

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS MENGENAI KEPERIBADIAN LANSIA UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SERTA DUKUNGAN SOSIAL ANTARA REMAJA DENGAN LANSIA

Arum Nastiti Karnain¹, Agus Rahmat Mulyana², Asep Ramdhan³

¹²³Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

e-mail: arumnastitikarnain2000@mhs.itenas.ac.id¹, armulyana@gmail.com², asep.ramdhan@itenas.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Juni, 2022
Accepted : Oktober, 2022
Publish online : Oktober, 2022

A B S T R A C T

At the age of adolescence, teenagers are the most possible group that have time to interact with the elderly, first they will face their grandparents, and when they grow up, they will face their parents who's getting older. Unfortunately, the teenagers has lack of understanding about the personality of the elderly, this affects how teenagers response to the behavior of the elderly, so more less interaction they made. This graphic novel about the personality of the elderly is desinged to increase awarness of teenagers about the elderly, to improve the welfare of the elderly and preparing teenagers entering the old age in the future. The reserach method was using qualitative, data collected by observation, FGD, and intervies. Then with the presence of a graphic novel of personalities of the elderly will increase awareness and interaction between teenagers and the elderly. Because social support is a need of the elderly, such as emotional support where the elderly will have safe feeling, comfortable, valued, and needed.

Key words : Interaction, personality, elderly, teenager.

A B S T R A K

Pada usianya, remaja merupakan golongan yang cenderung melakukan interaksi dengan lansia, saat remaja menghadapi kakek dan nenek, dan saat dewasa menghadapi orangtua yang memasuki lanjut usia. Namun kurangnya pemahaman remaja akan kepribadian lansia mempengaruhi respon remaja terhadap perilaku lansia, sehingga interaksi menjadi minim. Novel grafis mengenai kepribadian lansia dirancang untuk menumbuhkan kesadaran remaja akan lansia, untuk mendukung kehidupan lansia serta mempersiapkan diri untuk menghadapi usia lanjut kelak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, pengumpulan data dengan observasi, FGD, dan wawancara. Kurangnya media informasi yang mudah dipahami dan dijangkau merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya pemahaman remaja. Maka dengan perancangan novel grafis mengenai kepribadian lansia, diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dan meningkatkan interaksi remaja dengan lansia. Karena dukungan sosial merupakan kebutuhan golongan lanjut usia, salah satunya adalah dukungan emosional dimana lansia akan memiliki perasaan aman, nyaman, dihargai, dan dibutuhkan.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan populasi penduduk lansia terbanyak ke-8 menurut data PBB. Lalu berdasarkan data tahun 2021 dari Badan Pusat Statistik (BPS), penduduk lansia di Indonesia mencapai 10,82% dari total penduduk Indonesia, sekitar 29,3 juta orang yang berusia di atas 60 tahun. Pada masa usia lanjut, akan terjadi proses penuaan berupa penurunan fungsi yang menimbulkan masalah-masalah seperti masalah fisik, mental, sosial, ekonomi, psikologis, dll [3]. Pada kondisi ini lansia tidak lagi memiliki kemampuan untuk memenuhi kehidupannya sendiri. Ketika dalam kondisi ini seorang lansia tidak dapat menikmati masa tuanya karena kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, bisa diartikan bahwa lansia tersebut tidak sejahtera [1]. Undang-undang No. 13 tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia mencerminkan bangsa yang berbudi luhur, memiliki nilai kekeluargaan sebagaimana nilai-nilai budaya dan bangsa, yaitu menghormati dan menghargai peran serta kedudukan lansia yang dapat memberikan teladan dalam kebijakan dan kearifanserta pengalaman berharga bagi generasi penerus. Pada dasarnya, lansia sangat memerlukan interaksi yang baik dan intensif dalam perawatannya. Agar lansia dapat dengan nyaman membagikan kisah hidupnya karena merasa dihargai dan diapresiasi [1].

Kesepian merupakan masalah psikologis yang paling banyak menyerang lansia. Sebuah kondisi dimana lansia merasa kehidupannya terancam karena terpisah dari keluarga yang masih hidup, kehilangan pasangan, kehilangan teman sebaya, dan ketidakmampuan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Lansia yang mengalami kesepian kerap merasa tidak berharga, tidak dicintai, tidak diperhatikan dan seringkali merasa jenuh. Kesepian cenderung menimbulkan masalah mental lainnya seperti depresi, gangguan tidur, demensia, bahkan keinginan untuk bunuh diri. Kurangnya interaksi akan menumbuhkan rasa terasingkan dan terisolasi dan akan mempengaruhi kualitas hidup lansia. Karena Sebagian individu masih memerlukan interaksi untuk berbagi kisah dan kasih agar tidak merasa kesepian.

Adi, Koordinator Operasional dan Pendidikan di Panti Sosial Tresna Werdha, mengatakan bahwa ia merasakan kesenjangan antara generasi muda dengan generasi lansia. Ia juga mengatakan bahwa

generasi muda kurang menaruh perhatian pada isu lansia. Meski kebanyakan merasa sudah memberikan dukungan sosial, namun sedikit yang memahami bahwa lansia ingin didengarkan dan dihargai, menghabiskan waktu bersama, meskipun hanya sebentar. Kurangnya pemahaman remaja akan hal ini harus lebih diperhatikan demi Indonesia Ramah Lansia. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat menginformasikan tipe kepribadian lansia kepada remaja, agar interaksi antargenerasi dapat tetap terjalin sehingga masalah-masalah mental dan fisik lansia yang lainnya dapat dihindari.

Dalam buku Lansia Sejahtera Tanggung Jawab Siapa? disebutkan salah satu rekomendasi, "Pengayaan kurikulum atau materi pendidikan moral kepada siswa-siswi sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan menengah atas untuk melakukan kegiatan yang berinteraksi langsung dengan lansia. Hal ini dilakukan untuk menanamkan kesadaran dan kepedulian generasi muda kepada lansia yang tidak hanya berpatok pada teori saja." (Vibriyani, 2019: 115). Hal ini menandakan pentingnya memahami lansia, selain untuk membantu hidup lansia tetapi juga untuk mempersiapkan generasi muda dalam memasuki usia lanjut kelak.

Secara psikologis, masa remaja adalah saat dimana seseorang akan merasa sejajar dengan orang dewasa, mereka akan merasakan peran dan tanggung jawab yang sama (Hurlock, E. B. 1989). Pada periode remaja akhir (17/18 - 21/22 tahun), mereka harus mulai belajar memikul masalah, di masa ini mereka akan mulai meragukan yang baik dan buruk, sehingga seringkali membentuk nilai-nilai mereka sendiri. Maka pada akhir usia remajanya, mereka akan menunjukkan pemikiran, sikap, dan perilaku yang semakin dewasa (Ali, M., Asrori, M., 2012). Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya media edukasi yang dapat membantu remaja dalam memahami, berinteraksi dengan lansia.

KAJIAN TEORI

1. Perancangan

Perancangan atau desain merupakan proses menerjemahkan ide, atau kebutuhan pasar akan sebuah informasi. Perancangan atau desain merupakan terjemahan fisik tentang aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, juga

mencerminkan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang memiliki wujud, merupakan produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu (Sachari, 2001).

2. Desain Komunikasi Visual

Kusrianto (2007, hlm. 2) berpendapat bahwa DKV adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui berbagai media dalam penyampaian pesan serta gagasan visualnya dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk, gambar, tipografi, komposisi warna, dan layout.

3. Novel Grafis

Novel grafis memiliki banyak arti, selain sebuah istilah lain untuk sebutan komik, namun untuk sebutan komik yang memiliki konten dewasa. Novel grafis juga diartikan sebagai sebuah format, tidak seperti komik, novel grafis memiliki plot yang lebih kompleks. Dilihat dari format yang ada dalam sebuah novel grafis, maka novel grafis bisa dikategorikan sebagai sebuah komik. Karena memiliki konten yang serupa dengan komik, serta format yang digunakan tidak berbeda jauh. Bisa dikatakan, bahwa novel grafis adalah sebutan lain dari komik, yang merupakan sebuah istilah populer di kawasan Amerika. Dengan kata lain, novel grafis merupakan versi panjang dari sebuah komik. Komik adalah rangkaian gambar yang secara detail dijelaskan bahwa komik adalah imaji-imaji yang bersifat gambar yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan sebuah tanggapan estetik dalam diri pembacanya (Puja, 2008).

4. Tipografi

Dalam buku Roy Brewer (1971) yang berjudul "An Approach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes" dijelaskan bahwa "tipografi dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan baris-baris huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya pada halaman yang dicetak".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang merupakan proses investigasi tentang sesuatu untuk mendapatkan data, informasi, dan pandangan responden mengenai sebuah isu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat,

5. Layout

Layout atau tata letak adalah komposisi ramuan semua unsur grafis, meliputi warna, bentuk, merek, ilustrasi, serta tipografi yang disusun menjadi suatu kesatuan dan ditempatkan pada halaman secara utuh dan terpadu (Wirya, 1999).

6. Warna dalam DKV

Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata guna membedakan ragam sesuatu, baik benda mati maupun benda hidup. Setiap warna akan menimbulkan kesan yang berbeda, namun penampilan suatu warna selalu dipengaruhi oleh warna lain yang ada di sekitarnya. Dengan memahami berbagai hal mengenai warna, akan memudahkan kita untuk mendapatkan pandangan yang tepat mengenai tata warna itu sendiri (Fauziah, 2022).

7. Kepribadian Lansia

Kepribadian merupakan suatu kajian psikologi yang berdasar pada pemikiran, kajian, atau temuan hasil penanganan kasus oleh para ahli. Kepribadian adalah sebuah kajian mengenai human behavior, perilaku manusia, yang membahas mengenai apa, mengapa, dan bagaimana perilaku tersebut (Kusmayandi, 2001). Kepribadian lansia adalah sikap-sikap seorang lansia yang melatarbelakangi perilaku dari seorang lansia.

8. Interaksi Sosial

Menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2006) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorangan dengan kelompok manusia.

9. Dukungan Sosial

Dukungan sosial menurut Apollo & Andi Cahyadi merupakan kesejahteraan seseorang yang didapat dari sumber-sumber yang disediakan oleh orang lain, seperti bantuan pangan dan lain-lain. Lebih lanjut dukungan sosial [7] adalah kesejahteraan hidup yang didapat dari bantuan individu lain yang melibatkan emosi, bantuan instrumen, informasi, dan penilaian positif saat seseorang menghadapi suatu masalah.

berdasarkan kutipan pendapat Creswell (dalam Djam'an satori & Aan komariah, 2017, hlm. 24). Dengan begitu, aspek yang digunakan untuk pengumpulan data adalah berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan salah satu metode penelitian yang menggunakan buku, jurnal, artikel,

dan/atau media massa lainnya untuk dijadikan bahan referensi daripada penelitian yang dilakukan.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data, yang dilakukan dengan mengamati secara cermat, langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari fenomena yang ada. Hal ini berdasar pada pengetahuan dan gagasan untuk mendapatkan informasi yang diteliti. Informasi yang didapat harus bersifat objektif, nyata, dan dapat dipertanggungjawabkan. Observasi dilakukan di dua tempat, pertama di Panti Sosial Tresna Werdha, yang kedua dilakukan di rumah-rumah calon target audiens.

3. Focus Group Discussion (FGD)

FGD merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi mengenai suatu fenomena yang spesifik melalui diskusi kelompok. Diskusi ini terfokus dalam suasana informal dan santai. Dalam pelaksanaannya, FGD dipandu oleh seorang moderator, dan terdiri dari 8-12 peserta. Hasil FGD tidak bisa dipakai untuk melakukan generalisasi, karena tidak bertujuan untuk menggambarkan suara masyarakat. Namun, melalui FGD, peneliti bisa mengetahui alasan, motivasi, dan pendapat seseorang atau kelompok. FGD dilakukan dengan pertemuan daring, dengan peserta berjumlah 10 orang.

4. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya untuk memenuhi tujuan penelitian. Dalam pelaksanaannya, wawancara harus dilakukan dengan bertemu dan berinteraksi langsung secara aktif agar dapat mencapai tujuan dengan data yang baik dan akurat (Newman, 2013). Wawancara dilakukan dengan Adi, Koordinator Operasional dan Pendidikan di Panti Sosial Tresna Werdha. Juga dilakukan dengan calon target audiens yang dipilih dari peserta FGD.

Perancangan dilakukan setelah mengolah data primer dan data sekunder dengan tahapan analisis SWOT (*strength, weakness, opportunity, threats*), untuk merumuskan masalah umum dan masalah khusus, dan konsep perancangan. Kemudian menyusun konsep visual dengan kata kunci untuk mendapatkan *what to say* dan *how to say*.

[S] *Strength*: Membangun hubungan yang harmonis antar generasi dengan lebih sering berinteraksi, mengurangi gejala gangguan mental pada lansia.

[W] *Weakness*: Media yang membahas mengenai interaksi antargenerasi kurang dikemas dengan baik, kurangnya informasi mengenai perlunya mengenali kepribadian lansia.

[O] *Opportunity*: Remaja tertarik untuk lebih mengenali kepribadian lansia, belum ada media visual yang membahas mengenai kepribadian lansia.

[T] *Threats*: Kurangnya dukungan emosional remaja terhadap lansia, remaja kurang berinteraksi dengan lansia, remaja kurang mengenali mengenai lansia.

W+T: Kurangnya media yang membahas mengenai dukungan emosional lansia dan kurangnya interaksi remaja dengan lansia dikarenakan remaja kurang mengenali jenis kepribadian lansia yang akan dihadapi oleh remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Novel Grafis Sebagai Media

Novel grafis akan dirancang secara digital. Selain memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik, juga memanfaatkan keberadaan teknologi yang memudahkan pengaksesan novel grafis. Media novel grafis digital ini serupa dengan komik digital namun dilengkapi dengan narasi yang cukup detail. Fungsi media novel grafis digital ini dalam proses pembelajaran menjadi instrument dalam menyampaikan informasi. [13]

Kepribadian lansia

Perlu dipahami bahwa dengan menurunnya fungsi kognitif dan psikomotor, akan mempengaruhi lansia dari segi psikososial yang berhubungan dengan kepribadian lansia. Berikut ada 6 tipe kepribadian lansia [5]:

Yang pertama ada tipe kepribadian konstruktif (*construction personality*). Tipe ini adalah lansia dengan integritas yang baik, ia menikmati hidupnya, memiliki rasa toleransi dan fleksibel. Tipe ini biasanya menjalani hidup yang tenang sepanjang hidupnya, dan menerima proses penuaan yang dialaminya. Sehingga dapat lebih bijaksana dalam menghadapi kematian. Lalu ada tipe kepribadian mandiri (*independent personality*). Merupakan tipe yang kecenderungan mengalami post power syndrome. Tipe yang ketiga adalah tipe kepribadian tergantung (*dependent personality*). Adalah tipe lansia yang pasif, tidak inisiatif, tapi masih tau diri sehingga tetap diterima oleh masyarakat. Tipe ini dipengaruhi oleh

kehidupan keluarga yang selalu harmonis, sehingga dimasa lansianya tidak mengalami gejala. Selanjutnya ada tipe kepribadian bermusuhan (hostile personality). Tipe yang satu ini merupakan salah satu tipe yang ingin dihindari generasi muda. Karena tipe ini merupakan lansia yang selalu menganggap orang lainlah yang salah, tidak bisa berpikir positif dan iri hati dengan yang masih muda. Tipe ini biasanya lansia yang merasa tidak puas dengan kehidupannya sebelum lansia. Kemudian ada tipe kepribadian defensive. Tipe ini juga salah satu yang ingin dihindari generasi muda, karena lansia dengan tipe ini sulit mengontrol emosi, bersifat kompulsif aktif, dan emosinya yang tidak terkontrol. Yang terakhir adalah tipe kepribadian kritik diri (self hate personality). Lansia dengan tipe ini juga cukup sulit dihadapi, karena selalu menyalahkan dirinya, tidak memiliki ambisi, selalu terlihat sengsara dan merasa korban dari keadaannya.

Tipe-tipe kepribadian ini perlu diketahui oleh generasi muda selain sebagai persiapan masa lansia, juga sebagai langkah untuk mengenali kebutuhan lansia, dan dapat mendukung lansia dengan cara yang tepat. Hal ini perlu dilakukan setidaknya masyarakat Indonesia mulai diberikan kurikulum sejak sekolah dasar untuk kegiatan berinteraksi langsung dengan lansia, agar menanamkan kesadaran dan rasa kepedulian sejak dini generasi muda terhadap lansia, tidak hanya terbatas pada teori [6].

Dukungan sosial terhadap lansia

Dukungan sosial merupakan hal yang sangat berharga bagi seseorang saat memasuki masa lansia. Dengan mendapatkan dukungan sosial, lansia akan merasa lega secara emosional karena mendapat perhatian, dan pendapat yang baik tentang diri lansia. Samson (1983) berpendapat (dalam Azizah, 2011) bahwa "Dukungan sosial itu selalu mencakup dua hal yaitu: mengharapkan bantuan dan kerabat dekat, kerabat jauh, dan kemudian yang terakhir adalah panti wreda." [5].

Dukungan sosial pada lansia [5] dapat berasal dari: Keluarga, yaitu kelompok sosial yang paling dekat dengan lansia adalah keluarga, karena pasti memiliki ikatan emosi yang kuat. Hal-hal yang sapat dilakukan keluarga untuk memberi dukungan sosial adalah dengan menjalin komunikasi, mengajak lansia untuk mencari kesibukan, dan mengajak untuk berlibur. Namun, keluarga juga dapat menjadi sumber frustrasi bagi lansia jika komunikasi antara lansia dengan keluarga terhambat, hal ini biasanya karena adanya perbedaan generasi, dan peranan dalam keluarga; teman dekat; dan yang

terakhir adalah dari tenaga profesional. Dukungan sosial dari tenaga profesional ada karena orang profesional seperti Ners, Dokter, Pekerja sosial, rohaniawan mempunyai ikatan emosi. Salah satunya dengan memberikan informasi mengenai kesehatan dan keperluan pengobatan. Program dukungan formal yang tersedia memiliki peran penting dari segi ekonomi dan keajahteraan sosial lansia. Apalagi dalam gerakan masyarakat industri, dimana anak-anak bergerak menjauh dari orangtua mereka.

Dukungan sosial yang diberikan dapat berwujud dalam dukungan moral, spiritual, dan dukungan material. Hal ini diperlukan sebagai dorongan untuk meningkatkan semangat hidup lansia, dan agar lansia menyadari bahwa ia tidak hidup sendiri serta masih ada yang peduli akan keberadaannya. Dengan mendapat dukungan sosial, kecenderungan munculnya stres pada lansia dapat berkurang, karena dengan berinteraksi dengan orang lain dapat memodifikasi hubungan antara kejadian yang menimbulkan stres dan mengganggu kepercayaan diri lansia.

Beberapa bentuk dukungan sosial adalah berikut [5]: dukungan instrumental (*tangible assistance*), merupakan dukungan berupa penyediaan materi sebagai bentuk pertolongan, seperti uang, barang, makanan, serta pelayanan; dukungan informasional, merupakan dukungan yang melibatkan pemberian informasi berupa saran, atau umpan balik tentang situasi dan kondisi. Dukungan ini dapat mencegah lansia mendapatkan berbagai masalah; dukungan emosional, yaitu sebuah dukungan yang membuat lansia merasakan kenyamanan, keyakinan, percaya diri, diperdulikan dan dicintai oleh sumber dukungan sosial. Sehingga lansia dapat mengatasi masalah dengan baik; dukungan pada harga diri, merupakan bentuk dukungan berupa penghargaan positif pada lansia, memberi semangat, sependapat dengan lansia, dan perbandingan yang positif dengan individu lain. Dukungan ini akan membantu lansia dalam membangun harga diri; dukungan dari kelompok sosial, merupakan bentuk dukungan yang akan membuat lansia memiliki kesamaan dengan individu lain dari segi minat dan aktivitas sosialnya. Maka lansia akan merasa memiliki teman senasib.

Bentuk dukungan sosial yang dapat diberikan remaja sebagai generasi muda adalah dukungan dari segi emosional, remaja dapat mendukung lansia dengan berbagi cerita dan pengalaman yang berbeda karena perbedaan generasi. Dengan begitu, lansia dapat merasakan keberadaan

dirinya, dan merasa memiliki manfaat, serta kepercayaan diri.

What to Say dan How to Say

Berdasarkan kata kunci: harmonis; interaksi; memahami; maka *what to say* yang dirumuskan yaitu “Wujudkan keharmonisan dengan interaksi dan empati”. Dipilihnya *what to say* ini untuk menyampaikan bahwa, dengan interaksi yang dilakukan bersama rasa empati, maka keharmonisan dalam suatu hubungan akan hadir. Diturunkan dari kalimat *what to say*, judul untuk novel grafis yang dirumuskan adalah “Menyapa Masa Tua” untuk menyampaikan, bagaimana pada usia remaja, mereka akan belajar mengenali lanjut usia untuk mempersiapkan dirinya ketika memasuki usia lanjut.

Novel grafis ini disusun dengan rangkaian cerita potongan kehidupan (*slice of life*) karena lebih familiar dengan kehidupan sehari-hari remaja dengan lanjut usia di sekitarnya. Selain itu, ditunjukkan juga perspektif lanjut usia, untuk menumbuhkan empati remaja, serta ditunjukkan pula dampak (*show the effect*) jika lanjut usia kurang melakukan interaksi dengan orang sekitarnya.

Target Audiens

Berdasarkan rekomendasi [6] yang menyatakan bahwa sebaiknya diadakan kurikulum mengenai pentingnya menghormati lansia dan berinteraksi dengan lansia, maka target audiens dari perancangan ini adalah remaja akhir pada jenjang sekolah menengah dengan usia 17-22 tahun. Karena pada masa ini remaja sedang mencari jati diri, dan jika tidak diarahkan, remaja akan membuat nilai-nilai mereka sendiri [12].

Hasil Perancangan

- a) Untuk tipografi, jenis huruf yang digunakan adalah tipe dekoratif berupa *handwriting*.

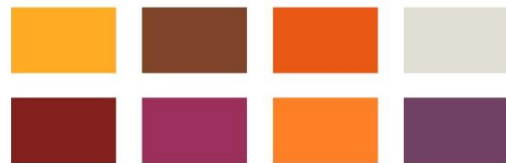
THE QUICK BROWN FOX
JUMP OVER THE LAZY
DOGS
THE QUICK BROWN FOX JUMP
OVER THE LAZY DOGS
0123456789

Gambar 1. Tapestry Regular
[Sumber: google font]

THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER
THE LAZY DOGS
the quick brown fox jump over the
lazy dogs
0123456789

Gambar 2. Architects Daughter Regular
[Sumber: google font]

- b) Palet warna yang digunakan adalah warna-warna hangat, yang disatupadukan dalam satu kesatuan.



Gambar 3. Palet Warna
[Sumber: dokumen pribadi]

- c) Logotype

Novel Grafis
MENYAPA
MASA TUA

Gambar 4. Logotype judul novel grafis
[Sumber: dokumen pribadi]

- d) Desain Karakter

Desain karakter dirancang berdasarkan tipe kepribadian lansia



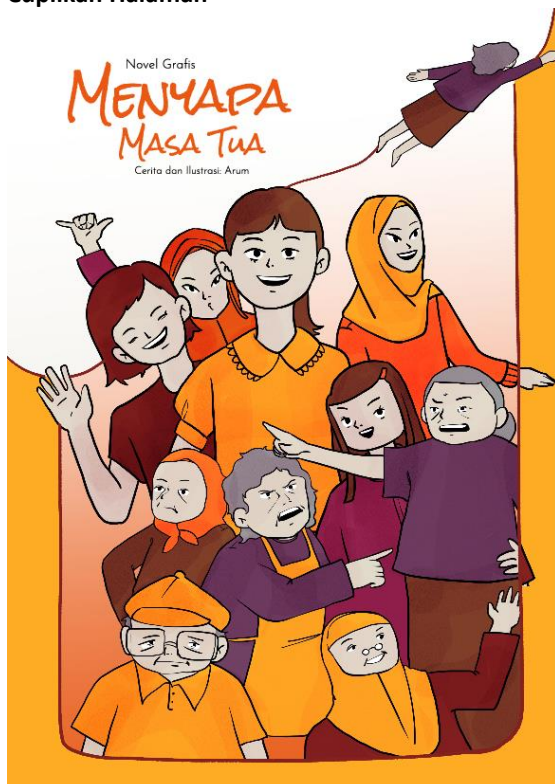
Gambar 5. Desain Karakter
[Sumber: dokumen pribadi]

Pertama, ada Bu Tati dengan tipe kepribadian konstruktif. Kedua, ada Nenek Uma dengan tipe kepribadian mandiri. Ketiga, ada Mak Tia dengan tipe kepribadian bermusuhan. Keempat, ada Oma Kiki dengan tipe kepribadian tergantung. Kelima, ada Nek Wati dengan tipe kepribadian defensive. Keenam, ada Kek Bari dengan tipe kepribadian kritik diri.

e) Layout

Novel grafis ini dirancang dalam ukuran kertas A5 (14.8cm x 21.0cm). Menggunakan 3 (tiga) jenis huruf, dengan 2 (dua) jenis huruf utama sebagai tema. Huruf untuk keterangan buku (hak cipta, dll.) menggunakan huruf tipe sans serif (Josefin Sans), kemudian untuk tema, menggunakan jenis huruf dekoratif dengan kesan tulisan tangan (Tapestry Regular) untuk judul dan percakapan, dan (Architects Daughter Regular) untuk teks isi. Area teks dan gambar menjadi pertimbangan dalam komposisi layout, agar cerita dapat mengalir tanpa timbulnya kebingungan saat target audiens membaca.

Cuplikan Halaman



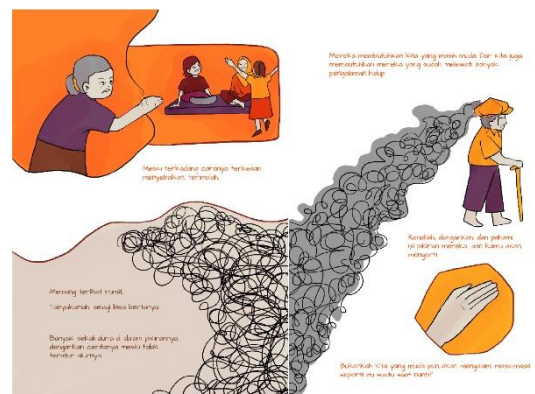
Gambar 6. Halaman sampul
[Sumber: dokumen pribadi]



Gambar 7. Halaman 9 dan 10
[Sumber: dokumen pribadi]



Gambar 8. Halaman 17 dan 18
[Sumber: dokumen pribadi]



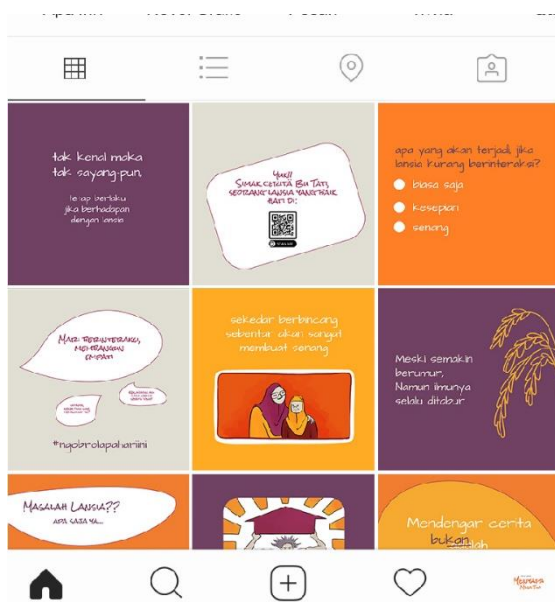
Gambar 9. Halaman 47 dan 48
[Sumber: dokumen pribadi]

Media Pendukung

Media pendukung dirancang sebagai media promosi dengan strategi menarik simpati, membantu remaja sebagai target audiens (TA) untuk mengenali, melakukan ajakan untuk lebih berinteraksi dengan lansia, serta mengajak remaja untuk membagikan informasi mengenai novel grafis ini.

attention	action	information
action	information	attention
information	attention	action
attention	action	information

Gambar 10. Tabel konten instagram
[Sumber: dokumen pribadi]

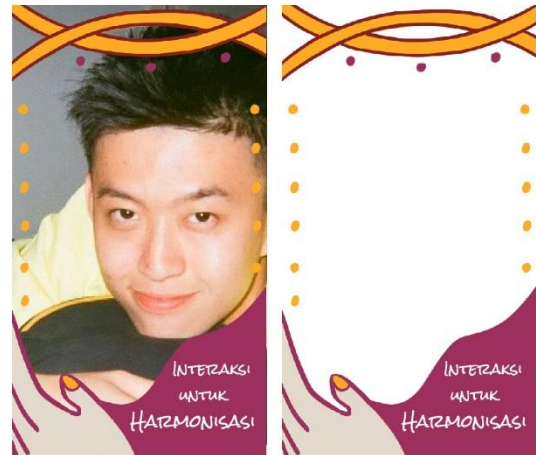


Gambar 11. Konten instagram
[Sumber: dokumen pribadi]



Gambar 12. Twibbon
[Sumber: dokumen pribadi]

Twibbon dan filter dibuat untuk menumbuhkan empati TA dan meningkatkan interaksi TA dengan lansia. Digunakan untuk dokumentasi dari interaksi yang dilakukan TA dengan lansia.



Gambar 13. Filter instagram
[Sumber: dokumen pribadi]



Gambar 14. Iklan Instagram
[Sumber: dokumen pribadi]

KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan penelitian dan perancangan, kesimpulan yang didapatkan adalah masih banyak yang perlu diketahui oleh generasi muda mengenai kehidupan usia lanjut. Kesenjangan generasi merupakan salah satu faktor sulitnya melakukan interaksi. Namun dengan keilmuan DKV, informasi mengenai kehidupan usia lanjut dapat dirancang dengan media yang menarik. Novel grafis merupakan media yang tepat untuk menyampaikan pesan bagi remaja untuk membangun kesadaran dan empati, karena ruang untuk visual dan komposisi gambar dan teks dapat lebih menceritakan pesan dengan detail dan emosional[9]. Karena dalam novel grafis, setiap adegan yang ditampilkan merupakan sebuah kesatuan cerita, sehingga pembaca akan lebih memahami alur cerita [10]. Dengan pemahaman remaja mengenai kebutuhan lansia secara

emosional, akan menumbuhkan rasa empati dan meningkatkan interaksi antara remaja sebagai generasi muda dengan lansia. Dengan terjadinya interaksi, maka akan terjadi pertukaran ilmu pengetahuan antargenerasi, dengan begitu kehidupan antargenerasi dapat terjalin dengan harmonisasi. Namun untuk selanjutnya, diperlukan penelitian mengenai cara berempati dengan lansia yang lebih spesifik, juga edukasi mengenai hal-hal yang harus diperhatikan ketika memasuki usia lanjut. Sangat disadari bahwa hasil dari perancangan ini jauh dari kata sempurna, saran dan kritik yang membangun akan sangat membantu untuk perbaikan maupun penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nuraini, Nuraini, et al. Hubungan Interaksi Sosial dengan Kesepian pada Lansia di Kelurahan Tlogomas Kota Malang. Unitri, 2018.
- [2] Martina, Ayu, et al. Interaksi Sosial di Badan Perlindungan Sosial Tresna Werdha (BPST) Ciparay dengan Keluarga. Jurnal Unpad, 2016.
- [3] Subekti, Imam, et al. Keperawatan Usia Lanjut. Eureka Media Aksara, 2022.
- [4] Suardiman, Siti P. Psikologi Usia Lanjut. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2016.
- [5] Azizah, Lilik M. Keperawatan Lanjut Usia. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- [6] Vibriyanti, Deshinta, et al. Lansia Sejahtera Tanggung Jawab Siapa?. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor, 2019.
- [7] Apollo & Andi Cahyadi. Konflik Peran Ganda Perempuan Menikah yang Bekerja Ditinjau dari Dukungan Sosial Keluarga dan Penyesuaian Diri. Madiun : Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun, 2012.
- [8] BPS. Statistik Penduduk Lansia 2021. BPS. Jakarta, 2021
- [9] Putri, Astrini Eka. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Novel Grafis Digital Kerajaan Pontianak untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa di SMK Negeri Pontianak. 2016.
- [10] McCloud, Scott. Membuat Komik: rahasia bercerita dalam komik, manga, dan novel grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2008.
- [11] PRAKARSA. Kondisi Kesejahteraan Lansia dan Perlindungan Sosial Lansia di Indonesia. 2020.
- [12] Hurlock, E.B. Perkembangan Anak (Terjemahan). Jilid 2. Jakarta: Erlangga. 1989.
- [13] Putri, Astrini E. Firmansyah, Aris 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Novel Grafis Digital Kerajaan Pontianak untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa di SMK Negeri Pontianak. Wastika: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter.
- [14] Soekanto, S. 2006. sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [15] Satori, Djam'an & Komariah, Aan. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif, ed.1, Cetakan ke 7. Bandung: Alfabeta.
- [16] Handayani, Astuti. 2021. "Studi Literatur Sebagai Konsep Untuk Mahasiswa Dalam Memahami Mata Kuliah Algoritma Pemrograman." OSF Preprints. October 24. doi:10.31219/osf.io/zv8jc.
- [17] Syafnidawaty. 2020. Observasi: <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>
- [18] Wahyuni, Noor. Focus Group Discussion. <https://qmc.binus.ac.id/2014/08/28/focus-group-discussion/>. 2014.
- [19] Sachari, A. dan Sunarya, YY. Pengantar Tinjauan Desain. Bandung: Penerbit ITB. 2001.
- [20] Kusrianto, (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- [21] Puja. Novel Grafis, Komik atau Sastra?. <http://sastra-indonesia.com/2009/04/novel-grafis-komik-atau-sastra/>. 2008.
- [22] Brewer, Roy. An Approach to Print: A Basic Guide to the Printing Processes. London: Blandford Press. Curtin, Jeremiah. 1971.
- [23] Wiryana, Iwan. Kemasan Yang Menjual. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 1999.
- [24] Fauziah, Husna, et al. Perancangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Iqra untuk Pendidikan Diniyah Kabupaten Bandung. 2022.
- [25] Ali, M. dan Asrori, M. 2012. perkembangan Peserta Didik. Cetakan 8. Bumi Aksara: Jakarta.
- [26] Newman, W. Lawrence. Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (edisi 7). Jakarta: PT Indeks. 2013.