

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung perancangan buku komik *city guide* berbasis ilustrasi digital guna mengenalkan pariwisata kota Surabaya ini, maka di sertakan berbagai teori dan konsep yang relevan, dirancang secara sistematis sehingga pembuatan buku komik ini lebih ilmiah dan kuat.

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian kali ini dilakukan, telah ada penelitian terdahulu yang mengangkat objek yang serupa dengan judul dan hasil yang berbeda. Penelitian tersebut antara lain :

Jurnal Penelitian tentang buku *city guide* di kota Surabaya ini merupakan tugas akhir salah satu mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer (STIKOM) Surabaya, Yudha Wahyu Krisyandi yang berjudul “Pembuatan Buku *City Guide* untuk Meningkatkan Wisata Cagar Budaya di Surabaya dengan Menggunakan Figur Cak dan Ning sebagai *Icon* ” pada tahun 2012.

Buku merupakan salah satu media informasi yang efektif dalam penyampaian informasi, karena media buku dapat berisi informasi secara verbal seperti uraian – uraian secara deskriptif dan visual seperti gambar ilustrasi, fotografi, dan lain lain. Seperti buku pada umumnya, Buku *city guide* ini berisikan informasi – informasi penting seperti sejarah, peta lokasi, dan detail dari cagar budaya serta foto yang dapat di gunakan sebagai penunjang pemahaman informasi. Buku ini lebih menonjolkan sisi visual daripada sisi verbal. Hal ini dikarenakan isi informasi

verbal hanya berupa kilasan – kilasan informasi yang berguna untuk menjelaskan foto – foto dari cagar budaya yang di tampilkan. Sedangkan foto – foto yang di tampilkan lebih dominan karena menggunakan teknik foto *close up* dan *long shoot*.

Selain itu buku ini sangat menonjolkan *icon* dari cak ning upaya lebih mudah memandu *audience* dalam memandu pada buku *city guide* tersebut. Hal ini didasari oleh perhitungan penulis agar pembaca lebih mudah dalam menerima informasi dan tidak mudah bosan dalam membaca buku ini.

Jika di analisis berdasarkan target yang ingin di tuju oleh penulis, maka dapat dipastikan kalangan remaja kurang tertarik untuk membaca buku ini. Karena dibandingkan dengan media buku, remaja saat ini lebih banyak mencari informasi lewat media internet. Di tambah lagi dengan penampilan warna biru muda untuk *cover*, yang kurang cocok untuk memikat perhatian remaja. Maka, buku ini menjadi kurang efektif bila digunakan untuk mengangkat cagar budaya yang ada di kota Surabaya bagi perkembangan dan upaya pelestarian cagar budaya di kota Surabaya.

2.2 Sejarah Surabaya

Nama Surabaya muncul sejak awal pertumbuhan kerajaan Majapahit. Nama Surabaya di ambil dari simbol Sura dan Baya. Simbol itu sesungguhnya untuk menggambarkan peristiwa heroic yang terjadi di kawasan Ujung Galuh (nama daerah Surabaya pada masa silam), yakni pertempuran antara yang dipimpin oleh Raden Widjaja dengan pasukan Tar Tar pada tanggal 31 Mei 1293. Tanggal itulah yang kini di jadikan hari jadi kota Surabaya.

Awalnya Surabaya adalah kawasan perkampungan atau pedesaan di pinggir sungai. Nama – nama kampung yang kini masih ada seperti Kaliasin, Ketabangkali, Kalikepiting, Darmokali, dan sebagainya adalah bukti yang menjelaskan bahwa kawasan Surabaya adalah kawasan yang memilikialiran air / sungai. Secara geografis ini sangat masuk akal, karena memang kawasan Surabaya merupakan kawasan yang berada didekat laut dan aliran sungai besar (Berantas dan anak sungai lainnya).

Lokasi Surabaya yang berada di pinggir pantai, merupakan wilayah yang menjadi lintasan hilir mudik manusia dari berbagai wilayah. Surabaya, menjadi tempat pertemuan orang pedalaman pulau Jawa dengan orang dari luar. Pada tahun 1612 surabaya sudah merupakan bandar perdagangan yang ramai. Peranan Surabaya sebagai kota pelabuhan sangat penting sejak lama. Saat itu sungai Kalimas merupakan sungai yang dipenuhi dengan perahu – perahu yang berlayar menuju ke plosok kota Surabaya.

Kota Surabaya juga sangat berkaitan dengan revolusi kemerdekaan Republik Indonesia. Sejak penjajahan Belanda maupun Jepang, rakyat Surabaya atau biasa di sebut *arek Suroboyo* bertempur habis – habisan untuk merebut kemerdekaan. Puncaknya yaitu tanggal 10 November 1945, *arek Suroboyo* berhasil menduduki Hotel Oranye (kini Hotel Majapahit) yang saat itu menjadi symbol kolonialisme. Karena kegigihan itu, maka setiap tanggal 10 november, Indonesia memperingati sebagai Hari Pahlawan.

2.3 Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari dua suku kata yaitu *pari* dan *wisata*. *Pari* yang berarti berkali – kali atau berulang – ulang, sedangkan *wisata* berarti perjalanan atau berpergian jadi pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan berulang-ulang (H.Oka A. Yoeti: 1996:112).

2.3.1 Jenis – jenis Pariwisata

Menurut Pendit (1994:41) pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. jenis – jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut :

1. Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka

2. Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih – lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat – lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah – daerah atau negara – negara maritim.

3. Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Untuk jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat.

4. Wisata Konvensi

Yang dekat dengan wisata jenis politik adalah apa yang dinamakan wisata konvensi. Berbagai negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional. Jerman Barat misalnya memiliki Pusat Kongres Internasional (International Convention Center) di Berlin, Philipina mempunyai PICC (Philippine International Convention Center) di Manila dan Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang-sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern. Biro konvensi, baik yang ada di Berlin, Manila, atau Jakarta berusaha dengan keras untuk menarik organisasi atau badan-badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan mereka di pusat konvensi ini dengan menyediakan fasilitas akomodasi dan sarana pengangkutan

dengan harga reduksi yang menarik serta menyajikan program-program atraksi yang menggiurkan.

5. Wisata Pertanian (Agrowisata)

Sebagai halnya wisata industry, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisatawan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur-mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi

6. Wisata Buru

Jenis ini banyak dilakukan di negeri-negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, ziraf, dan sebagainya.

7. Wisata Ziarah

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau

gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda.

2.3.2 Tempat Pariwisata di Kota Surabaya

Bedasarkan hasil observasi 2 tempat pariwisata paling menarik di Kota Surabaya adalah sebagai berikut :

- a) Monumen Tugu Pahlawan
- b) Monumen Kapal Selam

2.4 Buku

Pengertian buku adalah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar, adapaun yang belum berisi. Pada zaman purbakala, budaya tulis menulis belum di temukan sehingga peristiwa bersejarah belum terekam secara tertulis. Manusia berkomunikasi lewat ranting – ranting yang disusun dan gambar – gambar yang menyimbolkan pesan tertentu. Pada zaman itu bahan yang digunakan untuk buku bukanlah kertas, melainkan semacam bahan yang lain. Di Eropa mula – mula orang menggunakan papyrus, semacam kulit pohon yang dikeringkan, disambungkan dengan perekat dan digulung dalam silinder.

Papyrus banyak terdapat di negeri – sekitar laut tengah, terutama di Mesir. Dalam abad ketujuh orang Arab di tanah Mesir mempersulit ekspor bahan papyrus ke Eropa, sehingga kemudian orang Eropa memakai perkamen (kulit binatang seperti domba, keledai yang dimasak menjad tipis dan licin). Perkamen yang sudah di tulisi dengan tangan dilipat dan disusun dalam bentuk seperti buku sekarang. Karena perkamen mahal sekali pembuatannya, lembaran buku yang

lama seringkali digosok sampai bersih, dan kemudian ditulisi kembali (*palimpsest*). Di Cina mula – mula digunakan sutra, kemudian di temukan pembuatan kertas dari potongan – potongan kain (Shadily, 1973:186).

Selanjutnya dikatakan bahwa pembuatan kertas ini di bawa oleh orang Cina ke Eropa dalam abad ke 14. Dalam zaman kebesaran Yunani dan Romawi, banyak budak diharuskan menyalin buku dengan tangan. Dalam abad pertengahan di Eropa pekerjaan ini umumnya dilakukan oleh biarawan. Demikian juga negara – negara lain kaum cendekiawan dan alim ulama yang menyalin buku – buku dengan tangan. Ditemukannya dasar – dasar percetakan dalam abad ke 15, oleh Johann Gutenberg di Mainz, Jerman dan Laurens Janszoon Coster di Haarlem, Belanda, pembuatan buku berkembang pesat.

2.5 Pengertian Buku Panduan Wisata Kota (*City Guide*)

Buku panduan wisata kota (*City Guide*) adalah sebuah buku panduan berwisata yang berisikan tempat – tempat atau lokasi wisata dalam suatu kota (Krisyandi, 2012:20). Buku panduan wisata kota (*City Guide*) pariwisata di kota Surabaya ini berisikan tentang tempat pariwisata yang menjadi ikon kota Surabaya yang bertujuan untuk menginformasikan tempat wisata tersebut.

2.6 Struktur Buku

2.6.1 Cover

Merupakan bagian terpenting pada perwajahan buku karena bagian ini harus dapat mengundang perhatian pembeli untuk tertarik membeli suatu buku. Bagian ini dibagi menjadi :

1. Front Cover (Cover Depan)

Berisikan Nama Pengarang, Nama Editor, Nomor Edisi, dan Judul Buku. Cover Depan biasanya memuat fotografi atau ilustrasi yang mencerminkan buku tersebut.

2. Back Cover (Cover Belakang)

Biasanya memuat foto pengarang dan juga mendatoris seperti quotes ataupun barcode dan juga logo penerbit. Berbicara tentang cover, judul buku akan di letakkan di cover depan, judul merupakan bagian terpenting dari sebuah buku, karena melalui judul inilah, pembaca akan memutuskan untuk terus melihat dan membaca semua pesan ataukah akan mengalihkan perhatiannya.

a. Halaman Pengantar Buku

1) Halaman Judul (halaman ii)

Halaman ini berisi judul buku, nama pengarang, dan juga penerbit.

2) Halaman Dedikasi (halaman iii)

Halaman ini berisi judul buku, nama pengarang, dan juga penerbit.

b. Halaman Pra Kata

Berisikan tentang kata pengantar yang dibuat oleh editor, ataupun orang yang mempunyai hubungan dengan pengarang dalam pembuatan buku.

c. Daftar Isi

Merupakan halaman penting dalam penulisan buku non fiksi, dikarenakan akan memuat isi – isi setiap halamannya.

d. Kata Pengantar

Berisikan kata pengantar oleh pengarang yang ditujukan kepada pembaca.

e. Halaman Persembahan

Berisikan ucapan syukur ataupun terimakasih pengarang kepada pihak – pihak yang telah membantu dalam penyelesaian buku tersebut.

g. Halaman Isi

1) Pendahuluan

Dalam penulisan buku non fiksi pada halaman ini yang dijelaskan pertama kali adalah pendahuluan yang tertuju ke topic.

2) Kesimpulan

Merupakan kesimpulan dari seluruh isi buku.

3) Tentang Pengarang

Berisikan Biodata Penulis, Riwayat Hidup, Serta pas foto penulis.

2.7 Pengertian Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar – gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku sendiri.

2.7.1 Sejarah Komik di Indonesia

Marcell Bonnef (1998.20), seorang pria berkebangsaan Perancis menjelaskan sejarah perkembangan komik di Indonesia dalam bukunya yang

berjudul komik Indonesia. Dalam buku yang diterjemahkan dari bahasa Perancis menjadi bahasa Indonesia oleh Rahayu S. Hidayat tersebut menjelaskan sejarah komik di Indonesia sudah dimulai pada pembuatan relief – relief di Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Relief – relief ini merupakan bentuk awal dari komik yang pada dasarnya memiliki tujuan yang sama, yaitu menyampaikan pesan atau sebuah cerita. Menurut Bonnef, relief di Candi Borobudur ini sendiri mengisahkan tentang perjalanan sang Budha Gautama mencapai kesempurnaan, setelah terbebas dari hawa nafsu dan lepas dari urusan duniawi.

Berbeda dengan relief yang terpatat di Candi Borobudur, relief yang berada di Candi Prambanan mengisahkan tentang mitos Ramayana. Epos besar ini berasal dari mitologi India yang diperkaya dengan unsure – unsure lokal. Kisah mitos tersebut merupakan dasar peradaban Jawa yang sangat dipengaruhi oleh budaya Hindu, budaya Islam dan lama kemudian budaya Barat.

Komik dalam bentuk saat ini (gambar dalam panel yang tersusun dengan balon kata), mulai merasuki masyarakat Indonesia sejak munculnya surat kabar besar, *Sin Po*, sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu. Di Koran inilah komik pertama kali dimuat dan diedarkan kepada masyarakat. Sebuah komik berjudul *Put On* yang mengambil dari nama karakter utama selalu muncul di Koran tersebut setiap hari jumat dan sabtu. Komik ini termasuk komik yang populer di masa itu. Beberapa komik karya anak negeri pun mulai bermunculan setelah masa komik *Put On* habis. Namun, setelah proklamasi kemerdekaan di kumandangkan, banyak dari komikus – komikus nasional yang pada akhirnya berhenti membuat komik dikarenakan sulitnya pasokan kertas.

Meskipun pada awal tahun 50-an, salah seorang yang dianggap sebagai pelopor komik Indonesia, Abdussalam, terus memasok komiknya setiap minggu ke harian *Kedaulatan Rakyat* yang terbit di Jogjakarta. Komik tersebut berkisah tentang kepahlawanan orang – orang yang telah membebaskan kota tersebut dari Belanda (*Kisah Penduduk Jogja*) dan pemberontakan Pangeran Diponegoro, tipe pahlawan patriotis yang mengawali kisah kepahlawanan bangsa muda yang berhasil menang melawan kolonialisme.

Meskipun komik tersebut cukup laku sampai dimuat pula oleh harian *Pikiran Rakyat* di Bandung, tapi komik ini belum berhasil menahan serbuan komik – komik luar negeri dalam media massa Indonesia. Karya komik seperti, *Tarzan*, *Phantom*, *Jhonny Hazard*, dan lain lain telah berhasil memikat hati masyarakat Indonesia. Untuk mengimbangi pengaruh dari komik – komik Amerika tersebut, dan untuk memuaskan pembaca, yang sebagian besar keturunan cina, mingguan kelompok Keng Po, *Star Weekly*, menyajikan petualangan legends *Sie Djin Koe* (Hsueh Jen-Kuei). Komik tersebut berhasil mengalahkan kepopuleran *Flash Gordon* dan komik super hero lainnya. Hal ini juga sebagai bukti komik – komik pengaruh Barat bukan tanpa kelemahan, dan dunia Asia (Cina dan Indonesia) mampu menjadi sumber ilham bagi komikus.

Pada tahun 1954, komikus – komikus muda seperti, Kosasih (dengan karakter *Sri Asih*), yang saat ini juga di sebut sebagai bapak Komik Indonesia, juga karakter – karakter seperti Gundala, Kapten Komet, Puteri Bintang dan Garuda Putih mulai menyemarakkan dunia komik Indonesia. Meskipun pada awalnya para komikus muda Indonesia ini menyadur, bahkan boleh dibilang

meniru, gaya komik Barat dari segi penciptaan karakter hingga pembuatan alur cerita. Namun komik – komik bernuansa pahlawan lokal ini mulai marak dibicarakan dan disukai oleh masyarakat. Tetapi, keberhasilan komik – komik ini tidaklah lama berlangsung. Pada tahun itu pula, kalangan pendidik mulai merasa bahwa komik mulai menjadi ancaman. Para pendidik sempat berpikir untuk menghentikan penerbitan komik untuk selamanya. Namun, beberapa penerbit mulai bereaksi dengan memberikan orientasi baru kepada komik Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, maka antara tahun 1954 dan 1955, terbitlah komik bernuansa wayang “ *Lahirnya Gatotkaca*” yang lebih menggali potensi Indonesia dan bernuansa nasionalisme.

Komik wayang yang mulai naik daun sejak saat itu, pada tahun 1960 telah menjadi sebuah identitas komik Indonesia. Hal ini berlangsung hingga 1 dekade, 1960 – 1968. Pada tahun 1968, peminat komik wayang mulai menurun, hal ini disebabkan oleh banyaknya komikus – komikus yang meniru keberhasilan Kosasih dengan komik Gatotkacanya-nya. Komikus lain yang mencoba meniru karyanya, dengan hanya merubah jalan cerita namun tidak dalam penokohnya mulai marak dan memperluas dunia perwayangan.

Saat ini, komikus – komikus Indonesia lebih bebas dalam menerbitkan karyanya dengan tema – tema yang beragam. Banyak dijumpai komik – komik yang menceritakan tentang lelucon – lelucon sehari – hari. Karakter – karakter yang di ciptakan pun mulai mencerminkan “orang Indonesia” walaupun lebih banyak bergaya karikatur.

Sebuah komik mempunyai standarisasi tersendiri dalam penciptaanya.

Secara umum, sebuah komik memiliki unsur – unsur sebagai berikut :

2.7.2 Jenis Komik

Hasil rangkuman dari berbagai sumber, terdapat 3 kategori komik yaitu komik strip, buku komik dan novel grafis (Bonnet, 1988:9) (Maharsi, 2011:18-19).

1. Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya.

Komik strip lainnya adalah komik strip kartun. Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu, lucu namun dekat dengan masyarakat yang mengundang tawa para pembacanya. Meskipun penyampaian komik strip kartun ini mengundang tawa, pesan yang disampaikan penuh makna dan serius, sehingga memerlukan sebuah kajian lebih dalam dari para penikmat kartun strip ini. Bonnet (1998) menyebutkan bahwa jenis kartun ini sebagai komik intelektual.

2. Buku Komik

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

Dalam penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting. Gambar dapat menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk masuk ke cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu pertimbangan yang matang diperlukan baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkannya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan, memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang dapat mempengaruhi emosi pembaca.

3. Novel Grafis

Komik jenis ini adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki tema serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar yang menyerupai buku komik. Perbedaan kemasan novel grafis dengan buku komik lainnya juga dibedakan, isi novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan biasanya dikemas dengan *hard cover*. Istilah novel grafis

pertama kali dipopulerkan oleh Wil Eisner, seorang kartunis veteran saat ia membujuk sebuah percetakan untuk menerbitkan sebuah komik setebal buku pada umumnya, berjudul *“A Contract With God”*. Pada awal pemakaian, istilah novel grafis menjadi sebuah perdebatan dalam dunia komik. Penyajian buku komik yang lebih tebal dari kebanyakan buku komik yang ada menimbulkan pertanyaan, apakah komik bukan sebuah buku.

Seiring dengan waktu, masyarakat menerima bahwa buku komik adalah buku yang disajikan dengan sederhana dan memiliki ketebalan 32 halaman (standar komik amerika pada 1970- sekarang). Jenis ilustrasi yang digunakan pada novel grafis pun tidak jauh berbeda dengan komik pada umumnya yaitu menggunakan ilustrasi khayalan, yang gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal).

2.7.3 Karakter

Karakter dalam sebuah komik, berfungsi untuk menyampaikan cerita kepada pembaca. Dengan adanya karakter pembaca akan lebih memahami pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut. Karakter yang akan menyampaikan cerita dalam komik dapat divisualkan bermacam-macam sesuai dengan cerita yang diangkat, misalnya sebuah karakter dapat berupa seorang manusia, hewan, makhluk mitologi dan lain-lain. Menurut Hedghpet dan Missal (2006: 4), karakter adalah :

“ A character is an individual entity-man, woman, beast, alien or the like that can be derived from the story, but sometimes stand alone from an overall storyline. Characters can be living being , inanimated (like carpets or shalt

shaker), robotic, or undead (like 22racula) and are usually the central focus of story development “

Terjemahan :

“ Karakter adalah kesatuan individu-pria, wanita, makhluk buas, alien dan sebagainya yang berasal dari cerita, tetapi terkadang berdiri sendiri dari keseluruhan jalan cerita. Karakter dapat berupa makhluk hidup, benda mati (seperti karpet atau garam meja), robot atau mayat hidup (seperti drakula) dan biasanya merupakan fokus utama dalam membangun cerita.”

Sedangkan menurut Gumelar (2011: 70) karakter adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat atau kepribadian (personality) dari suatu tokoh yang kita buat. Ada beberapa sifat yang dapat diterapkan pada gambar atau desain tokoh yang dibuat, yaitu:

1. *Good Character (Protagonist)*

Sifat yang baik (*good personality*), karakter yang baik, seperti ceria, *positive thinking*, *humanism mind*, *set oriented*, jujur, *care to others*, tidak munafik. Selain itu sederhana, berwibawa, disegani lawan bukan karena lawan takut dengannya, tetapi karena menghormatinya dan menyukai sifat tokoh utamanya yang peduli pada yang lain, tidak mudah marah dan sifat-sifat positif lainnya.

2. *Bad Character (Antagonist)*

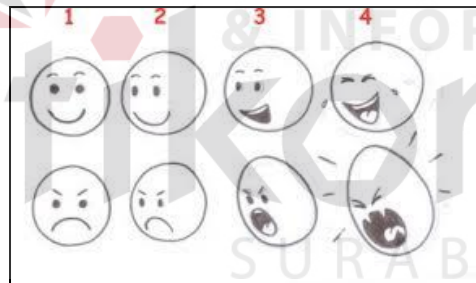
Sifat yang buruk (*bad personality*), karakter yang mempunyai sifat *negative thingking*, *prejudice to others* (prasangka buruk), *easy judging* (mudah menghakimi orang lain tanpa meneliti masalah lebih lanjut).

3. *Wise Character (Netralist)*

Sifat netral (*neutralism personality*), karakter yang netral, tidak memihak, cenderung sebagai *the watcher* atau pengawas saja, melihat semuanya harus terjadi agar semua mendapatkan pelajaran dan memetik moral agar naik level kebijaksanaan ke level yang tinggi (Gumelar, 2011:71-72).

2.7.4 Ekspresi

Ekspresi berperan dalam menyampaikan pesan dari karakter. Jika seorang komikus tidak dapat menggambarkan ekspresi karakter dengan baik, maka perasaan atau emosi dari karakter tidak akan di rasakan oleh pembaca. cara yang paling mudah untuk menggambar ekspresi wajah adalah dengan melihat wajah kita sendiri di cermin dan menggambarinya.



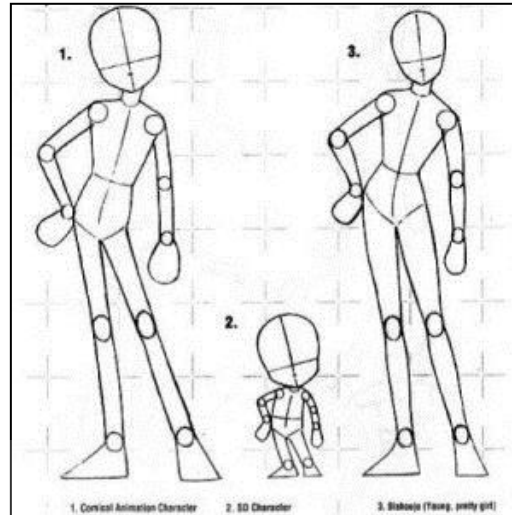
Gambar 2.1 Ekspresi Wajah

Sumber : anime.co.id

2.7.5 Penentuan Proporsi

Tujuannya adalah untuk mempermudah dalam menentukan postur tubuh sebuah tokoh, biasanya konsep porsi ini menggunakan pola proporsi tubuh untuk membuat contoh – contoh awal dan menentukan akan seperti apakah bentuk badan si tokoh pada nantinya. Hal yang paling mendasar dari pengaturan proporsi

adalah ukuran tinggi manusia di pengaruhi oleh proporsi kepala (Lihat gambar 2.2).



Gambar 2.2 Ukuran Proporsi Tubuh Manusia Dalam Komik

Sumber : anime.co.id

2.7.6 Balon Kata

Balon kata ini adalah kolom percakapan atau kalimat dalam sebuah komik. Balon kata mempunyai pengaruh besar dalam sebuah pengekspresian kalimat. Seorang komikus juga dituntut untuk kreatif dalam mendesain balon kata. Terkadang bentuknya disesuaikan dengan fungsinya.

2.7.7 Panel

Panel dalam sebuah komik berfungsi untuk menjadikan sebuah alur cerita menjadi runtut. Perancangan paneling dalam komik tidak memiliki pakem tertentu, komikus di bebaskan untuk merancang jumlah panel yang akan digunakan dalam satu halaman. Tetapi pemahaman dalam kisi – kisi panel juga

harus dikuasai. Berikut adalah kisi – kisi panel yang umum di gunakan dalam dunia komik menurut Darmawan (2012: 159-165) :

1. Kisi – kisi 2 panel

Panel ini lazim dipakai dalam komik di Indonesia dan juga komik – komik saku bertema perang terbitan inggris.

2. Kisi – kisi 2x2 panel

Kisi – kisi panel ini memiliki kelemahan yaitu membuat halaman pada komik terlihat kaku.

3. Kisi – kisi 2x3 panel

Kisi – kisi ini dipakai komik terbitan Amerika serikat periode 19-50-1960-an. Ada cukup banyak panel dalam kisi – kisi ini untuk adegan satu halaman, tapi juga tidak terlalu padat.

4. Kisi- kisi 2x4 panel

Ruang bagi gerak terasa lebih sempit dalam kisi – kisi ini, walau kemudian itu diganti oleh kesempatan bertutur yang lebih banyak per-halaman. Salah satu yang asyik sekali menggunakan kisi – kisi ini adalah David Lapham, dalam serinya *Stray Bullets*.

5. Kisi- kisi 3x3 panel

Komik Amerika Serikat periode 1960-an, banyak menggunakan kisi – kisi ini. Kisi – kisi ini memberikan keseimbangan antara kepadatan dan gerak, dalam satu halaman.

6. Kisi- kisi 4x4 panel

Sebetulnya, kisi – kisi panel ini bisa terasa “sempit”. Tapi Frank Miller dalam *Dark Knight Returns* berhasil menunjukan berbagai cara yang sangat kreatif memperlakukan kisi – kisi serba kecil ini agar terasa sinematis sekaligus dinamis.

7. Kisi- kisi 3 panel memanjang

Kisi – kisi ini biasanya digunakan untuk member kesan *widescreen* bagi sebuah cerita komik. Penggunaan paneling secara *freestyle* ini akan mengandalkan intuisi “*felling*” anda sebagai komikus, untuk menemukan rancangan panel – panel yang bagus.

2.7.8 Peralihan Panel

Scott McCloud dalam Darmawan (2012: 167-172), mendefinisikan enam jenis peralihan antar panel yang bisa sangat memudahkan dalam merancang adegan dalam setiap panel.

1. Transisi momen ke momen

Berfungsi menunjukan aksi gerak yang lambat. Transisi ini mendamatisi suasana dan meningkatkan ketegangan dengan menangkap perubahan kecil dan menciptakan efek *frame by frame* seperti dalam film.

2. Transisi aksi ke aksi

Tipe paling populer dan efisien. Komikus hanya menggunakan satu momen peraksi, maka setiap panel membantu menggerakkan plot dan alur tetap terjalin.

3. Transisi subyek ke subyek

Untuk menggambarkan alur cerita dengan mengubah sudut pandang namun masih dalam satu adegan atau satu gagasan.

4. Transisi aspek ke aspek

Jenis transisi untuk merangkai sebuah narasi yang masih berada dalam satu rangkaian waktu namun juga menampilkan lompatan situasi.

5. Transisi adegan ke adegan

Peralihan yang membawa kita melintasi ruang dan waktu sambil memberikan jarak juga waktu dalam cerita.

6. Transisi non sequitur

Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya. Biasanya muncul dalam komik eksperimental yang menyajikan potongan – potongan tidak masuk akal yang terselip dalam sebuah cerita.

2.7.9 Timing

Dalam komik istilah *timing* juga disebut *pace*, keduanya memiliki pengertian yang sama yaitu, suatu jarak atau jeda yang dibutuhkan pembaca untuk menikmati rentetan kejadiannya atau peristiwa dalam sebuah alur cerita. Dalam sebuah komik pembaca diajak untuk menikmati panel demi panel, sebelum mencapai klimaks pada panel terakhir (Masdiono, 1988:36). Untuk menantikan timing bukan hal yang mudah, dibutuhkan keliahaian menggambar agar cerita dalam komik dapat dipahami pembaca.

2.8 Makna Warna

Warna memiliki banyak kegunaan selain dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang, dan bias menutupi ketidak sempurnaan serta bias membangun suasana kenyamanan untuk semua orang.

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam membentuk respon dari orang. Warna adalah hal pertama yang di lihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya juga. Seperti warna putih dalam budaya barat member kesan bersih dan dingin karena diasumsiakan dengan salju. Sementara itu, warna putih memberikan kesan kesedihan di banyak Negara timur. (Eko Nugroho, 2007:1)

Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun sastra modern, puisi atau prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan (Dramaprawira, 2002:30).

Rustan (2009:60) Berikut ini adalah daftar warna dan maknanya :

- a. Abu-abu bermakna dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, dan lain-lain.
- b. Putih bermakna rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, penghormatan, kebenaran, aman, dingin, dan lain-lain.
- c. Hitam bermakna klasik, baru, ketakutan depresi, kemarahan, kematian, pemberontakan, misteri, formal, elegan, dan lain-lain.

- d. Merah bermakna perayaan, kekayaan, nasib baik, tulus, gairah, api, energi, kuat, sombong, tenaga, roman, cinta, dan lain-lain.
- e. Biru bermakna laut, manusia, langit, damai, tenang, percaya, sejuk, kolot, air, es, setia, bersih, udara, bijaksana, dan lain-lain.
- f. Hijau bermakna kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, rumput agresi, dan lain-lain.
- g. Kuning bermakna sinar matahari, gembira, bahagia, optimis, cerdas, musim panas, dan lain-lain.
- h. Ungu bermakna bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kerajaan, kaya upacara, misteri, menonjol, tidak senonoh, dan lain-lain.
- i. Jingga bermakna hinduisme, kebahagiaan, energi, panas, api, agresi, sombong, menonjol, dan lain-lain.
- j. Cokelat bermakna tenang, berani, alam, tanah, kesuburan, desa, stabil, tradisi, dan lain-lain.
- k. Merah muda bermakna musim semi, rasa syukur, cinta, simpati, feminin, roman, dan lain-lain.

2.9 Tipografi

Sama halnya dengan warna, tipografi ada dua macam, yaitu tipografi dalam logo (letter marks), dan tipografi yang digunakan dalam media-media aplikasi logo. Karena memiliki fungsi yang berbeda, karakteristik huruf yang digunakan pada letter marks dengan corporate typeface juga berbeda. Misalnya bila sebuah logo menggunakan jenis huruf Futura, tidak berarti corporate typeface-nya harus menggunakan Futura juga. 18 Pada letter marks, keunikan menjadi hal yang

paling utama dalam logo, maka jenis hurufnya pun harus unik. Biasanya jenis huruf letter marks dirancang khusus atau menggunakan jenis huruf yang sudah ada namun diubah bentuknya. Sedangkan corporate typeface lebih bertujuan untuk menjaga kesatuan desain antar media-media atau aplikasi desain perusahaan. Juga memiliki fungsi-fungsi tipografi pada umumnya. Corporate typeface banyak menggunakan jenis huruf yang sudah beredar di pasaran. Tujuannya sesuai dengan kepribadian entitasnya, mempertahankan keunikan dan konsistensi identitas sampai ke elemen-elemen terkecil (Rustan, 2009:78).

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (typeface) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilihat pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010:19).

