

Perancangan Komik mengenai Kesadaran Nasionalisme dalam Kehidupan Sehari-hari

Yosephine Irma S.

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
SWK Timur 1 no. 11c, Surabaya
cV1ridian@yahoo.com

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi, wacana mengenai dunia tanpa batas semakin mendekati kenyataan. Teknologi ini menimbulkan fenomena globalisasi yang kemudian berefek kepada nilai-nilai nasionalisme bangsa. Hal ini terutama dirasakan oleh generasi muda yang tidak ikut merayakan semangat kemerdekaan. Perancangan ini mengangkat masalah nasionalisme tersebut dalam bentuk komik yang diharapkan mampu meningkatkan kesadaran di kalangan remaja mengenai pentingnya memiliki dan menerapkan semangat nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Nasionalisme, Komik, Remaja

Abstract

Title: *Comic Design of Nationalism Awareness in Daily Life.*

Together with advancing technology, the idea of world without boundaries draw closer to become reality. This technologies create globalization phenomenon that affected nationalism values. The effect was mostly seen in young generation that wasn't participate in the celebration of independence declaration. This design brought up that nationalism issue in shape of comic book that hopely, can increase the awareness for having and applying nationalism value in daily life.

Keywords: *Nationalism, Comic, Teenager*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi, wacana mengenai dunia tanpa batas semakin mendekati kenyataan. Salah satu penyumbang terbesar dalam upaya merealisasikan wacana tersebut diberikan oleh penemuan revolusioner dalam bidang teknologi abad '90-an, internet. Berkat internet, informasi dan komunikasi menjadi dua hal yang dekat sekali dengan realita dunia tanpa batas (Swasono xi). Hal ini kemudian mendorong terjadi fenomena globalisasi, yang menurut Cochrane dan Pain memunculkan suatu sistem ekonomi dan budaya global yang membuat manusia di seluruh dunia menjadi masyarakat tunggal yang global (dalam Argarini, par. 6). Seperti fenomena lainnya, terdapat pro dan kontra mengenai dampak yang ditimbulkan. Salah satu pertanyaan besar tentang dampak globalisasi berkaitan dengan isu nasionalisme.

Menurut Mohammad Hatta, paham nasionalisme yang kita anut sekarang ini sesungguhnya bersumber dari

paham “kebangsaan” dan “kerakyatan” (dalam Swasono x). Pada masa perjuangan kemerdekaan, pemerintah kolonial muncul sebagai musuh bersama yang menyatukan agama, ras dan kesukuan bangsa. Namun, seiring dengan hilangnya musuh bersama, semangat persatuan ini menjadi kendor. Semangat persatuan yang kendor ini masih ditambah lagi dengan ideologi dan nilai budaya luar yang dibawa oleh globalisasi. Pengaruh budaya luar yang tampil melalui berbagai media massa sangat kuat. Bahkan, menurut Jean Baudrillard media massa dapat menimbulkan *hyper-reality* yaitu suatu kondisi dimana masyarakat dijebak dalam suatu ruangan yang disadarinya sebagai nyata, meskipun sesungguhnya semu (dalam Raharjo et al. 58). Akibatnya, nasionalisme menjadi pudar, digantikan oleh ideologi dan nilai budaya yang mereka lihat melalui berbagai media massa yang ada disekitarnya.

Apabila dahulu nasionalisme ditunjukkan melalui perjuangan meraih kemerdekaan Indonesia, baik menggunakan pemikiran maupun bambu runcing, maka saat ini masyarakat Indonesia berjuang atas

nama nasionalisme dengan bertindak dan memikirkan berbagai ide dengan tujuan mempertahankan kemerdekaan yang telah diperjuangkan pejuang 69 tahun lalu. Tindakan atau pemikiran tersebut bertujuan untuk membuat Indonesia lebih baik guna membangun keunggulan kompetitif—membawa Indonesia sejajar dengan negara-negara maju. Semua itu dapat tercapai apabila masing-masing individu menyadari perlunya sikap profesional dalam menjalani tiap peran dirinya dalam setiap segi kehidupan (Swasono 72). Remaja, dalam hal ini, dapat menunjukkan sikap profesional dalam perannya sebagai siswa, seorang anak dan anggota masyarakat. Keikutsertaan dan kesadaran bahwa pendidikan bertujuan untuk menghasilkan generasi yang memajukan bangsa adalah bagian dari sikap profesional yang harusnya dimiliki oleh para siswa dan mahasiswa di Indonesia. Namun, ada pula kelompok-kelompok yang menganggap bahwa nasionalisme tidak relevan lagi dengan perkembangan zaman. Globalisasi yang telah membuka pandangan baru mengenai ideologi dan nilai budaya bangsa atau negara luar, membuat masyarakat sering kali berakhir membandingkan ideologi dan nilai budaya bangsa Indonesia dan memutuskan bahwa bangsa ini tidak patut dibanggakan dan diperjuangkan.

Efek dari berbagai ideologi dan nilai budaya luar yang dibawa oleh globalisasi terlebih dirasakan oleh kalangan remaja yang tidak ikut merayakan semangat kemerdekaan pada masa-masa terbentuknya negara ini. Jadi, wajar apabila kalangan remaja sekarang bersikap lebih pasif terhadap hal-hal yang menyangkut nasionalisme. Sikap pasif ini juga berdampak pada kesadaran menjaga lingkungan dan sumber daya alam Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajak kalangan remaja untuk lebih aktif dan sadar mengenai pentingnya nasionalisme melalui komunikasi dan media yang tepat. Sehubungan dengan media tersebut, terdapat berbagai media baru sarat akan teknologi yang mampu menarik minat kalangan remaja sekarang ini. Namun, media baru itu tentu membutuhkan perangkat teknologi yang mendukungnya. Di lain pihak, media lama ternyata masih memiliki penikmat setia sehingga masih layak digunakan dan salah satu media lama tersebut adalah buku komik (Atmadiredja 2).

Pada 1986, Will Eisner dalam *Comics and Sequential Art*, mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Namun, definisi ini masih terlalu umum karena dapat juga digunakan sebagai definisi gambar bergerak (animasi). Kemudian baru pada tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana komik didefinisikan sebagai suatu tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik (dalam Galistan, par. 1)

Komik memiliki penikmat dari kalangan dewasa namun lebih banyak dinikmati oleh kalangan remaja. Komik cenderung lebih mudah dipahami karena menyampaikannya melalui gambar yang tersusun dalam satu rangkaian cerita. Kemudahan pemahaman serta cerita yang menarik menjadi daya tarik komik bagi penikmatnya. Namun, berbagai komik yang ada sekarang sebagian besar berasal dari luar Indonesia yang tentu saja membawa nilai dan ideologi luar mereka beserta dengan komik tersebut. Bahkan, menurut pengamat komik Indonesia, Beng Rahadian, mayoritas komikus kita masih mengikuti gaya dari Amerika atau Jepang (dalam Astuti, par. 3).

Sebagai buku komik yang mengemban tema nasionalisme maka adalah suatu kewajiban memiliki muatan khas Indonesia, baik dari gaya gambar maupun aspek ceritanya. Namun, akan terlalu kaku apabila cerita yang diangkat secara gamblang menceritakan nasionalisme—yang terdengar sebagai sesuatu yang serius. Pendekatan humoris merupakan salah satu solusi dalam penyampaian tema yang berat. Nugraha Arif Karyanta, psikolog sosial dari Fakultas Psikologi Universitas Sebelas Maret, menyatakan bahwa humor memiliki kecenderungan untuk membuat hubungan sosial lebih rileks dan santai (dalam Widiastuti, par. 2). Kecenderungan inilah yang membuat pendekatan humor mampu membuat tema yang berat lebih mudah dinikmati, pendekatan humoris juga memungkinkan terjadinya parodi yang sarat akan sindiran terhadap suatu topik. Berbagai karikatur serta ilustrasi yang terdapat di media massa menunjukkan bahwa tema humor dapat menjadi metode yang tepat dalam menyampaikan sindiran terhadap, misalnya, pemerintah.

Adapun tema nasionalisme akan diwakili oleh gambaran interaksi sehari-hari yang umum dilakukan oleh masyarakat sekarang ini. Beraneka budaya yang berbeda menjadikan Indonesia unik dengan berbagai kejadian yang khas Indonesia. Selain itu, penggunaan figur lokal juga memberikan unsur Indonesia di sini. Unsur kedekatan yang kental dalam cerita semacam ini membuat pembaca komik dapat lebih menikmati dan memahami pesan yang terkandung dalam cerita. Kombinasi cerita tentang interaksi sehari-hari dengan pendekatan humoris sebelumnya telah dengan sukses disajikan dalam komik Benny and Mice. Namun, komik Benny and Mice ini lebih banyak menggambarkan mengenai perilaku masyarakat Jakarta-Bali. Selain komik Benny and Mice, terdapat pula buku “Anak Kos Dodol Dikomikkin” karya K. Jati yang mengangkat kehidupan anak kos wanita di Yogyakarta dengan gaya gambar yang khas. Di samping buku komik, terdapat juga beberapa perancangan TA sebelumnya yang mengangkat tema budaya dengan pendekatan buku komik. “Perancangan Komik Strip Mengangkat Cerita Tentang Masyarakat Samarinda” karya Daniel Kartono (42405196) contohnya, mencoba

mengingatnkan masyarakat Samarinda akan keunikan wilayahnya dan berbagai kebiasaan yang unik serta mengemasnya dalam buku komik strip bergenre humor. Sedangkan, "Perancangan Komik dengan Tema Surabaya di Masa Depan Sebagai Kritik Terhadap Permasalahan Sosial-budaya dan Kemanusiaan" karya Stephanie Dannies (42401046) menggambarkan situasi Surabaya setelah bencana besar dan bagaimana orang-orang yang selamat mempertahankan hidupnya dengan kembali mengingat nilai-nilai gotong royong dan persaudaraan yang sarat akan nasionalisme. Setiap komik maupun perancangan TA memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Perbedaan lingkup pengamatan perilaku dan tema yang diangkat tentu akan memberikan hasil yang berbeda pada tiap-tiap komik maupun perancangan TA tersebut. Berangkat dari ruang lingkup di pulau Jawa, topik dan parodi tentang orang Indonesia pada umumnya, merupakan faktor pembeda dengan komik ataupun perancangan TA sebelumnya.

Diharapkan perancangan ini mampu meningkatkan kesadaran di kalangan remaja mengenai pentingnya memiliki dan menerapkan semangat nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Penelitian

Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data Primer merupakan data yang diambil langsung dari subjek penelitian dan memegang peranan penting dalam suatu penelitian. Adapun data primer yang diperlukan dalam perancangan ini meliputi hasil wawancara dengan narasumber yang meliputi tokoh-tokoh perwakilan masyarakat kita seperti ketua RT, veteran perang, ketua kelas dll. Data primer juga terdiri dari hasil observasi langsung maupun tidak langsung serta dokumentasi. Data yang dicari adalah interaksi dan perilaku remaja atau masyarakat Indonesia, apa yang biasanya dilakukan dalam kondisi tertentu serta kebiasaan-kebiasaan masyarakat Indonesia.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui data-data dari penelitian maupun hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh orang lain. Data sekunder yang diperlukan dalam perancangan ini meliputi teori-teori psikologi dan sosiologi, artikel maupun argumentasi yang berkaitan dengan perilaku-perilaku umum remaja atau masyarakat Indonesia, referensi layout dan gaya gambar ilustrasi komik Indonesia, data mengenai sejarah komik di Indonesia, dll.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan komik mengenai kesadaran nasionalisme

dalam kehidupan sehari-hari meliputi metode wawancara, observasi lapangan, dokumentasi, metode kepustakaan, dan internet.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang ada dalam perancangan ini sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan. Dalam metode wawancara, instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara (*interview guide*). Metode observasi akan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan, panduan observasi. Sedangkan metode dokumentasi.kepustakaan, dan internet akan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa *checklist* dan tabel.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sugiyono menjelaskan bahwa metode kualitatif disebut juga sebagai metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini banyak digunakan untuk hal yang artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolat) dan disebut sebagai metode *interpretive* karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan (dalam Beladina, par. 4)

Selain metode kualitatif akan digunakan metode 5W+1H yang meliputi pertanyaan: *What, Why, Where, Who, When* dan *How*. Hasil analisis data berupa gejala-gejala yang dikategorikan, sehingga hanya diperlukan beberapa narasumber atau sumber data yang memenuhi kriteria untuk merumuskan hipotesa.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam perancangan buku komik mengenai kesadaran nasionalisme ini adalah :

- Memaparkan suatu kenyataan dalam masyarakat Indonesia dengan pendekatan humoris, sehingga menciptakan parodi kehidupan dengan tambahan unsur hiperbola.
- Menghibur pembaca sekaligus memberikan wawasan mengenai realita masyarakat Indonesia dari berbagai sudut pandang orang pertama, yaitu tokoh utama dalam komik.
- Mengajak pembaca untuk turut memikirkan mengenai pentingnya memiliki dan menerapkan semangat nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Kreatif

Buku komik mengenai kesadaran nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari memiliki sudut pandang orang

pertama, dimana pembaca mengikuti perkembangan cerita melalui perjalanan yang dialami tokoh utama. Perjalanan tokoh utama sendiri akan dibagi dalam sub bab buku komik. Adapun cerita akan terangkai dalam satu tema besar, yaitu nasionalisme, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia.

Komik sendiri memakai pendekatan humor. Oleh karena itu, gaya bahasa yang dipakai dalam komik tidak menggunakan bahasa baku atau resmi, tetapi menggunakan bahasa percakapan sehari-hari. Bahasa percakapan sehari-hari ini lebih menggambarkan realita Indonesia dan dapat membangun kedekatan dengan pembaca komik. Pendekatan humor juga didukung oleh gaya visualisasi yang hiperbola, seperti perubahan visual dari kartun (penyederhanaan) menjadi semi realis (detail) dengan banyak kerutan dan penekanan pada ekspresi tertentu.

Target Audience

Karakteristik *target audience* dari buku komik mengenai kesadaran nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari meliputi :

a. Geografis

- *Target audience* primer buku ini adalah masyarakat yang berdomisili di pulau Jawa.
- *Target audience* sekunder adalah masyarakat Indonesia.

b. Demografis

- *Target audience* buku ini adalah masyarakat menengah kebawah.
- Berada dalam usia remaja hingga dewasa muda, yaitu 15 -30 tahun.
- Pria atau wanita.

c. Psikografis

- Remaja atau orang yang mengikuti perkembangan zaman, tren.
- Remaja atau orang yang terbuka pada kritikan.

d. Behavioral

- Remaja atau orang yang hobi membaca komik.
- Orang yang menggemari isu nasionalisme.
- Orang yang mencari hiburan ditengah waktu senggangnya.

Gaya Visual

Terdapat berbagai gaya visual di Indonesia, misalnya gaya visual Amerika (misalnya gaya Marvel), gaya visual Jepang (manga), gaya visual Belgia (seperti gaya komik Tintin), dll. Indonesia sendiri belum menentukan atau memiliki gaya visual khas Indonesia. Komikus Indonesia umumnya mengikuti salah satu atau lebih gaya visual bangsa lain, seperti yang telah disebutkan di atas. Komik-komik Indonesia menjembatani kekosongan gaya visual khas Indonesia ini dengan memasukkan berbagai elemen visual khas Indonesia dalam *setting*, tokoh, serta mengangkat cerita dari kebudayaan Indonesia. Hal ini

jugalah yang diterapkan dalam komik mengenai kesadaran nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun, gaya visual penulis cenderung bergaya Jepang (manga), yaitu gaya Masashi Kishimoto, komikus *Naruto*. Hal ini disebabkan oleh digemarinya budaya Jepang, termasuk manga, ke Indonesia terutama pada masa '90-an ("Chapter II" 4). Gaya visual manga ini kemudian di kombinasikan dengan penggambaran hiperbola khas K. Jati. Penggambaran hiperbola yang dimaksud adalah perubahan visual dari kartun (penyederhanaan) menjadi semi realis (detail) dengan banyak kerutan dan penekanan pada ekspresi tertentu. Selain itu, teknik arsiran bidang khas K. Jati juga digunakan dalam arsiran bidang-bidang tertentu, misalnya *setting* dan efek.

Tipografi

Tipografi yang dipakai dalam buku komik mengenai kesadaran nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari dibagi menjadi beberapa kategori, meliputi :

a. Font Judul

Font judul memakai font dari tulisan tangan sehingga terkesan lebih dinamis karena tidak dibatasi oleh perulangan bentuk huruf yang sama.

b. Font Sub-Judul

Font sub-judul berisi nama pengarang dan keterangan singkat mengenai isi buku komik. Oleh karena cerita buku komik dituturkan dari sudut pandang orang pertama, maka digunakan huruf tipe *script* dengan keterbacaan yang jelas. Font yang dipilih adalah *Freestyle Script* yang tidak berkesan feminin ataupun kaku.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! & * /

c. Font *Body* Teks

Font *body* teks meliputi font yang dipakai dalam penulisan keterangan pembuat komik, penulisan daftar sub bab dalam buku komik maupun ringkasan cerita pada bagian belakang *cover* buku. Mengacu pada font sub-judul, digunakan font tipe *script* dengan keterbacaan yang lebih jelas karena memuat lebih banyak informasi. Font yang dipilih adalah *Segoe Print*.

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! & * /

d. Font Teks Balon Kata dan *Caption*

Font yang digunakan adalah tulisan tangan komikus untuk mengesankan sudut pandang orang pertama. Tulisan tangan ini bentuknya akan menyesuaikan fungsi teks dalam cerita.



Gambar 1. Penerapan Font Balon Kata dan Caption Berdasarkan Tulisan Tangan Komikus

e. Font Judul Media Promosi

Kegiatan promosi buku komik merupakan satu rangkaian tak terpisahkan dalam pemasaran buku komik. Kegiatan promosi ini juga menggunakan berbagai desain yang berada dalam satu rangkaian tema. Guna mendukung kegiatan promosi, ditambahkan satu font untuk judul, yaitu font “Bebas Neue.” Font ini sengaja dipilih karena unsur keterbacaan dan penekanan yang baik, serta memiliki kemiripan bentuk dengan font blok hasil tulisan tangan komikus.

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! & * /

Judul Komik

Komik yang dirancang mempunyai judul “Mengejar TA.” Judul ini memuat inti cerita komik, yaitu perjalanan tokoh utama dalam mencari data pelangkap tugas akhirnya. Judul “Mengejar TA” juga menyiratkan perjuangan mahasiswa dalam memenuhi tugasnya sebagai mahasiswa, di luar motivasi dari mahasiswa itu sendiri. Judul ini juga dilengkapi dengan sub judul “TA Kukejar Derita/Hikmah Kudapat.” Sub judul ini bermaksud menunjukkan perjuangan yang dialami tokoh utama dalam mencapai tujuannya, yaitu tugas akhir. Penulisan kata ”Derita” dalam sub judul sengaja di tumpuk dengan kata hikmah, untuk menyimbolkan bahwa dibalik derita terdapat hikmah dan hikmah itulah yang harus menjadi penekanan.

Sinopsis

Cerita dalam buku komik “Mengejar TA” menceritakan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, khususnya kebiasaan-kebiasaannya. Cerita ini dipaparkan melalui sudut pandang orang pertama, yaitu tokoh utama, Rini. Dikisahkan, Rini adalah seorang mahasiswi jurusan desain angkatan akhir di Surabaya. Dia tidak pernah melakukan sesuatu yang luar biasa hingga dosen pembimbing tugas akhirnya

menetapkan bahwa tugas akhir yang sedang dikerjakannya tidak valid. Hal ini dikarenakan Rini tidak melakukan survei lokasi dan hanya mengumpulkan data dari internet. Rini yang kebingungan kemudian mengajak teman-temannya untuk membantu dia mencari ide. Namun, teman-teman Rini sibuk mengurus tugas akhir mereka masing-masing sehingga mereka menolak ajakan Rini. Kecewa dan tertekan, Rini kemudian memberanikan diri melakukan perjalanan ke tiga kota besar di Indonesia, Jakarta- Bandung-Jogjakarta, untuk melakukan survei. Ketika melakukan perjalanan ini, Rini belajar memahami sifat teman-temannya yang tercermin dalam perilaku masyarakat Indonesia pada umumnya. Dalam perjalanannya di kota terakhir, Jogjakarta, Rini mengunjungi adiknya dan bertengkar hingga Rini jatuh terpeleset dan pingsan. Sesaat sebelum Rini pingsan, dia menyadari bahwa dirinya pun memiliki berbagai sifat yang tidak patut dibanggakan. Rini mendapatkan pencerahan dan tersadar. Ia kemudian memaafkan teman-temannya.

Komik akan dibagi menjadi 4 sub bab yaitu “Monster itu bernama TA”, “Srikandi Mencari Skripsi,” “Adeku Sayang” dan “Gimana Jadi Orang Indonesia.”

Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

a. Tokoh Utama : Rini

Berangkat dari tema nasionalisme dan *setting* Indonesia, tokoh utama harus mampu menunjukkan ciri-ciri fisik ke-Indonesiaannya. Selain itu, berdasarkan sumber cerita serta sudut pandang komikus, maka dipilihlah gender wanita sebagai tokoh utamanya. Figur wanita ini lalu dicari dengan mempertimbangkan berbagai ciri-ciri fisik umum wanita Indonesia yang berada di pulau Jawa, sesuai dengan lingkup perancangan.

Selanjutnya, baik tokoh utama dan pendukung harus memiliki sifat-sifat atau karakter yang relevan dengan realita masyarakat Indonesia saat ini. Tokoh utama sendiri karakter “komentator,” yaitu selalu berkomentar terhadap peristiwa-peristiwa yang ditemuinya, meskipun komentar tersebut hanya dipikirkannya saja, tidak diungkapkan melalui perkataan. Hal ini berkaitan dengan kecenderungan ras Jawa yang dimiliki tokoh utama, yaitu sulit mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran karena berusaha menjaga sopan santun, meskipun dirinya sendiri tidak setuju dengan hal tersebut. Pada halaman awal juga disebutkan konsep “blangkon” yaitu *bendol belakang*. Sehubungan dengan unsur humor yang diusung buku komik ini, tokoh utama juga dibuat ekspresif dan ceria, dapat dilihat dari berbagai ekspresi berbeda yang cukup hiperbola. Nama “Rini” kemudian dipilih karena merupakan penamaan yang wajar bagi masyarakat Indonesia serta relatif mudah diingat.

Guna menambah unsur kedekatan dengan realita, bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa percakapan lisan sehari-hari. Bahasa yang digunakan tokoh utama merupakan bahasa Indonesia dan terkadang juga bahasa lisan Surabaya dengan penggunaan kata-kata seperti “kon”, “arek.”

b. Tokoh-tokoh Pendukung

Di dalam komik terdapat beberapa tokoh pendukung yang dibedakan menjadi dua kategori. Kategori itu adalah tokoh pendukung yang merupakan teman-teman kuliah tokoh utama dan tokoh pendukung yang menemani perjalanan Rini selama survei ke kota-kota besar.

Tokoh pendukung yang masuk dalam kategori teman kuliah Rini, diceritakan datang dari berbagai daerah, mengingat lingkungan perkuliahan yang sarat akan keragaman ras, agama, bahasa dan budaya. Adapun ciri-ciri fisik maupun karakter tiap tokoh ini dibuat sesuai dengan hasil pengamatan karakter mahasiswa, khususnya di UK. Petra sebagai perwakilan universitas swasta di Surabaya.

Tokoh pendukung yang masuk dalam kategori kedua, yaitu teman perjalanan tokoh utama dalam survei ke kota-kota besar, semuanya memiliki hubungan kekerabatan dengan tokoh utama. Hal ini bertujuan membuat tokoh utama dapat cepat beradaptasi terhadap perubahan lokasi serta leluasa dalam berekspresi. Oleh karena faktor kekerabatan ini jugalah, pengenalan tokoh pendukung perjalanan ini dapat dilakukan oleh tokoh utama (karena sudah kenal). Ciri-ciri fisik serta karakter tokoh teman pendukung perjalanan ini didasarkan dari survei yang telah dilakukan, dengan mempertimbangkan rentang usia tiap tokoh pendukung dengan tokoh utama.

Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung

a. Tokoh Utama : Rini

Terpilihlah ciri-ciri fisik wanita ras Jawa sebagai ciri-ciri fisik ke-Indonesiaan tokoh utama. Ciri-ciri tersebut berupa rambut berombak berwarna hitam, lensa mata hitam, tubuh langsing dengan tinggi badan relatif pendek. Unsur rambut berombak hitam dijadikan sebagai karakteristik pada tokoh utama dengan sengaja membuat tokoh-tokoh pendukung memiliki rambut lurus atau berwarna. Selain itu, rambut berombak yang dimiliki tokoh utama diberi model pendek mengembang sehingga cukup mudah dimodifikasi untuk unsur hiperbola.

Pada atribut pakaian yang dikenakan, Rini digambarkan sebagai pribadi yang mengutamakan tempat dan tujuan penggunaan pakaian. Ketika dikampus maupun menghadiri acara resmi, Rini menggunakan pakaian yang rapi sedangkan ketika melakukan perjalanan/survei, Rini memakai kaos guna memudahkan pergerakannya.



Gambar 2. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Utama, Rini

b. Tokoh Pendukung : Teman Kuliah

Tokoh pendukung yang masuk dalam kategori teman kuliah Rini, diceritakan datang dari berbagai daerah untuk menunjukkan keragaman yang ada di Indonesia. Terdapat 5 tokoh pendukung dalam kategori ini yaitu Tere, Delfi, Yulinda, Yvie dan Clara.

Tokoh pertama, Tere, mengambil karakteristik dari orang Indonesia Timur, yaitu Kupang. Hal ini bertujuan untuk menekankan keragaman jenis mahasiswa. Adapun ciri-ciri fisik Tere yang menggambarkan orang Indonesia Timur adalah rambut gelombang, alis dan bibir tebal, muka lonjong, leher besar dan bahu lebar. Karakter tokoh Tere adalah mahasiswa yang aktif organisasi yang memiliki IPK tinggi serta tepat waktu. Secara singkat, dapat disimpulkan bahwa Tere merupakan karakter yang menggambarkan wanita karir. Oleh karena itu, Tere diberikan atribut kacamata, selalu berpakaian rapi serta memiliki rambut pendek.



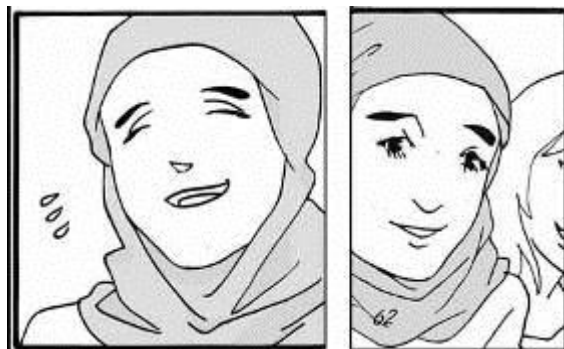
Gambar 3. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Tere

Tokoh kedua, Delfi, mewakili golongan perempuan bertubuh gemuk yang umumnya menginginkan bentuk badan ideal. Adapun, ciri fisik Delfi bersumber dari pengamatan terhadap mahasiswi bertubuh gemuk di UK. Petra dimana rata-rata golongan mahasiswi ini berusaha menutupi kelebihan berat badan pada bagian wajah dengan memanjangkan rambut. Oleh karena itu, tokoh Delfi memiliki rambut panjang berponi. Bentuk hidung *pesek* digunakan dalam penggambaran tokoh Delfi dengan tujuan menambah kesan kelebihan berat badan. Delfi memiliki karakter periang dan berposisi sebagai penggembira dalam kelompok dengan lelucon-leluconnya. Kepribadian periang ini kemudian diasosiasikan dengan gaya yang santai dengan menggunakan kaos.



Gambar 4. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Delfi

Tokoh ketiga, Yulinda, merupakan perwakilan dari pemeluk agama mayoritas di Indonesia, yaitu Islam. Yulinda disini digambarkan sebagai penganut agama Islam yang menggunakan jilbab dan berpakaian rapi tertutup. Tokoh Yulinda memang tidak dijelaskan dari ras mana, namun pada proses penciptaannya, digunakan model orang dari ras Jawa dengan bentuk muka membulat. Bagian dagu cukup lebar dan membentuk lonjong. Sedangkan pada bagian alis serta mata, dibuat lebih rendah pada bagian ujung untuk menciptakan kesan ramah dan kalem. Hal ini berkaitan dengan karakteristik Yulinda yang polos dan baik.



Gambar 5. Final / Penerapan Desain Karakter tokoh pendukung, Yulinda

Tokoh keempat, Yvie, adalah penggambaran mahasiswi perkotaan yang menjunjung tinggi *fashion* dan feminisme. Berasal dari ras Tionghoa, tokoh Yvie merupakan penekanan bahwa Indonesia ini terdiri dari berbagai macam ras yang berbeda yang dapat berjalan selaras. Sebagai penampilan ras Tionghoa, Yvie digambarkan memiliki mata kecil dengan alis yang tipis serta muka berbentuk segitiga dengan dagu yang meruncing. Kepedulian Yvie terhadap *fashion* disimbolkan dari pakaian dan atribut yang dipakainya. Rambut Yvie juga tidak berwarna hitam, sebagai penekanan akan kepeduliannya terhadap *fashion* ini.



Gambar 6. Final / Penerapan Desain Karakter tokoh pendukung, Yvie

Tokoh kelima, Clara, adalah perwakilan golongan pecinta/penganut budaya bangsa luar Indonesia. Di Indonesia, sejak masuknya manga Jepang, budaya Jepang terus berkembang hingga memiliki pengikut setia yang menunjukkan serta mempraktekkan budaya Jepang dalam kehidupan sehari-harinya. Fenomena *Cosplayer* kemudian muncul dan diterima masyarakat Indonesia pada umumnya. Tokoh Clara secara spesifik merupakan perwujudan *cosplayer*, dimana pribadinya justru diakui dan populer di dunia maya.

Clara divisualisasikan sebagai perempuan dengan warna rambut unik yaitu berwarna berbeda dibagian ujung rambut, atau disebut *deep dye hair*. Selain itu model poni rambut Clara dibuat mendatar layaknya tokoh-tokoh kartun Jepang guna memunculkan kesan "Jepang." Mata Clara juga diberikan warna berbeda untuk membangun kesan berasal dari luar Indonesia. Hal ini dimungkinkan dengan penggunaan lensa kontak yang saat ini sudah biasa digunakan. Clara memiliki bentuk muka segitiga namun bagian dagunya tidak meruncing seperti Yvie. Pada aspek pakaian, Clara menggunakan pakaian biasa (kaos) pada kesehariannya dan menggunakan kostum karakter yang dia perankan ketika melakukan *cosplay*.



Gambar 7. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Clara

c. Tokoh Pendukung : Teman Perjalanan
Tokoh pendukung yang masuk dalam kategori kedua, yaitu teman perjalanan tokoh utama dalam survei ke kota-kota besar, semuanya memiliki hubungan kekerabatan dengan tokoh utama. Hal ini dimaksudkan agar Rini dapat lebih nyaman berekspresi karena kedekatan yang dimiliki dengan tokoh-tokoh kategori ini. Tokoh-tokoh tersebut ialah Ganteng, Mas Bowo, Tantan dan Rani.

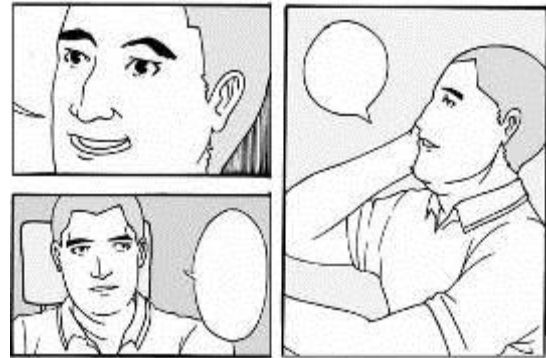
Tokoh pertama, Ganteng, adalah pemuda dengan wajah cukup tampan dan memiliki jenggot tipis serta alis tebal. Ganteng merupakan contoh laki-laki metroseksual yang menyadari aspek ketampanannya dan menunjungannya dengan membentuk kekar tubuhnya. Maka dapat disimpulkan bahwa tubuhnya yang kekar cenderung sebagai penampilan saja. Bagian dagu dan bahu Ganteng dibuat lebar, serta leher dibuat besar guna mempertegas gender laki-laki. Ganteng adalah mahasiswa dan memilih menggunakan hem pada bagian luar dan kaos pada bagian dalam, selayaknya mahasiswa pada umumnya.



Gambar 8. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Ganteng

Tokoh kedua, Mas Bowo, adalah laki-laki paruh baya dengan potongan rambut pendek serta tubuh yang berisi. Bentuk muka Mas Bowo adalah kotak, namun hal ini diperhalus oleh daging tambahan oleh karena penambahan berat badannya. Pada bagian hidung, apabila dilihat dari samping, berbentuk melengkung dengan efek tegas pada bagian bawah. Hal ini bertujuan memberikan kesan tegas dalam tokoh ini

sehubungan dengan latar belakang Mas Bowo sebagai mantan aktivis mahasiswa. Kesan tegas juga dibangun dari bentuk mata yang berbentuk kaku, yaitu bentuk kotak. Sebagai penyeimbang kesan tegas, alis mata Mas Bowo dibuat menurun pada bagian ujung sehingga terkesan ramah, serta pemberian ekspresi tersenyum selama tampil di dalam komik.



Gambar 9. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Mas Bowo

Tokoh ketiga, Tantan, memiliki semua ciri wanita paruh baya pada umumnya. Tubuh yang sedikit gemuk dan kerutan pada bagian mata maupun pipi. Rambut Tantan dibuat pendek dengan gaya yang ringkas guna menunjukkan bahwa Tantan merupakan karakter yang santai, tidak terlalu mengutamakan penampilan. Hal ini juga ditunjang dengan penampilan Tantan yang menggunakan kaos ditiap kesempatan. Adapun panggilan Tantan adalah pengulangan dari kata Tante.



Gambar 10. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Tantan

Tokoh keempat, Rani, memiliki berbagai kemiripan dengan Rini karena hubungan kakak-beradik yang mereka miliki. Rani digambarkan lebih terlihat dewasa dengan rambut panjang yang diikat, kacamata, muka yang lebih panjang, serta pakaian berkerah tinggi yang dikenakannya. Rambut gelombang difungsikan sebagai jembatan yang menunjukkan hubungan keluarga dengan Rini. Rani memiliki mata berbentuk kotak dengan penambahan tekukan kelopak

mata guna memperhalus kesan tegas dari mata berbentuk kotak. Frame kacamata Rani dibuat lonjong untuk menyiratkan sedikit unsur muda. Apabila diamati secara seksama, Rani memiliki banyak unsur kemiripan dengan Tere.



Gambar 11. Final / Penerapan Desain Karakter Tokoh Pendukung, Rani

Studi Visual Bentuk Panel dan Balon

Panel merupakan daerah meletakkan gambar komik. Sedangkan balon kata merupakan elemen pemuat pesan baik secara harafiah maupun simbolis. Variasi panel dan balon kata dapat membangun kesan tertentu sehingga dapat digunakan sebagai elemen penunjang cerita.

a. Panel

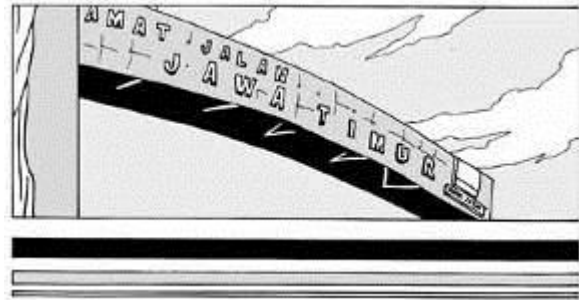
Setiap komikus memiliki panduan panelnya sendiri. Namun, secara umum terdapat beberapa variasi panel yang umum digunakan untuk situasi tertentu.



Gambar 12. Aplikasi Panel : Panel Hitam

Panel berwarna hitam pada bagian gutter, untuk menunjukkan kejadian di masa depan atau bayang-bayang yang memiliki urutan kejadian.

Penggunaan panel hitam ini banyak dipakai dalam buku komik *Naruto* yang kemudian diikuti dengan buku-buku komik setelahnya.



Gambar 13. Aplikasi Panel : Panel kosong berwarna blok

Panel kosong berwarna blok dengan bentuk memanjang baik horizontal maupun vertikal yang diletakkan pada gutter antar panel merupakan pemberian efek percepatan untuk melompat ke adagan yang ada ditempat, maupun waktu berbeda.



Gambar 14. Aplikasi Panel : Panel memotong gambar utuh

Panel yang memotong gambar utuh merupakan wujud kejadian yang terjadi diwaktu yang sangat berdekatan dalam satu rangkaian adegan.



Gambar 14. Aplikasi Panel : Panel balon kata

Panel dengan bentuk yang menyerupai balon kata berupa awan merupakan penggambaran angan-angan sesaat.



Gambar 14. Aplikasi Panel : Panel dalam panel

Panel dalam panel untuk menunjukkan penekanan atau perbesaran pada tokoh tertentu.

b. Balon Kata

Variasi balon kata memiliki fungsi yang sama dengan variasi bentuk panel, yaitu membangun kesan tertentu. Kesan yang dimaksud lebih ditekankan pada pengungkapan emosi tokoh yang sedang berbicara dengan menyimbolkan intonasi maupun keras suara yang dikeluarkan tokoh tersebut.

Adapun, bentuk balon kata yang umum dipakai adalah bentuk lingkaran untuk memuat dialog biasa. Kemudian, terdapat balon kata bersudut runcing yang dipakai untuk menunjukkan dialog dengan kesan suara keras (teriakan) atau emosi yang tinggi. Dalam buku komik “Mengejar TA,” balon kata yang digunakan dalam dialog berupa narasi maupun suara hati tokoh utama memakai bentuk persegi.

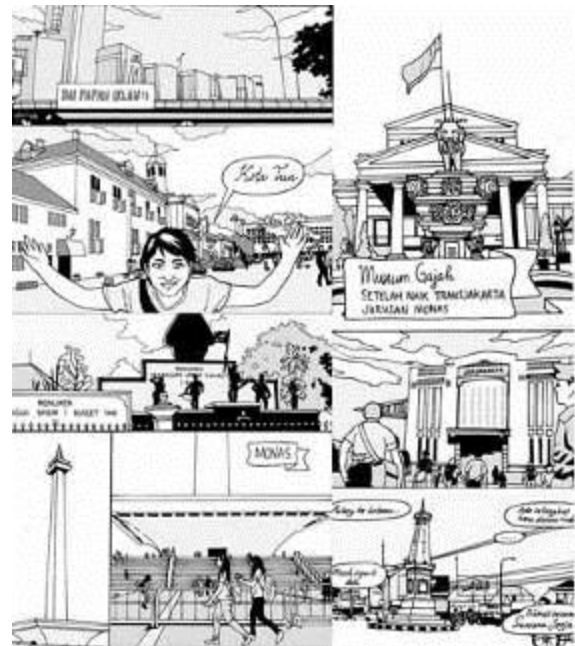


Gambar 15. Berbagai Macam Variasi Balon Kata

Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan

Komik “Mengejar TA” menggunakan banyak gambar bangunan untuk menjelaskan *setting* adegan terutama dengan jalan cerita yang memiliki mobilitas tinggi. Bangunan yang dipilih harus bisa diidentifikasi

dengan kota tertentu agar dapat memudahkan pembaca memahami rangkaian cerita.



Gambar 16. Berbagai Unsur Arsitektural dalam Komik

Layout Komik

Layout yang dimaksud meliputi penataan panel, *gutter*, balon kata dan *caption*. Penataan panel akan dibuat dinamis dengan perubahan jumlah dan ukuran panel, sesuai dengan jalan cerita. Ada pula gambar yang sengaja tidak berada di dalam panel sehingga dapat membangun kesan bebas dan lepas dari cerita. *Gutter* juga demikian, dimana terdapat konsep *gutter* yang memakai spasi (ruang kosong) dan ada yang tidak memakai spasi.

Sedangkan, untuk penempatan balon kata dan *caption* akan dibuat dinamis juga dengan cara meletakkannya diatas atau melewati *gutter*. Berbagai sisipan humor maupun komentar juga akan diselipkan dengan bentuk balon kata atau *caption* yang berbeda.



Gambar 17. Contoh Halaman dari Chapter I : Monster itu Bernama TA



Gambar 18. Contoh Halaman dari Chapter II : Srikandi Mencari Skripsi



Gambar 19. Contoh Halaman dari Chapter III : Adekku Sayang



Gambar 20. Contoh Halaman dari Chapter IV : Gimana Jadi Orang Indonesia

Cover Depan dan Cover Belakang

Cover depan buku komik memakai latar belakang warna pink yang identik dengan kesan muda dan semangat. Pada bagian tengah terdapat bentukan lingkaran yang bagian pinggirnya berisi beberapa benda atau adegan yang ditemui tokoh utama buku komik dalam perjalanan surveinya. Bagian tengah

lingkaran berisi judul komik, yaitu “Mengejar TA.” Figur tokoh utama sendiri diletakkan pada bagian depan lingkaran, disamping judul dengan posisi berlari dengan membawa ransel.

Sedangkan pada bagian belakang cover dituliskan sinopsis cerita buku komik diatas latar belakang warna pink. Satu adegan komik ditambahkan, yaitu ekspresi kesal tokoh utama untuk menunjukkan kesan bahwa komik ini adalah komik ringan yang kaya akan ekspresi.



Gambar 21. Kanan: Cover Depan, Kiri : Cover Belakang

Pembatas buku diselipkan juga didalam buku komik guna memudahkan pembaca melanjutkan pembacaan komik.



Gambar 22. Desain Pembatas Buku

Simpulan

Perancangan buku komik “Mengejar TA : TA Kukejar Hikmah Kudapat” ini diharapkan dapat menghibur dan mengajak pembacanya untuk

memikirkan apakah mereka juga melakukan realita yang tergambar dalam komik. Adapun realita yang tergambar merupakan cerminan perilaku dan kebiasaan masyarakat Indonesia yang tidak hanya yang baik saja namun juga yang buruk. Pada bagian akhir cerita, dialog antar tokoh sebenarnya menanyakan secara halus kepada pembaca mengenai alasan perilaku dan kebiasaan buruk masyarakat Indonesia masih tetap dipertahankan. Cerita dalam buku komik sengaja tidak diberi kesimpulan yang jelas sehingga pembaca bisa menyimpulkan sendiri bagian akhir cerita. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah munculnya kesadaran pembaca untuk memiliki dan menerapkan semangat nasionalisme dalam diri mereka.



Gambar 23. Penulis dan Karya

<http://beladina27.blogspot.com/2013/05/apa-itu-metode-penelitian-kuantitatif.html>

Galistan, Fauzan Julio. (February 2013). *Imajinasi yang Menenangkan!* Pesan disampaikan dalam <http://gambarojan.blogspot.com/2013/02/mau-tau-pengertian-komik.html>

Raharjo, T., et al. 2012. *Literasi Media & Kearifan Lokal 'Konsep dan Aplikasi'*. Jogjakarta : Mata Padi Pressindo.

Swasono, Sri-Edi. (2003). *Anak Bangsa Menggugat : Nasionalisme, Kemandirian dan Kewirausahaan*. Jakarta : Pustaka LP3ES.

Widiastuti, Eni. (August 2013) *Humor, Sarana Kurangi Stres*. Pesan disampaikan dalam <http://www.solopos.com/2013/08/29/humor-sarana-kurangi-stres-442183>

Daftar Pustaka

Ahmad, Hafiz, Benny Maulana, dan Alvanov Zpalanzani.(2006). *Histeria! Komikita 'Membedah Komik Kita Masa Lalu, Sekarang dan Masa Depan*. 'Jakarta : PT. Elex Media Computindo.

Argarini, Sri. (May 2012). *Globalisasi*. Pesan disampaikan dalam <http://sriargarini.blogspot.com/2012/05/globalisasi.html>

Astuti, Tia Agnes. (January 2014). *Apa Kekuatan Jagoan Lokal dalam Membuat Komik?* Pesan disampaikan dalam <http://hot.detik.com/read/2014/01/27/140717/2479341/1059/apa-kekuatan-jagoan-lokal-dalam-membuat-komik.html>

Atmadiredja, Genardi. (2012). *Komik di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan antara Komik Lokal dengan Komik Asing*. Diunduh 6 Februari 2014 dari www.academia.edu/5078769/ *Komik di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan antara Komik Lokal dengan Komik Asing*

Beladina, Nurmalia. (May 2013). *Apa Itu Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif? Dapatkah Keduanya Digabungkan?* Pesan disampaikan dalam