

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan dalam bab ini akan lebih terfokus kepada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Pembuatan Buku Komik Monumen di Surabaya sebagai upaya pengenalan kepada remaja.

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif, sebagaimana di sebutkan oleh Kirk & Miller dalam Arifin (2010 : 25) penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan social yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Moleong dalam Arifin (2010:26) juga berpendapat bahwa, penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya, perilaku, persepsi, pandangan, motivasi, tindakan sehari-hari, secara holistic dan dengan metode deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (naratif) pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Pendekatan yang dimaksud diataranya adalah observasi, wawancara, dokumentasi, studi eksisting dan kepustakaan. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan aktifitas, sehingga mengharuskan peneliti mengumpulkan informasi yang

detail dengan menggunakan beragam prosedur pengumpulan data selama periode waktu tertentu.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui garis besar permasalahan yang dihadapi dalam Pembuatan Buku Komik Monumen di Surabaya. Data yang diperoleh melalui observasi dan pengamatan langsung pada beberapa Monumen yang terdapat di kota Surabaya dan kantor *Surabaya Tourism Information Center*. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk pembuatan buku komik monument di Surabaya.

Pada perancangan ini, digunakan beberapa teknik pengambilan data guna menjawab permasalahan yang ada, antara lain:

1. Observasi

Observasi (Pengamatan), merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan sistematis terhadap obyek penelitian secara langsung mengenai gejala atau fenomena yang diteliti. Pada metode ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung mengenai keadaan dan suasana di berbagai situs monumen di kota Surabaya, terutama monumen-monumen yang tidak diketahui oleh masyarakat luas tentang sejarah dan tujuan pembuatannya.

Pengamatan tersebut meliputi keadaan monumen, penempatan, serta keunikan yang dapat diangkat dari sejarah berdirinya monument tersebut.

2. Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang berfungsi untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai sejarah monumen-monumen di kota Surabaya yang tidak diketahui oleh masyarakat terutama oleh remaja di kota Surabaya.

Wawancara memungkinkan peneliti mendapatkan data dalam jumlah yang banyak, Untuk itu wawancara di lakukan secara langsung kepada beberapa pihak seperti, pendiri sekaligus Humas dari Komunitas Roodebrug Surabaya, Ketua komunitas Roodebrug Surabaya serta Staff ahli dari *Surabaya Tourism Information Center*. Dalam hal ini wawancara akan menjadi data primer dari penelitian ini.

Wawancara akan diarahkan pada pertanyaan yang menyangkut tentang sejarah dan tujuan didirikannya monumen-monumen di kota Surabaya, sejarah yang tidak diketahui oleh masyarakat umum terutama remaja kota Surabaya tentang monumen yang ada, keterkaitan monumen-monumen yang ada dengan perang yang terjadi di Kota Surabaya pada 10 November 1945, dan berbagai informasi pendukung penelitian yang lainnya.

3. Kepustakaan

Metode ini menggunakan literatur dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan.

Pada metode ini, digunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan proses pembuatan buku komik monumen di kota Surabaya, seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal, dan artikel yang diperoleh dari website.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti yang berkaitan dengan monumen yang ada di kota Surabaya, berupa foto, arsip, seluruh gambar-gambar monumen di kota Surabaya serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah pembuatan buku komik yang nantinya akan dicatat. Metode ini tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian. Metode ini sangat bermanfaat karena dapat dilakukan tanpa mengganggu obyek penelitian.

3.3 Teknik Analisis Data

Sebagai landasan analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif. Deskriptif yaitu penafsiran data yang dilakukan dengan penalaran yang didasarkan pada data yang telah dikumpulkan. Setelah data-data yang dibutuhkan telah terkumpul, dilakukan pengolahan atau analisis data yang mencakup reduksi data, kategorisasi, sintesisasi, dan menyusun hipotesa kerja atau kesimpulan (Moleong, 2006:288).

Teknik reduksi data merupakan penyederhanaan jawaban-jawaban dari seluruh pertanyaan yang telah di ajukan kepada pihak-pihak tertentu dalam teknik pengumpulan data. Kategorisasi adalah upaya memilah-milah data yang diperoleh dengan mencari kesamaan. Selanjutnya di cari kaitan antara data yang satu dengan

lainnya dalam proses sintesisasi. Dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan menjadi satu pernyataan yang menjawab pertanyaan penelitian.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data tersebut selesai dilaksanakan, maka dibuat beberapa rancangan komik monumen yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3.3.1 Hasil Wawancara Dan Observasi

Wawancara secara langsung dengan Ady Erlianto Setiawan, selaku pendiri sekaligus Humas Komunitas Roduebrug Surabaya yang bertempat di kediaman Bapak Ady di Jalan Medokan Timur 6 no. 2, Surabaya. Wawancara dilakukan pada pukul 19.45 WIB. Berikut hasil wawancara yang dapat diuraikan :

Pengertian monumen sebenarnya tidak dibatasi oleh ukuran dan bentuk apapun. Semua yang dibangun dengan tujuan untuk pengingat sosok seseorang maupun sebagai penanda sebuah peristiwa adalah monumen. Monumen-monumen di Surabaya dibangun dengan tujuan untuk mengenang para pahlawan yang berjuang mempertahankan kota Surabaya saat tentara Inggris menyerang. Selain itu, monumen-monumen ini juga dibangun untuk mengenang kejadian peperangan di Surabaya. Maka dari itu, monumen-monumen ini dibangun di titik-titik terjadinya peperangan.

Perang di Surabaya dengan tentara Inggris berlangsung selama 2 Fase. Fase Pertama, atau yang lebih dikenal dengan Perang 3 hari, terjadi pada 28 – 30 Oktober 1945. Sebelum terjadi perang ini, tentara Inggris sesumbar dengan mengatakan bahwa pasukannya dapat menduduki Surabaya hanya dalam waktu 3

hari, namun ternyata pada perang 3 hari ini mereka mengalami kekalahan. Hampir semua tentara Inggris tidak ada yang selamat pada Perang ini. Kekalahan pasukan Inggris berujung dengan kematian Jendral S. Mallaby pada 30 Oktober 1945. Pasukan Inggris yang berhasil selamat membuat sebuah memoar yang tertulis dalam buku berjudul, "Fighting Cock". Mereka menyebutkan kata *Inverno in Surabaya* yang artinya Neraka di Surabaya untuk mengenang peperangan tersebut.

Selama perang fase pertama ini, Inggris memang sempat menduduki gedung RRI Surabaya (di depan Delta Plaza). Gedung RRI dianggap sebagai pusat penyebaran informasi rahasia arek-arek Suroboyo pada saat itu. Namun pendudukan pasukan Inggris atas gedung RRI tidak berlangsung lama. Arek-arek Suroboyo yang mendapat informasi tersebut langsung bereaksi dan menyerbu gedung RRI dan membombardir hanguskan gedung tersebut beserta pasukan Inggris yang ditempatkan disana, tidak ada satupun pasukan Inggris yang selamat dalam serangan tersebut.

Untuk itu, dibangunlah sebuah monumen didepan area gedung RRI untuk mengenang kejadian tersebut. Monumen ini berhadapan dengan monumen dari Rumah Sakit Simpang (sekarang Delta Plaza) yang dibangun dengan tujuan untuk mengenang para pejuang yang dirawat karena terluka dan gugur di rumah sakit tersebut. Namun, kondisi kedua monumen tersebut saat ini sudah tidak terawat. Terutama pagar monumen Rumah sakit simpang dalam kondisi rusak dan belum diperbaiki.

Terdapat pula monumen berupa batu prasasti yang dibangun di beberapa titik seperti, Gedung Lindeteves (sekarang Bank Mandiri) di Jalan Pahlawan dan Gedung Don Boscho (sekarang Panti Don Boscho) di Jalan Tidar. Kedua monumen ini dibuat dengan tujuan mengenang penyerangan di dua titik tersebut. Dahulu, Gedung Lindeteves merupakan pabrik perakitan tank-tank pasukan Jepang. Pada bulan September 1945, arek-arek Suroboyo yang dipimpin oleh Isa Idris menyerbu gedung ini dan merebut panser-panser milik Jepang yang digunakan pula untuk melawan gempuran pasukan Inggris.

Sedangkan Gedung Don Boscho adalah tempat penyimpanan senjata pasukan Jepang yang terbesar di Asia Tenggara pada saat itu. Gedung ini juga berhasil diduduki oleh arek-arek Suroboyo yang dipimpin oleh Bung Tomo, HR. Muhammad dan Haryo Kecik pada awal bulan Oktober 1945. Sebuah monumen berbentuk batu prasasti juga dibangun disalah satu rumah warga di Jalan Mawar, Surabaya. Monumen ini dibangun sebagai penanda bahwa tempat tersebut pernah menjadi sebuah radio darurat, setelah Inggris menduduki gedung RRI, dan digunakan oleh Bung Tomo untuk membakar semangat arek-arek Suroboyo lewat radio.

Ada pula monumen yang dibangun dengan sosok seorang pemuda yang sedang memegang bambu runcing. Salah satu contohnya adalah Monumen Madun yang dibangun dengan tujuan mengenang sosok pejuang bernama Madun yang gugur di medan peperangan. Madun adalah pejuang yang gugur saat invasi pasukan Inggris yang menyerang titik barikade arek-arek Suroboyo di Jalan Tunjungan. Saat itu, pasukan Invanteri (darat) Inggris tidak dapat menembus

barikade yang dibuat oleh arek-arek Suroboyo di titik tersebut, maka diturunkanlah tank-tank guna mendobrak barikade itu. Karena tidak dapat menghalau serangan tank-tank tersebut, pasukan arek-arek Suroboyo memilih mundur, namun Madun memilih untuk tetap bertahan sambil melindungi teman-temannya yang berusaha menyelamatkan diri.

Madun yang seorang diri melindungi teman-temannya menggunakan senapan mesin, akhirnya tewas terkena tembakan dari salah satu tank milik pasukan Inggris. Jasadnya ditemukan dalam keadaan hangus dan tetap memegang senjata yang ia gunakan untuk memberikan *covering fire* (tembakan perlindungan). Atas jasanya tersebut, dibuatlah sebuah monumen dengan sosok seorang pejuang memegang bambu runcing yang berdiri di Jalan Tunjungan, tempat wafatnya Madun.

Monumen dengan sosok manusia juga dapat ditemui di area alun-alun Contong (di Jalan Bubutan). Monumen ini juga dibangun dititik peperangan dengan pasukan Inggris. Di tempat ini, ratusan pejuang Surabaya gugur ditangan pasukan Inggris. Pasukan yang bertugas menjaga area pertahanan di titik tersebut, (alun-alun Contong) tidak sempat memberikan perlawanan karena derasnya gencaran senjata pasukan Inggris. Salah seorang anggota PMI yang selamat dari serangan tersebut bercerita dalam memoarnya, “Serangan artileri terhadap alun-alun contong sangat mengerikan. Kami bahkan tidak sanggup bergerak kemana-mana, kami berlindung di parit-parit sekitar. Dan kami melihat orang-orang bergelimpangan dengan tangan yang terlepas, kaki yang terlepas dan usus yang terburai tanpa bisa berbuat apa-apa karena gencarnya serangan artileri Pasukan

Inggris”. Karena itulah, dibangun sebuah monumen ditempat tersebut dengan sebuah prasasti yang bertuliskan, “ Disinilah ceceran darah kami, disini pula tercecer daging kami. Wahai generasi penerus, kenanglah kami”.

Fase perang ke-2 terjadi pada 10 November 1945, perang ini terjadi lebih lama dari sebelumnya, ± 3 minggu yang berujung pada pendudukan Surabaya oleh Pasukan Inggris. Pada perang fase ke-2 ini Inggris mengerahkan seluruh kekuatan pasukan darat, laut dan udaranya untuk menggempur Surabaya. Untuk memperingati peperangan tersebut, dibangunlah sebuah monumen yang dikenal banyak orang sebagai Tugu Pahlawan.

Usaha penemuan data-data sejarah tentang monumen-monumen ini dilakukan oleh komunitas Roodebrug Soerabaia sebagai salah satu komunitas pecinta sejarah dan Monumen. Komunitas yang berdiri sejak bulan November tahun 2010 ini dibuat atas dasar kecintaan terhadap sejarah, juga dengan misi membangkitkan kembali rasa nasionalisme generasi muda terutama remaja yang berasal dari Surabaya sebagai kota Pahlawan. Pada awalnya Bapak Ady hanya membuat artikel-artikel yang membahas tentang penemuan-penemuan beliau tentang sejarah-sejarah peperangan di Surabaya maupun tempat-tempat peninggalan sejarah baik yang tersembunyi maupun yang tampak jelas. Sejak berdirinya komunitas Roodebrug ini, sudah banyak sekali monumen, tempat peninggalan sejarah maupun sejarah-sejarah mengenai peperangan di Surabaya yang ditemukan.

3.3.2 Analisis Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan data hasil wawancara dan Observasi diatas, maka dapat diperoleh analisis dan kesimpulan sebagai berikut :

Definisi monumen sebenarnya tidak terpaku pada bentuk dan besar atau kecilnya bangunan monumen. Sebenarnya, semua bangunan yang didirikan dengan tujuan untuk mengenang sebuah peristiwa maupun sosok seseorang karena jasa-jasa yang diberikan dapat disebut sebagai monumen. Monumen-monumen yang berdiri di kota Surabaya, dibangun di titik-titik terjadinya peperangan fase pertama (perang 3 hari, 28 – 30 Oktober 1945) dan perang 10 November 1945 antara arek-arek Suroboyo yang mempertahankan kota Surabaya dari serangan pasukan Inggris.

Keberadaan monumen-monumen seperti monumen Madun atau yang lebih dikenal dengan monumen Siola, monumen RRI, monumen rumah sakit Simpang (sekarang Delta Plaza), monumen prasasti Lindeteves, monumen prasasti gedung Don Boscho tidak banyak diketahui sejarah dan tujuan pembuatannya oleh masyarakat sekitar khususnya remaja. Beberapa monumen ini bahkan dalam kondisi tidak terawat. Hal ini dikarenakan oleh tidak adanya media informasi tentang keberadaan dan sejarah serta tujuan pembuatan monumen tersebut yang menyebabkan kurang pedulinya masyarakat, khususnya remaja, terhadap keberadaan monumen-monumen yang telah disebutkan diatas.

Satu-satunya komunitas di kota Surabaya yang membahas dan secara tidak langsung mengedukasi masyarakat sekitar khususnya remaja tentang keberadaan monumen-monumen ini adalah Komunitas Roodebrug Soerabaia. Media yang

dipakai selama ini hanya berupa website atau *blog* yang menyediakan informasi secara lengkap dan terperinci mengenai keberadaan dan sejarah serta tujuan pembuatan monumen-monumen tersebut. Sementara itu, belum ada media berbentuk komik khusus remaja yang berfungsi sebagai media informasi tentang monumen-monumen kecil ini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pembuatan buku komik sebagai salah satu sarana media informasi bagi masyarakat khususnya remaja dianggap perlu dilakukan dengan harapan menjadi salah satu upaya mengenalkan pengenalan.

3.4 Keunggulan Buku Komik

Komik merupakan media yang menggabungkan verbal dan visual dalam penyajiannya. Meskipun tidak berbeda dengan *graphic novel* dan Cergam, namun komik menampilkan sisi visual secara lebih detail dibandingkan dengan *graphic novel* maupun cergam, maka komik merupakan sebuah media informasi yang efektif bagi masyarakat khususnya remaja. Hal ini didasari oleh pernyataan Muktiono (2003:76), Bahwa anak-anak (remaja) lebih mudah memahami sebuah informasi dalam buku yang banyak menampilkan visual daripada verbal. Sedangkan orang dewasa dapat memahami isi buku meskipun hanya berisi verbal (tulisan) dan tanpa visual (gambar).

McCloud(2001:9) juga menyatakan dalam definisi komiknya yaitu, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/ atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Selain itu, menurut Bapak Ady, belum ada media informasi tentang monumen-monumen di kota Surabaya yang berbentuk buku Komik. Selama ini, media yang digunakan Bapak Ady serta komunitas Roodebrug Soerabaia untuk mengenalkan monumen-monumen bersejarah di kota Surabaya berbentuk media digital, yaitu website dan *blog* dari komunitas tersebut.

3.5 Kekurangan Buku Komik

Media komik bersifat *addictive* atau mudah membuat candu. Selain itu, komik juga bersifat kompleks karena memadukan visual dan verbal secara bersamaan, hal ini menyebabkan daya imajinasi pembaca lebih dibatasi oleh adanya visual-visual yang lebih detail dibandingkan dengan *graphic novel*. Menurut McCloud, pesan yang disampaikan lewat komik tidak semuanya dapat langsung diterima oleh pembaca, maka dari itu, pembuat komik dan pembaca harus sama-sama memiliki kecerdasan secara intelektual agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Kasus ini sering terjadi saat komik-komik bergenre komedi masuk ke sebuah Negara lain yang memiliki budaya dan selera humor yang berbeda.

3.6 Segmentasi Targeting & Positioning

1) *Demografis*

- Usia : 15 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan
- Siklus Hidup : Belum menikah, belum mempunyai anak

- Profesi : Pelajar SMP

2) *Geografis*

- Wilayah : Surabaya
- Ukuran kota : Kota besar

3) *Psikografis*

- Gaya hidup : Menengah atas, suka membaca komik, dan tertarik akan seni

4) *Positioning*

Buku komik sebagai media informasi tentang monumen dan sejarah kota Surabaya.

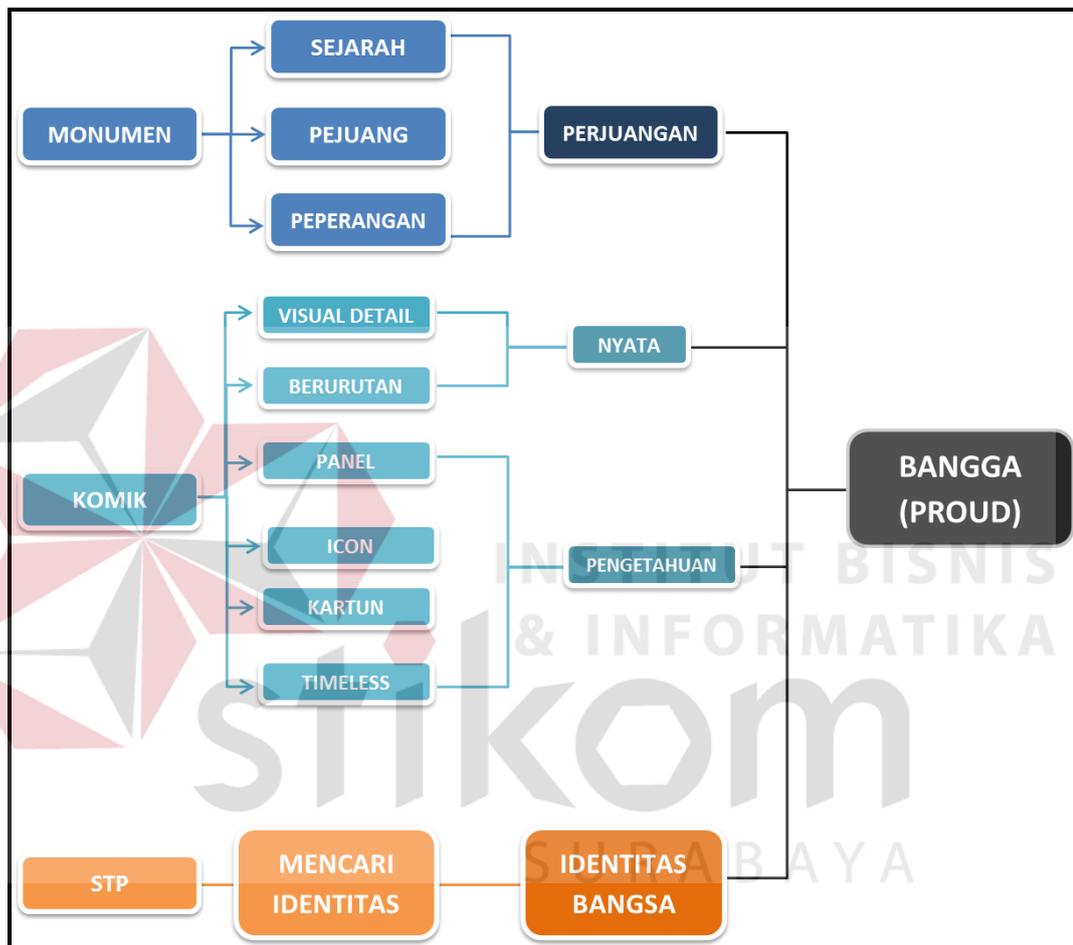
3.7 Keyword

Penentuan keyword diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan serta hasil analisis data, analisis wawancara dan STP.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa kata kunci yaitu, Visual detail, *juktapos* (berurutan), panel, icon, kartun, dan *timeless*(tanpa batas waktu). Sedangkan lewat wawancara didapatkan beberapa kata kunci yaitu, sejarah, pejuang, dan peperangan. Berdasarkan analisis STP juga ditemukan kata kunci yaitu mencari identitas diri.

Berdasarkan kata kunci yang telah ditemukan, kemudian dikerucutkan kembali menjadi beberapa kata kunci yaitu, Perjuangan, Nyata, Pengetahuan dan Identitas bangsa. Dari keempat kata kunci tersebut, kemudian dikerucutkan

kembali menjadi 1 kata kunci yang akan menjadi keyword utama dalam perancangan konsep kreatif pembuatan komik monumen bersejarah ini, yaitu **Bangga (*proud*)**.



Gambar 3.1 Analisis Keyword
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3.8 Deskripsi Konsep

Berdasarkan analisa keyword, dapat dijabarkan bahwa “Bangga / Proud? Merupakan sebuah kata yang melambangkan kebanggaan dan kekuatan. Dapat dikatakan pula, konsep yang akan digunakan harus mampu menggambarkan sifat kebanggaan yang kuat akan sesuatu. Dalam hal visual, yang perlu diperhatikan

adalah pembuatan karakter dan ide cerita yang menunjukkan rasa bangga yang kuat akan nilai-nilai sejarah monumen-monumen kota Surabaya.

3.9 Perencanaan Kreatif

3.9.1 Tujuan Kreatif

Untuk membuat sebuah media pengenalan Monumen-monumen bersejarah di kota Surabaya kepada masyarakat khususnya remaja yang sesuai dengan hasil analisis data dan keyword yang didapat. Diharapkan, visualisasi desain karakter maupun ide cerita yang akan diaplikasikan kedalam buku komik yang akan dirancang dapat memunculkan rasa bangga terhadap sejarah monumen di kota Surabaya dan dapat diterima oleh masyarakat Surabaya dan Indonesia.

3.9.2 Strategi Kreatif

Komik ini akan menggunakan bahasa sehari-hari agar mudah dipahami oleh pembaca, yaitu bahasa Indonesia semi formal dan non-formal. Selain itu agar pesan yang disampaikan lebih dapat mudah diingat oleh target yang ingin dituju. Judul yang akan digunakan buku komik ini menggunakan nama karakter utama yaitu “Mbah Jo, Veteran jenaka” agar dapat menarik minat remaja dan mudah diingat. Selain itu, maksud dan tujuan penggunaan kata “Veteran Jenaka” ini adalah untuk menegaskan bahwa cerita didalam komik ini berkaitan dengan sejarah peperangan dan monumen. Penggunaan warna pada desain *cover* akan memakai warna yang sesuai dengan konsep proud, yaitu skema warna Bold yang didapat dari Shigenobu Kobayashi. Warna-warna tersebut adalah Merah (C:18 M:100 Y:100 K:18), Hitam (C:0 M:0 Y:0 K:100) dan Kuning (C:1 M:15 Y:100

K:0).Menurut buku Warna, Teori dan kreativitas penggunaannya, warna merah mempunyai kesan psikologis berani, bersemangan dan kesan panas, sedangkan warna hitam mempunyai kesan psikologis tegas, kokoh, formal, serta struktur yang kuat, Kuning mempunyai kesan psikologis kesenangan serta kelincahan.

Sehingga, ketiga warna ini dirasa sesuai untuk visualisasi dari keyword “proud” yang mengesankan semangat, kuat, berani, tegas dan senang. Font yang digunakan adalah jenis font sans serif untuk menimbulkan kesan bersemangat dan tegas sehingga sesuai dengan keyword *proud*.

Desain sampul / *cover* bagian depan menggunakan visual karakter utama yaitu Mbah Jo, yang mengajak pembaca untuk berkenalan dengan monumen. Ditambah dengan visual judul komik, “Mbah Jo, Veteran Jenaka” diharapkan dapat menarik minat remaja dan menjelaskan tentang isi dari komik ini. Pada halaman sampul / *cover* belakang akan diberikan ringkasan cerita dari komik.

Sedangkan untuk isi visualisasi media, menggunakan karakter Mbah Jo serta informasi yang dibutuhkan untuk mendapatkan komik Monumen ini.

3.9.3 Program Kreatif

Perancangan akan berawal dari pembuatan layout dasar kover dan isi media. Didalamnya akan ada proses seperti sketch, alternatif desain, hingga final design. Setelah selesai baru akan diaplikasikan pada media yang dipilih sesuai konsep.

3.10 Perencanaan Media

3.10.1 Tujuan Media

Tujuan dari penggunaan media adalah untuk menunjang penyebaran informasi kepada target audiens yang dituju berdasarkan 3(tiga) aspek yaitu jangkauan (*reach*), Frekuensi (*frequence*) dan kesinambungan (*continuity*). Media yang digunakan disesuaikan dengan sasaran atau target audiens yang ingin dituju oleh komik monumen ini, agar menimbulkan efektivitas komunikasi visual. Target audiens yang ingin dicapai untuk buku komik monumen di kota Surabaya ini adalah seseorang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan usia 15 tahun, memiliki tingkatan ekonomi menengah keatas, berstatus pendidikan pelajar SMP, memiliki jangkauan etnografi nasional dan perkotaan, memiliki psikografis yang tertarik dengan komik dalam negeri maupun luar negeri.

3.10.2 Strategi Media

Media yang dipilih adalah media yang dapat mencakup informasi yang lebih detail tentang monumen di kota Surabaya. Media utama yang akan dipilih adalah buku komik. Media pendukung dari buku komik ini menggunakan media leaflet dan x-banner sebagai media promosi.

3.11 Konsep Perancangan Komik

3.11.1 Judul Perancangan Komik

Judul perancangan komik ini adalah “ Mbah Jo, Veteran Jenaka”. Penggunaan judul ini sesuai dengan nama karakter utama dalam komik ini, serta

diimbui dengan kata “Veteran Jenaka” yang menjadi penjelas posisi karakter utama sebagai seorang kakek-kakek veteran yang periang dan mengerti tentang sejarah peperangan di kota Surabaya.

3.11.2 Tema cerita

Tema cerita yang diangkat dari perancangan komik monumen di kota Surabaya ini adalah mengenai sejarah peperangan yang terjadi di kota Surabaya dan monumen-monumen yang ada di kota Surabaya. Dalam tema cerita ini juga tidak lupa disertai dengan pesan-pesan moral yang diharapkan dapat meningkatkan rasa nasionalisme target audiens.

3.11.3 Jumlah Seri

Komik “Mbah Jo, Veteran Jenaka” ini tidak berseri.

3.11.4 Ukuran Dan Jumlah halaman

Ukuran komik yang digunakan adalah ukuran A5 dengan Jumlah halaman sebanyak ±40 halaman.

3.11.5 Sinopsis Cerita

Mbah Jo, seorang veteran berusia hampir 85 tahun, adalah kakek-kakek hyperaktif. Suatu saat Mbah Jo menceramahi Agus dan Kibo, 2 orang remaja yang kehilangan rasa nasionalisnya. Mbah Jo pun menceritakan pengalamannya semasa muda sebagai seorang pejuang dalam perang fase pertama di kota Surabaya. Apa cerita yang Mbah Jo sampaikan kepada Agus dan Kibo? Berhasilkah Mbah Jo mengembalikan semangat nasionalis mereka berdua?

3.11.6 Setting Cerita

Setting dalam cerita ini adalah kota Surabaya di tahun 2014. Cerita sejarah peperangan di kota Surabaya akan divisualisasikan dengan teknik *Graphic Novel* yang menampilkan ilustrasi peperangan di kota Surabaya pada tahun 1945.

3.11.7 Konflik

Konflik utama dalam komik ini berpusat pada Agus dan Kibo, 2 remaja yang meremehkan Tim Sepak bola Indonesia. Mbah Jo yang seorang pejuang dan menggemari sepak bola merasa tidak dapat menerima sikap dari kedua remaja itu. Akhirnya, Mbah Jo pun memberikan pengarahannya bahwa Tim sepak bola Indonesia itu juga pejuang seperti dirinya yang seorang veteran, perbedaannya adalah kehadiran monumen untuk mengenang para pejuang yang gugur di medan perang saat itu. Mbah Jo pun mulai menceritakan asal-muasal berdirinya monumen RRI, Rumah Sakit Simpang, Monumen Lindeteves, Monumen Don boscho, Monumen Madun dan monumen Alun-alun contong yang berdiri di titik-titik terjadinya peperangan di kota Surabaya.

3.12 Konsep Karakterk tokoh cerita

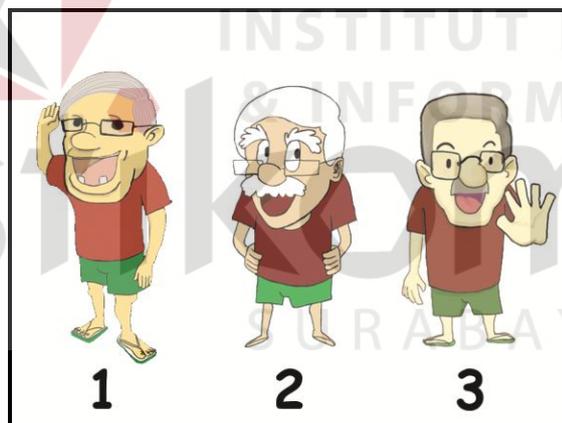
3.12.1 Karakter Tokoh Utama

Karakter tokoh utama dibuat dengan ciri-ciri khas dari seorang kakek-kakek veteran berusia ±85 tahun. Visualisasi yang ingin dimunculkan adalah seorang veteran dengan kostum Timnas Sepak bola Indonesia dan memiliki wajah yang jenaka dan *hyperaktif*. Mbah Jo sangat fanatik dengan Timnas sepak bola

Indonesia sampai-sampai mempunyai lemari khusus untuk mengkoleksi kostum dari Timnas Indonesia.



Gambarl 3.2 Sketsa Karakter Mbah Jo
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013



Gambarl 3.3 Hasil Olah Digital Karakter Mbah Jo
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Pada draft desain karakter Mbah Jo, dilakukan FGD sesi ke dua. Partisipan memilih desain karakter alternatif ke 2 sebagai desain karakter utama yang sesuai dengan penokohan karakter yaitu, pecinta bola, jenaka dan *hyperaktif*.

Tabel 3.1 Hasil FGD desain karakter utama, Mbah Jo

Alternatif Desain Karakter Kesesuaian dengan Penokohan	
1	2
2	12
3	1

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3.12.2 Karakter Pendukung

1. Agus

Agus adalah seorang remaja yang memiliki sifat sok tahu dan pesimistis. Sifat ini yang menyebabkan Agus selalu saja menilai buruk segala suatu hal. Dengan visual remaja berumur \pm 19 tahun, rambut bergelombang acak-acakan, tapi menawan.



Gambarl 3.4 Sketsa Karakter Agus
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

2. Kibo

Sesuai namanya, remaja yang satu ini memiliki ciri khas rambutnya yang kribo. Sifat karakter yang satu ini *random* dan tidak mudah ditebak. Kibo akan selalu menghilang tanpa ada yang mengetahuinya dan berkata sesuatu yang benar-benar tidak ada sangkut pautnya sama sekali.



Gambarl 3.5 Sketsa Karakter Kibo
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3. Si jago

Si jago adalah seekor ayam jago kesayangan Mbah Jo. Meskipun karakter ini hanya tampil di awal dan akhir *setting* cerita, namun Si Jago memiliki sifat yang misterius dan senang begadang. Sehingga Si jago sering bangun kesiangan.



Gambarl 3.6 Sketsa Karakter Si Jago
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3.13 Konsep Dasar Gaya Desain

Konsep dasar gaya desain yang dipakai adalah *gaya/style* perancang yang lebih condong kepada percampuran *manga* dan kartun amerika yang banyak sisi *deformasi* atau perubahan bentuk, baik dari sisi bentuk proporsi tubuh manusia maupun bentuk sebuah bangunan. Penggunaan gaya ini dilakukan agar ilustrasi desain mempunyai ciri khas tersendiri.

3.14 Konsep Warna

Pada perancangan *cover*, pewarnaan dilakukan dengan menggunakan warna-warna yang sesuai dengan konsep proud yaitu Merah (C:18 M:100 Y:100 K:18), Hitam (C:0 M:0 Y:0 K:100) dan Kuning (C:1 M:15 Y:100 K:0). Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian target audiens. Pada bagian isi teknik pewarnaan yang digunakan adalah *monochrome* atau hitam putih seperti komik pada umumnya.

3.15 Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan pada perancangan komik Monumen di kota Surabaya ini menggunakan 2 teknik, yaitu manual dan komputerisasi. Proses awal pengerjaan dilakukan dengan membuat gambar manual menggunakan pensil, setelah itu barulah proses *inking* atau penebalan garis. Setelah proses manual selesai, barulah gambar ilustrasi discan untuk dijadikan data digital. Pada proses komputerisasi, gambar melalui proses penurunan kontras sehingga outline lebih terlihat jelas. Selanjutnya adalah proses *layout* untuk yang dilakukan untuk proses cetak.

3.16 Konsep Font

Komik ini menggunakan jenis font Sans Serif yang memiliki bentuk tampilan tidak kaku namun tetap terlihat tegas. Pada perancangan *cover* komik, digunakan ilustrasi font yang dibuat secara manual sesuai jenis font sans serif.

3.17 Storyline

Scene 1 :

Tokoh : -

Setting : Jembatan Suramadu pagi hari

Narator : "Surabaya, 2014"

Scene 2 :

Tokoh : Si jago

Setting : Rumah Mbah Jo dari depan dan pekarangan belakang.

pada awal scene, dimunculkan visual depan rumah Mbah jo, lalu setting berubah menjadi pekarangan belakang, tampak tempat tinggal kecil dari si Jago. Siluet Si Jago tampak samar-samar, lalu visual mata jago terlihat. Si Jago lalu berdeham pelan dan menarik nafasnya bersiap-siap untuk berkokok.

Scene 3 :

Tokoh : Mbah Jo dan si Jago

Setting : Pekarangan belakang rumah Mbah Jo

Si Jago lalu berkokok nyaring, namun sebelum kokoknya selesai, sebuah sandal jepit melayang kearah kepalanya. Si Jago yang kepalanya benjol terkena sandal melayang tadi mengelus pelan bagian kepalanya yang benjol. Terdengar omelan Mbah Jo karena si Jago selalu bangun kesiangan.

Scene 4 :

Tokoh : Mbah Jo

Setting : Perumahan dan sekitar

Perkenalan tokoh Mbah Jo oleh narator, terlihat visual Mbah Jo yang ramah, Suka menolong, fans dari timnas Sepak Bola indonesia

Scene 5 :

Tokoh : Mbah Jo, Agus dan Kibo

Setting : Jalan

Narator menyebutkan, jangan pernah mengejek timnas Indonesia disekitar Mbah Jo. Mbah Jo tidak sengaja mendengar percakapan Agus dan Kibo yang mengejek timnas Indonesia. Mbah Jo tampak marah sekali mendengar ejekan itu. Mbah Jo lalu mengambil senjata andalannya yaitu sandal jepit dan bersiap-siap melempar

Scene 6

Tokoh : Agus

Setting : warung

Agus terkena sandal melayang yang dilempar oleh Mbah Jo tepat di kepala lalu marah-marah dan ingin tahu siapa yang melempar, lalu sosok Mbah Jo muncul secara siluet terkena cahaya matahari dibelakangnya. Agus terkesima

Scene 7

Tokoh : Mbah Jo

Setting : Jalan

Mbah Jo yang muncul dari balik bayangan lalu memberi arahan kepada Agus. Bahwa para pemain timnas juga merupakan pahlawan seperti dirinya. Perbedaannya, pahlawan zaman dahulu harus berperang melawan penjajah. Dan dahulu, semua seperti keluarga, saling bahu-membahu memberantas penjajah yang datang. Dan tidak sedikit pula kawan maupun keluarga Mbah Jo yang gugur di medan perang. Maka dari itu, dibuatlah monumen-monumen yang fungsinya untuk mengenang jasa para pejuang yang gugur.

Scene 8

Tokoh : Agus

Setting : Agus berbicara dengan ilustrasi tugu pahlawan

Agus yang sok tahu tiba-tiba menyela omongan Mbah Jo dengan menyebutkan monumen Tugu Pahlawan dengan penuh percaya diri. Lalu menanyakan omongannya tadi kepada Mbah Jo dengan nanda menyindir. karena hal itu, Agus mendapat sebuah jitan di kepala dari Mbah Jo. Mbah Jo menjelaskan bahwa monumen di kota Surabaya tidak hanya tugu Pahlawan. Banyak monumen yang

dibangun di titik-titik terjadinya perang dibangun untuk mengenang jasa pahlawan yang gugur demi mempertahankan titik tersebut.

Scene 9

Tokoh : Mbah Jo dan Agus

Agus menoleh ke kiri dan kanan seolah tidak memperhatikan omongan Mbah Jo.

Mbah Jo yang sadar tingkah Agus lalu bertanya, "kamu nyari apa?"

Agus pun menjawab, " si Kibo Mbah, ngilang kemana ya?". Mbah Jo pun menunjuk ke arah depan

Scene 10

Tokoh : Agus, Kibo, Mbah Jo dan komikus

Kibo sedang berdiri disamping komikus yang terlihat berusaha keras untuk menggambar, Agus yang heran lalu bertanya kepada Kibo. Kibo menjawab dengan santai pertanyaan Agus, " ini lho, lagi ngeliatin komikus kita bingung mau gambar apa lagi" Kibo pun mendapat jentikan dari Mbah Jo, namun benjolannya tidak terlalu terlihat karena rambut kribonya yang tebal.

Scene 11

Tokoh : Mbah Jo, Agus dan Kibo

Mbah Jo mulai menceritakan pengalamannya saat berperang melawan penjajah dahulu kala. "Pejuang Indonesia dahulu kala tidak benar-benar berjuang pake

Bambu runcing, kita juga pakai senapan yang berhasil kita rampas dari gudang senjata Jepang" Kibo dan Agus mendengarkan dengan wajah serius.

Scene 12

Tokoh : Mbah

Setting : Gedung Don Boscho

" Saat itu, tentara jepang punya gudang penyimpanan senjata terbesar di asia tenggara" "tempatny adalah Gedung don Boscho di Tidar, yang sekarang dipakai untuk Panti Asuhan dan Sekolahan"

Scene 13

Tokoh : Ilustrasi HR. Muhammad, Hariyo Kecik dan Bung Tomo

Setting : Penyergapan gedung Don Boscho

Mbah Jo: "Penyergapan itu dipimpin oleh HR. Muhammad, Hariyo Kecik, dan Bung Tomo. Terjadi perundingan sengit antara Jendral Jepang dan Bung Tomo agar pihak jepang mau menyerahkan segala bentuk persenjataan yang dimiliki."

Scene 14

Tokoh : Mbah Jo & Ilustrasi seorang pejuang yang sedang berteriak lantang dengan mengangkat 2 senjata api

Mbah Jo : " kami berhasil merebut persenjataan dari tentara jepang pada awal bulan September"

Scene 15

Tokoh : Mbah Jo

Setting : Prasasti Gedung Don Boscho

" Dari kejadian itu, dibuatlah sebuah prasasti yang berisi kisah penyergapan gedung don Boscho untuk merebut persenjataan Jepang"

Scene 16

Tokoh : Agus dan Kibo

Setting : Warung

Agus yang memperhatikan dengan seksama cerita Mbah Jo sedangkan Kibo malah ngupil. Agus pun bertanya, "Lho, bukannya batu prasasti itu bukan monumen ya Mbah?"

Scene 17

Tokoh : Mbah Jo

setting : Warung

Mbah Jo : " Monumen itu segala bentuk bangunan atau prasasti yang dibuat untuk mengenang sebuah kejadian atau sosok pahlawan. Nggak harus besar, tinggi trus ada tamannya kaya Tugu Pahlawan."

Scene 18

tokoh : Agus dan Kibo

Agus manggut-manggut tanda paham, Kibo berusaha menempelkan upil pada pipi Agus, Agus yang kaget lalu berteriak marah-marah

Scene 19

Setting : warung dari jauh, nampak Agus yang marah-marah teriakan marah Agus terdengar dari kejauhan.

Scene 20

Tokoh : Agus

Agus membersihkan pipinya yang kena bekas upil Kibo, Kibo sekarang punya 2 benjolan di kepalanya. Kali ini lebih jelas terlihat. Agus bertanya, "terus Mbah, gimana lagi ceritanya?"

Scene 21

Tokoh : Mbah Jo dan Ilustrasi tentara Inggris.

Mbah Jo : " nah, bulan Oktober, Pasukan Inggris mulai datang"

Scene 22

Tokoh : Mbah Jo dan ilustrasi gedung RRI yang terbakar.

Mbah Jo : " Tentara inggris yang datang lalu menyerbu gedung RRI di depan Rumah Sakit Simbang". Agus terlihat heran, lalu bertanya dimana rumah sakit simpang itu

Scene 23

Tokoh : Mbah Jo

Mbah Jo " Rumah sakit simpang itu dulunya berdiri di delta Plaza, itu tempat merawat pejuang-pejuang yang terluka"

Scene 24

Tokoh : Kibo dan Mbah Jo

Kibo : " Lho? Delta Plaza itu dulunya rumah sakit mbah?" Mbah Jo cuma mengangguk lalu melanjutkan, " Itu juga tempat menguburkan jasad-jasad pejuang yang gugur, tempatnya ada dibelakang Rumah sakit itu, sekarang jadi area parkirnya Delta Plaza"

Scene 25

tokoh : Agus dan Kibo

Agus dan Kibo lalu terlihat ketakutang mendengar cerita Mbah Jo, lalu saling melihat dan berkata bersamaan, " berarti..."

Scene 26

Tokoh : Mbah Jo

Mbah Jo : "tenang aja, sebelum dibangun mall, jasad-jasad pejuang itu udah dipindah ke taman makam Pahlawan." Agus dan Kibo langsung mengelus dada dan menghembuskan nafas tenang. Mbah Jo melanjutkan " tapi ya ndak tau lagi

kalo ada yang masih ketinggalan" dengan ekspresi menakutkan. Agus dan Kibo ketakutan lagi. Mbah Jo pun terkekeh. "guyon le."

Scene 27

Tokoh : Mbah Jo, Agus, Kibo dan ilustrasi monumen RRI dan RS. Simpang

Mbah Jo : di 2 tempat itu juga di bangun monumen yang tempatnya pas bersebrangan. Tapi terakhir Mbah lewat sana sih monumennya udah ndak keurus, terutama monumen Rumah Sakit Simpang."

Scene 28

Tokoh : Agus dan Kibo

Agus tiba-tiba terlihat kaget lalu menarik tangan Kibo, Mbah Jo heran, "mau kemana kalian?" Agus : "bentar Mbah"

Scene 29

Tokoh : Agus, Kibo dan komikus

Agus datang sambil menarik Kibo. Agus : Mas, ndak papa nih bikin cerita monumen yang nggak keurus? ntar di protes sama orang-orang lho" Komikus terdiam beberapa saat, muncul titik-titik besar diantara mereka bertiga. Komikus : " emmm... iya yah..." lalu sebuah sandal melayang lewat dan mengenai kepala si komikus. Terdengar teriakan nyaring Mbah Jo, " Ooo komikus kemplo!!" Agus dan Kibo terkekeh. kepala Komikus benjol.

Scene 30

tokoh : Mbah Jo, Agus dan Kibo

Mbah Jo tiba-tiba berkaca-kaca, Agus dan Kibo saling pandang dan keheranan.

Agus: "kenapa Mbah?" Mbah Jo sambil melepas kacamata dan mengusap matanya : " Nggak papa, cuma jadi keinget salah satu temen Mbah yang ikut di medan perang" Agus : "Siapa Mbah?"

Scene 31

tokoh : Mbah Jo

"Namanya Madun" dengan wajah serius

Scene 32

Tokoh : Ilustrasi peperangan di Jalan Tunjungan

Suasana peperangan di Jalan Tunjungan, Mbah Jo : " waktu itu, Mbah bersama pejuang lain termasuk Madun sedang berperang mempertahankan titik di Jalan Tunjungan" "Tentara Inggris yang datang nggak bisa melewati barikade arek-arek Suroboyo yang menjaga titik itu"

Scene 33

Tokoh : -

Ilustrasi Tank inggris. Mbah Jo : "lalu mereka mendatangkan Tank buat menembus pertahanan arek-arek Suroboyo" "Kamii yang merasa tidak bisa menghentikan tank-tank itu memutuskan untuk mundur"

Scene 34

Tokoh : Mbah Jo dan ilustrasi Madun yang memegang senapan Api sambil menembak

Mbah Jo : " Tapi Madun malah milih buat melindungi kami dengan covering fire menggunakan senapan mesin, sampai tiba-tiba..."

Scene 35

Tokoh :-

Mbah Jo (Voice only) : "Tank Inggris menembak ke arah madun" Ilustrasi Tank menembak dan terjadi ledakan

Scene 36

Tokoh : Mbah Jo muda

Mbah Jo : "Kami yang mendengar suara tembakan tadi sadar kalau Madun ndak mungkin selamat" Ilustrasi Mbah jo muda melihat sebuah kepulan asap dan sedikit api di langit.

Scene 37

Tokoh : Mbah Jo, Agus dan kibo

Mbah Jo : "makanya, sekarang di Jalan Tunjungan, disamping pos polisi, berdiri sebuah monumen berbentuk sosok pahlawan yang berteriak sambil membawa bambu runcing." " Itu namanya Monumen Madun" Agus berkaca-kaca mendengar

cerita Mbah Jo, Kibo malah melongo, lalu tiba-tiba Kibo berbicara : " Lho, bukannya Madun itu yang maen sinetron di tipi ya Mbah?"

Scene 38

Tokoh : Mbah Jo, Agus dan Kibo

Suasana hening dengan tampang bloon Kibo, tiba-tiba muncul tulisan PLAAK, Muka Kibo merah berbekas sendal jepit. Terlihat Agus memegang sendal sambil cengengesan ke arah Mbah Jo. Mbah Jo yang terlihat dari belakang merasa kasihan dengan Kibo.

Scene 39

Tokoh : Mbah Jo, Agus dan Kibo

Setting : Ilustrasi taman Monumen Tugu pahlawan, Sore hari

Mbah Jo : " jadi, monumen itu bukan cuma tugu pahlawan aja. banyak monumen-monumen yang bentuknya kecil yang tersebar di Surabaya."

Agus dan Kibo ngangguk-ngangguk. Ilustrasi siluet 3 karakter. Agus berkata : "besok cerita lagi ya Mbah" Mbah Jo : "Bisa diatur.."

Scene 40

Tokoh : Si Jago

Setting : pekarangan belakang rumah Mbah Jo

Si Jago terlihat lemas sambil berkata dalam hati, " Mbah Jo kemana yah.. udah sore gini belum pulang. Aku belom dikasih makan".

3.17.1 Konsep Perancangan Desain Cover Komik

Draft konsep perancangan *cover* komik Mbah Jo ini menggunakan ilustrasi karakter utama Mbah Jo yang telah dipilih oleh partisipan dan menggunakan 3 skema warna yang sesuai dengan keyword Proud yaitu skema warna Bold, Merah, Kuning dan Hitam.



Gambar 3.7 Sketsa Desain Cover
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Setelah melalui proses FGD ke tiga, partisipan memilih desain *cover* komik alternatif ke 3 sebagai desain *cover* yang sesuai dengan konsep proud

Tabel 3.2 Hasil FGD Desain Cover

Draft Desain Cover Komik	Cover yang sesuai konsep "Proud"
1	2
2	3
3	10

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

3.18 Konsep Perancangan Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan adalah leaflet yang dipilih untuk mendukung promosi dari media komik ini. Media ini dipilih karena sesuai dengan target audiens dan mudah untuk ditempatkan dimana saja, contoh : toko buku, stand pameran, Stand Promosi dll.

Draft perancangan desain media pendukung ini dibuat berdasarkan konsep perancangan buku komik monumen ini, yaitu proud. Desain-desain untuk kedua media ini menggunakan skema warna yang sama yaitu Bold, yang didapat melalui skema warna Shigenobu Kobayashi. Hal ini dikarenakan Skema Warna Bold dirasa cukup tepat untuk mewakili keyword proud.

Desain leaflet menggunakan ukuran A6 dengan visual elemen yang sederhana dan karakter Mbah Jo yang mengajak untuk berkenalan dengan monumen.



Gambarl 3.8 Sketsa Desain Leaflet
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

Berdasarkan hasil FGD sesi ke empat, terpilihlah alternatif desain ke dua sebagai desain Leaflet.

Tabel 3.3 Hasil FGD Desain Leaflet

Draft Desain media Leaflet	Desain Leaflet yang sesuai konsep "Proud"
1	1
2	12
3	2

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2013

