

PERANCANGAN BUKU KOMIK PENGENALAN PROFESI DESAINER GRAFIS*Introduction of Graphic Designers Profession Comic Book Design***Qun Lazuardi Qamardani¹, Taufiq Wahaab, S.Sn., M.Sn²,**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, prodi Desain Komunikasi Visual
Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuhkolot, Bandung

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Email : ¹qlq4hero@yahoo.co.id, ²taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Desainer Grafis merupakan salah satu profesi yang sedang naik daun, namun masih banyak kesalahpahaman informasi mengenai profesi desainer grafis. Selain itu masih banyaknya desainer yang belum bisa mematok harga desain yang dilakukan berdasarkan hasil kuisioner. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah penelitian kualitatif dengan cara pengumpulan data melalui kuisioner, studi pustaka, wawancara, dan observasi. Setelah itu dilakukan analisis menggunakan analisis SWOT untuk menganalisis sebagai dasar perancangan. Hasil yang diharapkan adalah media untuk memperkenalkan profesi desainer grafis yaitu berupa komik. Komik yang akan dirancang berbentuk buku fisik atau cetak, karena media cetak mudah untuk dibaca dalam keadaan apapun, tidak memerlukan listrik, tidak memerlukan jaringan internet, dapat dikoleksi, dan mudah untuk disebar jika ingin diperjual belikan. Dengan adanya buku komik, Diharapkan profesi desainer grafis dapat lebih dipahami, calon desainer grafis mendapatkan gambaran tentang profesinya di dunia kerja dan meluruskan kesalahpahaman informasi mengenai desainer grafis.

Kata Kunci: Desainer grafis, buku, Komik

ABSTRACT

Graphic designer are one of the rising professions, but there are still misunderstandings of information about the profession of graphic designer. In addition there are still many designers who have not been able to fix the price of design that is done based on the results of questionnaire. In this design, using qualitative research methods by way of data collection through questionnaires, interviews, literature and observation. After that is done analysis using SWOT analysis to analyze as basic design. The expected result is the media to introduce the profession of graphic designer in the form of comic. Comic that will be designed in the form of print book, because the print media easy to read under any circumstances, does not require electricity, does not require internet network, can be collected, and easy to spread if you want to trade. With the comic book, it is expected that the profession of graphic designer can be better understood, graphic designer candidate get a picture of their profession in the world of work and straighten misunderstanding of information about graphic designer.

Keywords: *Graphic designers, books, Comics*

1. Pendahuluan

Desainer grafis merupakan salah satu profesi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar dalam berkomunikasi. Profesi ini memiliki tugas menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk desain yang menarik yang terkadang berupa ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion yang diinginkan oleh produk / klien. Yang diciptakan untuk media cetak, penerbit, dan elektronik. Desainer Grafis bertanggung jawab atas tampilan yang dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bentuk materi promosi yang berhubungan dengan produk dan publik agar tampak menarik.

Saat ini berbagai perusahaan baik swasta maupun lembaga pemerintah membutuhkan Desainer Grafis. Meskipun desain grafis mulai dibutuhkan seiring dengan perkembangan zaman, tetapi ironisnya di Indonesia masih saja dianggap hanya sebagai pelengkap, bukan sebagai yang utama. Buktinya bisa kita lihat, di para desainer diwajibkan membayar untuk bisa mengikuti pembangunan suatu proyek. Standar harga desain yang masih rendah, karena di mata konsumen desain hanya dianggap sebagai harga produksi, bukan sebagai suatu ide, gagasan ataupun

konsep.

Dengan melihat fenomena ini dimana desainer grafis kurang dipahami, banyak nya kesalahpahaman tentang desainer grafis yang tidak tepat, kurangnya pengetahuan tentang profesi desainer grafis serta kurangnya media yang menginformasikan tentang desainer grafis. Untuk memberikan pengenalan tentang desainer grafis diseluruh lapisan masyarakat agar menghargai profesi desainer grafis, diperlukan media pengenalan yang menarik untuk memberitahukan tentang profesi desainer grafis. Media tersebut adalah komik karena komik adalah salah satu media paling efektif dalam berkomunikasi karena sifatnya yang sekuensial itu dapat dikatakan, pesan apa saja dapat disampaikan dalam bahasa komik.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Teori Komik

Menurut (Adi Kusrianto, 2007:164). Komik merupakan penggambaran suatu cerita yang tersusun dari rangkaian gambar. Selain gambar komik dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai keterangan gambar atau sebagai dialog. Pada umumnya yang ditampilkan pada komik adalah peranan dari karakter atau seorang tokoh.

Menurut (Adi Kusrianto, 2007:164) Dibandingkan dengan bahasa lisan dan tulisan, bahasa gambar lebih mudah dimengerti sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas diterima. Penggunaan gambar pada komik dapat digunakan untuk media penyampaian pesan yang efektif.

2.2 Teori Desain Grafis

Menurut (Pritha Ayodya & Nova Dhana Santosa, 2011:2) Desain grafis adalah bidang profesi yang berkembang pesat sejak revolusi industri pada abad ke-19. Pada saat itu, informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan; penerbitan; dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari kejituan penyampaian informasi pada masyarakat.

2.3 Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut (Adi Kusrianto, 2007:2). Menurut definisinya, Desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang memiliki tujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif menggunakan berbagai media dalam menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Sehingga sasaran penerima pesan yaitu orang atau kelompok dapat menerima gagasan.

3. Metode, Hasil, dan Media Perancangan

Metode kualitatif digunakan dalam perancangan ini. Menurut Bogdan dan Taylor (1992) menjelaskan bahwa data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dihasilkan dari penelitian kualitatif, dalam suatu keadaan tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, holistik, dan komprehensif, diharapkan hasil dari pendekatan kualitatif adalah uraian yang mendalam mengenai tulisan, ucapan, kelompok, masyarakat, atau organisasi tertentu. (Sujarweni, V. Wiratna, 2014 : 19).), antara lain Metode Angket/Kuesioner, Wawancara, Observasi dan Studi Pustaka. Serta analisis data menggunakan metode analisis SWOT.

3.1 Konsep Pesan (Ide Besar)

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan Buku komik ini adalah memahami profesi desainer grafis lebih dalam. Keyword dalam konsep pesan ini adalah : informatif, memahami, dan desainer grafis. Tag line yang digunakan adalah “Ada Apa Dengan Desainer Grafis ?”

3.2 Konsep Kreatif (Pendekatan)

Berdasarkan hasil analisis survei, responden kuisioner pertama tertarik dengan komik desainer grafis dan responden kuisioner kedua setuju dengan adanya buku komik mengenai profesi desainer grafis.

Penulis ingin mengangkat profesi desainer grafis kearah yang lebih menarik dan kreatif yaitu dengan mengubah media yaitu sebuah buku komik yang menarik dan nyaman bagi pembaca agar dibaca berulang-ulang

Penggunaan bahasa verbal yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris disesuaikan dengan perkembangan zaman pada saat ini.

Menggunakan tagline “Ada Apa Dengan Desainer Grafis ?” sebagai judul, penulis akan membuat sebuah komik dengan isi memperkenalkan profesi desainer grafis yang menarik dan menyenangkan. Penulis akan merancang komik yang mengajak pembaca untuk mengetahui dan memahami profesi desainer grafis dengan cara yang imajinatif.

3.3 Konsep Media

Penulis memilih media buku cetak sebagai media utama yang di rancang dibandingkan dengan buku elektronik karena tidak menggunakan internet dan listrik dalam penggunaannya melalui smartphone, tablet, komputer, laptop untuk melihatnya, media cetak dapat dimiliki oleh siapa pun tanpa menggunakan alat elektronik untuk membacanya, Adanya toko buku dapat mempermudah penyebaran, ukuran dari buku tersebut adalah ukuran a5 orientasinya landscape.

Media media tambahan di buat untuk event komik. Untuk promosi nya menggunakan media sosial seperti Instagram dengan memposting komik curhatan untuk menarik konsumen melihat selengkapnya dan membeli komik. berikut media tambahan nya :

- Pin
- Poster A3
- Sticker
- Mug
- Kaos karakter
- X banner
- Tote bag
- keychain

Berikut adalah hasil perancangan



Gambar 1 Karakter Komik
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)



Gambar 2 Halaman Pengertian
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)



Gambar 3 Halaman Curhatan Desain
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)

Warna yang digunakan hampir seluruh warna memberikan kesan yang lebih colorful dan memberi tampilan yang lebih segar. Warna yang diambil adalah warna warna cerah yang memberikan kesan warna agak kabur, sehingga lebih nyaman dipandang dan warna warna tersebut sering digunakan dalam flat design .



Gambar 4 Warna yang digunakan
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)

Font menggunakan *Komika text* dengan ukuran antara 12 hingga 15 *point* pada teks dialog dan narasi dikarenakan jenis huruf seperti ini memberi ciri khas komik dan dinamis. Penggunaan font *KOMIKA AXIS* dengan ukuran 16 hingga 20 *point* pada judul memberikan kesan komik dan penekanan pada judul.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 5. *Font Komika text* dan *KOMIKA AXIS*
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)

Detail Media

Media Utama

1. Media Utama Buku Komik

(Ukuran A5, cover Art paper 260 laminasi doff, isi book paper 90gr)



Gambar 6 Desain Cover Buku Komik Ada Apa Dengan Desainer Grafis ?
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)

Media Pendukung



Gambar 5. Media informasi dan pendukung
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)



Gambar 6. Media pendukung
(Sumber : Sumber Qun Lazuardi Qamardani)

4 Kesimpulan

Desainer grafis adalah pelaku desain grafis. Dengan kreativitasnya, ia menciptakan ide-ide/ konsep/ pemikiran. Ide-ide ini belum berwujud, Lalu dengan keterampilannya ia menjadikan ide tadi berwujud berupa sebuah objek /karya desain, yang bisa ditangkap panca indera. Desainer grafis berperan sebagai jembatan penyampai informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Karena isi/infomasi mentah dari pihak pengirim belum tentu bisa dicerna oleh pihak penerimaan, maka desainer bertugas untuk mengolahnya dalam bentuk visual agar mudah dicerna masyarakat

Dalam hal ini perlu adanya media yang memberikan informasi Agar masyarakat terutama remaja memahami dan menghargai tentang profesi desainer grafis, serta memberikan pemahaman kepada calon desainer grafis dan desainer grafis tentang profesinya di dunia kerja. Oleh karna itu penulis membuat komik "Ada Apa Dengan Desainer Grafis ?" untuk remaja dan tidak menutup kemungkinan juga untuk seluruh masyarakat dengan maksud agar memahami desainer grafis.

Daftar Pustaka

Sumber buku :

- [1] Ayodya, Pritha dan Santosa, Nova Dhana (2011). *KARIER TOP SEBAGAI DESAINER GRAFIS* (Cetakan Pertama) Jakarta : PPM,
- [2] Angraini S., Lia dan Nathalia, Kirana (2018). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL; DASAR-DASAR PANDUAN UNTUK PEMULA* (Cetakan Kelima) Bandung : Penerbit Nuansa.
- [3] Darmawan, Hikmat (2012). *HOW TO MAKE COMIC* (Cetakan Pertama) Jakarta : Plotpoint Publishing.
- [4] Kusrianto, Adi (2007). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Mccloud, Scott (1994). *UNDERSTANDING COMICS : The Invisible Art* (1st ed.) New York : HarperCollins Publisher.
- [6] Rangkuti, Reddy (2014). *ANALISIS SWOT : Teknik Membedah Kasus Bisnis* (Cetakan Kedelapan belas). Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Rustan, Suriyanto (2015). *BISNIS DESAIN GRAFIS* (Cetakan Pertama) Jakarta : PT. Lintas Kreasi Imaji.
- [8] Sujarweni, V. Wiratna (2014). *Metode Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami* (Cetakan Pertama). Yogyakarta, Jawa Tengah : PUSTAKABARUPRESS.