

JURNAL
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KOMIK BERBASIS CERITA RAKYAT TIMUN MAS

Moh. Eka Lesmana¹ Riky A Siswanto., S.Ds., M.Des² Syarip Hidayat., S.Sn.,M.Sn³

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom¹
Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu Bandung, Jawa Barat

ekalesmana@gmail.com¹

ABSTRAK

Cerita rakyat Indonesia juga merupakan salah satu identitas dari bangsa Indonesia itu sendiri, namun dilihat dari perkembangannya saat ini, cerita-cerita rakyat mulai kurang populer. Adanya dominasi komik-komik impor yang menyajikan dan mengemas cerita dan ilustrasi menarik juga menjadi salah satu alasan mengapa Cerita rakyat dan komik lokal Indonesia kalah populer di dibandingkan dengan komik-komik impor. Karena itu perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah komik yang berbasis pada salah satu cerita rakyat Indonesia yaitu Timun Mas. Pada perancangan dilakukan proses pengumpulan data dengan melihat respon dan tanggapan pembaca sehingga nantinya dapat menentukan konsep perancangan yang tepat. pada karya perancangan yang terfokus pada media komik ini, visualisasi pada karakter yang ada pada cerita rakyat sebelumnya mengalami perubahan untuk memunculkan kesan modern dan casual, sehingga nantinya dapat menarik perhatian pembaca yang di fokuskan pada usia remaja.

Kata Kunci: komik, dominasi komik import, cerita rakyat yang kurang populer, modernisasi visual karakter.

ABSTRACT

Indonesian folklore is also one of the identity of Indonesian culture itself, but nowadays, these folktales become less popular. Comic import with their interesting package, story and illustration has made import comics dominate Indonesian comic market, and became one of the reason why Indonesian comics and folktales are less popular than these imported comics. Because of that, this project is trying to make a comic design based on one of the most popular Indonesian folktales, „Timun Mas“. The data collection process in this project is by looking at the response and feedback from the to determine the proper design concept for this comic project. this comic project focused on the improvement visualization of characters in the original folklore, to create an impression of a modern and casual style and design, and so it will be able to attract the reader's attention which are focused on teens.

Key words : comic, imported comic domination, unpopular folktale stories, character visualization improvement

1. PENDAHULUAN

Indonesia sendiri sebenarnya memiliki banyak kisah atau dongeng rakyat yang diturunkan turun-temurun dari generasi ke generasi, dimana cerita atau kisah ini merupakan identitas bangsa, namun sayangnya kisah-kisah ini mulai tergerus oleh era modernisasi dan terkesan kuno. Padahal kisah-kisah atau cerita rakyat ini sebenarnya memiliki potensi untuk dikembangkan sehingga dapat bersaing di era modern ini, contohnya dapat kita lihat pada seperti film “Snow White and Huntsman”, “Red Riding Hood”, game “Alice Madness” dan lain-lain. Hal ini membuktikan bahwa kisah atau cerita rakyat ini dapat diaplikasikan ke berbagai media baik itu film, game, komik dan lain-lain, dan dengan cara atau pengembangan cerita dan karakter yang baik, maka kisah-kisah ini dapat bersaing di era saat ini.

Cerita dan Pesan moral pada cerita rakyat inilah yang layak untuk disampaikan ke generasi muda karena dalam cerita rakyat tersebut tersebut mencerminkan budaya suatu bangsa, dan menjadikan cerita rakyat merupakan identitas bangsa tersebut, karena itu untuk menarik perhatian generasi muda terhadap cerita rakyat tersebut maka media komik yang merupakan media populer yang berkembang saat ini merupakan pilihan yang tepat. Komposisi antara gambar dan teks menjadikan komik mudah dimengerti dan menarik bagi generasi muda. Namun ketatnya persaingan dan dominasi komik Import menjadikan cerita rakyat yang ingin diangkat dalam media komik juga dapat dikembangkan sehingga dapat bersaing dengan komik-komik Impor tanpa melupakan nilai moral yang ada pada cerita asalnya. Dimana nantinya dengan mengembangkan komik yang berangkat dari cerita rakyat dapat menjadi identitas pembeda antara komik Indonesia dan komik impor, pengembangan cerita juga diharapkan dapat menjadikan komik lokal Indonesia dapat bersaing dalam industri komik secara luas baik itu dalam lingkup nasional maupun internasional, dan dengan mengangkat cerita yang berangkat dari cerita rakyat pada nantinya dapat berdampak pada meningkatnya *aware* terhadap

karakter-karakter dan budaya lokal Indonesia, selain itu pesan moral yang ada pada cerita rakyat juga dapat menjadi teladan bagi sikap dan kepribadian generasi muda.

2. DASAR TEORI

Dalam merancang sebuah komik ada beberapa hal juga yang perlu diperhatikan, salah satu diantaranya adalah pemahaman terhadap unsur-unsur yang ada dalam komik itu sendiri.

2.1 ELEMEN DALAM KOMIK

1. Panel : Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita.
2. Sudut Pandang : Sudut pandang merupakan arah pengambilan gambar, dengan adanya berbagai arah pengambilan gambar, dapat mendramatisir adegan dalam sebuah komik
3. Parit : merupakan jarak yang berada diantara panel, parit juga dapat menjadi ruang imajiner bagi pembaca
4. Balon Kata : balon kata biasa menjelaskan tentang dialog dan juga narasi yang ada pada komik
5. Bunyi Huruf : bunyi huruf merupakan salah satu unsur yang dipakai dalam mendramatisir sebuah adegan
6. Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual[1]
7. Cerita : Komik merupakan seni perpaduan antara ilustrasi dan juga teks, karena itu dalam penerapannya cerita memegang peranan yang sangat penting dalam komik itu sendiri
8. Splash: merupakan panel maupun halaman yang ada pada komik yang biasa berfungsi sebagai prolog dan juga menandakan sebuah adegan yang penting yang ada dalam komik
9. Garis gerak : garis gerak atau yang biasa disebut *speed line* merupakan sebuah efek yang menandakan pergerakan sebuah objek yang ada dalam sebuah komik
10. Symbolia : representasi ikon yang digunakan dalam komik [3] : symbolia juga berfungsi menguatkan dan mendramatisir adegan maupun ekspresi yang ada pada komik
11. *Story telling* : meliputi kemampuan dalam menyampaikan cerita dan menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam membuat komik, penentuan alur atau plot yang baik juga akan menghasilkan komik yang menarik.

3. ANALISA DATA

Berikut adalah hasil analisa data dari perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat timun mas.

3.1 DATA PEMBERI PROYEK

re:ON Comics adalah sebuah penerbitan komik termasuk pengembangan konten yang meliputi versi cetak dan online. Versi cetak berupa Kompilasi Komik Berseri yang terbit secara berkala dan versi online adalah penerbitan komik periodik melalui web di mana semua orang dapat membaca dan mengikutinya secara gratis. Versi online pada dasarnya menyajikan konten yang berbeda dengan versi cetak namun tetap dengan memperhatikan korelasi konten sehingga kedua versi ini justru akan saling melengkapi satu dengan lainnya.

3.2 SEGMENTASI

Segmentasi adalah usaha mengelompokkan konsumen atau pembeli kedalam kelompok dengan ciri-ciri yang sama [2].

segmentasi khalayak ini dapat dibagi menjadi empat kategori yaitu secara geografis, demografis, psikografis dan behaviouristis. Berikut ini adalah segmentasi pasar dari komik “Cucumber Conquest”:

1. Geografis

Segmentasi secara Geografis adalah segmentasi yang dilamengelompokkan konsumen menurut wilayah, dalam hal ini pada perancangan komik “Cucumber Conquest” adalah mencakup seluruh rakyat Indonesia bahkan dapat mencakup seluruh warga dunia. Melihat tema yang diangkat pada komik ini yang berdasar pada cerita rakyat indonesia

2. Demografis

segmentasi secara demografis merupakan segmentasi yang mengelompokkan konsumen menurut variabel-variabel demografis [2] Pada perancangan komik ini target berdasarkan variabel-variabel demografis adalah :

1. Umur : 15 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Jenis Pendidikan : Semua kalangan
4. Jenis Pekerjaan : Semua kalangan

Alasan dari memilih umur 15 tahun keatas adalah karena komik ini memang ditujukan pada remaja dan dewasa, namun untuk pembaca dibawah dari 15 tahun harus mendapat pengawasan orang tua dikarenakan oleh adanya beberapa adegan *action* atau pertarungan dalam komik ini.

3. Psikografis

Segmentasi secara psikografis adalah segmentasi yang mengelompokkan konsumen menurut kepribadian atau gaya hidup. Segmentasi ini mencakup orang-orang yang gemar membaca komik terutama remaja, namun komik ini juga dapat dinikmati oleh orang dewasa sebagai hiburan, selain itu pesan yang ingin disampaikan dapat mencakup semua kalangan.

4. Behaviouristis

Segmentasi secara Behaviouristis adalah segmentasi yang mengelompokkan konsumen menurut tingkah laku mereka. Dalam konteks ini mencakup semua kalangan yang memiliki ketertarikan dan terbiasa dalam membaca komik.

3.3 KONSEP PERANCANGAN

Membuat sebuah komik dengan mengembangkan cerita yang didasari oleh cerita rakyat Indonesia dengan konten :

1. Mengembangkan cerita dengan lebih kompleks sehingga komik juga dapat dinikmati oleh pembaca dewasa.
2. Membuat komik dengan dunia, *universe* fantasi, sehingga dapat memberikan nuansa dan suasana yang imajinatif bagi pembaca.
3. Tetap mempertahankan nilai-nilai moral dan budaya yang terdapat pada cerita rakyat aslinya.

4. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berikut konsep dan hasil perancangan pada perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat timun mas.

4.1 KONSEP PESAN

Konsep pesan yang ada pada komik berbasis cerita rakyat Timun Mas, berjudul "*Cucumber Conquest*" masih sama dengan pesan yang ada pada cerita rakyat aslinya. yaitu :

1. Semua permasalahan ada jalan keluarnya asal kita mau berusaha untuk mencarinya
2. Tiap keputusan yang diambil ada konsekuensinya.

Dari poin pesan di atas dapat dilihat pesan yang ada pada cerita Timun Mas versi cerita rakyat dan Timun Mas versi "*Cucumber Conquest*" memiliki kesamaan, namun perbedaannya adalah, pesan cerita yang ada pada versi cerita rakyat Timun Mas disampaikan oleh tindakan ibu Timun Mas namun pada cerita Timun Mas pada komik "*Cucumber Conquest*" Pesan-pesan tersebut di sampaikan langsung oleh tokoh utama yaitu Timun Mas, melalui tindakan dan juga dialog dan interaksinya.

4.2 KONSEP MEDIA

Media utama yang dipilih pada perancangan karya tugas akhir „*Cucumber Conquest*“ adalah komik, pemilihan media komik dipertimbangkan karena komik memiliki kekuatan komunikasi yang baik, hal ini dapat dilihat dari perpaduan antara gambar dan juga teks, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat disajikan dengan lebih maksimal.

4.3 KONSEP VISUAL

Berikut konsep visual yang ada pada komik "*Cucumber Conquest*"

4.3.1 GAYA ILUSTRASI

Pada perancangan komik "*Cucumber Conquest*" Gaya ilustrasi yang akan dipakai adalah gaya manga. Gaya *manga* adalah gaya gambar yang berasal dari negara Jepang dan sangat populer saat ini. Sebagian besar komik yang beredar di pasaran Indonesia saat ini mengadopsi gaya *manga*. Alasan dari pemilihan gaya *manga* adalah karena gaya *manga* lebih simpel sehingga unsur gerak pada ilustrasinya bisa lebih menarik. Selain itu gaya manga juga fleksibel sehingga ekspresi karakter dapat berkesan lebih kuat.

4.3.2 FONT

Font yang akan digunakan pada komik "*Cucumber Conquest*" adalah font ANIMEACE 2.0, font ini tergolong dalam kategori *font Miscellaneous* melihat karakter dari font ini yang bersifat bebas, tetapi berbeda

dari karakteristik *font miscellaneous* atau dekoratif yang secara umum sering tidak memperhatikan tingkat keterbacaan melainkan keindahan, pada *font ANIMEACE 2.0* ini tingkat keterbacaan cukup bagus juga dengan karakteristik dari *font ANIMEACE 2.0* yang seakan ditulis secara *manual* membuat *font* ini sangat cocok untuk diaplikasikan sebagai *font* teks dalam komik. Selain itu saat ini *font ANIMEACE 2.0* juga merupakan *font* yang sering dipakai pada *website* komik *online*.

4.3.3 WARNA

Warna yang digunakan pada komik "*Cucumber Conquest*" banyak didominasi oleh warna coklat, warna ini terinspirasi dari batik jawa, yang juga berkaitan dengan cerita Timun yang berasal dari jawa.

4.4 HASIL PERANCANGAN

Berikut adalah hasil perancangan yang ada pada komik *Cucumber Conquest*, mulai dari karakter, sampai pada hasil akhir komik.

4.4.1 DESAIN KARAKTER



Gambar 1 : Desain karakter Timun Mas pada komik *Cucumber conquest*

Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 1 : Desain karakter Buto Ijo pada komik Cucumber conquest
Sumber : Dokumentasi Penulis

4.4.2 SAMPEL SKETSA/STORYBOARD



4.4.2 HASIL AKHIR



6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Sebagai kesimpulan komik ini adalah sebuah serial penggambaran tentang dunia fantasi yang merupakan adaptasi dari cerita Timun Mas yang merupakan salah satu cerita rakyat bangsa Indonesia. Dengan mengangkat tema cerita yang berasal dari cerita rakyat yang kemudian di aplikasikan ke media komik yang saat ini cukup populer diharapkan dapat kembali mempopulerkan tema cerita rakyat di kalangan remaja.

Selain itu karakter utama dalam komik ini adalah anak bernama Timun yang bertarung dengan raksasa bernama Buto, sikap yang pantang menyerah dan kemampuan sang tokoh nya dalam mengatasi amarah diharapkan dapat menjadi ini pesan kepada para remaja bahwa segala sesuatu ada jalan keluarnya asal kita mau berusaha untuk mencarinya, juga sifat kepahlawanan yang mau berkorban demi orang lain diharapkan dapat kembali tumbuh dalam diri manusia, dalam hal ini remaja.

6.2 Saran

Permasalahan yang dihadapi perkomikan Indonesia saat ini salah satunya terkait dengan dominasi komik impor, komik impor menampilkan gambar dan cerita yang menarik sehingga dapat menarik perhatian masyarakat banyak. Munculnya karakter-karakter dalam komik impor ini juga berdampak pada kurang populernya komik lokal Indonesia dan juga berdampak pada kurang populernya cerita dan karakter-karakter yang sebenarnya sudah menjadi ciri khas bangsa Indonesia sendiri, salah satu diantaranya adalah cerita rakyat.

Perkembangan komik Indonesia yang saat ini sudah mulai terlihat sebenarnya dapat menjadi peluang bagi para komikus untuk memperbanyak komik-komik yang bertemakan tentang budaya Indonesia itu sendiri, sehingga dengan meningkatnya jumlah komik dengan bertemakan budaya lokal Indonesia dapat menjadi langkah awal untuk mengalahkan dominasi komik-komik impor.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

- PARKID studio yang telah membantu dalam proses pengumpulan data
- Semua orang yang membantu sampai pada tahap dimana perancangan karya ini selesai

8. REFERENSI

- [1] Adi Kusrianto (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [2] Sofjan Assauri. (2004). *Manajemen Pemasaran, Pasar, Konsep & Strategi*. PT RajaGrafindo Persada, Jakarta
- [3] Walker, Mort. (1980), *The Lexicon Comicana*, Comicana Inc., USA.