

PERANCANGAN KOMIK STRIP UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT KEWIRAUSAHAAN

Ega¹, Aznar Zacky², Heru Dwi Waluyanto³

1, 2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: egasutejo@gmail.com

Abstrak

Perancangan Komik Strip untuk meningkatkan semangat kewirausahaan salah satu masalah yang dialami oleh setiap negara adalah pengangguran. Salah satu penyebab dari pengangguran adalah dalam setiap tahun lulusan sarjana semakin banyak namun lapangan kerja tetap saja sedikit sehingga persaingan dalam diterimanya pekerjaan semakin tinggi. Oleh karena itu dapat diatasi dengan membuka lapangan kerja sendiri. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi supaya para pengangguran sarjana yang tidak diterima pekerjaan dapat membuka lapangan kerja sendiri. Dengan harapan mampu mengurangi jumlah pengangguran dan menambah lapangan pekerjaan setiap tahunnya.

Kata kunci: Semangat, Kewirausahaan, Komik Strip

Abstract

Designing Comic Strip to promote the spirit of entrepreneurship One of the problems experienced by each country are unemployed. One of the causes of unemployment are in every year more and more graduates but jobs still a little bit so that competition in receipt of the higher job. Therefore it can be solved by opening his own job. This design aims to educate so that the unemployed scholars who accepted the job can not create jobs themselves. With the hope to reduce unemployment and increase the number of jobs each year.

Keywords: Spirit ,Entrepreneurship, Comic Strip

Pendahuluan

Sampai saat ini masih ada 360 ribu orang sarjana lulusan universitas yang masih menganggur dan mencari-cari pekerjaan. Pemerintah menyatakan para sarjana harus punya kompetensi dan keterampilan kerja untuk bisa bersaing. Pertumbuhan pencetakan sarjana belum sebanding dengan lapangan kerja yang dihasilkan. Setiap tahun perguruan tinggi yang meluluskan sarjana strata 1 jenjang S1 terus meningkat jumlahnya. Secara kuantitas lulusan SI dari waktu ke waktu kian membengkak, sementara mereka yang langsung diterima bekerja sangat sedikit akibatnya banyak sarjana menganggur. Dulu, pengangguran identik dengan minimnya pendidikan. Kesenjangan realitas dunia pendidikan dengan dunia kerja inilah yang disebut-sebut sebagai salah satu penyebab

terjadinya pengangguran terdidik di Tanah Air. Berdasarkan Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) 2012, pada Agustus 2010 jumlah pengangguran terbuka lulusan D-3 mencapai 443,2 ribu orang. Pada periode yang sama 2011 angkanya menurun menjadi 244,6 ribu orang. Agustus tahun lalu, angka pengangguran berpendidikan D-3 sekitar 196,7 ribu orang. Sementara pengangguran yang menyandang gelar sarjana (S-1) pada Agustus 2010 mencapai 710,1 ribu orang. Pada periode yang sama tahun berikutnya angkanya menurun menjadi 492,3 ribu orang. Pada Agustus tahun lalu, angka pengangguran terbuka lulusan S1 mencapai 438,2 ribu orang. Padahal, jumlah pengangguran intelektual cukup signifikan pada tahun-tahun sebelumnya. Pada 2005 jumlahnya sebesar

385.400 orang. Kemudian naik menjadi 409.900 orang pada 2007 dan pada 2008 menjadi 626.200 orang. Di samping ketersediaan lapangan pekerjaan, kesiapan memasuki dunia kerja juga menjadi salah satu faktor meningkatnya jumlah pengangguran intelektual. Realitas tingginya pengangguran terdidik di Indonesia diperparah dengan minat mahasiswa yang enggan berwirausaha setelah kuliah. Terdapat beberapa faktor yang membuat permasalahan ini makin rumit, kualitas pendidikan yang masih rendah, tidak seimbang antara permintaan dan penawaran dari penyedia lapangan kerja, birokrasi dan aturan dari pemerintah, infrastruktur yang ada dan yang terakhir faktor kualitas sumber daya manusia. Dari penyelenggaraan pendidikan itu sendiri, apakah ada yang salah dengan sistem pendidikan tinggi di Indonesia saat ini? melihat problematika pendidikan, output dan pokok permasalahan pendidikan itu sendiri, maka pendidikan ke depan perlu lebih “membumi”, artinya ide dan teori yang diupayakan perlu relevansi dengan kebutuhan dan permasalahan. Contohnya, persoalan keadaan tanah dan iklim, kemiskinan, potensi kekayaan alam yang diberdayakan agar menjadi kekayaan riil yang bisa dinikmati banyak kalangan. Teori perlu diimplementasikan dalam tindakan nyata, dalam konteks ini perlu penyeimbangan antara teori dan praktek kehidupan. Anggapan kuno yang seringkali menjadi “salah kaprah” sewaktu di perkuliahan, kuliah yang benar dan dapat nilai bagus ternyata juga tidak menjamin seseorang mendapatkan pekerjaan dan ini membutuhkan pengembangan dari ilmu dan keterampilan yang didapat. Baik berupa riset atau jurnal ilmiah, tentu hal ini juga banyak memberi kontribusi ke depan kepada mahasiswa itu sendiri dan amat disayangkan bila ilmu yang di peroleh bertahun – tahun lamanya di perkuliahan ternyata tidak mampu mengubah kearah yang lebih kreatif, menciptakan lapangan pekerjaan dan menjadi mandiri sebagai enterpreneur muda. Dengan hal ini tentu bisa berbangga diri karena telah menciptakan lapangan pekerjaan, baik secara kecil, menengah dan besar. Apalagi jika di dalam proses perkuliahan tidak mampu belajar dengan baik, tentu akan lebih tidak mampu lagi menembus dunia kerja yang ketat.

Umumnya penyedia lapangan kerja membutuhkan tenaga kerja yang siap pakai,

dan sesuai dengan pendidikan dan keterampilan, dengan tidak banyaknya tersedianya lapangan pekerjaan untuk menampung para lulusan sarjana, membuat pemerintah menyiasati dengan upaya mendatangkan investor asing untuk mau menanamkan investasinya di Indonesia, tetapi kebijakan ini juga tidak mengubah ke arah yang lebih baik, malahan sarjana menganggur di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Faktor peraturan dan regulasi usaha atau investasi pun mempengaruhi problema sarjana menganggur, dan membuat daerah yang kaya akan sumber daya alam tapi masih tertinggal, karena rakyat tidak bisa mengelola akibat terbentur aturan dan birokrasi. Dan faktor infrastruktur, banyaknya jalan yang belum tersedia dan yang rusak mempengaruhi kemajuan dan pertumbuhan ekonomi di daerah, ini tidak seimbang dengan kekayaan yang dimiliki oleh negara, seperti pepatah “ada gula ada semut” dapat diartikan ada prospek yang bagus dan fasilitas lengkap pasti banyak investor yang akan menanamkan modalnya sebaliknya jika fasilitas yang diberikan tidak memadai maka mustahil akan maju, dan para pemodal tidak ingin usahanya sia – sia hanya karna permasalahan infrastruktur. Dari permasalahan yang ada tersebut terdapat fokus permasalahan tersebut yaitu bahwa para sarjana pengangguran dapat diatasi dengan berwirausaha, dengan begitu akan semakin banyak jumlah lapangan kerja di Indonesia yang akan semakin mengurangi jumlah pengangguran. Dalam penyelesaian masalah tersebut biasa para pengangguran akan berusaha untuk mengakhiri masa pengangguran mereka dengan berusaha mencari kerja dan berusaha mencari buku untuk membangkitkan semangat dan menambah pengetahuan mereka. Di zaman sekarang ini para remaja yang masih berusia muda tentunya akan lebih tertarik bila buku tersebut disertai komik dan cerita yang dapat membangun semangat mereka. Para remaja akan lebih mudah menerima permasalahan dengan perumpamaan sebuah cerita yang ada di sekitar. Oleh sebab itu, buku kumpulan komik strip akan menjadi salah satu pendekatan yang tepat terhadap remaja seusia itu, sehingga para pengangguran dapat membaca dengan lebih menyenangkan dan tidak bosan karena disertai komik strip dengan parodi yang menggugah para mahasiswa agar tidak menganggur lagi dan mulai bekerja.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku kumpulan komik strip membangkitkan

semangat wirausaha bagi para mahasiswa yang menganggur dengan parodi.

Batasan Lingkup Perancangan

- Objek : Mahasiswa.
- Lokasi penelitian : Surabaya.
- Media yang dirancang : Buku kumpulan komik strip.
- Target audience : mahasiswa kota Surabaya.
- Pesan yang ingin disampaikan dari perancangan : Mengurangi pengangguran dengan memberi semangat kewirausahaan.

Manfaat Perancangan

Bagi Mahasiswa

Mulai menyiapkan diri dan menyadari bahwa sebagai mahasiswa sudah dibekali ilmu yang banyak untuk membuka lapangan kerja sendiri.

Bagi Institusi

Memberikan sumbangan pemikiran dengan semangat wirausaha bagi mahasiswa, memberi bekal bagi mahasiswa menganggur sehingga mampu membuka lapangan kerja sendiri, mengurangi pengangguran, dan mengangkat nama universitas. Serta menambah kepustakaan bagi universitas.

Metode Perancangan

Data Primer

Data primer adalah data yang secara khusus dikumpulkan untuk kebutuhan riset yang sedang dijalankan. Data Primer diperoleh dari sumber pertama, biasanya disebut responden atau orang yang dijadikan obyek penelitian. Dalam penelitian ini, responden adalah Mahasiswa yang akan lulus, yang merupakan sasaran utama karena merupakan calon sarjana pengangguran. Dalam Perancangan Buku Komik Banyaknya Pengangguran di Indonesia data primer yang dibutuhkan antara lain:

- Data tentang mahasiswa yang menjadi sasaran.
- Data Pengangguran S1.

Data primer itu sendiri diperoleh dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan mahasiswa dan serta pengangguran S1.

Data Sekunder

Data Sekunder adalah pengumpulan data dari data yang sudah ada sebelumnya, dari peneliti dan sumber sebelumnya.

- Penelitian Pustaka
Mengambil referensi dari sumber-sumber lain internet dan juga lainnya, yang memuat data sesuai dengan penelitian.
- Dokumentasi Data
Mengumpulkan referensi gambar yang diambil melalui kamera yang kemudian dijadikan acuan dalam mendesain.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang dirancang oleh peneliti secara sistematis untuk mendapatkan suatu jawaban.

Metode Analisis Data

Metode Kualitatif :

Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang akurat, yaitu wawancara terhadap mahasiswa dan para pengangguran S1. Setelah mendapatkan data menarik kesimpulan berdasarkan data yang sudah diperoleh.

Konsep Perancangan

Perancangan Buku Kumpulan Komik Strip yang Mengangkat Banyaknya Sarjana Pengangguran di Indonesia ini ditujukan kepada mahasiswa Indonesia dan pengangguran sarjana. Penjabaran dari *target audience* akan dilakukan berdasarkan 4 aspek, yaitu :

Demografis

- Usia : 19-26 tahun.
- Jenis Kelamin : perempuan dan laki – laki
- Kelas social : B dan C
- Pendidikan : S1
- Agama: Semua agama

Geografis

- Di Indonesia khususnya di kota Surabaya.

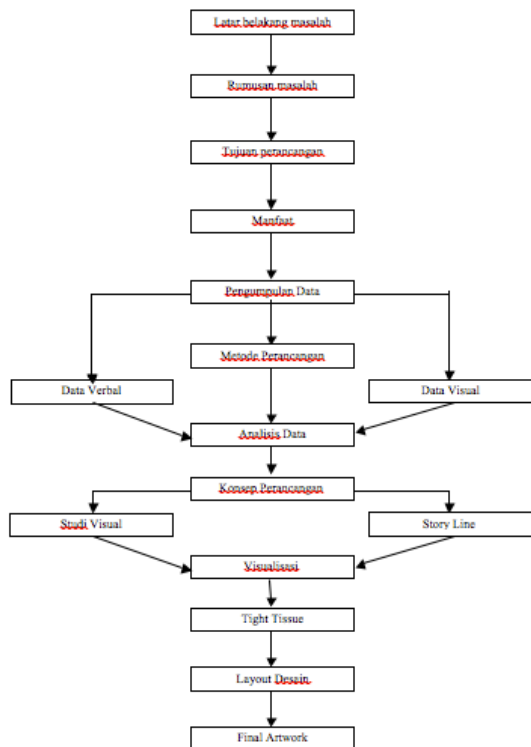
Psikografis

- Memiliki sifat mengandalkan bidang ilmu dalam mencari lapangan pekerjaan sehingga tidak memiliki jiwa kewirausahaan.

Behaviouristis

- Memiliki kebiasaan menjadi pengikut, kurangnya jiwa mandiri.

Skematika Perancangan



Pembahasan

Fungsi dan peranan Komik Dalam Kehidupan Sosial

Komik merupakan salah satu buku bacaan ringan yang menghibur serta mendidik sesuai dengan isi dan pesan dari cerita yang dibawakan. Tidak seperti pada tahun 90-an dimana buku komik lebih ditujukan sebagai bacaan anak-anak, kini buku komik juga menjadi bacaan para remaja dan juga orang dewasa karena komik itu sendiri juga memiliki kategori bobot cerita yang lebih berat biasanya untuk usia remaja sampai dewasa. Sebenarnya komik tidak hanya sebatas pada bacaan yang ringan dan menghibur, komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan

informasi secara populer, mudah dimengerti dan mudah diingat. Hal ini dikarenakan ciri khas komik yang memadukan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar sehingga membuat informasi menjadi lebih mudah diserap oleh pembacanya. Karena sifat komik yang dapat menyampaikan informasi dan pesan dengan baik maka komik dianggap memiliki peran yang cukup penting dalam memberikan pengaruh serta perubahan perilaku pada para pembaca komik (Bonneff 195). Selain itu, komik juga dianggap sebagai media grafis yang efektif dalam menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya. Semakin berkembangnya jaman, dunia desain komunikasi visual juga ikut berkembang. Komik sebagai salah satu elemen didalamnya pun ikut mengikuti perkembangan jaman yang ditujukan dengan hadirnya komik yang berfungsi sebagai media hiburan dalam unsur komunikasi visual lainnya seperti dalam perfilman dimana cerita dalam komik dapat diangkat menjadi sebuah film televisi dan bahkan sebagai film layar lebar yang ditayangkan di bioskop. Komik selain dapat diterapkan sebagai media komunikasi visual juga dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti yang kita ketahui, daya serap belajar dapat melalui aspek visual (gambar), auditori (suara), dan keptik (gerakan). Gaya belajar secara visual merupakan gaya belajar yang banyak mengandalkan gambar/visual sebagai daya serap informasi. Oleh sebab itu, komik merupakan salah satu alat yang dapat menyampaikan pesan dengan baik, karena dalam komik perpindahan pesan tersebut berjalan dari pikiran ke tangan, dari tangan ke kertas, dari kertas ke mata dan dari mata ke pikiran pembaca, yang artinya pesan dari komikus dapat mengalir tanpa terpengaruh apapun untuk sampai pada pembaca (McCloud 195). Sebagai sebuah media komunikasi, pesan yang disampaikan melalui komik sifatnya lebih jelas, runtut dan juga lebih menyenangkan. Oleh karena itu media komik memiliki potensi sebagai sumber belajar yang baik. Dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media komik mampu memberikan dampak pada para remaja yang menganggur untuk menimbulkan semangat dalam memulai membuka lapangan kerja sendiri. Sehingga dapat semakin mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia yang meningkat setiap tahunnya.

Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang

Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Jumlah pengangguran sarjana pada Februari 2013 tercatat mencapai 360.000 orang atau 5,04% dari total pengangguran 7,17 juta orang. Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Muhaimin Iskandar mengatakan data tersebut berdasarkan catatan Badan Pusat Statistik. Dengan demikian para sarjana lulusan perguruan tinggi tak bisa lagi hanya mengandalkan ijazah dalam mencari pekerjaan, "Namun harus memiliki kompetensi dan keterampilan kerja agar dapat terserap pasar kerja," ujarnya seperti dikutip Antara. Kesempatan kerja di Indonesia, menurut Muhaimin, masih terbuka namun sangat kompetitif. Karena itu para sarjana harus melengkapi kemampuannya dengan kompetensi kerja sehingga bisa dengan mudah menentukan lapangan pekerjaan yang sesuai dengan bakat, minat dan keinginannya. Muhaimin juga mengingatkan dunia pendidikanlah yang harus secara cepat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dunia kerja yang sangat dinamis. "Perguruan tinggi diharapkan tidak hanya mampu melahirkan sarjana formal yang berpikir secara intelektual, disiplin, tertib dan teratur, tekun dan berani secara riset dalam dunia pendidikan tapi harus siap menyongsong dunia kerja," katanya. Perguruan tinggi juga harus mampu melahirkan pribadi-pribadi yang memiliki etos kerja dan motivasi yang tinggi, kreatif dan inovatif, mampu dengan cepat menyesuaikan keterampilan dan keahliannya dengan kebutuhan dunia kerja. "Lulusan perguruan tinggi harus mempunyai kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder, yaitu harus memenuhi kebutuhan profesional, kebutuhan masyarakat, kebutuhan dunia kerja dan kebutuhan generasi masa depan," kata Muhaimin.

Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Perancangan komik banyaknya pengangguran sarjana di Indonesia ini bertujuan untuk mengedukasi dan memberi semangat pada pembaca dalam membuat lapangan kerja sendiri. Perancangan ini tentang pola kehidupan sarjana yang sudah lulus untuk memberikan suatu upaya untuk menciptakan lapangan kerja sendiri. Seringkali sarjana khususnya mahasiswa yang baru saja lulus masih bingung mengenai apa yang akan mereka lakukan setelah lulus ini, hal ini dikarenakan faktor dari lingkungan sekitar yang beranggapan bahwa setelah lulus mencari kerja padahal tidak selalu setelah lulus harus mencari kerja mereka juga bisa membuka lapangan kerja sendiri. Akibatnya berdampak

pada para sarjana yang sudah lulus menjadi kebingungan mencari kerja di lapangan pekerjaan yang semakin sempit di Indonesia ini sehingga persaingan akan semakin ketat dan hanya yang memiliki skill yang lebih saja yang dapat mendapatkan pekerjaan. Oleh karena itu, melalui perancangan komik strip untuk sarjana pengangguran di Indonesia khususnya buku ini bertujuan untuk para mahasiswa dan juga para sarjana yang pengangguran, dimana dirasa pada masa tersebut merupakan masa-masa dimana mereka mulai membutuhkan mata pencaharian.

Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Ditinjau dari beberapa faktor, pengangguran sarjana memiliki beberapa faktor penyebab yang saling berhubungan. Sebagai salah satu permasalahan di dunia, khususnya di Indonesia. Dari aspek politik, pengangguran sarjana merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh pemerintah. Banyak kebijakan telah dikeluarkan sebagai solusi dalam mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia. Dari segi social budaya, penyebab pengangguran sarjana adalah darigaya hidup di Indonesia yang beranggapan bahwa para mahasiswa yang sudah lulus untuk mencari kerja dan bukan untuk membuat lapangan kerja sendiri. Ditinjau dari segi ekonomi, sebagian besar sarjana adalah kaum menengah keatas karena mereka mampu untuk bersekolah ke tingkat yang lebih lanjut untuk mengambil gelar tersebut pastinya merupakan kaum yang cukup mampu secara ekonomi. Namun karena pengaruh yang didapat untuk membuka lapangan kerja itu juga berbeda-beda makan sebagian besar memiliki anggapan bahwa setelah lulus mereka akan mencari pekerjaan daripada berwirausaha.

Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media Pesan.

Komik sebagai media pesan berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar dan sumber belajar. Komik sebagai media informasi tergolong informasi terdistribusi di masyarakat, karena memang diterbitkan dengan tujuan komersial seperti komik hiburan. Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan, komik untuk advertising, maupun komik sebagai media hiburan. Tiap jenis komik memiliki

kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan contohnya dalam pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas. Namun komik sebagai media penyampaian pesan juga harus memiliki alur cerita yang menarik bagi pembaca. Jika tidak, komik akan terasa menggurui dan membosankan. Intinya, komik memiliki dampak kuat dalam penyampaian pesan, komik merupakan suatu media interaktif yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman kita mengenai suatu isu global. Pemahaman akan memunculkan kritik cerdas dan tepat sasaran pada setiap hal-hal kecil yang terjadi di sekitar kita. Komik merupakan situs yang kaya akan tanda dengan berbagai interpretasi yang dapat dimunculkan dalam menyampaikan pesan terselubung di dalamnya.

Tinjauan Buku Komik Pesaing

Dalam perkembangan dewasa ini, komik tidak hanya menjadi media hiburan semata layaknya komik konvensional pada zaman dahulu dibuat. Komik di era globalisasi khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan dan mengalami inovasi, makin banyak jenis komik yang ada di masyarakat yang isinya bersimulasi dengan beberapa segi kehidupan seperti politik, social ekonomi, bahkan hukum. Komik ini hadir dengan berbagai macam tema yang diangkat dari beberapa segi kehidupan maupun sebagai representasi fenomena yang ada di kehidupan masyarakat sekarang. Beberapa diantaranya beredarnya komik berbasis kritikan terhadap kekecewaan akan pemerintahan Indonesia seperti Mas Gembol, tentang kehidupan Jakarta Beni dan Mice, komik tentang fenomena korupsi di Indonesia 100 Cara Menghukum Koruptor. Hal ini membuktikan dalam perkembangan komik di Indonesia kini mulai memasuki era kreatif, sehingga komik-komik semakin bervariasi baik dari segi bentuk, tema, bahkan dalam konten pesan yang ingin disampaikan kepada pembacanya.

Tinjauan Aspek Bentuk

Dari aspek bentuk, beberapa komik yang ada di masyarakat memiliki kesamaan jenis dalam bentuk format kumpulan Komik Strip yang dibukukan. Beberapa diantaranya memiliki ciri memakai 4-5 panel dalam setiap scene sub judul, artinya perhalaman memiliki 4-5 panel di dalamnya setiap halaman tidak memiliki keterkaitan cerita namun berdiri sendiri.

Tinjauan Aspek Ide Cerita

Dari aspek cerita sangat bervariasi, di pasaran terdapat buku komik yang bertemakan politik, hukum, biografi, pengetahuan, fiksi, dan sosial. Objek yang diangkat seputar kehidupan manusia dengan tujuan mengkritik secara halus dengan pendekatan humor. Ide cerita cenderung diangkat dari fenomena-fenomena faktual atau yang menjadi topik pembicaraan di masyarakat contohnya korupsi.

Tinjauan Aspek Visual

Dari segi visual, beberapa komik di pasaran mayoritas memiliki gaya kartun. Hal ini bertujuan mengupas sebuah permasalahan social dengan sisi humor sebagai unsur kritikan oleh sebab itu visualisasi kartun dipakai sebagai visual penunjang didalamnya. Visual dirancang sering mungkin selain agar tidak menjenuhkan pembacanya juga memudahkan dalam pemahaman pesan yang disampaikan menigngat tema yang diangkat merupakan topik yang cukup berbobot dan luas. Selain itu dari segi visual, dari beberapa komik memiliki gaya ilustrasi berbeda mengikuti gaya atau style gambar komikus itu sendiri.

Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Dari beberapa segi, perancangan kumpulan komik strip untuk sarjana pengangguran apabila dibandingkan dengan komik lainnya yang sejenis, dapat disimpulkan beberapa kelemahan dan kelebihan yaitu :

Kelebihan

Segi Bentuk

Dari segi ukuran mudah disimpan (A4 : 27,4x 21 cm).

Segi Cerita

Bertemakan tentang sarjana pengangguran. Tergolong masih baru, karena masih belum banyak komik yang bertemakan tentang sarjana pengangguran. Dikemas dengan unsur humor, merupakan salah satu media penyampaian pesan yang efektif sekaligus menghibur yang sedang populer.

Segi Visual

Mengadopsi dan memperbaiki kelebihan dan kelemahan dari komik serupa di pasaran.

Segi Isi

Muatan pengetahuan dan humor dibuat seimbang. Selain mengedukasi, sifat dari isinya mampu menghibur pembacanya. Cerita singkat dan ringan bagi pembaca.

Kelemahan

Segi Bentuk

Memiliki kesamaan dengan jenis komik strip lainnya.

Segi Ide Cerita

Bertemakan tentang sarjana pengangguran yang notabene cenderung membosankan.

Segi Visual

Memiliki kesamaan tampilan visual standar komik baik secara visual cover dan isi.

Segi Isi

Belum bisa memecahkan permasalahan sarjana pengangguran yang ada di Indonesia.

Analisis Prediksi Dampak Positif

Dari perancangan komik ini, diharapkan mampu mengedukasi seluruh pembacanya mengenai dampak negatif dari pengangguran sarjana baik bagi diri sendiri dan juga orang lain. Selain itu dengan perancangan ini diharapkan mampu memberikan semangat kemandirian sarjana pengangguran untuk tidak menganggur lagi.

Simpulan

Perancangan ini penting adanya untuk menjadi media pendukung dalam usaha mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia. Media komik dewasa ini tidak hanya terbatas sebagai media hiburan semata namun dalam perkembangannya sudah beredar luas komik bertemakan kritik sosial, hukum, dan lainnya. Media komik memiliki dampak kuat sebagai media edukasi dan penyampaian pesan serta control sosial. Gaya hidup untuk mencari pekerjaan merupakan salah satu faktor pengangguran di Indonesia. Unsur edukasi komik di pasaran hanya sedikit dikarenakan terlalu mengedepankan unsur humor.

Usulan Pemecahan Masalah

Dari data simpulan yang telah disebutkan maka berikut beberapa usulan

pemecahan masalah bagi permasalahan utama yaitu :

1. Bagaimana membangkitkan semangat wirausaha bagi mahasiswa yang akan lulus kuliah melalui buku kumpulan komik strip

Mengedukasi generasi muda tentang kewirausahaan dan memberikan bekal semangat kemandirian. Mengkritisi gaya hidup mencari pekerjaan yang menjadi pandangan umum masyarakat Indonesia. Memberikan gambaran tentang dampak-dampak yang diakibatkan sebagai pengangguran baik secara batin, sosial, maupun profesi.

Konsep Kreatif

Tujuan Kreatif

Manfaat yang diperoleh target audience setelah membaca komik yang dirancang ini ialah mendapatkan semangat dan pengetahuan tentang membuka lapangan kerja sendiri dan untuk memuliah berwirausaha sehingga mengurangi jumlah pengangguran yang ada. Pengangguran di Indonesia tergolong meningkat setiap tahunnya sehingga perlu tindak lanjut untuk mngupayakan pengangguran tersebut dengan memberikan pengetahuan tentang membuka lapangan kerja,karena lapangan kerja yang ada di Indonesia semakin sempit.

Strategi Kreatif

Komik strip yang dirancang akan menggunakan jenis gambar kartun, menampilkan warna hitam putih, cerita sederhana, dan penggambaran yang sederhana. Menggunakan teknik gambar kartun sehingga tidak terkesan terlalu serius sehingga lebih menarik pembaca. Hal ini dipakai karena tema ini akan dikemas dengan bentuk humor maka akan lebih sesuai dengan menggunakan teknik gambar kartun. Komik ini akan dijual atau disebarakan melalui blog, website, dan lain-lain.

Target Audience

Target audience yang dipilih adalah mahasiswa dan sarjana yang berusia 19-26 tahun. Mahasiswa dan sarjana dipilih menjadi target utama karena mereka merupakan penerus bangsa yang harus mulai dipersiapkan untuk memulai bekerja bukan menjadi pengangguran, di sisi lain mereka juga sudah dibekali dengan pendidikan yang cukup tinggi. Mereka juga masih muda dan seharusnya masih memiliki

semangat untuk berkembang dan semakin bertambah besar dengan pekerjaan tersebut. Namun karena lapangan kerja dan persaingan yang semakin ketat di lapangan kerja di Indonesia ini maka akan semakin sulit bagi mereka untuk mencari pekerjaan. Sehingga diperlukan semangat untuk berwirausaha bagi para mahasiswa dan sarjana untuk membuka lapangan kerja sendiri.

Isi dan Tema Cerita Buku Komik

Isi dari komik yang akan dirancang akan mengambil tema tentang fenomena pengangguran sarjana di Indonesia untuk membangkitkan semangat mereka dalam berwirausaha. Pusat dari cerita ini sendiri adalah membangkitkan semangat para sarjana pengangguran sehingga tidak menganggur lagi, dan bagaimana mereka dapat mulai membuka lapangan kerja sendiri. Di dalam kumpulan komik strip ini akan dikemas secara humor agar menarik pembacanya.

Jenis Buku Komik

Jenis komik yang akan dirancang adalah kumpulan komik strip yang bertemakan pengetahuan yang memberikan beberapa pengetahuan dan semangat pada para sarjana pengangguran yang sebelumnya belum pernah terpikirkan orang awam yang masih berpandangan untuk mencari kerja setelah lulus ataupun masih bingung dengan tujuan ke depannya.

Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah akan dibagi menjadi 2 yaitu yang pertama berupa visualisasi dialog dalam tokoh layaknya jalan cerita dalam setiap panel komik atau sering disebut juga balon kata. Kedua, yaitu narator sebagai pembawa cerita di dalam komik baik sebagai pengantar dan catatan pengetahuan di tengah-tengah jalan cerita. Hal ini berbeda dengan cerita bergambar yang gaya penulisan naskah dituliskan dalam satu paragraph tersendiri yang terpisah dengan gambar dan dapat terpisah satu sama lainnya.

Gaya Visual/Grafis

Gaya yang akan dipakai dalam pembuatan komik ini adalah gaya pribadi yang terpengaruh dengan gaya kartun, menggambarkan penokohnya dengan dibuat tidak proporsional dengan tokoh-tokoh sebenarnya.

Teknik Visual

Teknik yang dipakai untuk visualisasinya adalah penggabungan antara teknik manual dan penggunaan computer. Untuk komputer akan mengambil porsi lebih banyak dibandingkan dengan manualnya. Komputer digunakan untuk penintaan gambar serta pemberian warna dan teks saja sedangkan sketsa menggunakan teknik manual.

Teknik Cetak

Untuk proses pencetakannya, isi buku komik akan dicetak menggunakan kertas artpaper dan dasar putih karena komik ini hitam putih. Kertas artpaper dipilih karena akan dicetak dengan printer 4 warna yang akan terlihat lebih baik pada kertas yang mudah menyerap tinta.

Program Kreatif

Judul Buku

Karena bertema tentang pengangguran sarjana, yang memiliki kebiasaan mencari kerja namun lapangan kerja yang ada semakin sempit maka judul “Ngapain Cari Kerja?!” dipilih menjadi judul. Untuk menarik pembaca yang biasanya mencari kerja sehingga akan memberi semangat mereka untuk mulai membuat lapangan pekerjaan dan tidak mencari pekerjaan itu lagi.

Sinopsis

Komik ini berceritakan tentang pengangguran yang mencari kerja namun tidak diterima. Karena dia mencari-cari dan tidak diterima-terima makanya dia menanggung. Maka dari itu komik ini akan memberikan semangat untuk membuka lapangan kerja sendiri. Komik ini menceritakan tentang fenomena pengangguran sarjana yang mulai untuk membuka lapangan kerja sendiri. Semua itu akan dikemas secara humor dan menarik dengan alur yang mudah diikuti.

Storyline

Cerita dimulai dimana ada seorang remaja laki-laki yang menganggur dan hanya menunggu balasan diterimanya pekerjaan. Dia disuruh oleh orang tuanya juga untuk terus mencari pekerjaan. Pada suatu ketika dia bertemu temannya dan dia diberi motivasi untuk tidak mencari kerja, tetapi untuk memulai pekerjaan. Lalu, dia diberi beberapa masukan tentang bagaimana untuk memulai suatu wirausaha dan macam-macam metodenya. Setelah itu dia mulailah membuat lapangan kerja sendiri dan mulai mendapatkan

penghasilan dari situ. Seorang remaja laki-laki itu sudah tidak lagi menjadi pengangguran.

Penyajian Desain

Komik

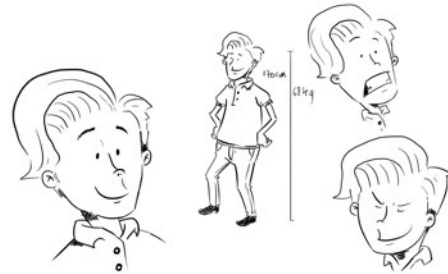


Gambar 1. Cover buku depan



Gambar 2. Cover buku belakang

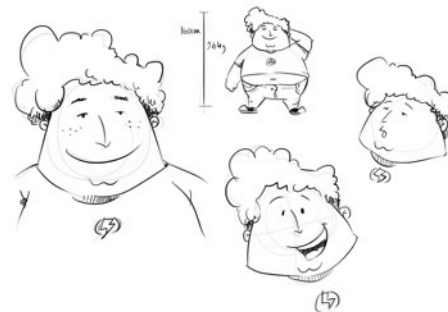
FRED



MERUPAKAN TEMAN BAIK TOKOH PENGANGGURAN YANG SEANGKATAN LULUSNYA DENGAN TOKOH PENGANGGURAN. SUDAH BERWIRAUSAHA SENDIRI SEHINGGA DIA MENGAJAK TEMAN BAIKNYA UNTUK MEMULAI MEMBUK LAPANGAN KERJA SENDIRI AGAR TIDAK MENJADI PENGANGGURAN.

Gambar 3. Tokoh utama 1

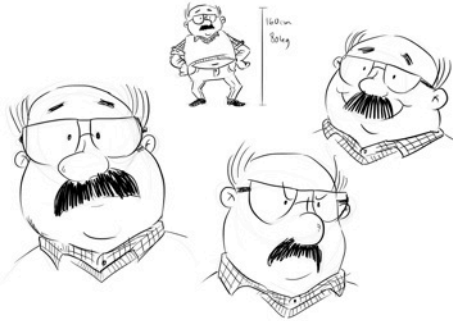
EBIET



BERPERAWAKAN GEMUK KARENA SUDAH CUKUP LAMA BERMALAS-MALASAN DI RUMAH TANPA PEKERJAAN. MEMILIKI BANYAK IDE YANG ANEH NAMUN KREATIF MESKIPUN KADANG TIDAK MASUK AKAL. WALAUPUN GEMUK NAMUN DIA RAJIN DALAM BEKERJA.

Gambar 4. Tokoh utama 2

papa



BERPERAWAKAN GEMUK, MEMAKAI KUMIS UNTUK MENUNJUKKAN KESAN BIJAKSANA DAN JUGA MEMAKAI KACAMATA.

Gambar 5. Tokoh ayah



5

Gambar 7. Komik halaman 5

Mama



MEMILIKI ALIS AGAK TURUN UNTUK MENUNJUKKAN BAHWA DIA PENYAYANG DAN RAMBUT IKAL

Gambar 6. Tokoh ibu



8

Gambar 8. Komik halaman 8



Gambar 9. Komik halaman 15



Gambar 12. Komik halaman 37



Gambar 11. Komik halaman 36

Simpulan

Pengangguran juga telah menjadi masalah global karena jumlah pengangguran di dunia semakin meningkat dan mengakibatkan rendahnya perekonomian negara. Pengangguran merupakan masalah negara yang disebabkan karena beberapa faktor. Faktor pertama adalah karena kualitas dari pendidikan yang masih rendah sehingga mengakibatkan sumber daya manusia yang kurang berkualitas sehingga kurang memadai untuk diterimanya kerja. Disisi lain masih banyak pandangan kuno yang beranggapan setelah lulus kuliah akan mencari kerja yang sebenarnya bisa diatasi dengan membuat lapangan kerja sendiri juga, namun pandangan yang kuno tersebut mengakibatkan orang mencari kerja di Indonesia yang lapangan kerjanya semakin sempit. Jumlah kualitas pendidikan yang rendah tersebut mengakibatkan persaingan semakin tinggi bagi para sarjana dikarenakan

lapangan kerja yang sempit juga. Oleh sebab permasalahan ini dapat diatasi dengan membuka lapangan kerja sendiri, dengan begitu lapangan kerja semakin banyak dan dapat semakin mengurangi adanya pengangguran di Indonesia.

Perancangan media komik strip ini disesuaikan dengan trend yang sedang populer di kalangan anak muda, dimana dengan unsur humor dalam perancangan ini selain bertujuan menghibur sekaligus mengedukasi. Sehingga pembaca diajak untuk berpikir dan memahami lebih dalam pada setiap cerita yang ada. Selain itu perancangan komik strip ini diharapkan berguna, dalam kenyataannya komik mampu memberikan sisi edukasi di dalamnya sama halnya dengan buku-buku pelajaran.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan-Nya selama satu semester tugas akhir ini, sehingga pada akhirnya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Drs. Aznar Zacky, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam pencarian ide cerita tugas akhir ini.
2. Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik, petunjuk dan saran yang membangun dari pembaca, agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan selanjutnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf atas kekurangan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah

wawasan dan wacana bagi rekan-rekan mahasiswa.

Daftar Pustaka

Artoko, Kentos. *Kaya dari Bisnis Sistem Cendol & Botol* : Visimeida, 2008.

Bonnef, Marcell. *Komik Indonesia*. Jakarta:Kepustakaan Populer Gramedia, 1997.

Daniel, Wahyu. "360.000 Sarjana di Indonesia Menganggur". *Detik Finance*. 2013. Maret 22. 2014. <<http://finance.detik.com/read/2013/05/29/161124/2259348/4/360000-sarjana-di-indonesia-masih-menganggur>>

Iqbal, Muhammad. "Jumlah Pengangguran di Indonesia Berpotensi Meningkat". *Republika Online*. 2013. Maret 19. 2014. <<http://www.republika.co.id/berita/ekonomi/makro/13/08/15/mrkh2-jumlah-pengangguran-di-indonesia-berpotensi-meningkat>>

Masdiono, Toni. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta:Creativ Media, 1998.

McCloud, Scout. *Understanding Comic*. Jakarta: KPG, 2001.

Raze. "Bentuk dan Jenis Seni Rupa Komik". *Blog Mangaka Indonesia*". 2009. Maret 22. 2014. <<http://mangaforce.wordpress.com/2009/08/16/bentuk-dan-jenis-rupa-komik/>>

Saraceni, Mario. *The Language of Comics*. New York : Routledge, 2003.