

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Komik digital dengan judul ‘Behind The Sun’ dirancang dengan menggunakan genre *thriller* dengan narasi yang dibuat mencekam dan menekan sisi psikologis pembaca dengan ilustrasi yang menggambarkan dampak dari penyalahgunaan narkoba, hal ini ditujukan untuk menyampaikan pesan bahaya dan efek samping dari penyalahgunaan narkoba. Perancangan komik digital dengan genre *triller* diwujudkan dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dengan membuat tiga episode dan satu prolog yang merupakan alih wahana dari karya musik dari band Nirvana. Episode pertama diberi judul “On A Plain” yang menggambarkan kondisi *fly*. Episode kedua diberi judul “Smells Like Teen Spirit” yang bercerita tentang sepasang pecandu narkoba. Episode ketiga diberi judul “Something In The Way” yang bercerita tentang masa terkelam yang dialami tokoh komik. Komik digital dirancang menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* menggunakan beberapa *tools* yaitu *pen, brush, spray, fill, pencil, blend, gradient, frame border, eyedropper, text, ballon text, correct line* dan lainnya. Pada proses perancangan diawali dengan pembuatan sketsa kasar secara manual, dengan tujuan memvisualisasikan ide-ide liar sampai ide utama berhasil ditangkap. Kemudian berlanjut pada proses digitalisasi seperti pembuatan *layout, sketsa digital, line art, coloring*, penambahan dialog pada *bubble text*, dan penambahan efek secara manual berupa garis- garis yang bertujuan untuk membuat karakter seolah bergerak. Gaya visual pada konsep komik mengadopsi gaya visual *fine art*, yang terinspirasi dari gaya visual pada video clip Band Red Hot Chili Peppers yang berjudul sama dengan judul komik digital yang digunakan yaitu ‘Behind The Sun’. Penerbitan komik digital melalui Webtoon, sehingga *layout* dan ukuran kanvas disesuaikan dengan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak Webtoon. Alasan penerbitan komik melalui Webtoon dikarenakan dari hasil observasi bahwa Webtoon lebih dikenali. Sehingga komik digital dengan judul ‘Behind The Sun’ dapat diakses dengan efektif dan efisien hanya dengan mengandalkan jaringan internet. Pesan komunikasi visual disisipkan pada setiap panel dan filosofi warna yang digunakan dengan tujuan menyampaikan dampak, efek samping, dan bahaya

dari penyalahgunaan narkoba. Visualisasi efek samping dari penyalahgunaan narkoba ditempatkan pada akhir panel dari setiap episode. Komik digital dengan judul 'Behind The Sun' mendapatkan respon bahwa visualisasi dampak dari penyalahgunaan narkoba tersampaikan dengan jelas antara lain kematian, overdosis, dan gangguan mental. Sehingga komik digital yang selesai dirancang efektif dalam mengkomunikasikan dampak dari penyalahgunaan narkoba serta dapat menjadi media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja.

## **5.2 Implikasi**

Diwujudkan media dalam bentuk komik digital mengenai bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja dapat menjadi media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba dan output yang dihasilkan berupa komik digital yang dapat diakses melalui webtoon. Diharapkan komik digital dengan judul 'Behind The Sun' dapat meningkatkan kesadaran remaja akan bahaya dari penyalahgunaan narkoba, menambah wawasan remaja, dan meningkatkan minat literasi remaja. Diluar itu juga diharapkan komik digital ini dapat menarik minat masyarakat dengan menjadikan komik digital sebagai salah satu sumber informasi akan bahaya dari penyalahgunaan narkoba.

## **5.3 Rekomendasi**

Penelitian ini tentunya tidak luput dari keterbatasan dan kekurangan. Pada tahapannya, sedikit banyaknya pengembangan pada media komik digital masih perlu untuk dilakukan. Saran yang diberikan berupa visual agar lebih tampak nyata dan penggunaan efek yang lebih beragam agar komik digital dapat lebih menarik perhatian pembaca. Beberapa hal yang belum tercapai pada perancangan komik digital ini adalah perlu lebih mengeksplorasi genre komik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada komik digital dengan judul 'Behind The Sun' sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, N., Saleh, E. (2010). Pengaruh Musik Mozart Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Dokter Gigi. *Jurnal Mutiara Medika* p.22–28.
- Agnes, J. (2016). Publisher webtoon targeting six million active users in Indonesia. The Jakarta Post. <https://www.thejakartapost.com/life/2016/10/28/publisher-webtoontargeting-six-million-active-users-indonesia.html>.
- Alifia, U. (2010). Apa Itu Narkotika dan NAPZA ?. Semarang: Alprin.
- Atmaja, A. S. (2020). Strategi Distribusi dan Apresiasi Film Indie di Era Digital. *Jurnal Seni Media Rekam*, 12(1), 79-92.
- Atmojo, A. E. P., & Wijayanti, F. (2020). Sejarah dan Bentuk Komik Dunia. *Mediakom: Jurnal Ilmiah Media dan Komunikasi*, 4(1), 28-37. <https://doi.org/10.35719/mediakom.v4i1.38>.
- Badan Narkotika Nasional Republik Indonesia (BNN RI). (2023). Jakarta: BNN RI. <https://bnn.go.id>.
- Badan Narkotika Nasional. (2023). Jakarta: BNN RI. <https://bnn.go.id>.
- Budiman, B. (2018). Perancangan Komik Edukasi Sosial Islamiah : Mahmud Dan Sholeh. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Cross, A. (2018). *Heavier than heaven: A biography of Kurt Cobain*. Hachette UK.
- Dewi, A.K., & Wideasavitri, P. (2021). Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 8(1), 47-52. <https://doi.org/10.24198/jppm.v8i1.29706>.
- Erlangga, S., D. (2018). Perancangan Komik Edukasi Untuk Mengenalkan Harimau Sumatra Pada Siswa SD. *eProceedings of Art & Design*, 217-228.
- Junaedi, D. (2016). ESTETIKA: Jalinan Subjek Objek dan Nilai. Yogyakarta: ArtCiv.
- Hendriyana, H. (2022). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice Led Research and Practice Based Research Seni Rupa, Kriya, dan Desain. Yogyakarta: ANDI
- Hidayat, D.R. (2022). Upaya Penanggulangan Penyalahgunaan Narkoba. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2), 136-150. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i2.534>.

- Kurnia, J., & Kamal, M., N. (2020). Perancangan Buku Komik Bahaya Narkoba Terhadap Anak. *Jurnal DKV*, 289-306.
- Majid, A. (2010). *Bahaya Penyalahgunaan Narkoba*. Semarang: Alprin.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mooney, E. (2020). Imagination in Educational Research: Methodological Developments. *Education Sciences*, 10(4), 82. <https://doi.org/10.3390/educsci10040082>.
- Muliyawan, B. (2022). *Mengenal Dunia Komik*. Yogyakarta: Penerbit Araska.
- Mulhamah, S.N. (2021). Peranan Media Komik sebagai Fungsi Komunikasi Massa di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 29-43. <https://doi.org/10.35905/jiskom.v6i1.3919>.
- Novarina, M., T., Sarjono., & Fitri, N., R. (2021). Perancangan Komik Edukasi Borderline Personality Disorder untuk Lulusan SMA. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol 3 No 02.
- Pambayun, E.L. (2022). Media Sosial dan Perubahan Sosial Masyarakat di Era Globalisasi. *Counsilia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(1), 52-63. <https://doi.org/10.46965/counsilia.v2i1.167>.
- Pamungkas, O.R. (2022). Seni Lukis Berbasis Kecerdasan Visual Spasial. *Mediakom: Jurnal Ilmiah Media dan Komunikasi*, 6(1), 87-99. <https://doi.org/10.35719/mediakom.v6i1.67>.
- Pamungkas, O.R. (2022). Estetika, Anatomi, dan Antropometri Seni dan Desain. *Indonesian Journal of Cultural Studies*, 5(2), 97-112. <https://doi.org/10.24821/ijcs.v5i2.9439>.
- Permatasari, I.A.D., & Juliadi, Y. (2021). *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 6(1), 65-82. <https://doi.org/10.25124/jdvrrd.v6i1.4178>.
- Prinst, DA (2020). *Dasar-dasar Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Putra, A.K., & Lisnawati, S. (2023). *Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Kita Menulis.
- Pravitasari, T. A., Adib, A., & Wahyudi, T. A. (2017). Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 121-131.
- Rahmawati, A. (2023). Perancangan Komik Strip Sebagai Edukasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba bagi Remaja. *Jurnal Informatika dan Desain Komunikasi Visual*, 2809-4662.

- Riwanto, A., M., & Wulandari, M., P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2550-0619 Vol 2 No 1.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sari, N. M. (2018). Teknik Pewarnaan Lukisan Cat Minyak Pemandangan Alam. *Jurnal Seni Rupa*, 5(2), 45-62.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syanurdi, Y. (2019). Perancangan Buku Komik Edukasi Event Organizer Bagi Pelajar SMA. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Wahyudi, R., & Hendrawan, F. (2020). Perancangan Komik Fiksi Tentang Relaps Sebagai Media Edukasi Pasien Rehabilitasi Di Hayunanto Medical Center Malang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA) Vol.4, No.1*.
- Wati, R. (2021). Komik sebagai Media Komunikasi Digital Masa Kini. *Jurnal Sketsa*, 5(2), 80-90.
- Gumelar, MS (2022). Efektivitas Penggunaan Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 35–40.
- Wati, R. (2021). Komik sebagai Media Komunikasi Digital Masa Kini. *Jurnal Sketsa*, 5(2), 80-90.
- Wulandari, R. (2022). Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. *Journal An-nafs: Kajian dan Penelitian Psikologi*, 7(1), 81-98. <https://doi.org/10.33367/psi.v7i1.2694>.
- Yudhistira, I. (2017). Perancangan Komik Batik Sebagai Media Pembelajaran Batik Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jetis Bantul. *journal.student.uny.ac.id*, 388-398.
- Zacky, A., Riady., & Waluyanto, H., D. (2018). Perancangan Komik Webtoon "Eksplor Jajananku" Untuk Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*.