

## **APLIKASI ILUSTRASI KOMIKAL PADA GAYA *BOBODORAN* SUNDA *KANG IBING***

**GILANG ABIOGI UMRI**

Universitas BSI Bandung, gilangabiogiumri@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Final Project aims to entertain and hopefully can be used as a historical knowledge about the Sunda bobodoran pioneer . By taking the title "De Kabayans" , a story made by Kang Ibing adapted to fairy tales that have previously been dispersed in the form of audio , using elements of Sundanese culture , all designed to preserve the cultural values existing Sunda . With its main target is the adult reader . To promote this comic , required some supporting media such as posters , X - banner , Mug , Sticker , T - Shirt , and others*

**Keywords:** *Comic, Sundanese Joke, Kang Ibing*

### **ABSTRAK**

Karya Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghibur dan semoga dapat digunakan sebagai sarana pengetahuan sejarah tentang perintis *bobodoran* sunda. Dengan mengambil judul "De Kabayans", cerita yang dibuat disesuaikan dengan dongeng *Kang Ibing* yang sebelumnya sudah tersebar dalam bentuk audio, dengan menggunakan unsur budaya Sunda dalam tampilannya, semua ini dirancang guna melestarikan nilai-nilai budaya Sunda yang ada. Dengan target utamanya adalah pembaca dewasa. Untuk mempromosikan komik ini, diperlukan beberapa media penunjang berupa Poster, *X-banner*, *Mug*, *Sticker*, *T-Shirt*, dan lain-lain.

**Kata Kunci:** *Komik, Bobodoran Sunda, Kang Ibing.*

### **PENDAHULUAN**

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihat. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya

Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan.

Komik sendiri adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yg umumnya mudah dicerna dan lucu.

Komik bisa digunakan sebagai media penyampai yang efektif, walaupun selalu ada kelemahannya. Penggunaan gambar memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas diterima, karena bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti, dibandingkan bahasa tulis atau lisan. Apabila ketiga sarana komunikasi tersebut digabungkan, maka bisa dibayangkan keampuhannya.

*Bobodoran* (dalam bahasa Indonesia adalah lawakan) Bodor dalam kamus *Lembaga Basa jeung Sastra Sunda* (LBSS) berarti *purah nyieun pikaseurieun batur* (kelakuan yang membuat orang lain tertawa). Dalam budaya masyarakat Sunda bodor seperti sebuah kebiasaan dalam obrolan, baik itu dalam pertemuan sehari-hari atau resmi sekalipun. Bodor sendiri sepertinya sudah mendarah daging dalam masyarakat Sunda, sehingga bodor merupakan salah satu ciri khas dalam masyarakat Sunda yang mempunyai sifat humoris.

Kang Ibing adalah pelawak Indonesia yang tergabung dengan grup lawak De Kabayans yang terdiri antara lain Aom Kusman dan Suryana Fatah. Pelawak ini juga aktif dalam kesenian Sunda dan pula pernah aktif sebagai Penyiar Radio Mara Bandung bersama Wildan Nasution.

Pemilik nama lengkap R. Aang Kusmayatna Kusiyan Samba Kurnia Kusumadinata ini berasal dari pasangan R Suyatna Bin Aang dan Nyi R Kusdiah Ratna Komala. Ibing ikut kakek dan neneknya tinggal di kawasan Jl Asia Afrika. Semasa kecilnya, Ibing terkenal sebagai anak nakal karena tak bisa diam. Ada saja ulah yang dilakukannya, semisal mencat kambing tetangga.

Dalam melawak beliau memegang teguh kode etik perlawakan standar, artinya tidak terjebak pada eksploitasi cacat tubuh atau cacat-cacat lain yang sebenarnya merupakan sesuatu yang tak bisa dielakan oleh yang si empunya cacat, bahwa itu adalah sebuah karunia dari Tuhan Yang Maha Pemurah, yang tak bisa dimainkan manusia.

Seperti kita tahu, komik Indonesia dulu pernah berjaya dan sangat diminati masyarakat Indonesia. Tapi kini tertidur lelap yang sekali-kali terbangun namun tertidur kembali. Masyarakat seperti terhalangi untuk mengenal lebih jauh tentang komik Indonesia. Ada yang terlihat tapi tidak terjangkau, terlihat tapi tidak dipedulikan. Masyarakat tau tentang komik Indonesia tetapi tidak berminat

Dengan demikian, penulis merasa adanya dorongan dari dalam diri, untuk membuat suatu pesan yang bisa merubah paradigma masyarakat, tentang minimnya syarat hiburan yang mengandung budaya dalam komik lokal, dengan mengangkat kembali *Bobodoran* Sunda ala *Kang Ibing* dengan yang akan dimuat dalam bentuk komik berwarna, agar pesan hiburan yang disampaikan bisa tersalurkan lebih cepat dan efektif.

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah.

1. Untuk mengetahui latar belakang pembuatan ilustrasi komikal pada gaya *bobodoran* sunda *kang Ibing*

2. Mengetahui rupa desain dan media yang akan digunakan dalam sarana promosi komik *bobodoran* sunda ala *kang Ibing*.

Maka dari itu penulis akan membuat sebuah media untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang *bobodoran* Sunda dengan bantuan personil De Kabayans sebagai karakter dalam media buku komik yang berjudul "De Kabayans".

Komik ini akan dicetak *full color* agar kesan masyarakat luas tentang masyarakat Sunda yang menyukai warna cerah bisa terealisasi, hal ini juga bertujuan untuk mengeluarkan kesan ceria karena komik ini ber *genre* komedi. Cerita yang ringan, jenaka, dan mudah dipahami menjadi nilai tambah untuk komik ini, ceritanya ringan karena format yang diambil yaitu kumpulan komik *strip* tetapi dibukukan, keunggulan jenis ini yaitu pembaca hanya perlu meluangkan waktu sebentar untuk membaca satu buah cerita, sehingga bisa menjadi media rileksasi disela-sela waktu kesibukan

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah kajian fenomena (budaya) empirik di lapangan. Penelitian kualitatif kajian multimetode, yang memfokuskan pada interpretasi dan pendekatan naturalistik bagi suatu persoalan. Penelitian kualitatif juga bisa dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Sekalipun demikian, data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif memungkinkan untuk dianalisis melalui suatu penghitungan

Metode analisis yang digunakan adalah pendekatan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian

Deskriptif ini juga sering disebut noneksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian.

Penulis menggunakan tiga metode yang akan dipakai dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini, yaitu:

1. Kajian Pustaka

Pengumpulan data dengan mengambil kutipan dari beberapa buku yang dijadikan referensi, untuk menjelaskan suatu tulisan dan menjelaskan kajian teori yang digunakan. Diantaranya adalah buku-buku tentang komik, warna, *layout*, desain komunikasi visual dan lainnya.

2. Pencarian *Online*

Pencarian melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Dalam penelitian ini data yang dicari secara *online* salah satunya berupa *tutorial* pembuatan komik dan profil *kang Ibing*.

## PEMBAHASAN

### Ilustrasi

Ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.

Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya, dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata tetapi lebih sarat dengan isi dan muatan filosofi. Secara umum gambar dapat diartikan membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut. Pada hakikatnya, gambar merupakan pengungkapan secara mental dan visual dari seseorang terhadap apa yang dialaminya dalam bentuk-bentuk garis (goresan) dan warna. Jadi, menggambar adalah melukiskan apa yang terpikirkan melalui goresan-goresan pensil di atas kertas.

Untuk mewujudkan suatu ilustrasi atau gambar yang baik, ada beberapa unsur yang diperlukan yaitu:

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur ilustrasi yang wujudnya relatif kecil, dimensi memanjang dan melebar dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2. Garis

Garis dianggap banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek, sehingga garis selain dikenal sebagai goresan atau coretan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan dan bidang dasar tempat garis digoreskan.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur ilustrasi yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non geometri alias tidak beraturan. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur ilustrasi sebenarnya tidak dapat diraba, tetapi dapat dimengerti.

5. Warna

Warna merupakan merupakan kesan dari pantulan cahaya pada permukaan benda yang ditangkap oleh mata. Warna juga merupakan unsur tajam dalam menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat dan lainnya. Setiap objek memiliki keterangan dan kegelapan intrinsik terlepas dari

iluminasinya sendiri, istilah ini disebut dengan nada warna setempat

### 6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur ilustrasi lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

### Komik

Komik atau *comics* artinya lucu atau menggelikan, karena memang pada awalnya komik itu berupa rangkaian cerita humor, yang dimuat dikoran sebagai selingan di antara isi koran yang serius. Namun demikian, dalam perkembangannya beberapa orang kemudian membuat komik dengan melibatkan tema politik, *human interest*, *suspens*, *adventures*, maupun hal-hal lain yang lebih serius.

Komik sangat berkaitan erat dengan ilustrasi, kartun, dan animasi. Namun demikian, setelah menemukan bentuknya sendiri, komik memiliki kekuatan tersendiri dalam menggambarkan sebuah cerita, di mana pada masing-masing frame yang mewakili suatu *scene* dibuat keadaan yang mendukung alur cerita. Oleh karena itu, komik yang memiliki karakter yang kuat dan populer kemudian difilmkan dalam bentuk film animasi.

Komik yang dibuat dalam koran pada umumnya disebut *comics strip*, dan ditampilkan dalam tiga atau empat kotak yang disebut panel. Panel-panel tersebut diatur dalam suatu baris dari kiri ke kanan seperti membaca teks. (dalam perkembangannya, ketika komik dibuat di Jepang, cara membacanya mengikuti cara membaca tulisan kanji, yaitu dari kanan ke kiri).

### Manga

*Manga* adalah sebutan untuk komik Jepang *Manga* mulai populer pada tahun 1950. Dengan gayanya yang khas, komik itu berhasil diekspor ke luar negeri dan diterima oleh masyarakat penggemar komik di seluruh dunia. Bahkan diakhir

90-an, *Manga* telah mengalahkan seluruh dominasi komik Amerika dan Eropa.

Kepiawaian komikus Jepang, dalam menundukan hati pembaca komik Amerika, melalui kemampuan menggambar tokoh-tokoh yang berfigur unik, serta jalan cerita yang disajikan sebagaimana cara pendongeng khas Amerika, membuat pembaca tidak bisa lepas dari serial cerita dalam komik *Manga*.

### Komik Indonesia

Jika diurutkan dari masa kemunculannya, komik Indonesia versi asli muncul pada tahun 1930. Pada saat itu, komik hanya dicetak pada surat kabar Melayu-Cina, "*Sinpo*". Saat itu, Kho Wang Gie menjadi penulis pertama dalam surat kabar yang terbit pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Sepanjang tahun 1930-1950, komik masih berupa komik strip. Memasuki tahun 1952, barulah komik-komik muncul dalam bentuk buku untuk pertama kalinya. Komik berjudul "Kisah Pendudukan Jogja" karya Abdul Salam, merupakan bentuk "Pembundelan" dari komik strip yang sebelumnya muncul di surat kabar.



**Gambar 1**

Sumber: [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id)

Di awal 1990-an, Indonesia dibanjiri dengan komik-komik Jepang. Hal itu terjadi lama setelah masa kejayaan Godam dan Gundala Putra Petir surut pada tahun 1970-an. Toko dan tempat penyewaan buku didominasi oleh komik negeri matahari tersebut. Dengan demikian, komik dalam negeri semakin tenggelam. Noor Cholis menyatakan bahwa sebagian besar komik Indonesia merupakan khotbah bergambar, penuh petuah verbal ini-itu. Pesan yang terlalu disampaikan pun terlalu

terlihat hitam putih, penuh semangat lokal yang dibuat-buat, sehingga menimbulkan rasa risih bagi pembaca dewasa dan rasa bosan bagi anak-anak.

Saratnya beban dan kurang lincahnya imajinasi komik Indonesia berakibat parah, karena kebanyakan komik Indonesia mengambil tema kepahlawanan, dongeng rakyat, serta epos kuno. Tema-tema tersebut tentu saja memiliki pakem yang sulit untuk ditekek-tekek. Seorang jenius sekali pun akan berpikir seribu kali bila ingin bermain-main dengan hal seperti itu, mengingat komik adalah media informatif yang bersifat menghibur. Apabila unsur jenaka, iseng, serta kenakalan tidak ada, maka tidak ada pula letak hiburan.

Komik lokal tetap perlu dikembangkan kembali. Semaraknya komik Indonesia siapa tahu bisa mengungkap lebih dalam apa yang sebenarnya masyarakat inginkan sebagai mana karakter orang Indonesia itu sendiri. Tidaklah adil bila kita mengatakan bahwa komik Indonesia tidaklah bagus. Komik buatan Dwi Koen, Sawung Kampret, yang pernah dimuat dalam majalah Humor adalah sebuah cerita yang mengisahkan jalinan persahabatan antara penduduk pribumi dan orang Belanda yang menjajah, gagasan itu adalah ide yang cerdas. Perlu pembelajaran yang mendalam untuk menghasilkan kelincuhan memainkan fantasi dan realita agar tidak kedodoran dan terlihat dungu. Tokoh lain yang mencerahkan pada periode itu adalah komikus senior Gerdi WK dari Bandung. Komiknya yang berjudul Gina mencoba menembus pasar komik impor dengan tokohnya yang lebih masa kini dan dapat diterima oleh pembaca muda.

Di Indonesia diam-diam kita tidak hanya menjadi konsumen, tetapi ada beberapa produk komik yang sebagian dikerjakan. Biasanya, produsen mencari komikus yang gayanya disukai atau cocok dengan konsep komiknya. Komik merupakan media yang efektif sebagai penyampai pesan karena kekuatan bahasa gambar sekaligus bahasa tulis. Oleh karena itu, selain sebagai buku, komik juga bisa kita manfaatkan sebagai asesori yang sangat menarik dalam beberapa keperluan. Dengan demikian komik bisa disukai oleh siapa saja asalkan bagus.

### PEMBAHASAN

Untuk menjawab permasalahan, yang dilakukan dalam merancang sebuah komik adalah dengan menggabungkan cerita berupa balon teks dan ilustrasi, yang menampilkan visual berupa ilustrasi yang mengambil beberapa ciri personil De Kabayans, yang digambarkan dengan gaya gambar sederhana dan menceritakan dongeng-dongeng karangan Kang Ibing yang diambil dari format *audio* yang sebelumnya sudah ada, dan sudah pernah disiarkan di radio. Penyajian karakter yang akan dibuat utuh seperti layaknya manusia lewat kelengkapan kepala, tangan, maupun kaki. Namun dalam penggambarannya akan berbeda dengan penggambaran komik pada umumnya yang menganut kepada komik Jepang atau disebut juga *manga* dengan adanya penyederhanaan pada gambar ini seperti halnya pada bagian mata, akan disederhanakan menjadi titik hitam saja hal ini diharapkan menjadi identitas baru bagi komik lokal. Pada bagian tampilan *background* akan disesuaikan dengan latar cerita itu sendiri, karena latar dari dongeng ini berbeda-beda. Pada sampul depan dan belakang buku akan diberikan berbagai macam warna pada desain karakter, judul dari komik, dan ornamen. Pada bagian isi buku, karakter akan memakai warna blok, tidak menggunakan *shading* yang terlampau realis hal ini terinspirasi dari komik *Lucky Luke* asal Perancis, namun tetap ada penyesuaian yang dilakukan, agar identitas dari komik De Kabayans ini tetap dimiliki oleh komik ini sendiri. Hal ini bertujuan agar konsep berwarna yang disematkan oleh masyarakat luas terhadap budaya Sunda bisa terlihat.

### Strategi Perancangan Visual

Berdasarkan permasalahan yang diambil mengenai ilustrasi komikal pada gaya *bobodoran* Sunda Kang Ibing melalui media buku komik, yang menceritakan kisah lelucon dari dongeng-dongeng khas Kang Ibing, dengan penggambaran tokoh yang simpel agar kesan humor dapat sampai lebih cepat kepada pembaca, tidak memanfaatkan gaya visualisasi *Manga* Jepang yang sudah *mainstream* di mata penulis.

Solusi yang diambil dari permasalahan tersebut yaitu menggambarkan atau membuat ilustrasi yang mengambil ciri-ciri dari personil grup lawak tahun 1976 yaitu D Kabayans yaitu Aom Kusman, Kang Ibing, Suryana Fatah, Wawa Sofyan dan Mang Ujang. Pertimbangan tersebut digunakan sebagai strategi perancangan.

**Strategi Komunikasi**

strategi komunikasi yang dilakukan adalah menyampaikan informasi mengenai perancangan visual dari penggambaran karakter yang menggunakan ciri khas dari personil De Kabayans yang akan dijadikan sebuah komik, oleh karena itu ada beberapa tahapan dalam perancanganya yaitu:

**1. Materi pesan**

Materi yang akan disampaikan adalah, menyampaikan pesan berupa filosofi-filosofi kehidupan, yang disampaikan melalui *bobodoran*, yaitu kebudayaan Sunda sebagai warisan yang tidak boleh ditinggalkan, dengan cara membuat ilustrasi yang memakai beberapa ciri dari personil De Kabayans melalui gaya ilustrasi yang dibuat sederhana, agar kesan lucu dapat tersampaikan.

**2. Tujuan Komunikasi**

Tujuan komunikasi dari perancangan ilustrasi yang mengambil ciri dari personil De Kabayans melalui media komik yang menceritakan kisah-kisah *bobodoran* ini adalah:

- 1) Mengingatkan pembaca tentang kebudayaan tradisional Sunda yaitu *bobodoran* dan pentingnya kesadaran untuk melestarikan budaya membaca
- 2) Meningkatkan minat pembaca terhadap *bobodoran* lewat media yang akrab dengan pembaca.
- 3) Mengenalkan gaya komik *bobodoran* yang tidak mengikuti perkembangan komik jepang.

**3. Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang akan disajikan dalam perancangan buku komik ini adalah, menggunakan bahasa Sunda yang tidak terlalu baku dengan memberikan cerita dari dongeng-dongeng kang Ibing yang diangkat dari karya

*bobodoran* berupa format *audio* yang telah dirubah kedalam bentuk gambar komik. Penyampaian dari dongeng *bobodoran* ini hanya diambil dari beberapa cerita yang dianggap pantas oleh penulis untuk diangkat ke dalam format gambar, namun masih bisa menggambarkan dongeng kang Ibing tanpa mengurangi ciri dari dongeng-dongeng ciptaan beliau sebelumnya. Cerita berupa audio tersebut akan diilustrasikan melalui gambar dan balon teks sesuai format komik yang telah ada sebelumnya.

**4. Pendekatan Visual**

Media	September	Oktober	November	Desember
KOMIK				
SCCMED				
KAOS				
POSTER				
STICKER				
PAPPER				
CRAFT				
X-BANNER				

**Gambar 2**

Pendekatan visual yang dirancang dalam komik ini menggunakan ilustrasi dengan mengangkat ciri-ciri personil salah satu grup lawak angkatan 70'an, yaitu De Kabayans. Pada bagian karakter atau penokohan, pendekatan visual yang digunakan dalam membuat ilustrasi komik ini dibuat secara manual, yang kemudian akan diwarnai dengan menggunakan *software* komputer yaitu *Adobe Illustrator CS5*. Karakter atau penokohnya dibuat simpel agar kesan lucu dapat terlihat oleh pembaca namun dalam penggambaranya sendiri tetap diberi ciri khas dari masing-masing personil agar sifat dari karakter tetap muncul dan mudah dikenali.

**Strategi dan Teknik Pemasaran**

Pemasaran merupakan rencana atau langkah yang ditempuh dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran. Dalam perancangan ini, produk tersebut adalah buku komik mengenai dongeng *bobodoran* kang Ibing. Pada awalnya media promosi akan disebar ke toko buku ataupun cafe yang berkonsep tempat membaca di kota Bandung, hal ini dilakukan untuk menarik minat para pembaca terhadap buku ini. Setelah buku selesai diproduksi selanjutnya akan dipublikasikan ke toko

buku didaerah kota Bandung berserta media pendukung lainnya. Selain toko buku, komik ini akan dipromosikan melalui acara-acara yang diselenggarakan oleh kampus yang memiliki bidang studi desain komunikasi visual, karena pada umumnya mereka sering mengadakan *even*, seperti Institut Teknologi Bandung (ITB) yang setiap tahunnya mengadakan pasar seni yang terbuka untuk umum, atau bisa juga bertepatan dengan acara-acara pemerintah, seperti *car free day*, ataupun *cullinary night*.

#### 1. Lokasi Pemasaran

Lokasi penyebaran diarahkan ke lingkungan dimana pembaca biasanya berkumpul dan menghabiskan waktu, misalnya *cafe*, daerah sekolah, kampus, dan toko buku serta acara-acara pemerintah yaitu *cullinary night* ataupun *car free day* yang terdapat di wilayah kota Bandung dan sekitarnya.

#### 2. Jadwal Distribusi

Distribusi pertama akan dilakukan pada awal bulan September hingga akhir bulan Desember, pendistribusian ini akan dibagi menjadi 2 waktu, yaitu 2 bulan awal September dan Oktober akan dilakukan penyebaran media pendukung promosi, seperti halnya desain-desain promosi untuk *socmed* akan diiklankan, *socmed* merupakan media paling ampuh karena hampir setiap orang memilikinya, kemudian penyebaran poster yang akan muncul di *cafe*, perpustakaan dan tempat-tempat lainnya, hal ini dilakukan agar informasi tentang buku komik ini sudah tersebar sehingga menimbulkan rasa ingin tahu bagi para calon pembaca. Untuk buku komik, distribusi akan dilakukan dalam jangka waktu 2 bulan terakhir, yaitu November dan Desember. Distribusi akan dilakukan sesuai dengan urutan dari awal, yaitu media promosi *socmed* yang kemudian disambung dengan poster dan *x-banner* yang bertujuan sebagai *reminder* hingga terbitnya buku komik De Kabayans pada bulan November dan Desember.

#### **Target audience**

*Target audience* adalah kelompok sasaran yang dituju secara khusus. Pemilihan *Target audience* dalam perancangan ilustrasi dongeng Kang Ibing

ini dipilih karena beberapa hal, berdasarkan pertimbangan ilustrasi, ini diharapkan dapat dipahami oleh kalangan masyarakat khususnya yang sudah mencukupi kategori usia dewasa. *Target audience* masih aktif dalam mengenyam pendidikan terutama yang berhubungan dengan kebudayaan Sunda, serta memiliki ketertarikan terhadap budaya tradisional yaitu *bobodoran*. Hal-hal tersebut secara spesifik dapat dibagi berdasarkan beberapa segi:

#### **1. Demografis**

Secara demografis *Target audience* dari buku ilustrasi komikal pada gaya *bobodoran* Sunda kang ibing ini meliputi semua jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Dengan kategori usia minimal 17 tahun, yang memiliki status pendidikan sebagai pelajar, atau mantan pelajar, dengan status sosial menengah keatas yang diasumsikan dapat memahami isi dari komik ini.

#### **2. Geografis**

Pemilihan *target audience* berdasarkan *geografis* ditujukan kepada pembaca yang bertempat tinggal didaerah perkotaan padat penduduk dimana masyarakat telah mengalami perubahan gaya hidup, khususnya dalam sisi kepedulian akan kebudayaan tradisional. Daerah yang menjadi target dari perancangan ini adalah daerah kota Bandung dan sekitarnya yang memiliki kebudayaan Sunda.

#### **3. Psikografis**

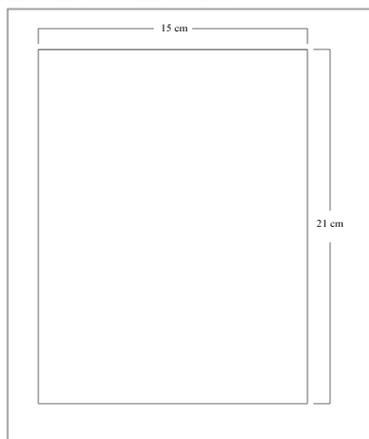
Secara psikografis *target audience* yang dituju dari media buku komik De Kabayans ini adalah usia dewasa yang memiliki pemikiran yang sudah terbentuk dan dapat memahami suatu pesan. Bila dijabarkan lagi dapat dipilih berdasarkan asumsi untuk pembaca yang memiliki:

- 1) Rasa antusias yang tinggi terhadap karya seni maupun kebudayaan tradisional.
- 2) Rasa memiliki, sehingga akan timbul perasaan cinta terhadap budaya dan produk lokal.
- 3) Para pembaca dari buku ini adalah pembaca yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan tertarik kepada satu tokoh atau figur idola tertentu.

**Eksekusi Karya**

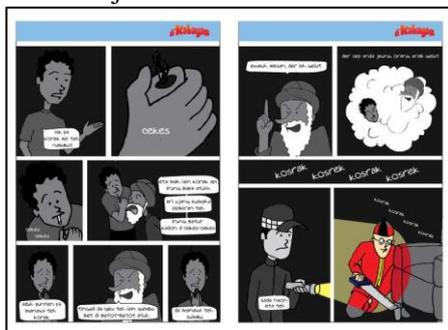
Perancangan desain ini, dimulai dari tahapan pembuatan sketsa kemudian direalisasikan pada media-media yang telah disebutkan pada bab sebelumnya. Sketsa kasar digambar menggunakan pensil, kemudian ditimpa dengan tinta atau *Drawing Pen (inking)*. Setelah itu *discan*, selanjutnya *finishing* dengan komputer menggunakan *software Adobe Illustrator CS5* dan *Adobe Photoshop CS5* untuk mewarnai, memberi teks, dan lain sebagainya.

Format kertas yang digunakan pada buku komik ini adalah *portrait*, dengan ukuran 21 cm x 15 cm. Ukuran ini dipilih karena tidak terlalu besar sehingga memudahkan *target audience* saat membaca atau membawanya, namun tetap cukup bisa untuk menampilkan gambar ataupun teks dalam buku.



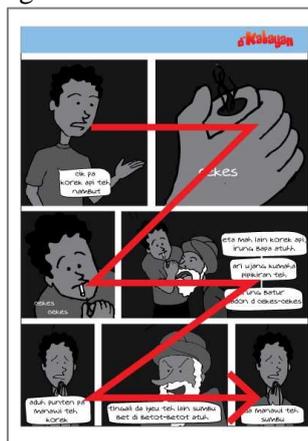
**Gambar 3**  
Format kertas (*potrait*)

Penempatan *margin* pada kertas akan dibagi, pada bagian atas akan diberi jarak 1 cm dari tepian kertas dan pada kedua sisi akan diberi jarak 7 mm.



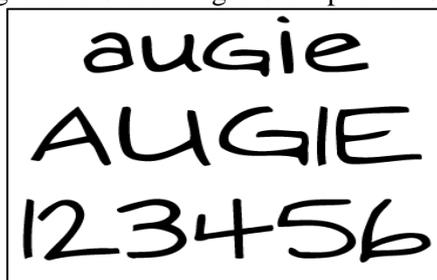
**Gambar 4**  
Tata Letak (*Layout*)

Tiap halaman akan memiliki *layout* yang berbeda tergantung pada isi cerita akan tetapi tetap menggunakan patokan *margin* yang telah disediakan. Ilustrasi akan ada disetiap halaman untuk menggambarkan cerita. Keseluruhan *layout* akan dibuat gambar dan disisipkan balon teks yang menceritakan dongeng-dongeng karangan kang Ibing.



**Gambar 5**  
Arah Baca

*Sequence* atau arah baca yang dipakai dalam perancangan buku ini akan memakai *sequence Z* seperti pada buku pada umumnya, yaitu arah baca yang diawali dari kiri menuju kanan, lalu dilanjutkan ke bagian bawah kiri halaman. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak kesulitan saat membacanya karena format yang digunakan sama dengan buku pada biasa.



**Gambar 6**  
Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan pada bagian isi komik menggunakan *font augie*, font ini dipilih karena karakter hurufnya cocok yang terkesan lucu dan simpel sehingga mewakili tema *bobodoran* itu sendiri.



**Gambar 7**  
Ilustrasi

Pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku komik ini adalah ilustrasi visual dengan menggunakan beberapa ciri dari personil De Kabayans dengan tambahan referensi gaya gambar lainnya. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun, gaya gambar ini dipilih karena karakternya yang lucu sehingga menampilkan kesan ceria dan jenaka, namun dibuat kembali dengan memasukan berbagai macam referensi gaya visual. Hal ini dilakukan untuk lebih mendekati citra visual yang mengacu pada budaya lokal.



**Gambar 8**  
Desain Logo

Font yang digunakan untuk logo judul De Kabayans, adalah *Sundanese Latin*. Alasan memakai font ini adalah agar ciri khas Sunda bisa nampak hanya dalam sekilas, seperti yang telah diketahui Aksara Sunda adalah identitas daerah yang sejak lama dimiliki, sehingga kesan komik lokal yang menjadi konsep awal bisa terpenuhi. Untuk bentuk sedikit dirubah agar menampilkan kesan gagah hal ini sangat bertolak belakang dengan tema komik itu sendiri yaitu *bobodoran*, akan tetapi ini adalah sebuah kesengajaan, karena disamping judul yg terkesan serius itu disisipkan karakter yang menertawakan, karakter itu bermaksud menertawakan desain judul dan cover yang tidak seperti apa yang ada di dalam isinya, hal ini

mengingatkan kita akan istilah *don't judge a book by the cover*.

## De Kabayans 2

**Gambar 9**  
Desain Halaman

Dalam perancangan media buku komik ini, elemen visual dibuat menggunakan ilustrasi vektor. Ilustrasi vektor untuk nomor halaman menggunakan bagian dari kepala salah satu karakter dalam komik De Kabayans.

	C= 24 M= 100 Y= 100 K= 23
	C= 0 M= 0 Y= 0 K= 0
	C= 0 M= 0 Y= 0 K= 1000

**Gambar 10**  
Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan komik disesuaikan dengan warna-warna yang banyak digunakan pada kehidupan sehari-hari, pada isi komik digunakan warna-warna cerah agar terkesan ceria. Tetapi akan bertolak belakang dengan desain *cover*, tujuannya memberikan kesan "*don't judge a book by the cover*" diantaranya warna merah, putih, dan hitam. Mode warna yang digunakan adalah CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow* dan *Black*), format ini digunakan karena hasil akhirnya berupa media cetak.

### Karakter Tokoh Komik

#### Kang Ibing

Jang Udin alias Kang Ibing mewakili orang Sunda bersosok lugu, saking lugunya mampu membuat kesal lawan bicara.



**Gambar 11**  
Karakter Kang Ibing

**Aom Kusman**

Aom Kusman adalah sosok "playmaker", pengatur handal alur pembicaraan, biasanya menjadi sosok paling 'waras' dalam setiap cerita.



**Gambar 12**  
Karakter Aom Kusman

**Suryana Fatah**

Suryana Fatah alias Kokoh Holiang adalah sosok etnis Tionghoa yang tak mau kalah.



**Gambar 13**  
Karakter Suryana Fatah

**Wawa Sofyan**

Wawa Sofyan alias Mas Sastro menjadi kaum abangan Jawa yang sedikit pongah.



**Gambar 14**  
Karakter Wawa Sofyan

**Mang Ujang**

Orang Sunda yang berperan sebagai pelengkap pemberi umpanunpan lucu



**Gambar 15**  
Mang Ujang



**Gambar 16**  
Hasil Akhir Komik

**PENUTUP**

Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk menjawab perumusan masalah penulis yang telah diajukan pada bab pertama. Simpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis objek penelitian dalam perancangan tugas akhir ini sebagai berikut.

1. Dalam penyelesaian karya komik tugas akhir ini tidaklah mudah, dimulai dari pengumpulan data, obeservasi, serta eksekusi karya perlu penyesuaian agar sesuai dengan rumusan masalah serta tujuannya Respon masyarakat terhadap komik lokal pun dirasa masih kurang, hal ini membutuhkan kreativitas, agar ciri komik lokal bisa bersaing dengan komik impor. Hal ini memotivasi

penulis untuk bisa bersaing. Seperti diketahui bahwa di Indonesia banyak terdapat beredar komik yang mengambil tema cerita komedi ditengah kalangan masyarakat. Umumnya memuat hiburan semata, tetapi jarang yang mengandung unsur sejarah. Hal tersebut tentu saja menimbulkan rasa kurang cinta dan bangga terhadap sejarah dan budaya lokal.

2. Sebagai penyelesaian masalahnya, perlu adanya dobrakan baru dalam perkomikan lokal, yaitu dengan mengangkat dongeng *kang Ibing* menjadi media komik humor. Agar pemasaran berjalan lancar, maka perlu adanya media promosi sebagai pendukung dari komik ini, maka dari itu penulis menyertakan pembuatan poster, stiker, *mug*, *x-banner*, *pappercraft*, serta kaos yang diharapkan mampu menjadi media promosi yang efektif untuk pemasarannya.

Sejarah dan budaya adalah yang selama ini mempersatukan perbedaan dan perpecahan, dan yang menjadi alasan untuk memperjuangkan dan mencintai bangsa dari semua ancaman budaya luar. Untuk merangsang kembali minat para pembaca maka ada beberapa cara yang disarankan oleh penulis yaitu:

1. Perlunya komik sebagai upaya menumbuhkan kecintaan dan minat mengenang, mencintai dan menghargai kebudayaan lokal.
2. Perlunya konsep karya visual yang lebih kreatif dalam perancangan komik sehingga mampu membangkitkan kembali rasa cinta terhadap tanah air dan bangsa yang sudah kian terkikis.

#### REFERENSI

- Apriyatno, Verym. 2003, *Cara Menggambar Dengan Pensil*, Jakarta: Kawan Pustaka.
- Bonneff, Marcel. 2008, *Evolusi Komik Indonesia*, Jakarta: KPG.
- Endraswara, Suwardi. 2006, *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*, Yogyakarta: Pustaka Widayatama.

Fahrudana, Isnandar Farid. 2010. *Perancangan Komik Untuk Menceritakan Perjuangan Slamet Riyadi. Skripsi*. Tidak dipublikasikan, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Harahap, Zulkifli. 2003, *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna*, Jakarta Erlangga.

Kusrianto, Adi. 2009, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta : ANDI.

Makan Komik. 2013, *Mastering Manga*, Surabaya: Genta Craft.

Sihombing, Danton. 2001, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sudarmo, Darminto M. 2006, *How To Be A Good Comedian*, Jakarta: Kombat Publisher.

Sulastianto, Harry. 2006, *Seni Budaya Kelas X*, Bandung: Grafindo Media Pratama.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: PT Grasindo.

Yulianto, Ali Akbar. 2007, *Pengantar Bisnis Kontemporer*, Jakarta: Salemba Empat.

Jagoan Comic. 2007. Bentuk Rupa Jeni-Jenis Komik. [www.jagoancomic.com?tulisan\\_tutorial\\_jenis\\_rupa\\_komik.html](http://www.jagoancomic.com?tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html). 08 Juli 2015.

Pusat Bahasa. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. <http://kamusbahasaonline.org/>. 25 Agustus 2015.

Ridwana, Vicky. 2012. Pengertian Penelitian Deskriptif. <http://ridwanaz.com/umum/bahasa/pengertian-penelitian-deskriptif/>. 17 Mei 2015.

Siti, Apipah. 2012. Pengertian Penelitian kualitatif. <http://www.diaryapipa.com/2012/05/pengertian-penelitian-kualitatif.html>. 17 Mei 2015.