

Perancangan Buku Ilustrasi Kehidupan Dunia Malam di Surabaya

Targa Santoso Putra¹, Prayanto Widyo Harsanto², Rebecca Milka Natalia Basuki³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra

Email: targasantoso@gmail.com

Abstrak

Di jaman ini ilustrasi berfungsi sebagai media penyampaian pesan yang efektif. Disamping sebagai media promosi, ilustrasi juga berfungsi untuk menyampaikan pesan dan makna secara visual melalui tampilan yang menarik. Melihat berbagai fenomena yang terjadi di kalangan remaja seputar dunia malam, perancangan ilustrasi ini bertujuan untuk mengingatkan remaja akan bahaya dunia malam.

Kata kunci: Ilustrasi, dunia malam, media promosi, remaja, bahaya

Abstract

Nowadays, not only as a usual drawing, illustration also used as a medium to deliver effective messages. It also worthy to convey meanings and messages to audiences through its attractive visualizations, and as a promotional medium as well. Based on various phenomenons that occur among teenagers about night life, this illustrated book aims to emphasize the risk and bad effect of night life for teenagers.

Keywords: *Illustration, night life, visualization, promotional medium, phenomenons, emphazise, teenagers*

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, perkembangan teknologi pun juga semakin pesat. Dapat dikatakan bahwa manusia selalu hidup berdampingan dengan teknologi. Bahkan hal itu berdampak pada lingkungan bermain anak remaja. Saat ini sering kita jumpai remaja bermain ke mall, ke konser, ke diskotik, ke cafe pada malam hari bersama teman temannya. ("Youth Power, Take Action Build Nation" Univ. Gadjah Mada Yogyakarta, 21-23 Oktober 2011")

Terutama masa remaja yang merupakan masa transisi atau masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Pada masa inilah remaja akan mulai melakukan banyak hal-hal yang negative pada umumnya. Mereka akan mulai lebih mendengarkan teman-temannya daripada orangtua atau keluarga. ("Pengaruh Mental Anak terhadap Keluarga Broken Home" Anggawirya, 27 November 2014")

Pada dasarnya hal demikian juga di pengaruhi oleh perkembangan pembangunan dan teknologi yang pesat dan tidak di imbangi dengan kemampuan orang tua untuk membimbing dan mengarahkan anaknya untuk dapat menempatkan

diri. Dalam kondisi demikian, tidak jarang dapat di temui, beberapa anak remaja bahkan dewasa sekalipun mengidap kecanduan bermain ke mall, diskotik, cafe dan berbagai kegiatan yang lebih banyak mendatangkan akibat buruk bagi diri mereka sendiri. ("Dunia Malam" [nurullh](#), 28 Maret 2012, par 2")

Dari hasil survei tahun 2008, Direktur Remaja dan Perlindungan Hak-Hak Reproduksi Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional Pusat (BKKBN), M Masri Muadz menuturkan bahwa 63% remaja usia sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA) di Indonesia sudah tidak lagi perawan. Mengutip hasil survei yang diterimanya, Masri menyebutkan, jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya. Pada 2005-2006 di Jabotabek, Medan, Bandung, Surabaya, dan Makassar, berkisar 47,54 persen remaja mengaku berhubungan seks sebelum menikah. Peningkatan ini, antara lain, disebabkan pergaulan hidup bebas, faktor lingkungan, keluarga, dan media massa. Riset Departemen Kesehatan, sampai dengan September 2008, menjelaskan bahwa, sebanyak 15.210 penderita AIDS atau orang yang hidup dengan HIV/AIDS di Indonesia. Dari jumlah itu, 54 persen adalah remaja.

(“Jurnal Remaja Indonesia”, Abie Sudiono, 8 Juli 2009”) Topik ini dianggap penting karena, apakah setiap permasalahan yang terjadi baik finansial yang terjadi baik kantor maupun pekerjaan, permasalahan keluarga, hubungan percintaan baik pacar maupun istri-suami dan permasalahan hubungan antar rekan harus dilampiaskan dengan hiburan malam.

Oleh sebab permasalahan di atas, penulis mengajukan solusi berupa perancangan buku ilustrasi dunia malam dalam bentuk komik singkat yang bertujuan menghimbau semua kalangan khususnya remaja usia 16 sampai dengan 23 tahun untuk lebih memikirkan masa depan daripada menggapai kegembiraan semu semata.

Teori

Teori perancangan buku ilustrasi ini diklasifikasikan menjadi dua jenis yakni.

- Teori Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lainnya. Pola-pola kehidupan sosial yang khusus seringkali disederhanakan dengan istilah budaya. Sementara itu, gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu tertentu yang merupakan karakteristik suatu kelompok.

Dalam bukunya “*Life Style*” David Chaney (1996:92) mengatakan bahwa: “Gaya hidup selanjutnya merupakan cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai social atau simbolik; tapi ini juga berarti bahwa gaya hidup adalah cara bermain dengan identitas.” Atau dengan kata lain: “Gaya hidup adalah suatu cara terpola dalam pergaulan, pemahaman, atau penghargaan artefak-artefak budaya material untuk mengasosiasikan permainan kriteria status dalam konteks yang tidak diketahui namanya”.

Adapun interpretasi dari peneliti sendiri bahwa pada kesempatan lain, Chaney juga berasumsi bahwa gaya hidup merupakan ciri dari sebuah masyarakat modern, atau biasa juga disebut modernitas. Dalam arti disini, adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern yang akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu dengan orang yang lain.

- Teori Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata “*illustrate*” yang muncul akibat pembagian tugas fungsional antara teks dan gambar. Dari etimologinya *illustrate* berasal dari kata “*lustrate*”, bahasa latin yang berarti memurnikan atau menerangi.

Sedangkan kata “*lustrate*” sendiri merupakan turunan kata dari letak (bahasa Indo-eropa) yang berarti cahaya (Wiratmo, par.1).

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai.

Dapat memberikan gambaran tokoh atau karakter, dapat menampilkan beberapa contoh *item* yang diterangkan dalam dalam suatu buku, baik pelajaran ataupun *text book*, dapat membantu memperjelas teks sekaligus sebagai *eye-catcher*. (Supriyono, hlm 169), dapat membantu menghubungkan tulisan dengan kreativitas serta individualitas manusia, dapat membantu seseorang dalam mengurangi rasa bosan (Roifah, par.5), serta mempermudah memberikan gambaran jelas dari sebuah subjek yang dijelaskan.

Ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis antara lain adalah

1. Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi periklanan adalah ilustrasi yang ditujukan pada fungsi promosi dan pemasaran.

2. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi buku yang sering dijumpai pada buku novel, buku bacaan anak maupun orang dewasa, buku olahraga, kartun, karikatur politik.

3. Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi ilmiah adalah ilustrasi yang menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah

4. Ilustrasi Media

Ilustrasi media adalah ilustrasi yang berkaitan dengan pengetahuan kedokteran.

Tinjauan Fakta Lapangan

Adapun kerangka wawancara melalui metode perancangan 5W+1H dengan kerangka pertanyaan yang dirancang adalah sebagai berikut.

What/Apa masalahnya: Faktor apakah yang mempengaruhi remaja Surabaya untuk masuk keranah hiburan dunia malam (*clubbing*)?

When/Kapan masalah ini terjadi: Kapan saja remaja di Surabaya menikmati hiburan malam (*Clubing*)?

Who/Siapa audiensnya: siapa saja yang terlibat dalam hiburan malam (*Clubbing*)?

Where/Dimana masalah ini terjadi: dimanakah hiburan dunia malam (*Clubbing*) di Surabaya dilakkukan?

Why/Mengapa masalah ini terjadi: mengapa hiburan dunia malam harus diminimalisir seminimal mungkin?

How/bagaimana: Bagaimana solusi yang tepat untuk menghimbau remaja dan semua kalangan untuk meminimalisir kebiasaan menikmati hiburan dunia malam (khususnya *clubbing*) di Surabaya?

Dari hasil analisa survei lapangan diatas kesimpulan yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut.

Remaja tersebut menganggap *clubbing* sebagai suatu pelarian atas rutinitas dan hiburan mereka, beberapa diantaranya hanya sebagai pengisi waktu luang karena bosan, dan berawal dari coba coba hingga ketagihan.

tiga dari sepuluh sampel *target audience* mengaku pergi dugem (*clubbing*) ke orang tua mereka, tujuh sisanya sembunyi sembunyi, rata rata pergi diatas pukul 11.30, seringkali dijemput oleh teman gumbulan.

Remaja Surabaya pergi Clubbing dalam jangka waktu relatif antara dua sampai 3 kali seminggu/ lima dari sepuluh sampel *target audience* mengaku sering melakukan seks bebas dan mengkonsumsi obat obatan terlarang (Jenis Keytamin, Ineks (Ganja), Rudal, Dolphin dan lain sebagainya.

Rata rata biaya yang dihabiskan antara Rp 250.000,-/orang per event *campus night* s/d event besar Rp 4.000.000,-/orang, kecuali perempuan seringkali tidak dipungut biaya (*free*).

Konsep Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah buku ilustrasi yang menyajikan informasi dalam rangka menghimbau semua kalangan terutama remaja akan bahayanya budaya dunia malam. Konsep warna yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah hitam putih.

Gaya visualisasi memakai gaya pribadi dan merupakan jenis ilustrasi kartun yakni karakter kecil (*chibi*) dengan satire sebagai kritik sosial.

Typeface yang digunakan antara lain adalah Comic Sans MS dan Arial.

COMIC SANS MS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,!?

Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,!?

Target Audience

Target audience dari perancangan ini adalah remaja usia 16-23 tahun dengan status ekonomi sosial menengah sampai menengah ke atas yang akan mencoba, menikmati, dan ketagihan terhadap kegiatan hiburan malam, bertempat tinggal di Surabaya.

1. Demografis

Anak remaja laki-laki dan perempuan berusia 16-23 tahun yang termasuk ke dalam golongan

kelas menengah dan menengah ke atas dalam kelas sosial masyarakat.

2. Geografis

Bertempat tinggal di kota-kota besar khususnya Surabaya, dan tidak menutup kemungkinan untuk yang bertempat tinggal di kota Jakarta. (informasi diperoleh melalui perbincangan di media sosial)

3. Psikografis

Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang hal hal baru, dan memiliki apresiasi terhadap sebuah karya seni dan buku yang besar.

4. Behavioral

Menikmati kegiatan hiburan dunia malam, aktif dalam kegiatan tersebut, energik.

Judul buku Ilustrasi ini adalah *Aku?*. Judul ini dipilih karena kata *Aku?* mengacu pada istilah yang dekat hubungannya dengan kebiasaan dan mencari sebuah jati diri serta refleksi yang tidak lain adalah gaya hidup. Pemilihan judul tersebut juga dipertimbangkan atas dasar *impact*/kesan pertama yang dihasilkan ketika orang melihat judulnya sehingga menimbulkan keinginan untuk membaca buku ilustrasi ini.

Buku ilustrasi ini merupakan kumpulan cerita dari berbagai macam kejadian dan pengalaman pribadi para remaja dalam mengeluti hiburan dunia malam begitu pula dalam kehidupan sehari hari mereka.

Buku ilustrasi akan dibuat dengan ukuran A5 dengan dan berjumlah sekitar lebih kurang 50 halaman.

Buku "*Aku???? Based on True Story...*" adalah buku ilustrasi yang bertujuan untuk menghimbau dan menginformasikan tentang kebiasaan hiburan dunia malam dan bahaya dampak yang ditimbulkannya. Dalam mendesain karakter dibuatlah sketsa wajah dan figur yang sesuai dengan berbagai macam ukuran agar memudahkan aplikasi pada berbagai media yang tepat, pose dan gambar karakter didesain sevariatif mungkin sehingga sesuai dengan latar belakang dari perancangan ini. berikut adalah hasil final dari perancangan ini.

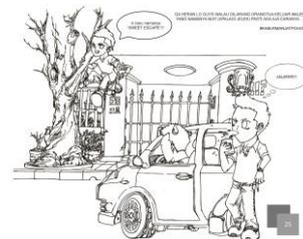
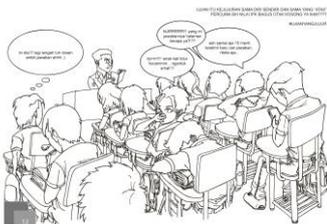
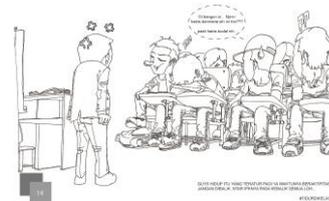


Gambar 1. Thumbnail Karakter

Buku ilustrasi ini tidak memiliki dan alur cerita, serta tidak memiliki tokoh utama seperti layaknya sebuah komik maupun novel grafis namun lebih cenderung kearah komik *strip* dan kumpulan cerita dengan alur yang singkat disetiap sub judulnya. Buku ini merupakan kumpulan cerita dari berbagai macam kejadian dan refleksi dari pengalaman pribadi penulis dan rekan dalam menggeluti hiburan dunia malam.



Gambar 2. Cover Depan dan Belakang





Gambar 3. Ilustrasi Buku

Kesimpulan

Melalui buku ilustrasi ini, penulis berharap buku ini dapat menjadi salah satu referensi ide yang baru dalam dunia ilustrasi dan cerminan yang menghimbau seluruh masyarakat dan remaja tentang bahaya dan dampak negatif dari hiburan dunia malam serta membantu mengubah cara pandang dan kebiasaan remaja terhadap hiburan negatif seperti layaknya hiburan dunia malam, sehingga mereka dapat menyalurkan hobi dan emosi mereka ke arah yang lebih positif dan membangun.

Daftar Pustaka

- Adifasmenda. (2009). *Seni Rupa*. Retrieved April 10, 2016 from <http://adifasmenda.blogspot.com>
- Adlin, A. (2006). *Resistensi gaya hidup: Teori dan realitas*. Yogyakarta: Jalasutra
- Ali, M, & Asrori, M. (2005). *Psikologi Remaja (perkembangan peserta didik)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anggawirya. (2014). *Pengaruh Mental Anak terhadap Keluarga Broken Home*. Diperoleh 15 Februari 2016, dari : <http://sharingdisini.com/2014/11/27/pengaruh-mental-anak-terhadap-keluarga-broken-home/>
- Asas dan Unsur-unsur Desain*. (2007). Retrieved February 25, 2016 from <http://kamusbahasaindonesia.org/ilustrasi> Mudjiono, Irawan B. *Asas dan Unsur-unsur Desain*
- Chaney, David. (2006). *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra
- Darmawan, Hikmat. (2010). *Novel Grafis apaan sih?*. Retrieved March 4, 2016 from <https://hikmatdarmawan.wordpress.com/2010/02/15/novel-grafis-apaan-sih-bagian-1/>
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Henny. (2009). *Makalah Dugem*. Retrieved February 10, 2016 from <http://www.scribd.com/doc/17493829/Makalah-Dugem#scribd>
- Irfan, Amalee. (2015). *Nasib Ilustrasi Kita*. Retrieved February 23, 2016 from <http://dokumen.tips/documents/baca-eun-z.html>
- Kamus Bahasa Indonesia Online. Retrieved March 2, 2016 from <https://kamusbahasaindonesia.org/ilustrasi>
- Munir, Misbahol. (2010). *Tiap Tahun Remaja Seks Pra nikah Meningkatkan*. Retrieved February 12, 2016 from <http://news.okezone.com/read/2010/12/04/338/400182/tiap-tahun-remaja-seks-pra-nikah-meningkat>
- M1 Super Club*. (2012). Retrieved April 12, 2016 from <https://www.facebook.com/M1SuperClub/>
- Nurulh. (2012). *"Dunia Malam"*. Retrieved February 27, 2016 from <https://www.scribd.com/doc/86998220/dunia-malam>
- Presentasi dalam acara "Youth Power, Take Action Build Nation"*. (2011). Retrieved February 23, 2016 from http://www.kompasiana.com/mahfudz02/mainan-tradisional-dan-modern_560ded1b747e614211de11db
- Sanyoto, Sadjiman E. (2009). Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- TopTen Group*. (2010). Retrieved April 12, 2016 from <https://www.top10holdings.com/index.html>
- Wiratmo, Triyadi G. (2009). *Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnalis Visual sampai Opini Visual*. Retrieved February 23, 2016 from <http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/>