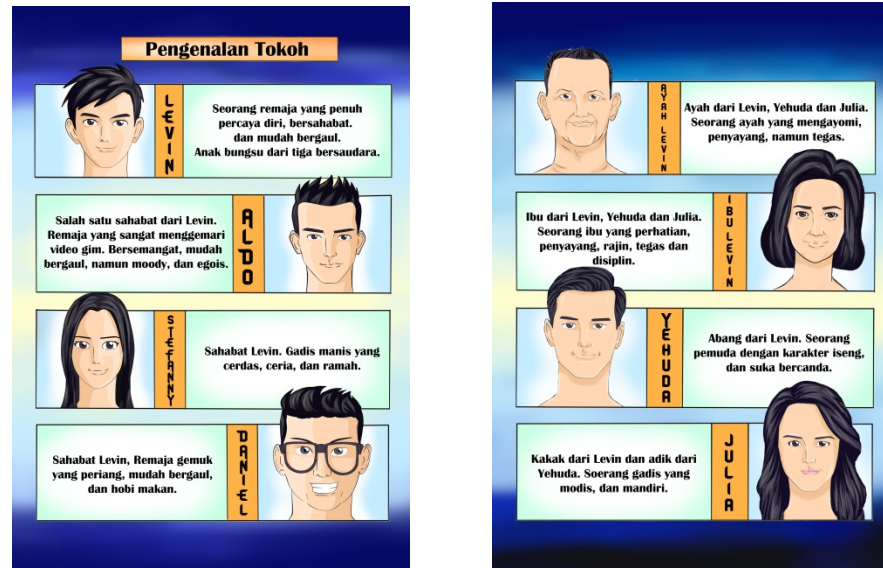
e. Deskripsi Halaman Analisis Pengantar Komik Seri Terkait



Gambar 5.34. Halaman Pengantar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017

Gambar 5.34 merupakan halaman komik yang berisikan pengantar komik untuk menuntun pembaca remaja Kristiani memasuki isi cerita komik tuntunan perilaku remaja Kristiani seri menjaga perkataan. Visualisasi yang dihadirkan mengambil ilustrasi sampul halaman pembuka komik, namun kejelasan tampilan objek gambar (*opacity*) dikurangi. Di bagian tengah di ilustrasi dimasukkan kata pengantar dari penulis untuk pembaca remaja Kristiani memasuki isi cerita seri komik terkait. Jenis font yang digunakan menggunakan *Anime Ace 2.0 BB* berukuran 14 dengan font warna hitam.

f. Deskripsi Halaman Pengenalan Tokoh.



(a)

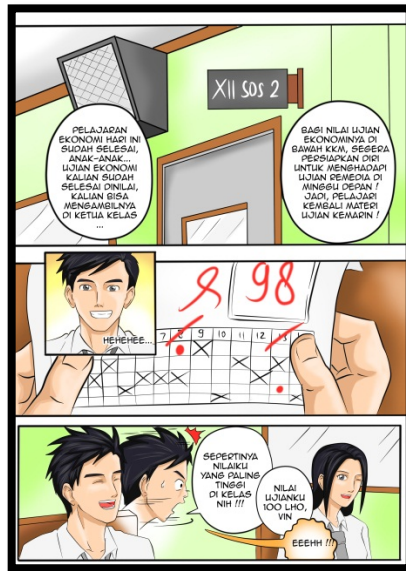
(b)

Gambar 5.35 (a), (b). Halaman Pengenalan Tokoh Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani, Dok. Pribadi, 2016

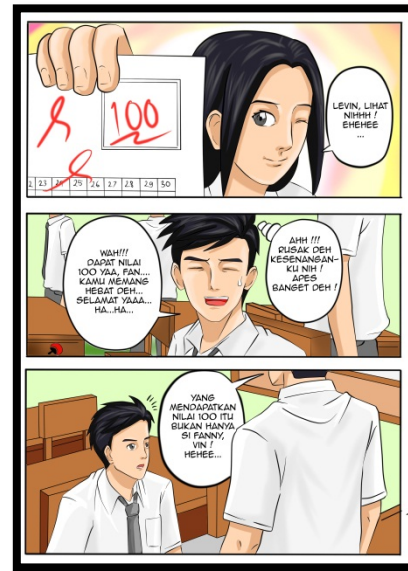
Pada gambar 5.35 a dan b merupakan halaman komik yang berisikan pengenalan tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Pada kedua halaman tersebut ditampilkan gambar setiap tokoh komik tuntunan perilaku remaja Kristiani. Di sana terdapat Levin, Aldo, Stefanny, Daniel, Ayah Levin, Ibu Levin, Yehuda dan Julia.

Warna Latar belakang menggunakan gradasi biru dongker, biru muda, hijau toska, dan kuning.

g. Deskripsi dan Analisis Isi Cerita Komik



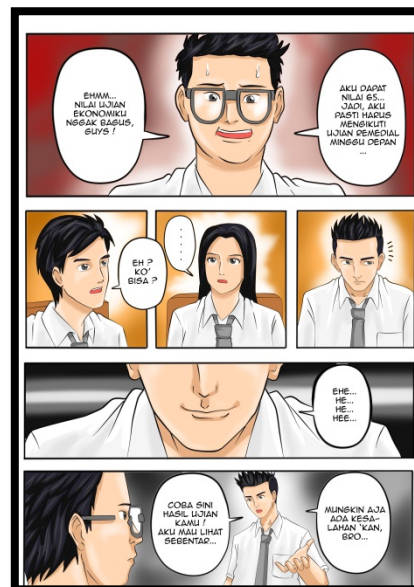
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 5.36(a), (b), (c), (d) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.36a, terlihat Levin yang senang melihat hasil ujian mata pelajaran ekonomi yang mendapat nilai bagus. Namun Stefanny memberitahu bahwa dirinya mendapat nilai yang lebih tinggi dari Levin.

Gambar 6.36b, Stefanny menunjukkan hasil ujiannya, Levin menjadi sedikit kecewa karena nilai ujiannya tidak menjadi yang tertinggi di kelas. Tiba-tiba Aldo datang menghampiri Levin.

Gambar 6.37c, Aldo dengan bangganya menunjukkan hasil ujiannya kepada Levin. Levin pun semakin kesal. Dari belakang Aldo, Levin melihat Daniel datang. Ia pun menanyakan hasil nilai ujian Daniel.

Gambar 6.37d, Daniel dengan wajah lesu, memberitahukan bahwa nilai ujiannya buruk. Levin, Stefanny dan Aldo menjadi sedikit terkejut. Mendengar hal itu, Aldo di pikirannya terbersit niat yang buruk. Ia meminta Daniel untuk memperlihatkan hasil ujian kepada dirinya.

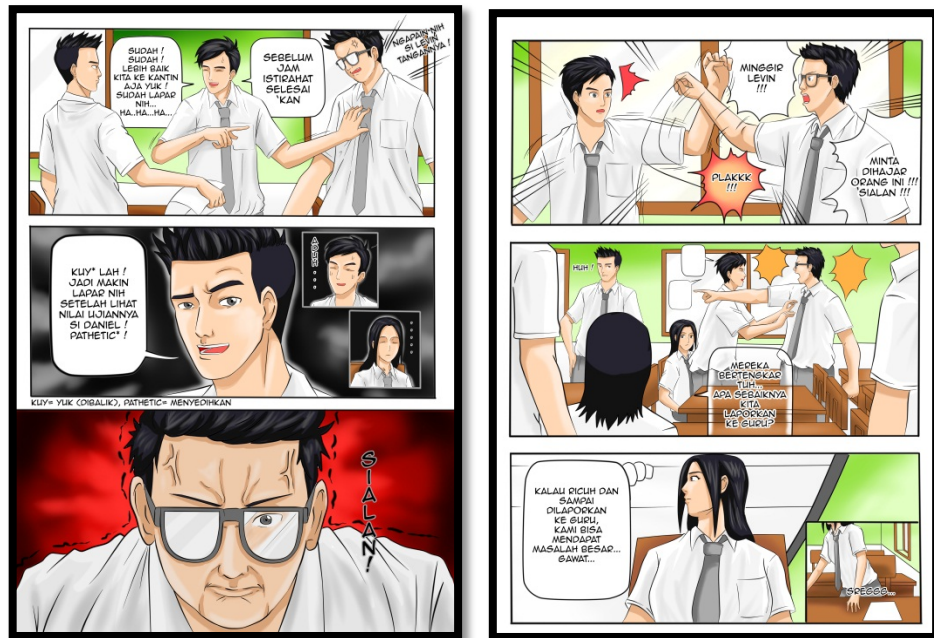


(a)



(b)

Gambar 5.37(a), (b) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017



(c)

(d)

Gambar 5.37(c), (d) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017

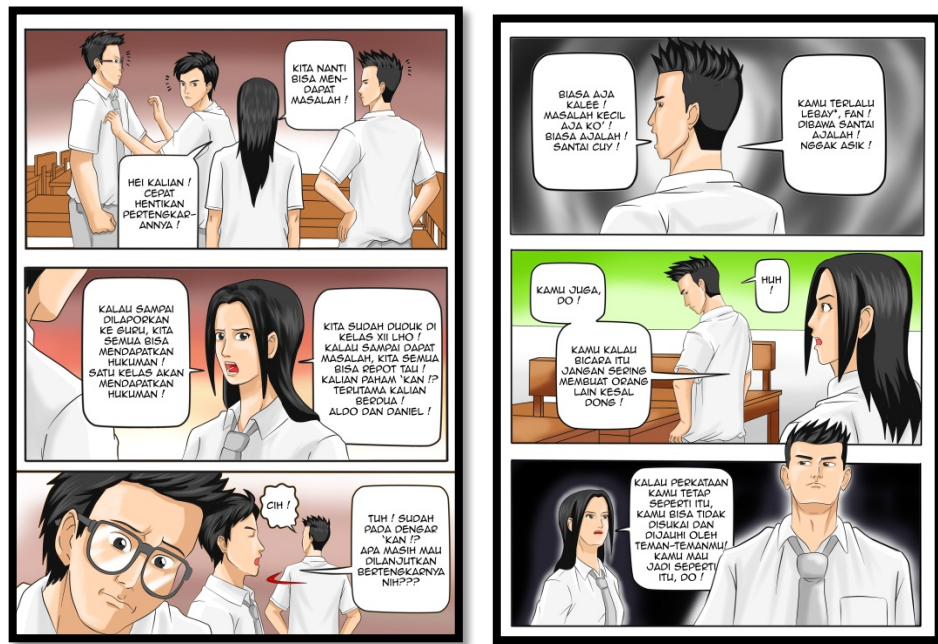
Pada gambar 5.37a, Daniel memberikan hasil ujiannya ke tangan Aldo, dan Aldo melihat hasil unjan tersebut. Namun tanpa disangka Aldo malah mengejek Daniel setelah melihat hasil ujian Daniel. Aldo mengejek Daniel dengan perkataan yang merendahkan.

Pada gambar 5.37b, Daniel tidak terima dengan perkataan Aldo. Ia meminta Aldo untuk tidak berkata seperti itu karena perkataan Aldo sangat mengesalkannya. Namun Aldo beranggapan bahwa tidak ada yang salah dengan perkataannya. Levin melihat kondisi kelas menjadi terganggu karena ketegangan antara Daniel dan Aldo.

Pada gambar 5.37c, Levin berdiri dan berusaha untuk meleraikan mereka berdua. Levin mencoba mengajak mereka berdua untuk makan

siang ke kantin karena saat itu di jam istirahat. Aldo setuju dengan ajakan Levin, namun dia masih sempat untuk melontarkan kata-kata ejekan kepada Daniel. Daniel pun menjadi semakin geram.

Gambar 5.37d, Daniel menampik tangan Levin. Daniel berniat untuk memukul Aldo karena perkataannya yang sangat mengesalkannya. Keadaan kelas semakin terganggu, dan Stefanny menyadari hal itu. Ia berpikir akan terjadi masalah bila Daniel dan Aldo semakin bersitegang.



(a)

(b)

Gambar 5.38(a), (b) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017



(c)



(d)



(e)

Gambar 5.38(c), (d), (e) Halaman Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani Seri Menjaga Perkataan, Dok. Pribadi, 2017

Pada gambar 5.38a, Stefanny angkat bicara. ia mengetakan akan terjadi masalah untuk satu kelas bila ketegangan antara Aldo dan Daniel terus terjadi. Gambar 5.38b, Aldo menganggap Stefanny terlalu melebih-lebihkan. Mendengar perkataan Aldo, Stefanny menegur Aldo untuk menghentikan perkataannya yang sering menyinggung perasaan orang lain.

Pada gambar 5.38c, Aldo tidak setuju dengan perkataan Stefanny yang kepada dirinya. Ia bersikukuh bahwa tidak ada yang salah dengan apa yang dikatakannya, namun teman-teman satu kelasnya tidak sependapat dengan Aldo. Siswa satu kelas banyak juga yang tidak suka dengan perkataan Aldo yang menyinggung perasaan orang lain. Aldo pun sedikit terkejut dengan hal itu.

Pada gambar 5.38d, Stefanny kembali menegur Aldo untuk menghentikan cara bicaranya yang menyinggung perasaan orang lain karena itu bisa membuat Aldo kehilangan teman-temannya. Aldo menjadi termenung dan berpikir kembali mengenai perkataan Stefanny kepada dirinya. Ia menyadari kesalahannya.

Pada gambar 5.38e, Aldo yang menyadari kesalahannya memberanikan diri untuk meminta maaf kepada Daniel. Daniel pun memaafkan Daniel.

VI. KESIMPULAN

A. Simpulan

Komik tuntunan perilaku remaja Kristiani dibuat untuk menjembatani dan mengedukasi remaja milineal yang mengalami kesulitan mengenai masalah perilaku yang sering dialami. Media komik ini sangat tepat karena remaja saat ini sudah akrab dengan media ini. Pendekatan agama Kristen untuk pembaca remaja Kristiani menjadi pilihan dalam edukasi perilaku pada komik ini. Perancangan komik ini dibawah bimbingan dan pengawasan dari pendeta supaya tidak ada kekeliruan dalam interpretasi.

Proses perancangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini dikerjakan dengan proses digital dengan menggunakan *software* Photoshop dan Paint Tool SAI. Adapun laptop dan *pen tablet* menjadi alat dalam proses perancangan. Proses perancangan komik ini yaitu: proses perancangan tokoh, merancang naskah cerita, perancangan skets ilustrasi, pembuatan lineart, dan pewarnaan.

Keunggulan dari komik tuntunan perilaku remaja Kristiani adalah merupakan sebuah komik edukasi yang dapat memberikan tuntunan mengenai perilaku remaja terkait dengan ayat-ayat di Alkitab kepada pembaca remaja Kristiani dengan ilustrasi yang menarik. Kekurangan dari komik ini yaitu isi konten komik yang belum ideal dikarenakan keterbatasan waktu yang sebenarnya dapat dieksplorasi lebih dalam lagi.

B. Saran

Bagi Komikus yang ingin mengembangkan komik sejenis yang menggunakan rujukan Alkitab sangat membutuhkan bimbingan dari yang berkompeten dibidangnya, yakni pendeta, untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam interpretasi ayat Alkitab terkait. Sebelum memasuki ke dalam isi cerita dibutuhkan kata pengantar dan ilustrasi pengantar terkait kutipan ayat Alkitab yang menjadi rujukan, supaya memudahkan pembaca untuk memahami keterkaitan tema dan isi cerita dengan ayat Alkitab yang dirancang. Pengembangan dalam aspek ilustrasi diharuskan untuk dibimbing dengan ilustrator atau komikus berkompeten.

Pembaca remaja Kristiani dapat menjadikan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini menjadi rujukan bacaan memberikan edukasi perilaku yang membawa pengaruh positif.

Komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini dapat menjadi buku tambahan dalam dunia pendidikan tentang agama Kristiani.

DAFTAR PUSTAKA

Maharsi, Indiria. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik Rahasia Ber cerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Eisner, Will. 2004. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.

Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic*. Yogyakarta: Plot Point Publishing.

Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Siahaan, Mauli. 2015. *All About Teens*. Yogyakarta: ANDI.


Arrington, French. L. 2016. *Doktrin Kristen Perspektif Pentakosta*. Yogyakarta: ANDI.

Junihot. 2016. *Psikologi Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: ANDI.

Alkitab. 2007. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.

LAMPIRAN

a. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext.192, 4895124, Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Michael Yohanes
 Nomor Registrasi : 2415102198
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Jurusan : Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*) :
 Pembimbing**) : (1) M.C. Wara Candrasari
 (2)

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	8-9-2015	<ul style="list-style-type: none"> Mengubah judul Mencari referensi kenakalan, perilaku negatif remaja & terkait dengan Alkitab. 	<ul style="list-style-type: none"> referensi cerita bergambar Melanyakan ke BK mengenai penyimpangan negatif perilaku remaja. 	<i>[Signature]</i>
2	21 oktober 2015	<ul style="list-style-type: none"> perubahan judul seminar. "Alkitab sebagai Acuan Dalam Pemahaman Karya Komik Tentang Perilaku Remaja." 	<ul style="list-style-type: none"> mencari referensi / sumber (gambar, foto, video, dll) permasalahannya Memperluas judul agar mempermudah di lanjutkan seri komik nya. Membuat "jurnal waktu" dalam komik yang dibuat. 	<i>[Signature]</i>
3	16 Sept 2016	<ul style="list-style-type: none"> perbaikan penulisan dalam komik perbaikan ilustrasi gambar layout 	<ul style="list-style-type: none"> mencari model secara langsung kemudian diterapkan dalam komik 	<i>[Signature]</i>

*)Coret yang tidak perlu
 **)1)Bidang Materi



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124


KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Michael Johannes
 Nomor Registrasi : 2415102103
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*):
 Pembimbing**): (1) Dr. Caecilia Tridjaja, M.Sn
 (2)

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	19 Agustus 16	- Membuat peta konsep	- Mengupas lebih dalam mengenai peta konsep.	<i>MS</i>
2	24 Agustus 16	- Membuat eksplorasi karakter - Membuat penulisan bab 1 & 2	- Mencari Model untuk menjadi tokoh dalam Komik yg dibuat.	<i>MS</i>
3	9 Sept 2016	* Revisi peta konsep * Revisi bab 1 & 2 * Membuat kerangka berpikir (bab 2)	* Rangkaian peta konsep alur diperbaiki. * Hubungan antar variabel diperjelas.	<i>MS</i>
4	Senin 26 Sept 2016	* Kerangka berpikir * Eksplorasi tokoh karakter * Bab 2.	* Perhatikan, kerangka berpikir tidak sama dengan peta konsep. * Studi profil tokoh dalam Komik lebih di elaborasi dlm konteks dan situasi yg berbeda.	<i>MS</i>

*) Coret yang tidak perlu
 **) (1) Bidang Materi
 (2) Bidang Metodologi





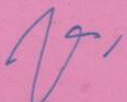
b. Kartu Menghadiri Seminar



**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**KARTU KEHADIRAN
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI**

Nama : Michael Yohanes
 No.Reg : 2415102198
 Tahun/Angkatan : 2010

No.	Judul	Pemakalah	Paraf Dosen/ Koordinator
1	Bunga sebagai inspirasi dalam karya seni lukis	Kondang Yana 2415086587	
2	Penerapan Project Based Learning pada Pembelajaran Program Kelas Nusantara kelas XI IPS 1 SMAN 91	Fendi Purwanto	
3	Pengaruh pendekatan CTL dengan Media komik terhadap hasil belajar siswa dalam membuat gambar ilustrasi kelas XI IPS SMA Pengantar 2	M Eka Fahreza 2415083087	
4	Pengembangan Berencana Alam (Gempa Bumi) Dalam bentuk cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPS kelas XI SD	Anggi Putra Parinduri 2415110997	
5	Soft sculpture sebagai respon atas mitos kecantikan kulit	Reza Ayu Defriilia 2415126313	

c. Hasil Wawancara dan Bimbingan Bersama Pdt. Waldemar Saragih

Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Pendeta Sebagai Pendapat Ahli Untuk Tujuan Pencapaian Tahapan Dalam Pembuatan Karya Tugas Akhir Komik "Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani".

Nama Narasumber : Pdt. Waldemar Saragih
Penanya : Michael Yohanes

List Pertanyaan.

1. Menurut Bapak/ibu pendeta apa arti dan definisi Alkitab bagi seorang Kristiani?

Alkitab → Kitab Allah,
menurut 2 Tim 3:15-17.
menuntun, mengajar yang baik
Mazmur 119:105. → Melita bagi kaki, terang bagi jalan.

2. Menurut bapak/ibu apa peranan remaja dalam kehidupan kekristenan?

Mat 3:17 → anak kesayih Allah → remaja
3 Yohanes 1:4 → tujuan (dibaca) remaja bertumbuh
dalam Tuhan. Yesus → itulah kesenangan bagi orang tua
→ remaja → bertumbuh dan berkarya (Gal 5:22)

3. Bagaimana pendapat bapak/ibu pendeta terhadap perkembangan perilaku remaja sekarang ini?

1. kegelisahan orangtua, kn remaja kurang terhadap pertumbuhan iman remaja.
2. Tidak ~~ada~~ adanya "akar" yang kokoh pada diri remaja, "akar" → iman pada Yesus (iman, kasih, dan pengharapan)
3. Remaja butuh pembinaan, perhatian khusus ~~tidak~~ tidak hanya jasmani tetapi khusus remaja.

13. Pergaulan remaja sekarang ini sangatlah bebas yang juga didukung oleh perkembangan teknologi dan komunikasi. Memungkinkan juga memengaruhi perilaku seorang remaja Kristiani. Menurut bapak/ibu pendeta, bagaimana seorang remaja kristiani menyikapi hal ini?

- 1) Pentingnya benteng kehidupan, firman Tuhan sebagai penuntun yang dipimpin oleh Roh Allah.
- 2) Mengandalkan Tuhan dalam segala aktifitas hidup.
- 3) Segala sesuatu harus dimulai dgn ibadah & doa pribadi.

14. Wawancara ini bertujuan untuk menambah data dalam penyusunan karya komik mengenai tuntunan perilaku remaja kristiani. Adakah masukan dari bapak/ibu pendeta yang ingin disampaikan berkaitan dengan perilaku remaja Kristiani?

- 1) Lebih baik satu tindakan nyata drpd seribu kata & nasihat.
- 2) Orang tua adalah "cermin" iman. Remaja menjiwai orang tua, orang tua harus menjadi teladan dalam kehidupan remaja. (dalam iman)
- 3) Pentingnya "pelukan kasih" orang tua pada remaja sekarang ini. Remaja perlu selalu dibalaskan.
- 4) Setiap hari / setiap ada waktu luang lakukan ibadah dan doa menemani kehidupan rumah tangga.
(Menjadikan rumah Mezbah doa.)

Jakarta, 5 Februari 2017


Michael Johannes

Pewawancara


Pdt. Drs. W. H. H. H. H. H.

Narasumber


ANDREW Halitto
Saksi

c. Hasil Wawancara dan Bimbingan Bersama Pdt. Rohny Pasu Sinaga

Daftar Pertanyaan Wawancara Narasumber Pendeta Sebagai Pendapat Ahli Untuk Tujuan Pencapaian Tahapan Dalam Pembuatan Karya Tugas Akhir Komik "Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani".

Nama Narasumber : Pdt. DR Rohny Pasu br Sinaga
Penanya : Michael Yohanes

List Pertanyaan.

1. Menurut Bapak/ibu pendeta apa arti dan definisi Alkitab bagi seorang Kristiani?

Alkitab adlh firman Tuhan yg mengajarkn kehendak Allah kepada manusia. kitab yg berisikan kasih &

2. Menurut bapak/ibu apa peranan remaja dalam kehidupan kekristenan?

Remaja adalah tunas & potensi gereja, harus dikawat, diperhatikan supaya bertumbuh dengan baik dan berdaya guna bagi masa depan gereja.

3. Bagaimana pendapat bapak/ibu pendeta terhadap perkembangan perilaku remaja sekarang ini?

Perilaku remaja skrg ini banyak sekali dipengaruhi lingkungan pergaulannya. Jika remaja bergaul dlm lingkungan gerejatan menjadi remaja yg bisa mengendalikan diri dari hal-hal yg buruk.

Mengenai Ibadah & Berdoa (Seri Komik) ³
Yang pendeta menambahkan referensi ayat Alkitab, yaitu dari Matius 21 : 22 .
Kemudian tambahkan dari yang pendeta dari (Tesalonika ~~5:17~~), Matius 26 : 41, Matius 4 : 4.

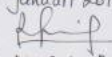
Pesan dari yang pendeta berkaitan Ibadah & berdoa :
117 "Berdoa dan beribadah dgn tidak jemu-jemu (tidak henti) sebab doa dan ibadah adalah kekuatan dan terang menjalani kehidupan." "Sebab melalui ibadah dan doa Allah memberikan petunjuk hidup yang benar."

Mengenai ~~kitab~~ Menerima pergaulan

Mazmur 1 : 1

"Perbahagialah orang yang tidak berjalan menurut nasihat orang fasik, yang tidak berdiri di jalan orang berdosa, dan yang tidak duduk dalam kumpulan pencemooh."

31 Januari 2017


Pdt. DR. Pokny Pasu Sinaga

Penulis / pewawancara

Michael Johannes


Daniel Purba SH, MH

d. Draft Angket Komentar Ketiga Seri Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani.

Angket Komentar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani

Angket ini diadakan bertujuan untuk mendapatkan masukan, kritik dan saran terhadap ketiga seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani yang telah dirancang. Ketiga seri komik tuntunan perilaku remaja Kristiani ini adalah seri ibadah dan berdoa, seri kemalasan dan seri menjaga perkataan. Dengan adanya angket ini dapat menjadi tambahan dan masukan yang baik untuk pengembangan komik tuntunan perilaku remaja Kristiani di masa mendatang.

Angket ini menjadi sebuah tahapan penyusunan Tugas Akhir demi menyelesaikan syarat kelulusan pada bidang akademik Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.

Angket Komentar Komik Tuntunan Perilaku Remaja Kristiani

Setelah membaca ketiga komik tuntunan perilaku remaja Kristiani yakni seri ibadah dan berdoa, seri kemalasan dan seri menjaga perkataan, diharapkan kesediaan dari anda sebagai responden angket untuk mengisi ketiga kolom komentar yang telah disediakan. Kolom komentar dapat berisi masukan, kritik dan saran untuk komik tuntunan perilaku remaja setiap serinya.

1. Kolom komentar komik tuntunan perilaku remaja seri ibadah dan berdoa

Saya sangat terharu melihat contoh keluarga yang harmonis dan punya dasar iman yang kuat dimana Ayah dan ibunya benci-benci meneladik anak-anaknya untuk tetap berdoa dan membaca firman. Komik ini membuat saya bisa dibaca oleh semua kalangan terutama orang tua juga perlu membacanya agar dapat mencontoh karakter yang ada dalam komik tersebut.

2. Kolom komentar komik tuntunan perilaku remaja seri kemalasan

Tema kemalasan sangat cocok diberikan kepada remaja zaman sekarang banyaknya fasilitas seperti game membuat remaja lupa akan kewajibannya. Komik ini membuat saya juga bagus karena adanya ayat-ayat untuk komik, peralasan antar karakter mudah dimengerti dan pesan dari komik tersampaikan. Serta gambar-gambar komiknya menarik, tidak mudah bosan membacanya. Hanya saja karakter orang tua sebaiknya diteliti lebih lanjut.

3. Kolom komentar komik tuntunan perilaku remaja seri menjaga perkataan

Ceritanya sangat menarik, karakter Aldo jujur-benar nyata dan menggambarkan seseorang yang suka menyakiti perasaan orang lain. Gambarnya juga sangat menarik dan adanya efek pose dari Aldo membuat saya juga bagus untuk dibaca oleh remaja.

Tanda tangan



LUSIANA SIMBARA