

JURNAL
PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Disusun Oleh:

Irfan Anas

1212231024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul: Perancangan Komik “Shuta” diajukan oleh Irfan Anas , NIM 1212231024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 24 Jui 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota**

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19720909 200812 1 001

JURNAL
PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”

Oleh:

Irfan Anas

1212231024

A. Abstrak

Komik Shuta ini menggambarkan suatu karakter yang dalam hal ini berwujud manusia, yang mendapatkan kekuatan seperti Gatotkaca. Karakter yang bernama Shuta merepresentasikan sosok Gatotkaca, tetapi hidup di era modern saat ini. Perancangan ini dibuat sebagai upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan salah satu karakter dalam cerita Mahabarata kepada masyarakat luas. Sosok atau karakter Shuta itu sendiri adalah hasil *re-design* dari karakter Gatotkaca yang sudah dikemas dan disesuaikan dengan perkembangan zaman di era modern ini.

Kata Kunci: Komik Shuta, Perancangan, Gatotkaca

Abstract

This Shuta comic depicts a character in this case in the form of a human, who gains strength like Gatotkaca. The character named Shuta represents the figure of Gatotkaca, but lives in the modern era today. This design was made as an effort to preserve and introduce one of the characters in the Mahabarata story to the wider community. The character or character of Shuta itself is the result of a re-design of the Gatotkaca character that has been packaged and adapted to the times in this modern era.

Keywords: Shuta Comics, Design, Gatotkaca.

B. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan budaya. Setiap suku memiliki cara tersendiri dalam menjaga kelestarian budayanya. Kebudayaan adalah ajaran yang diwariskan untuk menjaga nilai-nilai adat dan membentuk generasi penerus agar dapat menjalani kehidupan dengan mencintai alam dan sesama makhluk hidup di muka bumi. Nusantara di masa lampau telah memperkenalkan kebudayaannya kepada generasi-generasi setelahnya agar tidak hilang termakan zaman. Berbagai suku dan budaya itu memiliki keragaman dan keunikan budaya yang menghiasi Nusantara ini.

Ragam suku dan budaya merupakan hal yang sangat menarik bagi para desainer untuk memperkenalkan kebudayaan lokalnya kepada dunia luar. Sebagai desainer, keunikan dan keragaman budaya dapat dijadikan objek penelitian yang nantinya akan dikembangkan agar menarik dan dikenali, serta mengedukasi sehingga nantinya kebudayaan-kebudayaan ini tidak hilang dan membaaur dengan eiring perkembangan zaman.

Dewasa ini, perkembangan zaman dan globalisasi diibaratkan koin dengan dua sisi. Sisi yang pertama adalah tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan zaman dan globalisasi membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Ada banyak kemajuan yang ditawarkan oleh globalisasi dengan perkembangan zaman yang makin pesat. Masuknya budaya dari luar ke Indonesia memberikan cakrawala yang lebih luas terhadap keberagaman serta memberikan banyak manfaat bagi proses interaksi antarbangsa. Namun di sisi yang lain, memunculkan kekhawatiran dan bahkan sudah banyak terbukti bahwa globalisasi membawa efek negatif bagi generasi muda bangsa. Salah satunya adalah terlupakannya keragaman budaya milik bangsa kita sendiri. Hal ini sebenarnya disebabkan oleh ketidakmampuan generasi muda secara khusus dan masyarakat pada umumnya untuk melakukan proses akulturasi dan asimilisi budaya asing yang masuk ke Indonesia. Anak-anak muda lebih menyukai hal-hal yang

bersifat modern. Jika mereka ditanyakan perihal budaya dan keberagamannya, hanya sebagiannya saja yang masih memahami dan mengingatnya. Ini masalah serius bagi bangsa kita. Jika ini tidak dicarikan solusi yang tepat dan terukur, maka lambat laun budaya bangsa kita sebagai warisan leluhur kita akan tergerus, dilupakan, dan kemudian punah. Solusi yang tepat dan terukur tentu tujuannya untuk melestarikan kekayaan budaya asli Indonesia.

Dalam judul perancangan ini, perancang akan memilih tokoh Gatotkaca untuk diangkat menjadi bahan dasar dan inspirasi dalam perancangan komik. Judul perancangan ini dipilih karena tokoh Gatotkaca sebagai salah satu ikon dari Mahabarata yang terkenal akan kekuatannya dan ketangkasannya dalam melibas musuh dalam tiap pertarungan dan pertempurannya menjadi ikon Indonesia.

Salah satu tokoh terkenal wayang di Indonesia, yaitu Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer dalam pewayangan Jawa, ia dikenal sebagai Gatotkaca. Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, diantaranya adalah bisa terbang melintasi angkasa tanpa sayap, serta sakti mandraguna dengan kekuatan hebat yang diperolehnya sedari kecil. Oleh karena itu, dia mendapat julukan “otot kawat tulang besi”.

Tokoh ini banyak dipakai sebagai lakon/tokoh hero di berbagai media seperti komik, animasi, dan lain-lain. Pada komik sendiri, ada beberapa komik yang mengangkat tema *superhero*, seperti Gundala Putra Petir karya Hasmi, Panji Tengkorak karya Hans Jadalara, dan Si Buta dari Gua Hantu karya Ganes TH, dan Gurudayana karya Is Yuniarto.

Media komik saya pilih sebagai media yang saya rasa efektif dalam menyampaikan dan membawakan bagaimana cerita shuta ini ke publik. Komik menurut Scout McCloud adalah “*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”, yang bisa diartikan dengan: gambar tersusun yang disusun dengan sengaja untuk menyampaikan

informasi kepada pembaca dengan mengindahkan nilai estetika dalam tampilannya, (McCloud, 1993).

Atas dasar itu, perancang tertarik untuk membuat komik Shuta. Perancangan komik ini, akan menjadi media yang dapat melestarikan budaya Indonesia dan mengenalkannya pada generasi muda tentang berharganya budaya Indonesia serta memaksimalkan potensi budaya lokal yang ada dengan cara yang kreatif untuk dikenal masyarakat luas terutama generasi muda Indonesia. Perancangan komik Shuta dirancang dengan menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan gaya hidup anak-anak muda Indonesia yang hidup di era globalisasi seperti saat ini, tetapi tidak melupakan nilai dan kearifan budaya.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancang ini adalah: *“Bagaimana merancang komik Shuta Superhero Gatotkaca?”*

3. Teori dan Metode

1. Komik

Scott McCloud dalam bukunya berjudul *Understanding Comics* mendefinisikan komik sebagai *“Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”*. Dengan artian komik adalah gambar – gambar dan lambang – lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. (McCloud, 2002:20). Definisi komik juga dijelaskan oleh F.Lacassin dimana komik adalah sarana pengungkapan yang benar – benar orisinal, karena menggabungkan gambar dengan teks. (Bonneff, 2008:4).

2. Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya

gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Junaedi, 2003: h.14). Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Dalam hubungannya dengan logo, warna merupakan elemen yang sangat penting dalam peranannya sebagai media pengingat (Adams dalam Ramanda, 2011).

3. Tipografi

Menurut Danton Sihombing (seperti dikutip Perdana, 2007) tipografi adalah “bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.”

4. Gatotkaca

Gatotkaca adalah seorang tokoh dalam wiracarita Mahabharata yang merupakan ksatria Pringgadani, putra dari Werkudara (Bima) dan Dewi Arimbi. Ksatria sakti yang luar biasa, memiliki julukan “otot kawat tulang besi”, bisa terbang tanpa sayap. Memiliki istri yang bernama Dewi Perigwa, putri dari Arjuna dan memiliki putra bernama Sasi Kirana. Terampil dalam berperang dan memiliki Aji Narantaka, selain itu Gatotkaca memiliki Kotang Antrakusuma, Caping Basunada, dan sepatu atau terumpah Padakacerna. Ketika masih kecil Gatotkaca diberi nama Jabang Tetuka.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Tujuan Kreatif

Pembaca dari komik ini diharapkan bisa menikmati konten komik ini sebagai hiburan , dan bisa mengambil pelajaran dari aspek adaptasi dan sejarah wayang yang disajikan di dalam komik ini.

2. Strategi Kreatif

a. *Target Audience*

1) Kondisi Demografis

Dalam perancangan komik ini target utama yang disasar adalah kalangan 17 tahun ke atas.

2) Kondisi Geografis

Target audience yang disasar secara Geografis adalah mereka yang tinggal Indonesia, dimana daerahnya merupakan kota besar atau kecil yang sudah terjangkau internet. Kondisi ini menjadi faktor penentu penyebaran komik karena komik dapat diakses apabila terdapat koneksi internet.

3) Kondisi Psikografis

Masyarakat kelas menengah ke atas. Dalam mengakses komik ini setidaknya ada beberapa syarat untuk bisa mengaksesnya yaitu melalui smartphone atau Komputer Personal dengan koneksi internet. Kondisi persyaratan tersebut dimiliki oleh masyarakat golongan menengah ke atas. Selain itu *target audience* memiliki kegemaran membaca komik.

4) Behavioristik

Dari segi behavioristik *target audience* yang dipilih adalah yang dinilai menggunakan waktu luangnya untuk membaca komik dan mengakses situs – situs penyedia komik web.

b. Format dan Ukuran Komik

Format komik yang digunakan adalah buku. Ukuran yang digunakan dalam komik ini adalah ukuran buku A5.

c. Isi dan Tema Cerita Buku Komik

Mengisahkan tentang penerus gatotkaca di era modern.

d. Gaya Visual

Gaya gambar yang akan digunakan adalah komik berjenis hitam putih.

e. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan komik ini adalah menggambar dengan peralatan tradisional dibantu oleh aplikasi digital

3. Program Kreatif

Program kreatif ini adalah membuat objek berupa aksesoris yang digunakan karakter tokoh utama sebagai obyek penarik perhatian audience. Media pendukung tersebut dalam bentuk:

- Tas
- Helm
- Stiker





D. Kesimpulan

Komik Shuta ini menggambarkan suatu karakter yang dalam hal ini berwujud manusia, yang mendapatkan kekuatan seperti Gatotkaca. Karakter yang bernama Shuta merepresentasikan sosok Gatotkaca, tetapi hidup di era modern saat ini.

Perancangan ini dibuat sebagai upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan salah satu karakter dalam cerita Mahabarata kepada masyarakat luas.

Sosok atau karakter Shuta itu sendiri adalah hasil *re-design* dari karakter Gatotkaca yang sudah dikemas dan disesuaikan dengan perkembangan zaman di era modern ini.

E. Daftar Pustaka

Bonneff, Marcel. 1998. Komik Indonesia. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Adi Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.

McCloud, Scott. 1993. Understanding Comic, Jakarta : Penerbit Gramedia

M.S. Gumelar. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

Maharsi, Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta:kata Buku.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.

*Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar.*1999.*Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.

Panuju, P., Umami, I. 2005. *Psikologi Remaja*. Tiara Wacana : Yogyakarta

Sumardjo, Jakob. 2007. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<http://nukilan.com/2006/09/13/gatorkaca-the-flying-knight-of-pringgadani-son-of-bimasena.htm> <http://www.hrexcellency.com/tujuh-pelajaran-paling-inspiratif-dari-tokoh-gatorkaca/>

