

## PERANCANGAN KOMIK FIKSI TENTANG RELAPS SEBAGAI MEDIA EDUKASI PASIEN REHABILITASI DI HAYUNANTO MEDICAL CENTER MALANG

Rudy Wahyudi<sup>1</sup>, Faldi Hendrawan<sup>2\*</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual

<sup>1</sup>rudyudi46@gmail.com, <sup>2</sup>faldi.koben@asia.ac.id

\*Penulis Korespondensi

### ABSTRAK

Relaps merupakan hal yang serius bagi para penyalahgunaan narkoba. 65% dari seluruh pasien yang telah menjalani rehabilitasi narkoba di Hayunanto Medical Center kembali menggunakan narkoba atau relaps. Walaupun *relapse* merupakan masalah yang serius, para pasien rehabilitasi narkoba di Hayunanto Medical Center tidak mendapat edukasi tentang relaps secara penuh karena porsi materi sudah diatur sedemikian rupa untuk tidak membebani para pasien. Solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah komik Tegar yang diharapkan mampu mengedukasi serta memberikan suatu pembaharuan media yang selama ini hanya berupa buku yang berdominan teks. Metode penelitian yang digunakan berupa observasi pengamatan sesi konseling antara konselor dengan para pasien rehabilitasi narkoba, teknik wawancara dengan para konselor tentang materi edukasi dan pengalaman para pasien rehabilitasi, serta studi pustaka dari sumber buku dan jurnal. Proses perancangan komik Tegar dimulai dari konsep, pembuatan sinopsis, *storyline*, dan *storyboard*. Membuat sebuah acuan model, *outline*, *shading* serta *lighting*, dilanjutkan input balon kata, teks, dan efek suara. Hasil pengujian yang dilakukan pada tanggal 7 Januari – 29 Juni 2020, menunjukkan komik Tegar masuk kedalam kategori layak dengan penilaian 86,2% terhadap 45 responden para pasien rehabilitasi narkoba. Dengan demikian, komik Tegar ini dapat mengedukasi pasien rehabilitasi narkoba tentang relaps.

**Kata Kunci:** komik, edukasi, relaps, narkoba

### ABSTRACT

*Relapse is a serious thing for drug abuse. 65% of all patients who have drug rehabilitation have returned to use drugs or relapse. Although relapse is a serious problem, drug rehabilitation patients at Hayunanto Medical Center do not receive full education about relapse because portions of the theory have been arranged so it will not burden the patients. The solution offered in this research is the "Tegar" comic, which is expected to be able to educate and provide aitalic renewal media that has so far only been in the form of text-based books. The research method used was observation of counseling sessions between counselors and drug rehabilitation patients, interview techniques with counselors about educational material and experiences of rehabilitation patients, and literature studies from book and journal sources. "Tegar" comic design process starts from the concept, making a synopsis, storyline, and storyboard. Make a model reference, outline, shading and lighting, followed by input balloons, text and sound effects. The results of tests conducted in January 7 – June 29, 2020, showed that "Tegar" comic has the proper category with an assessment of 86,2% with 45 respondents of drug rehabilitation patients. Thus, "Tegar" comics can educate drug rehabilitation patients about relapse.*

**Keywords:** comic, education, relapse, drug abuse

### PENDAHULUAN

Konselor Hayunanto Medical Center (HMC) Rumah Sakit Terapi Narkoba dan Mental mengatakan bahwa *relapse* merupakan hal yang serius bagi para penyalahgunaan narkoba. 65% dari seluruh pasien yang telah selesai menjalani rehabilitasi di Hayunanto Medical Center dan menjalani aktivitas kesehariannya, terkena relapse dan kembali direhabilitasi. Walaupun *relapse* merupakan permasalahan yang serius, selama masa rehabilitasi di HMC para pasien penyalahgunaan narkoba tidak mendapat edukasi tentang *relapse* secara penuh. Tidak adanya sesi edukasi tentang *relapse* secara penuh dikarenakan para konselor HMC sudah mengatur waktu dan porsi edukasi yang sesuai agar tidak terbebani. Pengetahuan

tentang relapse hanya sebatas pada saat sesi konseling. Karena selama masa rehabilitasi yang terpenting adalah, pasca pasien rehabilitasi penyalahgunaan narkoba sembuh dan menjalani kehidupan di dunia luar tanpa relapse narkoba.

Usaha lain HMC untuk tidak membebani para pasien penyalahgunaan narkoba adalah menyediakan ruang baca. Buku bacaan disediakan berupa buku novel, buku agama, dan beberapa buku-buku motivasi yang kandungan isinya dirasa berat karena hanya dominan pada teks. Pasien penyalahgunaan narkoba membaca buku ketika tidak bisa tidur di malam hari karena efek samping dari obat detoksifikasi. Dari masalah ini, komik yang berupa gambar mampu memberikan pembaharuan dan solusi dengan menceritakan sebuah alur cerita dengan sebuah gambar yang mudah untuk dipahami. Untuk memberikan pengetahuan tentang relapse tanpa mengganggu porsi sesi materi dan memanfaatkan minat baca para pasien penyalahgunaan narkoba, ditambahkan persediaan buku komik tentang relapse dimana komik adalah bacaan ringan.

Menurut Nasution (2007) banyak mantan pengguna NAPZA yang kembali kambuh mengakui bahwa mereka gagal mempertahankan komitmen untuk pulih disebabkan dari beberapa alasan berikut, antara lain:

1. Komitmen yang kurang kuat untuk berhenti memakai narkoba. Ini terjadi karena mantan penyalahguna tidak memiliki tekad yang kuat untuk melupakan NAPZA.
2. Situasi beresiko tinggi muncul akibat adanya masalah baru terutama penolakan orang lain pada dirinya.
3. Keadaan emosional yang beresiko tinggi (terjadinya frustrasi dan depresi pada mantan pengguna)
4. Konflik antar sesama, dapat memicu munculnya keinginan untuk kembali menggunakan narkoba.
5. Tekanan sosial, adanya penolakan dari lingkungan dan sulitnya berinteraksi dapat menggagalkan komitmen mereka untuk pulih dari kecanduan
6. Rendah diri, dapat menimbulkan keterasingan diri dari lingkungan sosial dan kembali terpuruk karena tidak memiliki kepercayaan diri hingga akhirnya mudah kembali relaps pada narkoba.
7. Mengingat kembali kejadian masa lalu, yang dapat memunculkan keinginan untuk kembali menggunakan narkoba.
8. Melihat tempat-tempat yang memicu ingatan.
9. Mudah puas diri dan kelalaian untuk tekun memanfaatkan langkah-langkah yang menjamin bebas narkoba secara berkelanjutan.

Metode penelitian yang digunakan memakai beberapa macam teknik yaitu teknik observasi dengan pengamatan proses konseling antara konselor dan pasien rehabilitasi narkoba, teknik wawancara dengan para konselor, dan teknik studi pustaka yang diambil dari berbagai sumber buku, jurnal yang ada dan digunakan sebagai landasan teori.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Pra Produksi**

Tahapan pra produksi dimulai dari deskripsi karya yang merupakan tahap identifikasi yang berisi tentang judul, tema, halaman, dan ukuran, yang akan dipakai.

**Tabel 1.** Deskripsi Karya

| No | Deskripsi    | Keterangan           |
|----|--------------|----------------------|
| 1  | Judul komik  | Tegar                |
| 2  | Tema         | Kekeluargaan         |
| 3  | Ukuran komik | A5 (14,8 x 21,0 cm)  |
| 4  | Halaman      | 30 halaman           |
| 5  | Bahasa       | Indonesia non formal |

## 2. Analisis

Analisis perancangan karya berdasarkan pembagian *segmenting*, *targeting*, dan *positioning* karya diperhatikan agar karya yang dihasilkan dapat sesuai dan diterima. Dalam karya ini *segmenting* dibuat dengan memetakan berdasarkan geometris, demografis, psikografis. Geografis yang menjadi segmentasi komik adalah para pasien rehabilitasi narkoba Hayunanto Medical Center Malang, Jalan Raya Sengkaling nomor 245 Dau Malang. Untuk demografis yang dipilih adalah usia dan jenis kelamin yang menjadi segmentasi komik adalah usia 20 - 30 tahun dan jenis kelamin laki - laki dan perempuan. Sedangkan yang menjadi segmentasi psikografis untuk komik ini adalah pasien yang kesusahan tidur di malam hari.

Analisis berikutnya adalah *targeting* dengan membidik target yang telah dipilih sesuai dengan tahap segmentasi. Target yang dituju adalah para pasien rehabilitasi narkoba Hayunanto Medical Center yang kesusahan untuk tidur di malam hari. Karena dalam Rumah Sakit Hayunanto Medical Center ada 2 jenis pasien, yaitu pasien rehabilitasi narkoba, dan pasien gangguan mental.

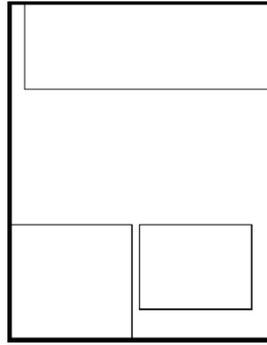
Analisis *positioning* dengan adanya komik pengetahuan tentang relaps, diharapkan nantinya membawa pembaharuan dalam koleksi buku baca di Hayunanto Medical Center karena selama ini hanya buku motivasi, buku agama, dan buku novel.

## 3. Konsep

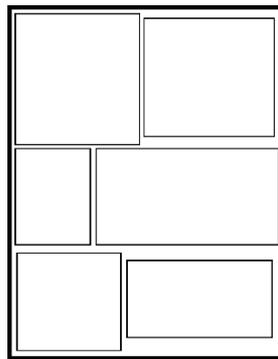
Konsep komik untuk pasien rehabilitasi narkoba di Hayunanto Medical Center yaitu sebuah komik yang bisa memberi pengetahuan tentang relaps lewat sebuah imajinasi cerita. Judul komik yang diambil adalah "Tegar". Tegar merupakan tokoh utama yang ada dalam cerita. Tema yang dipilih adalah tema kekeluargaan karena pasien rehabilitasi narkoba merasakan kerinduan terhadap keluarganya. Pemilihan style gambar menggunakan semi-kartun dan semi-realis dimana menggabungkan antara gaya gambar kartun dan gaya gambar realis, jadi anatomi masih terlihat jelas menyerupai proporsi aslinya skala 8 kepala orang dewasa dengan pewarnaan hitam putih. Media yang akan digunakan berupa media cetak dalam bentuk jilid buku ukuran A5.

## 4. Panel

Jenis panel yang digunakan adalah tipe panel terbuka dan tipe tertutup untuk memberikan kesan tidak monoton. Adapun cara arah baca komik mengikuti arah baca baca negara Indonesia. Yaitu dari kiri ke kanan.



**Gambar 1.** Panel Terbuka



**Gambar 2.** Panel Tertutup

## 5. Warna

Model pewarnaan yang digunakan dalam isi komik ini adalah hitam, putih, dan abu - abu. Pemilihan warna ini bertujuan untuk merelaks kan mata karena komik Tegar dibaca pada malam hari. Serta untuk meringankan biaya produksi cetak.

|   |                              |
|---|------------------------------|
|  | C:0 M:0 Y:0 K:0 #FFFFFF      |
|  | C:18 M:12 Y:12 K:0 #d9d9d9d  |
|  | C:50 M:38 Y:0 K:37 #7c7c7c   |
|  | C:59 M:49 Y:47 K:0 #464646   |
|  | C:63 M:52 Y:51 K:100 #000000 |

**Gambar 3.** Warna Palet

Model perwarnaan yang digunakan untuk cover comik menggunakan warna kombinasi antara biru gelap dan biru muda untuk memberikan kesan ketenangan.



**Gambar 4.** Font Comic Sans M

## 6. Typografi

Jenis font “Comic Sans M” dengan format UPPERCASE untuk teks dialog antar tokoh, dan narasi pendek.

ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ

**Gambar 5.** Font Comic Sans M

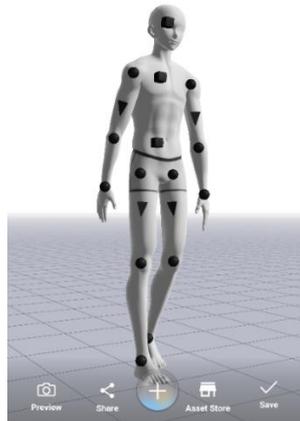
Untuk jenis font yang digunakan untuk judul adalah font “Impact”. Jenis font ini dipilih untuk memberikan kesan yang kuat.

**ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ**

**Gambar 6.** Font Impact

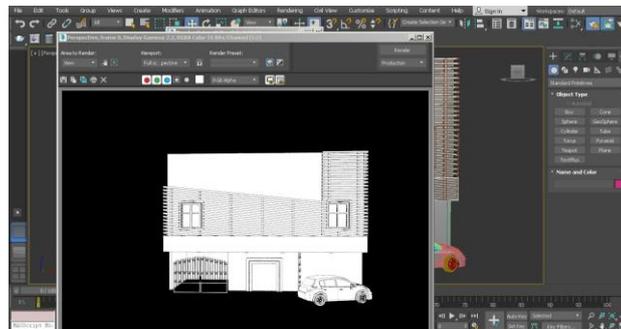
## 7. Proses Produksi

Pada proses produksi dijelaskan langkah-langkah pembuatan komik dari proses visualisasi objek dan background hingga menjadi komik yang siap cetak. Dimulai dari proses visualisasi komik Tegar yaitu pembuatan panel komik, pembuatan acuan modelling, outline, shading serta lighting, input teks, balon kata, dan efek suara. Dalam pembuatan panel komik menggunakan software Adobe Photoshop CS6. Dalam membuat garis menggunakan brush tool dengan ukuran 9pt dan pemilihan warna hitam. Dilanjutkan dengan membuat acuan modeling yang merupakan bentuk dasar dalam pembuatan beberapa elemen dalam komik Tegar menggunakan *3D Figure Character* menggunakan aplikasi Magic Poser.



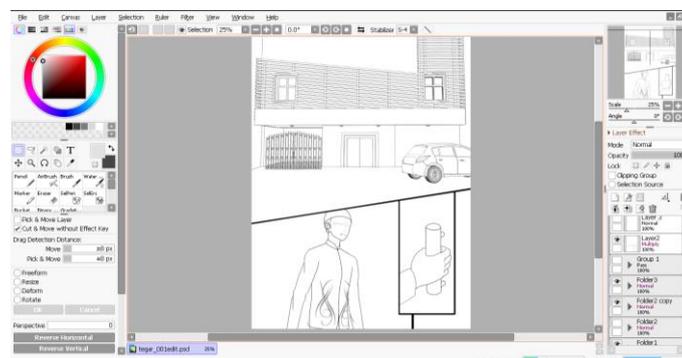
**Gambar 7.** Magic Poser

Selanjutnya pembuatan 3D background menggunakan objek 3D yang diatur output render berupa outline. Software yang digunakan adalah 3DsMax 2018.



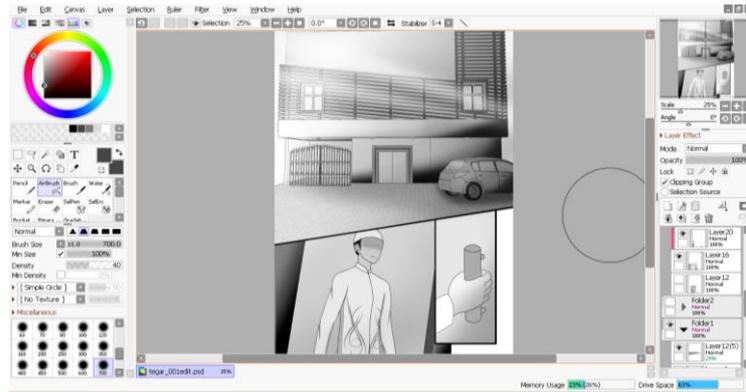
**Gambar 8.** Render Output

Proses outline merupakan proses pembentukan garis mengikuti acuan 3D figure character untuk membentuk karakter dalam komik Tegar. Software yang digunakan adalah Paint tool SAI2. Pembentukan garis menggunakan basic brush dengan ukuran 2.6pt dan pemilihan warna hitam



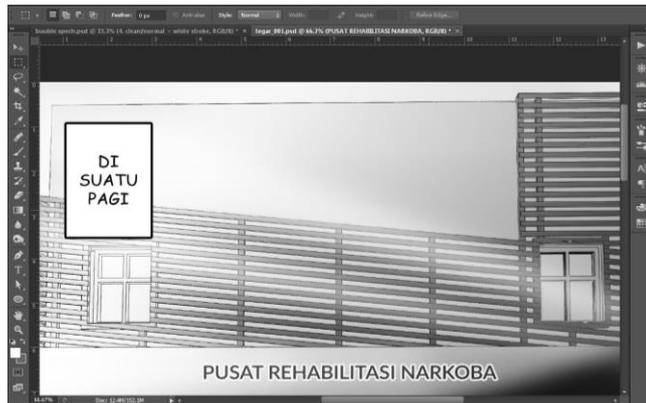
**Gambar 9.** Proses Outline

Proses shading dan lighting bertujuan untuk memberikan kesan kedalaman gambar. Software yang digunakan untuk shading dan lighting adalah Paint Tool SAI 2. Sedangkan Tools yang digunakan adalah airbrush dengan tipe soft.



**Gambar 10.** Proses *Shading* dan *Lighting*

Penambahan teks untuk dialog antar karakter dan teks keterangan komik Tegar menggunakan jenis font Comic Sans MS. Ukuran font yang dipakai sebesar 8pt tipe regular dengan warna hitam.



**Gambar 11.** *Input* Teks

**8. Final Desain**

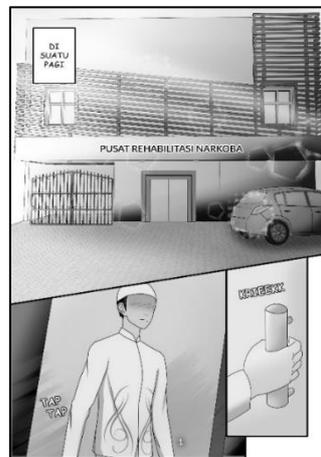
Final desain komik Tegar mulai dari cover depan dan cover belakang hingga beberapa contoh halaman.



**Gambar 12.** Cover Depan



**Gambar 13.** Cover Belakang



**Gambar 14.** Halaman 1



**Gambar 15.** Halaman 2

## 9. Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi adalah tahap penyelesaian produksi komik Tegar menjadi hasil akhir. Komik akan dipublikasikan sesuai dengan target yang sudah ditentukan untuk menguji seberapa efektif komik bagi para pasien rehabilitasi narkoba di Hayunanto Medical Center. Media yang digunakan adalah media cetak. Komik Tegar dicetak menjadi 8 jilid. 5 buku untuk kebutuhan publikasi di Hayunanto Medical Center, dan 3 buku untuk kebutuhan pameran. Material yang digunakan untuk komik Tegar adalah untuk kebutuhan cover dan isi komik. Untuk cover buku menggunakan bahan AP210 dengan laminasi doff. Sedangkan isinya menggunakan HVS 80gr.

## 10. Publikasi

Publikasi komik Tegar ini dilakukan secara offline. Yaitu komik dimasukkan kedalam koleksi ruang baca yang ada di Hayunanto Medical Center, serta beberapa kamar para pasien rehabilitasi narkoba. Publikasi dilakukan pada 5 Januari 2020. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kesesuaian hasil produk dari perancang. Komik Tegar ini dibuat dengan tujuan mampu memberikan edukasi tentang relapse kepada pasien rehabilitasi narkoba di Hayunanto Medical Center. Pengujian dilakukan pada tanggal 7 Januari – 29 Juni 2020 sebanyak 45 orang.

## KESIMPULAN

Hasil dari 45 kuesioner untuk para pasien rehabilitasi narkoba sebesar 86,2% dengan kategori baik diperoleh dari banyaknya yang memahami dampak yang ditimbulkan akibat relaps dan tidak ingin mengalami relaps. Sementara 13,8% menjawab tidak dikarenakan ada kekurangan dari proyek ini karena teks yang kurang terbaca, tidak mengerti terhadap penyebab relaps dan sampul komik Tegar kurang mampu untuk menimbulkan keinginan dibaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., dan Kirana Nathalia (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung. Nuansa Cendekia.
- Osmana, Fahli. (2012). *Perancangan Buku Novel Grafis Sosok Dibalik Nama DN Aidit*. Bandung. Universitas Komputer Indonesia.
- Kusriyant, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. ANDI.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comic*. Jakarta. Penerbit Gramedia.
- Nasution, Zulkarnain. (2014). *Memilih Lingkungan Bebas Narkoba untuk Remaja*. Jakarta. Badan Narkotika Nasional.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Teori Pengajian Fiksi*. Yogyakarta. UGM Press.
- Primadi, Oscar. (2018). *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan*. Jakarta. Departemen Kesehatan.
- Sugianto, Mikael. (2011). *Photoshop CS5 for Business*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Suriyanto, Adi Dharma. (2006). *Pengenalan Dasar 3Ds Max*. Jakarta. AKOM-BSI.
- Tim Program Studi. (2017) *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Malang. STMIK ASIA.