

### 3. KONSEP DAN PERANCANGAN

#### 3.1. Identifikasi

Perancangan komik sebagai media layanan masyarakat ini diperlukan identifikasi berupa tujuan media, potensi serta peluang perancangan, strategi media dan identifikasi *target audience*.

##### 3.1.1. Tujuan Media

Perancangan komik sebagai media layanan masyarakat adalah untuk menciptakan kesadaran masyarakat akan lingkungannya di Surabaya. Komik ini bertujuan sebagai sarana atau media dalam memberikan himbauan sekaligus sebagai media hiburan kepada masyarakat yang membacanya. Dengan demikian akan mudah bagi masyarakat untuk menerima pesan yang akan disampaikan.

##### 3.1.2. Potensi Perancangan Komik

Media layanan masyarakat dalam bentuk komik akan sangat berpeluang, karena merupakan cara alternatif baru dalam menyampaikan pesan atau himbauan kepada masyarakat. Dikatakan sebagai alternatif baru karena banyak pesan-pesan layanan masyarakat yang masih menggunakan media-media konvensional seperti poster, spanduk, baliho, brosur, dan lainnya. Dilihat dari komik-komik yang sudah ada kebanyakan hanya berupa *comic strips* dan belum ada yang tampil dalam bentuk *comic book* atau *mini comic*.

##### 3.1.3. Strategi Media

Komik sebagai media layanan masyarakat ini bisa menjadi media dalam melakukan kampanye-kampanye mengenai peduli lingkungan atau kampanye-kampanye sosial lainnya yang sejenis. Komik dapat sengaja dijual di toko-toko buku sebagai komik komersial. Selain itu dapat dibagikan langsung kepada *target audience*. Komik sebagai media layanan masyarakat dapat disisipkan sebagai suplemen dalam bentuk *comic book* pada media-media tertentu seperti koran dan majalah sehingga dapat dibaca secara utuh.

#### **3.1.4. Target Audience**

*Target audience* dari perancangan komik sebagai media layanan masyarakat ini adalah remaja-dewasa dan arah komunikasinya dimaksimalkan untuk remaja-dewasa. Karena pada kalangan remaja-dewasa ada kemungkinan besar terjadinya pasar *loyal*, artinya pesan yang didapat akan mempengaruhi perilaku yang akan datang. Pada masa remaja-dewasa masih terdapat sifat-sifat “bermain” sehingga dengan komik, tiap orang diajak untuk “bermain” di wilayah masa lalu, mereka diajak untuk membuka kenangan dan pengalaman saat membaca komik dan memunculkan dorongan-dorongan untuk “bermain” sehingga memudahkan sampainya pesan kepada *target audience* (“<http://www.adqustiq.com/adqomic/whycomic/index.html>”).

### **3.2. Konsep Kreatif**

Pada perancangan komik sebagai media layanan masyarakat ada beberapa tahap kreatif, yaitu apa tujuan kreatifnya dan bagaimana strategi kreatifnya.

#### **3.2.1. Tujuan Kreatif**

Pada perancangan komik ini perlu adanya pendekatan kreatif supaya pesan yang disampaikan dalam komik bisa sampai ke *target audience* dengan baik. Sesuai sarannya komik dibuat untuk remaja-dewasa sehingga bentuk kreatif yang digunakan dimaksimalkan pada pendekatan remaja-dewasa. Dengan adanya pendekatan kreatif diharapkan komik sebagai media layanan masyarakat bisa berhasil dalam menyampaikan pesan dan sekaligus bisa menjadi media hiburan yang menarik.

#### **3.2.2. Strategi Kreatif**

Melihat *target audiencenya* perlu adanya strategi kreatif dalam perancangan komik sebagai media layanan masyarakat. Supaya pesan yang disampaikan dan tujuan kreatif tercapai serta tersampaikan dengan baik ke *target audience*.

### **3.2.2.1. Isi Pesan**

Ditinjau dari isi pesan komik, komik ini ditujukan pada remaja-dewasa. Dalam komik sebagai media layanan masyarakat mengangkat tentang kepedulian lingkungan terutama menyikapi masalah banjir diakibatkan ulah manusia yang sering membuang sampah sembarangan. Pesan yang disampaikan dalam bentuk himbauan agar masyarakat peduli dengan lingkungannya. Bahasa penyampaiannya menggunakan gaya bahasa remaja-dewasa dan pesan disampaikan dalam bentuk cerita langsung.

### **3.2.2.2. Bentuk Pesan**

Bentuk pesan pada komik berupa cerita langsung. Pesan berupa dialog antar tokoh dalam komik. Pesan bisa diambil atau dilihat pada kejadian dalam cerita.

### **3.2.2.3. Strategi Visual**

Sesuai dengan *terget audiencenya*, bentuk visual pada perancangan komik sebagai media layanan masyarakat menggunakan gaya kartun dekoratif yaitu visual dengan menggunakan garis-garis tegas, sederhana dan memiliki unsur menghias sehingga memberi kesan santai dan lucu. Karakter-karakter yang digunakan berupa model-model *deformatif* atau kartun.

## **3.3. Konsep Perancangan Komik**

Memasuki tahap perancangan komik, ada beberapa tahap perancangan yaitu judul perancangan komik, tema komik, *setting* cerita dan konflik cerita.

### **3.3.1. Judul Perancangan Komik**

Judul perancangan adalah “Perancangan Komik Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Menciptakan Kesadaran Akan Lingkungan Bersih.” Dan sebagai judul komik adalah “Surabaya Utopia”. Utopia bisa berarti sesuatu yang dicita-citakan. Seperti pesan yang akan diangkat dalam komik, bahwa ada sesuatu

yang diharapkan dari lingkungan Surabaya yaitu lingkungan yang bersih dan bebas banjir.

### **3.3.2. Tema Komik**

Tema dari komik adalah tentang kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan bersih. Tema dan judul diharapkan bisa menjadi kesatuan dalam sebuah komik sehingga pesan dalam komik bisa tersampaikan dengan jelas.

### **3.3.3. Setting Cerita**

Dalam cerita komik ini *setting* atau latar belakang kejadian diambil dari beberapa daerah di Surabaya yang kemudian direka ulang sehingga berupa latar belakang fiktif namun tetap memberi kesan nyata. Latar belakang cerita akan menggunakan daerah-daerah atau sudut-sudut kota Surabaya yang masih kumuh dan beberapa tempat seperti tempat sampah, selokan, dan sungai. *Setting* cerita diambil pada waktu musim penghujan. Lebih dari itu *setting* cerita akan mengikuti alur cerita.

### **3.3.4. Konflik Cerita**

Dalam komik ini menceritakan bagaimana sikap hewan-hewan seperti tikus, kucing, anjing, dan sebagainya melihat ulah manusia yang suka membuang sampah sembarangan sehingga ada beberapa hewan menganggap bahwa manusia sama joroknya dengan hewan-hewan tersebut dan muncul niat untuk “menguasai kota Surabaya” dan menjadikan Surabaya banjir. Pada cerita dalam komik, konflik terjadi ketika hewan-hewan tersebut harus menentukan sikapnya terhadap lingkungan Surabaya.

## **3.4. Konsep Karakter**

Dalam komik, sudut pandang yang digunakan adalah hewan-hewan yang dikenal oleh masyarakat di Surabaya. Jadi yang digunakan adalah karakter hewan, seperti tikus, kucing, dan anjing. Selain itu ada beberapa hewan sebagai figur saja, yaitu kecoak, katak, burung, cicak. Karakter manusia dalam komik hanya sebagai

figur. Karakter-karakter hewan tersebut akan di “manusiakan” atau dideformasi. Karakter-karakter digambarkan dapat berbicara seperti manusia namun tingkah lakunya tetap seperti hewan aslinya.

### **3.5. Konsep Dasar Gaya Desain**

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah dengan gaya kartun dekoratif. Menggunakan garis-garis visual yang tegas dan sederhana. Karena dengan gaya desain kartun dekoratif akan menunjang tampilan karakter-karakter dalam komik yang berupa *deformatif* sehingga akan menghasilkan kesan sederhana dan lucu. Dengan gaya kartun dekoratif juga akan memudahkan dalam membuat tampilan-tampilan ikon sebagai sarana penunjang *setting* cerita.

### **3.6. Story Line**

Cerita Surabaya Utopia mengisahkan seekor tikus dari desa yang pergi ke kota Surabaya untuk mencari kehidupan yang lebih layak. Tikus ini bernama Mosi. Mosi pergi ke Surabaya dengan menyusuri sepanjang aliran sungai dengan perahu rakitannya. Sungguh tidak beruntung nasib Mosi, begitu sampai di Surabaya, cuaca buruk sekali dan di Surabaya (pada waktu itu musim penghujan) terjadi banjir sehingga aliran sungai menjadi kacau. Karena tidak terbiasa Mosi tidak bisa membedakan antara selokan dan sungai. Akhirnya Mosi panik. Dalam kepanikannya, Mosi ditolong oleh Jako, tikus preman di Surabaya. Mosi dan Jako akhirnya berteman, Jako benar-benar mengenalkan bagaimana kejamnya kehidupan di Surabaya. Mosi akhirnya dipanggil Simo, kata Jako namanya terlalu bagus untuk tikus dari desa. Selain itu Mosi atau Simo berteman dengan Toto, tikus tua yang mengetahui dan memiliki semua peta selokan di Surabaya.

Jako dan Simo tinggal disebuah selokan pinggir sungai yang penuh dengan sampah. Mereka hanya menunggu sampah yang dibuang sembarangan oleh manusia. Sungai tersebut seolah sudah menjadi tempat sampah yang besar. Jako menganggap bahwa manusia adalah penyedia makanan bagi mereka. Jako memiliki daerah kekuasaan sendiri dan tidak mencampuri daerah kekuasaan

kucing dan anjing. Bagi Jako, Surabaya dan kekotoran sungai adalah miliknya. Di sungai yang kumuh tersebut sering terjadi banjir sehingga tikus-tikus betah tinggal disana. Pada suatu saat ada gerakan peduli lingkungan yang dilakukan oleh mahasiswa Petra. Hampir semua sungai-sungai di Surabaya dibersihkan. Simo dan Jako jadi bingung mencari makanan. Dengan terpaksa mereka harus menyusup ke rumah-rumah untuk mencari makan karena tidak berani mencari makan di bak-bak sampah, karena bak-bak sampah sudah dikuasai para kucing.

Dalam aksinya menyusup ke dalam rumah, Simo dan Jako harus berhadapan dengan Meno, kucing dan Beno, anjing penjaga rumah tersebut. Dalam kepanikan mereka melarikan diri. Dasar tikus dari desa Simo tidak dapat menghadapi situasi seperti itu. Simo dan Jako berpisah. Simo diselamatkan oleh Tina tikus perempuan penghuni rumah tersebut. Akhirnya Simo tinggal di rumah itu dengan Tina beberapa waktu. Tina mengajarkan pada Simo bagaimana seharusnya tikus bila tinggal di dalam rumah. Sungguh berbeda kehidupan tikus diluar dan di dalam rumah. Sesama hewan dilarang saling mendahului, itu sebabnya juga kenapa Beno dan Meno bisa akrab. Selain itu Simo banyak mendapat pelajaran tentang apa itu kebersihan dan menjaga lingkungan sampai akhirnya Simo sadar bahwa kota Surabaya milik bersama.

Simo akhirnya memutuskan untuk pulang dari rumah itu dan mencari Jako. Sungguh mengejutkan bagi Simo. Jako ternyata merencanakan untuk membuat banjir kota Surabaya, caranya dengan menutup aliran sungai dengan sampah. Setelah gerakan peduli lingkungan dari mahasiswa Petra ternyata warga sekitar masih saja membuang sampah sembarangan sehingga ada peluang bagi Jako untuk menguasai Surabaya. Dengan banjir maka kota Surabaya akan kotor dan kucing-kucing tidak berani turun ke jalan. Mengetahui rencana buruk Jako, Simo meminta bantuan Tina, Beno, Meno, dan Toto untuk menggagalkan rencana Jako. Simo dan kawan-kawan harus mengalahkan tikus-tikus anak buah Jako. Selain itu mereka harus berlomba dengan waktu untuk menjinakkan bom yang dipasang oleh Jako karena sebentar lagi hujan lebat akan turun.

Jako dan tikus-tikus lain dapat dikalahkan. Simo akhirnya dapat menyadarkan Jako atas perbuatannya. Bagi Simo, meskipun hidup dan makan dari sampah bukan berarti tidak sayang lingkungan. Terlebih manusia seharusnya lebih

menyayangi lingkungannya dari pada tikus. Setidaknya apa yang menjadi impian warga Surabaya bisa terwujud sehingga tidak perlu lagi banjir dan hewan-hewan di Surabaya bisa berbagi wilayah untuk mencari makanan.

### **3.7. Konsep Warna**

Dalam perancangan komik sebagai media layanan masyarakat, komik akan dibuat dalam format berwarna. Pada pewarnaan diperlukan adanya konsep warna untuk membantu visual dalam penyampaiannya.

#### **3.7.1. Konsep Warna Sampul Komik**

Pada sampul komik akan menggunakan warna-warna cerah dan kontras. Pewarnaan ini disesuaikan dengan judul dan isi cerita dalam komik. Penggunaan warna-warna cerah akan memberikan kesan segar, lucu, dan ringan. Warna pada sampul komik juga menunjang penampilan judul sehingga memudahkan mengantarkan *target audience* untuk memahami secara menyeluruh dari keseluruhan tampilan komik.

#### **3.7.2. Konsep Warna Isi Komik**

Untuk isi komik warna akan disesuaikan dengan peristiwa dan kejadian yang diceritakan dalam komik. Untuk adegan atau *setting* menegangkan akan menggunakan warna-warna tajam dan kontras, untuk *setting-setting* yang menggembarakan akan menggunakan warna-warna cerah atau warna-warna dengan kesan ringan. Warna disesuaikan pada kejadian atau waktu sehingga menghasilkan efek-efek tertentu.

### **3.8. Teknik Pengerjaan**

Pada perancangan komik sebagai media layanan masyarakat, untuk teknik pengerjaan menggunakan teknik gabungan antara teknik sketsa manual dengan pengolahan warna dalam komputer melalui *scanning*. Untuk gambar awal menggunakan sketsa dengan media pensil. Kemudian tahap kedua adalah

pemberian *outline* untuk memberi kesan dekoratif. Setelah itu gambar manual yang telah jadi diproses melalui media scanner untuk memperoleh data gambar di komputer. Selanjutnya pengolahan warna serta efek-efek dan pemberian balon kata-kata serta teks isinya dengan menggunakan komputer dengan aplikasi software Corel Draw dan Adobe Photoshop. Hasil akhir akan berupa hasil cetak berwarna.

### **3.9. Konsep Font**

Komik merupakan perpaduan dari verbal dan non-verbal yang berupa visual. Peranan teks sebagai penjelas verbal sangat penting untuk mendukung visual per adegan dalam komik. Penyampaian pesan melalui visual akan semakin lengkap apabila didukung dengan teks serta *font* yang tepat.

#### **3.9.1. Font Judul**

Untuk jenis *font* yang digunakan sebagai judul komik adalah jenis *font* dekoratif atau *font* fantasi. Karena dengan *font* dekoratif atau *font* jenis fantasi akan membantu mendramatisasi judul komik. *Font* yang digunakan adalah *font* fantasi dengan *style bold*, agar tidak menghilangkan tingkat keterbacaan judul.

#### **3.9.2. Font Nama Pengarang**

Untuk font pada nama pengarang akan menggunakan jenis *font* sans serif. Seperti Arial, Trebuchet, Lucida Sans, dan Swis. Dengan *font* jenis sans serif akan memberikan kesan luwes dan tidak kaku sehingga mudah untuk digabungkan dalam tampilan sampul komik.

#### **3.9.3. Font Teks Narasi**

Teks narasi yang digunakan dalam komik adalah *font* dengan jenis dekoratif, karena sifatnya yang dinamis dan bervariasi mampu mendukung tampilan komik. Jenis *font* dekoratif digunakan supaya kehadiran teks tidak mengganggu visual atau gambar tetapi dapat menjadi penunjang dalam gambar komik.

### **3.9.4. Font Dialog**

*Font* dialog dalam komik adalah jenis *font* dekoratif. Dengan *font* jenis dekoratif seperti Comic Sans akan membantu dalam penulisan dialog dalam komik karena bentuknya bisa menyesuaikan dengan bentuk komik yang kartun dekoratif. Sehingga teks dapat menyampaikan pesan tanpa mengganggu tampilan komik.

### **3.9.5. Font Simbol Bunyi**

Simbol bunyi digunakan untuk menggambarkan atau mendramatisasi keadaan dalam visual komik. Selain itu simbol bunyi membantu dalam memberikan efek-efek bunyi pada cerita. Jenis *font* yang digunakan adalah *font* fantasi. Jenis *font* fantasi akan menyesuaikan dengan bunyi yang diwakilinya dalam cerita komik.

## **3.10. Lay Out Desain**

### **3.10.1. Penokohan**

Pada komik “Surabaya Utopia” sebagai tokoh dan karakternya adalah sebagai berikut :

#### **1. Simo**

Tikus dari desa, meskipun termasuk tikus pemberani namun pemikiran Simo masih lugu dan polos. Simo menganggap Jako sebagai sahabatnya tanpa ada pikiran jahat lainnya. Tujuannya ke kota adalah untuk mencari hidup yang lebih layak. Simo berpikir bahwa Surabaya adalah milik bersama.

#### **2. Jako**

Tikus Surabaya yang mengaku dirinya sebagai kepala preman seluruh tikus di Surabaya. Jako mempunyai sikap sok tahu, sok jago, pemaarah, suka dipuji, dan suka memanfaatkan tikus lain termasuk Simo.

### 3. Tina

Tikus perempuan yang tinggal di sebuah rumah mewah. Dalam kastanya sebagai tikus Tina termasuk “tikus *borjuis*”. Di Surabaya tikus got tidak bergaul dengan tikus rumah. Sifatnya sopan, ramah meskipun dianggap sebagai tikus borjuis.

### 4. Beno

Anjing penjaga rumah. Tinggal satu rumah dengan Tina dan Meno. Beno tidak mengganggu Tina asalkan Tina mengikuti peraturan yang ada di rumah majikan Beno. Beno paling benci dengan sampah dan kotor. Beno juga memiliki sikap menghormati hewan lain.

### 5. Meno

Kucing peliharaan. Dari kecil sudah bersama Beno, jadi keduanya akrab. Meno adalah kucing yang suka bermain, riang dan selalu gembira. Meno juga menghargai keberadaan Tina sebagai tikus di rumah tersebut.

### 6. Toto

Tikus got yang tinggal diselokan gedung U.K. Petra. Toto adalah tikus yang pandai meskipun sudah tua, Toto mampu mengkoleksi seluruh peta selokan yang ada di Surabaya (biasanya peta tersebut digunakan oleh tikus-tikus untuk menghindari dari kucing jalanan). Toto suka menyelinap ke perpustakaan U.K.Petra untuk membaca.

### 7. Kucing dan Tikus jalanan

Kucing dan tikus di Surabaya saling berbagi kekuasaan. Untuk tikus jalanan seperti Jako dan kawan-kawan, mereka tinggal di selokan sementara itu para kucing tinggal di tempat sampah kota.

### 3.10.2. Data Visual Penokohan



Gambar 3.1. Tikus got, tikus atap, tikus rumah atau *Black rat (Rattus rattus)*  
(en.wikipwdia.org)

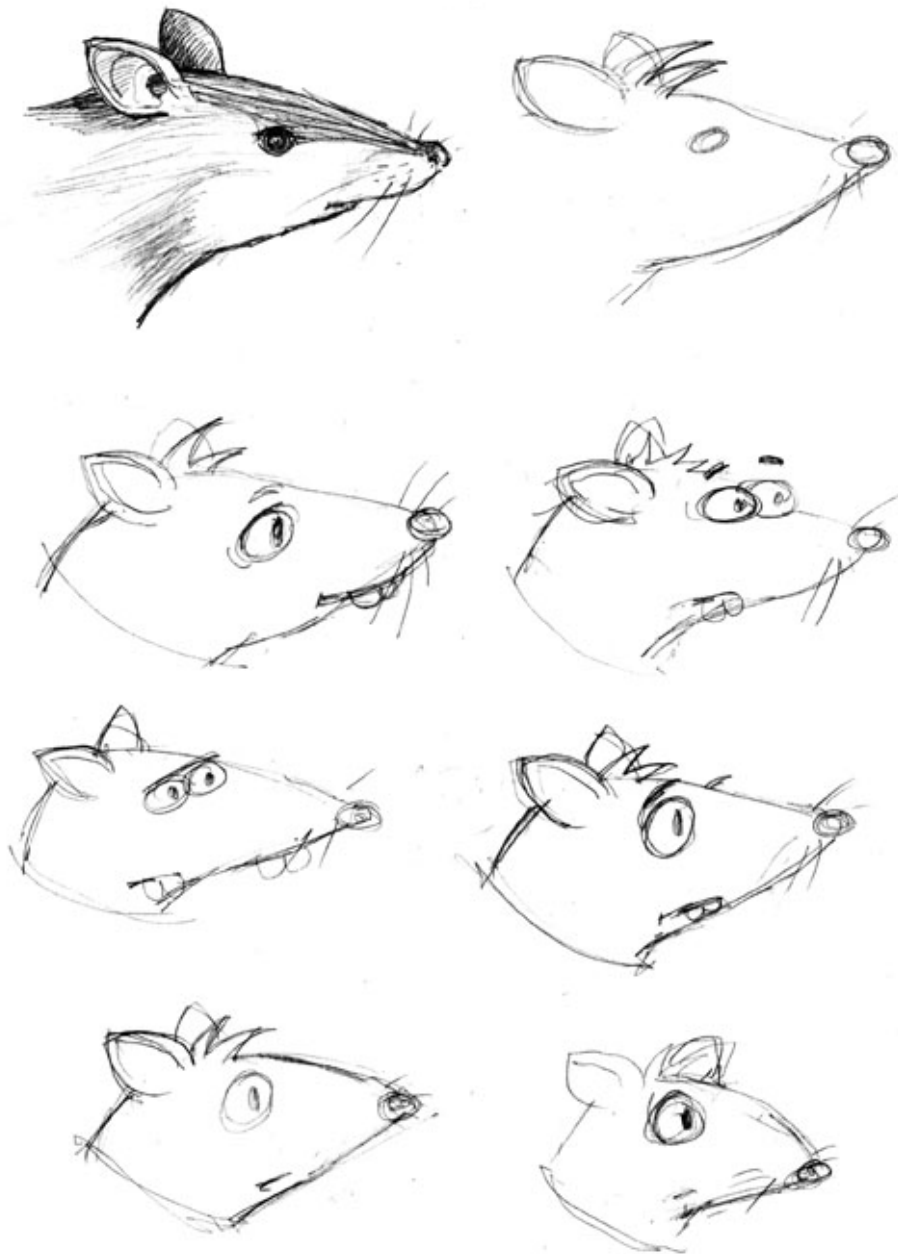


Gambar 3.2. Anjing (data pribadi)



Gambar 3.3. Kucing (data pribadi)

### 3.10.3. Aplikasi Penokohan



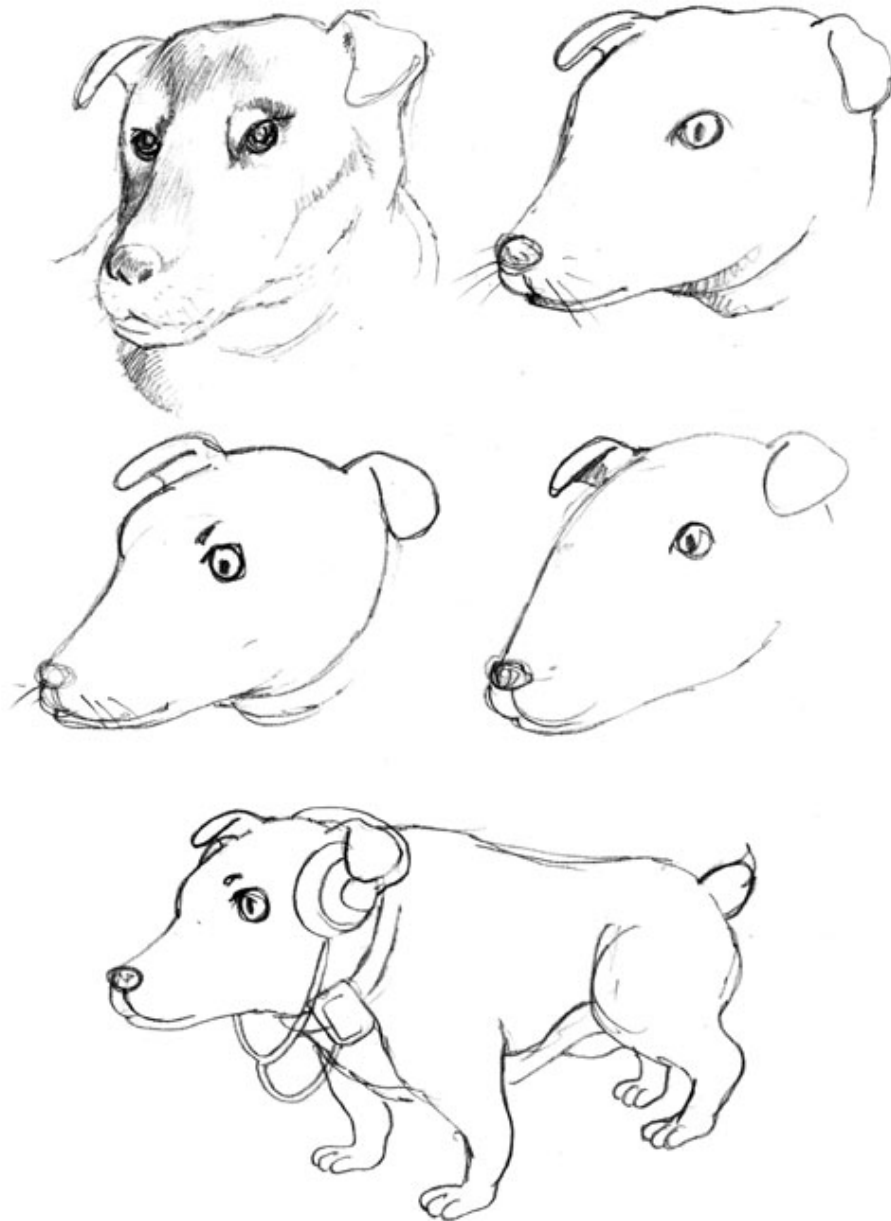
Gambar 3.4. Aplikasi penokohan Tikus



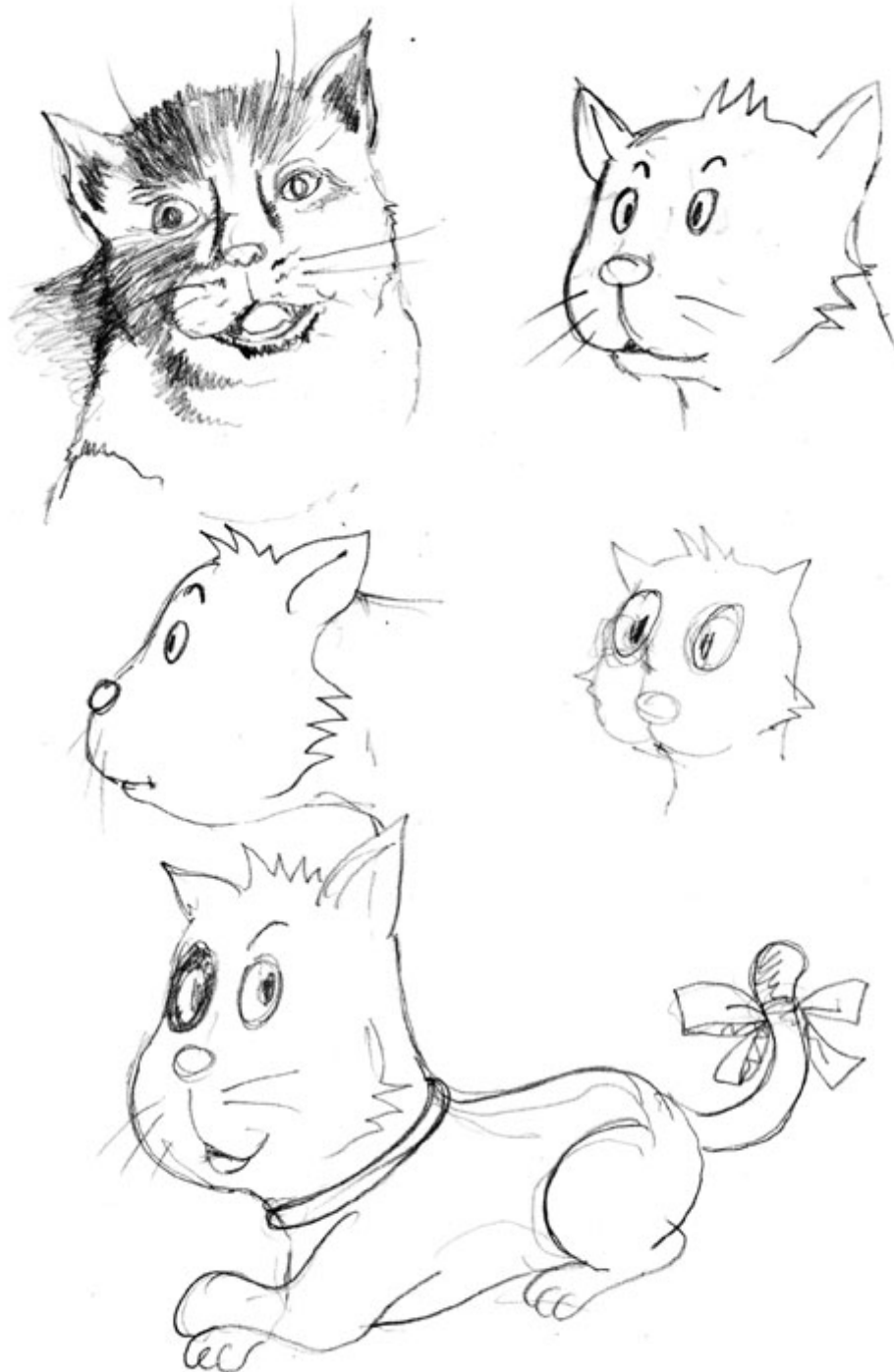
Gambar 3.5. Aplikasi penokohan Simo



Gambar 3.6. Aplikasi penokohan Jako, Toto, dan Tina



Gambar 3.7. Aplikasi penokohan Beno



Gambar 3.8. Aplikasi penokohan Meno

### 3.11. Thumbnail

#### 3.11.1. Karakter

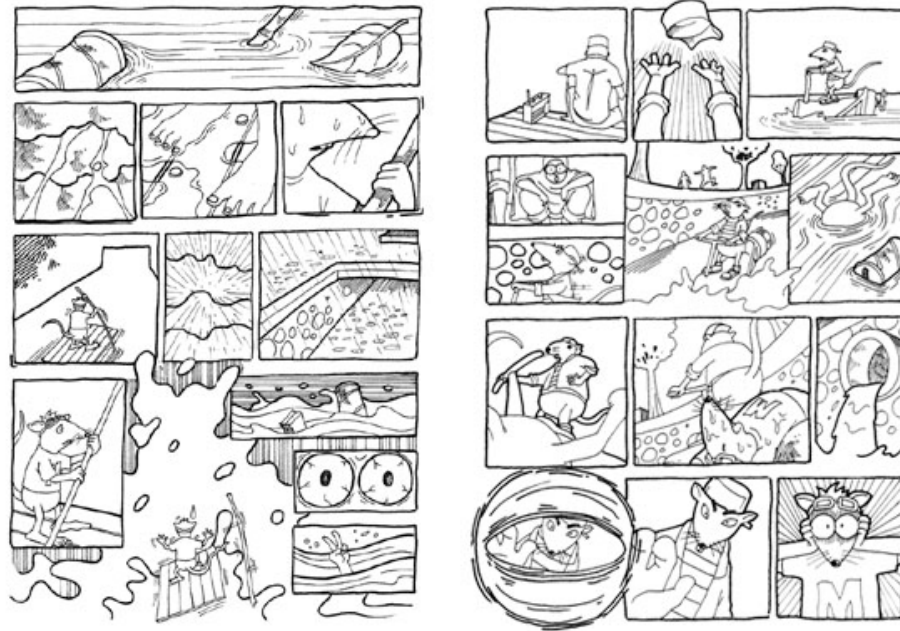


Gambar 3.9. Sketsa karakter



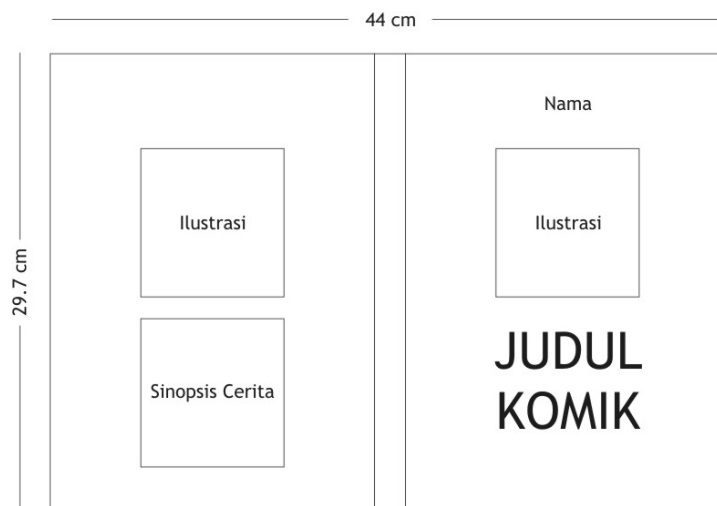
Gambar 3.10. Sketsa karakter setelah diberi *outline*

### 3.11.2. Halaman Isi



Gambar 3.11. Sketsa halaman isi diperkecil

### 3.11.3. Sampul Komik



Gambar 3.12. Layout sampul komik

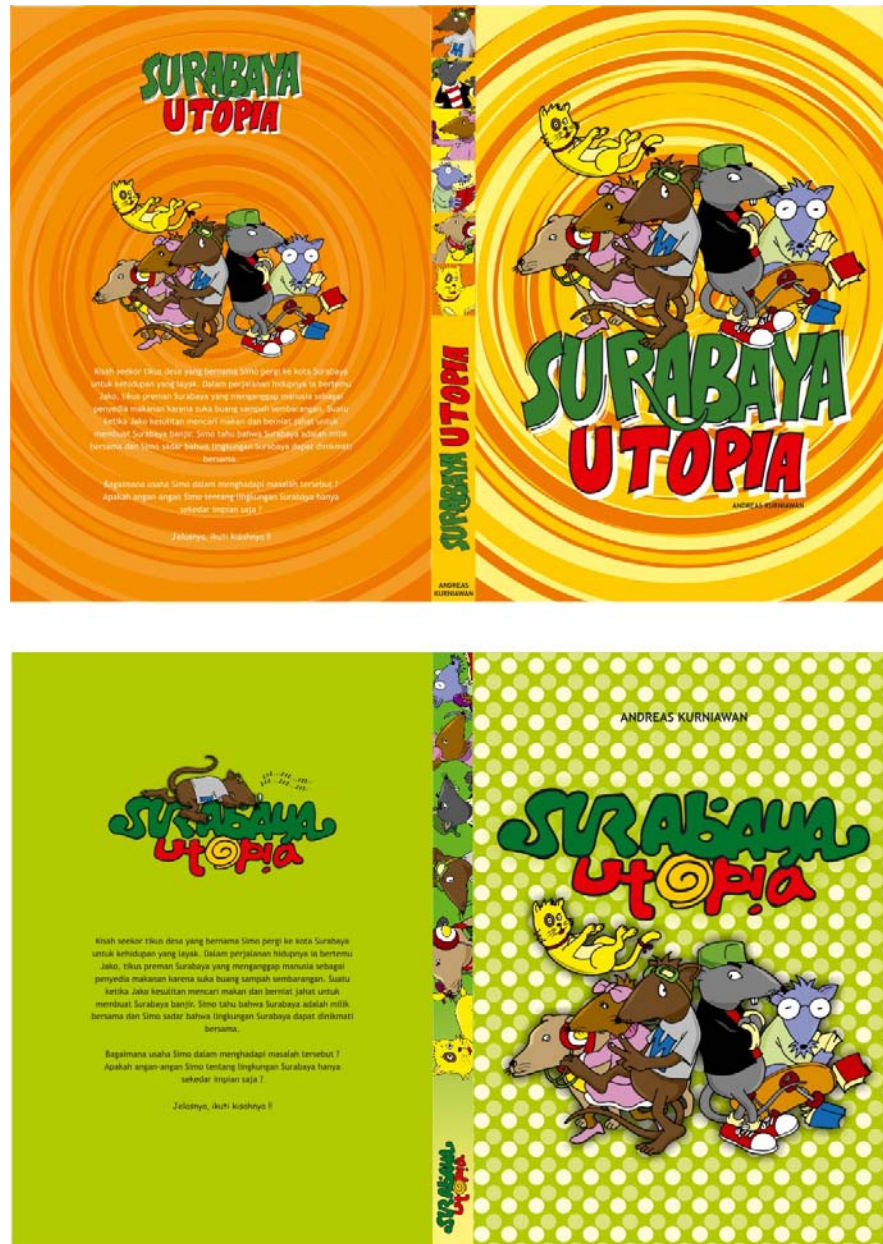
### 3.11.4. Tight Tissue



Gambar 3.13. Tight tissue karakter



Gambar 3.14. Tight tissue ilustrasi sampul komik



Gambar 3.15. Alternatif sampul komik

## 3.12. Final Desain



Gambar 3.16. Sampul komik final

