

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan (Desain)

Secara umum desain berarti merancang, menciptakan bentuk, susunan, garis, bidang, warna, dan tekstur, termasuk memilih unsur-unsur tersebut dan menggarapnya menjadi suatu bentuk ciptaan yang mengandung kaidah dan nilai estetik. (Affadi (1967: 1)

Desain yang artinya merencanakan. *Designing* artinya membuat pola-pola sehingga arti keseluruhan dari desain adalah proses merencana suatu karya seni yang terpakai, dengan mengindahkan fungsi, komposisi warna, tata letak, bentuk, harga dan bisa diproduksi banyak, keinginan pasar serta bisa laku dijual. (Taufiq (2009: 1)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu kombinasi secara menyeluruh kata-kata, gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto, dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang dapat menggabungkan elemen-elemen tersebut di atas, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

Kombinasi dalam sebuah desain merupakan bentuk kreatifitas dari seseorang dalam membuat sebuah karya yang pada akhirnya dapat dicintai oleh masyarakat atas hasil karya tersebut. Desain juga berperan dalam merubah cara pandang masyarakat dan juga dapat merubah pola pikir masyarakat. Sebagai sebuah kombinasi atas berbagai hal, maka desain bertujuan untuk

membangkitkan kembali atau menggugah kesadaran masyarakat akan sesuatu hal dengan model dan bentuk yang baru.

Desain setidaknya perlu diperhatikan beberapa elemen-elemen desain antara lain:

a. Garis (Line)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

b. Bentuk (Shape)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

1) Huruf (character) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dan sebagainya;

2) Simbol (Symbol) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

3) Bentuk Nyata (Form) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

c. Tekstur (Texture)

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

d. Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata danmana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang(*background*).

e. Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

f. Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (Additive color / RGB) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (Subtractive color/CMYK) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

B. Pengertian *Comic*

Kamus Besar Bahasa Indonesia memuat tulisan bahwa komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita. (McCloud (2002:9)

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa comic merupakan salah satu media yang menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar dan gambar tersebut berfungsi sebagai pendeskripsian cerita. Gambar dalam komik dapat dijadikan sebagai sarana tertentu bagi pembuat komik baik sebagai media pendidikan maupun sebagai media untuk menghibur masyarakat.

Adapun jenis-jenis komik yang banyak beredar dewasa adalah sebagai berikut:

1. Komik Strip

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

2. Buku Komik

Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

3. *Graphic Novel*

Graphic Novel atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa. Saraceni dalam buku *The Language of Comics* (2003), istilah novel grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih baik (baca : dewasa) bagi komik.

4. *Webcomic*

Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia.

5. Komik Instruksional

Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan symbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat- alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

6. Motion Comic

Motion Comic adalah komik/novel grafis yang dijadikan menjadi animasi gambar lewat komputer, sehingga kita tidak perlu membacanya karena sudah dijadikan video. Proses berbicaranya tidak menggunakan balon kata tapi menggunakan voice actor (pengisi suara) sebagai tokoh yang dimainkannya. Motion Comic merupakan komik zaman modern dengan mengeluarkan improvement baru, yaitu, sesuatu yang tidak perlu dibaca.

Komik sebagai media pendidikan tidak hanya terbatas pada pendidikan formal semata, namun juga dapat digunakan sebagai media pendidikan bagi masyarakat luas. Seperti upaya yang akan penulis lakukan merupakan sebuah *motion comic* dimana *motion comic* ini merupakan upaya yang dilakukan sebagai bentuk pendidikan kepada masyarakat akan lingkungan sekitar.

Sebagai upaya pendidikan, maka motion comic harus dibuat sesederhana mungkin, namun mudah dipahami oleh masyarakat sehingga tujuan dari pembuata komik tercapai. Media dalam bentuk *motion comic* pada saat ini dianggap suatu media yang cocok karena meningkatnya teknologi di tengah-tengah masyarakat baik itu perkotaan maupun pedesaan yang seluruhnya merata

tanpa ada batas. *Motion comic* yang dirancang dan dapat diakses dengan berbagai media elektronik diharapkan dapat membangkitkan kesadaran masyarakat untuk mencintai makhluk hidup di sekitarnya.

Dalam komik terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk komik, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Panel

Panel merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada komik. Ada dua macam panel yaitu :

a. Panel tertutup

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas.

Garis-garis ini disebut *frame*. Yang paling banyak menggunakan panel



ini adalah komik Eropa.

Gambar 2. Panel tertutup (hunterxhunter, 364, Hal 15,2017)

b. Panel terbuka

merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

Selanjutnya, McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

- a. Waktu-ke-waktu(*moment-to-moment*). Aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.



Gambar 4. CLoSer Waktu ke waktu (hunterxhunter, 364, Hal 10, 2017)

- b. Aksi-ke-aksi (*action-to-action*). Sebuah subyek (orang, obyek, dan sebagainya) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.



Gambar 5. Closer Aksi ke Aksi (hunterxhunter, 364, Hal 06, 2017)

- c. Subjek-ke-subjek(*subject-to-subject*). Serangkaian perubahan subyek yang masih dalam satu adegan, lokasi atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar transisi tersebut bermakna.



Gambar 6. Closer Subjek ke subjek (hunterhunter, 364, Hal 05, 2017)

- d. Adegan-ke-adegan(*scene-to-scene*). Transisi yang membawa pembaca melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda. Transisi ini memerlukan pemikiran deduktif



Gambar 7. Closer Adegan ke Adegan (hunterxhunter, 354, Hal 4, 2017)

- e. Aspek-ke-aspek(*aspect-to-ascpet*). Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa mengembara melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.



Gambar 8. Closer Aspek ke Aspek Hal 16 hunterxhunter 354

- f. *Non-sequitur*. Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.



Gambar 9. *Non-sequitur* (hunterxhunter, 356, Hal 20, 2017)

2. *Gutter* atau Parit

Gutter adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.



Gambar 10. Parit (hunterxhunter, 356, Hal 15, 2017)

3. Balon Kata

Balon kata memuat memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata yaitu :

- a. Balon kata normal. Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nadadan emosi yang normal.



Gambar 12. Balon Kata ekspresi (hunterxhunter 356,5, Hal 38, 2017)

4. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikan dalam bentuk kata-kata. Komik Jepang biasanya menggunakan lebih sedikit narasi dari komik Amerika.



Gambar 13. Narasi (Naruto, 007, Hal 09, 2017)

5. Efek

Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek yakni :

- a. Efek Suara. Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau *font* menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.



Gambar 14. Efek Suara (hunterxhunter, 356,5, Hal 62, 2017)

- b. Efek Gerak. Efek Gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.

Gambar 15. Efek Gerak (hunterxhunter, 356, Hal 20, 2017)



6. Tokoh

Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.



Gambar 16. Tokoh (hunterxhunter, 357, Hal 17, 2017)

7. Latar Belakang/*Background*

Latar belakang sangat berkaitan erat dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

lebih menekankan pada gaya ilustrasi pribadi, agar terlihat ciri khas dengan komik yang lainnya karena komik ini ditujukan kepada masyarakat banyak.

1. Tujuan Media

Perancangan *motion comic* ini dibuat karena banyak masyarakat yang mengalami masalah ketika berhadapan dengan kucing. Banyak persepsi dari masyarakat yang salah dengan kucing, sehingga dianggap sebagai hewan pengganggu. *Motion comic* yang dihasilkan dari proses perancangan ini menggunakan media video, digunakan sebagai alat bantu bagi masyarakat untuk memperkenalkan lebih dalam bagaimana sesungguhnya kucing dapat menjadi teman bagi manusia.

Motion comic dinilai merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi masyarakat. *Motion comic* ini mencakup deskripsi, gambar, animasi, suara, musik, dan interaksi tokoh utama terhadap penikmat *motion comic*. Dengan menggunakan media yang baru, diharapkan masyarakat akan lebih menyukai tentang media yang digunakan yang tidak bersifat monoton. Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat untuk memperkenalkan media pengenalan terhadap tokoh kucing yang baru, yang lebih inovatif, dan menarik.

2. Strategi Media

Komik ini dibuat dengan menggunakan gaya ilustrasi yang lebih menekankan pada mini karakter menyesuaikan dengan persepsi masyarakat tentang kucing. Media yang digunakan dalam perancangan *motion comic* meliputi media utama komik dan beberapa media pendukung dengan tujuan

promosi agar meningkatkan konsumen. Adapun media utama dan media pendukung sebagai berikut:

a. Media Utama

Informasi pada media cetak sudah dikenal dan dekat dengan masyarakat sejak lama termasuk pembaca – pembaca komik. Oleh karena itu komik dalam bentuk video adalah salah satu media utama perancangan komik ini, yang bertujuan untuk memudahkan pemasaran pada konsumen. Dengan tidak mengubah ciri khas dari komik.

b. Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan komik ini adalah sebagai pelengkap media utama dan sebagai media promosi untuk menarik perhatian konsumen. Poster merupakan media informasi yang bersifat untuk mencari perhatian banyak orang, poster bukan hanya di indoor maupun outdoor saja melainkan di era sekarang media promosi poster bisa kita share di sosial media melalui poster digital. media video membutuhkan poiler cerita sebagai media promosi nya dan biasa di sebut trailer.

3. Program Media

Komik sebagai media pembelajaran bagi masyarakat merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang desain komunikasi visual. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan

informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop.

Masyarakat diajak untuk mengenal hewan kucing dengan baik di samping meningkatkan rasa fantasi, imajinasi, dan jiwa kreatif. Dewasa ini komik banyak diminati oleh masyarakat, karena keberhasilannya mengungkapkan cerita dan gagasan kepada para pembaca secara menarik dan mudah dimengerti melalui ungkapan-ungkapan visual yang beruntun dan menyenangkan. Untuk itu, media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar bagi masyarakat.

Komik untuk media iklan sudah lama dilakukan. Dengan komik, media iklan mampu membawa pesan dengan cara yang berbeda dengan media advertising yang umum, yang tentunya lebih menarik dan variatif. Komik merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual yaitu rangkaian gambar yang melibatkan elemen grafis dalam menyampaikan sebuah cerita atau pesan.

Komik di mata orang awam di Indonesia terkadang dipandang sebagai karya yang “sampah” atau tidak ada artinya. Padahal komik merupakan karya desain visual yang memiliki misi tertentu dalam menyampaikan pesan secara