

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Gereja Katolik adalah persekutuan Kristen terbesar di dunia. Disebut persekutuan Kristen karena ada 3 cabang agama Kristen terbesar di dunia, yaitu Gereja Katolik, Gereja Orthodox dan Gereja Kristen Protestan. Gereja Katolik diperkirakan memiliki 1,4 Miliar Jemaat di seluruh dunia. Gereja berasal dari bahasa Portugis yaitu Igreja, yang berarti jemaat, perkumpulan orang atau lembaga dari penganut iman kristiani. Katolik berasal dari bahasa Yunani yaitu Katholicos ,yang berarti utuh , umum, seluruh dan universal. Jadi Gereja awalnya bukanlah sebuah bangunan atau gedung, melainkan persekutuan jemaat yang mengimani Tuhan Yesus Kristus

Gereja Katolik yang didirikan oleh Yesus Kristus memiliki 4 sifat . 4 sifat Gereja Katolik ini terdapat pada Doa Syahadat Nicea. Yang pertama adalah Gereja yang Satu. Satu berarti bahwa Gereja Katolik berada pada satu naungan kepemimpinan Gereja, yaitu Paus sebagai kepala Gereja. Paus mewakili keberadaan Gereja yang tidak terlihat atau dengan kata lain Tuhan Yesus Kristus. Yang kedua adalah Gereja yang Kudus. Kudus berarti bahwa sebagai orang Katolik mempercayai bahwa Gereja tidak dapat kehilangan kekudusannya atau kesuciannya. Kekudusan Gereja didapatkan dari Tuhan Yesus Kristus yang rela datang ke dunia untuk menebus dosa umat manusia. Yang ketiga adalah Gereja yang Katolik. Katolik berarti umum atau universal. Gereja Katolik mencakup semua orang di seluruh dunia yang sudah dibaptis

secara Katolik. Orang Katolik bisa beribadah di Gereja Katolik dimanapun berada meski berada di luar kota ataupun luar negeri. Yang keempat adalah Gereja yang Apostolik. Apostolik berarti kerasulan, yaitu Gereja Katolik berpegang teguh pada ajaran Kristus yang disebarkan oleh Para Rasul keseluruh penjuru dunia. Para Rasul ini akan selalu digantikan dari waktu ke waktu untuk meneruskan ajaran secara turun temurun hingga sekarang.

Seiring berkembangnya zaman Gereja Katolik Indonesia pun semakin bertambah jemaatnya yang tersebar diseluruh Indonesia melalui 38 Keuskupan yang ada di Indonesia. Gereja Katolik memiliki urutan hirarki dari yang tertinggi sampai terendah yang berfungsi membagi wilayah gereja. Hirarki tersebut adalah Kepausan, Keuskupan, Kevikepan, dan Paroki.

Kepausan adalah pusat Gereja Katolik dunia berada di Vatikan dan dipimpin oleh Paus. Keuskupan adalah wilayah Gereja di bawah Kepausan meliputi wilayah Provinsi Gerejawi yang dipimpin oleh Uskup. Kevikepan adalah wilayah Gereja yang berada di bawah Keuskupan yang dipimpin oleh Romo Vikep. Paroki wilayah Gereja di bawah kevicepan ,dipimpin Romo Paroki ,disinilah gereja yang biasa ditemui di daerah kota ataupun kabupaten. Di bawah Paroki juga diatur pembagian wilayah -wilayah kecil lagi sesuai kebijakan Paroki setempat.

Pembagian wilayah di bawah paroki pada umumnya adalah wilayah dan stasi. Di bawah wilayah dan stasi bisa dibagi lagi menjadi yang lebih kecil yang biasa disebut lingkungan atau blok. Kevikepan Surakarta memiliki 30 Paroki di bawahnya meliputi wilayah Kabupaten Sukoharjo, Wonogiri, Klaten,

Boyolali, Sragen, Karanganyar , dan Kota Surakarta. Gereja Santo Paulus Kleca adalah salah satu Paroki di Surakarta yang berada di Kevikepan Surakarta, dan di bawah Keuskupan Agung Semarang.

Setiap Paroki memiliki struktur kepengurusan yang disebut Dewan Paroki. Dewan Paroki berisi Romo Paroki dengan wakil-wakil umat untuk melaksanakan tugas panggilan dan pelayanan di paroki masing-masing. Di dalam Dewan Paroki memiliki beberapa bidang di bawahnya yang dibagi sesuai tugas . Bidang Liturgia bertugas pada pelayanan ibadat di gereja .Bidang Kerygma bertugas untuk memberikan pewartaan dan pembinaan Iman Katolik kepada umat . Bidang Diakonia bertugas pada pelayanan sosial, pendidikan, dan kesehatan di gereja tersebut. Bidang Koinonia bertugas membimbing persekutuan umat. Bidang Sarana & Prasaran bertugas mengelola saran dan prasarana yang ada di gereja, seperti keamanan, parkir, pembangunan, sound sistem dan multi-media. Bidang Koinonia memiliki OMK, sebagai wadah persekutuan orang muda

Orang Muda Katolik atau OMK adalah komunitas wadah kreativitas, pengembangan , pengaderan generasi muda yang berusia 12- 35 tahun di lingkungan Paroki Gereja Katolik. OMK berada di bawah naungan Bidang Koinonia (Persekutuan) dan Komisi Kepemudaan yang merupakan perangkat Gereja dengan tugas khusus memberi perhatian pada pembinaan dan pendampingan kaum muda.

Sebelum menggunakan Istilah OMK, awalnya komunitas ini menggunakan nama Seksi Kepemudaan Paroki (SKP). Lalu berganti istilah

menjadi Mudika (Muda-Mudi Katolik) yang awalnya digunakan oleh Keuskupan Bogor sekitar tahun 1974. Akhirnya pada tahun 2004 Komisi Kepemudaan Keuskupan Agung Jakarta memunculkan istilah baru yang bernama OMK, Orang Muda Katolik. Nama ini kemudian meluas hingga akhirnya diteguhkan dalam Pertemuan Nasional (PERNAS) OMK tahun 2005. Jenis kegiatan yang dilakukan pun bermacam-macam. Baik dari kegiatan pelayanan ataupun rekreasi.

Banyak manfaat yang di dapat bila anak-orang muda mengikuti OMK. Aktif menjadi bagian kepengurusan OMK seperti Ketua, Sekretaris, Bendahara, Tim Kreatif, Tim Sosial, dan Tim pelayanan bisa mengembangkan potensi dan kemampuan diri. Mulai dari kemampuan public speaking, kemampuan memimpin, kemampuan berorganisasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan tadi bisa digunakan juga pada aktivitas diluar kegiatan gereja. OMK juga adalah wadah pendalaman iman dan kerohanian. Ketika mengikuti kegiatan positif bersama OMK , anggota dapat memotivasi diri untuk menjadi generasi muda yang beriman. Tidak hanya soal Iman, namun orang juga berjejaring atau bersosialisasi. Karena setiap OMK yang ada di Paroki pasti saling terhubung dengan OMK Paroki lain yang berada di satu kota yang sama. Bila ada suatu event tingkat kota ataupun provinsi, sesama anggota dapat bertemu dengan sesama OMK dari berbagai wilayah yang ada. Relasi ini yang dapat bermanfaat untuk dunia saat ini, karena pintar saja tidak cukup untuk bisa survive . Dari relasi setiap individu bisa mendapat banyak manfaat, seperti misalnya mendapat

pekerjaan, project besar, pengetahuan yang belum kita ketahui , atau sekedar punya teman dikota lain. Orang yang tidak berjejaring atau berkomunitas akan sulit menghadapi tantangan-tantangan dimasa mendatang.

Namun semakin lama, minat Anak-orang muda untuk mengikuti OMK semakin berkurang karena banyak alasan dan juga tantangan yang berbeda dari waktu ke waktu. Salah satunya adalah dengan adanya Smartphone dan media sosial. Mereka lebih senang berselancar di medsos dan bermain game online. Ataupun mereka lebih memilih berfoya-foya atau bermain dengan lingkungan yang tidak jelas dengan teman sebaya mereka daripada mengikuti kegiatan OMK. Alasan yang lain adalah dari orang tua, Ada yang memang tidak mengenalkan kegiatan OMK pada anaknya, ada juga orang tua yang terlalu fokus pada nilai akademik sehingga dia tidak boleh mengikuti kegiatan luar sekolah. Ini dapat menjadi masalah serius bila anak-orang muda katolik sendiri menjadi Pasif dalam kegiatan gereja. Karena Gereja setiap beberapa tahun pasti akan melakukan regenerasi. Pada waktunya anak-orang muda inilah yang akan meneruskan. Jika anak-orang muda sudah pasif dan tidak mau aktif dalam kegiatan gereja tentu di masa mendatang akan sangat susah sekali untuk dapat mengurus atau menjalankan estafet kepemimpinan di suatu gereja.

OMK Gereja Santo Paulus Kleca pun juga mengalami masalah yang sama. Gereja Kleca memiliki anak-orang muda yang banyak . Namun minat mereka untuk mengikuti kegiatan OMK sendiri masih kurang. Meskipun OMK Kleca sudah mempunyai sistem kepengurusannya sendiri. Namun untuk terlibat membantu di wilayah dan lingkungan tidak mungkin untuk

mengandalkan OMK Paroki saja, perlu keterlibatan Orang Muda di wilayah dan lingkungan masing-masing. OMK Kleca belum memiliki konten ataupun media yang bertujuan untuk mengenalkan OMK mereka sendiri atau kegiatan mereka pada umat Katolik di Gereja Kleca, terutama orang mudanya.

Masalah komunikasi visual yang terjadi adalah belum adanya media untuk mengenalkan OMK dan kegiatannya. Solusi dari permasalahan tersebut adalah membuat konten yang berisi pengenalan OMK Kleca. Media yang ditawarkan adalah menggunakan komik digital sebagai pengenalan kegiatan OMK ini. Karena OMK Kleca yang memiliki akun media sosial, namun masih kurang dalam pembuatan konten yang menarik. Oleh karena itu dengan memanfaatkan media sosial menggunakan media komik digital sebagai alat untuk membantu mengenalkan OMK kepada anak-orang muda di paroki Kleca untuk aktif dalam kegiatannya.

Komik yang dapat dimanfaatkan di media sosial adalah komik digital. Komik digital sudah banyak bertebaran di dunia maya, banyak kreatornya pun mendapat follower dan juga penghasilan dari hal tersebut. Salah satunya yang terkenal adalah Komik “Tahilalats”. Kesuksesan ini tentunya juga mendapat feedback dari para pembaca baik melalui kolom komentar, maupun postingan komik tersebut direpost oleh akun-akun yang lebih besar.

Media komik ini dapat dicontoh untuk membantu mengenalkan OMK dengan cara yang berbeda. Membuat cerita yang menarik, serta mengenalkan program kerja atau event dari OMK Kleca. Komik ini dapat dibagikan ke paroki-paroki lain di Surakarta lewat Komisi Kepemudaan Kevikepan dengan

harapan pengaruh baik dari OMK Kleca ini dapat dibagikan Ke-OMK di Paroki lain.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada bagian latar belakang telah menunjukkan permasalahan dalam topik yang dibahas pada tugas akhir ini maka perlu adanya suatu perumusan masalah. Masalah pada perancangan tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan komik sebagai media pengenalan kegiatan OMK di Gereja Santo Paulus Kleca?
2. Bagaimana Visualisasi komik yang menarik sehingga pesan komunikasi visual dari komik digital yang dirancang bisa menggerakkan pembaca ?

## **C. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan masalah dari topik yang dibahas pada tugas akhir ini, maka muncul tujuan dari adanya perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Merancang konsep komik yang sesuai dengan situasi dan kondisi OMK di Gereja Santo Paulus Kleca
2. Merancang visualisasi komik yang menarik sehingga pesan komunikasi visual dari komik digital yang dirancang bisa menggerakkan pembaca.

## **D. Manfaat Perancangan**

Melalui topik yang diangkat adapun manfaat dari penyusunan Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis:
  - a. Mengetahui, memahami, menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan sebagai pembuat komik
  - b. Mengkomunikasikan ide cerita kepada pembaca melalui sebuah karya yang dihasilkan
  - c. Menganalisis dan mengolah data untuk dijadikan dasar menyusun konsep cerita
2. Bagi Akademik.
  - a. Sebagai informasi bagi mahasiswa bahwa terdapat tugas akhir dengan tema komik tentang sebuah kegiatan orang muda di Gereja.
  - b. Sebagai bahan referensi, acuan, dan evaluasi mahasiswa lain yang hendak mengerjakan tugas akhir dengan tema serupa.
3. Bagi OMK Kleca
  - a. Memberikan konten untuk media sosial OMK Kleca
  - b. Memiliki media yang unik dan berbeda untuk mengenalkan OMK Kleca dan kegiatannya kepada umat Paroki Santo Paulus Kleca
4. Bagi Umat Paroki Kleca
  - a. Menambah wawasan umat Paroki Kleca tentang kegiatan OMK
  - b. Menumbuhkan keinginan OMK yang kurang aktif untuk aktif di kegiatan menggereja.

## **E. Tinjauan Pustaka**



Sebuah kegiatan perancangan umumnya diawali Dalam penulisan Tugas Akhir ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sabagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari skripsi , jurnal, dan tugas akhir dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Jurnal dari Sekolah Tinggi Pastoral Reinha ,Larantuka berjudul “Partisipasi Orang Muda Katolik Dalam Kegiatan Doa Bersama di Lingkungan St. Hendrikus Raja” tahun 2020 oleh Hermina Bota Koten yang memuat partisipasi orang muda katolik di lingkungan tersebut. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa banyak OMK masih kurang aktif dalam kegiatan doa di lingkungan tersebut. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor, seperti kurangnya pembinaan dan sosialisasi tentang pentingnya ikut aktif dalam kegiatan menggereja. Serta orang tua yang kurang memperkenalkan OMK kepada anaknya. Jurnal ini sangat membantu penulis sebab menjelaskan bahwa OMK memerlukan media yang unik untuk dapat mengenalkan kegiatan mereka supaya anak-orang muda di lingkungan dapat tertarik untuk aktif dalam kegiatan OMK.

(<http://jurnal.stpreinha.ac.id/index.php/japb/article/view/40> ,\_diakses 26 Juni 2021)

Skripsi berjudul “Pengaruh Instagram Terhadap Keterlibatan Orang Muda Katolik Dalam Hidup Menggereja Di Paroki Santo Willibrordus Cepu” tahun

2020 oleh Andreas Danar Widiatmoko dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana ,Madiun yang memuat bahwa OMK Willibrordus Cepu yang memanfaatkan Instagram sebagai media pewartaan di zaman ini. Dimana hal ini sangat berpengaruh positif karena membuat OMK lebih terlibat aktif dalam kegiatan gereja dan menarik OMK yang selama ini kurang aktif supaya lebih aktif dalam kegiatan menggereja. Skripsi ini sangat berguna bagi penulis sebab menjelaskan bahwa pemanfaatan media sosial dengan benar terbukti berguna untuk meningkatkan minat OMK untuk lebih aktif dalam kegiatan menggereja. (<http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/67/> , diakses 26 Juni 2021)

Jurnal berjudul “Perancangan Komik Online Webtoon dengan Tema Feminisme untuk Remaja Usia 14 – 18 Tahun” tahun 2019 oleh Vanny Melyani , Toto Mujio Mukmin , dan Ariani Wardhani dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara yang memuat tentang perancangan komik untuk memperkenalkan Feminisme kepada masyarakat luas. Karena masih banyak masyarakat yang belum mengerti tentang apa itu Feminisme. Dimana ketidaktahuan ini banyak menyebabkan salah kaprah dan perdebatan di masyarakat. (<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/9169>, diakses 26 Juni 2021)

Jurnal berjudul “Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun” oleh Devi Meliana, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan S1 Program

Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra yang memuat tentang bagaimana mengajak remaja introvert lebih terbuka terhadap masalah mereka melalui sebuah komik. Karena remaja introvert seringkali jatuh dalam pikiran negative mereka sendiri yang menyebabkan insecure yang berlebihan. Komik ini bertujuan untuk mengubah pola pikir remaja menjadi lebih baik dan percaya kepada diri sendiri. (<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7381/6695>, diakses 26 Juni 2021)

## **F. Landasan Teori**

### **1. Perancangan**

Menurut Nataniel Degen dan Heliza Rahmania Hatta (2009), berpendapat bahwa perancangan didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya. (<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363>, diakses 20 Februari 2022)

Abdulrachman (1973) berpendapat bahwa Perancangan adalah pemikiran rasional berdasarkan fakta-fakta dan atau perkiraan yang mendekat sebagai persiapan untuk melaksanakan tindakan-tindakan kemudian. (<http://www.ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1308/1296> diakses 20 Februari 2022)

Berdasarkan pendapat diatas perancangan adalah sebuah proses persiapan dengan melakukan analisis terhadap suatu produk agar sesuai dengan minat atau standar yang ada sebelum menjadi produk final.

## 2. Komik

Danesi berpendapat (2004: 223), komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberikan pesan non-verbal. Gambar, terutama gambar berderet dapat menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata. Semua komik secara tidak langsung akan memuat gambar seperti itu. (<https://repository.unikom.ac.id/64614/>, diakses 26 Juni 2021)

Setiawan berpendapat (2002: 22) bahwa pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar yang biasanya terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, pada umumnya cerita komik mudah dicerna dan lucu.

Adapun beberapa jenis komik yang ada sama halnya dengan berbagai genre sastra yang lain, komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori. Dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi:

- a. Komik strip (comic strip): merupakan komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari segi isi telah

mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Tentu saja karena gambarnya hanya sedikit dan gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, lazimnya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir. Komik potongan (comic strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin.

- b. Komik Buku: merupakan komik yang dikemas berbentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik-komik buku biasanya berseri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut memang ada yang menampilkan cerita yang berkelanjutan, akan tetapi ada juga yang tidak. Yaitu antara komik seri sebelum dan sesudah tidak ada kaitan peristiwa dan konflik yang mempunyai sebab akibat.
- c. Komik Digital (web comic): Selain media cetak, adapula media digital. Komik digital adalah komik yang disajikan dalam media elektronik. Adanya media Internet jangkauan pembaca komik digital bisa lebih luas daripada media cetak. Komik digital tentu saja lebih menguntungkan daripada komik media cetak, dikarenakan biaya komik digital relatif lebih murah dan kita dapat menyebarluaskan komik yang bisa dibaca oleh siapa saja. Komik digital juga disajikan dalam bentuk online (website). Salah satu platform komik digital yang populer adalah LINEWebtoon (<https://repository.unikom.ac.id/64614/> , diakses 26 Juni 2021)

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah cerita bergambar yang mampu memberi pesan dan informasi kepada pembaca. Karena terdapat berbagai macam komik dengan cerita yang sangat luas bermacam-macam . Gabungan dari gambar dan tulisan yang dapat menyentuh dan bahkan menggerakkan pembaca. Juga komik dapat beradaptasi sesuai perkembangan zaman. Tidak hanya di media cetak, namun dapat berada di media digital seperti di Internet.

### 3. Gaya Gambar Komik

Ahmad & Giftania (2005, 2006) berpendapat Gaya merujuk pada penggambaran karakter/tokoh, tata letak panel, atau tema- elemen-elemen yang berkaitan dengan stereotipe visual. Gaya di sini merujuk pada suatu kebiasaan komik yang abstrak. Di dalam diskusi mengenai komik Indonesia. Contoh yang paling utama meliputi: karakter dengan mata besar di komik Jepang (manga), komik pahlawan super Amerika dengan gambar yang realistik. (<https://kyotoreview.org/bahasa-indonesia/wanara-mengaburkan-batas-batas-klasifikasi-komik-di-indonesia/> diakses 5 April 2022)

Adapun beberapa contoh gaya gambar komik sebagai acuan untuk pencarian secara subjektif untuk hasil yang objektif.

- a. *Cartoon Style*, gaya gambar ini menghasilkan gambar yang lucu, sesuai dengan namanya, kartun atau *cartoon*. Di Indonesia, gambaran komik seperti ini sudah mudah ditemui, beberapa karakternya bahkan sudah terkenal seperti Panji Koming, Timun, Benny dan Mice, dan lainnya. Di Amerika dan Eropa sendiri beberapa karakter komik kartun yang terkenal

adalah Mickey Mouse, Donald Duck, Smurf, Tintin, Bill & Bull, dan lainnya.



**Gambar 01. Cartoon Style**

Sumber : (<https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/2/>, 2022)

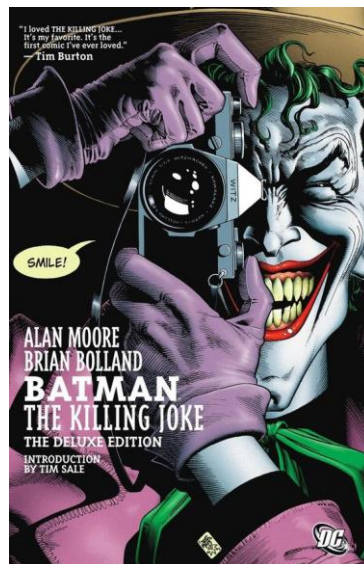
- b. *Manga Style*, atau sering disebut dengan komik Jepang. Gaya komik ini menekankan pada penggambaran karakter yang simpel, dan terkadang dilebih-lebihkan. Misalnya mata besar, rambut yang unik dan sebagainya. Komik Jepang dulu kebanyakan berwarna hitam putih, namun sekarang juga ada yang berwarna.



**Gambar 02. Manga Style**

Sumber :(<https://id.pinterest.com/pin/305963368433468808/>, 2022)

- c. *American Style*, gaya komik ini penggambaran karakter dibuat lebih realistis, mulai dari proporsi , anatomi tubuh dan ekspresi wajah dengan garis gambar yang lebih tajam. Komik Amerika didominasi genre superhero karena adanya duo raksasa komik Marvel dan DC.



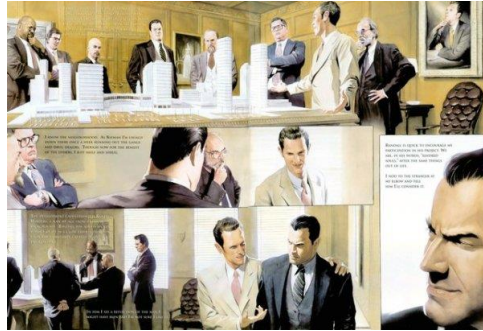
**Gambar 03.** *American Style*

Sumber: (<https://id.pinterest.com/pin/114067803053207681/> , 2022)

- d. *Realism Style*, gaya gambar komik ini dibuat sangat realis atau semirip mungkin dengan karakter asli mulai dari anatomi, postur tubuh, wajah bahkan hingga ras sehingga penggambaran ini sangat dibutuhkan *skill* yang mempuni. Kingdom Come, Trigan, Storm dan Justice adalah beberapa contoh komik yang menggunakan gaya ini. Di



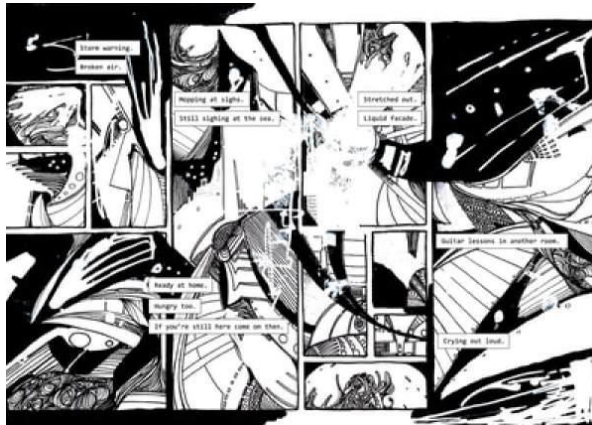
Jepang juga ada contoh karakter bergaya iini seperti Y's, City Hunter. Sementara itu, di Indonesia jugs ternyata ada yaitu Gundala.



**Gambar 04.** *Realism Style*

Sumber: (<https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/2/> , 2022)

- e. *Fine Arts Style* , gaya gambar komik ini menggunakan teknik menggambar apapun yang ada di dalam pikiran komikus tanpa melihat adanya latar belakang seni. Biasanya hasilnya juga akan cenderung terlihat abstrak dan dekoratif. Tujuan dari pembuatan fine arts ini adalah rasa seni itu sendiri tanpa adanya ikatan dari bentuk kartun, semi kartun, realism, perspektif, pencahayaan ataupun shading. (<https://bookriot.com/comic-book-art-styles/> dan <https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/> diakses 5 April 2022)



**Gambar 05.** *Fine Art Style*

Sumber (<https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/2/> , 2022)

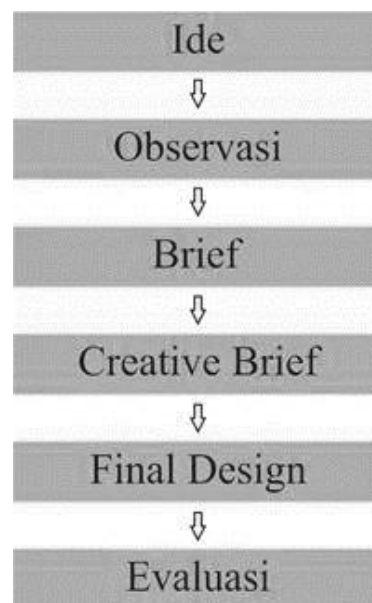
#### 4. Orang Muda Katolik

Snyder & Lopez (2007:71) berpendapat OMK atau Orang Muda Katolik merupakan sebuah wadah yang menghimpun para pemuda Katolik untuk terus melayani Tuhan dan sesama, sebagai sebuah komunitas keagamaan. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pribadi mereka, ada banyak persoalan yang dihadapi oleh Orang Muda Katolik dalam proses menuju kedewasaan iman. Iman mereka dibentuk untuk bertanggung jawab sebagai anggota Gereja dan anggota masyarakat. (<http://jurnal.stpreinha.ac.id/index.php/japb/article/view/40>, diakses 26 Juni 2021)

Berdasarkan pendapat di atas OMK seharusnya bisa menjadi wadah bagi orang muda untuk terlibat aktif dalam kegiatan menggereja. Berkumpul dengan teman-teman seiman dan membuat sebuah gerakan atau kegiatan baik

untuk gereja atau umum. Tentunya bisa menjalin relasi baru dan pengembangan potensi diri diluar sekolah.

## G. Metode Perancangan



**Gambar 06.** *Metode Perancangan*  
Sumber : (Tugas Akhir Maulana Yakub, 2019)

### 1. Ide/ Gagasan

Ide dasar dalam perencanaan ini muncul dari permasalahan objek penelitian . Yaitu kurangnya minat kaum muda di Paroki Santo Paulus Kleca untuk terlibat aktif dalam kegiatan Gereja , terutama OMK yang fokus menjadi wadah bagi orang muda. OMK Kleca sudah memiliki akun media sosial , namun belum memiliki konten untuk mengenalkan kegiatan mereka kepada umat paroki Kleca terutama orang mudanya. Oleh karena itu Komik Digital menjadi ide dasar untuk menjadi konten sebagai media pengenalan OMK

Kleca. Konten ini akan dibagikan melalui media sosial OMK Kleca ,dengan tujuan supaya orang muda di paroki Kleca dapat melihat konten tersebut dan setelah membaca komik tersebut dapat menumbuhkan minat orang muda untuk aktif dalam OMK.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati keadaan dan situasi secara langsung untuk mendapat data aktual terhadap objek penelitian terkait. Dalam kasus ini OMK Kleca yang berada di Paroki Santo Paulus Kleca, Surakarta. Selain observasi juga melakukan survei dengan pengurus OMK Kleca dan Romo Paroki untuk mengetahui bagaimana situasi dan kondisi Paroki tersebut. Selain survei secara langsung ke lokasi, juga menambah referensi dan sumber informasi berupa buku, tugas akhir, skripsi, jurnal ataupun artikel online untuk menambah kualitas penelitian. Dokumentasi

## 3. *Brief*

*Brief* adalah kumpulan laporan yang telah didapat, lalu diolah sedemikian rupa hingga menjadi laporan yang lebih sesuai dan baik mengenai permasalahan yang didapat. Hasil *brief* didapat melalui melihat informasi mengenai OMK Kleca, supaya karya yang dihasilkan sesuai dengan data dan informasi yang ada

a. Lokasi

Lokasi yang dipilih adalah Gereja Santo Paulus Kleca Surakarta yang terletak di Jalan Blimbing No.18, Jajar, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57144.

b. Kegiatan

Kegiatan yang dijadikan objek adalah kelompok OMK Kleca. Yang merupakan wadah bagi orang muda Katolik untuk terlibat aktif dalam pelayanan dan kegiatan menggereja.

c. Sumber Data

1) Gereja Santo Paulus Kleca

Observasi dilakukan dengan mendatangi dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan untuk mengamati keadaan dan situasi objek penelitian secara langsung. Melalui observasi tersebut munculah data yang berguna untuk perancangan komik digital, yang juga bertujuan untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh penulis. Proses observasi ini akan dilakukan dengan meminta data dari bidang Litbang Paroki Kleca, survei anggota OMK Kleca dan pengurus OMK Kleca yang mengetahui seluk beluk dan situasi yang ada mengenai OMK Kleca.

2) Dokumen yang ada pada Gereja

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-data yang berhubungan dengan penelitian seperti

struktur organisasi, kegiatan, catatan, dan foto-foto yang berkaitan dengan OMK Kleca

### 3) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada Romo Paroki dan orang-orang yang terlibat langsung baik sebagai pengurus ataupun anggota OMK Kleca.

## 4. *Creative Brief*

Setelah mendapat data yang aktual dan sesuai selanjutnya adalah merealisasikan ide kedalam strategi visual melalui sebuah rancangan terstruktur.

- a) Sketsa Manual menggunakan pensil dan *sketchbook* untuk merancang gambaran kasar cerita, karakter komik, dan panel komik yang sesuai dengan data dan segmentasi. Sketsa ini akan menjadi dasar dari proses tinta, pewarnaan dan produk jadi.
- b) Aplikasi yang akan digunakan untuk membuat perancangan komik digital adalah Clip Studio Paint, Adobe Photoshop dan Corel DRAW
- c) Media utamanya adalah Komik Digital yang akan diaplikasikan kedalam media sosial OMK Kleca
- d) Media pendukung dari komik digital ini adalah poster, banner, stand banner, kaos, stiker, gantungan kunci, totebag, dan masker.

## 5. *Final Design*

*Final Design* adalah bagian dimana rancangan mulai dieksekusi menjadi produk yang sesuai dengan konsep sebelumnya. Dalam Tugas Akhir ini yaitu berupa Komik Digital.

## 6. Evaluasi

Menyimpulkan hasil karya yang telah dirancang pada tugas akhir, apakah sudah sesuai dengan harapan dan memberi solusi untuk permasalahan yang dibahas.

## **H. Sistematika Penulisan**

Terdiri dari beberapa bab yang saling berkaitan satu sama lain.

### **Bab I**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan. Manfaatnya untuk mengetahui pembahasan yang harus dijelaskan pada bab berikutnya dan mempermudah dalam pengisian data yang diperlukan untuk membuat rancangan tersebut.

### **Bab II**

Berisi informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir seperti data, sejarah, visi dan misi, struktur kepengurusan Paroki Kleca. Juga terdapat data, visi misi, dan struktur kepengurusan dari OMK Kleca itu sendiri. Lalu Satuan tugas, dan analisis SWOT. Manfaatnya adalah untuk

mempermudah membuat analisis dan perancangan yang dibuat, untuk kemudian ditemukan inti dari pembahasan yang sudah dipaparkan.

### **Bab III**

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat berdasarkan data pada bab sebelumnya yang menghasilkan USP, ESP, positioning, strategi kreatif, konsep teknis, dan media plan (pemilihan dan konsep media). Manfaatnya sebagai penghubung untuk melakukan proses perancangan ke dalam sebuah final desain dan memberikan penjelasan inti dari desain yang telah dibuat tersebut.

### **Bab IV**

Membahas mengenai eksekusi karya yang dibuat serta penjelasan *mock up* yang akan direalisasikan. Manfaatnya untuk adalah mendapatkan kesimpulan dari proses tersebut setelah melakukan perancangan.

### **Bab V**

Berisi simpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan karya yang telah dilakukan penulis untuk institusi maupun dosen pengajar.