

Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan Kembali Kesenian Tradisional kepada Remaja

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Seila Ulfa Varadika Putri²⁾Hardman Budiardjo³⁾Sigit Prayitno Yosep

1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: seilla_net@yahoo.com

2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Hardman@Stikom.Edu

3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Sigit@Stikom.Edu

Abstrak

Ludruk art heritage of the ancestors, is the wealth of the local art and culture should be kept and preserved from extinction, a traditional theater arts that originated in East Java. Ludruk arts as an icon of Surabaya city already does not have the allure in the eyes of the youth, the development of technology and the rapid influx of television media making artistry Ludruk increasingly abandoned. Therefore, it is required a medium that can provide information about the arts, in order to re-introduce ludruk to teenagers. The method used was to create a comic book that gives information about art history include Ludruk Ludruk in Surabaya, Ludruk figures influential in Surabaya, the structure of the staging as well as presenting the paper and supported Ludruk media promotions such as keychains, bookmarks, stickers, x-banners, and posters. Through comic books is expected to increase the interest of teens against Arts Ludruk in Surabaya.

Kata Kunci: Kesenian Ludruk, Ludruk Surabaya, Budaya Lokal, Buku Komik, Remaja.

Ludruk sebagai ikon kesenian kota Surabaya sudah tidak memiliki daya tarik di mata para remaja, mereka lebih memilih untuk pergi melihat bioskop yang memutar film-film *box office* (Noorastuti & Abdinnah, 2012). Selain itu kesenian Ludruk terkesan kuno dan tidak sesuai dengan zamannya. Padahal, Ludruk sebagai warisan nenek moyang merupakan kekayaan seni budaya lokal yang seyogyanya mendapatkan apresiasi masyarakat dan pemerintah.

Pemerintah sebenarnya sudah memberikan apresiasi berupa gedung kesenian yang terletak di Taman Hiburan Rakyat. Seiring berjalannya waktu gedung tersebut mengalami kerusakan, tidak terawat serta akses jalan yang gelap. Kondisi inilah yang menyebabkan masyarakat enggan untuk melihat kesenian Ludruk di gedung kesenian THR (Maulana&Fitri, 2015). Pertunjukkan kesenian Ludruk hanya dipentaskan satu kali dalam seminggu, yang menonton tidak terlalu banyak sekitar 10 orang dan sudah berumur tua. Dari data observasi peneliti (2016) melalui kuisioner, 64,6 % remaja berumur 13-18 tahun mengetahui kesenian Ludruk. Akan tetapi ,generasi muda (dalam hal ini remaja) saat ini lebih tertarik dengan teknologi, sehingga hal-hal yang bersifat kuno seperti kesenian Ludruk mulai ditinggalkan.

Padahal generasi muda berperan penting dalam memajukan budaya lokal. Dapat dikatakan bahwa generasi muda adalah generasi penerus budaya. Dimana para generasi pemuda berperan untuk mempertahankan dan melanjutkan segala hal yang telah diwariskan oleh generasi pendahulunya dan

meneruskannya kepada generasi selanjutnya yang ada di bawahnya. Menurut Januartini (2015) jika para pemuda mencintai budaya lokal dan ikut serta dalam upaya pelestarian, maka budaya tersebut tetap dapat bertahan dan dapat diwariskan hingga pada generasi-generasi berikutnya. Tetapi, apabila para pemuda sudah tidak peduli terhadap budayanya sendiri maka dapat dipastikan budaya tersebut akan mati atau tidak dapat bertahan.

Di sisi lain, dalam pemilihan bacaan remaja memiliki kecenderungan memilih-milih buku bacaan. Remaja lebih menyukai untuk membaca buku fiksi seperti komik, novel atau majalah daripada non-fiksi. Hal ini dikarenakan informasi yang terdapat pada buku non-fiksi lebih ringan dan lebih mudah untuk dipahami (Akbar, 2008).

Komik pada mulanya khusus untuk lelucon yang ditujukan bagi anak-anak, namun seiring dengan perkembangannya komik mulai menjadi bacaan yang ditujukan bagi remaja dan dewasa (Gumelar, 2004: 3). Anak muda atau remaja merupakan pembaca utama media komik (Marcel Bonneff ,1998: 195). Komik dapat dijadikan sebagai media komunikasi, terdapat sebuah pesan (cerita) yang disampaikan pada pembaca agar memperoleh pemahaman terhadap suatu hal. Dibanding media yang lain komik memiliki kelebihan yaitu, informasi atau pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami karena memadukan media gambar sebagai ilustrasi yang diikuti teks sebagai penjelas. Selain itu, terdapat banyak panel pada media komik sehingga informasi yang disampaikan lebih banyak

(McCloud, 2007:3). Pada umumnya visualisasi komik menggunakan teknik ilustrasi, dimana ilustrasi berperan penting mengantarkan pembaca untuk masuk ke cerita yang akan disampaikan. Teknik ilustrasi yang peneliti gunakan adalah ilustrasi *full digital* dimana dalam teknik ini mulai dari proses sketsa, *layouting* hingga pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan media komputerisasi (Migotuwio, 2013).

Media komik dibedakan menjadi dua yaitu, buku komik (*comic book*) dan komik strip (*strip comic*). Buku komik adalah komik yang berbentuk buku, dan mempunyai cerita yang lebih panjang dapat langsung selesai maupun bersambung, sedangkan yang dimaksud komik strip adalah bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya di sambung ceritanya (Trimo dalam Mulyani, 2009: 11). Buku komik sangat mudah ditemui di toko-toko buku di Indonesia. Hingga saat ini buku komik yang beredar di pasaran sangat banyak dan beragam, mulai dari komik luar negeri maupun komik dalam negeri atau lokal. Buku komik juga dikemas secara menarik dengan cover buku yang berwarna. Umumnya buku komik yang beredar mempunyai ukuran yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu tebal, sehingga mudah untuk dibawa.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi tentang kesenian ludruk, guna memperkenalkan kembali kepada remaja dan membuatnya terdorong untuk melestarikan kesenian tersebut. Buku merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Menurut Muktiono dalam Ja'far (2014:3) buku merupakan sarana informasi yang efektif karena memuat informasi yang lebih lengkap jika dibanding media lainnya. Hal ini karena buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal), yang dapat membantu masyarakat untuk menerima informasi dan mengingat informasi yang ada. Media buku juga memiliki keunggulan yaitu dapat disentuh dan dirasakan sehingga pembaca dapat melakukan interaksi, selain itu membaca buku membuat mata tetap rileks dengan penerangan yang cukup (Audinovic, 2013).

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan, remaja mengetahui tentang kesenian Ludruk, tetapi remaja yang saat ini lebih tertarik dengan teknologi mulai meninggalkan kesenian Ludruk yang dianggap kuno. Sehingga perlu untuk mengenalkan kembali kesenian Ludruk kepada remaja. Strategi yang digunakan adalah dengan merancang buku komik yang menyajikan cerita Ludruk kontemporer dengan gaya visual manga. Dimana gaya visual manga memiliki ciri khas yaitu mata yang lebar atau besar, hidung dan mulut yang kecil, dan wajah yang datar, sehingga

memberikan kesan yang lebih menarik serta sangat diminati oleh para remaja (Wibisono, 2016).

Dalam tugas akhir, penulis mengangkat tema kesenian ludruk ini ke dalam sebuah media buku komik, yang diharapkan dapat menarik minat para remaja untuk ikut serta dalam upaya mengenalkan kesenian tradisional ludruk.

METODE

Objek yang akan diteliti adalah kesenian Ludruk di Surabaya, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian di gedung kesenian THR (Taman Hiburan Rakyat) yang berlokasi di Jl. Kusuma Bangsa, Surabaya, Jawa Timur.

Dalam perancangan ini, peneliti berusaha mencari informasi serta melakukan analisa tentang gejala dan fenomena yang terjadi pada kesenian Ludruk melalui metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini didefinisikan sebagai proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia.

Menurut Moleong (1997: 6) dalam penelitian kualitatif deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Data yang didapatkan berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

Dalam metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan dengan beberapa teknik yaitu: 1). Observasi, 2). Wawancara, 3). Dokumentasi, 4). Studi Pustaka .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi literatur, dokumentasi, USP dan analisis SWOT yang dilakukan dan dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Minat remaja terhadap kesenian Ludruk semakin menurun hal ini karena adanya perkembangan teknologi yang pesat dan munculnya media televisi yang menyajikan hiburan beragam serta kurangnya media publikasi tentang kebudayaan lokal.
2. Pada umumnya kebudayaan lokal hanya dikemas dalam bentuk buku yang didominasi oleh teks serta visualisasi berupa fotografi sehingga kurang menarik di mata remaja. Oleh karena itu diperlukan sebuah media untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional Ludruk kepada remaja, yang dikemas secara menarik dan berbeda.

Positioning adalah strategi komunikasi yang berhubungan dengan bagaimana khalayak menempatkan suatu produk, merek atau perusahaan di dalam otaknya, di dalam alam khayalnya, sehingga khalayak memiliki pemikiran tertentu (Morissan, 2010:72). Dalam hal ini produk tersebut adalah buku komik Ludruk yang memosisikan

sebagai media baru untuk mengenalkan kembali kesenian Ludruk kepada remaja dengan memberikan informasi mengenai kesenian Ludruk secara umum yaitu, sejarah kesenian Ludruk, tokoh-tokoh kesenian Ludruk yang berpengaruh dan struktur pentas kesenian Ludruk serta menyajikan cerita kontemporer, yang diharapkan dapat meningkatkan minat remaja terhadap budaya lokal yaitu kesenian Ludruk.

Suatu produk harus memiliki keunikan sendiri, hal ini sangat penting dalam persaingan bisnis. Hal tersebut membuat suatu produk dapat dibedakan dengan kompetitornya, sehingga memiliki kekuatan untuk menarik pasar. Dalam hal ini *Unique Selling Proposition* yang dimiliki oleh buku komik Ludruk adalah memberikan informasi mengenai kesenian Ludruk yang dikemas dalam buku komik yang belum ada sebelumnya, dengan memadukan visual berupa ilustrasi dan teks sebagai penjelas sehingga pesan atau informasi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami.

Keyword

Pemilihan keyword yang akan digunakan pada perancangan buku komik yang berjudul "Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan Kembali Kesenian Tradisional kepada Remaja" di dapatkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan.

Penentuan *keyword* penelitian diambil berdasarkan data hasil wawancara, observasi, STP, dan studi literature yang sudah terkumpul. Dari data STP di dapatkan kata "minat" dan "bangga" lalu dikerucutkan menjadi "menyenangkan", dari data SWOT di dapatkan kata "dukung" dan "beda" dikerucutkan menjadi "unik", dari data USP di dapatkan kata "informatif" dan "baru" dikerucutkan menjadi "inovatif", kemudian dari kata "menyenangkan", "unik" dan "inovatif" dikerucutkan menjadi "khas".

Berdasarkan hasil analisis keyword yang telah dilakukan, maka keyword yang ditentukan adalah "khas". Keyword yang telah ditentukan selanjutnya akan dideskripsikan dan digunakan sebagai acuan dalam konsep perancangan buku komik Ludruk.

Konsep untuk perancangan buku komik Ludruk ini adalah "khas" (*distinctive*). Konsep "khas" ini dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki karakteristik, unik, istimewa, khusus dan berbeda dengan yang lain (Oxford dictionaries, 2016). Dalam hal ini, kesenian Ludruk yang diangkat merupakan Ludruk Surabaya, dengan konsep "khas" yang digunakan akan menyajikan konten komik dengan memberikan informasi mengenai kesenian Ludruk dan naskah Ludruk kontemporer yang dikemas secara berbeda. Pada komik akan menggunakan bahasa Jawa Suroboyoan, disampaikan melalui tokoh yang diadaptasi dari maskot kota Surabaya yaitu Suro dan Boyo yang khas dan berbeda.

Perancangan Karya

Perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* memiliki tujuan untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Pada pembuatan buku komik ini nantinya akan memberikan informasi mengenai sejarah kesenian Ludruk di Surabaya, tokoh-tokoh kesenian Ludruk yang berpengaruh di Surabaya serta struktur kesenian Ludruk serta menyajikan naskah Ludruk kontemporer. Perancangan buku komik Ludruk ini diharapkan dapat menarik minat remaja terhadap kesenian Ludruk. Dengan adanya *keyword* diharapkan mampu menjadi kunci dalam perancangan buku komik Ludruk yang sesuai dengan yang disukai oleh remaja, sehingga mampu untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional. *Keyword* yang digunakan adalah khas (*distinctive*) merupakan hasil yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, studi eksisting, STP, USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat menjadi acuan konsep dasar dalam perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* guna mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja.

Strategi Kreatif

Perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* guna mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja memerlukan sebuah strategi kreatif dalam perancangan tampilan visualnya. Pesan visual yang disampaikan kepada target audience merupakan sesuatu yang penting, agar dapat tersampaikan dengan baik. Dengan mengusung konsep khas (*distinctive*) yang akan digunakan sebagai desain dalam perancangan buku komik Ludruk yang bertujuan untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Unsur-unsur strategi visual yang digunakan adalah :

1. Ukuran dan Format Buku

- a. Jenis Buku : Buku Komik
- b. Dimensi Buku : 14,8 cm x 21 cm
- c. Jumlah Halaman : 64 halaman
- d. Gramature Isi Buku : 120 gr
- e. Gramature Cover : 260 gr
- f. Finishing : Soft cover, Laminasi Doff dan Cutting Cover

Dalam perancangan buku komik ini dipilih dimensi buku berukuran 14,8 cm x 21 cm atau A5 dengan posisi buku *portrait*. Alasan memilih ukuran karena dianggap cukup sesuai dengan pola aktivitas segmen pembaca komik yang umumnya adalah remaja, karena memberikan kepraktisan dalam membaca dan mudah untuk dibawa kemana saja (Tirtaadmaja: 85-86, 2012).

2. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku komik ini adalah bahasa Jawa Suroboyoan (bahasa khas Surabaya), bahasa Indonesia untuk percakapan dengan orang yang lebih tua serta penambahan bahasa gaul remaja. Penggunaan bahasa Suroboyoan disesuaikan berdasarkan *keyword* dan target audience yang dituju yaitu remaja Surabaya, dimana dialek Surabaya atau yang lebih dikenal sebagai bahasa Suroboyoan adalah sebuah dialek bahasa Jawa yang dituturkan di Surabaya dan sekitarnya. Dialek ini berkembang dan sering digunakan masyarakat Surabaya dan sekitarnya (Fitriyana, 2013).

Bahasa gaul seringkali digunakan oleh anak muda masa kini yang diperoleh dari komunikasi sehari-hari, kemunculannya pun selalu menjadi trend. Bahasa gaul memang seringkali rancu dandidak mengikuti kaidah bahasa yang benar, sehingga hanya dimengerti oleh penggunannya.

3. Teknik Visualisasi

Pada perancangan buku komik ini menggunakan ilustrasi *digital* dimana dalam teknik ini mulai dari proses sketsa, *layouting* hingga pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan media komputerisasi (Migotuwio, 2013).

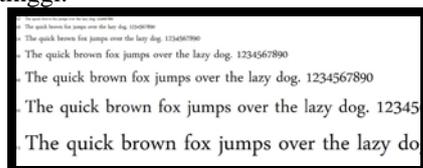
4. Tipografi

Huruf yang akan digunakan pada buku komik ini adalah font West Java yang termasuk jenis font block dengan karakter ketebalan stroke yang mencolok, font ini seringkali menonjolkan kesan artistik dan unik. Lebih tepat dipergunakan untuk judul (Adi Kusrianto, 52).



Gambar 4.4 Font West Java
Sumber : Hasi Olahan Peneliti, 2016

Huruf yang akan digunakan pada sub judul adalah Daunh Penh (lihat pada gambar 4.5), pemilihan *font* didasarkan pada bentuknya yang tegas dan dinamis memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.



Gambar 4.5 Font Daunh Penh
Sumber : Hasi Olahan Peneliti, 2016

Huruf yang akan digunakan pada buku komik adalah jenis huruf sans serif yang memiliki karakter

rounded pada setiap ujungnya. Font Digital Script akan digunakan untuk konten atau isi karena jenis font yang mudah untuk dikenali dan dapat dibedakan masing-masing hurufnya. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011: 74).



Gambar 4.6 Font Digital Script
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

5. Warna

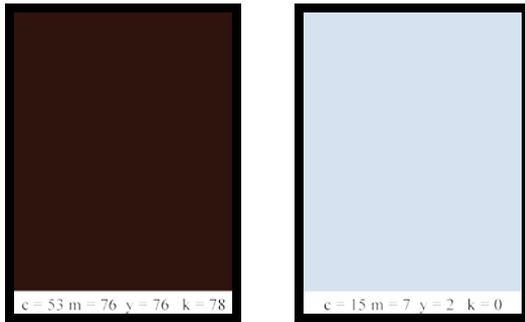
Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan *Institute for Color Research* di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik saja, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013: 72).

Berdasarkan konsep atau *keyword* “khas” (*Distinctive*), warna yang akan digunakan adalah jingga. Dimana warna tersebut melambangkan kreatifitas, unik, semangat, keramahan, dan kesehatan (Morioka dan Stone, 2006: 30). Warna orange akan dijadikan sebagai warna primer.



Gambar 4.7 Warna Primer
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Setelah menemukan warna primer yang didapat dari *keyword* “*distinctive*”, selanjutnya adalah mencari warna sekunder. Warna sekunder didapatkan dari perlambangan kota Surabaya sebagai kota pahlawan, dimana pahlawan selalu membela dan mencintai tanah air sehingga ditemukan warna coklat yang berasal dari kata “tanah” dan warna biru yang berasal dari kata “air”.



Gambar 4.8 Warna Sekunder
Gambar : Hasil Olahan Peneliti, 2016

6. Judul Perancangan Komik

Judul perancangan komik ini adalah “Nostalgia. Ludruk Suroboyo”. Kata “Nostalgia” menunjukkan bahwa perancangan buku komik bertujuan untuk mengenalkan kembali sehingga target audience dapat mengingat kembali. Kata “Ludruk Suroboyo” sebagai penjabar bahwa kesenian Ludruk yang diangkat adalah kesenian Ludruk di Surabaya.

7. Tema Cerita

Tema cerita yang diangkat dari perancangan komik Ludruk ini adalah mengenai sejarah kesenian Ludruk di Surabaya, tokoh-tokoh Ludruk yang berpengaruh di Surabaya, struktur pementasan Ludruk serta naskah Ludruk kontemporer. Dalam tema cerita akan disertai dengan pesan-pesan moral yang diharapkan dapat menumbuhkan minat remaja untuk ikut serta dalam upaya pelestarian kesenian Ludruk.

8. Latar Belakang atau Background

Background atau latar belakang yang digunakan dalam komik Ludruk ini yaitu disesuaikan dengan tema dan cerita yang diangkat. Secara keseluruhan *background* yang digunakan mencakup pedesaan, perkotaan, dan suasana panggung pertunjukkan kesenian Ludruk.

9. Sinopsis Cerita

Shura seorang remaja SMA, mengajak teman dekatnya Abay untuk menonton pertunjukkan Ludruk. Tetapi Abay menolak, karena tidak tertarik dan tidak mengetahui tentang kesenian Ludruk. Yang Abay tahu kesenian Ludruk itu sudah ketinggalan zaman. Shura merasa terkejut akan hal tersebut, melalui buku peninggalan almarhum kakeknya yang dulu pernah menjadi penggemar setia kesenian Ludruk, Shura mencoba untuk memberi tahu Abay tentang kesenian Ludruk. Shura juga berusaha meyakinkan Abay bahwa kesenian Ludruk adalah sebuah kesenian yang dapat menarik karena dapat menghibur penontonnya. Tetapi hal yang mengejutkan terjadi, buku peninggalan tersebut membawa mereka untuk melihat masa lampau. Apakah yang mereka lihat?

Berhasilkah Shura membuat Abay tertarik pada kesenian Ludruk?

10. Karakter

a. Alternatif Desain Karakter Abay



Gambar 4.9 Alternatif desain karakter Abay
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. Alternatif Desain Karakter Shura



Gambar 4.10 Alternatif desain karakter Shura
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

11. Desain Terpilih

Setelah membuat alternatif desain selanjutnya adalah melakukan survey untuk pemilihan desain karakter yang sesuai. Survey dilakukan kepada remaja serta desainer. Desain karakter yang sesuai adalah sebagai berikut.

a. Abay

Karakter Abay seorang remaja, pelajar SMA yang kurang tertarik dengan kesenian Ludruk. Abay memiliki sifat pesimistis dan sok tahu, sehingga segala sesuatu selalu dianggap buruk. Pemunculan tokoh karakter Abay diadaptasi dari ikon kota Surabaya, yaitu *boyo* (buaya). Nama Abay merupakan pengambilan beberapa huruf dari kota Surabaya, dan disesuaikan dengan kecocokan nama untuk seorang manusia serta mudah untuk dilafalkan. Desain karakter yang khas dan unik terletak pada topi yang selalu dipakai, dengan bentuk kepala buaya (lihat gambar 4.11).



Gambar 4.11 Tokoh Utama Komik Ludruk (Abay)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. Shura

Karakter Shura atau sering dipanggil rara, remaja perempuan yang merupakan teman dekat karakter utama. Shura memiliki sifat optimis dan simpatik yang tinggi.

Pemunculan tokoh karakter Shura diadaptasi dari ikon kota Surabaya, yaitu *suro* (hiu). Nama Shura merupakan pengambilan beberapa huruf awal dari kota Surabaya, dengan penambahan huruf “h” menjadi Shura. Penambahan huruf agar nama terkesan unik, tetapi masih mudah untuk dilafalkan. Desain karakter yang khas dan unik terletak pada hoodie yang selalu dipakai dengan bentuk ikan hiu (lihat gambar 4.12).



Gambar 4.12 Tokoh Utama Komik Ludruk (Shura)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku komik Ludruk dalam perancangan ini, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk membantu publikasi media utama. Berikut media yang digunakan :

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah buku komik Ludruk sebagai media untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Buku komik Ludruk berfungsi sebagai media utama dari media keseluruhan, pemilihan media utama berdasarkan alasan bahwa buku komik merupakan media yang mampu menarik minat pembaca khususnya remaja. Sebagian besar anak remaja menyukai buku yang terdapat banyak visualisasi gambar daripada tulisan, maka dari itu buku komik merupakan media yang cocok untuk mengenalkan kembali kesenian Ludruk yang memadukan media gambar sebagai ilustrasi dan teks sebagai penjelas sehingga informasi mudah dipahami. Ukuran yang di aplikasikan pada buku komik ini adalah 14,8 cm x 21 cm. Pada cover akan

dicetak menggunakan kertas *ivory* menggunakan soft cover dan dilaminasi doff serta cutting cover.

2. Media Pendukung

a. Poster

Media poster umum untuk digunakan sebagai keperluan mempromosikan suatu produk karena mudah dilihat, menarik serta fleksible dalam penempatannya sehingga cukup efektif. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat yang strategis baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Poster didesain dengan ukuran 42cm x 29,7cm dengan system cetak digital printing dengan bahan art paper 180gr tanpa laminasi. Desain poster menampilkan karakter utama yaitu Shura dan Abay, yang terlihat hanya pada bagian mata dan menonjolkan keunikan Abay pada topi nya yang berbentuk buaya serta Shura dengan hoodie hiu nya, sehingga menarik perhatian audience.

b. X-banner

Pemilihan media *x-banner* digunakan karena media ini mudah untuk dilihat, menarik perhatian dan memudahkan audiens mengenali letak yang dituju, media promosi yang tahan lama (Magdalena, 2015:96). *X-banner* didesain dengan ukuran 60cm x 160cm dengan menggunakan system cetak *digital printing/ flexo* bahan PVC dengan laminasi *doff*.

c. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dapat digunakan sebagai *merchandise* dan dapat membantu mempromosikan suatu produk ketika orang melihat gantungan kunci tersebut.

Ukuran yang di aplikasikan pada gantungan kunci ini adalah 3cm x 5cm, dengan menggunakan desain karakter buku komik Ludruk.

d. Stiker

Penggunaan media stiker dirasa cocok sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi pendukung memiliki dampak yang cukup besar dengan harga yang dapat dijangkau. Stiker dicetak dengan kertas vinyl susu dengan ukuran 2,5cm x 4,5cm dengan laminasi doff.

e. Pembatas Buku

Pembatas buku mempunyai fungsi untuk menandai halaman yang kita baca serta dapat digunakan sebagai media promosi karena bentuk pembatas yang menarik dengan menampilkan karakter tokoh utama komik. Ukuran yang diaplikasikan adalah 5cm x 12cm dan dicetak menggunakan *digital printing* dengan

menggunakan artpaper 210 gr dan finishing laminasi doff.

Implementasi Desain

Hasil final desain dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya yaitu berupa gambar sketsa, *outline*, *colouring* hingga *editing* dengan teknik *digital* ilustrasi dengan *Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*.

Selain itu akan ditampilkan hasil desain yang sudah di implementasikan pada buku komik, x-banner, stiker, gantungan kunci, pembatas buku dan poster. Berikut hasil keseluruhan gambar dari buku komik Ludruk.

a. Karakter Tokoh utama

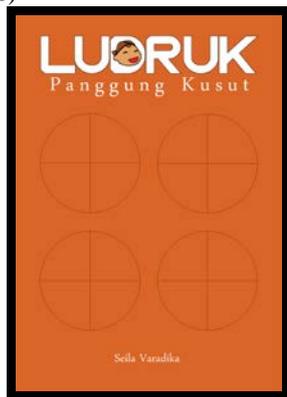
Hasil karakter Shura dan Abay diadaptasi dari maskot kota Surabaya yaitu buaya dan ikan hiu. Shura dengan hoodie nya yang unik berbentuk ikan hiu dan Abay dengan topinya yang unik berbentuk buaya.



Gambar 4.25 Karakter Utama
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. Cover Buku Depan

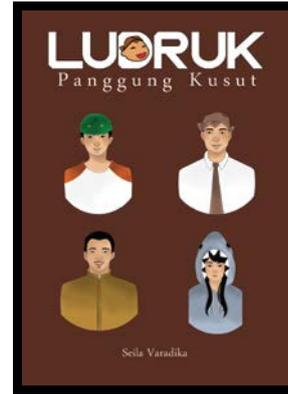
Desain cover yang ditampilkan disesuaikan dengan data yang telah diperoleh mulai dari warna, tipografi, dan unsure pelengkap lainnya (lihat gambar 4.26)



Gambar 4.26 Desain Cover Depan
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

c. Sub cover

Desain sub cover menampilkan tokoh utama dalam komik Ludruk dan tokoh Ludruk yang berpengaruh di Surabaya (lihat gambar 4.27).



Gambar 4.27 Desain SubCover
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

d. Desain Transisi Momen ke Momen

Desain transisi momen ke momen memperlambat alur baca, sehingga pembaca dapat menikmati setiap adegan pada komik.



Gambar 4.28 Desain Transisi Momen ke Momen
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

e. Desain Transisi Aksi ke Aksi

Desain transisi aksi ke aksi menggambarkan alur cerita cepat dalam satu setting lokasi.



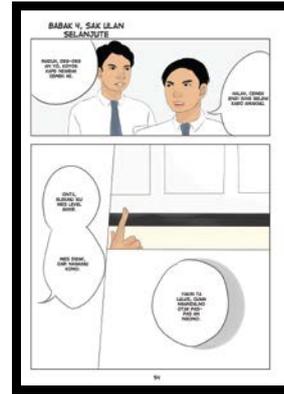
Gambar 4.29 Desain Transisi Aksi ke Aksi
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

f. Desain Transisi Subjek ke Subjek

Desain transisi subjek ke subjek menggambarkan alur cerita, keadaan sekitar dan karakter lain dalam komik.



Gambar 4.30 Desain Transisi Subjek ke Subjek
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.33 Desain Aksi Non-Sequitir
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

g. Desain Transisi Aspek ke Aspek

Desain transisi aspek ke aspek untuk merangkai sebuah narasi dan menampilkan lompatan situasi.



Gambar 4.31 Desain Transisi Aspek ke Aspek
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

j. Back cover

Desain back cover menampilkan synopsis dari komik Ludruk. Sinopsis di tampilkan dengan kalimat semenarik mungkin, adak target audience tertarik (lihat gambar 4.34).



Gambar 4.34 Desain BackCover
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

h. Desain Transisi Adegan ke Adegan

Desain transisi adegan ke adegan digunakan pada alur cerita yang mengandung unsur kekerasan dan diwakilkan dengan penggunaan efek suara.



Gambar 4.32 Desain Transisi Adegan ke Adegan
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

i. Desain Aksi Non-Sequitir

Desain aksi non-sequitir digunakan untuk menjelaskan kondisi karakter yang berhubungan dengan sifat dan kelakuan.

Produksi Media

Pada biaya media ini membahas tentang pencetakan buku meliputi beberapa hal yang harus dihitung dalam percetakan buku ilustrasi.

1. Tingkatan Efisiensi HPP Cetak
 HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.
2. Kualitas Buku
 Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.
3. Ketepatan Jadwal Produksi
 Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.
4. Kelancaran Waktu Penyerahan/Pengiriman
 Apabila penyerahan buku ke penerbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit

memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

5. Sehatnya Pertumbuhan

Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran akan memperlancar cash flow percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari Perancangan Buku Komik Ludruk Guna Mengenalkan Kembali Kesenian Tradisional kepada Remaja, adalah sebagai berikut :

1. Ide dan latar belakang masalah dalam perancangan buku komik Ludruk ini adalah kurangnya minat remaja terhadap kesenian tradisional Ludruk khususnya Ludruk di Surabaya, sehingga perlu untuk dikenalkan kembali.
2. Konsep desain dalam perancangan buku komik Ludruk ini adalah “khas” yang memiliki arti unik atau berbeda dengan yang lain.
3. Implementasi perancangan buku komik Ludruk ini mengacu kepada komik sebagai media informasi tentang kesenian Ludruk yang meliputi, sejarah kesenian Ludruk di Surabaya, tokoh-tokoh Ludruk yang berpengaruh di Surabaya dan struktur pementasan Ludruk.
4. Media yang digunakan adalah buku komik sebagai media utama. Untuk media pendukung promosi buku yaitu stiker, gantungan kunci, pembatas buku, poster dan *x-banner*.

RUJUKAN

Sumber Buku

Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing (PT. BENTANG PUSTAKA).

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakta PT INDEKS.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Lisbijanto, Herry. 2013. *Ludruk*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Maharsi, I. 2011. *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Marliani, Rosleny. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Masdiono, Toni. 1998. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media

McCloud, Scout. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Moleong, Lexy J. 1997. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Morioka, Adams dan Stone, Terry. 2006. *Colour Design Workbook*. United States Amerika: Rockport Publisher.

Muktiono, Joko.D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Rustan, Suriyanto. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Penerbit Adi.

Sumber Web

<http://lib.unnes.ac.id/151/> (diakses pada tanggal 20 Februari 2016).

<http://digilib.unila.ac.id/9673/8/Bab%20II.pdf> (diakses pada tanggal 8 Juni 2016)

http://www.academia.edu/download/36306675/07_irawati_nina_alvanov.pdf (diakses pada tanggal 22 Juni 2016).
http://www.academia.edu/6613299/HARMONISASI_BUDAYA_PEMUDA_BALI (diakses pada tanggal 26 Januari 2016).

<http://m.merdeka.com/gaya/kelebihan-buku-cetak-dibanding-e-book.html> (diakses pada tanggal 16 Maret 2016).

<http://www2.jawapos.com/baca/artikel/17573/Tetap-Cinta-Ludruk-meski-Terima-Honor-Rp-10-Ribu-Sekali-Pentas> (diakses pada tanggal 17 Maret 2016).

<http://m.life.viva.co.id/news/read/305216-seni-ludruk-cerminan-jiwa-terkekang> (diakses pada tanggal 21 Maret 2016).

http://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia (diakses pada tanggal 15 April 2016).

http://m.kompasiana.com/elisaw/pengaruh-manga-di-indonesia_5707e142d57e616e0982434a (diakses pada tanggal 2 Juni 2016).

<http://www.marketing.co.id/vals/> (diakses pada tanggal Juni 2016)

http://riafitriyana-feb12.web.unair.ac.id/artikel_detail-87141-Suroboyo%20Mix%20Suroboeyoan,%20Bosone%20Arek%20Suroboyo.html (diakses pada tanggal 22 Juni 2016).