

PERANCANGAN KOMIK LURAH KINCIA BERDARAH

JURNAL



PUTRA SATRIA RIDA

1106170/2011

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda periode Juni 2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

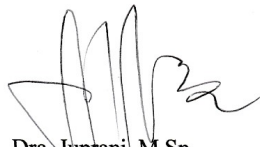
PERANCANGAN KOMIK LURAH KINCIA BERDARAH

Putra Satria Rida

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Putra Satria Rida untuk persyaratan wisuda periode Juni 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh keua pembimbing


Padang, 7 MEI.....2018

Pembimbing I



Dra. Juprani, M.Sn.
NIP. 19631008 199003 2 003

Pembimbing II



Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19801023 200812 1 002

PERANCANGAN KOMIK LURAH KINCIA BERDARAH

Putra Satria Rida¹, Jupriani², Riri Trinanda³

Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

Lurah Kincia Berdarah comics is designed based on obtained data from collecting data method, observation, diagnostic interviewing, and documentation. Analyzed using 5W1H theory, in a way understanding all of information then get the right troubleshooting. Designing process is produce the main media in form of comics as many as 24 pages. Comics is tell the story when the Dutch come to attack the Indonesian heroes meeting location at Lurah Kincia. The main media equipped by sub media such as poster, sticker, totebag, pin, x-banner, glass, and t-shirt.

Kata kunci : Komik Sejarah, Peristiwa Situjuh Batua, Makam Pahlawan Situjuh Batua

A. Latar Belakang Masalah

15 Januari 1945, merupakan hari bersejarah bagi rakyat Indonesia khususnya daerah Lurah Kincia. Lurah Kincia berada di kanagarian Situjuh Batua Kabupaten Lima Puluh kota, Sumatera Barat. Rapat yang akan diadakan awalnya membicarakan tentang persiapan kekuatan militer bangsa demi mempertahankan kemerdekaan berujung naas. Para petinggi militer diserang habis habisan oleh serdadu Belanda hingga menewaskan 69 orang termasuk didalamnya rakyat sipil dan para pejuang bangsa.

Peristiwa ini berawal dari agresi militer Belanda II. Dimana pada tanggal 19 Desember 1948 Belanda datang ke Bukittinggi dan memaksa para pejuang Indonesia

untuk meninggalkan kota Bukittinggi menuju Kabupaten 50 kota. Sesuai dengan mandat yang telah diturunkan presiden Soekarno dan wakil presiden Moh. Hatta kepada Syafrudin Prawiranegara untuk segera membentuk pemerintahan darurat apabila keadaan mendesak.

22 Desember 1948 terbentuklah Pemerintahan Darurat Republik Indonesia (PDRI) yang diketuai oleh Syafrudin Prawiranegara. Pada tanggal 10 Januari 1949, setelah penyerangan yang dilakukan Belanda ke daerah Koto Tinggi, para petinggi militer sepakat untuk melakukan rapat di Lurah Kincia nagari Situjuh Batua. Rapat yang akan diselenggarakan pada tanggal 15 Desember 1948 tersebut membahas tentang strategi militer demi mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia.

Rapat yang dilaksanakan di Situjuh Batuah itu berjalan lancar hingga subuh. Namun para pejuang sedang beristirahat Belanda datang menyerang. Keadaan yang sangat tidak menguntungkan bagi pejuang Indonesia membuat rapat ditutup dengan tragedi pembantaian warga kampung Situjuh Batuah. Tercatat 69 pejuang gugur dalam tragedi tersebut, termasuk didalamnya warga sipil.

Saat ini informasi mengenai cerita sejarah di Situjuh Batuah sangat minim diketahui masyarakat Indonesia khususnya daerah Situjuh Batuah itu sendiri. Melihat kondisi inilah, penulis tertarik untuk membuat suatu perancangan komik sejarah dengan judul “Lurah Kincia Berdarah”. Diharapkan dengan adanya media promosi komik ini, peristiwa sejarah di Situjuh Batuah dapat di informasikan kepada masyarakat dan juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran di sekoah sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya sarana yang menjelaskan tentang sejarah membuat informasi kejadian Situjuh Batuah kurang khususnya di daerah Situjuh Batuah itu sendiri.
2. Kurangnya pengetahuan akan sejarah kejadian Situjuh Batuah disebabkan oleh tidak adanya pelajaran yang mengajarkan tentang sejarah Situjuh Batuah di pendidikan formal.
3. Minat masyarakat akan Sejarah akan berkurang apabila proses pembelajaran tidak menarik.
4. Kurangnya media yang menarik perhatian lebih masyarakat terhadap sejarah Situjuh Batuah.

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Merancang komik Lurah Kincia Berdarah ditujukan kepada masyarakat agar masyarakat lebih mendalami tentang kejadian bersejarah di Situjuh Batuah. Selain sebagai media promosi, Komik Lurah Kincia Berdarah juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi untuk para pelajar serta diharapkan mampu meningkatkan minat baca masyarakat. Dalam Perancangan komik Lurah Kincia Berdarah didukung oleh beberapa media pendukung yaitu Poster, *Totebag*, Gelas, Stiker, *X-Banner*, Pin, dan Baju Kaos.

D. Tinjauan Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts*

of communication) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku *target audience* sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

<http://www.fsr.d.itb.ac.id>, (*Online*), diakses 4 Juni 2015 “desain komunikasi visual adalah seni berkomunikasi (*Arts of Communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*Visual Text*) untuk menyampaikan suatu pesan dan disampaikan melalui media (desain) yang bertujuan menginformasikan, mempersuasi, mempengaruhi, hingga merubah perilaku sasaran sesuai dengan yang diinginkan”, sedangkan Sachari (2005:9) menjelaskan bahwa:

“Desain komunikasi visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pertimbangan dan pendekatan, baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai. Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi dan pesan, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia, dan teknik persuasi pada masyarakat”.

selanjutnya Kusrianto (2007:2) menjelaskan sebagai berikut:

“Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen- elemen grafis yang merupakan bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan”.

Jadi, dapat disimpulkan desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif baik

hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai yang bertujuan untuk menginformasikan, mempersuasi, mempengaruhi, hingga merubah perilaku sasaran sesuai dengan yang diinginkan.

Terkait dengan konsep, konsep-konsep komunikasi diatas akan sangat membantu dalam menginformasikan atau mempromosikan sebuah organisasi atau grup yang sedang meniti karir untuk mencapai sasaran komunikasi yang sangat luas.

E. Tinjauan Komik

Menurut pakar komik Will Eisner, komik merupakan gambar yang berurutan atau "*Sequential Art*". Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993, h.5).

Cikal bakal komik di sudah ada sejak jaman dahulu kala. Penemuan gambar prasejarah pada dinding gua Leang leang di Sulawesi Selatan merupakan buktinya. Pada masa kejayaan Hindu dan Budha, candi-candi yang dibangun kala itu memiliki relief-relief pada dindingnya. Yang jika mengacu pada pengertian komik sebagai gambar yang berurutan seperti yang dikemukakan oleh Will Eisner, dan juga definisi komik oleh Scott McCloud, maka gambar pada dinding-dinding candi dapat dikategorikan sebagai komik, karena merupakan gambar yang berurutan dan merupakan rangkaian suatu cerita tertentu.

Pada masa awal orde baru seluruh media massa diawasi secara ketat oleh pemerintah. Beberapa komikus seperti Ganes TH, bahkan pernah diinterogasi oleh pihak berwajib karena aktivitasnya sebagai karikaturis di media Warta Bhakti. Untuk melindungi hak dan kepentingan komikus, maka saat itu dibentuklah Ikasti (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia). Memasuki era tahun 1980-an aktivitas komik di Indonesia seakan menghilang. Pasar komik tanah air mulai dibanjiri oleh komik-komik dari Jepang yang dikenal dengan istilah manga yang menghapus habis sejarah panjang perkembangan komik Indonesia. Kini industri komik di Indonesia perlahan mulai bangkit meskipun masih kalah bersaing dari komik-komik asing.

Komik merupakan kumpulan beberapa panel yang saling berkaitan. McCloud menyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. Selanjutnya McCloud juga menyebutkan bagian bagian dari *Closure* yaitu waktu ke waktu (*moment to moment*), aksi ke aksi (*action to action*), subjek ke subjek (*subject to subject*), adegan ke adegan (*scene to scene*), aspek ke aspek (*aspect to aspect*), dan *non sequitur*.

F. Metode Perancangan

Perancangan komik Lurah Kincia Berdarah melalui beberapa tahapan dalam perancangannya. tahapan tersebut yaitu:

- a. Pra Produksi

Merupakan kegiatan dimana persiapan untuk proses membuat komik dilaksanakan. Dalam proses pra produksi ini, perancangan akan melalui tahap pencarian ide, pembuatan sinopsis, naskah, dan *storyline*.

b. Produksi

Pembuatan plot, sketsa kasar, proses inking, *coloring*, serta editing akan dilalui pada tahap ini. Dapat disimpulkan bahwa tahap produksi merupakan tahap dimana master dari komik dibuat dan nantinya akan diperbanyak.

c. Pasca Produksi

Setelah proses *finishing* maka selanjutnya media utama komik beserta media pendukungnya akan dipromosikan melalui sebuah pameran.

G. Program Kreatif

a. Media Utama

Media komik adalah gambar – gambar dan lambang – lambang yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk menyampaikan informasi serta tanggapan estetis pembaca (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993). Komik memiliki banyak gambar namun sedikit tulisan mampu menarik perhatian orang untuk membaca tanpa merasa bosan.

Perancang akan merancang komik dengan judul *Lurah Kincia Berdarah*. Komik *Lurah Kincia Berdarah* merupakan sebuah komik dengan tipe komik Sejarah Fiksi. Komik sejarah fiksi maksudnya adalah tipe komik yang akan dirancang menceritakan kejadian sejarah yang sebenarnya namun tokoh serta latar kejadian pada tampak visual komik

adalah sebuah ilustrasi karangan penulis. Ilustrasi latar kejadian serta tokoh tersebut dilandaskan dengan data data yang telah diperoleh.

Dalam perancangan komik *Lurah Kincia Berdarah* tersebut, perancang menggunakan teknik *Hybrid*. Sebagaimana menurut Gumelar (2011:92-196), teknik pembuatan komik terbagi menjadi 3 yaitu *Traditional technique* (teknik konvensional), *Hybrid Technique* (campuran teknik konvensional dan digital), dan *Digital Technique* (teknik digital) dengan tujuan menghadirkan kesan santai dan dekat dengan pembacanya.

Proses produksi media utama komik melalui tahapan dalam perancangannya. Beberapa tahapan itu adalah

1) Plot

Merupakan proses pembuatan struktur cerita dan tokohnya.

2) Draft

Adalah sketsa kasar dalam perancangan komik.

3) Colouring

Pewarnaan dari sketsa yang telah dipilih.

4) *Scanning*.

Memindahkan hasil *coloring* kedalam bentuk digital.

5) *Editing*

Merupakan proses koreksi gambar dan input teks kedalam judul dan balon kata komik.

6) Perancangan *cover* komik

Perancangan *cover* yang menjadi perwakilan dari cerita komik.

b. Media Pendukung

Selain Media Utama, proses promosi juga didukung oleh media pendukung. Di dalam media pendukung terdapat unsur unsur seperti ilustrasi perwakilan komik, *tagline*, *logotype*, dan *logogram*. Media pendukung tersebut adalah poster, totebag, gelas, pin, *x-banner*, stiker dan baju kaos.

H. Perancangan Buku Komik

a. Perancangan cover buku komik

Cover atau sampul dari komik merupakan ilustrasi secara global tentang cerita komik itu sendiri. Sampul komik Lurah Kincia Berdarah menggambarkan seorang sosok misterius sebagai penekanan (*emphasis*) Ilustrasinya. Beliau dianggap dalang dari kejadian ini yaitu Tambiluak. Lalu dalam cover tersebut terdapat beberapa tokoh pejuang dan tentara Belanda. Surau yang merupakan lokasi rapat juga digambarkan sebagai satu kesatuan dalam sampul komik.

b. Perancangan karakter tokoh komik.

Karakter yang digunakan didalam komik adalah karakter yang bersifat fiksi. Karakter fiksi maksudnya adalah, tampak visual dari tokoh didalam komik tidak sesuai dengan tokoh sebenarnya. Perancangan karakter tokoh komik dibuat berdasarkan riwayat hidup dari masing masing tokoh yang ada.

c. Perancangan buku komik

Komik Lurah Kincia Berdarah adalah buku komik dengan jumlah halaman sebanyak 30 halaman termasuk didalamnya cover, tokoh, halaman pembuka dan halaman penutup. Pada halaman pembuka terdapat kata pengantar yang menceritakan kejadian sebelum peristiwa utama komik terjadi dan pada halaman penutup terdapat penjelasan tentang bagaimana kejadian pasca penyerangan Situjuh Batua.

Buku komik Lurah Kincia Berdarah menceritakan kejadian dimana saat rapat dimulai di Lurah Kincia. Diiringi dengan konflik ketika Belanda datang menyerang dan iming-iming pengkhianatan salah seorang pejuang bangsa. diakhir cerita, diperlihatkan saat dimana Arisun ST Alamsyah yang tidak bisa lari dari pertempuran akan berjuang habis habisan melawan Belanda, dengan semboyan biarlah mati daripada menyerahkan diri kepada musuh. Kata kata tersebut juga dijadikan sebagai tagline pada media pendukung.

I. Simpulan dan Saran

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada masing-masing bab di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa di daerah Situjuh Batuah tersimpan carita tentang kejadian sajarah yang barpengaruh kepada bangsa Indosesia. Peristiwa penting ini wajib untuk diketahuai bagi seluruh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang menempati daerah tempat kejadian tersebut. Bagi pelajar di bangku sekolah hendaknya mendapat pelajaran tentang kejadian sejarah ini.

Melalui komik yang merupakan salah satu bentuk media yang menyimpan kisah dan menyampaikan kepada pembacanya, diharapkan mampu menceritakan tentang sejarah penting yang pernah terjadi dan dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat demi mengenang jasa para pahlawan. komik ini merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan sejarah, sehingga audiens dapat mengetahui secara jelas pentingnya kejadian di Situjuh Batua untuk dikenang.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada masing-masing bab di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa di daerah Situjuh Batua tersimpan carita tentang kejadian sajarah yang barpengaruh kepada bangsa Indosesia. Peristiwa penting ini wajib untuk diketahuai bagi seluruh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang menempati daerah tempat kejadian tersebut. Bagi pelajar di bangku sekolah hendaknya mendapat pelajaran tentang kejadian sejarah ini.

Melalui komik yang merupakan salah satu bentuk media yang menyimpan kisah dan menyampaikan kepada pembacanya, diharapkan mampu menceritakan tentang sejarah penting yang pernah terjadi dan dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat demi mengenang jasa para pahlawan. komik ini merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan sejarah, sehingga audiens dapat mengetahui secara jelas pentingnya kejadian di Situjuh Batua untuk dikenang.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Dra.

Jupriani, M.Sn., dan Pembimbing II Riri Trinanda, S.Pd. M.Sn.

Daftar Pustaka

- FSRD ITB.2006. *Desain Komunikasi Visual S-1*, (online), (http://www.fsrđ.itb.ac.id/?page_id=13), diakses pada 21 November 2014
- Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks
- Kusrianto, Adi.2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- McCloud, Scott.2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Ilmu Penelitian Ilmu Budaya Rupa dan Desain (Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya)*. Jakarta: Erlangga

