

PERANCANGAN KOMIK BISU KOTA SURABAYA

Muchammad Irsyadul Masluchi¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muchammad.17021264099@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Dibalik koleksi tema cerita komik yang sangat beragam, nyatanya hal itu sangat berbanding jauh dengan koleksi tema cerita komik bisu yang sudah ada. Pasalnya, komik bisu masih memiliki tema cerita yang minim dan hanya berfokus pada tema keragaman emosi manusia. Padahal komik bisu memiliki potensi untuk merambah tema yang lebih luas salah satunya seperti tema eksplorasi sebuah kota metropolitan dan hal tersebut berhasil dibuktikan oleh buku berjudul “Gugug!” yang mampu menghadirkan cerita bertemakan eksplorasi kota didalamnya dengan pendekatan imajinatif. Jika dalam kasus komik bisu “Gugug!” menawarkan tema eksplorasi dengan pendekatan imajinatif, bagaimana jika ada komik bisu yang mengangkat tema serupa namun dengan pendekatan tema eksplorasi yang lebih nyata dengan objek yang benar-benar ada. Dan dalam kasus ini bagaimana jika Surabaya dipilih sebagai latar tempat komik bisu yang diangkat nantinya?. Karena berdasarkan fakta yang ada, Surabaya belum memiliki koleksi pustaka komik bisu yang membahas kota tersebut. Oleh karena itu tujuan perancangan ini ialah menggagas komik bisu yang mengangkat kota Surabaya sebagai latar tempat utamanya. Perancangan ini menggunakan pendekatan metode kualitatif sebagai teknik dalam mengumpulkan data dari lapangan dengan dilanjutkan ketahapan analisis data menggunakan 5W+1H. Pada proses perancangan komik bisu ini mengambil referensi gaya komik Eropa dengan format warna greyscale untuk isinya. Hasil akhir dari perancangan ini ialah komik bisu tentang kota Surabaya dengan penyuguhan bobot cerita yang ringan namun dengan fokus utama eksplorasi tempat dari satu lokasi ke lokasi berikutnya dengan skenario yang lebih realistis.

Kata Kunci: Surabaya, Komik Bisu, Tema, Cerita

Abstract

Behind the very diverse collection of comic themes story, it is very comparable from the silent comic story theme collection that already exist. Because the silent still has a minimal story theme and only focuses on the theme of the diversity of human emotions. Whereas silent comics actually have the potential to explore broader themes, one of which is the theme of exploration of a metropolitan city and this has been proven successfully by a book titled "Gugug!" which is able to present a city-themed exploration story with an imaginative approach. If in the case of the silent comic "Gugug!" offers an exploratory theme with an imaginative approach, what if there is a silent comic with a similar theme but with a more tangible exploration theme approach with objects that actually exist. And in this case what if Surabaya is chosen as the background for the silent comics raised later? Because based on the available facts, Surabaya does not yet have a silent comic library collection that discusses the city. Therefore the purpose of this design is to initiate a silent comic that elevates the city of Surabaya as its main place of background story. This design uses a qualitative method approach as a technique in collecting data from the field followed by the stage of data analysis using 5W + 1H. In the design process this comic takes European comic style references with a greyscale color format for its contents. The final result of this design is a silent comic about the city of Surabaya with a light story, but with the main focus of exploration of places from one location to the next with a more realistic scenario.

Keywords: Surabaya, Silent Comics, Theme, Story

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu wujud dari produk seni yang hingga saat ini masih sangat populer. Aliran komik paling dominan yakni dari Timur (Jepang) serta dari Barat (Eropa dan Amerika) saling mempengaruhi satu sama lain dalam konstelasi komik dunia. Komik merupakan cerita yang divisualisasikan menggunakan gambar beserta elemen-elemen pendukung didalamnya. Sebagai salah satu bentuk media komunikasi, tentunya komik mampu menghantarkan suatu pesan yang disampaikan oleh komikus selaku kreator kepada pembaca komik. *Manga* merupakan istilah dari bahasa Jepang untuk menyebut komik, namun istilah tersebut kemudian menjadi populer sehingga merambah pada gaya visual yang dibawanya. *Manga* sekarang telah berkembang masuk dan berhasil menginvasi kebudayaan di dunia dengan pengaruhnya. Salah satu kekayaan budaya *manga* ini adalah munculnya *silent manga* atau komik bisu yang secara visual dan harfiah diterjemahkan sebagai bentuk *manga* yang tidak menggunakan *phonogram* (kata/tulisan) di dalamnya. Tema-tema yang diangkat melalui karya-karya komik hingga saat ini semakin variatif dan luas. Luasnya tema-tema/*genre* pada karya komik sekarang ini setara dengan luasnya tema-tema pada karya film/sinema dan karya sastra, meskipun berbeda pada kemulusan perkembangannya.

Berbicara tentang luasnya tema yang sudah ada pada komik konvensional maka hal tersebut tentu sungguh berbeda jauh dengan luasnya tema komik bisu yang bisa dibilang cukup baru dijagat dunia komik itu sendiri. Pasalnya, *sub genre* komik yang baru populer di tahun 2013 lewat ajang kontes internasional berbasis *online* yang dilakukan oleh penerbit Jepang itu masih memiliki koleksi tema yang terbatas untuk diusung hingga detik ini. Berdasarkan situs halaman *manga-audition* yang merupakan tempat berlangsungnya ajang komik bisu internasional itu, tema yang sudah ada kebanyakan berkulat seputar emosi manusia dan gambaran peristiwa kehidupan seperti cinta, kasih sayang orang tua, hadiah, sebuah kemenangan, dan lain sebagainya. Sangat jarang sebuah komik bisu membawakan tema yang lebih luas seperti potret kehidupan sebuah kota dengan jalan cerita berupa eksplorasi yang bertujuan untuk mengunjungi sisi-sisi tempat kota

itu sendiri. Hingga pada akhirnya di tahun 2018 salah satu komikus lokal Indonesia dengan nama pena Emte (Mohammad Taufiq) merilis komik bisu berjudul “Gugug!” dengan tema mengeksplorasi kota metropolitan dan mengambil sudut pandang seekor anjing sebagai tokoh utamanya. Disini Emte berhasil menunjukkan potensi komik bisu yang mampu membawakan cakupan tema yang lebih luas dan tidak hanya berkulat soal emosi manusia. Walaupun mengambil pendekatan imajinatif dimana *setting* latar tempat maupun kejadian didalamnya sepenuhnya fiksi, tetapi disini Emte terbilang cukup sukses menggambarkan alur cerita dan emosi karakter yang dibawakan dalam wujud komik bisu. Hal tersebut terbukti dengan dirilisnya jilid kedua komik bisu “Gugug!” pada tahun berikutnya sebagai bentuk respon atas permintaan para penggemar dari petualangan anjing mungil tersebut. Dari fenomena komik bisu berjudul “Gugug!” serta cakupan tema didalamnya yang mulai merambah ke arah hal yang lebih luas, bisa disimpulkan bahwa komik bisu sebenarnya mampu mengeksplorasi tema cerita layaknya komik konvensional. Hanya saja bobot cerita yang di usung tetap tak bisa sekompleks komik konvensional dikarenakan keterbatasan penyampaian pesan komik bisu lewat gestur karakter dan ilustrasi didalamnya.

Sayangnya setelah kiprah “Gugug!” dalam konstelasi komik bisu di Indonesia, tak banyak komikus tanah air yang mencoba mengangkat komik bisu secara mandiri dengan tema yang lebih beragam. Hal ini terbukti dengan tidak adanya komik bisu yang rilis secara publik setelah kemunculan “Gugug!” yang memberi warna baru kedalam jagat dunia komik tanah air. Apalagi jika melihat kesuksesan “Gugug!” yang membawakan cerita eksplorasi sebuah perkotaan secara fiksi. Bukan tidak mungkin apabila ada komik bisu yang mengangkat tema yang serupa tetapi dengan pendekatan yang lebih nyata seperti *setting* obyek kota yang benar-benar ada. Tentunya hal tersebut dapat menjadi daya tarik komik itu sendiri mengingat belum ada yang mengangkat hal tersebut. Jadi dalam kasus ini bagaimana jika kota Surabaya dipilih menjadi *setting* latar utama untuk komik bisu yang diusung nantinya?. Kenapa harus kota Surabaya?.

Jika menyinggung tentang kota Surabaya, maka kita akan disuguhkan oleh pengetahuan umum dimana Surabaya sendiri ialah kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta dengan lambang pamungkasnya yakni Sura (Hiu) dan Baya (Buaya) yang saling bertarung, serta julukannya yang melekat dibenak banyak orang sebagai “Kota Pahlawan”. Julukan ini berlandaskan sejarah kelam kota itu sendiri berikut perjuangan para tokoh-tokoh penting tanah air ketika di ekspansi oleh Belanda dan Jepang kala itu. Fakta umum selanjutnya yakni usia kota tersebut yang terbilang memang sudah tua yang awal keberadaannya sama dengan kerajaan Majapahit, dan kebetulan didirikan oleh tokoh yang sama yakni Raden Wijaya pada tahun 1293. Menurut Sam Abede Pareno seorang guru besar Ilmu Komunikasi Universitas Dr. Soetomo Surabaya, walaupun Majapahit sendiri sudah runtuh, namun Surabaya yang semula dibangun di tepi pantai Ujung Galuh ini masih akan tetap eksis untuk sekarang dan seterusnya (Adi, 2015).

Berdasarkan data Dinas Penduduk dan Pencatatan Sipil kota Surabaya hingga Oktober 2018, kota yang memiliki jumlah penduduk mencapai 3 juta jiwa dengan nominal spesifiknya yakni 3.095.732 jiwa dengan komposisi laki-laki sebanyak 1.541.738 jiwa dan perempuan sebanyak 1.552.994 jiwa ini nyatanya belum memiliki koleksi pustaka seputar komik bisu yang membahas tentang kota Surabaya itu sendiri. Hal ini diperkuat dengan hasil data lapangan yang dilakukan penulis lewat sesi tanya jawab kepada beberapa pelaku industri kreatif baik itu seperti komikus lokal, desainer karakter, *freelance illstrator* hingga beberapa penggiat komik dan juga observasi ke beberapa perpustakaan berikut toko buku yang ada di Surabaya secara langsung. Dan hasilnya memang belum ada terbitan komik bisu yang membahas seputar kota Surabaya. Padahal menurut halaman *sites.google*, Surabaya sebenarnya memiliki sejumlah redaksi yang cukup aktif menerbitkan buku yang berfokus dibidang bacaan umum. Dengan adanya fakta tersebut penulis mencoba mengambil inisiatif atas permasalahan yang didapat dengan menggagas perancangan komik bisu yang membahas kota Surabaya sebagai bentuk solusi dan juga inovasi dalam menghadirkan komik bisu kedalam konstelasi komik di Surabaya. Komik bisu dengan

tema Surabaya dapat menjadi media yang cocok untuk wadah *storytelling*, respon sosial, solusi alternatif terhadap minat baca, serta media pendekatan generasi muda untuk lebih tertarik akan potensi komik lokal tanah air dan sebagai bentuk apresiasi komikus lokal.

Jika menarik rumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut, hal yang harus diselesaikan adalah bagaimana merancang komik bisu kota Surabaya yang unik, menarik, rekreatif, mudah dibaca dan dipahami?. Kemudian dari rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah menghasilkan komik bisu yang mengambil kota Surabaya sebagai *setting* latar utamanya dan bagaimana menyelaraskan isi pesan dengan elemen elemen gambar sehingga memenuhi fungsi rekreatif didalamnya.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan yang berjudul “Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya”, aspek yang diperhatikan ialah tampilan dan isi komik yang nantinya mampu dijadikan sebuah sarana rekreatif bagi masyarakat dalam mengenalkan kota Surabaya lewat bentuk komik bisu. Sasaran *audient* dari perancangan ini yakni masyarakat berdomisili di Kota Surabaya, demografi dalam perancangan buku ini adalah laki-laki dan perempuan dengan target usia mulai dari 15-25 tahun dengan psikografisnya yang suka membaca buku-buku modern pada nuansa temanya. *Behavior audient* perancangan ini adalah mereka yang aktif baik itu langsung atau tidak langsung dalam mengikuti budaya modern melalui media baca baik itu yang menyangkut lokal maupun luar negeri yang berbasis *circle*, komunitas, maupun kelompok.

Perancangan ini menggunakan pendekatan metode kualitatif sebagai teknik dalam mengumpulkan data dari lapangan, yang kemudian data tersebut diidentifikasi dan dianalisis secara deskriptif. Dalam mendukung perancangan ini, diperlukan sejumlah data primer dan sekunder untuk mendukungnya. Kemudian selanjutnya identifikasi data dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan referensi komik bisu. Data tersebut kemudian dianalisis, dengan menggunakan metode 5W+1H.

Data primer, merupakan rekam jejak catatan berupa observasi. Hasil observasi didapat berdasarkan pengamatan langsung yakni data-data tentang kota Surabaya, situs/lokasi penting di Surabaya, dan ide-ide yang dibutuhkan untuk merancang komik bisu tersebut nantinya.

Data sekunder, yakni data yang didapat dari berbagai sumber guna mendukung perancangan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tipe data ini dapat ditemukan dengan cepat. Untuk perancangan komik bisu ini, sumber data sekunder diperoleh melalui literatur, artikel terkait, jurnal serta beberapa situs di internet yang berkaitan dengan bahasan serta konteks perancangan.

Observasi dilakukan sebagai bentuk identifikasi data penelitian dengan cara melakukan pengamatan untuk menentukan lokasi komik bisu serta alur tempat sehingga antara satu lokasi dan lokasi yang lain memiliki kesinambungan cerita yang logis untuk dibaca. Sedangkan dokumentasi memiliki instrumen tersendiri, yaitu sebagai bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menunjang perancangan ketika dieksekusi seperti foto, gambar, dan video.

Analisa data menggunakan 5W+1H sebagai metode untuk menulis informasi. Rumus ini dicetuskan oleh novelis Rudyard Kipling dan memperkenalkan rumus 5w+1H yang wajib ada pada saat menulis berita yakni What, Who, When, Why, Where (5W) dan How (1H). Penggunaan analisis ini ditujukan untuk mencari data guna menjawab pertanyaan dan sebagai dasar permasalahan dari perancangan yang diangkat. Setelah itu barulah membuat sebuah gambar rancang atau sketsa yang faktual, sistematis dan akurat berdasarkan data-data yang ada di lapangan.

Tahapan-tahapan dalam merancang komik bisu kota Surabaya yaitu:

1.) Pengumpulan Data, pengumpulan data dengan cara riset seperti observasi dan dokumentasi langsung.

2.) Analisis Data, data yang telah dikumpulkan dari hasil tanya jawab dan juga observasi kemudian dianalisa menggunakan teknik analisis 5W+1H untuk memperkuat konsep perancangan nantinya. Contohnya dengan cara menuangkan hasil tanya jawab dan observasi menjadi transkrip untuk kemudian dibaca dan dipahami kembali. Lalu selanjutnya menuliskan

kata-kata kunci dan hal-hal yang merupakan inti dari kasus tersebut. Selanjutnya menuliskan analisis hubungan antara hal-hal terkait kemudian menyusun daftar dari hal tersebut beserta kategori yang ada, sehingga terbentuk suatu pola hubungan antar kategori.

3.) Konsep Desain, penyusunan dan perancangan konsep berdasarkan data yang telah didapat dan diolah kemudian dikumpulkan dan analisis.

4.) Perwujudan Karya, eksekusi karya dilakukan dengan beberapa tahap yang panjang dan didampingi instruksi dan saran dari dosen pembimbing.

5.) Kesimpulan, setelah semua tahapan selesai dibuatlah kesimpulan bahwa semua karya buku komik bisu merupakan hasil akhir dari sebuah proses pemikiran panjang dan berkesinambungan dengan eksekusi visualnya. Dimulai dari pencarian ide yang kemudian diteruskan dan berlanjut menjadi penentuan konsep dengan didampingi pembimbing sampai pada bentuk produk akhir. Sebuah karya akan terus melewati tahapan-tahapan demi memperbaiki kualitas isi dan menjadikannya karya dengan konsep yang kuat nan original.

KERANGKA TEORETIK

Perancangan terdahulu terkait komik juga pernah dilakukan yakni Perancangan dengan judul “Perancangan Komik “Pilih Sendiri Petualanganmu” Dengan Tema Petualangan Fantasi” yang dilakukan oleh Is Yuniarto selaku mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya. Poin dari perancangan tersebut ialah petualangan fantasi yang mengambil langit dan angkasa sebagai fokus latar belakang ceritanya. Walaupun perancangan ini dari segi unsur komik masih menggunakan beberapa aspek yang sama tetapi perbedaan yang paling mencolok dengan perancangan yang akan penulis rancang ialah pada format komiknya. Dimana pada perancangan tersebut masih menggunakan komik konvensional dengan pendekatan imajinatif pada latar tempatnya, sementara “Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya” sendiri menggunakan komik bisu dengan pendekatan yang nyata pada latar tempatnya.

Komik

Definisi komik dalam artian yang luas yakni suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik merupakan media yang bersifat memberitahu atau menuturkan sebuah pesan lewat kekuatan gambar. Hal ini didukung oleh pernyataan Sayid Mataram dalam jurnalnya yang berjudul “Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih” yang mengungkapkan bahwa komik merupakan media tutur yang pemahamannya bersifat individual. Sama halnya dengan bahasa lewat sistem bahasa dan aplikasinya, penggunaannya sendiri bersifat perseorangan. Lewat proses penuturan pesan ini kepada pembaca, diharapkan pembaca mampu menangkap dan mengerti maksud dari komikus. Sehingga timbal balik yang diharapkan yakni bentuk apresiasi kepada komikus itu sendiri. Dalam proses menghantarkan suatu pesan kepada pembaca, maka hal tersebut juga menegaskan peran komik sebagai salah satu media komunikasi. Selain itu komik merupakan sebuah media visual/gambar yang sudah akrab dengan masyarakat, dalam berbagai media terbitan seperti koran, majalah, dan pada halaman *website*, komik sudah mampu menempatkan dirinya. Dengan kondisi seperti ini, komik berada pada titik kedewasaannya dan diduga belum akan menghilang hingga beberapa dekade kedepan. Komik pada dasarnya merupakan sebuah media yang mapan dengan segala elemen visualnya, dan sudah mengakar pada segmen-segmen masyarakat mulai dari usia dini hingga usia dewasa. Hal tersebut dikarenakan sifat dari gambar sebagai bahasa yang sangat universal, sehingga semua kalangan dan usia dapat mengerti dan memahami komik.

Unsur-unsur Komik

Dilansir dari halaman Cornerstone studio, dalam sebuah komik terdapat beberapa unsur penting yang membentuk suatu kesatuan harmoni yang menimbulkan persepsi tertentu bagi pembacanya yakni :

1. Unsur Ilustrasi

Komik merupakan sejumlah gambar yang merangkai sebuah cerita, oleh karenanya unsur ilustrasi bisa dibilang yang paling inti karena merupakan esensi utama dari komik itu sendiri.

2. Unsur Skenario

Sebuah rangkaian cerita yang membentuk sebuah kehidupan dari komik itu sendiri. Untuk itu sang penulis komik biasanya dituntut memiliki wawasan yang luas, terbuka dan imajinatif.

3. Unsur Teater

Yakni bagaimana menghidupkan serangkaian karakter. Karena komik sendiri merupakan jalan cerita yang dipenuhi figur didalamnya, maka tak heran emosi dari karakter-karakter tersebut mampu menyeret emosi pembaca kedalam dunianya apabila sang penulis mampu memberikan sifat yang kuat pada setiap tokohnya.

4. Unsur Gaya Busana

Setiap karakter tentu tampil dengan busana dan juga watak masing-masing. Karena tidak mungkin sebuah komik lebih sering menampilkan setiap tokohnya selalu telanjang dan tidak sesuai dengan penggambaran cerita.

5. Unsur Layout

Merupakan unsur dimana titik penekanan, frame by frame, dan gambar yang dihasilkan berperan. Singkatnya bagaimana mengatur komposisi penyajian tatanan gambar pada tiap lembar komik.

6. Unsur Sudut Pandang

Karena lebih dominan menggunakan bahasa visual, sebuah komik juga perlu mengatur sebuah sudut pandang yang enak bagi pembaca agar lebih dinamis, karena jika sebuah komik hanya menampilkan satu sudut pandang secara pasif maka akan menimbulkan rasa jenuh bagi yang membaca.

7. Unsur Psikologi

Disini sebuah komik harus mampu menampilkan sifat setiap tokohnya serta menimbulkan efek dramatisasi seolah-olah cerita yang ada didalamnya hidup.

8. Unsur Sulap

Lebih tepatnya bagaimana mengatur special effect, seni teatral, dan musik yang mampu menyihir pembaca untuk lepas dari realita dan mengikuti alur cerita komik tersebut.

Anatomi Komik

Berdasarkan pemamparan (Toni Masdiono, 1998), komik memiliki elemen yang disebutkan dengan istilah tertentu. Elemen tersebut dapat dikembangkan maupun dikurangi tergantung

improvisasi serta kebutuhan dalam cerita dan pengemasannya, istilah anatomi tersebut yakni:

1. Halaman Pembuka, berisikan judul utama serial komik, sub-judul atau judul cerita komik. Disini biasanya juga terdapat nama pengarang, penggambar, penciller, inker, colorist, serta penerbit.

2. Halaman Isi, Umumnya terdiri dari Panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, dan gang.

3. Panel Tertutup, Biasanya ditutup dengan garis pembatas panel.

4. Panel Terbuka, sebuah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya.

5. Balon Kata, berisi dialog dari karakter.

6. Narasi, biasanya digunakan untuk memberi keterangan tentang tempat, waktu, atau bahkan situasi kejadian.

7. Efek Suara, efek suara untuk mendukung suatu kejadian di dalam komik.

Gerakan pada Komik

Berdasarkan pemaparan (McCloud, 2007) beberapa pengelompokan transisi tiap panel dalam komik diantaranya adalah :

1. Momen ke Momen

Peralihan yang memerlukan *closure* (fenomena bagaimana seseorang mengamati bagian tertentu) yang sangat sedikit.

2. Aksi ke Aksi

Peralihan satu obyek dalam proses aksi yang berkelanjutan.

3. Subyek ke Subyek

Peralihan situasi pada suatu subyek dalam adegan yang berkelanjutan namun masih dalam satu adegan.

4. Adegan ke Adegan

Transisi dalam adegan ini seolah membawa pembaca melewati ruang dan waktu.

5. Aspek ke Aspek

Transisi yang tidak terikat oleh waktu, tempat, adegan, dan suasana hati.

6. *Non Squitur*

Peralihan yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panel.

Tinjauan Komik

Ragam Format Komik

1. Komik Strip

Komik yang berbentuk sebaris frame atau sekelompok frame yang membentuk satu cerita

pendek yang sederhana. Namun ada juga yang dibuat bersambung dan biasanya muncul pada surat kabar atau majalah.

2. Majalah Komik

Yakni kumpulan komik yang disusun dalam format tabloid atau majalah. Umumnya berbentuk kompilasi.

3. Buku Komik

Bentuk komik yang diterbitkan dalam satu judul. Komik seperti ini umumnya memiliki cerita yang panjang. Format komik seperti ini lebih digemari dan menjadi sektor pendapatan yang menjanjikan di Jepang.

4. Komik Web

Komik dengan format bacaan menyusun kebawah, umumnya berbentuk digital karena menggunakan konsep bacaan yang memanfaatkan sistem *scrolling* pada *gadget*.

Gaya dalam Komik

1. Manga

Manga atau gaya komik Jepang memiliki penggambaran yang menonjol terutama dari segi mata, sementara untuk hidung dan mulut dibuat seminimalis mungkin untuk menonjolkan kesan imut. Dikarenakan penggambaran manga tidak mengedepankan kesan realistik, tetapi estetika.

2. Manhwa

Sekilas hampir sama dengan gaya Jepang, namun komik yang berasal dari Korea ini sedikit berbeda dari segi pewarnaan. Komik manhwa kebanyakan memakai format *full colors* yang khas dan mudah untuk dikenali.

3. Manhua

Merupakan komik yang berasal dari China, Hongkong, dan Singapura. Kebanyakan komiknya mengangkat silat sebagai genre utamanya.

4. Komik Amerika

Merupakan aliran komik dari Negara Amerika yang lebih sering didominasi dengan genre super hero. Ciri khas lainnya yakni teknik blocking atau penintaan yang lebih banyak menggunakan warna gelap atau jatuh bayangan/*Drop Shaddow*.

5. Komik Eropa

Komik dari Eropa ini memiliki beberapa ciri khas dari cara penyusunan panelnya yakni kotak-kotak berjajar dan format ukuran komik yang lebih besar dan juga penggambaran karakter yang minimalis dan terkesan mudah di ingat.

Teknik Pembuatan Komik

1. Digital

Pengerjaan komik digital menggunakan alat-alat gambar seperti pentab, tab, ataupun pen display. Proses pengerjaan komik digital lebih efisien karena bisa meminimalisir kesalahan serta bahan habis pakai.

2. Manual

Pengerjaan komik manual menggunakan alat-alat tradisional seperti pensil, penghapus, tinta, dan kertas. Semua proses dilakukan secara manual seperti membuat panel, balon kata, karakter, efek, adegan, dsb.

3. Hybrid

Merupakan penggabungan antara teknik manual dan digital, terlebih dahulu komik digambar secara manual kemudian di *scanning* menjadi format digital. Proses *editing* pun dilakukan secara digital guna melengkapinya serta memperbaiki format komik hingga bentuk jadi.

Struktur Komik Bisu

Silent Comics/Silent Manga atau komik bisu mempunyai seluruh cakupan elemen pendukung namun yang membedakannya ialah tidak adanya elemen *phonogram* didalam strukturnya. *Phonogram* pada komik konvensional berfungsi untuk menjelaskan hal yang divisualisasikan oleh gambar. Dalam komik bisu gambar tersebut ditata terjuksposisi sedemikian rupa dengan mengikuti suatu alur cerita tertentu. Karena tanpa *phonogram* maka gambar dituntut untuk mampu berbicara. Komik disyaratkan untuk terjuksposisi antar panel maka diwajibkan pula bahwa visual antar panel tersebut saling berdialog.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa perancangan komik bisu dirancang sebagai sarana rekreatif masyarakat kota Surabaya dalam menikmati kota lewat media bacaan. Sekaligus sebagai pelopor komik bisu yang mengambil kota Surabaya sebagai *setting* latar utamanya. Maka sudah sewajarnya perancangan komik bisu ini didesain secara menarik, jelas, serta mampu membawa pembacanya mengerti alur cerita nya dari awal sampai akhir.

Hasil teknik analisa 5W+1H

WHAT : “Apa alasan dibuatnya komik bisu tentang kota Surabaya?”

Komik bisu ini dirancang sebagai bentuk solusi atas gagasan yang timbul berkat masalah yang ditemui karena tidak adanya komik bisu yang membahas kota Suabaya.

WHO : “siapa target audience perancangan komik bisu kota Surabaya?”

Remaja berusia 15-25 tahun yang memiliki kesukaan membaca. Kisaran umur tersebut diambil dari referensi beberapa usia *audient* pada saat proses tanya jawab ketika berusaha menemukan fakta di lapangan terkait benar atau tidaknya kekosongan koleksi pustaka seputar komik bisu yang membahas kota Surabaya. Dan rata-rata kisaran usia tersebut paling responsif terhadap perkembangan dunia komik.

WHEN : “Kapan cerita komik bisu kota Surabaya ini diangkat?”

Cerita komik bisu kota Surabaya ini diangkat sesuai dengan keadaan kota Surabaya pada tahun 2020 yang juga merupakan tahun dimana perancangan ini dibuat. Hal ini tentunya berbeda jika dibandingkan dengan “Perancangan Komik “Pilih Sendiri Petualanganmu” Dengan Tema Petualangan Fantasi” yang dilakukan oleh Is Yuniarto yang memanfaatkan imajinasi untuk menggambarkan langit secara fantasi sebagai latar belakangnya. Disini obyek nyata dibutuhkan untuk menghasilkan paparan lokasi yang akurat sesuai dengan keadaan kota Surabaya.

WHY : “Mengapa komik bisu kota Surabaya mampu menjadi media baca yang efektif?”

Dikarenakan keseluruhan isi cerita tersajikan lewat gambar tanpa dialog. Berbeda dengan komik dengan dialog yang memiliki hambatan kecepatan baca dimana kita harus mengerti isi nya lewat bait demi bait teks. Hal ini tentu saja membuat komik bisu memiliki nilai *plus* dari segi keterbacaan dan mudah dipahami secara singkat tanpa perlu terkendala bait-bait teks sehingga dapat mengefisiensi waktu.

WHERE : “Dimana fokus utama komik bisu tersebut di angkat?”

Perancangan komik bisu ini mengangkat kota Surabaya sebagai fokus latarbelakang ceritanya.

Komik bisu dengan medium berupa buku ini berisikan perjalanan karakter tokoh utamanya dan bagaimana dirinya memiliki landasan yang kuat untuk menjelajah kota Surabaya.

HOW : “Bagaimana membuat komik bisu kota Surabaya ini mampu menghibur dan menyajikan ragam visual yang benar-benar diharapkan?”

Bentuk pengemasan komik bisu ini menggunakan tema bahasa Jawa Surabaya pada penamaan tokoh utama, judul komik bisu, dan juga slogannya, hal ini bertujuan untuk menyelaraskan konsep komik bisu dengan hal yang diangkat agar terkesan familiar di mata pembaca. Selain itu bobot cerita dirancang tidak terlalu kompleks mengingat keterbatasan gambar pada komik bisu dalam menyampaikan sebuah arti. Namun disisi lain, kesederhanaan tersebut memang bertujuan untuk menghasilkan cerita yang mudah diingat dan berkesan.

Konsep Perancangan

Esensi dari sebuah komik ialah menghadirkan sebuah jalan cerita maka tidak mengherankan walaupun kota Surabaya menjadi fokus utama perancangan ini tetapi penulis juga tidak melupakan fokus tokoh utamanya dalam memulai kisahnya sehingga bisa berkesinambungan dengan latar tempat komik bisu ini dirancang. Diceritakan disini bahwa tokoh utama atau bisa dipanggil Mas Moro hendak transit dari bandara menuju terminal. Namun terhambat sebuah masalah besar hingga pada akhirnya ia ditolong oleh seseorang yang membawanya pada pekerjaan yang menuntutnya untuk mengelilingi kota Surabaya.

Ilustrasi

Pada konsep kreatif perancangan terutama pada tokoh utama, gaya ilustrasi kartun Eropa dipilih karena memiliki sifat menonjolkan ciri khas utama karakternya. Sebagai contoh komik Tin-Tin dengan ciri khas jambulnya dan komik Smurf dengan ciri khas kulit birunya.



Gambar 1. Karakter Tin-Tin dan Smurf
(Sumber: www.pinterest.com, 2020)

Oleh karenanya desain tokoh utama menjadi hal yang patut diperhatikan. Melalui tahapan *breakdown* dan penjaringan ide, penulis memaparkan konsep karakter tokoh utama yang diharapkan nanti dapat menjadi ikon dan penguat perancangan komik bisu ini.



Gambar 2. *Thumbnail* Tokoh Utama
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)



Gambar 3. *Tightissue* Tokoh Utama
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Untuk keseluruhan tokoh pendukung dalam cerita mengikuti inti pola desain tokoh utama yakni dibagian mata dan gestur. Lalu mengenai visual latar belakangnya mengambil referensi langsung dari lokasi yang bersangkutan guna mendapatkan gambaran yang akurat tentang suasana dan tempat yang dimaksud.

Karena mengusung komik bisu maka penyajian buku akan lebih dominan di gambar dan minim elemen teks, terkecuali untuk bagian-bagian tertentu yang membutuhkan penjelasan seperti judul buku dan penutup bab. Pada bagian *cover* didesain dengan tema sampul komik *classic* dengan menggunakan *tone* warna *basic* agar sesuai dengan konsep perancangan yang mengambil gaya komik Tintin sebagai acuan referensinya. Sementara untuk alur cerita perancangan komik bisu kota Surabaya ini menggunakan model *One-Shot* (berfokus pada satu inti cerita kemudian berakhir).

Warna

Penentuan warna merupakan hal yang penting untuk dirancang sebelum eksekusi karya dilakukan. Ini bertujuan supaya konsep perancangan secara keseluruhan dapat berjalan dengan baik dari awal. Warna memiliki peran yang signifikan pada hidup manusia, misalnya untuk menunjukkan serta mengkomunikasikan perasaan begitu juga pada suatu karya desain. Peran warna sangat penting kerana penggunaannya harus sesuai dengan kebutuhan dalam takaran

yang pas dan sesuai, warna yang digunakan dalam perancangan komik bisu ini ialah warna *grayscale* untuk bagian isi dan warna *flat* untuk bagian sampul luar.

Font

Disini fungsi teks hanya digunakan untuk keperluan sampul, judul, penutup bab, dan juga media pendukungnya. *Font* atau tipografi yang digunakan menggunakan gaya dekoratif dan *sans serif* karena menyesuaikan tema gaya dan tema yang diangkat.

Gabriel weiss' friends font
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
12345678910
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
12345678910

Novian Zeen Handwritten
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
12345678910
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910

Acid
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
12345678910
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910

Layout

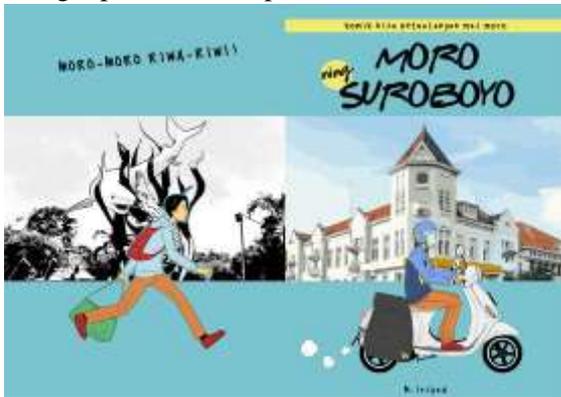
Mengenai tatanan layout atau dalam istilah komik yakni panel, mengacu pada gaya komik Eropa dimana lebih dominan unsur persegi dengan berbagai ukuran serta mengedepankan sudut pandang yang jelas. Tidak seperti gaya komik *Manga* yang memiliki bentuk panel yang beragam karena mengikuti emosi dan situasi tokoh-tokohnya ataupun gaya komik Amerika yang memiliki karakteristik garis panel yang tebal. Alasan utama gaya komik Eropa diambil karena pengemasan elemen komik didalamnya membuatnya terasa ringan untuk dibaca.

Setelah terbentuknya gaya desain, ilustrasi, dan konsep, mulailah memasuki proses visualisasi karya. Proses pembuatan komik diawali dengan rancangan storyboard, yaitu tahap pengerjaan sketsa komik secara manual diatas kertas. Apabila

alur cerita sudah digambarkan secara menyeluruh lewat storyboard. Selanjutnya adalah tahap digitalisasi komik lewat software Photoshop. Setelah ilustrasi tiap panel selesai, tahapan selanjutnya ialah tahapan lining garis supaya lebih rapi dengan sentuhan akhir berupa pewarnaan grayscale dan proses pemberian efek atau tone. Sedangkan untuk tahap penambahan gambar lain juga akan menggunakan software Adobe Photoshop.

Sampul Luar

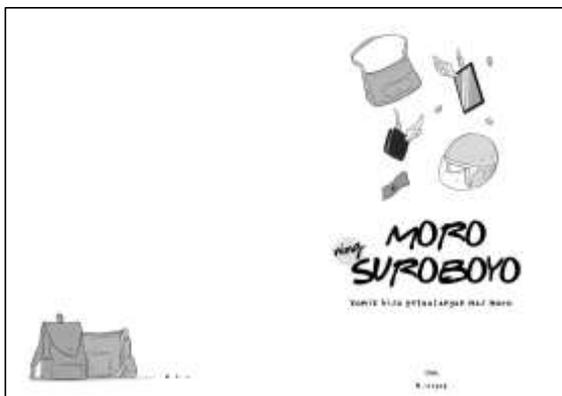
Dalam pembuatan sampul komik bisu, penulis terinspirasi gaya komik Tintin sehingga penggunaan elemen warna, layout, dan penekanan gaya mengikuti rupa sampul komik *classic* sebagai perantara sampul luar dan isi.



Gambar 4. Cover Luar
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Sampul Dalam

Fungsi sampul dalam dengan gaya *grayscale* juga berfungsi sebagai pengantar awal komik bisu terhadap konsep warna pada isi komik.



Gambar 5. Cover Dalam
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Bagian Isi

Tampilan isi selayaknya komik pada umumnya, dibuka dengan *scene* bagaimana tokoh utama berada pada lokasi kejadian. Dengan begini pembaca dapat mulai mengikuti alur tanpa harus terjebak pada persepsi-persepsi sulit.



Gambar 6. Bagian Isi
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Pada halaman 2 dan 3 pembaca akan mulai disuguhkan halaman menyambung atau dalam istilah komik disebut (*W page*). Fungsi dari halaman ini sebagai penjelas peristiwa, karakter, situasi, tempat, waktu, dan kejadian dengan ruang lingkup yang lebih luas.



Gambar 7. Tampilan Halaman 2 dan 3
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Pada halaman 15 menampilkan *scene* rumah ibadah umat beragama Islam terbesar di Jawa Timur. Yakni masjid Al-Akbar Surabaya,

bangunan tersebut begitu ikonik dan melekat dengan kota Surabaya.



Gambar 8. Tampilan halaman 15
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Selanjutnya pada halaman 20 terdapat *scene* pusat pemerintahan kota Surabaya. Karena akan masuk akal membahas kota Surabaya berikut memaparkan tempat pusat pemerintahan kota itu berjalan.



Gambar 9. Tampilan halaman 20
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Kemudian pada halaman 27 ditutup dengan *scene* tokoh utama menemukan solusi akan masalahnya untuk saat itu.



Gambar 11. Tampilan halaman 27
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Mock Up Buku

Berikut adalah penerapan hasil jadi dari perancangan komik bisu kota Surabaya lewat tampilan *Mock Up* dengan ukuran yang sesuai seperti pada konsep perancangan.

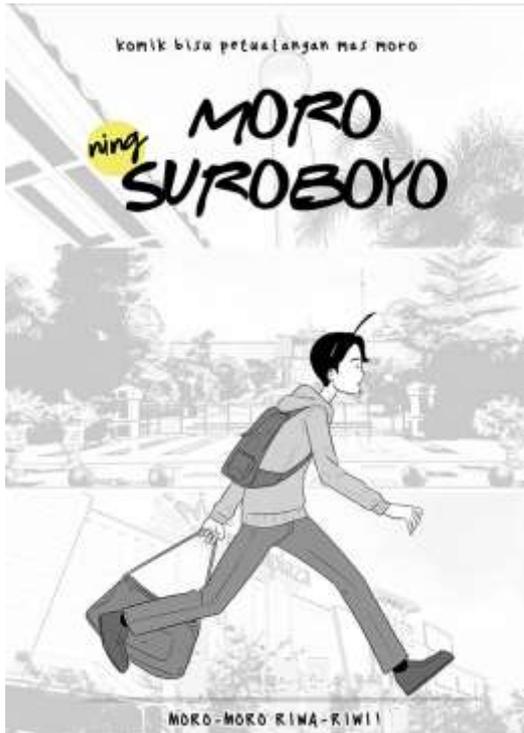


Gambar 12. *Mock Up* Buku
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

Media Pendukung

1. Poster

Poster tentang komik bisu kota Surabaya ini berfungsi sebagai promosi sekaligus informasi penekanan konsep pada gaya gambar yang akan tersaji didalam buku komik bisu nantinya.



Gambar 13. Media pendukung berupa poster (Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

2. Totebag

Desain dari *totebag* ini menggunakan gaya yang simpel yakni menggunakan wajah tokoh utama sebagai maskot berikut judul komik bisu yang diletakan diposisi agak kebawah. Selain sebagai promosi, fungsi *totebag* juga diharapkan dapat digunakan dalam membantu membawa perlengkapan ataupun buku-buku.



Gambar 14. Media pendukung berupa totebag (Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

3. Kaos

Selain sebagai media promosi, fungsi dari media pendukung kaos ini dapat menjadi sarana untuk dipakai sehari-hari maupun *hangout*. Desain kaos menyesuaikan dengan konsep tampilan komik bisu dimana warna dominannya ialah warna putih dan warna *grayscale*.



Gambar 15. Media pendukung berupa kaos (Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

4. Pembatas Buku

Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya ialah pembatas buku. Karena *output* dari perancangan ini berupa buku, maka tak heran pembatas buku juga menjadi bagian dari media pendukungnya.



Gambar 16. Media pendukung berupa pembatas buku
(Sumber: Dok. Masluchi, 2020)

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam mengangkat tema kota, komik bisu memiliki tantangan tersendiri dalam mengatur plot dan menyuguhkan cerita didalamnya. Palsnya, keterbatasan sifatnya sebagai media rekreatif tanpa unsur informatif membuat isi komik bisu kota Surabaya ini harus mampu menyuguhkan sisi menarik supaya pembaca tetap terpaku dan fokus pada inti cerita dan tema yang diangkat. Oleh karena itu selain bobot cerita yang dirancang ringan untuk di ikuti, alur tokoh utama dalam menapaki lokasi demi lokasi yang ikonik juga menjadi aspek penting bagaimana hal itu dapat menggiring pembaca memahami kisahnya sampai akhir. Kemudian untuk *output* perancangan komik bisu kota Surabaya ini mengambil buku sebagai media utamanya.

Terlepas dari terobosan baru dalam mengusung kota Surabaya lewat komik bisu,

penulis menyadari bahwa masih ada celah yang begitu besar terhadap perancangan ini sehingga jauh dari kata sempurna. Kesulitan yang paling terasa ialah kendala-kendala dalam mengunjungi lokasi-lokasi yang dibutuhkan sebagai obyek cerita didalamnya. Karena sebagian besar lokasi tersebut merupakan tempat wisata yang merupakan daya tarik dan jati diri kota Surabaya, alhasil akses untuk masuk dan mengambil sudut pandang yang sesuai dengan naskah menjadi hal sulit yang paling sering terjadi semenjak wabah pandemi mengguncang dunia dan bertepatan saat perancangan ini dibuat.

Oleh sebab itu penulis berharap semoga dimasa depan jika ada perancangan yang serupa atau terkait dengan komik bisu, semoga perancangan ini dapat membantu menjadi refrensi agar tercipta karya yang lebih baik dan dapat menutup banyaknya celah tersebut.

REFERENSI

- Adi, Dhahana. 2014. Surabaya Punya Cerita Vol.1. Yogyakarta: Indie Book Corner.
- Adi, Dhahana. 2015. Surabaya Punya Cerita Vol.2 1/2. Yogyakarta: Indie Book Corner.
- Bonneff, Marcel. 1998. Komik Indonesia. Rahayu S. Hidayat (Penerj.). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Borgman, Harry. (1988). Art & illustration techniques. New York: Watson Guptil.
- Eisner, Will. (1985). Comics and Sequential Art. New York: W.W. Norton & Company.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Masdiono, Toni. 1998. 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta: Creative Media.
- Mataram, Sayid. Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih. Institut Seni Indonesia Surakarta
- Mataram, Sayid. Kajian Perspektif Bahasa Rupa *Silent Manga*. Desain Komunikasi Visual FSRD UNS
- McCloud, Scott. 1993. Understanding Comic: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers, Inc.
- McCloud, Scott. 2001. Memahami Komik. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- McCloud, Scott. 2007. *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: ANDI.
- Rustan, Suriyanto. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte. Intermedia.
- Taufiq, Mohammad. 2018. *Gugug!*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.

<https://surabayakota.bps.go.id/12/kependudukan.html>

<https://cornerstonestudio.wordpress.com/2010/01/25/delapan-unsur-pembentuk-komik/>

<https://sites.google.com/site/intanonline89/daftar-penerbit-di-indonesia>

<https://www.manga-audition.com/>