

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan jalan bertanya baik sepihak maupun dua belah pihak yang dikerjakan dengan sistematik dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Wawancara dilakukan kepada pihak yang Ahli mengenai permasalahan HIV. yaitu pihak dari Sebaya PKBI JATIM Surabaya. Pada tanggal 14 Juli 2016 proses wawancara pertama dilakukan Sebaya, di alamat Jl. Lesti No.35, Darmo, Wonokromo, Kota SBY, Jawa Timur 60241. Wawancara dilakukan kepada salah satu perwakilan Sebaya PKBI Jatim Surabaya yakni ibu Zahra. Menyebutkan bahwa rata rata korban HIV adalah usia remaja. Dan penularan tertinggi adalah melalui seks diluar nikah, sementara itu ada juga korban yang masih dibawah umur. Semuanya dikarenakan pergaulan bebas yang tidak terkontrol, dengan minimnya pengetahuan akan HIV, sehingga tidak mengutamakan keamanan saat berhubungan.

Berikut adalah data yang diberikan oleh pihak Sebaya PKBI Jatim:

- a. **Cascade ART untuk Kota Surabaya**
 - 1) Aktif ARV sebesar 2521
 - 2) Lolos Follow Up sebesar 1366
 - 3) Menghentikan ARV sebesar 32

b. Data sebaran populasi kunci untuk Kota Surabaya

- 1) Data pemetaan populasi kunci WPS tahun 2015 sebesar 1637
Dengan estimasi WPS pada tahun 2015 sebesar 2289
- 2) Data pemetaan populasi kunci LSL tahun 2014 sebesar 515
Dengan estimasi LSL pada tahun 2015 sebesar 1125
- 3) Data pemetaan populasi kunci Waria tahun 2015 sebesar 483
Dengan estimasi Waria pada tahun 2015 sebesar 349
- 4) Data pemetaan populasi kunci penasun tahun 2014 sebesar 464
Dengan estimasi penasun pada tahun 2015 sebesar 249

c. Data Perilaku Remaja

- 1) 93,7% Sudah pernah berciuman, petting dan oral seks
- 2) 62,7% Remaja sudah tidak perawan
- 3) 21.2 % Remaja pernah melakukan aborsi
- 4) 97 % Remaja pernah menonton Film Porno

Maka dari itu, kesimpulan yang dapat diambil dari wawancara tersebut adalah:

- a. Korban tertinggi HIV, rata rata usia adalah remaja
- b. penularan dengan presentase terbesar adalah melalui hubungan sexual.

4.1.2 Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap suatu objek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang berkaitan dengan objek pengamatan.

Observasi yang dilakukan di KPA Dinas Kesehatan Kota Surabaya dilakukan pengamatan dan pencatatan data tentang korban HIV AIDS validasi paling akhir tahun 2015, terutama pada usia remaja.

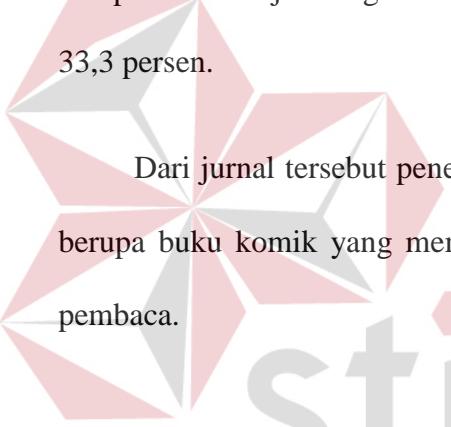
4.1.3 Studi Literatur

Studi literatur sendiri adalah metode pengumpulan data dengan melakukan referensi, literatur maupun bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penyusunan laporan. Pengambilan data menggunakan proses studi literature diambil dari sumber jurnal yang berhubungan dengan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan buku komik tentang penularan hiv melalui seks bebas di usia remaja akhir berbasis ilustrasi digital guna memberikan kesadaran bahaya penularan virus HIV.

Melalui jurnal yang berjudul “Pengetahuan HIV dan AIDS pada remaja” oleh Sudikno, Bona dan Siswanto. Dalam jurnal tersebut Pada penelitian ini menunjukkan persentase

pengetahuan HIV dan AIDS pada remaja dengan katagori kurang masih cukup besar, yaitu 48,9 persen. Persentase remaja yang mampu menjawab dengan benar pengetahuan HIV dan AIDS hanya sebesar 0,3 persen lebih kecil dibandingkan dengan hasil penelitian KPA. Masih minimnya informasi tentang HIV dan AIDS yang diperoleh menjadi salah satu faktor kurangnya pengetahuan HIV dan AIDS pada remaja. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Oktarina, dkk. (2009) yang mendapatkan adanya hubungan antara pendidikan dengan

pengetahuan HIV dan AIDS. Responden dengan pendidikan tinggi cenderung tingkat pengetahuannya lebih baik. Demikian juga dengan penelitian Hardiningsih (2011) pada siswa SMA kelas XI di Surakarta yang menyimpulkan adanya pengaruh positif pendidikan kesehatan terhadap meningkatnya pengetahuan HIV/AIDS. Faktor lainnya terkait pengetahuan HIV dan AIDS pada remaja adalah keterpaparan majalah, poster, tingkat pengetahuan ayah dan tingkat pengetahuan ibu. Menurut Wijaya (2009) bahwa informasi mengenai HIV dan AIDS didapatkan remaja sebagian besar melalui media televisi dan radio hanya sebesar 33,3 persen.



Dari jurnal tersebut peneliti dapat beracu dari data tersebut dalam karyanya berupa buku komik yang memberikan informasi HIV AIDS berupa cerita pada pembaca.

4.1.4 Hasil Studi Eksisting

Analisis studi eksisting ini mengacu pada KPA Palembang. Ada sesuatu yang beda dilakukan Komisi Penanggulangan HIV/AIDS (KPA) Kota Palembang. Agar sosialisasi pencegahan tentang bahaya penyakit ini di kalangan masyarakat, KPA mendistribusikan komik sebagai media pengenalan.

Di dalam komik tersebut, lebih ditujukan bagi masyarakat remaja yang kerap gonta-ganti pasangan, yang berakibat tertularnya penyakit HIV/AIDS. Pengelola Penanggulangan KPA Kota Palembang Adi Wijaya menerangkan, sosialisasi menggunakan komik ini merupakan langkah lain dari KPA memberikan pemahaman kepada masyarakat. Menurut dia, HIV/AIDS merupakan

ancaman serius terhadap masa depan negeri ini. "Kita sengaja membidik kalangan remaja. Sebab, informasi yang ada hingga saat ini, hampir 160 anak Indonesia berusia di bawah 15 tahun yang positif terinfeksi virus HIV," Menurut Adi Wijaya.

Menurut Adi, komik ini menggunakan bahasa yang lugas sehingga gampang dipahami siapapun yang membacanya. Apalagi, dalam komik ini juga digambarkan secara realistik fenomena HIV/AIDS dengan menggunakan pendekatan medik. "Termasuk ada dialog yang mendeskripsikan bahwa pergi ke tempat-tempat prostitusi sangatlah merugikan. Deskripsi seperti ini dipilih agar pesan yang disampaikan lebih realistik serta lebih mudah dipahami. Dengan demikian, pembaca komik akan memahami fenomena AIDS secara lebih mendalam," katanya.

Komik yang dibagikan KPA ini sendiri setebal 12 halaman. Semuanya berwarna (full color) dengan teks berbahasa Indonesia. Isi komik terdiri atas beberapa bagian. Bagian pembuka terdiri atas judul dan daftar isi. Komik-komik ini rencananya akan disebar di setiap kegiatan sosialisasi KPA. Hingga saat ini, hampir 100 lembar komik sudah didistribusikan ke masing-masing VCT, dan tempat-tempat beresiko tinggi.

Sementara itu, Sekretaris KPA Kota Palembang Zailani UD menerangkan, komik ini merupakan salah satu upaya pencegahan di lingkungan beresiko tinggi, dengan menggunakan pendekatan desain komunikasi visual untuk menjauhkan remaja dari bahaya AIDS."Kita harapkan ada edisi lainnya. Sebab ini baru pertama kali dilakukan di Palembang. Kita optimistis, media ini bisa lebih efisien

dan efektif, ”katanya. Khusus mengenai permasalahan HIV/AIDS, tambah Zailani, bukan saja menjadi persoalan medis semata, tetapi juga sudah menjadi masalah sosial.

4.1.5 Hasil Studi Kompetitor

Analisis studi competitor mengarah ke dunia perkonomian di Indonesia, yaitu dengan membandingkan, dan observasi contoh desain dan bentuk buku yang digunakan.

Studi kompetitor yang dipilih adalah komik ToraDora yang dianggap memiliki jenis gaya cerita yang sama dengan komik buku pada perancangan kali ini. Desain cover tampil sederhana, terdiri dari gambar karakter, judul komik, dan nomor volume, seperti contoh berikut:



Gambar 4.1 Desain Cover Kompetitor
Sumber : Internet, 2016

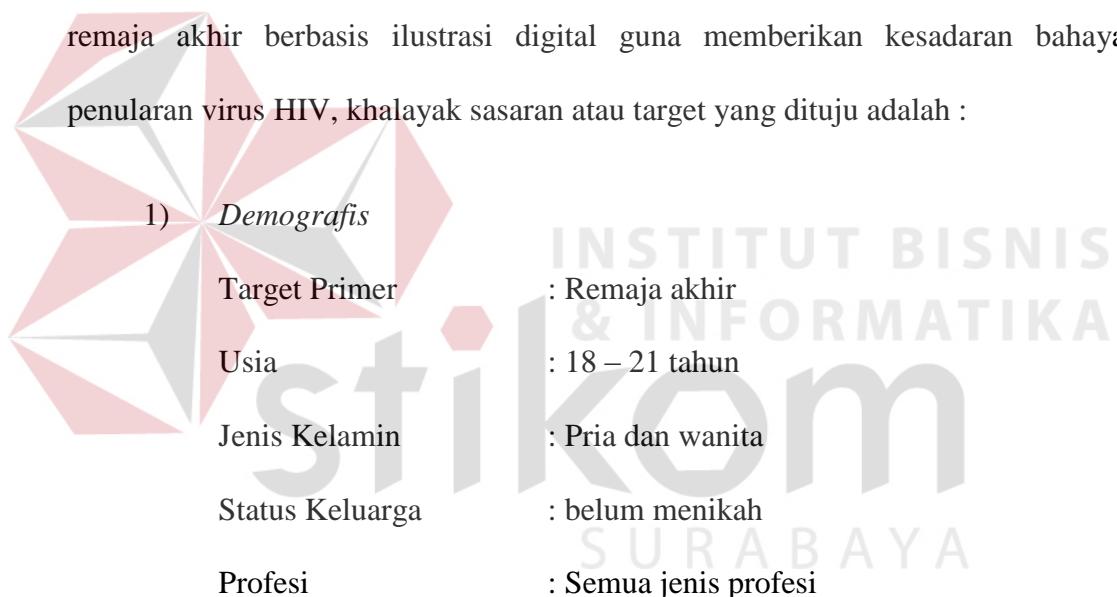
4.2 Konsep atau Keyword

Berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, studi literatur, STP, dan beberapa data penunjang lainnya yang nantinya akan dijadikan sebuah keyword atau konsep.

4.2.1 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

a. Segmentasi

Perancangan buku komik tentang penularan hiv melalui seks bebas di usia remaja akhir berbasis ilustrasi digital guna memberikan kesadaran bahaya penularan virus HIV, khalayak sasaran atau target yang dituju adalah :



2) Geografis

Wilayah : Seluruh Indonesia

Ukuran Kota : Wilayah kota kota besar

3) Psikografis

Remaja yang sudah mengalami puberty dan beranjak menuju dewasa, gemar membaca buku komik, mengikuti arus gaya hidup bebas.

Terutama yang sudah berpengalaman menjalin hubungan dengan lawan jenis, dan paham mengenai seks.

b. *Targeting*

Target yang dituju dari buku komik ini adalah seluruh penduduk Indonesia. Namun, secara spesifik target yang disasar adalah kalangan remaja usia awal dan remaja usia akhir antara lain berkisar 18 – 21 tahun rawan dengan puberitas dan proses menuju masa masa dewasa.

c. *Positioning*

Positioning adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, merek atau apa saja dalam alam pikiran mereka yang dianggap sebagai sasaran atau konsumennya (Kasali, 2007 : 28). Positioning merupakan hal utama yang diperhitungkan saat membuat atau menciptakan sebuah produk. Dengan menempatkan sebuah produk yang memiliki diferensiasi dengan kompetitornya, maka produk dapat memiliki kekuatan yang lebih besar untuk menarik pasar.

Positioning yang ingin ditanamkan pada benak masyarakat terhadap Komik pencegahan HIV ini adalah sebagai media wacana yang mampu mengajak masyarakat untuk lebih memahami mulai dari apa itu HIV dan AIDS, dititik beratkan pada bahaya penularan virus tersebut, baik dari media, pencegahan, situasi, kondisi, dan probabilitas berupa media komik.

4.2.2 Unique Selling Proposition (USP)

Adanya keunikan tersendiri pada satu produk dalam sebuah persaingan bisnis merupakan hal yang sangat penting, karena keunikan tersebut dapat dijadikan pembeda antara suatu produk dengan produk yang lainnya sehingga dapat memiliki kekuatan dalam menarik target pasar. Keunikan suatu produk dapat menjadikan suatu produk memiliki kemungkinan untuk lebih digemari konsumen dibanding dengan kompetitornya dan keunikan tersebut dikenal dengan istilah Unique Selling Proposition.

Dalam komik ini, *Unique Selling Proposition* yang dimiliki yaitu teknik penggambaran dan ilustrasi yang menggunakan konsep gaya manga jepang, yang kian banyak digemari para remaja saat ini. Dalam komik ini berisikan cerita dan dialog yang descriptif sesuai dengan gaya pergaulan remaja saat ini. Memuat adegan dan dialog mengenai penularan HIV, hingga ke akibat bila tertular, dan menggambarkan bagaimana cara menanggapinya. Audience akan lebih mudah terpengaruh dan membayangkan sesuatu yang disampaikan secara deskriptif dan ilustratif. Buku komik ini meniru gaya cerita visual novel dengan konsep buku, yakni 1 cerita dengan 2 ending yang berbeda.

4.2.3 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

SWOT adalah dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif

yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil (Sarwono dan Lubis 2007:18). Dinilai dari segi kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal yang dikandung oleh sebuah obyek, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor dari segi eksternal. Hasil dari kajian keempat segi internal dan eksternal tersebut dapat disimpulkan melalui strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Hal-hal yang dikandung oleh empat faktor tersebut disimpulkan menjadi sesuatu kesimpulan yang positif, netral atau dipahami. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:

- a. **Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kekuatan** : Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. **Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan** : Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. **Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan** : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. **Strategi A-LEM (W-T) / Ancaman dan Kelemahan** : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis, 2007:18-19).

4.2.4 Tabel Analisis SWOT

Hasil dari wawancara, observasi, literatur, dan studi eksisting dapat mengetahui Strength, Weakness, Opportunities, dan Threat atau SWOT pada objek yang akan dirancang. Berikut tabel dari SWOT tersebut.

Tabel 4.1 SWOT (Buku Komik Penularan HIV melalui Seks bebas)

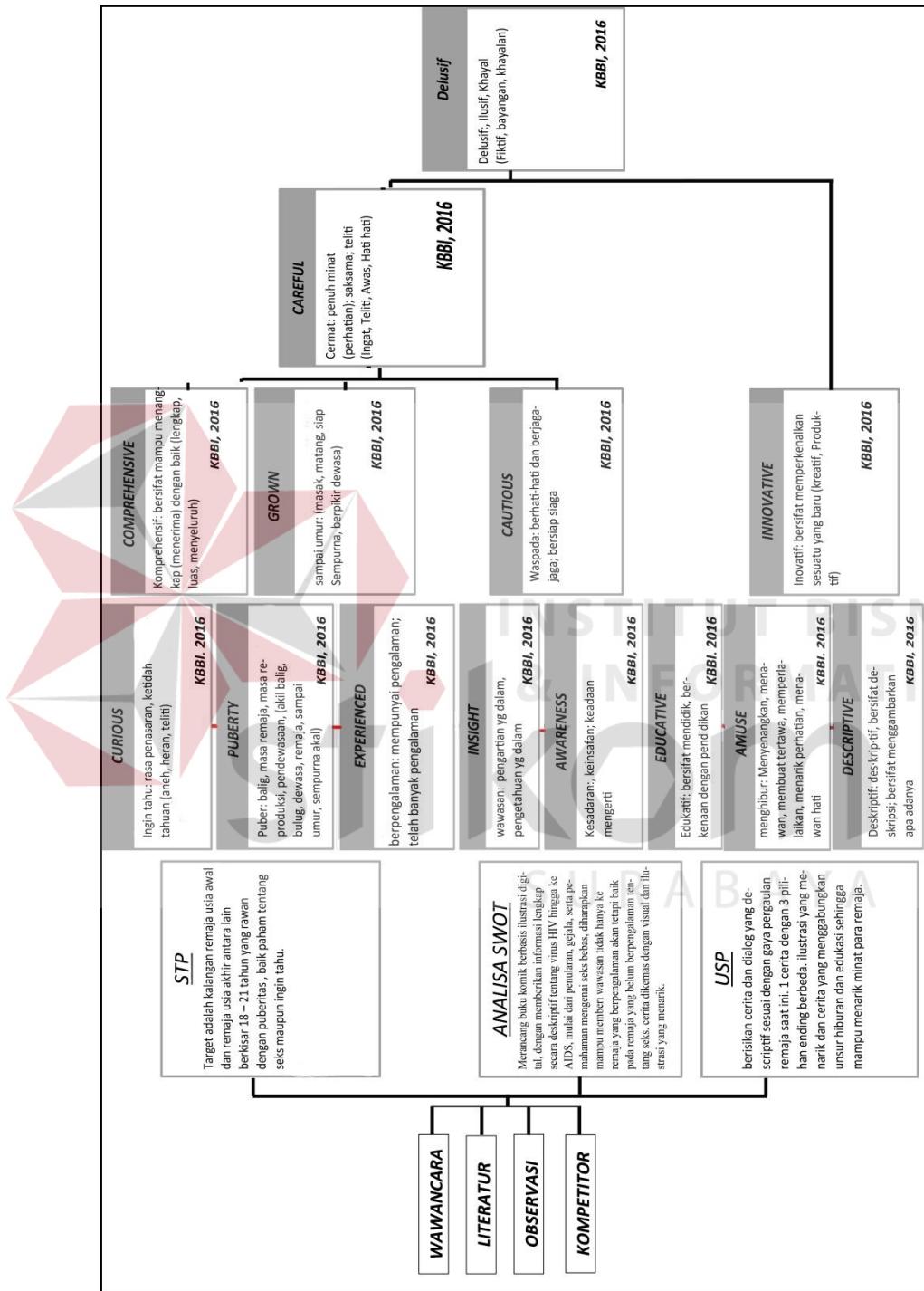
<i>Internal</i>	Strength	Weakness
<i>Eksternal</i>	-persuasif -deskriptif -panduan kesehatan -meningkatkan moral -ergonomis -mudah dibaca -sudut pandang remaja	modern ini remaja lebih menyukai hal hal yang berbau internet daripada minat membaca. kurangnya minat remaja pada wacana yang berbobot edukasi daripada hiburan
Opportunities	S-O	W-O
-Hobi Remaja -tampilan Visual -Konten Cerita -Distribusi, target -Internet	Merancang buku komik yang ergonomis untuk remaja dan memberikan informasi secara deskriptif mengenai virus HIV, sehingga dapat menjadi panduan kesehatan dengan konten cerita maupun visual yang menarik. serta pemahaman tentang seks bebas	merancang komik yang menceritakan sebuah drama yang melibatkan HIV dan seks bebas dengan gaya kesukaan remaja saat ini, mengikuti trend ilustrasi terkini, memiliki nilai keunikan sendiri sehingga mampu memberikan kesan pada pembaca.
Threat	S-T	W-T
-Kesadaran Remaja -Tingkat dan kualitas Pendidikan -Media Informasi ATL -pemahaman HIV/AIDS -Kepribadian Remaja	Merancang buku komik yang memberikan informasi jelas kepada remaja akan virus HIV dan pengertian AIDS dari penularan hingga gejala, sekaligus memberikan edukasi akan resiko berhubungan seks bebas yang diharapkan mampu mendidik moral para remaja.	merancang komik berbasis ilustrasi digital, sehingga memiliki kemudahan dalam output digital dan media cetak.
<p>Strategi Utama: Merancang buku komik berbasis ilustrasi digital, dengan memberikan informasi lengkap secara deskriptif tentang virus HIV hingga ke AIDS, mulai dari penularan, gejala, serta pemahaman mengenai seks bebas, diharapkan mampu memberi wawasan tidak hanya ke remaja yang berpengalaman akan tetapi baik pada remaja yang belum berpengalaman tentang seks. cerita dikemas dengan visual dan ilustrasi yang menarik.</p>		

Sumber : Hasil olahan peneliti, 2016

4.2.5 *Keyword*

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar perancangan buku Komik penularan HIV melalui seks bebas ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, literature, STP, studi eksisting, USP, dan analisis SWOT yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama.

Gambar 4.3 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam perancangan buku Komik penularan HIV melalui seks bebas. Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci yaitu “*Delusif* (Delusi, Ilusi, fiktif, dan Khayal)”. Kata *Delusif* selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut untuk menjadi konsep dalam perancangan buku Komik penularan HIV melalui seks bebas.



Gambar 4.2 Keyword
Sumber : Olahan Peneliti, 2016

4.2.6 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisis *keyword* maka kesimpulan dari konsep yang akan menjadi acuan desain dalam perancangan Buku Komik tentang penularan HIV melalui seks bebas yaitu “*Delusif*”. Kata *Delusif* mewakili dari semua *keyword* yang diambil dari wawancara, observasi, literatur, hasil studi eksisting, USP dan analisis SWOT yang pada akhirnya dijadikan sebagai strategi utama.

Deskripsi dari kata *Delusif* adalah Delusi, Ilusi, fiktif, dan Khayal. Artinya Sesuatu yang tidak nyata, bayangan, dan sebuah perkiraan. Bila dihubungkan dengan perancangan buku komik kali ini. Konsep “*Delusif*” diterapkan dalam cara menyampaikan informasi kepada pembaca. Hubungan Seks dilarang apabila tidak memenuhi syarat, seperti belum menikah, atau bukan suami istri. Bagaimana cara menjelaskan secara tidak langsung kepada remaja, adalah menggunakan khayalan dan imajinasi mereka. Remaja tidak perlu harus mencoba berhubungan Seks untuk memahami tentang penularan HIV melalui hubungan seks bebas, terlebih kepada remaja yang belum pernah punya pengalaman. Untuk memberi wawasan dan pemahaman mengenai HIV kepada remaja, lebih menarik apabila memainkan imajinasi dan khayalan mereka. Saat ini remaja lebih sering mendapatkan informasi mengenai HIV AIDS hanya dari media masa dan penyuluhan langsung. Yang mereka dengar adalah ucapan, dan kata kata, tentu hal seperti itu kurang membantu menjawab rasa penasaran para remaja. Misalkan ada program penyuluhan di lokasi kampus dan sekolah, tidak mungkin pembicara seminar dan penyelenggaran bisa menunjukkan wujud virus HIV dan adegan penularannya. Karena itu mereka butuh sebuah gambaran yang bisa membantu

mereka memainkan imajinasi mereka sendiri. Konsep Delusif sangat cocok diterapkan dengan perancangan buku komik mengenai penularan HIV melalui seks bebas. Imajinasi secara umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Istilah ini secara teknis dipakai dalam psikologi sebagai proses membangun kembali persepsi dari suatu benda yang terlebih dahulu diberi persepsi pengertian. Gambaran citra dimengerti sebagai sesuatu yang dilihat oleh "mata pikiran". Suatu hipotesis untuk evolusi imajinasi manusia ialah bahwa hal itu memperbolehkan setiap makhluk yang sadar untuk memecahkan masalah (dan oleh karena itu meningkatkan fitnes) perseorangan oleh penggunaan simulasi jiwa. Menjelaskan bahaya penularan HIV melalui delusi para remaja, hal itu akan membantu mereka sendiri dalam memutuskan sebuah solusi dari permasalahan.

Mengikuti perkembangan dari manfaat pengetahuan akan bahaya penularan HIV terlebih melalui seks bebas, adalah mengurangi peningkatan korban dalam usia remaja. Konten dalam komik ini bersifat fiktif, memberikan sebuah informasi yang bersifat edukasi dengan gaya cerita yang menghibur. Dengan meningkatnya kesadaran remaja akan bahaya penularan virus HIV melalui Seks bebas, maka para remaja akan terjaga dan memilih untuk menggunakan cara aman atau menghindari hubungan seks yang beresiko. Maka dari itu diharapkan dari perancangan Buku Komik tentang penularan HIV melalui seks bebas, pembaca mampu menyerap sekaligus menambah wawasan tentang bahaya penularan HIV.

4.3 Perancangan Kreatif

4.3.1 Tujuan Kreatif

Perancangan buku komik tentang penularan HIV melalui seks bebas di usia remaja akhir berbasis ilustrasi digital guna memberikan kesadaran bahaya penularan virus HIV bertujuan untuk menambah wawasan pada remaja tentang bagaimana HIV menular, terutama melalui seks bebas. Pada buku komik ini nantinya akan memberikan informasi mengenai bagaimana HIV menular, terutama seks bebas dan gejala yang seringkali tidak diketahui apabila sudah terjangkit.

Dengan adanya *keyword* diharapkan mampu menjadi acuan dalam perancangan buku komik penularan HIV melalui seks bebas, sehingga mampu untuk meningkatkan kesadaran remaja akan bahaya penularan virus HIV. *Keyword* yang digunakan adalah *Delusif* yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, studi eksisting, STP, USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat menjadi acuan konsep dasar dalam merancang buku komik tentang penularan HIV melalui seks bebas di usia remaja akhir berbasis ilustrasi digital guna memberikan kesadaran bahaya penularan virus HIV.

4.3.2 Strategi Kreatif

Perancangan buku komik tentang penularan HIV melalui seks bebas di usia remaja akhir berbasis ilustrasi digital guna memberikan kesadaran bahaya penularan virus HIV tahun memerlukan strategi kreatif untuk tampilan visualnya.

Pesan dan daya tarik visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah produk bagaimana pembaca dapat berminat apabila tidak tertarik dengan tampilan visualnya, tentu sebelum melihat isinya, pembaca sudah mengurungkan niatnya. Seandainya hanya membaca sekilas, diperlukan tampilan visual yang menarik agar mampu memancing minat pembaca hanya dengan sekilas melihat. Dengan menerapkan konsep *Delusif* yang digunakan sebagai desain dalam perancangan buku komik tentang penularan HIV melalui seks bebas di usia remaja akhir berbasis ilustrasi digital guna memberikan kesadaran bahaya penularan virus HIV. Bertujuan sebagai sarana informasi bagi para remaja yang belum memahami dan sadar terhadap pentingnya mengetahui resiko dan cara dari penularan virus HIV dalam seks bebas dengan visualisasi yang menarik, dan tidak membosankan namun dengan cara yang menyenangkan. Ada beberapa proses perancanaan strategi kreatif buku komik tentang penularan virus HIV melalui seks bebas yang meliputi :

a. Ukuran dan Format Buku

- Jenis buku : Buku Komik
- Dimensi buku : 148 x 210 mm
- Jumlah halaman : 88
- Gramaterur isi buku : 150 gr
- Gramaterur cover : 260 gr
- Finishing : *Soft Cover* dan Laminasi *Doff*

Dimensi buku yang akan disajikan oleh buku ini adalah 180mm x 270mm. ukuran tersebut adalah rata rata ukuran buku komik yang telah beredar pada umumnya, karena ergonomis, dan memiliki keterbatasan ukuran baca yang memenuhi standard. Selain itu karena ukuran tersebut adalah ukuran yang meminimalis pengeluaran pada saat proses cetak. Ukuran gambar dan visual juga tidak terlalu besar dan terlalu kecil, dan untuk tulisan masih bisa dibaca. Dalam ukuran seperti ini menjadikan buku ergonomis, mudah dibawa sehingga pembaca merasa nyaman saat membawanya dan dapat dibaca dimana saja.

Dalam perancangan buku ini dipilih dengan posisi buku *portrait*. Memilih *Portrait* karena rata-rata buku komik menggunakan posisi *portrait*. hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan penyusunan panel dan ilustrasi maupun teks yang ditampilkan. Metode baca *portrait* lebih memudahkan dalam membaca karena hanya mengandalkan gerak mata dari atas ke bawah, beda dengan *landscape* yang terkadang memerlukan tengokan kepala karena ilustrasi yang melebar ke sisi kiri dan kanan. Selain itu komik lebih banyak menampilkan visual daripada tulisan.

b. Struktur Buku :

- 1) Cover Depan
- 2) Halaman Pendahuluan
- 3) Halaman Daftar Isi
- 4) Halaman Isi
- 5) Halaman penutup
- 6) Biografi Peneliti

- 7) *Blank Page*
- 8) Cover Belakang (Sinopsis)

c. Bahasa

Bahasa yang digunakan pada buku komik tentang penularan HIV melalui seks bebas ini menggunakan Bahasa Indonesia, bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena akan lebih mudah untuk dimengerti bagi kalangan remaja dini yang membaca buku komik ini. Karena tema dan targetnya adalah remaja, maka penggunaan gaya bahasa yang lebih cocok adalah non baku.

d. Ilustrasi

Pada pembuatan buku komik penularan HIV ini jenis Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun, lebih menyerupai gaya komik jepang. Mengikuti trend dari kegemaran komik remaja saat ini. Gaya karakter memiliki wajah dengan mata yang sedikit lebih besar, dan warna rambut yang tidak biasa, agar tampilan karakter menjadi menarik dan memiliki ciri khas. Pentingnya Hal tersebut juga mempengaruhi pembaca mengikuti alur cerita dalam komik, agar dapat membedakan antara karakter yang ada dan dialog yang sedang berlangsung.

e. Tipografi

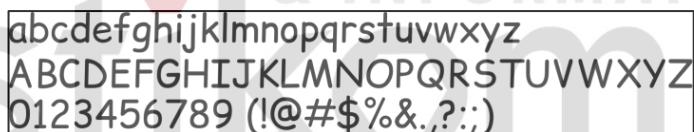
Jenis tipografi yang akan digunakan dalam buku ini adalah font bernama "Serif" yang diaplikasikan pada judul buku. Pemilihan font ini didasari karena bentuk font yang memiliki ketebalan huruf yang sama, berkesan

modern, kontemporer. Kategori font serif yang digunakan adalah “*Requim*”. Kemudahan font untuk dibaca sangat aman untuk kondisi mata, tidak menyusahkan dan mudah dilihat, sesuai dengan konsep “Delusif”, font tersebut terkesan fantasi, khayal dan fiktif.



Gambar 4.3 Font Requiem
Sumber: hasil olahan peneliti, 2016

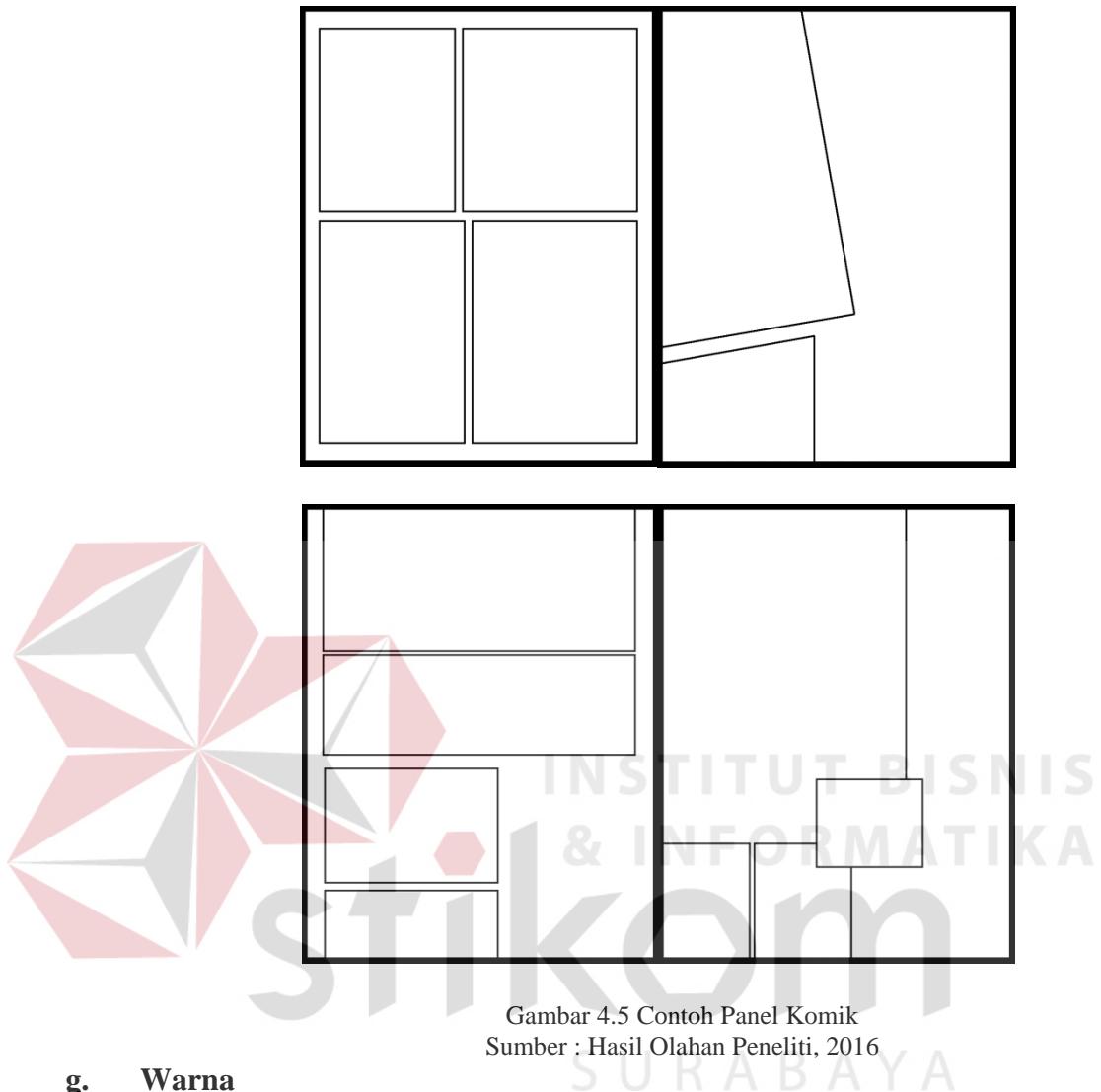
Bagian isi buku memakai font “*Comic Relief*”. Pemilihan font ini didasari karena font ini umum digunakan untuk buku komik karena dianggap mudah dan jelas untuk menyampaikan sebuah kalimat.



Gambar 4.4 Font Comic Relief
Sumber: hasil olahan peneliti, 2016

f. Panel

Panel yang digunakan di komik ini flexible, karena posisi kotak panel yang bervariasi antar halaman, sehingga membuat ilustrasi terkesan menarik, karena macam macam kotak panel gambar yang berbeda beda menciptakan ilustrasi yang berbeda beda pula.



Gambar 4.5 Contoh Panel Komik
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

g. Warna

Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh *Institute for Color Research* di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik saja, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013:72).

Berdasarkan studi literasi yang dilakukan tentang warna maka warna yang didapat dari keyword “*Delusif*” adalah warna ungu. Warna ungu

memberikan pengertian makna Spiritual, Misteri, Kebangsawanan, ghotic, kesendirian dan Keangkuhan. Arti makna warna ungu; mengesankan kemewahan dan royalty. Warna ini sejak lama diasosiasikan dengan klasik, kemegahan dan martabat. warna ini dianggap menjadi warna dari harta dan kekayaan. Warna ungu sering digunakan berdiri sendiri atau berpadu dengan biru dan merah (Magenta). Warna ungu ini akan diimplementasikan pada cover buku komik.

h. Synopsis

Seorang remaja pria sebagai tokoh utama, yang baru saja lulus dari SMA. Ia memutuskan untuk melanjutkan kuliah demi mendapatkan masa depan yang lebih baik. Saat ia telah berhasil menjadi mahasiswa, ia mendapatkan banyak teman baru. Pergaulan baru yang dijalannya kini terkesan lebih dewasa, mencoba melakukan hal hal yang dilarang ketika dahulu kala saat SMA. Kemudian bertemulah dengan seorang wanita cantik yang juga seangkatan di kampusnya. Tapi perlahan mulai terlihat bahwa ada sesuatu yang tidak beres.

i. Judul

Judul yang dipilih untuk digunakan pada komik ini, menyesuaikan dari tema cerita. “Lust” ialah judul yang tepat, dikarenakan Lust memiliki arti hawa nafsu. Hawa nafsu berhubungan erat dengan percintaan, hubungan antar jenis, hormon, gairah, dan nafsu birahi. Karena pada tujuan perancangan buku HIV ini adalah untuk meningkatkan kesadaran bahaya penularan virus HIV melalui seks bebas pada remaja, karena itulah sebaiknya menggunakan

judul “Lust”. Selain itu, judul yang hanya terdiri dari 1 kata, dan menggunakan bahasa inggris, cenderung merangsang pembaca untuk mengeksplorasi desain dan makna itu sendiri. rasa penasaran dan ingin tahu tersebut memancing delusi mereka, dan menggoda untuk mencari tahu dengan membaca buku ini. Sesuai dengan konsep keyword “delusif”, lebih mudah mempersuasi dan memberikan kesan mendalam dengan cara pembaca itu sendiri yang mengeksplorasi suatu pesan tersembunyi dalam suatu media.

4.3.3 Strategi Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku komik, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama yang sudah dirancang. Berikut media yang digunakan:

a. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku komik berbasis digital ilustrasi tentang penularan virus HIV melalui seks bebas. Media ini dipilih karena media buku dapat dirancang melalui konsep dari *keyword* yang sudah didapat yaitu “*Delusif*”. Isi dari buku ini mengutamakan konten Ilustrasi dan cerita, yaitu tentang cerita fiktif yang membahas mengenai penularan virus HIV melalui seks bebas.

b. Media Pendukung

1) Poster

Media ini umum digunakan dalam mempromosikan suatu produk karena cukup efektif. Poster yang dibuat dalam perancangan ini berukuran A3 dan dicetak menggunakan *digital printing* dengan bahan *art paper* 210gr.

2) Merchandise

Merchandise merupakan media yang diperlukan untuk dapat menarik perhatian audiens terhadap keberadaan buku ini. Jenis *merchandise* digunakan, berupa *sticker*, dan pin. Media tersebut dirasa cocok karena memiliki fleksibilitas yang tinggi.

3) Iklan Internet

Iklan di Internet merupakan media yang diperlukan untuk melakukan publikasi secara online. Format yang biasanya digunakan untuk publikasi secara *online* adalah gambar, animasi gif, dan video. Untuk publikasi yang digunakan buku komik ini, adalah gambar. Gambar tersebut diunduh untuk ditampilkan di web web populer atau situs dengan trafik yang tinggi, sehingga ketika orang mengakses situs tersebut, maka gambar tersebut akan terpublikasi ketika mereka lihat.

4.3.4 Produksi Media

Tabel 4.2 Estimasi Biaya Yang Digunakan Dalam Media Utama

N o.	Jenis Media	Ukuran	Jml Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Desain Buku	180 mm x 270 mm	5	Rp. 30.000	Rp. 150.000
2.	Print Buku	64 lbr (64:4 @A3)	16 x 5	Rp. 25.000	Rp. 125.000
3.	Softcover + laminasi glossy	180 x 270 mm	5	Rp. 15.000	Rp. 75.000
Total					Rp.350.000

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Tabel 4.3 Estimasi Biaya Media Pendukung (*Supporting Media*)

N o	Jenis Media	Ukuran	Jml & Produk	Harga @	Estimasi Biaya
1.	Poster	A3	10	Rp. 3000	Rp. 30.000
2	Stiker	A4	10	Rp. 8000	Rp. 80.000
3.	Pin	58 mm	15	Rp. 5000	Rp. 75.000
4	Online	-	-	-	-
Total					Rp.185.000

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.4 Implementasi Karya

4.4.1 Perancangan Buku Komik

Pada gambar 4.5 merupakan *cover* depan buku Komik yang diberi judul “*Lust*”.



Gambar 4.6 Desain cover buku
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

Pada gambar 4.6 merupakan beberapa karakter yang akan dipakai dalam buku komik ini.



Gambar 4.7 Karakter dalam komik
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016.

4.4.2 Perancangan Media Promosi Buku Komik *Lust*

Media promosi tentunya digunakan untuk menunjang agar target audiens dapat menyadari keberadaan buku ini. Media ini dibuat seragam agar audiens dapat mudah mengenalinya. Media promosi yang dibuat antara lain adalah:

a. Poster



Gambar 4.8 Desain poster
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

b. Media Online

Gambar 4.9 Desain media Online
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016

c. Stiker

Gambar 5.0. Desain stiker
Sumber: Hasil olahan peneliti, 2016