

BAB I

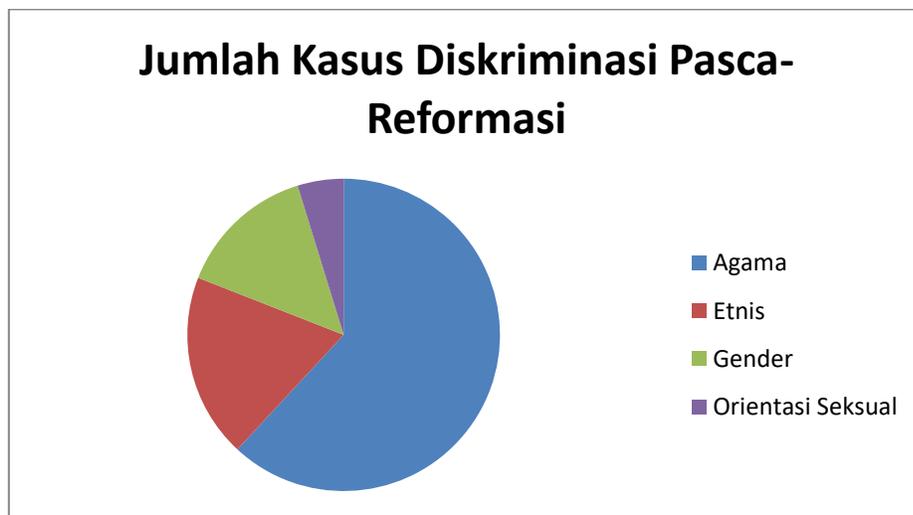
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Komik merupakan sebuah bacaan yang menghibur dari masa kanak-kanak adalah media yang sudah tidak asing bagi kita, Dalam buku *Media Pengajaran* karangan Sudjana, beliau menyatakan bahwa komik merupakan rangkaian cerita bergambar yang bisa mengekspresikan gerakan karakter menjadi cerita yang sederhana dan menarik yang kita biasa kenal sebagai kartun. Hal ini menunjukkan bahwa komik dapat berfungsi sebagai alat edukasi karena sifatnya sebagai gambar visual yang menyenangkan sehingga memotivasi para pembaca untuk mencerna nilai yang terkandung atau ingin disampaikan melalui komik tersebut. Komik pada umumnya dikenal sebagai media bergambar yang berisi cerita yang bermacam-macam. Berdasarkan pernyataan Scott McCloud di dalam bukunya *Understanding Comics* (2004:9), komik merupakan gambar yang disandingkan atau bentuk gambar lainnya yang dirangkai dengan urutan yang disengaja. Ini dapat diartikan bahwa komik merupakan media yang bisa memanipulasi rangkaian gambar untuk menyampaikan berbagai macam informasi atau cerita yang ingin disampaikan oleh perancangannya. Berbagai macam cerita dapat disampaikan melalui komik, maupun itu menceritakan tentang kejadian nyata ataupun cerita fiktif.

Komik fantasi merupakan jenis komik yang bisa menembus imajinasi tanpa terkungkung bahasa atau realitas topik yang dituju. Komik dengan genre ini bisa berfungsi menjadi sebuah analogi tanpa harus merujuk ke tema di dunia nyata yang bersangkutan. Contoh sederhananya, *X-Men* komik serial yang populer buatan Marvel yang bertema umumnya permasalahan sosial ras mutan dengan para manusia biasa yang dapat dianalogikan ke isu rasisme di dunia nyata secara tidak langsung. Komik juga berfungsi sebagai media komunikasi yang bisa dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan dan bersosialisasi.

Sebagai negara yang penduduknya mempunyai beragam suku, etnisitas dan kepercayaan, Indonesia harus menghadapi fenomena yang berkaitan dengan ciri khasnya tersebut. Perlu diakui bahwa keberagaman ini mempunyai keadaan tertentu yang dapat menimbulkan perselisihan. Perselisihan itu bisa berujung pada kesenjangan antar dua kelompok yang mengakibatkan sifat diskriminasi. Pengertian diskriminasi sendiri merupakan tindakan tidak adil terhadap individu ataupun kelompok tertentu, yang mana tindakan ini nyata terjadi di Indonesia, dengan kata lain diskriminasi dapat berupa tindakan tidak adil. Berdasarkan artikel Kompas.com dengan judul "Lima Kasus Diskriminasi Terburuk Pascareformasi" yang ditulis oleh Sabrina Asril pada tanggal 23 Desember 2012, dari tahun 1998 sampai ke tanggal penulisan artikel tersebut, Yayasan Denny JA menghitung banyaknya kasus kekerasan berdasarkan motif diskriminasi sejumlah 2.398 kasus. Dalam urutan pertama ada sekitar 65 persen berlatar diskriminasi agama, 20 persen karena diskriminasi antar etnis, 15 persen diakibatkan oleh diskriminasi *gender* dan terakhir 5 persen kekerasan orientasi seksual.



Tabel 1: Pie Graph Kasus Diskriminasi
Sumber - nasional.kompas.com, 24 Mei 2018

Beberapa komik yang diciptakan sudah sering membahas masalah diskriminasi tersebut, pada umumnya mereka sudah tepat dalam memberikan pesan moral yang mendalam untuk mengkritik perlakuan diskriminasi. Contohnya seperti komik strip KOSTUM (Komik Strip Untuk Umum) yang tema komiknya menyindir realita sosial dalam kehidupan di Indonesia. Namun pola penceritaannya secara frontal menyinggung pihak lain dan memberi pencitraan kepada pihak lainnya. Karena ciri khas penceritaan komik strip sindiran sosial itu, secara tidak langsung dapat potensi untuk memberikan miskomunikasi terhadap pihak lain yang merasa tersinggung karena citra kelompoknya tersudutkan, dan pesan moral komik tersebut akan keluar dari sasaran dan tujuan penulis komik tersebut.

Melihat permasalahan diatas menggunakan pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang telah ditempuh selama masa studi untuk mempelajari fenomena diskriminasi lewat media komik. Dengan cara menguraikan bermacam data dari berbagai analisa studi kasus yang didapatkan selama penelitian berlangsung untuk merancang sebuah komik fantasi yang mempunyai pesan kesadaran atas diskriminasi, tanpa harus mengangkat fenomena sosial yang ada di Indonesia secara langsung.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas telah diungkapkan sebelumnya, teridentifikasi masalah antara lain:

1. Seberapa efektifkah media komik yang bertema fantasi dapat menyalurkan informasi edukasi? Karena para pembaca kebanyakan anak anak dan remaja maka penulis harus berhati hati dalam menyampaikan cerita yang akan disajikan, apakah penyampaian cerita itu nantinya akan

mendidik atau sebaliknya, Dikarenakan usia para pembaca kebanyakan relatif muda yang mudah terbawa emosi.

2. Cerita yang dibuat apakah bisa menyinggung pihak pihak tertentu karena komik yang dibuat sedikit banyaknya ada kaitan dengan dunia nyata. Disinilah akan kehati-hatian dalam tulisan maupun gambar yang akan dibuat supaya netral dan coba menghindari hal hal yang tidak kita inginkan.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cerita dibuat supaya dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh para pembaca sesuai usia mereka melalui gambar karakter dan dialog yang sederhana?
2. Bagaimana penyampaian kandungan nilai nilai moral yang nantinya dapat diperoleh dari cerita yang dibuat?
3. Bagaimana membuat cerita dalam Komik Fantasi tersebut untuk tidak menyinggung pihak pihak tertentu karena tujuan pembuatan komik hanyalah berupa kisah fantasi saja?

1.3 RUANG LINGKUP

Untuk tidak menimbulkan masalah dalam pembuatan komik tersebut penulis memberikan batasan mengenai permasalahan yang ada, antara lain :

1. Apa

Bentuk media komik yang dapat memberikan pemahaman dan tindakan penyelesaian.

2. Bagaimana

Mengangkat sebuah kejadian menjadi cerita yang sederhana dan mudah dicerna dan juga gambar karakter yang menarik.

3. Dimana

Penelitian dilihat dari beberapa media, terutama kejadian yang ada di tanah air khususnya dan perancangan karya dilakukan di Bandung.

4. Kapan

Penelitian, analisis dan perancangan pembuatan karya untuk tugas akhir ini dilakukan sejak mulai TA yaitu bulan Mei 2018 hingga Agustus 2018.

5. Siapa

Ditujukan kepada masyarakat yang menggemari komik terutama para anak-anak dan remaja.

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Dalam konteks tujuan dalam perancangan ini akan ditentukan pernyataan sebagai berikut:

1. Agar masyarakat terutama dalam demografis anak-anak dan remaja mendapat wawasan dan dampak negative akibat diskriminasi sehingga dapat memberikan kesadaran fenomena diskriminasi.
2. Karena memahami proses dan tehnik berkarya komik fantasi dengan tema diskriminasi yang bisa diterima semua pihak.

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam mengumpulkan data sebagai bahan pembuatan komik fantasi penulis menggunakan metode metode berikut :

1. Observasi

Melakukan secara langsung seperti kejadian yang nyata disekitar lingkungan kita.

2. Wawancara

melalui metode ini penulis langsung komunikasi untuk mencari berita yang akurat melalui narasumber.

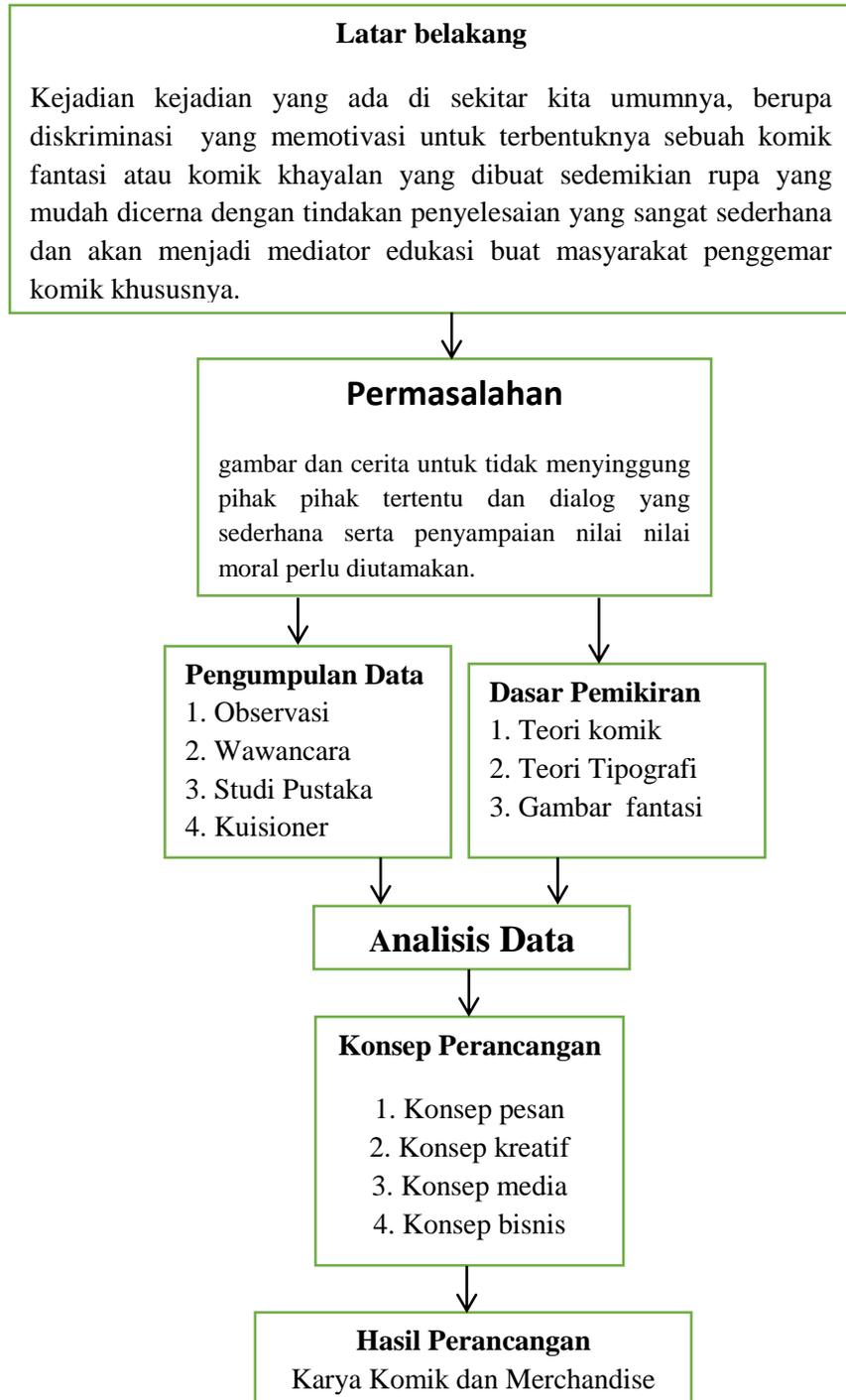
3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dengan cara mencari pada media tulis seperti internet, buku dan artikel lainnya.

4. Kuesioner

Membuat beberapa pertanyaan untuk disebarkan kepada khalayak umum agar mendapatkan data dari berbagai *response* atau tanggapan yang bisa dipakai dalam menguji hal yang berkaitan dalam penelitian.

1.6 KERANGKA PERANCANGAN



Tabel 2: Kerangka Perancangan
Sumber – Dokumentasi Pribadi

1.7 PEMBABAKAN

Berikut merupakan penjelasan singkat atas pembabakan dalam struktur penulisan tugas laporan akhir.

1. BAB I – Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang atau fenomena yang menjadi dasar perancangan. Konten bab ini menjelaskan permasalahan, ruang lingkup, serta tujuan perancangan dengan metode penelitian, kerangka perancangan dan pembabakannya.

2. BAB II – Landasan Pemikiran

Bab ini menjabarkan bermacam-macam teori menurut para ahli. Teori yang dicantumkan berupa teori yang berhubungan dengan perancangan media komik, pemilihan tipografi, penggambaran karakter, pemilihan warna dan pendalaman genre fantasi.

3. BAB III – Uraian Data

Bab ini menjabarkan data yang telah dikumpulkan untuk tahap penelitian berupa observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioner.

4. BAB IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Untuk bab ini menjelaskan bermacam-macam konsep berupa pesan, kreatif, media dan bisnis. Proses dan hasil perancangan juga dijelaskan di dalam bab ini.

5. BAB V – Penutup

Bab ini memberikan kesimpulan atas laporan tugas sidang akhir ini.