

Desain Komik Etika Sosial dalam Lingkungan Budaya Masyarakat Kampung Adat Cireundeu

Novia Aenu Rizqi¹, Deni Albar²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, UNIKOM, Bandung

Email: ¹noviaaenu@gmail.com, ²deni.albar@email.unikom.ac.id

Abstrak: Kampung adat Cireundeu merupakan salah satu desa tradisional yang berlokasi di kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat. Masyarakat umum mengenal kampung adat Cireundeu karena keunikan masyarakatnya yang masih mempertahankan tanaman jenis singkong sebagai kebutuhan pokok, serta masyarakatnya yang tetap menjalankan tradisi Sunda Wiwitan. Masyarakat kampung adat Cireundeu dikenal masih memegang teguh nilai-nilai budaya sebagai basis kehidupan dalam bermasyarakat. Nilai-nilai etika tersebut meliputi nilai kesopanan, jujur, disiplin, peduli lingkungan serta sosial. Kurangnya minat anak-anak muda dalam mempelajari budaya yang terdapat di kampung adat Cireundeu, mengakibatkan hilangnya jati diri sebuah budaya daerah. Maka dari itu, perlu adanya inovasi yang lebih menarik sebagai media penyampaian informasi mengenai kebudayaan kampung adat Cireundeu, salah satunya dengan media buku komik. Tujuan dari perancangan buku komik ini adalah sebagai media informasi untuk anak-anak muda mengenai nilai-nilai etika sosial, serta kebudayaan yang ada pada masyarakat kampung adat Cireundeu. Dengan media komik ini diharapkan akan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari kebudayaan serta nilai-nilai yang ada pada kampung adat Cireundeu.

Kata kunci: etika sosial, Kampung Adat Cireundeu, kebudayaan, komik.

Abstract: Cireundeu traditional village is located in South Cimahi sub-district, Cimahi City, West Java Province. The general public knows the Cireundeu traditional village because of the uniqueness of the people who still maintain cassava as a staple food, and the people who continue to carry out the Sunda Wiwitan tradition. The people of the Cireundeu traditional village are known to still uphold cultural values as the basis of life in society. These ethical values include values of decency, honesty, discipline, environmental and social care. The lack of interest of young people in learning the culture found in the Cireundeu traditional village has resulted in the loss of a regional cultural identity. Therefore, there is a need for more interesting innovations as a medium for conveying information about the culture of the Cireundeu traditional village, one of which is through comic book media. The purpose of designing this comic book is to provide information for young people about social ethical values, as well culture in the Cireundeu traditional village community. With this comic media, it is hoped that it will provide a pleasant experience in learning the culture and values that exist in the Cireundeu traditional village.

Keywords: social ethics, Cireunde traditional village, comics, culture.



PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah sebuah negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman suku, ras, agama, sistem kepercayaan, dan sebagainya. Setiap suku Bangsa tersebut memiliki adat istiadatnya serta kebudayaannya masing-masing, seperti rumah-rumah adat, jenis pakaian adat tradisional, berbagai macam upacara adat, beragam tarian tradisional, beragam alat musik tradisional, hingga musik tradisional dan senjata tradisional, serta keberagaman lainnya. Salah satu bentuk kebudayaan tradisional di Indonesia yang unik adalah kebudayaan Sunda Wiwitan. Sunda Wiwitan merupakan sebuah sistem kepercayaan atau ajaran yang masih dipraktikkan dalam masyarakat khususnya di wilayah Jawa Barat atau biasa disebut dengan Suku Sunda. Masyarakat Sunda merupakan salah satu suku di Indonesia dan terbesar kedua setelah suku Jawa, memiliki pola dan model religiusitas yang tinggi, menarik dan unik. Terdapat beragam kepercayaan yang masih dianut masyarakat Sunda hingga saat ini, salah satu kepercayaan masyarakat Sunda yang masih terjaga eksistensinya hingga saat ini adalah kepercayaan Sunda Wiwitan. Salah satu kampung yang masih menjaga eksistensi budaya dan tradisi Sunda Wiwitan adalah terdapat di kampung adat Cireundeu Cimahi. kampung adat Cireundeu adalah suatu desa/kampung yang masih dihuni oleh komunitas-komunitas adat, dimana desa ini berada di Kota Cimahi Jawa Barat, dengan mayoritas penduduk kampungnya yang memiliki keunikan dalam berbahasa. Bahasa yang dipakai oleh penduduknya dalam berkomunikasi sehari-hari yakni adalah Bahasa Sunda ragam *lemes* (Saraswati, 2016).

Selain nilai-nilai yang diterapkan dalam kehidupan masyarakat Kampung Adat Cireundeu, etika sosial memiliki peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat tak terkecuali di dalam kampung adat Cireundeu. Etika merupakan sebuah instrumen di dalam kehidupan bermasyarakat dengan bertujuan untuk menuntun suatu tindakan agar mampu dijalankan sesuai fungsinya yang benar dan bermoral. Hal itu berarti bahwasanya sebuah etika memiliki peranan yang sesuai dengan aturan-aturan main yang terdapat di dalam kehidupan bermasyarakat agar tindakannya disebut dapat dikatakan santun (Creswell, 2008). Sebuah etika juga dapat berlangsung beriringan dengan adat istiadat budaya dalam sebuah lingkungan masyarakat. Dalam pengertiannya, secara etimologis dapat dikatakan bahwa budaya (*culture*) berasal dari kata latin *colere* (Daryanto, 2015). Budaya berarti membajak tanah, mengolah, memelihara ladang (Poespowardojo, 1993). Budaya sendiri merupakan suatu daya dari sebuah budi yang merupakan cipta, karsa serta rasa.

Masalah yang terjadi adalah dimana tradisi kebudayaan kampung adat Cireundeu eksistensinya mulai tergeser oleh perkembangan zaman. Hal tersebut dapat dilihat karena terdapat sebagian masyarakat yang masih menganggap awam kampung adat Cireundeu, serta terdapat masyarakat yang masih menganggap kebudayaan tradisional merupakan hal yang tabu. Hal ini dikarenakan, banyaknya informasi negatif mengenai ajaran-ajaran adat istiadat kebudayaan tradisional. Selain itu, tradisi didalam masyarakat kampung adat Cireundeu memiliki nilai-nilai etika serta proses pengajaran nilai-nilai etika yang unik didalam masyarakatnya, namun tidak banyak masyarakat yang mengetahui informasi tersebut.

Untuk mencegah dampak negatif yang akan datang maka perlu adanya sebuah upaya, namun tujuan tersebut tidak didukung dari ketersediaan media informasi yang menarik untuk memperkenalkan informasi mengenai kebudayaan tradisional khususnya mengenai nilai-nilai etika sosial dan kebudayaan yang terdapat di kampung adat Cireundeu. Dimana saat ini media-media informasi yang telah tersedia hanya terbatas pada media-media berbentuk cetak seperti artikel, video, karya ilmiah, dan sejenisnya yang dirasa kurang

bersahabat dan menarik perhatian anak-anak muda. Pada perancangan dengan media baru diharapkan dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari mengenai nilai-nilai etika sosial masyarakat kampung adat Cireundeu.

Dengan demikian dalam rangka melestarikan dan memperkenalkan kepada masyarakat mengenai nilai-nilai etika sosial masyarakat kampung adat Cireundeu. Maka pentingnya dilakukannya dokumentasi melalui perancangan media baru yang menarik, yang dirasa sangat relevan dengan kondisi anak muda saat ini. Sehingga tujuan untuk melestarikan eksistensi jati diri Bangsa Indonesia dan sekaligus sebagai media informasi khususnya untuk memperkenalkan mengenai nilai-nilai etika sosial yang terdapat di dalam kebudayaan masyarakat kampung adat Cireundeu dapat tercapai.

METODE

Metode yang digunakan sebagai strategi untuk menyelesaikan permasalahan mengenai pengetahuan masyarakat mengenai kebudayaan tradisional khususnya Cireundeu, maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat perancangan sebuah media bacaan informasi yang banyak digemari oleh sebagian besar masyarakat. Untuk dilakukannya perancangan media informasi tersebut, maka diperlukannya strategi komunikasi.

Target audiens pada perancangan media informasi yang akan dibuat maka usia yang akan dipilih adalah usia 10-15 tahun. Pemilihan usia tersebut dikarenakan merupakan usia dimana anak-anak muda memiliki keingintahuan yang tinggi, serta senang mengeksplor dan belajar hal-hal baru. Selain itu, demografi dituju kepada pelajar dengan jenjang pendidikan SD hingga SMP ini dimaksudkan pada jenjang tersebut informasi dapat digunakan sebagai bahan edukasi dan pendukung pengetahuan pelajar mengenai nilai-nilai etika sosial berdasarkan kearifan kebudayaan lokal.

Secara umum segmentasi geografis, target khalayak yang dituju meliputi masyarakat yang tinggal di Kota Cimahi dan masyarakat Indonesia khususnya yang ingin mengetahui mengenai nilai-nilai adat istiadat kebudayaan Kampung Adat Cireundeu. Penentuan wilayah perkotaan ini, karena pada dasarnya masyarakat kota lebih mudah dalam memperoleh dan mengakses sebuah media. Di wilayah perkotaan khususnya, lebih banyak tersedia sarana-sarana untuk memperoleh media informasi yang lebih mudah dan cepat karena ditunjang oleh fasilitas-fasilitas yang juga lengkap.

Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi bertujuan agar pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens ataupun khalayak dapat dimengerti dengan baik dan jelas. Maka dari itu strategi komunikasi yang harus dilakukan adalah bagaimana mengenalkan kebudayaan tradisional khususnya kampung Cireundeu kepada anak muda dapat diterima dengan baik.

Secara umum tujuan komunikasi dari perancangan ini memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai nilai-nilai etika sosial, serta kebudayaan tradisional di Indonesia khususnya Kampung Adat Cireundeu. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan baru, sehingga kebudayaan tradisional tidak dianggap sebagai hal yang tabu kembali. Sedangkan pendekatan Komunikasi yang diterapkan adalah menggunakan pendekatan budaya dengan menerapkan ilmu humaniora dan sosial, dimana informasi dengan menggunakan pendekatan ilmu humaniora dan sosial tersebut dirasa

tepat dalam melihat perspektif karakter dalam suatu masyarakat atau suatu kelompok masyarakat tertentu, serta cara dalam menyikapinya. Hal tersebut relevan dengan topik perancangan mengenai nilai-nilai kebudayaan masyarakat, karena terdapat hubungan antar sesama manusia di dalamnya. Sehingga dengan menerapkan ilmu humaniora dan sosial ini, pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam visual dapat tersampaikan.

Dalam pendekatan komunikasi terbagi menjadi 2 kategori yaitu pendekatan secara visual yang di dalamnya memuat gambar-gambar atau ilustrasi sebagai sarana penyampaian informasi. Pendekatan visual yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah melalui ilustrasi yang memiliki nuansa dan kesan tradisional khas Sunda. Dalam penggambaran ilustrasi karakter komik, karakter akan dibuat dengan menggunakan *style* manga, namun masih menonjolkan ciri khas sunda dengan atribut karakter menggunakan pakaian Sunda.

Sedangkan pendekatan secara verbal atau audio visual yakni penyampaian informasi dengan susunan bahasa yang dapat dilihat maupun didengar. Pendekatan verbal meliputi bahasa yang digunakan, dalam perancangan ini bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia baku adalah bahasa utama yang digunakan, ini dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional sehingga dimaksudkan agar setiap orang dapat memahami isi informasi di dalamnya. Sedangkan Bahasa Sunda digunakan pada istilah-istilah panggilan dalam bahasa Sunda. Bentuk penulisan yang digunakan adalah bahasa akademis, namun dengan format yang tidak terlalu formal dan kaku, sehingga dapat menyatu dengan target khalayak yang sebagian besar merupakan anak muda.

Mandatory merupakan elemen yang penting dalam kaitannya dengan penyebaran informasi yang luas dikarenakan suatu informasi akan tersampaikan secara luas maka dibutuhkan media-media yang mau menyebarkan informasi tersebut. Dalam perancangan ini *Mandatory* yang digunakan adalah logo Dinas Kebudayaan Kota Cimahi, hal ini dikarenakan Dinas Kebudayaan Kota Cimahi merupakan sarana pendukung bangkitnya budaya yang terdapat di Kota Cimahi dan salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh Kota Cimahi adalah Kampung Adat Cireundeu.



Gambar 1. Logo Dinas Kebudayaan Kota Cimahi
Sumber: <https://cimahikota.go.id/images/logokotacimahi.png>

Selain itu *mandatory* lainnya adalah penerbit buku DAR Mizan yang dituju sebagai pihak untuk proses pencetakan media. DAR Mizan merupakan divisi dari penerbit buku Mizan Pustaka. DAR Mizan sendiri telah menerbitkan berbagai macam buku-buku yang berkualitas mengenai beragam topik yang dikhususkan untuk anak-anak dan remaja. Pemilihan DAR Mizan sebagai *mandatory* dikarenakan sangat relevan dengan perancangan media komik yang ditunjukkan untuk anak-anak dan remaja.



Gambar 2. Logo Penerbit Dar Mizan
sumber: <https://mizanstore.com/assets/img/vendor/Logo-DAR-87.jpg>

Strategi Kreatif dan Media

Pada perancangan ini, strategi kreatif dilakukan dengan membuat sebuah media bacaan informasi yang banyak digemari oleh sebagian besar masyarakat. Buku informasi dalam bentuk sebuah buku komik dipilih karena berdasarkan data yang didapat, sebagian besar masyarakat/responden menyukai komik. Dalam buku komik yang akan dirancang ini berisikan gambar-gambar atau ilustrasi visual yang diharapkan dapat lebih mudah dan efektif dalam pendekatan penyampaian informasi kepada target khalayak yang dituju. Sebab buku-buku informasi yang memuat kebudayaan tradisional sebagian besar hanya berbentuk naratif. Hal ini, diharapkan dengan format buku komik masyarakat khususnya anak muda akan lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman baru dalam membaca buku yang mengangkat kebudayaan tradisional. Terlebih buku komik ini akan mengangkat genre action yang jika dikombinasikan dengan muatan-muatan tradisional akan lebih menarik.

Pada perancangan ini, media utama berupa media buku komik didalamnya memuat informasi deskriptif dengan format cerita. Di dalam buku ini juga menjelaskan sejarah dari Kampung Adat Cireundeu, nilai-nilai setika sosial, tradisi, kebudayaan masyarakat Kampung Adat Cireundeu. Komik merupakan suatu media komunikasi yang di dalamnya memiliki suatu kekuatan untuk menyampaikan suatu informasi secara terkenal, serta mudah untuk dimengerti dalam sebuah bentuk media komunikasi visual. Hal ini dikarenakan sebuah komik sendiri menggabungkan kekuatan dari gambar-gambar dan sebuah tulisan, yang selanjutnya dirangkai ke dalam sebuah alur cerita berbentuk gambar. Sehingga informasi lebih mudah dimengerti (Tresnawati, Satria, dan Adinugraha, 2016).

Komik merupakan sebuah karya seni yang bersikan panel-panel dan gambar-gambar yang tidak bergerak dan disusun dengan berbagai cara sehingga menjadi sebuah alur cerita yang menarik, di dalam komik sendiri berisikan dialog antar setiap tokoh yang diaplikasikan melalui balon kata. Namun pada umumnya komik merupakan buku yang terdiri dari sebuah

teks dan gambar, hal tersebut membuat komik memiliki ciri utama dibandingkan media yang berbentuk serupa lainnya (Setiawan, 2002).

Media informasi yang dipilih berupa buku komik bertujuan karena pada dasarnya dari segi tampilan yang sebagian besar buku komik memuat visual gambar berupa ilustrasi, sehingga memberikan nuansa baru dalam mempelajari sebuah konsep nilai-nilai etika sosial serta kebudayaan daerah. Komik dapat memberikan pengaruh dalam perkembangan kreatifitas dan imajinasi anak-anak, komik juga dapat memberikan stimulus dan menjadikan tokoh dalam komik menjadi model untuk mengembangkan kepribadian anak-anak (Hurlock, 1978). Menurut salah satu psikolog anak Indonesia, Seto Mulyadi mengatakan bahwasanya dengan membaca sebuah komik dapat membantu anak-anak dalam memvisualisasikan imajinasi dan kreatifitas anak yang belum memiliki kemampuan dalam membaca (Femina, 1995).

Dalam perancangan sebuah komik terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar pembaca dapat merasakan langsung cerita yang hendak disampaikan dalam komik. Dalam pembuatan komik menurut buku Membuat Komik karya Scott McCloud, seorang pembaca komik dianggap sebagai seseorang yang melihat keluar jendela, dan panel-panel dalam komik tersebut adalah sebuah jendelanya itu sendiri. Menurut buku karya Scott McCloud, terdapat beberapa aspek yang dapat memberikan kesan kedalaman dalam sebuah cerita komik.

- 1) *Bleed*: Sebuah gambar yang melebihi garis panel dan melebihi batas halaman.
- 2) *Detail realistis*: Dengan penggambaran visual yang realistis, pembaca akan merasakan objek bukan hanya visual 2D saja.
- 3) *Kurangi balon kata (silent panel)*: Dengan meminimalisir penggunaan balon kata, akan membuat pembaca lebih fokus pada gambar dan objek lainnya. Sebab balon kata dalam penggunaannya di komik memiliki durasi tertentu.
- 4) *Sudut pandang yang rendah (off center)*: Fungsi dari off center pada komik akan membuat pembaca merasakan aura petualangan yang terdapat pada komik.
- 5) *Depth of Field*: Memberikan kedalaman persepsi pembaca dalam dunia komik, sehingga tidak terpengaruh oleh besarnya panel. Hal tersebut akan menciptakan perasaan seolah-olah dikelilingi oleh dunia dalam cerita komik tersebut.

Selain dari aspek visual diatas, aspek tokoh atau karakter juga menentukan keberhasilan penyampaian pesan dan informasi sebagai keseluruhan tujuan dalam pencapaian sebuah komik. Dimana dalam desain karakter harus memiliki ciri khasnya sendiri, sehingga karakter tersebut akan lebih mudah untuk diingat oleh pembaca. Karakter memiliki peranan yang cukup mendasar dalam melakukan penyampaian pesan yang hendak disampaikan oleh pembuat komik kepada pembaca. Sebab, keberhasilan sebuah komik dan juga animasi sering kali ditentukan dari karakternya (Tillman, 2011).

Copywriting

Copywriting merupakan sebuah aktivitas dalam mengolah sebuah tulisan agar lebih menarik, dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang untuk melakukan sebuah tindakan yang diinformasikan dalam tulisan *copywriting* tersebut. Pada perancangan ini, *copywriting* diimplementasikan kedalam penulisan judul, sub judul, serta *tagline*. Judul utama memuat teks “WIRA” sebagai judul besar dalam buku komik yang akan di rancang, hal ini untuk memperkenalkan karakter utama dalam cerita. Selanjutnya “Petualangan Yang Ditinggalkan” teks berikut merupakan sub judul dengan format ukuran teks lebih kecil dari judul utama. Dalam teks sub judul Petualangan Yang Ditinggalkan

“Petualangan” disini bertujuan untuk menggambarkan karakter anak-anak yang suka bermain dan berpetualang, sedangkan ‘Yang Ditinggalkan’ menunjukkan nilai-nilai etika yang mulai ditinggalkan dan dilupakan.

Rancangan Visual

Pada perancangan ini, visual yang digunakan adalah menggunakan visual manga Jepang namun dibalut ke dalam gaya visual tradisional Indonesia. Pemilihan visual tersebut, disesuaikan dengan target khalayak. Pemberian kesan modern, akan terlihat dari pemilihan warna pada ilustrasinya, serta pada karakteristik penokohnya. Manga merupakan istilah untuk menyebut karakter kartun-kartun Jepang. Manga memiliki peminat yang begitu besar di luar Negara Jepang, yang salah satunya adalah Negara Indonesia dimana banyak masyarakat Indonesia juga yang menjadi pecinta manga-manga Jepang tersebut



Gambar 3. Visualisasi Ilustrasi Anime
 Sumber: id.pinterest.com

Pada gambar visual manga yang ditampilkan di atas memperlihatkan bahwasanya manga memiliki karakteristik visual yang memiliki mata berukuran besar, wajah yang berukuran sedikit kecil dan pakaian yang unik, serta pemilihan warna yang sedikit mencolok. Kesan visual yang ingin dimunculkan kepada khalayak adalah memberikan bacaan informatif yang menghibur dan menyenangkan. Sehingga diharapkan anak-anak sebagai target khalayak dapat memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam mempelajari konsep budaya tradisional khususnya nilai-nilai dan kebudayaan kampung adat Cireundeu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari strategi perancangan akan dibahas kedalam aspek-aspek selanjutnya yaitu meliputi Format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan warna terkait media yang akan dirancang yaitu komik mengenai nilai-nilai etika sosial masyarakat Cireundeu dengan berjudul “WIRA” Petualangan Yang Ditinggalkan. Serta penjelasan mengenai media-media pendukung.

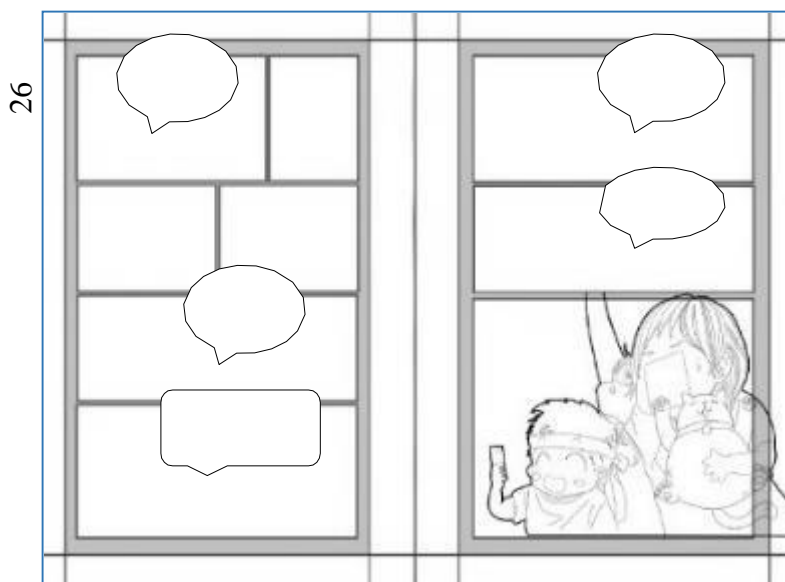
Format Desain

Pada perancangan media buku komik, format media buku komik yang akan dibuat adalah potrait dengan ukuran 26x18 cm, mengacu pada ukuran tersebut dimaksudkan agar lebih praktis dan lebih muda dibaca dimanapun. Selain itu, ukuran tersebut merupakan ukuran standar untuk sebuah buku komik.

Tata Letak

Tata letak merupakan tatanan yang bertujuan untuk menata, menyusun, memadukan elemen-elemen visual sehingga menjadi layout yang enak untuk dilihat. Selain itu tata letak merupakan sebuah komponen pada presentasi sebuah desain dan harus melengkapinya dengan keputusan-keputusan lainnya yang terkait sifat dan jumlah dari objek visual (Lok & Feiner, 2001). Dalam perancangan media buku komik ini, tata letak yang akan digunakan adalah tata letak yang biasa digunakan dalam membuat buku komik, namun disesuaikan dengan cerita yang dibuat.

Sedangkan arah baca dengan pola-Z dimana arah baca dari kiri ke kanan agar lebih nyaman untuk dibaca, hal ini disesuaikan dengan arah baca teks dalam bahasa Indonesia. Namun untuk tata letak penempatan ilustrasi, dan batasan-batasannya agar nantinya tidak ada gambar yang terpotong maka berikut merupakan tata letak yang akan dirancang:



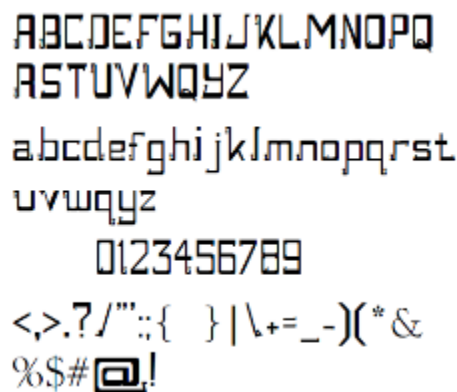
Gambar 4. *Layout Media Utama*

Ilustrasi pada *layout* akan dibiarkan keluar dari kotak panel, hal ini bertujuan agar ilustrasi tidak terkesan kaku dan pembaca dapat merasakan nuansa dari ilustrasi yang timbul. Bentuk panel dan balon kata yang akan digunakan bervariasi, dengan begitu pembaca tidak akan merasa bosan saat membaca komiknya.

Tipografi

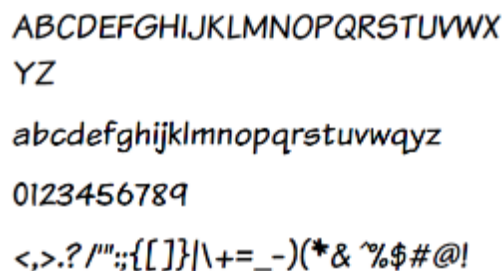
Tipografi merupakan sebuah teknik dalam mengolah dan mengatur sebuah tulisan, agar tulisan maupun teks dapat terlihat lebih menarik dan lebih mudah untuk dibaca. Maka dalam perancangan ini, perlu dilakukannya pemilihan *font* yang dapat mewakili kesan dan pesan informasi. Jenis *font* atau tipografi yang digunakan dalam perancangan ini ada 3, yakni pemilihan tipografi untuk judul dan pemilihan tipografi untuk isi (*body text*). Tiga jenis tipografi tersebut dipilih dan disesuaikan dengan konsep visual.

Jenis tipografi yang pertama adalah *font* Neo Classical, merupakan font yang dirancang dari hasil mederenisasi dari abjad Sunda atau aksara Sunda yang dirancang oleh Alva Feet. *Font* ini akan digunakan pada bagian judul dan sub judul pada konsep perancangan media utama, hal ini dikarenakan *font* neo memiliki unsur aksen tradisional sehingga dirasa cocok dengan tema/judul konsep pada perancangan media utama. Selain itu, *font* ini memiliki tingkat keterbacaannya yang lebih jelas dan mudah untuk dibaca.



Gambar 5. Tipografi Neo Classical

Jenis tipografi yang kedua adalah *font* Komika tipografi ini digunakan pada bagian *body text* karena memiliki tingkat keterbacaannya yang lebih jelas dan mudah untuk dibaca. Selain mudah untuk dibaca, *font* Komika sendiri merupakan *font* yang dirancang oleh Vigilante Typeface Corporation.



Gambar 6. Tipografi Komika

Jenis tipografi yang ketiga merupakan *typeface* yang merupakan rancangan untuk bagian headline pada komik. Konsep rancangan *typeface* sendiri membentuk tulisan WIRA yang merupakan tokoh utama pada komik. Sedangkan *font* yang digunakan adalah nicokaku yang merupakan *font* bergaya jepang hal tersebut untuk menyesuaikan dengan konsep visual manga. Namun terdapat unsur siluet kujang yang dijadikan sebagai pengganti huruf “I”. Kujang sendiri merupakan senjata khas sunda yang berasal dari daerah Jawa Barat yang memiliki makna simbolik. Secara keseluruhan warna yang digunakan pada *typeface* adalah warna gradasi emas yang memiliki makna kemakmuran.



Gambar 7. *Typeface* untuk Judul

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil dari memvisualisasikan suatu objek maupun tulisan ke dalam bentuk media ilustrasi, fotografi, lukisan, dan sebagainya. Visualisasi dari gambar tidak terlepas dari adanya penilaian yang melibatkan aspek kognitif terhadap gambar tersebut, yang menyebabkan penilaian terhadap komoditas menjadi berbeda-beda dalam menilai sebuah tampilan (Albar, 2011). Perancangan ilustrasi pada informasi buku komik mengenai nilai-nilai etika masyarakat Cireundeu menggunakan ilustrasi yang berbasis digital. Sedangkan gaya ilustrasi yang dirancang adalah kartun manga dengan teknis pewarnaan yang lebih sederhana dan tidak terlalu detail. Ilustrasi digital dipilih karena lebih efisien dan cepat, selain itu pilihan jenis kuas dan pengaturannya yang lebih bervariasi dan beragam sehingga memudahkan dalam pengeditan dalam kesalahan. Ilustrasi yang dibuat dalam perancangan ini mengacu pada referensi ilustrasi komik, serta hasil studi foto asli objek yang akan dijadikan studi latar dan pakaian pada ilustrasi.

Ilustrasi yang pertama merupakan studi karakter Wira yang merupakan tokoh utama dalam cerita Komik Wira “Petualangan Yang Ditinggalkan”. Wira sendiri digambarkan sosok anak berumur 10 tahun yang memiliki jiwa semangat dan penuh rasa ingin tahu (Gambar 8). Ilustrasi yang kedua merupakan studi desain karakter Adi. Adi merupakan sahabat Wira yang berusia 15 tahun. Karakter Adi mewakili anak laki-laki yang memiliki sikap yang cuek dan selalu bergantung pada Wira. Konsep pakaian pada karakter Adi mengacu pada referensi pakaian pangsi yang biasa digunakan oleh masyarakat pria Sunda (Gambar 9).

Untuk ilustrasi yang ketiga, merupakan *preliminary design* karakter kakek yang memiliki karakter yang bijaksana, Tokoh kakek pada cerita komik berperan sebagai tokoh yang menceritakan kisah masa lalu pada cucunya. Tokoh kakek digambarkan dengan kepala botak dengan kumis (Gambar 10). Sedangkan ilustrasi keempat merupakan *preliminary design* karakter cucu yang berperan sebagai karakter cucu dari tokoh kakek. Dalam

kisahnyanya karakter cucu memiliki karakter yang ingin serba tahu, hal tersebut terlihat dari karakter cucu yang ingin mengetahui kisah masa lalu kampung Cireundeu (Gambar 11).

Ilustrasi kelima merupakan karakter pendukung bernama putri, karakter ini digambarkan dengan sifat ceria dan ramah (Gambar 12). Karakter pendukung tersebut hanya diperlihatkan pada saat tokoh utama mencari sosok abah. Tokoh-tokoh di atas merupakan tokoh utama atau tokoh yang lebih ditonjolkan dari keseluruhan tokoh lain yang terdapat pada cerita komik.



Gambar 8. Refrensi dan Ilustrasi Karakter Wira



Gambar 9. Refrensi dan Ilustrasi Karakter Adi



Gambar 10. Refrensi dan Ilustrasi Karakter Kakek



Gambar 11. Refrensi dan Ilustrasi Karakter Cucu



Gambar 12. Refrensi dan Ilustrasi Karakter Putri

Selain studi karakter yang terdapat pada komik, berikut merupakan studi perancangan atribut iket kepala pada karakter utama Wira. Iket kepala tersebut merupakan jenis iket parekos jengkol yang memiliki ciri utama terdapat bentuk cula atau disebut sebagai patuk wali pada bagian atas jidat, yang terlihat seperti segitiga terbalik.



Gambar 13. Refrensi dan ilustrasi anak memakai iket

Studi Latar

Studi latar juga sangat diperlukan sebagai background yang akan muncul pada cerita komik. Selain itu latar sendiri dapat mendukung cerita yang ingin disampaikan pada komik serta dapat membangun visual yang lebih menarik. Latar tempat yang terdapat pada perancangan komik wira meliputi suasana desa Cireundeu. Studi latar memperlihatkan visual jalan menuju ke arah dalam kampung adat Cireundeu, yang kemudian disederhanakan kembali menjadi *line art* kasar yang sesuai untuk ilustrasi pada komik.



Gambar 14. Refrensi dan Studi Latar

Selanjutnya adalah parit panel ataupun ruang diantara kedua panel yang berfungsi untuk menciptakan suatu imajinasi pembaca ketika melihat dua gambar panel yang saling berdekatan dan terpisah dan mengubahnya menjadi sebuah gagasan. Dibawah ini merupakan contoh pengimplementasian panel, *closure* dan parit yang terdapat pada komik Wira.

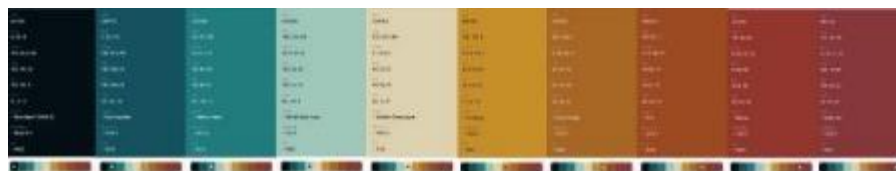
Pada perancangan komik, panel yang akan digunakan adalah panel dengan kontras yang jauh lebih terang. Isi komik sendiri terdiri dari warna *grayscale*, sehingga dengan warna panel yang lebih cerah dapat memfokuskan pembaca pada gambar komik.



Gambar 15. Panel, *Closure*, Parit Panel

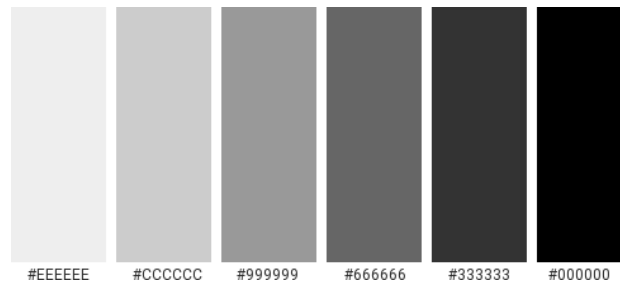
Warna

Warna merupakan pantulan dari sebuah cahaya yang terpengaruh oleh warna pigmen pada suatu permukaan benda, fungsi warna pada media ilustrasi adalah untuk memberikan nuansa keindahan saat tertangkap oleh panca indra. Oleh karena itu, untuk dapat memberikan informasi yang baik melalui warna pada ilustrasi maka diperlukan penggunaan warna yang cocok dan tepat.



Gambar 16. Skema Warna

Warna-warna yang digunakan pada perancangan terbagi menjadi 2 yaitu warna untuk *cover* dan warna untuk isi. Warna yang dipilih untuk *cover* memilih warna-warna alam yang umum ditemukan pada warna-warna seperti tanaman, langit, air. Warna-warna yang digunakan tersebut memiliki kesan sederhana dengan saturasi yang tidak terlalu mencolok. Sedangkan warna pada ilustrasi komik menggunakan warna *grayscale*, hal tersebut bertujuan untuk memberikan fokus jelas terhadap pembaca. Selain itu pemilihan warna *grayscale* bertujuan untuk memfokuskan kekuatan pada unsur garis dan titik yang ingin ditonjolkan pada komik. Selain itu penggunaan warna *grayscale* bertujuan agar pembaca tidak merasa cepat lelah ketika melihat komik.



Gambar 17. Skema Warna Greyscale

Hasil Media Utama

Konsep media utama yang dirancang yaitu komik dengan ukuran 26 x 18 cm dengan format halaman komik yakni potrait. Format komik potrait disesuaikan dengan kenyamanan ketika membaca, karena ukuran komik yang tidak begitu besar sehingga mudah untuk digenggam oleh anak-anak. Sementara pada isi komik setiap halamannya digambar dengan teknik hitam putih dan untuk teknis dan format cetaknya akan dicetak menggunakan kertas *luxury cream* dengan halaman depan (*cover*) dicetak menggunakan jenis kertas *artpaper doff*.



Gambar 18. Tampilan Cover

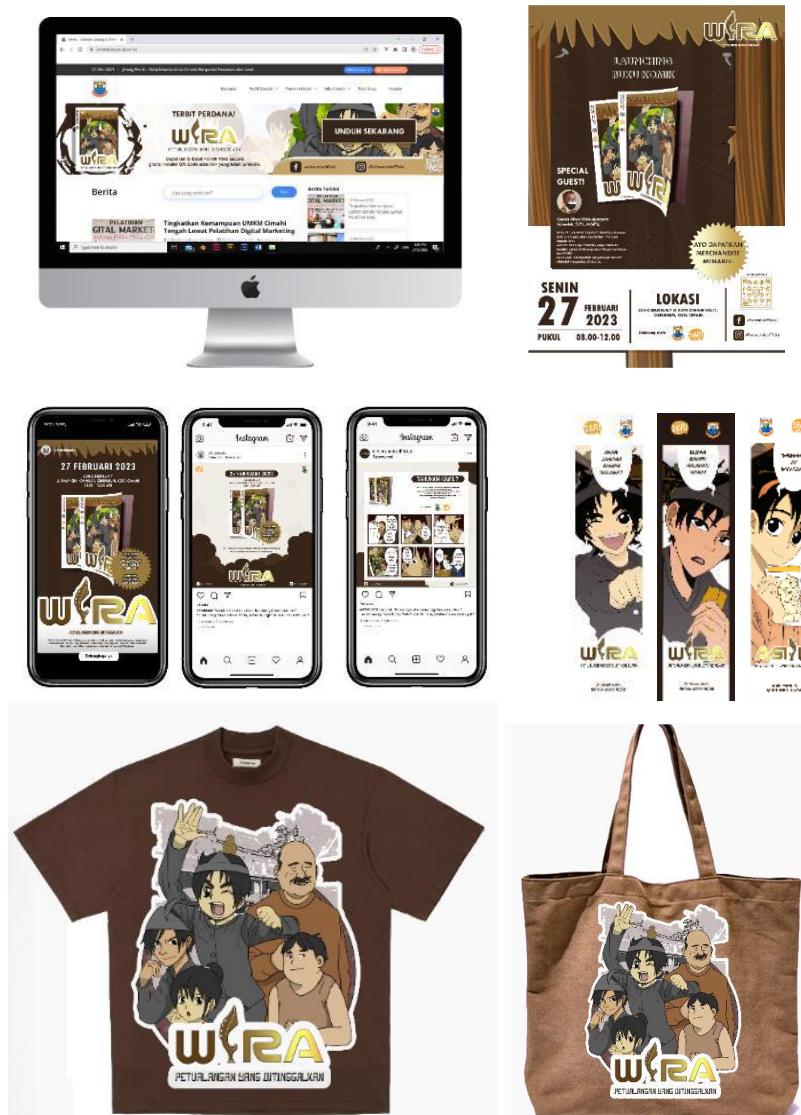
Halaman isi komik menggunakan jenis kertas *luxury cream* atau jenis kertas novel yang berwarna sedikit kuning, hal ini untuk menyesuaikan dengan format-format komik yang telah ada. Adapun dengan tekstur dan warna kertas *luxury cream* yang sedikit kuning akan memberikan kesan sederhana pada komik. Selain itu adapun pada halaman komik akan terbagi menjadi 4 cerita yang masing-masing memiliki alur cerita, yaitu pada halaman pertama menceritakan mengenai kakek dan cucu, sejarah Cireundeu, petualangan Wira, dan yang terakhir merupakan kesimpulan.



Gambar 19. Tampilan Isi Komik

Hasil Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai media yang menyalurkan tujuan dari media utama kepada target khalayak, disamping itu media pendukung dapat menjadi media untuk memperkenalkan kepada target khalayak mengenai media utama. Dengan media pendukung, media-media yang telah dibuat dapat dipasang di tempat umum, sehingga cakupan wilayah promosi menjadi lebih luas. Media-media pendukung dari media utama dalam perancangan ini yang terdiri dari *merchandise* dan media-media promosi. Media pendukung yang akan dijadikan sebagai *merchandise* adalah pembatas buku, stiker, gantungan kunci, *tumbler*, *totebag*, jam dinding, buku menggambar, *puzzle*, dan buku catatan.



Gambar 20. Media Pendukung



Gambar 21. Media Pendukung Lainnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat tujuan yang ingin disampaikan pada perancangan ini. Adapun pada perancangan media informasi komik Wira ini, komik dirancang dengan konsep yang mudah diterima oleh anak-anak sebagai target khalayak dengan usia 10-15 tahun. Sebelum masuk pada tahap perancangan media, perancang membuat susunan moodboard, melakukan proses brain storming guna mendapatkan konsep dan arahan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai pada perancangan media komik Wira tersebut. Setelah melalui proses *brain storming*, langkah berikutnya adalah menentukan topik dan alur cerita komik yang hendak diangkat sesuai dengan tema/judul yang telah ditentukan dan menyusunnya ke dalam bentuk skrip cerita maupun *storyline* yang selanjutnya akan digambarkan dalam bentuk sketsa kasar dan digital hingga proses *finishing*. Media komik dipilih karena pada dasarnya komik banyak digemari oleh masyarakat. Komik merupakan media yang memuat beragam ilustrasi, sehingga dengan demikian bahwasanya akan memberikan nuansa yang baru dan menyenangkan apabila diaplikasikan dalam konsep untuk memahami informasi sebuah kebudayaan daerah melalui cerita komik tersebut. Pembuatan komik ini juga mampu memberikan sebuah eksplorasi dalam menceritakan konsep cerita masyarakat tradisional dengan format yang mudah diterima oleh anak muda. Selain itu terdapat manfaat dari membaca sebuah buku komik yakni dapat memberikan pengaruh dalam perkembangan kreatifitas dan imajinasi anak-anak, komik juga dapat memberikan stimulus dan menjadikan tokoh dalam komik menjadi model untuk mengembangkan kepribadian anak-anak. Selain itu dengan hadirnya komik Wira yang memberikan informasi mengenai kampung adat Cireundeu ini dapat turut menjadi bagian dalam meramaikan komik-komik lokal mengenai kebudayaan Indonesia. Komik Wira sendiri memberikan informasi seputar kampung adat Cireundeu yang secara tidak langsung dapat membantu untuk melestarikan, dan untuk menguatkan identitas kebudayaan tradisional walaupun bukan tujuan utama dalam perancangan komik ini. Adapun informasi-informasi pada komik yang akan disampaikan yaitu mengenai etika dan bagaimana proses etika didalam masyarakat kampung Adat Cireundeu, serta informasi pendukung seputar kampung Cireundeu lainnya berupa makanan tradisional dan kebudayaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albar, D. (2011). BONEKA 'BARBIE' BERKERUDUNG SEBAGAI BENTUK DESAIN DAN KEBUDAYAAN. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 3(2). <https://doi.org/10.33375/vslt.v3i2.1121>
- Creswell, J. W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (3rd. ed.)*. California: Sage Publishing.
- Daryanto, H. T. (2015). *Pengelolaan Budaya Dan Iklim Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Femina. (1995). *Femina*, 23(29).
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development (6th ed.)*. New York: McGraw-Hill.

- Lok, S., & Feiner, S. (2001). A survey of automated layout techniques for information presentations. *Proceedings of SmartGraphics*, Columbia University: New York, 61-68.
- Poespowardojo, S. (1993). *Strategi Kebudayaan Suatu Pendekatan Filosofis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saraswati., dan Permanda, G. R. (2016). Kearifan Lokal Kampung Adat Cireundeu dan Swasembada Pangan. [Online]. Diakses dari http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_705452942385.pdf
- Setiawan, M.N. 2002. Menakar Panji Koming: Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro (R.M. Dt. Rajo Panghulu 1971:86). 54
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Kidlington: Focal Press.