

PERANCANGAN KOMIK DARI BUKU FILOSOFI TERAS OLEH HENRY MANAMPIRING SEBAGAI MEDIA INFORMASI FILSAFAT STOIKISME UNTUK GENERASI Z

Lucas Crisdi¹, Rio Satriyo Hadiwijoyo²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina

Jl. Raya Mabes Hankam no. Kav 9, Setu Kecamatan Cipayung,
Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota, 16680

lucascrisdi30@gmail.com, rio.satriyo@paramadina.ac.id

Abstrak

Pada era modern ini, masyarakat Indonesia mudah merasa khawatir dan cemas terhadap kehidupan. Hal ini dipicu juga dengan banjirnya segala informasi yang mudah diakses yang membuat orang menjadi mudah cemas. Kecemasan yang berlebihan ini dapat mengganggu kualitas hidup individu. Maka dari itu diperlukan pandangan hidup yang kuat untuk melawan itu semua. Filosofi Teras merupakan buku yang ditulis oleh Henry Manampiring, membahas tentang filsafat stoikisme yang sudah berumur lebih dari 2000 tahun lamanya. Salah satu filsafat pandangan ini adalah pentingnya membedakan hal yang berada didalam kendali kita dan di luar kendali kita. Namun begitu, filsafat stoikisme masih menjadi topik yang tidak umum bagi masyarakat sehingga perlu adanya media lain untuk memberikan informasi mengenai pemahaman filsafat ini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media visual agar dapat mudah dicerna oleh publik. Berdasarkan itu, perlu ada perancangan media visual untuk meningkatkan informasi tentang filsafat stoikisme. Dalam karya akhir ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang diperlukan. Perancangan komik ini bertujuan untuk menyebarkan informasi mengenai filsafat stoikisme. Hasil dari penelitian ini, penulis membuat komik yang menarik dan dapat diterima oleh generasi Z. Terdapat pula desain promosi media cetak dan digital berupa poster, x-banner, dan konten digital untuk sosial media. Dalam menyadur buku Filosofi Teras, komik dapat dibuat berseri untuk memuat keseluruhan bab yang ada di dalam buku. Sehingga karya komik akan lebih lengkap dan utuh.

Kata Kunci : Filosofi Teras, Stoikisme, Komik

Abstract

In this modern era, Indonesian people easily feel worried and anxious about life. This is also triggered by the flood of easily accessible information which makes people easily anxious. This excessive anxiety can disrupt an individual's quality of life. Therefore, a strong outlook on life is needed to fight it all. Teras Philosophy is a book written by Henry Manampiring, discussing the philosophy of Stoicism which is more than 2000 years old. One of the philosophies of this view is the importance of distinguishing between things that are within our control and outside our control. However, the philosophy of Stoicism is still a topic that is not common among the public, so there is a need for other media to provide information regarding the understanding of this philosophy. One of the media that can be used is visual media so that it can be easily digested by the public. Based on that, it is necessary to design visual media to increase information about the philosophy of Stoicism. In this final work, the author uses qualitative research methods to obtain the necessary data. The design of this comic aims to disseminate information about the philosophy of Stoicism. As a result of this research, the author created comics that are interesting and acceptable to Generation Z. There are also print and digital media promotional designs in the form of posters, x-banners, and digital content for social media. In adapting the book Teras Philosophy, comics can be serialized to cover all the chapters in the book. So the comic work will be more complete and complete.

Keywords: Teras Philosophy, Stoicism, Comics

PENDAHULUAN

Kecemasan atau *anxiety* sangat mengganggu kualitas hidup seorang individu. Terlebih dalam masyarakat modern seperti sekarang, kecemasan begitu mudah menyerang. Kecemasan dapat disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal seorang individu. Salah satunya adalah kekhawatiran berlebih terhadap apa yang belum terjadi secara berkelanjutan. *Overthinking* juga menjadi salah satu penyebab kecemasan bagi seseorang. Untuk itu diperlukan pandangan hidup yang kuat untuk melawan kecemasan dan kekhawatiran tersebut.

Salah satu penyebab kecemasan tersebut adalah dengan hadirnya sosial media yang memuat begitu banyak informasi yang membuat kita kewalahan. Sosial media merupakan sarana yang digunakan untuk saling interaksi maupun bertukar informasi secara daring dan dalam komunitas virtual. Di masa kini, hampir semua orang memiliki sosial media. Namun begitu, tak dipungkiri juga bahwa sosial media dapat menjadi salah satu faktor kecemasan menyerang. Hadirnya sosial media juga membuat kecemasan meningkat khususnya di kalangan generasi z. Mulai dari membanding bandingkan diri sendiri dengan orang lain hingga berujung kepada FOMO (*fear of missing out*) atau takut menjadi tidak relevan di antara teman sebaya atau singkatnya ketinggalan jaman.

Pandangan hidup yang kuat akan membantu kita dalam mengolah respon kita terhadap apa yang terjadi kepada diri kita. Dengan secara sadar mengerti bahwa ada begitu banyak hal diluar kendali kita dapat membantu mengurangi rasa cemas yang ada. Pandangan hidup yang kuat bisa didapat dari filsafat dan berbagai macam sumber lainnya.

Filosofi Teras merupakan sebuah buku pengantar non fiksi Filsafat Stoikisme tulisan Henry Manampiring. Filosofi Teras merupakan buku yang membahas filsafat Yunani-Romawi kuno atau dikenal sebagai filsafat stoikisme yang membantu kita dalam mengontrol emosi negatif dan bersyukur dengan apa yang ada dan kita miliki sekarang. Buku Filosofi Teras sendiri di terbitkan oleh penerbit Kompas dan telah dijual di toko-toko buku di Indonesia. Filsafat ini dapat menjadi jawaban untuk mengurangi rasa kecemasan yang dirasakan oleh Generasi Z.

Filsafat stoikisme ini merupakan aliran filsafat Yunani kuno dari kota Athena yang dipopulerkan oleh Zeno di abad ke-3 sebelum masehi. *Stoa* berasal dari Bahasa Yunani *stōikos* yang berarti serambi atau teras, dimana teras adalah tempat berbagai ajaran filsafat stoikisme disampaikan. Ajaran utama dari aliran filsafat ini adalah penerimaan akan keadaan yang tak dapat kita ubah dan apa yang bisa kita ubah dan mengerti perbedaan diantara keduanya.

Buku Filosofi Teras adalah buku teks non fiksi yang belum memiliki media visual. Terdapat berbagai media visual yang membahas tentang filsafat salah satunya adalah komik seperti Filokomik. Filokomik sendiri merupakan komik yang membahas beragam aliran filsafat namun tidak spesifik kepada filsafat stoikisme. Komik dapat menjadi media ilustrasi yang memberikan pemahanan lebih baik mengenai topik filsafat. Media komik juga lebih disukai dan diterima oleh Generasi Z sebagai target pembaca. Maka dari itu, Penulis akan merancang sebuah media komik untuk menyampaikan tentang filsafat stoikisme sesuai dengan buku Filosofi Teras agar dapat lebih mudah diterima oleh generasi Z, agar informasi terkait pandangan stoikisme dapat ditangkap dengan mudah dan ringan, juga agar para generasi muda ini mudah cemas dengan keadaan yang tidak dapat diubah. Dalam teori generasi (*generation theory*), Codrington et al. (2004) mengemukakan generasi manusia dibedakan menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: generasi *baby boomer* lahir 1946-1964, generasi X lahir 1965-1980, generasi Y lahir 1981-1994, sering disebut generasi *millennial*, generasi Z lahir 1995-2010 disebut juga *iGeneration*, generasi internet dan generasi Alpha lahir 2011-2025. Generasi Z merupakan generasi yang sering mengakses internet, dalam hal ini juga mengakses sosial media yang merupakan salah satu sumber datangnya rasa khawatir dan cemas.

Menurut Massimo Pigliucci, filsafat Stoikisme bukanlah tentang menekan emosi atau menyembunyikannya, malah ini adalah tentang mengetahui dan mengakui emosi kita, refleksi apa yang menjadi penyebabnya, dan mengarahkan emosi tersebut untuk kebaikan kita sendiri (Pigliucci, 2017 : 2) Orang stoik percaya bahwa emosi negatif dapat menghancurkan manusia. Bahagia bagi seorang stoik adalah ketika tidak terpengaruh oleh hal hal yang diluar dirinya. Dalam filsafat stoikisme, segala hal yang terjadi di

dalam hidup adalah netral. Tidak ada yang positif maupun negatif. Hal tersebut tergantung bagaimana interpretasi individu terhadap apa yang terjadi. Seperti perkataan seorang tokoh filsafat stoikisme, Marcus Aurelius “Segala yang kita dengar adalah opini, bukan fakta. Segala yang kita lihat adalah perspektif, bukan kebenaran”.

Kini tulisan dan artikel mengenai Filsafat Stoikisme sudah banyak tersebar dan diterjemahkan ke banyak bahasa dan masih relevan hingga saat ini. Kekhawatiran dan rasa cemas berlebihan masih merupakan salah satu masalah yang dihadapi manusia. Kesadaran akan begitu banyak hal yang tidak dapat kita kendalikan merupakan awal dari memperbaiki nalar. Bagi orang stoik, hidup selaras dengan alam merupakan hal yang seharusnya dilakukan. Menjalani hari hari sesuai dengan porsi dan fungsi secara baik. Dengan memperbaiki nalar, kita dapat mengambil respon yang lebih baik ketika dihadapkan dengan kejadian kejadian yang kita pikir menakutkan.

Dalam perancangan Komik Filosofi Teras, ilustrasi memiliki peran penting dalam keseluruhan isi komik. Penggayaan ilustrasi yang ringan seperti serial tin tin dapat membantu membuat kesan berat akan filsafat menjadi lebih mudah diterima. Gambar yang menarik juga akan membuat audiens terus membaca dan memicu rasa penasaran.

Komik tidak terlepas dari penggunaan metode ilustrasi dalam penyampaian cerita. Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gambar, foto atau lukisan untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi kerap digunakan sebagai pendamping tulisan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh. Ilustrasi banyak digunakan dalam buku seperti buku anak, novel grafis dan komik. Dalam komik, ilustrasi memiliki peran penting sebagai pengantar cerita secara berkesinambungan. Gaya ilustrasi yang digunakan juga bergantung kepada jenis tulisan dan bagaimana menyeimbangkan antara gambar dan teks. Dalam komik peran ilustrasi sebagai sebuah narasi di sebuah komik memberikan pengertian baru dalam hal jeda dan alur (Putra, 2020, pp. 123-133).

Dalam melakukan perancangan desain untuk karakter, salah satu elemen utama yang penting adalah bentuk (*shape*). Selain bentuk, karakter juga dapat diasosiasikan dengan warna yang memiliki psikologi nya tersendiri. Dalam

buku Creative Character Design karya Bryan Tillman, bentuk kegunaan fundamentalnya adalah untuk mendefinisikan apa itu benda tertentu serta apa fungsi dan pemakaiannya (Tillman, 2011).

METODE

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber secara internal dan external. Wawancara dilakukan kepada 3 lingkup yaitu kepada penulis buku Filosofi Teras dan Illustrasinya, wawancara terhadap pembaca buku Filosofi Teras, dan wawancara terhadap bukan pembaca buku Filosofi Teras. Berikut adalah hasil wawancara yang sudah penulis rangkum.

Wawancara secara mendalam merupakan salah satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk perancangan komik. Penulis melakukan wawancara dengan penulis dari buku Filosofi Teras yaitu Bapak Henry Manampiring. Penulis memberikan pertanyaan seputar buku Filosofi Teras, seperti target pembaca dan tujuan Henry Manampiring menulis. Berdasar wawancara ini, didapatkan informasi bahwa buku itu ditulis dengan tujuan memberikan informasi esensial mengenai filsafat stoikisme. Selain itu Henry Manampiring juga merupakan penderita depresi akut yang sangat terbantu dengan Filsafat Stoikisme tersebut. Dari situ ia memilih untuk menulis buku dan membagikan tentang Filsafat Stoikisme agar lebih banyak orang lagi yang mengetahui tentang Stoikisme dan tertolong karenanya.

Wawancara berikutnya dilakukan kepada pembaca buku Filosofi Teras yaitu Husna Najiyah pada 8 Desember 2022. Wawancara yang penulis lakukan seputar isi buku Filosofi Teras dan bagaimana Husna terpapar promosi buku Filosofi Teras. Dalam pernyataannya, Husna Najiyah mengakui sudah membaca dua kali buku Filosofi Teras. Ia sendiri awalnya mengetahui buku tersebut dari toko buku langganannya karena buku tersebut selalu ada pada posisi *best seller*.

Menurut Husna, filsafat membuat kita terus bertanya akan segala hal. Ia sendiri juga menuturkan bahwa ia baru mengetahui Filsafat Stoikisme dari buku tersebut. Buku Filosofi Teras sendiri membuat Husna lebih selektif dalam bertindak ketika menemukan masalah. Seperti

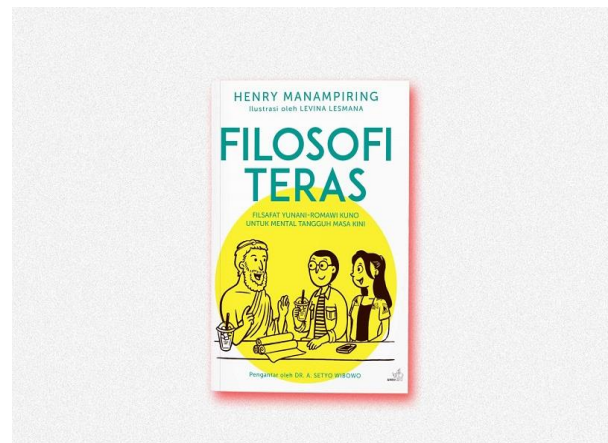
tidak langsung merespon ketika dihadapkan dengan kejadian-kejadian yang membuat kesal. Ia juga menuturkan bahwa menarik jika ada media lain yang membahas Filsafat Stoikisme selain dari buku bacaan terutama baginya yang sangat visual.

Target pembaca sesuai dengan penuturan Henry Manampiring adalah anak-anak muda yang mudah cemas, khawatir maupun takut. Anak muda dijadikan target karena anak muda adalah kaum yang rentan khawatir berlebih. Ada berbagai pemicunya seperti lingkungan keluarga, teman, sosial media dan lain sebagainya. Orang awam menganggap bahwa filsafat merupakan sesuatu yang mengawang-awang dan terlalu berat untuk dibahas sehari-hari. Hal ini yang membuat Henry Manampiring membuat buku Filosofi Teras dengan bahasa yang ringan dan mudah masuk ke semua kalangan. Hal ini juga tercermin ke ilustrasi yang ia inginkan pada buku tersebut. Dimana sebisa mungkin ilustrasi dibuat sederhana, lucu, dan dapat *relate* dengan kehidupan sehari-hari.

Henry Manampiring juga menjelaskan ada salah kaprah mengenai Filsafat Stoikisme. Salah kaprah yang paling sering terjadi adalah bahwa pengikut filsafat stoikisme merupakan orang yang pasrah. Salah satu ajaran stoikisme adalah Dikotomi Kendali. Dimana manusia seharusnya fokus terhadap hal apa yang ada dalam kendali nya, diluar dari itu adalah hal yang *absurb* untuk dikhawatirkan. Bukan berarti kita menjadi pasrah dengan hal yang tak dapat kita kendalikan melainkan filsafat stoikisme adalah untuk selalu menggunakan nalar dan berpikir jernih.

Pada penelitian ini, Penulis melakukan peninjauan terhadap dokumen terkait dengan buku Filosofi Teras. Hal ini dilakukan agar didapatkan informasi rinci terkait dengan buku Filosofi Teras. Berikut beberapa rincian dokumen yang ditinjau:

ISBN	: 978-602-412-518-9
Penerbit	: Penerbit Buku Kompas
Penulis	: Henry Manampiring
Tahun Terbit	: 2018
Jumlah Halaman	: 344
Ukuran	: 19 x 13 cm



Gambar 1. Buku Filosofi Teras

(Sumber: : www.gramedia.com/blog/review-buku-filosofi-teras)

Data-data teknis mengenai buku Filosofi Teras di atas sangat penting dan diperlukan dalam rangka memperkirakan berapa jumlah isi halaman yang akan dikonversikan menjadi sebuah komik yang menjadikan visual sebagai metode penyampaian pesan utama. Secara ukuran buku pun akan disesuaikan untuk keperluan ilustrasi.

Dari temuan data berdasar observasi, terdapat solusi yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah salah tafsir kepada pesan Filosofi Teras. Solusi yang ditawarkan adalah untuk adanya perancangan komik yang bertujuan untuk memberikan informasi menggunakan media visual serta memberikan contoh penerapan filsafat Stoikisme dalam kehidupan sehari-hari. Melalui perancangan komik yang ringan, lucu dan menarik untuk memberikan informasi yang mudah diserap oleh masyarakat banyak. Hal ini dilakukan untuk mengurangi rasa cemas dan khawatir yang dirasakan ketika menjalani kehidupan, sehingga dapat mudah dipahami pembaca terutama generasi muda di Indonesia.

Dalam perancangan buku ini diperlukan analisis masalah yang ada, guna mengetahui hambatan apa saja yang ada dalam perancangan komik dari buku Filosofi Teras. Metode analisis SWOT merupakan salah satu metode analisis yang dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan sebagai berikut.

STRENGTH	WEAKNESS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Filosofi Teras diterbitkan oleh penerbit besar yang memiliki banyak jaringan toko untuk distribusinya 2. Memiliki judul yang mudah diingat oleh banyak orang 3. Menjadi <i>best seller</i> di berbagai gerai Gramedia yang tersebar di Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Topik filsafat masih dianggap topik yang berat dan masih di dalam dunia ide. 2. Salah tafsir tentang ajaran filsafat yang disampaikan di buku Filosofi Teras. 3. Belum adanya media visual untuk mempromosikan buku Filosofi Teras.
OPPORTUNITY	THREAT
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media visual untuk memberi informasi Filosofi Teras yang dapat diterima lebih banyak orang. 2. Menjadikan filsafat lebih ringan sehingga mudah diterima, khususnya oleh generasi Z. 3. Menggunakan visual untuk meluruskan salah tafsir mengenai ajaran dalam buku Filosofi Teras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui informasi tentang Filsafat Stoikisme dan buku Filosofi Teras. 2. Terdapat kompetitor yang memiliki media visual untuk memberi informasi mengenai filsafat. 3. Salah kaprah mengenai filsafat yang dianggap sebuah ilmu yang terlalu tinggi sehingga sulit dipahami oleh masyarakat kebanyakan.

Tabel 1. Analisis SWOT Filosofi Teras (Sumber: Olahan Penulis)

Berdasar analisis SWOT di atas dan juga hasil observasi yang dilakukan, didapat kesimpulan dari beberapa masalah dan solusi yang dapat dijadikan penyelesaian masalah pada perancangan komik Filosofi Teras. Berdasarkan temuan dan solusi yang penulis dapatkan, banyak masyarakat masih menganggap bahwa filsafat merupakan bahasan yang tinggi dan mengawang-awang sehingga sulit untuk diterapkan. Dikarenakan hal tersebut, maka belum banyak orang yang mengenal apa itu filsafat Stoikisme dan tidak mengerti cara menerapkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan karya akhir ini Komik Filosofi Teras diposisikan sebagai salah satu buku *self help* yang meskipun membahas hal yang berat yaitu filsafat stoikisme namun tetap mudah terhubung dengan banyak orang. Komik yang membahas tentang Filsafat Stoikisme untuk generasi Z belum pernah diterbitkan sebelumnya.

Komik Filosofi Teras merupakan media informasi filsafat Stoikisme yang ditujukan salahsatunya untuk generasi Z agar memiliki mental yang tangguh di kehidupan modern.

Diharapkan Komik Filosofi Teras juga dapat menjadi sarana informasi utama mengenai filsafat Stoikisme di Indonesia, karena baru buku Filosofi Teras saja yang membahas secara utuh mengenai paham filsafat Stoikisme. Positioning Filosofi Teras juga harus didukung dengan visual yang menarik, lucu serta ringan agar mudah diterima dengan baik oleh para *audience* pembaca.

Dengan tujuan buku Filosofi Teras yang diharapkan dapat menjadi salahsatu referensi untuk paham Stoikisme, Henri Manampiring sebagai penulis buku menginginkan agar komik yang dibuat nantinya dapat menjadi alternatif visual yang dapat menerangkan pemahaman dan introduksi awal yang ringan mengenai keilmuan filsafat dan stoikisme. Dengan visual dan karakter komik yang dapat dicerna serta disukai oleh banyak pembacanya, terutama dari generasi muda, agar keilmuan filsafat tidak lagi dianggap sebagai hal yang rumit dan mereka dapat mengetahui metode untuk menerapkan ilmu tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis segmentasi untuk perancangan komik Filosofi Teras, ditentukan kelompok-kelompok calon pembaca dengan variabel tertentu. Dibawah ini merupakan data

berupa demografis dan psikografis dari buku Filosofi Teras dengan pengelompokan demografis target audiens primer dan sekunder sebagai berikut.

yang diangkat adalah tema yang masih dianggap berat. Pengenalan Komik Filosofi Teras disampaikan secara *online* melalui media sosial agar mudah diakses generasi Z.

Geografis	Jabodetabek	
Demografis	Target Primer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laki-laki dan perempuan 2. Usia 17-22 tahun 3. Status Ekonomi Sosial B - A 4. Pelajar, Mahasiswa
	Target Sekunder	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laki-laki dan perempuan 2. Usia 22-28 tahun 3. Status Ekonomi Sosial B - A 4. Pekerja, Baru menikah
Psikografis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelajar, mahasiswa maupun pekerja muda yang memiliki kecemasan akan kehidupan di masa depan. 2. Orang yang gemar membaca buku terutama buku komik. 3. Orang yang tertarik untuk mempelajari filsafat. 	

Tabel 2. Demografis audiens komik Filosofi Teras (Sumber: Olahan Penulis)

Pada perancangan komik Filsafat Teras ini, targeting mengacu kepada analisis segmentasi dari Filosofi Teras. Ini dilakukan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan target yang telah ditentukan. Target dari Filosofi Teras diantaranya adalah orang yang hidup di kota besar khususnya Jabodetabek dengan rentan usia 17 - 28 tahun, status ekonomi sosial B - A. Kemudian gaya hidup dari target *audience* adalah orang yang mudah merasa cemas dan khawatir, menyukai bacaan khususnya komik, dan masih menganggap bahwa filsafat merupakan bahasan yang tinggi dan berat. Dari uraian diatas desain yang dihasilkan akan mengarah kepada desain yang lucu dan ringan yang mudah diserap oleh generasi Z. Desain yang mudah disukai akan menjadi mudah di ingat dan cepat menempel pada *audience*.

Strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan media komik untuk memberi informasi mengenai Filosofi Teras dan filsafat Stoikisme. Penyampaian informasi menggunakan visual yang ringan dan lucu yang dapat menarik minat baca, khususnya karena tema

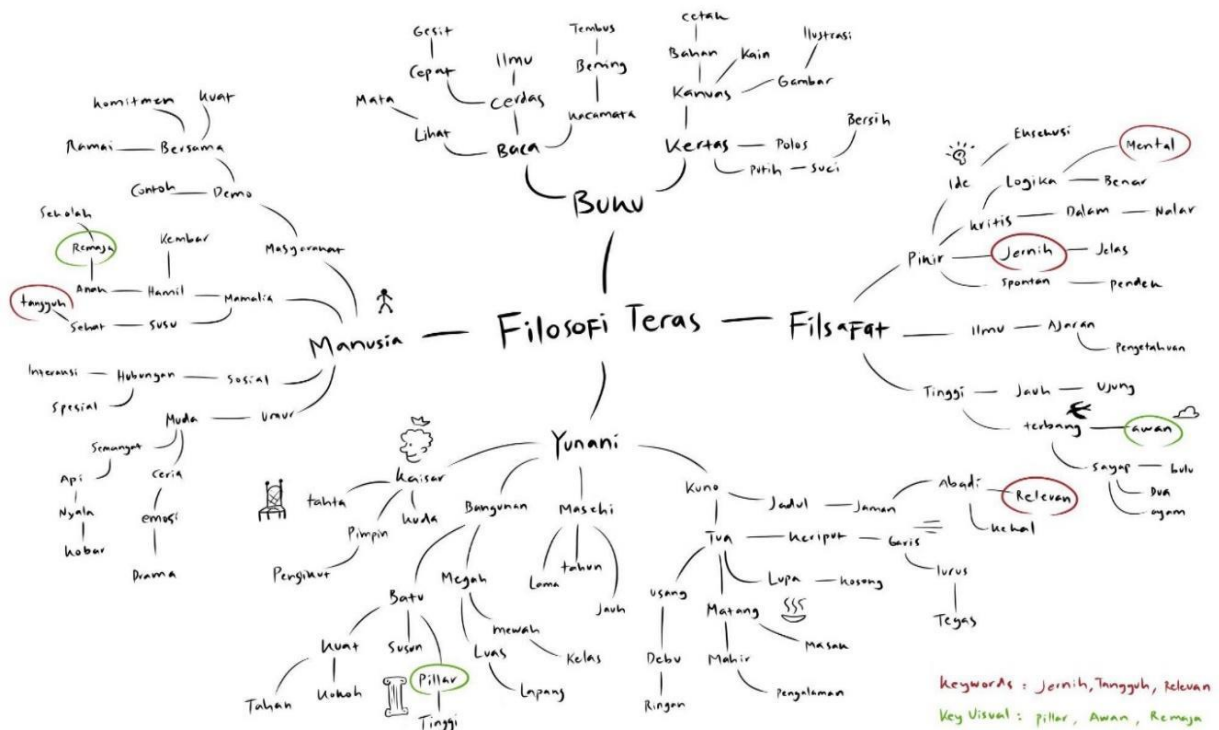
Dalam proses pembuatan komik agar sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan buku Filosofi Teras diperlukan tahapan atau Strategi kreatif dalam perancangan komik ini bertujuan untuk menentukan konsep verbal dan konsep visual yang nantinya digunakan pada proses perancangan Komik Filosofi Teras. Proses strategi kreatif diawali dengan *mind mapping* untuk menentukan kata kunci verbal dan kata kunci visual untuk menjadi acuan sebagai konsep kreatif, konsep verbal serta konsep visual.

Tone and manner ditentukan penulis dengan merujuk kepada *mind mapping*. Penulis memilih tone and manner yang sesuai dengan Filosofi Teras. Kata yang dipilih adalah '**jernih**' dan '**relevan**' sebagai tone and manner dalam perancangan karya ini. Kata Jernih dan Relevan dipilih karena memiliki keterikatan dengan Filosofi Teras. Jernih mewakili isi pikiran dari penganut filsafat stoikisme yang memiliki pikiran bebas dari emosi negatif. Relevan mewakili keterkaitan dan sesuai dengan filsafat stoikisme

yang terus relevan dari masa ke masa bahkan setelah lewat lebih dari 2000 tahun lamanya

Dalam perancangan karya akhir ini penulis melakukan proses *brainstorming* berupa *mindmapping* terhadap *Filosofi Teras*, dengan tujuan menghasilkan ide visual yang cocok dengan

pandangan stoikisme. Tahap ini dilakukan untuk penulis menemukan *keywords* dan *key visual* yang akan dijadikan acuan dalam perancangan konsep kreatif, konsep verbal dan konsep visual. Berikut ini merupakan hasil *mindmapping* yang dibuat oleh Penulis.



Gambar 2. Mindmapping Buku Komik Filosofi Teras

(Sumber: Olahan Penulis)

Dari tahapan *mindmap* diatas, Penulis membagi konsep menjadi 4 aspek *keyvisual* yaitu Buku, Filsafat, Yunani dan Manusia. Kemudian dari 4 aspek itu didapatkan *tone and manner* yaitu Jernih, Tangguh, dan Relevan. *Keyword* ini mencerminkan Filosofi Teras dimana tujuan utama dari buku ini adalah untuk membuat mental menjadi tangguh dalam menghadapi kehidupan sehari-hari, jernih dari setiap pikiran negatif yang datang serta tetap relevan dengan siapapun dari masa ke masa. Ketiga *keyword* tersebut juga nantinya akan digunakan untuk membuat konsep verbal dari Filosofi Teras. Penerapan dari *tone and manner* akan digunakan pada desain karakter dan pengayaan komik.

Berdasar proses *mindmap* ini juga didapatkan tiga *key visual* yang merepresentasikan Filosofi Teras. Ketiganya adalah *Pillar*, *Awan* dan *Remaja*. Visual *pillar* merepresentasikan Yunani dan tiang pondasi keilmuan, tempat dimana filsafat ini berasal. *Awan* sendiri akan menggambarkan keilmuan filsafat yang tinggi namun bisa dirasakan oleh semua orang yang mempelajarinya. Dan *remaja* atau orang muda menggambarkan target audiens dari Filosofi Teras itu sendiri. *Keyvisual* ini akan diterapkan dalam berbagai media promosi dan desain buku komik Filsafat Teras.

Pada perancangan komik ini, penulis membuat *moodboard* dan *Color Scheme* untuk mempermudah perancangan desain. Untuk referensi visual pada desain, *moodboard*

dirancang untuk selanjutnya digunakan penulis sebagai referensi dalam mencari ide yang sesuai. *Moodboard* dibuat berdasarkan kepada *keywords* yang didapat pada tahapan *Mind mapping*. 3 *Keyword* tersebut adalah **Jernih, Tangguh, dan Relevan**. Ketiganya merupakan cerminan dari Filosofi Teras yang merupakan pedoman hidup agar memiliki mental jernih yang tangguh dan terus relevan dari masa ke masa. Berikut merupakan hasil *Moodboard* yang sudah penulis rancang dengan mengelompokkan elemen desain seperti ilustrasi, foto, tipo, desain vector, dan skema warna.



Gambar 3. *Moodboard* Filosofi Teras

Sumber : Olahan Penulis

Color Scheme yang akan digunakan dalam perancangan Komik Filosofi Teras disesuaikan dengan hasil dari *mindmapping*. Susunan warna yang diambil berdasarkan kepada proses *moodboard pixelate* untuk mendapat referensi panduan warna pada karya desain. Berdasarkan *moodboard* dapat diambil warna dari *moodboard* yang sudah melalui proses

pixelated. Warna akan digunakan dalam perancangan *cover* buku dan media promosi. Warna-warna yang dipilih merupakan representasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, ketenangan, dan juga optimis. Warna biru dalam psikologi warna memberi arti ketenangan dan dalam nya pikiran. Selain itu warna biru juga representasi warna awan yang memberikan kesan bebas dan terbuka. Warna kuning secara psikologi memiliki simbolisasi optimis, ceria dan mencerahkan seperti matahari sesuai tujuan akhir filsafat stoikisme yaitu tercerahkan dan bebas dari emosi negatif. Terakhir warna coklat merepresentasikan warna tanah yang memberi kesan membumi dan *relate* dengan semua orang. Selain itu warna coklat secara psikologi memiliki makna stabil dan nyaman. Berikut susunan warna yang penulis ambil berdasar rancangan moodboard sebagai referensi visual pembuatan komik.

Berdasarkan *keyword* dan *key visual* yang telah ditemukan dalam proses *mind mapping*, penulis dapat merancang konsep kreatif yang sesuai untuk Komik Filosofi Teras. Komik Filosofi Teras akan terbagi menjadi 7 bab. Tiap bab akan memiliki komik yang mencerminkan kehidupan sehari hari dan memiliki pelajaran filsafat stoikisme didalamnya. Pelajaran stoikisme diambil dari buku Filosofi Teras diantaranya seperti Dikotomi Kendali dan STAR (*Stop, Think, Asses, Respond*). Gaya ilustrasi komik akan dibuat ringan dan lucu agar pembaca tertarik dan tidak ragu dengan topik bacaan filsafat. Adapun gaya bahasa yang akan digunakan dalam komik Filosofi Teras merupakan gaya percakapan anak muda yang santai namun tetap sopan sesuai dengan target pembacanya. Cerita akan berputar dengan dialog antar karakter yang ringan dan disampaikan dengan jelas.

Dalam perancangan ini, penulis membuat sebuah master desain yang menggunakan elemen visual, fotografi, warna yang sudah ditentukan pada tahap analisis. Perancangan master desain ini akan digunakan sebagai acuan untuk menjadi media pendukung dari “Komik Filosofi Teras”. Terdapat ilustrasi dari karakter dalam komik dan juga elemen elemen visual yang ditentukan pada tahap analisis. Dalam desain juga dimasukkan teks untuk menjadi acuan dalam penggunaan teks pada media media yang akan dijadikan media pendukung Komik Filosofi Teras.

Format ukuran B5 digunakan untuk komik Filosofi Teras karena tidak jauh berbeda dengan buku ilustrasi pada umumnya. Selain itu ukuran B5 umumnya digunakan sebagai ukuran buku pendidik maupun buku berisi informasi. Tidak terlalu besar namun juga tidak terlalu kecil untuk dapat dinikmati oleh pembaca. Komik ini memiliki dimensi sebagai berikut.

Dimensi Tertutup: B5 17,6 x 25 cm

Dimensi Terbuka: B4 25 x 35,3 cm

Jumlah Halaman: 24 Halaman termasuk cover dan back cover.

Komik ini terbagi menjadi beberapa bagian yang membahas ajaran stoikisme yang terdapat dalam buku Filosofi Teras. Bab tersebut dibagi menjadi.

1. Awal Mula Stoikisme
2. Dikotomi Kendali
3. STAR (*Stop, Think and Asses, Respond*)
4. *Premeditatio Malorum*

Karakter Komik

Dalam perancangan karya akhir ini terdapat 3 tokoh utama. Tokoh utama menjadi titik tumpu cerita dimana segala situasi akan diperankan oleh ketiga tokoh tersebut termasuk percakapan dan adegan lainnya. Beberapa tokoh utama tersebut merupakan Filo, Sofi, dan Tera. Penggayaan karakter dibuat ringan dan kartun seperti permintaan mandatories. Berikut adalah contoh dua karakter utama yang dirancang oleh penulis.

1. Desain Karakter Filo

Filo merupakan karakter yang terinspirasi dari seorang remaja yang bijak dan mampu meredakan emosi nya secara mandiri. Filo sendiri merupakan cerminan dari seorang penganut filsafat stoikisme yang mampu mengendalikan emosi nya serta tidak terpengaruh oleh keadaan luar yang tidak dapat ia kendalikan. Nama Filo diambil dari penggalan kata "Filosofi". Untuk penggayaan visual dibuat dalam bentuk kartun, dengan pewarnaan yang bersifat datar. Hal ini agar visual karakter dapat mudah dicerna oleh

pembaca komik. Berikut ini adalah referensi dari perancangan karakter Filo dan juga merupakan hasil desain akhir dari karakter.

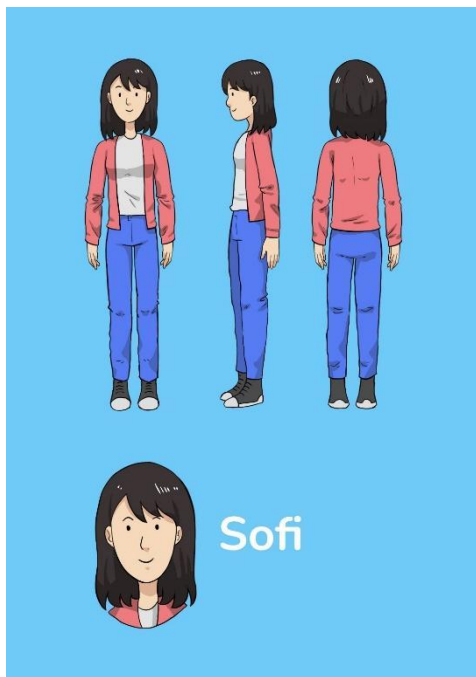


Gambar 4. Desain karakter Filo

(Sumber : Olahan Penulis)

2. Desain Karakter Sofi

Sofi merupakan karakter remaja perempuan, mahasiswi, dan juga teman dari 2 karakter lainnya. Sofi menjadi pemeran perempuan yang akan mendukung adegan dalam komik agar dapat menjadi ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan cerita di dalam komik. Nama Sofi diambil dari penggalan kata "Filosofi". Desain karakter didasarkan kepada seorang mahasiswi Indonesia, dengan tampilan busana yang casual dan sederhana agar dapat *relate* dengan para pembaca wanita khususnya. Berikut adalah referensi dari karakter Sofi dan juga desain karakter akhir. Sofi memiliki palet warna yang cerah dan juga lucu yang menggambarkan karakternya sebagai seorang perempuan muda memiliki sifat yang *easy going* dan lincah.



Gambar 5. Desain karakter Sofi

Sumber : Olahan Penulis

Pada perancangan storyboard komik ini, *layout* yang digunakan adalah *layout* komik yang menggunakan bingkai dan didalamnya terdapat ilustrasi di setiap halaman. Desain tata letak yang digunakan dalam komik ini adalah *layout* Z yang mana cara membaca komik nya adalah dari kiri ke kanan lalu kebawah seperti huruf Z, sesuai hirarki dan urutan membaca orang Indonesia. Pembuatan komik diawali dengan sketsa kasar panel-panel komik nya dan situasi di dalam nya. Pengerjaan menggunakan aplikasi perangkat lunak Photoshop untuk memudahkan pengolahan ilustrasi serta menambahkan warna secara digital.

Penggambaran storyboard dibuat dengan tampilan sketsa kasar berwarna hitam putih secara digital, hal ini ditujukan agar tahap penggambaran adegan dalam komik dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan praktis. Selain itu, apabila terjadi kesalahan, maka akan lebih mudah untuk diperbaiki dan digambar ulang bila perlu. Hal ini berbanding terbalik jika menggunakan teknik manual, karena akan lebih banyak melibatkan tahapan menggambar yang rumit dan lebih lama untuk dikerjakan.



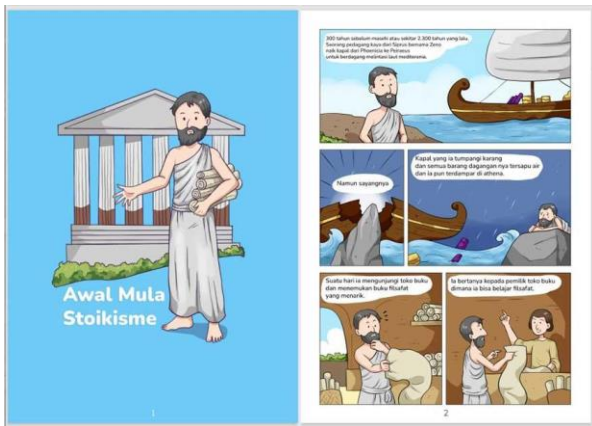
Gambar 6. Storyboard komik Filosofi Teras

(Sumber : Olahan Penulis)

Pada perancangan karya komik Filosofi Teras, terbagi menjadi 4 bagian yang berisi ajaran dari paham Stoikisme. Informasi yang dimasukkan merupakan informasi yang telah dipilah untuk menjadi dasar dalam memahami filsafat stoikisme. Berikut adalah beberapa contoh pembagian halaman hasil karya buku komik Filosofi Teras.

Awal Mula Stoikisme

Awal mula stoikisme menceritakan awal mula bagaimana filsafat stoikisme bermula. Cerita berputar pada Zeno yang mengalami kejadian besar pada hidup nya hingga akhirnya ia menemukan filsafat dan mengajarkan filsafat nya sendiri yang sekarang kita kenal sebagai filsafat stoikisme. Pada bagian ini terdapat pula beberapa tokoh filsafat stoikisme untuk pencarian lebih lanjut oleh pembaca. Bagian diakhiri dengan kutipan oleh Zeno sendiri. Berikut adalah beberapa halaman hasil akhir penggambaran dari bagian *chapter* Awal Mula Stoikisme.

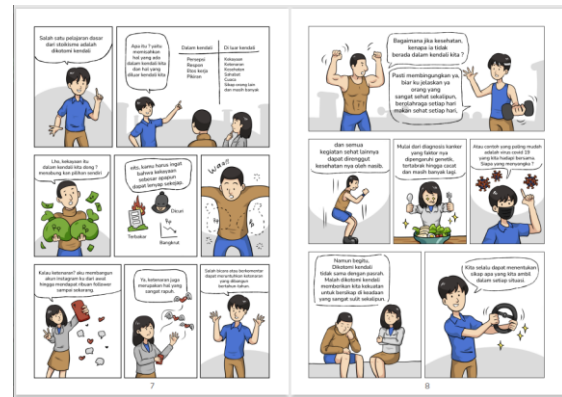


Gambar 7. Awal Mula Stoikisme 1
(Sumber : Olahan Penulis)

Halaman awal komik diisi dengan pengenalan dan introduksi sederhana mengenai sejarah dan awal mula terbentuknya paham Stoikisme. Penggambaran dibuat dengan warna-warni menggunakan teknik digital agar dapat menarik perhatian pembaca dari generasi Z. Penggunaan diksi bahasa juga disesuaikan agar dapat mudah dimengerti pembaca muda.

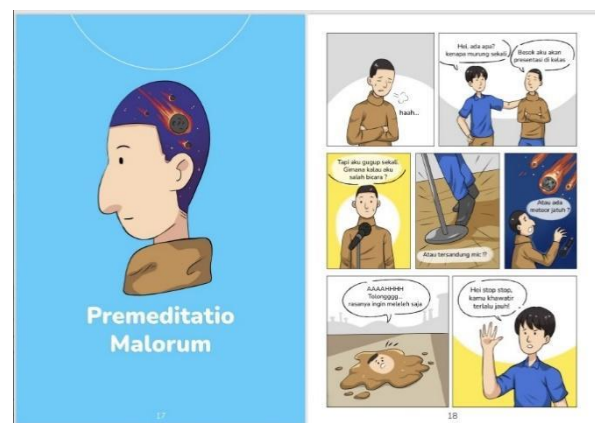
Pada *chapter* komik ‘Dikotomi Kendali’, menceritakan ajaran fundamental dari filsafat stoikisme, yaitu dapat membedakan apa yang dalam kendali kita, apa yang tidak berada dalam kendali kita. Dalam bagian ini diberikan contoh apa saja yang berada dalam kendali maupun diluar kendali kita secara gamblang dan semudah mungkin untuk dipahami.

Cerita berputar diantara ketiga karakter yang berbincang tentang bagaimana Dikotomi Kendali tersebut dan contoh contohnya pada kehidupan sehari-hari. Terdapat pula bagian dimana karakter Tera akan bertemu gebetannya untuk pertama kali yang mungkin terasa berhubungan dengan sebagian banyak remaja. Kekhawatiran yang muncul dan cemas yang ada sebenarnya adalah hal yang tidak dapat ia kendalikan dan harus ia sadari. Berikut adalah sebagian hasil dari komik Filosofi Teras di bagian Dikotomi Kendali.



Gambar 8. Isi halaman Dikotomi Kendali
(Sumber : Olahan Penulis)

Pada bagian komik selanjutnya dikenalkan dengan konsep *Premeditatio Malorum* yaitu mempersiapkan diri terhadap kejadian-kejadian negatif yang akan terjadi. Sederhananya, kita secara sengaja disarankan untuk memikirkan bahwa kita akan bertemu dengan kejadian yang tidak enak, mendengarkan kata yang tidak baik dari orang lain, dan hal negatif sebagainya. Hal ini dilakukan untuk menyiapkan diri ketika hal tersebut benar-benar terjadi. Ketika terjadi saat kita sudah mempersiapkan, kita akan jadi lebih siap dalam merespon kejadian tersebut dengan lebih bijak. Namun jika tidak terjadi, secara otomatis kita akan menjadi lebih lega dan bahagia. Secara sederhana, *Premeditatio Malorum* sebenarnya memiliki cara kerja seperti imunisasi. Berikut adalah hasil komik bagian *Premeditatio Malorum*.



Gambar 9. Cover dan Isi *Premeditatio Malorum*
(Sumber : Olahan Penulis)

Dalam perancangan akhir ini, dibuat juga media pendukung untuk Komik Filosofi Teras. Media pendukung ini akan digunakan jika buku dirilis secara masal dan dipasarkan. Media pendukung tersebut adalah *Instagram Post*, Poster, dan X-banner. Berikut adalah hasil dari perancangan media pendukung. Promosi dalam format *Instagram Post* yang digunakan sebagai media promosi ketika komik akan di rilis ke pasaran. Media ini digunakan karena memiliki biaya yang murah dan jangkauan yang cukup luas. Selain itu media ini juga dapat digunakan pada sosial media lain seperti Facebook, Twitter, maupun LinkedIn sehingga membuatnya lebih fleksibel untuk disebar. Berikut adalah promosi pada *Instagram Post* yang dirancang oleh penulis.



Gambar 16. *Instagram Post* Komik Filosofi Teras

(Sumber : Olahan Penulis)

KESIMPULAN

Dalam perancangan desain buku komik ini, peneliti mengambil kesimpulan berdasar proses penggambaran Komik Filosofi Teras untuk meningkatkan kualitas dalam penyampaian pesan dari Henry Manampiring yang ingin beliau sampaikan kepada audiensnya di generasi Z.

Perancangan gaya visual yang menarik dan sesuai dengan target audiens dari Filosofi Teras dapat menarik perhatian. Dalam perancangan ini, gaya visual dan elemennya ditentukan melalui proses *mind mapping*, serta *mood board* yang dilakukan sebelumnya pada saat proses strategi kreatif. Akhirnya pengayaan visual komik dapat menarik perhatian target dan juga memberikan informasi tentang filsafat stoikisme.

Filsafat merupakan topik yang masih dianggap berat dan mengawang bagi sebagian banyak orang. Dari situ, perancangan komik dan pengayaan karakter dibuat dengan ringan dan lucu. Pengayaan visual ini dipilih untuk memberi citra bahwa filsafat bukanlah seberat apa yang masyarakat pikirkan. Dengan begitu, isi dari komik bisa diterima lebih baik lagi dan dapat *relate* dengan target audiens.

Dalam perancangan media pendukung untuk promosi Komik Filosofi Teras. Diperlukan penyampaian dengan jelas dan lugas. Di perancangan karya akhir ini, penulis menggunakan media digital dan juga cetak. Media digital berupa konten pada Instagram, Twitter, Facebook dan juga LinkedIn. Media cetak terdiri dari poster, x-banner dan juga merchandise seperti mug, notebook dan juga pembatas buku yang dapat menjadi media penyebaran yang baik untuk komik Filosofi Teras.

Dalam perancangan Komik Filosofi Teras bab yang disadur dari buku Filosofi Teras sendiri masih bisa ditambahkan. Untuk itu, komik ini dapat dibuat kedalam beberapa seri, maupun menambah isi konten komik menjadi lebih tebal. Dengan ini, isi materi dalam komik dapat lebih lengkap dan padat sesuai dengan buku Filosofi Teras yang disadur.

Filsafat Stoikisme sendiri merupakan hal yang masih awam bagi sebagian besar orang, topik ini bisa terus diangkat dengan melakukan bedah komik dan acara lain sebagainya. Dengan begitu akan lebih banyak orang yang *aware* dengan pemahaman filsafat ini dan dapat menerapkannya dalam kehidupan keseharian untuk mendapat manfaat seutuhnya dari pesan yang disampaikan buku dan komik Filosofi Teras.

Daftar Rujukan

Codrington, Graeme and Sue Grant-Marshall. (2004). *Mind the gap*. Penguin books

McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics*. New York : HarperCollins Publishers.

Manampiring, Henry (2018) *Filosofi Teras: Stoikisme dan Emosi Negatif Kekinian*. Dalam <https://henrymanampiring.com/2018/11/21/filosofi-teras-stoikisme-dan-emosi-negatif-kekinian/>

- Pigliucci, Massimo. (2017). *How To Be A Stoic, Using Ancient Philosophy To Live A Modern Life*. New York : Basic Books
- Prawira, S.D. (1999) *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud
- Putra, Ricky W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta : Andi
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House
- Sumarna, Cecep. (2020). *Filsafat Ilmu, Mencari Makna Tanpa Kata dan Mentasbihkan Tuhan dalam Nalar*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset
- Tillman, B. (2011). *Character Creative Design*. Taylor & Francis.
- 21D Sweden AB. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.