

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masa remaja merupakan tahap perkembangan transisi yang membawa seorang individu dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang terbagi menjadi dua fase yaitu fase remaja awal yang dimulai pada usia 12/13 tahun sampai 17/18 tahun dan fase remaja akhir yang dimulai dari usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun (Seifert dan Hoffnung, 1987). Menurut Erickson (1963), masa remaja adalah masa pada saat seorang individu mengalami pencarian identitas diri atau biasa disebut sebagai krisis identitas. Pencarian identitas diri yang dimaksud disini adalah sebuah proses untuk menjadi seorang pribadi yang unik serta memiliki suatu peranan yang penting dalam hidup.

Karakteristik remaja merupakan suatu ciri khas yang menetap pada diri seseorang remaja dalam berbagai situasi dan kondisi, yang mampu membedakan antara remaja yang satu dengan remaja yang lain. Menurut Hurlock (1964), karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri sering menimbulkan masalah pada remaja tersebut. Banyak remaja yang dalam proses pencarian jati diri melakukan tindakan yang merugikan seperti mengkonsumsi minum-minuman keras atau obat-obatan terlarang. Untuk mencegah terjadinya permasalahan karakter pada remaja, maka diperlukan suatu pengenalan karakter kepada remaja dengan suatu cara yang dapat menarik minat para remaja.

Dalam penyampaian suatu pesan, peran serta media sangat berpengaruh dalam proses pengenalan suatu karakter (Fahma AINU; 2015, 3). Media berupa gambar banyak dipilih sebagai media penyampaian pesan yang efektif. Salah satu media gambar yang menarik bagi kalangan remaja adalah komik. Will Eisner dalam bukunya "*Comics and Sequential Art*" (1989), mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide. Dalam pembuatan komik, tentunya banyak aspek yang dipertimbangkan, dan yang terpenting adalah tema yang diambil untuk menciptakan karya tersebut.

Penulis akan membuat sebuah komik sebagai media pengenalan karakter remaja dengan alur yang diambil dari cerita *Alice in Wonderland*. *Alice in Wonderland* merupakan sebuah cerita fiksi karya Lewis Carroll, seorang penulis yang berasal dari

Inggris. *Alice in Wonderland* yang dipublikasikan pada tahun 1865 merupakan salah satu karya yang telah dikenal dunia bahkan sudah dibuat dalam berbagai versi.

Cerita *Alice in Wonderland* dipilih karena kebanyakan remaja saat ini lebih tertarik dengan cerita-cerita yang berasal dari luar negeri. Cerita ini sendiri cukup khas dengan alur cerita yang menarik serta para tokoh yang masing-masing memiliki karakter yang mencolok. Disini penulis akan menekankan karakteristik para tokoh yang sebenarnya sudah mencerminkan karakter orang-orang pada umumnya guna memberikan gambaran tentang karakter remaja kepada pembaca.

1.2. Permasalahan

Permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini terbagi atas identifikasi masalah dan rumusan masalah. Berikut adalah penjelasan dari permasalahan yang terkait dengan tugas akhir ini.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya remaja yang mengalami masalah dalam mencari identitas diri dan berakibat komunikasi dengan lingkungan keluarga khususnya dengan kedua orang tuanya menjadi terhambat.
2. Kurangnya media pembelajaran yang efektif bagi remaja untuk mengarahkan perilaku yang disebabkan gejala persaannya.
3. Kurangnya media informasi mengenai pengenalan karakter kepada remaja yang berakibat cara berpikirnya menjadi sempit dan cenderung egois.
4. Kurangnya media pendukung yang dapat menarik minat remaja untuk memberikan pengenalan karakter yang tangguh dan tidak mudah putus asa.
5. Pemilihan media gambar berupa komik dengan cerita *Alice in Wonderland* sebagai media pengenalan karakter kepada kalangan remaja.

1.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah ‘Bagaimana merancang suatu komik yang merupakan adaptasi dengan konsep *Alice in Wonderland* yang menarik sebagai media pengenalan karakter bagi remaja?’

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini berupa batasan-batasan dari permasalahan yang dibahas. Dengan adanya batasan ini diharapkan penulisan tugas akhir ini akan tetap fokus terhadap permasalahan yang akan dibahas. Adapun ruang lingkup yang membatasi bahasan tema dalam permasalahan yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Apa
Perancangan komik adaptasi *Alice in Wonderland* sebagai media pengenalan karakter bagi remaja
2. Siapa
Karya ini ditujukan kepada kalangan remaja dengan rentang usia antara 11 – 15 tahun dimana pada rentang usia ini masih banyak remaja yang sedang mencari identitas diri.
3. Dimana
Pengumpulan data dan pengerjaan karya tugas akhir ini dilakukan di Jawa Barat.
4. Kapan
Pengerjaan karya ini dilakukan selama masa tugas akhir berlangsung dimulai dari bulan Januari 2016.
5. Kenapa
Penelitian ini dilakukan karena kurangnya media yang memberikan pengenalan karakter kepada remaja
6. Bagaimana
Merancang komik adaptasi yang tepat dan menarik sesuai dengan data yang telah dikumpulkan sehingga efektif dalam memberikan pengenalan karakter kepada remaja.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari tugas akhir berjudul “Perancangan Komik Adaptasi *Alice in Wonderland* sebagai Media Pengenalan Karakter Bagi Remaja” adalah ‘Merancang komik adaptasi dengan konsep *Alice in Wonderland* yang menarik sebagai media pengenalan karakter bagi remaja untuk menyampaikan pesan moral kepada remaja bahwa kita harus bisa melewati semua peristiwa-peristiwa dalam hidup tanpa rasa putus asa dan selalu melihat kondisi lingkungan disekitarnya.

Adapun manfaat dari penulisan cerita dalam komik ini adalah untuk memberi wawasan kepada remaja bahwa dalam kehidupan akan ditemui banyak masalah yang harus segera diselesaikan dan tidak baik menghindari masalah karena akan menimbulkan masalah baru. Selain itu juga diakhir cerita, pemunculan karakter yang berwibawa untuk memberi masukan kepada remaja bahwa remaja membutuhkan panutan dan perlindungan.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif. Pemilihan metode ini didasarkan pada tema dari karya tugas akhir ini yang merupakan sebuah kajian budaya. Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010) dalam kajian-kajian budaya kebudayaan pada umumnya, satu-satunya metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

Secara etimologis kualitatif (qualitative) berasal dari kata kualitas (quality) yang memiliki arti nilai, jadi bisa dikatakan metode ini lebih mementingkan pencarian nilai. Menurut Ratna (2010:94) penelitian kualitatif tidak semata-mata mendeskripsikan tentang suatu nilai tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung di baliknya. Sedangkan metode penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong berdasar pada pondasi penelitian, paradigma penelitian, perumusan masalah, tahap-tahap penelitian, teknik penelitian, kriteria dan teknik pemeriksaan data dan analisis dan penafsiran data (Sudarto, 2002).

Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menguraikan elemen desain komunikasi visual sebagai acuan analisis untuk menghasilkan konsep, hingga menghasilkan komik adaptasi yang efektif dan menarik dalam memberikan pengenalan

karakter kepada remaja. Beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1.5.1. Metode Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data primer yang digunakan dalam perancangan karya tugas akhir ini adalah metode Survei. Menurut Masri Singarimbun dalam buku *Metode Penelitian Survei* (2015; 3), survey merupakan informasi yang dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner yang datanya dikumpulkan dari sampel atas populasi untuk mewakili seluruh populasi, menurut *Gay & Diehl* (1992) metode penelitian survei merupakan metode yang digunakan sebagai kategori umum penelitian yang menggunakan kuesioner dan wawancara.

Data yang dikumpulkan penulis berasal dari sumber langsung (data primer) dengan menggunakan metode wawancara dengan instrumen berupa lembar cek list.

Survei dilakukan di SMP Muhammadiyah1 Cileungsi, Kabupaten Bogor, Propinsi Jawa Barat pada tanggal 6 Februari 2016, dengan instrument lembar cek list di 4 kelas yaitu kelas 7.1; 8.1; 8.2; dan 9.3, sebagai sumber pengumpulan data dasar untuk perancangan karya.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

Berbeda dengan pengumpulan data primer, data sekunder dikumpulkan dengan cara studi pustaka.

Studi pustaka dilakukan dengan menggali informasi yang terdapat dalam buku, artikel, jurnal ilmiah, dan tulisan terkait dengan permasalahan yang dibahas oleh penulis. Perkembangan remaja, pengenalan karakter kepada remaja, dan media komik akan menjadi fokus utama dalam studi pustaka ini.

1.6. Pembabakan

Untuk memudahkan dalam memahami karya tugas akhir ini, maka tugas akhir ini disusun menjadi lima bab dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Bab I - Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan gambaran umum tentang masalah kurangnya media pendukung dalam pengenalan karakter kepada remaja, yang meliputi latar belakang,

permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode penelitian, kerangka perancangan serta sistematika penulisan.

2. Bab II - Dasar Pemikiran

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang mendasari konsep penulis dalam merancang media berdasarkan topik permasalahan yang akan dijadikan landasan untuk memperkuat data dan acuan dalam perancangan karya.

3. Bab III - Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini berisi tentang data yang diperoleh, baik dari sumber data primer maupun sumber data sekunder. Data ini akan menjadi dasar dan referensi dalam perancangan karya.

4. Bab IV - Konsep dan Hasil Perancangan

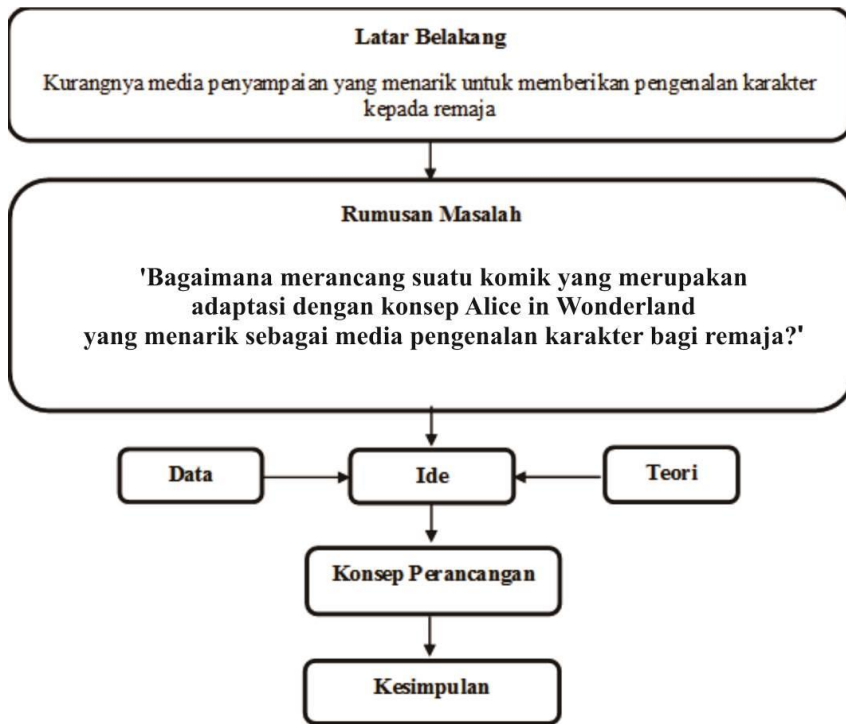
Pada bab ini menjelaskan tentang konsep desain dan hasil perancangan komik adaptasi sebagai solusi permasalahan yang dibuat penulis berdasarkan hasil analisis masalah.

5. Bab V - Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang memberikan penjelasan secara singkat mengenai hasil yang didapat dari tugas akhir ini serta saran yang berupa masukan yang positif baik masukan untuk perancangan tugas akhir selanjutnya maupun masukan untuk tugas akhir ini sendiri.

1.7. Kerangka Perancangan

Kerangka perancangan tugas akhir mengenai “Perancangan Komik Adaptasi *Alice in Wonderland* Sebagai Media Pengenalan Karakter Bagi Remaja” adalah sebagai berikut:



Gambar I.1:Kerangka Perancangan