

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Akhir-akhir ini kasus bullying terhadap remaja makin sering ditemui seperti pengucilan teman dan pemalakan terhadap teman. Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia *bullying* dapat diartikan sebagai perundungan, secara etimologi menurut definisi bullying menurut Ken Rigby dalam Astuti (2008: 3) adalah sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang.

Bullying adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan di mana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang. Pelaku *bullying* yang biasa disebut *bully* bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka mempersepsikan dirinya memiliki *power* (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbannya. Korban juga mempersepsikan dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh *bully*.

Dampak yang diakibatkan oleh tindakan ini pun sangat luas cakupannya. Remaja yang menjadi korban *Bullying* lebih beresiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Adapun masalah mungkin diderita remaja yang menjadi korban *Bullying*, antara lain munculnya berbagai masalah mental seperti depresi, kegelisahan dan masalah tidur yang mungkin akan terbawa hingga dewasa, keluhan kesehatan fisik, seperti sakit kepala, sakit perut dan ketegangan otot, rasa tidak aman saat berada di lingkungan luar, dan penurunan semangat belajar dan prestasi akademis.

Korban ataupun pelaku memiliki karakteristik khas. Karakteristik korban bullying adalah mereka yang penampilan perilaku sehari-hari mereka berbeda, ukuran tubuh secara fisik lebih kecil, lebih tinggi, atau lebih berat badannya dibandingkan kebanyakan remaja seusianya, baik berasal dari latar belakang etnik, keyakinan, atau budaya yang berbeda dari kebanyakan anak atau remaja di lingkungannya, memiliki kemampuan atau bakat istimewa, keterbatasan kemampuan tertentu misalnya attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) gangguan belajar, retardasi mental, dan lain sebagainya. Umumnya anak atau remaja korban bullying adalah remaja yang pencemas, mudah gugup, selalu merasa tidak aman, pemalu, pendiam, self-esteem rendah, memiliki cacat fisik atau mental, masalah tingkah laku atau gangguan perkembangan neurologis.

Sedangkan karakteristik remaja pelaku bullying adalah hiperaktif, agresif, dan destruktif menikmati dominasi atas remaja lainnya, cenderung pemaarah, mudah tersinggung, dan memiliki toleransi rendah terhadap frustrasi. Mereka juga cenderung sulit memproses informasi sosial sehingga sering menginterpretasikan secara keliru perilaku anak atau remaja lain sebagai perilaku bermusuhan, juga sikap permusuhan itu ditujukan pada anak atau remaja lain. Espelage & Swarer (Nurul Hidayati, 2012) mengemukakan bahwa :

“*Bullying* ibarat fenomena gunung es yang nampak “kecil” di permukaan, namun menyimpan berjuta permasalahan yang sebagian besar diantaranya tidak mudah ditangkap oleh mata orang tua maupun dosen dan pihak dekanat kampus. Jika perilaku *bullying* tidak di tangani dengan baik maka akan berdampak buruk bagi korban *bullying* dan pelaku *bullying*”.

Respon masyarakat saat ini masih sangat minim terhadap kasus bullying ini, maka perhatian dan usaha pemberantasan bullying ini masih sangat kurang. Tetapi karena masalah bullying ini adalah masalah serius dan harus ada sikap perhatian terhadap korban bullying, maka solusi untuk memecahkan masalah ini adalah dengan merancang komik edukasi. Karena komik itu memiliki cerita, ilustrasi, dan karakter, oleh karena itu komik juga membantu pembaca untuk memahami cerita serta mengikuti perjuangan karakter dalam menghadapi rintangan atau tantangan yang harus hadapi, dalam komik ini menceritakan tentang seorang mahasiswa baru yang ingin menikmati kehidupan mahasiswa tetapi, dia harus menghadapi kerasnya sosialisasi semasa remaja dan tindakan bullying yang dilakukan oleh pelaku bullying.

Dan akhir-akhir ini, komik juga memiliki penggemar yang cukup beragam yang memungkinkan mudah untuk diterima, buku komik juga bisa menjadi media alternatif bacaan untuk mempelajari tentang bullying dan juga cara bersosialisasi dan berinteraksi dilingkungan remaja, ini menjadikannya sesuatu yang baru dan dapat diterima bagi berbagai kalangan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang sudah dijelaskan maka, dapat ditentukan rumusan masalah yang ada adalah; Bagaimana merancang komik edukatif tentang anti bullying terhadap remaja disabilitas yang komunikatif dan menarik.

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan

a) Perancangan komik ini memiliki tujuan utama yaitu merancang buku komik yang menarik dan efektif untuk memberikan informasi tentang tindakan bullying yang merugikan dan memberikan solusi kepada mahasiswa untuk mengatasi dan mencegah tindakan *bullying* supaya dapat mengurangi tindakan bullying di lingkungan kampus.

2. Manfaat Perancangan

1. Mahasiswa

1) Dapat menambah wawasan seputar masalah *bullying* yang tengah dihadapi remaja disabilitas di lingkungan kampus dan mengembangkan sebuah cerita komik yang menarik dan mempunyai nilai moral dan edukatif .

2) Dapat memacu bakat, kreativitas serta semangat mahasiswa lain untuk menciptakan karya yang serupa.

2. Institut Seni Indonesia Padang Panjang

1) Dengan adanya media komik, diharapkan memberikan wawasan serta menambah kesadaran untuk peduli terhadap remaja disabilitas dan mencegah tindakan *bullying* terjadi di lingkungan kampus.

3. Bagi remaja dan masyarakat

1) Menciptakan rasa kepedulian terhadap remaja disabilitas untuk memudahkan mereka untuk bersosialisasi di lingkungan umum.

2) Menambah wawasan dan solusi dalam menangani masalah tindakan *bullying* terhadap remaja penyandang disabilitas .

D. Tinjauan Karya

Dalam konteks proses penciptaan Komik ini tidak tertutup kemungkinan berhadapan dan bersinggungan serta mengacu pada karya komik yang sudah diciptakan sebelumnya. Hal ini merupakan satu kewajaran dalam usaha pengembangan baik dari *style*, maupun teknik menggambar, dan usaha penjelajahan terus menerus demi terciptanya sebuah komik yang berkualitas namun tetap mempunyai nilai yang legalitas dan orisinalitas. Seperti yang diungkapkan oleh Sachari (2002:45) :

“Orisinalitas menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal itu sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur kebaruan yang menyertai suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan”

Dalam perancangan komik ini, beragam bentuk, tema dan konsep lahir dari setiap karya sesuai dengan latar belakang dan sudut pandang pencipta, yang tetap menjaga legalitas dan orisinalitas dari karya-karya tersebut sehingga karya seni kriya tersebut menjadi karya yang berdiri sendiri. Orisinalitas karya dapat dilihat dari perbandingan style dengan style karya karya lain yang sudah ada namun memiliki konsep yang sama. Karya pembanding juga memiliki konsep yang akan menjadi acuan agar karya tersebut dirancang berbeda dari yang lain. Beberapa karya yang menjadi pembanding seperti berikut:

1. Komik Si Juki

Ini adalah salah satu adegan dari komik sijuki, komik ini disukai oleh remaja karena ceritanya yang simple dan mudah diingat, penuh unsur komedi tetapi, yang membedakan komik si juki dan komik yang penulis buat adalah *style* dalam desain karakternya, gaya yang digambarkan untuk karakter dalam komik si juki ini menggunakan *style* kartun sedangkan desain karakter yang akan dirancang oleh penulis adalah gaya *semi cartoon*, *Semi cartoon* adalah gaya gambar gabungan semi realis dan kartun, dimana menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis, jadi anatomi masih terlihat jelas menyerupai aslinya meskipun wajah karakter memiliki berbagai macam *style*.



Gambar 1.
Salah satu adegan komik si juki
Sumber : www.sijuki.com, 2014

2. Komik Edukasi Pendidikan

Dalam perancangan komik bukan hanya sekadar merancang karakter atau gaya menggambar tetapi cerita tentunya harus disampaikan dengan jelas, dapat dipahami dan juga mempunyai pesan moral. Yang membedakannya adalah ceritanya, dalam contoh komik yang ada di bawah ini, menceritakan tentang tindakan bullying terjadi di lingkungan sekolah, sedangkan komik yang akan dirancang oleh penulis menceritakan tentang menghadapi tindakan bullying yang terjadi di lingkungan kampus, selain memiliki pesan moral ceritanya juga dibumbui dengan unsur komedi.



Gambar 2.

Salah satu contoh Komik edukasi
Sumber : komik.pendidikan.id , 2017

E. Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Grafis sering disebut dengan Grafis Komunikasi atau Desain Komunikasi Visual. Beberapa istilah tersebut sering menjadi pertanyaan bahkan perdebatan, karena pada perguruan tinggi sering menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual (DKV), sedangkan kursus-kursus sering menggunakan istilah Desain Grafis, dan di SMK Seni Rupa (dahulu disebut dengan SMSR) menggunakan istilah Grafis Komunikasi. Menurut Preble, Duane and Sarah, (1985:211), “Graphic Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya”.

“Sedangkan Grafis Komunikasi atau dalam bahasa inggris disebut dengan Graphic Communication lebih menekankan yang terkandung di dalamnya pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya” (Freddy Adiono Basuki, 2000:1). Sebetulnya masalah perubahan nama Desain Grafis menjadi Desain Komunikasi Visual di Indonesia lebih disebabkan oleh tuntutan industri saja”

Cakupan materinya ditambah dan targetnya diperluas. Desain Grafis lebih mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, pada saat ruang lingkup desainer grafis lebih banyak menggunakan media cetak. Seiring berkembangnya zaman, muncul media baru sehingga pesan visual tidak lagi hadir sebagai media cetak saja tetapi juga hadir di media elektronik seperti di film, tv, dan akhirnya di media interaktif seperti website di internet dan sosial media. .

Sejatinya, desain grafis erat hubungannya dengan proses desain digital dan cetak-mencetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antara pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan baik yang datangnya dari dunia usaha/bisnis maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis di sini bersifat komersil dan sosial, tujuan komersil jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis yang mampu menarik perhatian masyarakat untuk membeli produk komersil guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya, sedangkan desain grafis yang memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.

a. Unsur-Unsur Desain

1) Garis

Garis merupakan rangkaian tak terhingga dari titik dan hubungan diantara dua titik. Garis secara strukturnya memiliki lebar, ketebalan dan tekstur. "Garis dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai macam hal yaitu untuk mengekspresikan emosi, menggambarkan bentuk atau tepi, dan menjelaskan sebuah bidang" (Lupton, 2008:16)

2) Bentuk

Pada dasarnya bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*). Dalam desain komunikasi visual kita akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Pengertian bentuk dalam desain grafis tidak hanya sebatas itu saja. “Area kosong di antara elemen-elemen dan *space* yang mengelilingi foto, bisa pula disebut sebagai bentuk (Supriyono, 2010:6).

3) Tekstur

Tekstur atau barik adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas dan lain sebagainya.

4) Warna

Warna merupakan elemen grafis yang paling kuat dan provokatif karena warna dapat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Warna mampu berbicara sebagai warna itu sendiri, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol, dan warna sebagai ekspresi.

5) Kontras Nilai

Digunakan untuk menggambarkan rentang kekecerahan dan kegelapan sebuah elemen visual. Kontras nilai memberikan citra dan persepsi secara rinci, yang diperlukan untuk membaca kata atau tulisan pada karya DKV. Perbedaan kontras nilai akan memberikan efek yang berbeda baik visual maupun emosional.

6) Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas, memperindah, dan menerangkan sebuah naskah. Selain itu fungsi ilustrasi apabila diletakkan di tengah-tengah tulisan fungsinya sebagai pelepas lelah. Teknik yang digunakan dalam ilustrasi antara lain dengan tangan (hand drawing), fotografi, atau komputer

a) Gambar Tangan (hand drawing)

Teknik gambar tangan ini secara keseluruhan menggunakan kemampuan tangan yang memberikan ekspresi dan karakter tertentu sehingga gambar menjadi menarik.

b) Fotografi.

Teknik fotografi ini secara keseluruhan menggunakan alat bantu yang relatif canggih seperti kamera, baik berjenis analog maupun kamera digital. Teknik fotografi juga dapat memberikan ekspresi gaya tertentu sehingga obyek menjadi realistis, eksklusif dan persuasif. Teknik fotografi ini juga dapat mengubah suasana lebih anggun dan mempesona dengan pengaturan obyek yang tepat serta permainan sinar yang tepat pula.

c) Digital

Teknik ilustrasi digital dengan menggunakan aneka *software* seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, Freehand, dan lain-lain sebagai dampak perkembangan teknologi.

7) Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf, type family (huruf dalam suatu keluarga) yang digunakan, dan alternatif huruf yang digunakan dalam yang digunakan dalam berbagai media.

a) Jenis-Jenis Tipografi

Untuk sebuah desain, pemakaian tipografi haruslah tepat. Menurut buku Tipografi dalam Desain Grafis (Danton Sihombing, 2001) dalam beberapa literatur tipografi, rupa huruf dapat digolongkan dalam beberapa klasifikasi yang berguna untuk mempermudah mengidentifikasi rupa huruf tersebut. Berdasarkan klasifikasi yang umum dan sering dipakai, rupa huruf digolongkan menjadi:

1) Roman

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Gambar 3.
Huruf Roman
Sumber: lukekanes.wordpress.com, 2016

Pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku.

2) San Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 4.
Huruf Sans Serif
Sumber: lukekanes.wordpress.com, 2016

Dengan ciri memiliki serif di ujungnya. Sehingga membantu keterbacaan. Font-font ini mencerminkan kualitas dan ketegasan. Surat kabar dan majalah sering sekali menggunakan font ini sebagai main tipografinya.

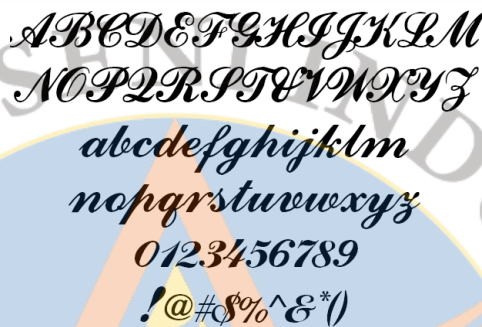
3) Egyptian

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
nopqrstuvwxyz

Gambar 5.
Huruf Egyptian
Sumber: lukekanes.wordpress.com, 2016

Atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hamper sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil

4) Script



ABCEDEF GHIJKL
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Gambar 6.
Huruf Script
Sumber: cooltext.com, 2022

Merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.

5) Miscellaneous



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Gambar 7.
Huruf Miscellaneous
Sumber: lukekanes.wordpress.com , 2016

Merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

b. Prinsip Desain

Prinsip untuk menentukan baik tidaknya suatu desain adanya keseimbangan (*balance*), titik fokus, hirarki visual, irama (*ritme*), kesatuan, seluruh kaidah ini satu dengan yang lain saling mempengaruhi dan menghasilkan sesuatu yang terlihat memiliki estetika.

1) Keseimbangan

Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Dalam desain cenderung yang kita rasakan adalah keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis.

2) Titik Fokus

Titik fokus adalah sesuatu yang mampu menimbulkan pusat perhatian langsung dan terfokus pada sebuah iklan.

3) Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian yang lainnya.

4) Irama

Irama atau ritma adalah pola yang diciptakan dengan membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada di antaranya dandengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.

5) Kesatuan

Prinsip kesatuan dalam desain grafis adalah prinsip bagaimana mengatur dan mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis dan membangun ikatan atau hubungan diantaranya. Beberapa prinsip dalam membuat kesatuan :

- a. Hubungan, yaitu mengulang suatu elemen, misalnya warna, arah, nilai, bentuk atau membangun suatu gaya, atau membangun hubungan di antara elemen yang ada.
- b. Grid, yaitu membagi sub bagian format ke dalam bagian horizontal atau vertical secara tetap, kolom, margin dan ruang yang membentuk kerangka untuk mengorganisasi ruang, huruf dan gambar dalam suatu desain.
- c. Kesejajaran, yaitu hubungan visual yang dibuat antara elemen-elemen, bentuk, dan objek yang mempeuntai garis poros yang sama.
- d. Aliran, “yaitu menggunakan prinsip ritme bergerak dari elemen satu ke elemen yang lain (M. Suyanto, 2004:57-68)”.

2. komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Menurut Cloud dalam bukunya *Understanding comic* (2001:9) mengatakan bahwa komik adalah kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan astesis dari pembacanya.

2.1. Elemen Komik

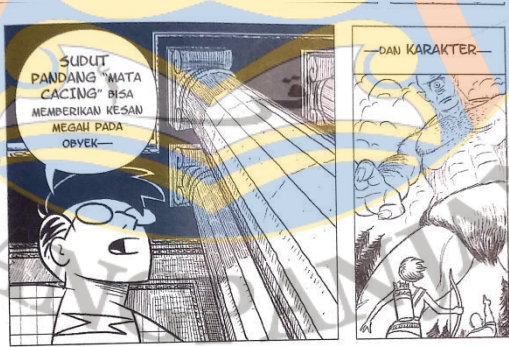
Komik memiliki elemen-elemen yang saling berkaitan. Menurut Maharsi (2010:75), Komik memiliki sebelas elemen yang meliputi panel, sudut pandang, parit, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita, splash, garis gerak, symbolia, dan kop komik. Elemen inilah yang digunakan untuk mendukung penciptaan komik, keberadaan elemen tersebut dapat membangun suatu hubungan yang padu dalam wacana komik. Ada terdiri dari 11 elemen komik yaitu :

Gambar 8.
Panel komik

Sumber : kutipan-news.co.id, 2021

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita.

b. Sudut Pandang (View)



Sumber : kutipan-news.co.id, 2021

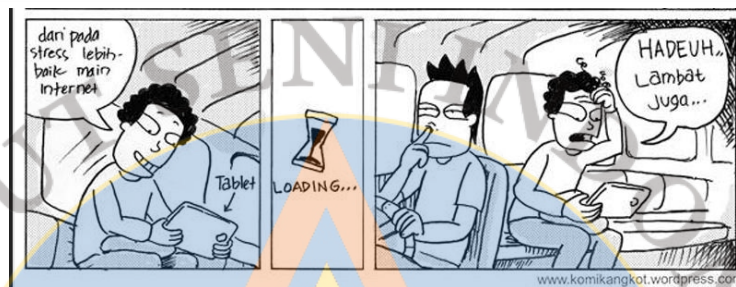
Gambar 9.

Sudut pandang dalam sebuah komik
Sumber : Buku Membuat Komik, 2008

Aspek kekayaan bahas penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik, sudut pandang yang terdapat dalam komik bisa dibedakan menjadi lima macam, yaitu bird

eye view, high angle, low angle, dan frog eye. Sementara itu, ukuran gambar panel dibedakan atas close up, extreme close up, medium close up, long shot dan extreme long shot.

c. Parit (Gutter)



Gambar 10.
Sebuah parit dalam sebuah komik
Sumber : www.Komikangkot.wordpress.com, 2013

Mcloud (2001:66) dalam Maharsi (2010:88) mengatakan bahwa “parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri”

d. Balon Kata



Gambar 11.
Balon Kata dalam sebuah komik
Sumber : www.Senibudayaku.com, 2021

Bonneff (1983:31) dalam Maharsi (2010:88) mengatakan bahwa Balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.

e. Bunyi Huruf (Onomatopoeia)



Gambar 12.

Sebuah bunyi huruf (Onomatopoeia) dalam sebuah komik

Sumber : Jesssmartsmiley.wordpress.com, 2013

Bunyi huruf disebut sebagai onomatope. Onomatope dalam hal ini adalah perwujudan kata yang berasal dari bunyi-bunyi misalnya, bunyi hewan dan bunyi manusia yang bukan dialog.

f. Ilustrasi



Gambar 13.
Ilustrasi komik
Sumber : beezzzstudio.com, 2017

Ilustrasi menurut Kusmiati (1999:44) dalam Maharsi (2010:92) mengatakan bahwa gambaran pesan yang terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini, pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata.

g. Cerita



Gambar 14.
Cerita komik

Sumber : www.illustrationhistory.org, 2020

Sebuah komik tidak lengkap tanpa cerita, Cerita adalah sebuah tuturan yang menjelaskan kejadian ataupun peristiwa baik itu nyata maupun fiksi. Menurut Maharsi (2010:97) mengatakan bahwa tema merupakan unsur dasar yang terdapat dalam sebuah cerita, Tema dikatakan sebagai ruh dari sebuah cerita, namun harus didukung oleh penggunaan bahasa yang baik dan penuturan yang logis.

h. Splash

Splash menurut Maharsi (2010:98-101) terdiri dari tiga macam, yaitu splash halaman, splash ganda, dan splash panel .

1. Splash Halaman (Splash Page)



Gambar 15.
Splash halaman

Sumber : www.comicscube.com, 2012

Sebuah bentuk yampilan ilustrasi yang mampu mendefinisikan isi komik dengan menggabungkan elemen teks dan visual isi komik.

2. Splash Ganda (Double Splash)



Gambar 16.
Splash ganda

Sumber : comics.ha.com, 2014

Splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain.

2.Splash Panel



Gambar 17.

Splash panel

Sumber : www.spidermancrawlspace.com, 2020

Splash yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama.

i. Gerak-Gerik (Motion lines)



Gambar 18.

Gerak-gerak (Motion lines)

Sumber : comicbookglossary.wordpress.com, 2011

Gerak-gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik.

j. Symbolia



Gambar 19.

Symbolia

Sumber : comicbookgraphicdesign.com, 2012

Symbolia menurut Walker (1980:20) dalam Maharsi (2010:103) adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Symbolia tervisual dalam benda-benda ataupun huruf. Ada beberapa jenis symbolia dalam komik, yaitu Plewds, Squeans, Emanata, Briffits, Dites, Hites, Vites, Indotherm, Lucaflect, Quimps, Solrads dan Grawlixes.

- 1) Plewds : Adalah tetes keringat yang membawa kekhawatiran.
- 2) Squeans : Adalah ledakan bintang kecil atau lingkaran yang mewakili keracunan atau pusing.
- 3) Emanata : Adalah garis yang digambar di sekitar kepala untuk menunjukkan kejutan atau kejutan.
- 4) Dites: Diagonal, garis lurus digambar melintasi permukaan datar, bening dan reflektif, seperti jendela dan cermin.
- 5) Hites : Garis lurus horizontal mengikuti sesuatu yang bergerak dengan kecepatan tinggi; atau, digambar pada sesuatu yang menunjukkan reflektifitas (genangan air, kaca, cermin).
- 6) Vites : Garis lurus vertikal yang menunjukkan reflektifitas (bandingkan dites, hites).
- 7) Indotherm: Garis bergelombang dan meninggi yang digunakan untuk mewakili uap atau panas.
- 8) Briffits : Awan debu yang menggantung setelah karakter atau objek yang pergi dengan cepat.

9) Lucaflect: Titik berkilau di permukaan sesuatu, digambarkan sebagai bentuk jendela empat panel.

10) Quimps: Simbol planet yang menyerupai Saturnus, digunakan untuk menggantikan kata-kata kotor.

11) Solrads: Garis radiasi yang diambil dari sesuatu yang bercahaya seperti bola lampu atau matahari.

12) Grawlixes :Adalah simbol-simbol tipografi yang berdiri untuk senonoh.

k. Kop Komik



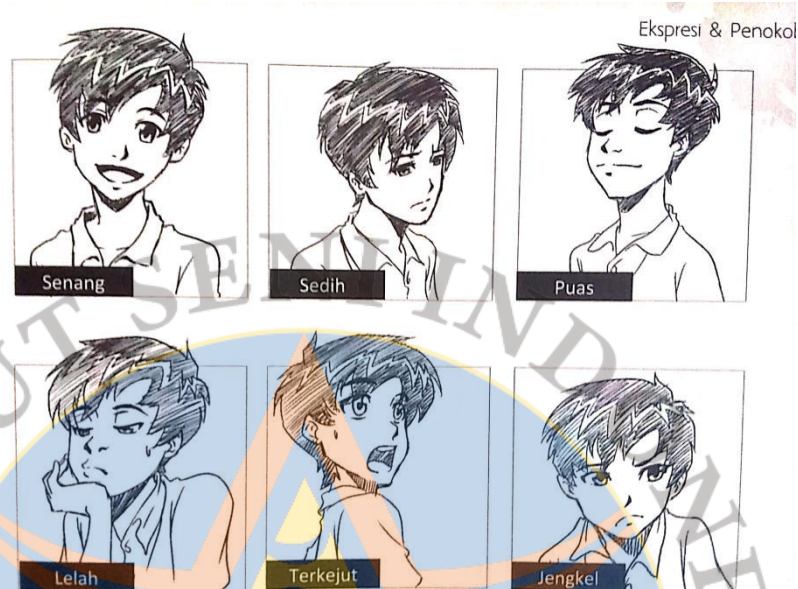
Gambar 20.

Kop Komik

Sumber : www.brilio.net, 2016

Elemen terakhir yang dapat membangun keutuhan wacana komik adalah Kop komik. Kop komik menurut Maharsi (2010:104) adalah bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang.

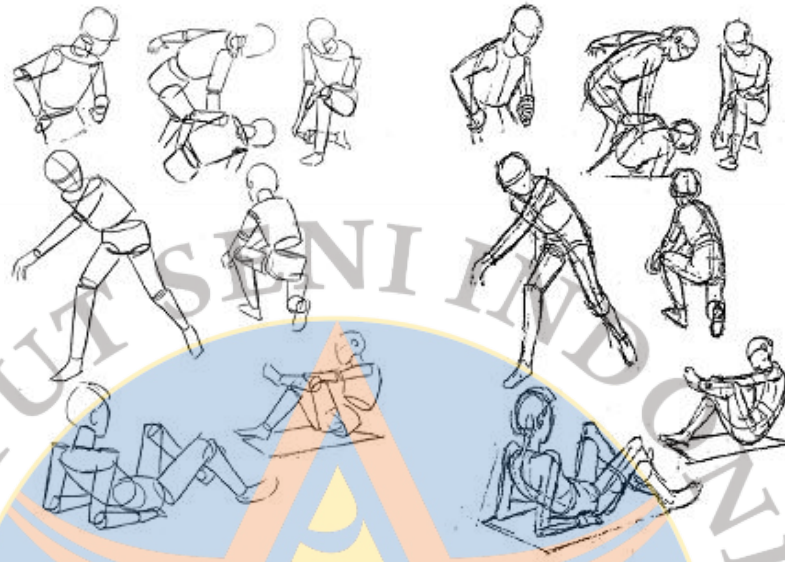
2.2. Ekspresi Karakter Komik



Gambar 21.
Ekspresi karakter komik yang beragam
Sumber : Mastering Manga Be a Perfect Mangaka's, 2015

Ekspresi adalah mimik muka atau kesan wajah untuk menyatakan atau mengungkapkan maksud, perasaan dan gagasan. Dalam merancang sebuah karakter untuk sebuah komik, karakter yang sama sekali tidak memiliki ekspresi akan terasa kering dan kaku, tidak terasa keberadaanya dan membuat jalan keseluruhan jalan cerita menjadi hambar. Lalu bagaimana cara membuat ekspresi ? organ wajah yang berpengaruh dalam menunjukkan ekspresi adalah alis, mata dan mulut, yang perlu kita lakukan adalah memanipulasi keduanya.

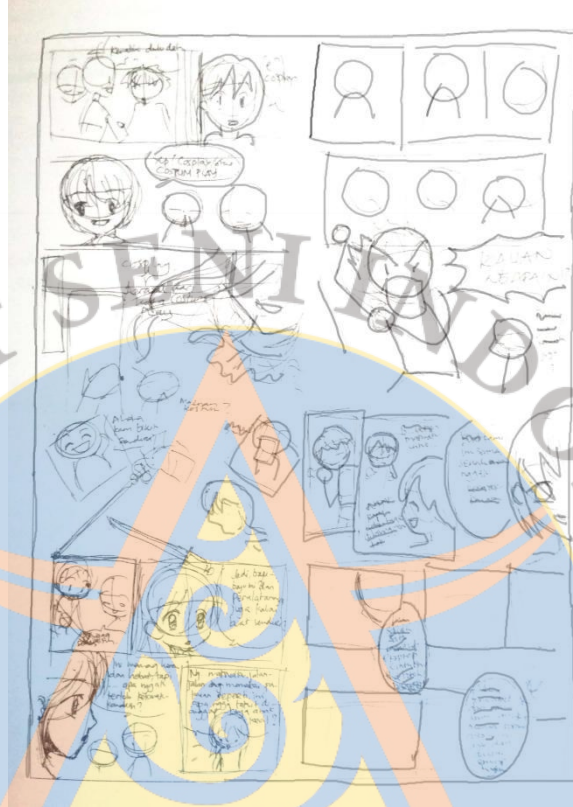
2.3. Gesture Karakter Komik



Gambar 22.
Kumpulan Sketsa Gestur tubuh
Sumber : www.pojokseni.com, 2015

Gesture adalah salah satu komunikasi yang masuk ke dalam komunikasi kinesik, atau komunikasi yang meliputi gerakan tangan dan tubuh. Pada tahap perancangan ini, keberadaan *gesture* atau bahasa tubuh tidak boleh diabaikan, dalam menggambarkan suatu karakter tokoh komik, *gesture* dapat mendefinisikan emosi suatu tokoh, *gesture* yang baik bila dikombinasikan dengan mimik wajah yang tepat akan memberikan kesan yang mendalam bagi pembaca.

2.4. Storyboard



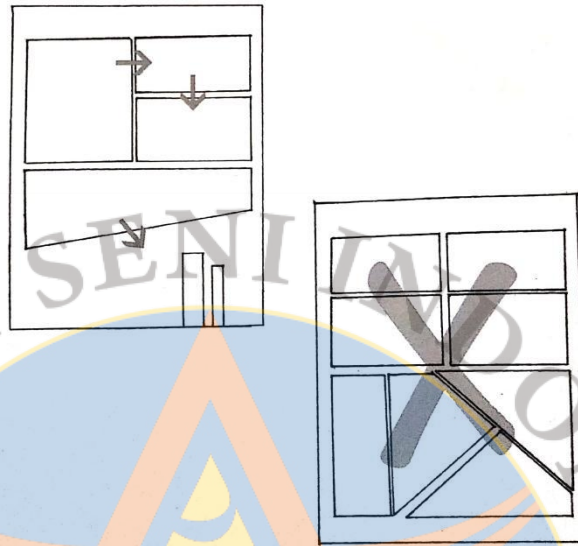
Gambar 23.

Storyboard

Sumber : Guide To Draw Manga Volume 4, 2015

Storyboard adalah sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat termasuk balon kata, sound effect dan gambaran toning serta perspektif.

2.5. Panelling Dalam Komik



Gambar 24.
Contoh Panelling yang benar
Sumber : Guide To Draw Manga Volume 4, 2015

Salah satu bagian dari *Storyboarding* adalah *Panelling*. Panel dalam komik sama halnya seperti sebuah frame dalam film. Setiap kotaknya menceritakan suatu peristiwa/aksi. Biasanya panel manga ala Jepang dibaca dari kanan ke kiri, tapi di Indonesia dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Gambarkan panel dengan jelas urutannya dan rapi, bentuk panel yang berantakan akan membuat pembaca bingung, kemana mereka harus membaca, buatlah ukuran panel berbeda satu sama lain.

2.6. Visual Storytelling Dalam Komik



Gambar 25.
Contoh Visual Storytelling komik
Sumber : www.karyakarsa.com,

Storytelling terdiri dari dua kata, yaitu story (cerita) dan telling (penceritaan). jadi secara singkatnya storytelling adalah sebuah kegiatan menyampaikan cerita. Visual storytelling adalah seni bercerita lewat gambar, karena komik memiliki cerita yang dibuat oleh penulis naskah, Visual storytelling itu soal bagaimana seorang komikus menceritakan ceritanya

3. Buku

Buku berasal dari kata *Biblio* (Yunani), *Bibliotec* (Jerman), *Bibliothèque* (Prancis), dan *Biblioteca* (Spanyol/Portugis) yang berarti pustaka. Berdasarkan definisi buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pengertian buku adalah Kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

4. Layout

Layout menurut Hendri Hendratman (Guruh 2008: 25) bahwa desain yang baik adalah tergantung dari pengaturan pada tiap elemen-elemen yang ada. Layout dibuat untuk mempermudah agar pesan jadi mudah dimengerti. Ini adalah bagian dari komunikasi, tidak sekedar seni, atau mempercantik tampilan saja. Secara istilah, pengertian layout adalah usaha menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (seperti teks, gambar, warna dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik, serta mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat.

5. Warna

Warna adalah Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih) yang merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda.

Pada tahun 1831, Brewster mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna-warna

yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

a. Warna Primer

Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunkannya. Dalam penggunaannya warna pokok ada dua macam. Untuk grafis, yang dipakai adalah pigmen yang terdiri dari biru (cyan), merah (magenta), dan kuning (yellow). Pada foto dan grafis komputer, warna pokok cahaya terdiri dari red, green, dan blue (RGB). Dalam komputer, warna-warna yang pertama cyan, magenta dan yellow masih ditambahkan warna key (hitam) sehingga dikenal istilah CMYK.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmi Darna Prawira, 1989: 18) membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

d. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

6. Ilustrasi

Menurut Rasjoyo (1993:35), kata ilustrasi berasal dari bahasa latin “*illustrate*” yang berarti menerangkan sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa menggambarkan benda atau kondisi tertentu, oleh karena itu ilustrasi mempunyai cakupan yang sangat luas. Jadi ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

1.1 Jenis Ilustrasi

a. Ilustrasi Karikatur

Karikatur menjadi senjata ampuh dalam keterlibatannya di bidang sosial di dalam masyarakat. Hal tersebut dikarenakan keterbukaan dunia komunikasi dalam konteks seni rupa yang berbasis sosial. Karikatur menjadi gambaran empati, dan simpati masyarakat, sekaligus menjadi wadah kritik pedas dalam wadah komunikasi dan dibungkus dalam visual yang mengandung humor sekaligus estetis.

b. Ilustrasi Buku Anak

Terdapat beragam ilustrasi buku anak dalam bentuk pengetahuan dan dongeng yang bertujuan memberikan kisah dan cerita yang memuat ilustrasi yang menarik. Ilustrasi buku anak pada umumnya dibuat agar anak mudah memahami isi buku melalui ilustrasi yang biasanya memuat edukasi moral, dan sesuatu yang bermuatan positif untuk perkembangan anak.

c. Ilustrasi Iklan

Iklan merupakan bentuk komunikasi yang terdiri dari informasi dan gagasan tentang suatu produk, jasa atau *event* yang ditunjukkan kepada khalayak luas agar memperoleh sambutan yang positif, informasi diketahui dan meyakinkan target yang dituju. Ilustrasi iklan memberikan sebuah gambaran jelas tentang produk dan jasa yang ditawarkan dan dikomunikasikan secara visual-estetis pada target.

d. Ilustrasi Editorial

Editorial selalu berhubungan dengan media massa seperti surat kabar dan majalah yang berarti ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang dibuat dengan menyertai artikel dan menguraikan sebuah berita mengenai kejadian tertentu yang dibuat untuk menguatkan dan mendukung kata-kata yang tertulis.

7. Pengertian Bullying

7.1. Perilaku bullying terhadap remaja disabilitas

Bullying adalah tindakan dimana satu orang atau lebih mencoba untuk menyakiti atau mengontrol orang lain dengan cara kekerasan. Bullying tidak hanya dilakukan secara langsung. Namun, bullying juga dapat dilakukan melalui social media atau internet, yang disebut dengan Cyberbullying. Ada 5 jenis kategori bullying yang pernah dialami mahasiswa antar lain:

a. Kontak fisik



Gambar 26.

Tindakan Bullying secara Fisik

Dibuat oleh : M Farhan Fadillah, 2022

Seperti memukul, mendorong, mencubit, mencakar juga termasuk memeras dan merusak barang-barang yang dimiliki orang lain.

b. Kontak verbal langsung



Gambar 27.
Seorang Remaja yang diejek secara verbal
Dibuat oleh : M Farhan Fadillah, 2022

Seperti mengancam, memperlakukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan nama yang aneh, sarkasme, merendahkan, mengejek, mengintimidasi serta menyebarkan gosip.

c. Perilaku non-verbal langsung



Gambar 28.
Remaja gadis yang sedang direndahkan oleh remaja lain
Dibuat oleh : M Farhan Fadillah, 2022

Melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam, biasanya disertai oleh bullying fisik atau verbal

d. Perilaku non verbal



Gambar 29.
Seorang Remaja yang dikucilkan sama sahabatnya
Dibuat oleh : M Farhan Fadillah, 2022

Mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga menjadi retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikannya.

e. Cyber Bullying



Gambar 30.
Remaja perempuan sedang dihina lewat sosial media

Dibuat oleh : M Farhan Fadillah, 2022

Tindakan menyakiti orang lain dengan sarana media elektronik seperti rekaman video intimidasi dan pencemaran nama baik lewat sosial media.

7.2. Faktor Bullying

Menurut Carroll et al. (2009), terdapat empat faktor yang mempengaruhi remaja melakukan tindakan beresiko. Faktor tersebut, adalah faktor individu, keluarga, *peer group*, dan faktor komunitas.

a. Keluarga

Keluarga juga dapat menjadi faktor seorang remaja menjadi *Bully*. Misalnya buruknya hubungan anak dengan orang tua. Remaja bisa jadi kehilangan perhatian di rumah sehingga dia mencari perhatian di lingkungan seperti di sekolah atau di kampus dengan menunjukkan kekuasaannya terhadap seseorang yang dianggap lebih lemah dari pada dirinya.

b. Faktor Kelompok

Faktor lain yang merupakan faktor dominan yang merubah seseorang menjadi *Bully* adalah kelompok bermain remaja. Ketika remaja tidak memiliki pedoman dalam memilih kelompok bermain, remaja bisa jadi masuk ke dalam kelompok bermain yang mengarah pada kegiatan kenakalan remaja. Kelompok bermain remaja yang menyimpang bisa jadi mencari pengakuan eksistensi diri dari menindas orang yang dirasa lebih lemah agar dia memiliki pengakuan dari lingkungannya bahwa ia memiliki keberanian dan kekuasaan

c. Faktor Komunitas

Lingkungan komunitas juga bisa menjadi faktor pemicu seseorang melakukan bullying. Misalnya keberadaan suatu kelompok minoritas di dalam komunitasnya. Hal ini umumnya bisa memicu terjadinya bullying verbal berupa *labelling* pada suatu individu atau kelompok minoritas tertentu.

Bukan hanya faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang melakukan bullying, namun ada juga faktor internal yang mempengaruhi perilaku tersebut. Faktor dari setiap individu atau faktor internal, merupakan salah satu faktor yang dapat membedakan pelaku bullying dengan individu lainnya yang berada dalam faktor eksternal yang sama. Berbagai faktor yang dapat menyebabkan perilaku *Bullying* dapat terjadi dalam lingkungan pendidikan, salah satunya faktor konsep diri. Menurut Coloroso (2007) mengatakan:

“Seseorang yang melakukan bullying memiliki sifat yang suka mendominasi suka memanfaatkan orang lain untuk mendapatkan keinginan pribadi, sulit melihat situasi dari titik pandang orang lain, hanya peduli pada keinginan dan kesenangan sendiri, serta haus akan perhatian”.

Remaja khususnya mahasiswa yang memiliki disabilitas ataupun autisme akan menjalankan hidupnya dilingkungan dewasa yang sama sekali tidak aman dan juga menghadapi *Bullying*, ejekan fisik dan penampilan cacat baik secara verbal atau lewat *Cyberbullying* (ejekan lewat media sosial) Menurut psikolog ibu Roro sendiri ada tips dan cara yang membuat remaja disabilitas tersebut dalam menghadapi berbagai macam bullying yaitu:

1. Berpikir positif

Berpikir positif itu sendiri berarti kita harus berpikir tanpa menyinggungkan penampilan fisik dan mental maka dari itu lihatlah penampilan tersebut sebagai kelebihan dan tetap bergerak maju walau memiliki kekurangan.

2. Hanya mendengarkan tanpa dihayati

Walau kita mendengarkan ejekan mereka kita tetap harus rendah hati tanpa bereaksi dengan apa yang mereka ejekan ke kamu dan bertindak tegas dan percaya diri anggap ejekan tersebut sebagai penyemangat.

3. Abaikan

Abaikan saja apa yang mereka bilang, jika kamu mengabaikan mereka, mereka pasti akan kelelahan untuk menguntit dan mengejek kamu. (Wawancara: Bu Roro Sri Nurhayati Tgl : 02-12-20)

8. Pengertian Disabilitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) penyandang diartikan dengan orang yang menyandang atau menderita sesuatu. Sedangkan disabilitas yang berarti cacat atau ketidakmampuan. Istilah disabilitas berasal dari bahasa Inggris dengan asal kata *different ability*, yang bermakna manusia yang memiliki kemampuan yang berbeda. Istilah tersebut digunakan sebagai pengganti istilah penyandang cacat yang mempunyai nilai negatif dan terkesan diskriminatif.

Setiap orang yang memiliki kebutuhan khusus atau disabilitas berarti bahwa setiap penyandang memiliki definisi masing-masing dimana semuanya memerlukan bantuan untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Ada tiga jenis penyandang disabilitas yaitu :

1. Disabilitas mental

- a. Mental tinggi, sering dikenal dengan orang berbakat yang memiliki kemampuan intelektual tinggi dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugas
- b. Mental rendah, adalah kemampuan mental atau kapasitas intelektual/*IQ (intelligence Quotient)* dibawah rata-rata. Disabilitas mental rendah dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu yang memiliki *IQ* antara 70-90, sedangkan yang memiliki *IQ* bawah 70 dikenal dengan remaja berkebutuhan khusus.
- c. Berkesulitan belajar spesifik. Berkesulitan belajar berkaitan dengan prestasi belajar yang diperoleh.

2. Disabilitas fisik

- a. Kelainan tubuh (tuna daksa), yaitu individu yang memiliki gangguan gerak yang disebabkan oleh kelainan *neuro muscular* dan struktur tulang yang bersifat bawaan, sakit atau akibat kecelakaan.
- b. Kelainan indera penglihatan (tuna netra), yaitu individu yang memiliki hambatan dalam penglihatan.

c. Kelainan pendengaran (tunarungu) yaitu individu yang memiliki hambatan dalam pendengaran baik permanen maupun tidak permanen.

d. Kelainan bicara (tunawicara) adalah seseorang yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pikiran melalui bahasa verbal, sehingga sulit bahkan membuat orang lain tidak mengerti apa yang disampaikan.

3. Tunaganda (disabilitas ganda)

penderita cacat ini lebih dari satu kecacatan yaitu cacat fisik dan mental

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Persiapan penciptaan diawali dengan mengumpulkan data. Menurut Tatang M Amirin (1995:94), bahwasanya terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, satu dengan yang lainnya memiliki fungsi yang berbeda, dan digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian dan jenis data yang ingin digali serta keadaan subjek penelitian. Di antara teknik yang bisa digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode dalam mencari sebuah data dan informasi, dalam wawancara ini dilakukan kepada Psikolog dan beberapa mahasiswa ISI Padang Panjang. Dalam wawancara dengan ibu Roro Sri Nurhayati penulis membicarakan seputar mengenai bullying. Lalu, penulis juga wawancara dengan salah satu Mahasiswa yang penulis kenal

dan juga bersahabat seperti Indah dan ilham menurut dari wawancara dengannya, dia memiliki disabilitas *down syndrome* walau tidak parah tapi dia mempunyai masalah dalam bersosialisasi sehingga dia mendapatkan cemoohan, ejekan dari teman-temannya sendiri (Wawancara via Google form : Indah tgl : 30-11-20).

Contoh keduanya juga terjadi pada mahasiswa yang bernama ilham, dia memiliki Disabilitas rangkap diantaranya daksa, fisik tulang, kondisi, penglihatan. Dalam penampilannya itu sendiri dia juga mendapat caci makian dari orang lain (Wawancara via Google form: Ilham Tgl :01-12-20). Tindakan tersebut sangatlah meresahkan, dan perlu adanya tindakan dari pihak kampus ketika mahasiswa tersebut melaporkan kasus tersebut namun, itu masih belum membuahkan hasil dan masih menjadi masalah yang sepele. Dari data wawancara mereka mempunyai kekurangan dan juga pernah mengalami dibully namun mereka juga berusaha untuk bertahan dan juga bersosialisasi dalam lingkungan kampus.



Gambar 31.

Dokumentasi bersama dengan ibu Roro sri Nurhayati
Sumber : Dokumentasi oleh M Farhan Fadillah, 2020

b. Studi Pustaka

Selain wawancara, perancang juga mengambil referensi dari buku, maupun artikel dan jurnal yang bersumber dari internet yang memuat topik tentang tindakan bullying terhadap remaja untuk dirancang sebagai landasan teori. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan perancangan skripsi karya, sehingga dapat menambah wawasan perancang dalam media komik tentang tindakan bullying terhadap remaja disabilitas.

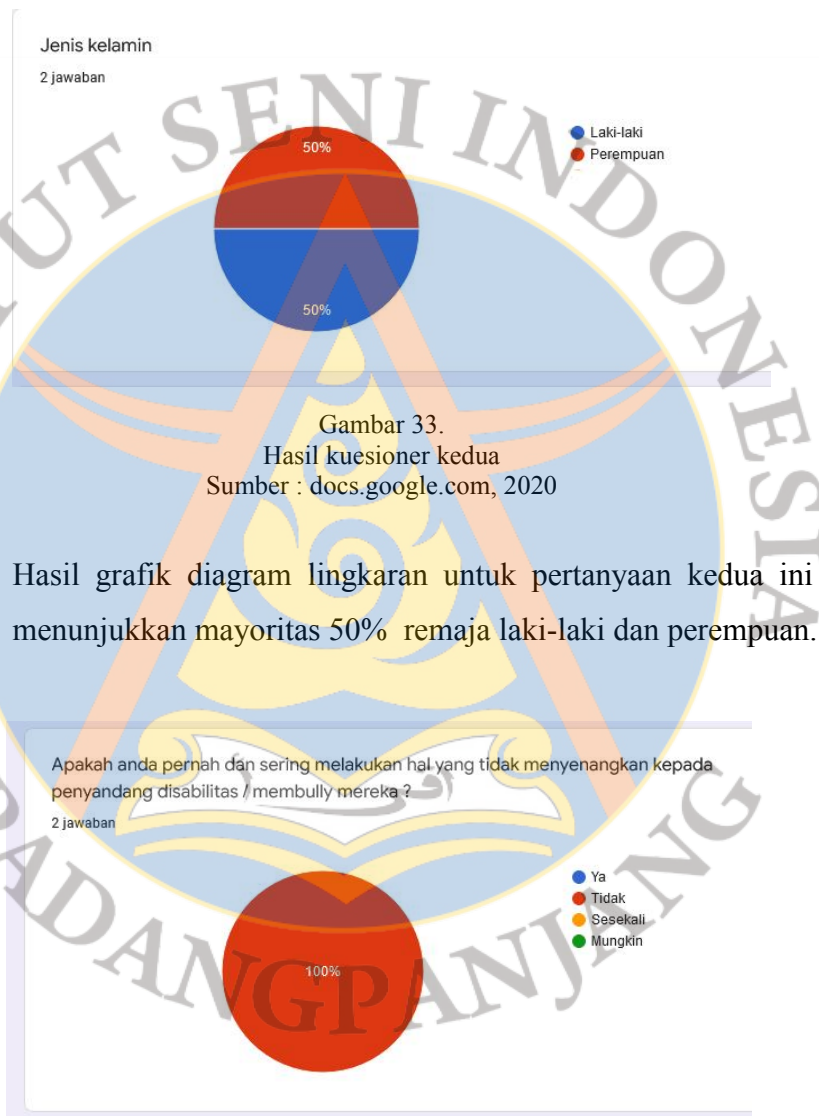
c. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada, dengan kuesioner ini bisa membantu penulis dalam menentukan target audience yang sesuai dalam merancang komik dan media visual dan juga menentukan jumlah tanggapan orang mengenai kasus bullying tersebut, berikut beberapa hasil dari kuesioner yang telah dibuat.



Gambar 32.
Hasil kuesioner pertama
Sumber : docs.google.com, 2020

Dari hasil jawaban pertanyaan pertama, grafik diagram lingkaran dari kuesioner ini menunjukkan 100 % mayoritas remaja yang berusia usia 20 lebih.



Gambar 33.
Hasil kuesioner kedua
Sumber : docs.google.com, 2020

Hasil grafik diagram lingkaran untuk pertanyaan kedua ini menunjukkan mayoritas 50% remaja laki-laki dan perempuan.

Gambar 34.
Hasil kuesioner ketiga
Sumber : docs.google.com, 2020

Hasil dari diagram grafik lingkaran untuk pertanyaan ketiga ini menunjukkan mayoritas 100% tidak pernah melakukan hal

yang tidak menyenangkan/ melakukan tindakan bullying terhadap penyandang disabilitas.



Gambar 35.
Hasil kuesioner keempat
Sumber : docs.google.com, 2020

Hasil dari grafik diagram lingkaran untuk pertanyaan keempat ini menunjukkan 100% memilih aturan kampus mengenai sanksi pelaku bullying tetapi aturan itu tidak jelas.

d. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan target audience yang ingin dituju. Pada umumnya sebuah komik dan media visualnya bertujuan untuk memberikan informasi dan pelajaran seputar mengenai Bullying serta solusi menghadapi Bullying tersebut. Dalam hal ini perlu adanya target audience pembaca yang sesuai dalam membaca komik tersebut. Bagaimana komik tersebut membuat pembacanya tertarik untuk membaca komik tersebut dengan daya tarik yang sesuai dan memang dibutuhkan.

Selain itu perancang harus memperhatikan ruang lingkup tertentu, agar rancangan tersebut menjadi lebih efektif, sempurna dan mudah diingat. Ruang lingkup itu sendiri dapat dilihat dari beberapa aspek seperti :

1). Segmentasi Demografis

Target audience dapat dikelompokkan menjadi target utama, usia dan kelamin yang dapat dijabarkan seperti berikut ini :

Target utama : Remaja

Buku ini dilengkapi dengan gambar serta informasi yang tepat dan detil, dan mudah dipahami serta komik ini memiliki style desain karakter, dan warna yang bervariasi serta juga memiliki kesan komedi yang menghibur. Serta komik ini juga mempelajari pesan dan moral yang disampaikan dalam komik tersebut sehingga itu bisa menjadi pedoman yang baik untuk kedepannya baik itu remaja disabilitas ataupun remaja lainnya yang mempunyai fisik normal agar mereka bisa bersosialisasi dengan damai tanpa adanya keraguan dan menerima dan menghormati kekurangan seseorang.

Selain pengelompokan target tersebut, juga diperlukannya pengelompokan yang lebih spesifik untuk memudahkan perancang dalam membuat komiknya. Sasaran perancangan komik dan media visual ini bisa dilihat dari beberapa aspek yaitu :

a. Usia : 18-21 tahun.

b. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

2). Psikografis

i. Sikap

Target audiencenya orang yang memiliki kecendrungan melakukan tindakan bullying atau berpotensi menjadi korban bullying.

ii. Gaya hidup

Untuk gaya hidup remaja itu sendiri santai dan bebas apalagi dalam membaca, misalnya saat waktu luang atau waktu istirahat setelah melakukan banyak aktivitas seperti setelah saat selesai bikin tugas.

iii. Behaviour

Mayoritas target audience pastinya suka membaca dan pastinya mereka Penggemar komik. Selain itu target audiens yang aktif dalam mencari informasi dan juga hiburan serta suka bersosialisasi dengan orang lain.

2. Perancangan

a. Strategi Desain

Perancangan komik yang akan digarap ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan secara bertahap, sehingga data yang akan dimasukkan berdasarkan fakta dari bahan-bahan observasi yang sudah dikumpulkan oleh penulis.

Dalam buku ini nantinya akan memberikan visualisasi yang menarik dan juga informatif bagi remaja dan juga masyarakat. Penyesuaian perancangan yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan rasa peduli terhadap remaja penyandang disabilitas dan autisme di lingkungan umum.

b. Strategi Kreatif

Pada perancangan ini Komik tentang anti bullying terhadap remaja disabilitas ini dirancang menjadi sebuah cerita bertema tentang kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang diangkat adalah kasus bullying di lingkungan kampus sudah merajalela. Cerita komik ini akan menjelaskan tentang tindakan bullying dan berbagai macam tindakan bullying serta cara kita menghadapi tindakan bullying terhadap remaja di lingkungan kampus. Pada umumnya buku-buku edukasi atau motivasi mengenai anak disabilitas ini, target audiencenya selalu ditujukan kepada orang dewasa seperti orang tua untuk mendidik dan memberi edukasi pada anak-anak mereka. Sayangnya belum adanya buku edukasi mengenai bullying ini untuk target remaja yang berusia 20 tahun khususnya pada remaja mahasiswa.

Pada perancangan buku komik pada perancangan ini dibuat berwarna (*full colour*) juga dilengkapi dengan unsur edukasi dan humor contohnya seperti komik Si Juki, komik lokal ini paling disukai dan digemari oleh remaja karena komik Juki menyampaikan ceritanya dengan santai, bebas, tidak kaku dan juga humoris dalam segi cerita dan juga informasinya. Jika komik ini disampaikan dengan cara seperti ini maka ini bisa menjadi pedoman yang baik untuk kedepannya baik itu remaja disabilitas ataupun remaja lainnya yang mempunyai fisik normal agar mereka bisa bersosialisasi dengan damai tanpa adanya keraguan dan menerima dan menghormati kekurangan seseorang.

1. Bahasa

Bahasa yang digunakan pada komik ini adalah bahasa Indonesia yang komunikatif, non formal namun mudah dimengerti pada percakapan antar karakter dan pada lembar informasi. Pemilihan bahasa Indonesia dimaksudkan agar pembaca dapat memahami informasi yang disajikan.

2. Teknik Visualisasi

Visualisasi dari komik ini dirancang menggunakan teknik hibrida dengan menggabungkan teknik manual dan digital dengan proses sketsa dan storyboard di sketchbook lalu hasil sketsa dan storyboard discan dan dilanjutkan dengan teknik digital, teknik digital adalah proses perancangan yang menggunakan peralatan digital dengan bantuan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang membantu pembuatan komik dalam penciptaannya bisa dilakukan secara langsung di *software* atau melalui media kertas yang sudah di scan. Menurut Scott McCloud (2001) teknik digital membantu komikus untuk menambahkan detail pada objek dan membangun karakter garis dengan *brush* yang telah dimodifikasi oleh komikus dalam *software* yang digunakannya. Kemudahan dengan teknik digital ini membuat komikus dapat bereksperimen dalam membangun suasana adegan, *depth of field* yang akan membuat cerita semakin “hidup” dan dapat mengena ke pembaca.

3. Tipografi

Dalam pemilihan font, makapenulis akan menggunakan beberapa alternatif font berikut yang akan diaplikasikan pada sampul dan isi dari buku komik yang akan dirancang :

a. Judul

Font judul yang dipakai dalam komik ini adalah gabungan dari berbagai jenis dari font seperti *Brother* , *Lemon milk*, *Salty regular* dan *Sumac regular*.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
0123456789

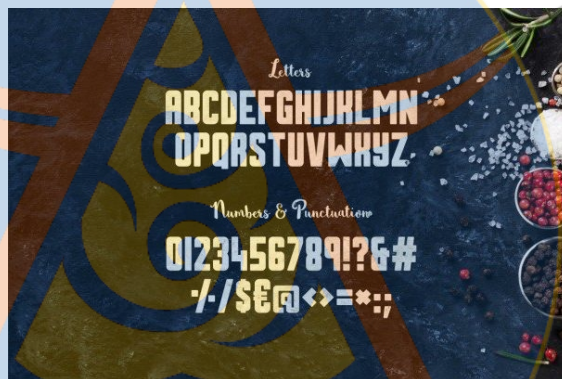
Gambar 36.
Font Huruf Brother
Sumber : allbestfonts.com, 2022



Gambar 37.
Font Lemon Milk
Sumber : www.dafont.com, 2022



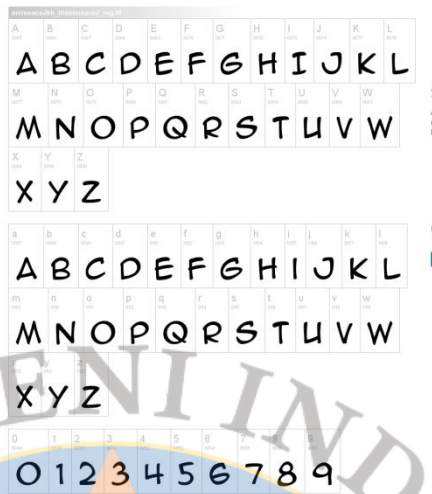
Gambar 38.
Font Salty Regular
Sumber : ifonts.xyz, 2022



Gambar 39.
Font Sumac Regular
Sumber : allbestfonts.com, 2022

b. Font untuk isi komik

Font yang dipakai untuk isi komik ini adalah *Anime Ace* , font ini sangat populer digunakan dikomik, karena font ini memiliki keterbacaan yang menarik serta memiliki ketebalan yang beragam.



Gambar 40.
Font Anime Ace
Sumber : www.dafont.com, 2022

4. Warna

Pada perancangan buku komik ini, penulis juga akan menggunakan berbagai warna. Berdasarkan analisa dan identifikasi warna yang sudah dilakukan maka dalam perancangan ini akan menggunakan berbagai macam warna yang bervariasi sesuai kebutuhan perancangan untuk menghasilkan tampilan desain yang memiliki suasana ceria.

3. Perwujudan

Dalam perancangan media untuk Komik Anti Bullying Terhadap Remaja Disabilitas ini, diperlukan strategi media yang tepat agar media yang disampaikan diterima dengan baik. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari perancang kepada target sasaran, dengan tujuan meningkatkan pemahaman target dan bisa tersampaikan dengan baik. Maka dari itu dalam perancang media utama dan bauran media untuk Komik Anti Bullying ini diperlukan media yang tepat dan efektif.

4. Penyajian karya

Pameran adalah bentuk penyajian karya dari tugas akhir. Pada pameran skripsi karya, pameran akan menampilkan macam-macam media yang digunakan pada perancangan Komik Anti Bullying Terhadap Remaja. Media utama komik ukuran A4, akan ditampilkan dalam 6 kopi, dan bauran media seperti T-shirt, Tote Bag, Stiker, Pin Badge juga ditampilkan pada pameran. Media Cetak berupa X Banner ukuran 60cmx160cm, 2 Poster akan dicetak dengan ukuran A2, Display ukuran 40cm x 100cm yang ditata rapi sehingga terlihat jelas dan rapi saat pameran berlangsung.

