

BAB II DATA DAN ANALISA

II.1 Profil Kecamatan Sempor dan Kabupaten Kebumen

Kabupaten Kebumen terletak di pesisir pantai selatan Provinsi Jawa Tengah. Memiliki luas wilayah kurang lebih 1.281.115 kilometer persegi. Kabupaten Kebumen terdiri dari 22 Kecamatan, dengan wilayah pegunungan di bagian utara meliputi Kecamatan Sempor, Karanggayam, dan Sadang. Wilayah bagian tengah berupa dataran rendah meliputi Kecamatan Rowokele, Gombong, Karanganyar, Sruweng, Pejagoan, Kebumen, Alian, Prembun, Kutowinangun, Adimulyo, dan Kuwarasan. Sedangkan di wilayah selatan yang merupakan daerah pesisir pantai meliputi Kecamatan Ayah, Buayan, Puring, Petanahan, Klirong, Buluspesantren, Ambal, dan Mirit.

Batas Kabupaten Kebumen di sebelah selatan akan berbatasan dengan Samudra Indonesia. Sedangkan bagian barat, Kabupaten Kebumen langsung berbatasan dengan Kabupaten Cilacap dan Banyumas. Wilayah utara Kabupaten Kebumen, berbatasan langsung dengan Kabupaten Banjarnegara dan Wonosobo. Sedangkan wilayah timur berbatasan dengan Kabupaten Purworejo. Sebagian besar penduduk Kabupaten Kebumen adalah etnis Jawa. Tercatat pada tahun 1954, jumlah penduduk mencapai 754.673 jiwa. Sedangkan pada tahun 1955, jumlah penduduk mengalami peningkatan mencapai 764.726 jiwa (Badan Pusat Statistik Kabupaten Kebumen, 1978:4).

Masyarakat Kebumen mengandalkan sektor pertanian sebagai penghasilan utama. Namun untuk irigasi pertanian, masyarakat hanya mengandalkan stok air dari musim penghujan. Keadaan tersebut jelas membuat sektor pertanian tidak bisa menjamin kesejahteraan masyarakat karena hasil produksi yang tidak maksimal. Karena mengandalkan sawah tadah hujan, masyarakat Kebumen tidak bisa hanya menanam padi. Oleh sebab itu menanam palawija menjadi pilihan saat ketersediaan air tidak mencukupi untuk pertanian.

Meskipun ketersediaan air saat musim hujan melimpah, namun tak jarang keadaan tersebut membuat beberapa daerah banjir akibat luapan sungai. Selain hama, banjir adalah

salah satu permasalahan yang juga dihadapi petani setiap tahunnya. Kemudian pemerintah mulai melakukan upaya untuk meningkatkan pertanian masyarakat dengan membangun sebuah waduk. Tujuannya untuk melancarkan sistem irigasi sehingga bisa mengairi area persawahan. Pembangunan waduk pada dasarnya mempunyai keuntungan tersendiri yang dilakukan oleh pemerintah dalam upaya peningkatan perekonomian (Ambler, 1992:11).



Gambar 1. Foto Waduk Sempor

(Sumber: <https://www.pegipegi.com/travel/waduk-sempor-pesona-wisata-alam-yang-sejuk-di-gombong/> diakses pada 9 November 2020, pukul 09.00)

Pemerintah menganggap, kegiatan pertanian menjadi sektor yang sangat menguntungkan jika mendapat perhatian penuh. Perbaikan sarana dan pra sarana kegiatan pertanian ditingkatkan untuk memudahkan petani dalam menghasilkan produksi pertanian. Salah satunya adalah dengan dibangunnya Waduk Sempor. Lokasinya berada di Desa Sempor dan Desa Kedungwringin, Kecamatan Sempor, Kabupaten Kebumen. Seorang tokoh masyarakat mengatakan bahwa “pembuatan waduk, dilakukan untuk mengatasi masalah kurangnya air saat musim kemarau. Tidak adanya air yang mengalir saat musim kemarau, membuat kegiatan pertanian di wilayah dataran rendah menjadi terganggu” (Ponimin, wawancara, 7 Juli 2020).

II.2 Sejarah Pembangunan Waduk Sempor

Pembangunan waduk yang berada di Desa Sempor dan Desa Kedungwringin dikarenakan adanya sungai besar. Yakni sungai Cicingguling dengan dua anakan sungai Sampang, serta sungai Kedungwringin. Sebelumnya, proses identifikasi pembangunan yang

dikenal dengan Proyek Sempor telah dilakukan pemerintah sejak tahun 1950. Pada masa kepemimpinan Soekarno, dilakukan penelitian kembali di Desa Sempor dan Desa Kedungwirngin untuk pembangunan bendungan tersebut. Dari penelitian dihasilkan gambaran waduk akan memiliki tinggi 45,5 meter dengan daya tampung air sebesar 68.000.000 meter kubik. Kemudian pada 1958, persiapan pembangunan waduk Sempor mulai dilaksanakan oleh pemerintah.

Di awal pembangunan Waduk Sempor, pekerjaan-pekerjaan persiapan mulai dilakukan. Seperti pembuatan jembatan beton, hingga perbaikan jalan untuk mempermudah proses pembangunan. Selain itu, pembebasan lahan masyarakat Desa Kedungwringin dan Desa Sempor dilakukan dengan cara ganti rugi juga terjadi pada 1959. Dalam proses ganti rugi lahan, dilibatkan pula panitia untuk pelaksanaan ganti rugi yang telah dibentuk 1 tahun sebelumnya. Pemberian ganti rugi, dilakukan pemerintah melalui musyawarah dan koordinasi dengan kepala daerah serta instansi terkait. Ganti rugi diberikan untuk barang-barang yang dimiliki penduduk seperti tanah, tanaman, hingga bangunan rumah. Sedangkan untuk hewan ternak dan bangunan umum, pemerintah tidak memberikan harga ganti rugi kepada masyarakat.

Proyek pembangunan Waduk Sempor adalah salah satu proyek Departemen Pekerjaan Umum yang bertujuan untuk kepentingan masyarakat sekitar. Khususnya berfungsi sebagai irigasi, pengendalian banjir, pembangunan listrik tenaga air (PLTA), perikanan, hingga lokasi pariwisata. Dibantu oleh pekerja dari masyarakat sekitar proyek, pembangunan pertama waduk sempor dilakukan oleh pemborong CV Barda (UGM, 1968:69).

Memasuki tahun ke-8, bendungan pengelak (*cofferdam*) dan terowongan sudah selesai dibangun. Ketika itu, pembangunan waduk belum sepenuhnya selesai. Hanya saja, adanya bendungan pengelak yang telah terisi air mulai dimanfaatkan dan dioperasikan untuk irigasi. Namun pada 27 November 1967, adanya curah hujan tinggi yang mengakibatkan bendungan pengelak runtuh. Air hujan mengisi bendungan hingga atas badan bendungan (*overtop*). Runtuhnya bendungan, berakibat pada banjir bandang yang terjadi pada malam hari sekitar pukul 21.30 WIB. Dari kejadian tersebut, ratusan masyarakat terbawa arus dan 127 orang dinyatakan meninggal dunia (UGM, 1968:69).

Jebolnya bendungan Sempor diakibatkan adanya kelalaian pegawai bernama Harjono. Menjabat sebagai pembantu pelaksana bidang operasi, Harjono bertanggungjawab dalam mengatur pintu air di menara proyek waduk Sempor. Tercatat, Harjono diangkat sebagai pegawai proyek waduk Sempor berdasarkan surat Keputusan Menteri Pengairan Dasar NO:Dp6/1/16 pada 13 Januari 1996. Dan memiliki surat tugas No: 45/Deperdes/1966 tanggal 14 Januari 1966 atas nama Menteri Pengairan Dasar Pembantu Menteri IV (UGM, 1968:6).

Kelalaian yang dilakukan petugas tersebut, didasarkan pada tindakannya yang telah mengetahui taraf pada bendungan waduk Sempor. Meteran air waduk Sempor telah mencapai lebih dari 38 pada pukul 16.00 WIB, namun pintu air bendungan sempor hanya dibiarkan terbuka pada posisi 0,5 meter. Curah hujan yang tinggi, mengakibatkan debit air yang masuk ke bendungan terus meningkat. Sedangkan air yang keluar melalui pintu terowongan dengan pintu air terbuka 0,5 meter, mengakibatkan stabilitas *cofferdam* terganggu. Air yang lebih tinggi dari perapat beton yakni 42,5 meter mengakibatkan air merembes di sebelah timur waduk Sempor. Sehingga menyebabkan rusak dan hancurnya badan bendungan waduk Sempor (UGM, 1968:53).

Kerusakan bendungan yang menyebabkan banjir, tidak hanya berakibat pada hilangnya nyawa masyarakat setempat. Namun juga berakibat pada rusaknya jalur kereta api sepanjang 1 kilometer, merendam sawah seluas 11 hektar dan hancurnya 1.138 rumah warga. Dari kejadian tersebut, Harjono harus mempertanggungjawabkan kelalaiannya dengan hukuman 9 tahun penjara. Berdasarkan bukti dan saksi yang dihadirkan dalam persidangan pada 13 Juli 1968, Harjono didakwa dengan tuduhan sengaja menimbulkan banjir dan mengakibatkan banyaknya korban jiwa. Keputusan yang telah ditetapkan dan diumumkan tersebut, ditandatangani oleh Paul Wardoyo sebagai ketua sidang, dan hakim anggota bernama Soewarno, dan Soetjipto (UGM, 1968:148).

Pembangunan waduk Sempor kembali dilanjutkan pada 1969. Perencanaan bendungan tersebut, dilaksanakan oleh konsultan Nippon Koei yang terpilih melalui tender internasional. Perencanaan berjalan selama lima tahun, dan menghasilkan kombinasi konstruksi bendungan. Terdiri atas bendungan urugan batu dengan inti tegak dari tanah, dan bendungan beton di tumpukan sebelah kiri. Dalam pelaksanaan konstruksi

pembangunan waduk, dilakukan oleh kontraktor PT Utama Karya dan Ohbayashigumi Corp pada tahun 1974-1978.

II.3. Analisis Obyek

II.3.1 Analisis SWOT Waduk Sempor

Analisis SWOT (*SWOT analysis*) mengidentifikasi sebuah masalah atau kasus dari empat sisi yang berbeda, yaitu mencakup upaya untuk memaksimalkan kekuatan (*Strenght*) dan peluang (*Opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*), dan ancaman (*Threat*). Nantinya keempat analisis tersebut memiliki potensi dalam perancangan komik penulis.

1. Analisis *Strenght*

- a. Memiliki daya tarik yang kuat dengan pemandangan yang indah dan menawan.
- b. Merupakan bagian penting bagi masyarakat sekitar waduk karena menjadi sumber pengairan pertanian di wilayah Kecamatan Sempor dan sekitarnya.
- c. Merupakan bendungan sekaligus obyek wisata kebanggaan warga Kecamatan Sempor.

2. Analisis *Weakness*

- a. Beberapa obyek wisatanya kurang terawat seperti monumen yang digunakan untuk memperingati korban ketika pembangunan Waduk Sempor yang sudah tidak dibuka lagi dan ditumbuhi rumput-rumput.

3. Analisis *Opportunity*

- a. Masih banyak dari masyakat yang belum tahu sejarah Waduk Sempor secara menyeluruh.
- b. Pengunjung dari luar Kecamatan Sempor yang datang untuk mengenal tentang sejarah Waduk Sempor.

4. Analisis *Threat*

- a. Generasi muda sekitar waduk yang kurang peduli dengan sejarah Waduk Sempor.
- b. Karena objek wisata yang kurang terawat, membuat pengunjung kesulitan untuk mempelajari sejarah Waduk Sempor.

II.4 Target Audience

Target *audience* dalam perancangan ini adalah remaja umur 16–18 tahun yang berdomisili disekitar Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Cerita yang terkandung di dalam komik akan berisi tentang sejarah Waduk Sempor dan plot cerita dan karakter tambahan yang dimaksudkan akan menambah daya tarik dari dan sesuai dengan target *audience*.

II.4.1 Demografis

- a. Gender : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 16- 18 tahun
- c. Strata Ekonomi Sosial : B sampai C
- d. Pendidikan : SMA
- e. Pekerjaan : Pelajar

II.4.2 Geografis

- 1. Primer : Kecamatan Sempor, Kabupaten Kebumen
- 2. Sekunder : Kota -kota lainnya di Jawa Tengah dan seluruh Indonesia

II.4.3 Psikografis

A. Behaviour

- 1. Suka mencoba hal baru
- 2. Memiliki kepedulian dengan lingkungan sekitarnya
- 3. Berpikiran terbuka

B. Minat

- 1. Gemar membaca buku
- 2. Gemar dengan unsur-unsur visual
- 3. Memiliki ketertarikan terhadap seni dan budaya

C. Emotion

- 1. Peduli terhadap lingkungan mereka
- 2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

II.5 Landasan Teori

II.5.1 Tinjauan Tentang Komik

Komik merupakan media yang bertujuan untuk menceritakan sebuah kejadian dalam bentuk susunan gambar balon teks. Menurut Scott McCloud (2002:20) komik adalah rangkaian gambar dan lambang lain yang saling berdekatan dalam alur tertentu yang berfungsi sebagai pemberi informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca.

Komik dalam etimologi Bahasa Indonesia memiliki arti lucu, lelucon. Komik merupakan media cetak yang berisikan gambar-gambar menarik, dengan banyak panel dan balon teks. Selain itu, komik juga memiliki karakter dan penggambaran tingkah laku dari karakter, sehingga pembaca seakan-akan ikut merasakan apa yang dirasakan karakter dalam komik.

II.5.2. Tinjauan Perkembangan Komik di Indonesia

Awal mulainya komik di Indonesia dimulai pada tahun 1930. Kho Wang Gie menjadi penulis pertama komik strip berjudul Put On yang dicetak di sebuah surat kabar Melayu-Cina yaitu Sinpo. Hingga tahun 1950, komik masih berupa komik strip. Sampai pada tahun 1952 komik berjudul Kisah Pendudukan Jogja karya Abdul Salam menjadi komik dalam bentuk buku pertama yang dicetak di Indonesia.



Gambar 2. Komik Strip Put On
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kemudian muncul komik Sie Djin Koei karya Siaw Tik Kwei yang menjadi komik silat pertama dan menjadi pemicu komik- komik silat lainnya. Pada masa itu juga, komik-

komik lokal bertema *superhero* yang mengadaptasi komik luar negeri mulai populer di Indonesia. Di antaranya komik Putri Bintang dan Garuda Putih karya John Lo yang terinspirasi dari komik Wonder Woman dan Superman. Selain itu juga ada komik Kapten Komet karya Kong Ong yang terinspirasi dari komik Flash Gordon. Dengan semakin banyaknya komik lokal yang mengadaptasi cerita dan karakter luar muncul banyak kritikan. Karena dianggap membawa unsur budaya luar dan tidak memberi sumbangsih terhadap nilai-nilai kepribadian bangsa.

Kemudian muncullah komik Mahabharata dan Ramayana yang menjadi jawaban dari permasalahan sebelumnya, karena dianggap dapat menjadi komik yang membawa nilai-nilai kepribadian bangsa. Disinilah Komik Wayang mulai dikenal sebagai komik jenis baru. Setelah itu muncul Komik Wayang lainnya seperti Gatot Katja karya Keng Po dan Raden Palasara karya Jhon Lo.

Namun popularitas komik wayang tersebut mulai mengalami penurunan yang kemudian digantikan dengan komik bertema legenda lokal diantaranya seperti Damar Wulan, Lutung Kasarung, dan Nyi Roro Kidul. Pada tahun 1966 banyak komik-komik yang disita karena dianggap dapat merusak moral bangsa. Oleh karena itu dibuat komisi penilik komik yang terdiri dari perwakilan organisasi mahasiswa, anggota Majelis Permusyawaratan Masyarakat (MPR), Departemen Kehakiman, Departemen Penerangan dan Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri). Penilik komik tersebut bertugas untuk memeriksa naskah komik sebelum komik diterbitkan.

Pada tahun 1990 hingga 2000 mulai banyak bermunculan komik-komik indie yang bermula di Bandung. Kemudian menyebar ke Jakarta dan seluruh Indonesia. Diantara komik Selamat Pagi Urbaz karya Beng Rahardian dan komik Tita's Playground karya Dwinita Larastati. Komik-komik indie tersebut cukup menarik perhatian pembaca meskipun komik Amerika dan Jepang sudah populer terlebih dahulu di Indonesia.

II.5.3 Jenis dan Format Komik

Menurut Bonneff yang dikutip oleh Maharsari (2011: 15) komik dibedakan dalam 2 kategori yaitu komik bersambung (*comic-strip*) dan buku komik (*comic books*). Namun karena sudah mengalami banyak perkembangan saat ini ada pula novel grafis, komik kompilasi yang berisi gabungan dari beberapa cerita dalam satu buku. Selain itu, karena adanya internet, kini komik sudah mulai diterbitkan secara online, yang biasa disebut *web*

comic atau komik online. Menurut Indira Maharsari (2011:15-20) berdasarkan bentuknya, komik dibagi menjadi 5, yaitu:

1. Komik Strip

Komik strip adalah komik yang berisi beberapa panel yang biasanya ditampilkan di majalah atau koran. Ada 2 jenis komik strip, yaitu:

- a. Komik Strip Bersambung

Komik Strip Bersambung adalah komik yang memiliki cerita bersambung dan berisi 3 atau 4 panel. Komik jenis ini biasa terdapat di koran atau majalah.

- b. Kartun Komik

Kartun komik adalah jenis komik strip yang berisi komentar tentang kejadian atau peristiwa yang sedang actual dengan *genre* humor.

2. Buku Komik

Buku komik adalah komik sudah dibukukan dan diterbitkan secara rutin. Diantaranya seperti buku komik dari DC Comic atau Marvel Comic yang sangat populer dan tersebar di seluruh dunia.

3. Novel Grafis

Novel Grafis adalah Komik dengan tema lebih serius dan memiliki panjang cerita seperti novel. Target komik ini ialah orang dewasa. Novel Grafis pertama muncul pada tahun 1978 berjudul “A Contract with God” karya Will Eisner.

4. Komik Kompilasi

Komik kompilasi terdiri dari beberapa judul komik yang merupakan kumpulan karya beberapa komikus berbeda. Komik jenis ini biasa disebut *Raw Comics* di Amerika sedangkan di Eropa disebut dengan nama *Small Press Comics*.

5. Web Komik

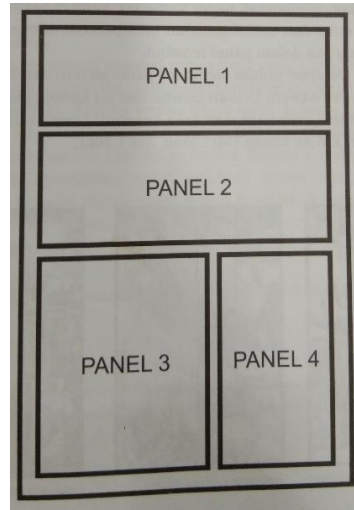
Web Komik adalah jenis komik yang menggunakan media internet sehingga jangkauan komik ini sangat luas. Selain itu web komik juga tidak membutuhkan banyak biaya karena tidak memerlukan media cetak.

II.5.4 Element Komik

Menurut Indria Maharsari (2011:75) ada beberapa elemen yang terdapat di dalam komik, yaitu:

1. Panel

Panel adalah *frame* yang didalamnya terdapat ilustrasi dan teks yang akan membentuk alur cerita. Bentuk panel bermacam-macam tergantung kreatifitas komikus.



Gambar 3. Panel Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel

a. Sudut Pandang

Sudut Pandang didalam komik menggunakan pola yang sama dengan yang digunakan dalam pembuatan film. Ada beberapa sudut pandang yang biasa digunakan dalam komik, yaitu:

1. *Bird Eye View*

Bird eye view adalah penggambaran dari ketinggian yang jauh. Diibaratkan seolah-olah obyek terlihat dari mata burung yang sedang terbang tinggi.

2. *High Angle*

High angle adalah penggambaran dari atas obyek namun lebih rendah dari bird eye view.

3. *Low Angle*

Low angle adalah penggambaran obyek dari bawah sudut pandang mata.

4. *Eye Level*

Eye level adalah penggambaran obyek sejajar dari sudut pandang mata.

5. *Frog Eye*

Frog eye adalah penggambaran obyek sejajar dengan tanah.

6. *Close up*

Close up adalah penggambaran obyek/karakter dari bahu sampai kepala.

7. *Extreme Close Up*

Extreme close up adalah penggambaran obyek dari jarak sangat dekat sehingga obyek terlihat seperti terpotong. Teknik penggambaran ini biasa dipakai ketika ingin memperlihatkan emosi karakter.

8. *Medium Shot*

Medium shot adalah penggambaran obyek yang terletak diantara *close up* dan *long shot*.

9. *Long Shot*

Long shot adalah penggambaran obyek dengan yang memperlihatkan background secara keseluruhan.

10. *Extreme Long Shot*

Extreme long shot adalah penggambaran dari sangat jauh sehingga obyek tidak lagi terlihat.

3. Parit/Gutter

Parit adalah ruang atau jarak diantara panel.

4. Balon Kata

Menurut Bonneff yang dikutip oleh Indria Maharsari (2011:88) balon ucapan adalah fungsi Bahasa dari komik, yaitu dialog yang terdapat pada balon yang berfungsi untuk ungkapan sekaligus monolog batin dari ilustrasi atau adegan di dalam panel. Balon kata dibedakan menjadi 3, yaitu:

1. Balon Ucapan

Balon ucapan merupakan balon yang merepresentasikan ucapan dalam bentuk gelembung yang diujungnya memiliki ekor yang ditujukan ke tokoh. Apabila terdapat banyak ucapan maka balon dapat ditambah namun tetap terhubung dengan satu ekor diujungnya. Bentuk balon ucapan sendiri tidak selalu bulat

atau gelembung tapi bisa juga bergigi dan bergaris putus-putus tergantung emosi yang diekspresikan oleh tokoh.

2. Balon Pikiran

Balon Pikiran merupakan balon yang merepresentasikan pemikiran dalam batin tokoh

3. *Captions*

Caption merupakan balon yang merepresentasikan penjelasan naratif seperti penjelasan *setting* tempat dan waktu serta adegan.

5. Bunyi Huruf

Menurut Indria Maharsari (2011:91) bunyi huruf atau *sound lettering* berfungsi untuk mendramatisir sebuah adegan. Bunyi huruf dapat juga dengan Onomatope yang berarti kata-kata yang menirukan suara dari bunyi sesuatu. Seperti bunyi benda jatuh, suara cipratan air bahkan suara hewan.

6. Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2007:140) ilustrasi adalah seni gambar yang berfungsi sebagai pemberi penjelasan suatu tujuan secara visual.

Ilustrasi merupakan bagian yang sangat penting dalam komik karena berfungsi untuk menguraikan cerita.

7. Tema

Tema cerita akan menentukan genre cerita komik. Pemilihan tema harus disesuaikan target audiens sehingga makna cerita dapat tersampaikan dengan baik.

8. Splash

Menurut Indria Maharsari (2011:98) Spalsh dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Spalsh Halaman

Spalsh halaman adalah panel yang berfungsi sebagai prolog dan mencantumkan judul komik. Spalsh halaman terletak di halaman pertama komik.

b. Splash Panel

Splash panel adalah panel yang berfungsi untuk menjelaskan adegan penting dengan ukuran panel lebih besar dari panel lainnya.

c. Splash Ganda

Splash ganda adalah panel yang berfungsi untuk mendramatisir adegan atau pesan cerita. Panel ini menyambung dari halaman satu ke halaman berikutnya.

9. Garis Gerak

Garis Gerak adalah garis atau gestur yang ditimbulkan oleh efek gerakan tokoh dalam komik.

10. Symbolia

Symbolia adalah ikon yang biasa digunakan dalam komik. Contoh symbolia yang terdapat didalam komik diantara adalah:

- a. Plewds artinya karakter komik sedang berkeringat karena bekerja keras atau depresi.
- b. Emanate merujuk kepada karakter komik sedang terkejut.
- c. Grawlixes merujuk kepada karakter komik sedang marah.
- d. Squeans merujuk kepada karakter komik sedang pusing atau sakit.
- e. Briffits merujuk kepada karakter komik sedang bergerak.

11. Kop Komik

Kop komik adalah halaman komik yang berisi nama pengarang dan judul dari komik.

II.5.5 Tahapan Pembuatan Komik

Dalam pembuatannya komik memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. **Ide dan Sinopsis Cerita**, creator komik harus terlebih dahulu menentukan garis besar komik yang akan dibuat akan menceritakan tentang apa. Hal ini dapat dilakukan mencari banyak refrensi komik-komik yang sudah ada.
2. **Naskah dan Alur Cerita**, setelah menemukan garis besar cerita yang akan dibuat selanjutnya adalah membuat naskah cerita yang disiapkan untuk tiap halaman komik. Naskah disini terdiri dari narasi dan dialog antar tokoh. Selain itu ada alur cerita yang merupakan rangkaian dari peristiwa yang berurutan. Alur cerita memiliki beberapa bagian, yaitu:
 - a. **Tahap awal** : pengenalan tokoh, latar dan waktu
 - b. **Tahap konflik** : awal mula konflik mulai muncul
 - c. **Tahap perkembangan konflik** : konflik mulai berkembang
 - d. **Tahap klimaks** : puncak dari konflik

- e. **Tahap penyelesaian** : konflik terselesaikan
- f. **Tahap penutup** : penutupan cerita

Ada 3 jenis alu cerita berdasarkan waktu kejadiannya, yaitu:

- a. Alur maju, alur cerita yang terjadi secara berurutan. Alur jenis ini mejadi alur yang paling banyak digunakan dan lebih mudah dipahami oleh pembaca karena alurnya jelas.
 - b. Alur mundur.alur cerita yang menggunakan kilas balik (flashback) dalam penyampaianya.
 - c. Alur campuran, alur cerita yang menampilkan alur maju dan alur mundur dalam penyampaianya.
3. **Mendesain Tokoh secara Verbal dan Visual**, verbal disini berarti penggambaran karakter dan sifat tokoh kemudian divisualisasikan kebentuk karaternya. Mulai dari penampilan fisik maupun *style* pakaian mereka.
 4. **Membuat sketsa kasar**, berfungsi untuk memvisualisasikan naskah cerita dengan penggambaran kasar setiap ilustrasi dan penempatan balon kata yang terdapat di setiap halaman komik.
 5. **Penintaan**, pembuatan *outline* dari sketsa ilustrasi dan balon kata yang sudah dibuat. Selain itu juga menghapus sketsa yang tidak diperlukan sehingga ilustrasi akan terlihat lebih rapi dan jelas.
 6. **Pewarnaan**, mewarnai ilustrasi yang sudah di outline rapi. Pemilihan warna dapat disesuaikan dengan keinginan kreator komik.
 7. **Editorial**, pengeditan komik tidak lagi dilakukan oleh creator komik melainkan oleh bagian khusus editor agar komik siap untuk diproduksi.
 8. **Produksi**, setelah melalui pihak editor, komik akan dicetak dalam buku atau upload melalui internet.
 9. **Promosi**, komik yang telah dibuat dipromosikan melalui media sosial atau secara langsung.
 10. **Distribusi**, pengiriman dan pendistribusian komik dari pihak media cetak ke toko buku atau konsumen langsung.
 11. **Pembaca**, pihak yang akan menggunakan produk yang dihasilkan produsen, yaitu merupakan para penggemar buku komik.

II.5.6 Anatomi Buku Komik

Dalam anatomi komik terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Cover Komik

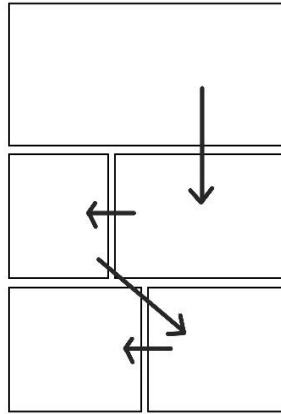
Menurut Maharsi (2011:146) Cover komik merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada didalam komik. Cover komik berisi tentang judul komik, ilustrasi, nama komikus, nama penerbit. Selain itu komikus ada juga pembuat naskah dan pewarna. Beberapa komik juga menampilkan harga di covernya seperti komik superhero Marvel atau DC.



Gambar 4. Cover Komik Marvel Captain Amerika
(Sumber: <http://capnscomics.blogspot.com/2014/09/captain-america-111-cover-by-jim.html> diakses 20 november 2020, pukul 16.29 WIB)

2. Layout Komik

Menurut Maharsi (2011:151) *layout* komik merupakan format pembuatan komik sebelum komik diproduksi. Tahap dimana penempatan isi komposisi komik ditentukan termasuk *cover*. *Layout* dalam komik berarti pengaturan tata letak ilustrasi dan teks agar terlihat menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu pemilihan *layout* sangat penting karena apabila *layout* berantakan maka komik akan sulit dipahami oleh pembaca nantinya.



*Gambar 5. Alur Panel Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)*

II.6 Tinjauan Tipografi

Tipografi merupakan teknik yang digunakan untuk memilih dan mengatur huruf yang fungsinya untuk memberikan kesan tertentu. Tipografi berasal dari Bahasa Yunani, *typos* yang berarti bentuk, dan *grapho* yang berarti menulis. Hal-hal yang berkaitan dengan huruf dapat disebut tipografi. Tipografi juga merupakan hasil dari pengembangan cara manusia berkomunikasi. Menurut Rustan (2011:16) tipografi adalah karya desain yang memberi penekanan terhadap penggunaan huruf-huruf dan angka.

Tiap huruf yang dibuat memiliki makna dan kesan yang berbeda-beda. Namun dalam pembuatannya, huruf memiliki standar yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Keterbacaan (readability) dan kejelasan (legibility)
2. Berkarakter (Characteristed)
3. Menarik (Attractive)

Dalam pembuatannya, tipografi mengalami banyak perkembangan yang awal dari tulisan tangan hingga komputerisasi. Sehingga dalam penggunaannya lebih cepat dan mudah karena dapat diproduksi secara masal. Pengaplikasian tipografi dalam suatu karya atau desain harus diperhatikan kesesuaiannya. Karena setiap tipografi memiliki kesan dan karakternya masing-masing. Selain dari bentuk fisik tipografi yang mudah dibaca, penataanya dan ukuran juga perlu diperhatikan.

Oleh karena itu pemilihan tipografi untuk media cetak yang akan dipublikasikan secara masal harus memiliki keterbacaannya baik. Seperti halnya penerapan tipografi pada buku komik, tidak hanya keterbacaan yang baik tapi juga kesan humanis dan tidak kaku. Apabila pemilihan tipografi dalam komik seperti ketika menulis jurnal maka akan terasa kaku dan kurang ekspresif. Karena dalam komik sering menggunakan kalimat langsung yang diucapkan para tokoh, maka perlu tipografi yang lebih ekspresif.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa jenis tipografi yang nantinya akan digunakan dalam perancangan komik ini tidak hanya memiliki keterbacaan baik tapi juga harus memberi kesan humanis dan ekspresif. Selain itu penulis juga mempertimbangkan hal-hal lain seperti dari nilai-nilai estetis dari tipografinya itu sendiri.

II.7 Tinjauan Warna

Warna merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Ketika membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan visual. Warna dapat memberikan citra pada orang yang melihatnya. Menurut teori Brewster, warna dikelompokkan dalam 4 macam:

1. Warna primer, warna dasar yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.
2. Warna sekunder, warna campuran dari warna-warna primer dengan takaran yang sama. Contohnya warna jingga yang merupakan hasil campuran warna merah dan kuning.
3. Warna tersier, warna campuran dari warna primer dan sekunder. Contohnya warna jingga kekuningan yang merupakan hasil campuran warna jingga dan kuning.
4. Warna netral, warna campuran dari 3 warna primer dengan takaran sama persis, sehingga menghasilkan warna pekat kehitaman.

Selain sebagai memberikan kesan dan citra, warna juga digunakan sebagai identitas sesuatu sehingga mudah diidentifikasi oleh orang yang melihatnya. Pemilihan warna yang tepat perlu diperhatikan sehingga dapat memberikan kesan sesuai yang diharapkan. Oleh karena dalam perancangan komik ini, penulis merasa perlu untuk memperhatikan dalam pemilihan warna yang tepat yang sesuai dengan tema dan dapat diterima dengan baik oleh pembaca yaitu generasi muda.

Menurut Rustan (2019:59) remaja cenderung menyukai warna hangat dan panas. Sesuai dengan emosi mereka yang masih meluap-luap. Dengan pemilihan warna yang cocok untuk remaja yang disesuaikan dengan tema cerita sehingga dapat memberi kesan harmoni untuk keseluruhan komiknya.

II.8 Tinjauan Psikologi Remaja

Menurut W. Santrock (2002:23) remaja merupakan tahapan peralihan dari masa anak-anak ke dewasa. Ditandai dengan perubahan kognitif, biologis dan sosial emosional. Fase remaja sering disebut sebagai fase dimana seorang anak ingin mencari jati diri mereka. Namun fase tersebut dapat menjadi salah satu penyebab remaja menjadi rentan akan terpengaruh perilaku buruk. Oleh karena itu perlu adanya pembinaan yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, diantaranya dengan memberikan media bacaan yang disenangi namun juga dapat mengajarkan perilaku positif terhadap mereka. Sehingga waktu kosong mereka dapat dialihkan untuk membaca buku yang mereka senangi daripada berbuat hal-hal yang negatif.

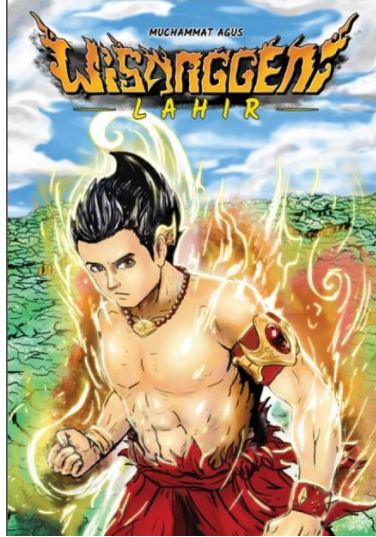
Menurut Chall (Gunarsa: 2004) ada beberapa tahapan dalam perkembangan membaca, yaitu:

- a. Tahap 0, yaitu tahap pre-reading (0 sampai 6 tahun)
- b. Tahap 1, yaitu tahap decoding (6 sampai 7 tahun)
- c. Tahap 2, yaitu tahap kelancaran dan konfirmasi (7 sampai 8 tahun)
- d. Tahap 3, yaitu tahap mempelajari hal baru (8 sampai 14 tahun)
- e. Tahap 4, yaitu tahap individu sudah memiliki bermacam sudut pandang (14 sampai 18 tahun)
- f. Tahap 5, yaitu rekonstruksi dan konstruksi (18 tahun ke atas)

Tahapan-tahapan tersebut menjelaskan bahwa semakin bertambahnya umur maka akan semakin berkembang juga pemahaman dan daya tangkap terhadap apa yang mereka baca. Jika melihat ke tahapan pada usia 14-18 tahun dapat diketahui bahwa remaja sudah memiliki berbagai macam sudut pandang dari sesuatu yang mereka baca. Oleh karena itu, penulis merasa perlunya penggambaran komik yang lebih serius namun tidak kaku dengan disisipi adegan humor sehingga pembaca tidak bosan.

II.9 Refrensi Perancangan

II.9.1 Refrensi Perancangan Wisanggeni



Gambar 6. Komik Wisanggeni Lahir
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Judul : Wisanggeni Lahir

Pengarang : Muchammad Agus

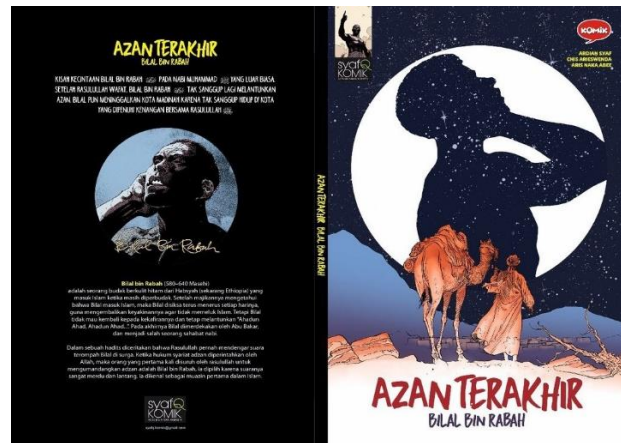
Penerbit : Muchammad Agus

Ukuran : A5 (14.8 cm x 21 cm)

Kesimpulan : Komik Wisanggeni ini berisikan tentang karakter buatan bernama Wisanggeni yang merupakan anak dari Arjuna dan Dewi Dresanala. Cerita ini dimulai karena Batara Dewasrani yang ingin merebut Dewi Dresanala dari Arjuna dan dia berniat menyingkirkan bayi Wisanggeni dengan membuang ke Gunung berapi. Namun Wisanggeni justru tetap hidup dan memperlihatkan bahwa dia merupakan anak yang dapat menjadi pahlawan di masa depan.

II.10 Refrensi Produk

II.10.1 Komik Azan Terakhir Bilal Bin Rabah



Gambar 7. Komik Adzan Terakhir Bilal Bin Rabah
(Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file/1181859984a5e8ae54b5f810bee9a1dc>, diakses tanggal 19 Oktober 2020, pukul 06.33)



Gambar 8. Komik Adzan Terakhir Bilal Bin Rabah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Spesifikasi Buku

Judul : Adzan Terakhir Bilal Bin Rabah

Pengarang : Ardian Shaf

Penerbit : Syafq Komik

Ukuran : 25.5 cm x 17.5 cm

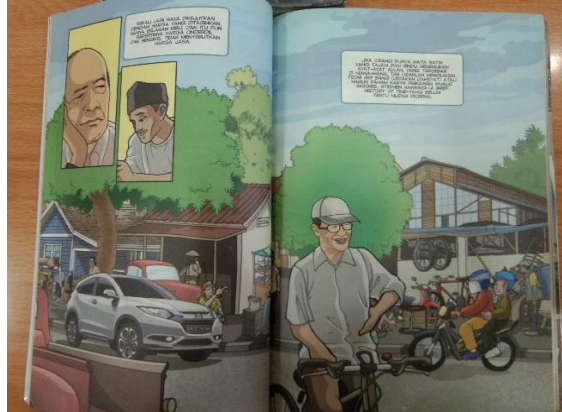
Keterangan : a. Komik ini ditujukan untuk remaja 17 tahun sampai dewasa.

- b. Memiliki visual yang menarik dengan penggambaran yang detail.
- c. Komposisi antara dan ilustrasi tersusun dengan baik sehingga mudah dibaca dan dipahami.
- d. Pemilihan *style* gambar yang sesuai dengan remaja yang bercerita tentang kisah hipup Bilal Bin Rabah yang merupakan sahabat Nabi Muhammad.
- e. Pemilihan ukuran dan jenis kertas yang berkualitas dan mudah dibawa.
- f. Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami.

II.10.2 Komik Bengkel Buya



Gambar 9. Cover Komik Bengkel Buya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 10. Layout Komik Bengkel Buya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Spesifikasi Buku

Judul : Bengkel Buya

Pengarang : Ahmad Syafii Maarif

Penerbit : Mizan

Ukuran : 25.5 cm x 17.5 cm

Keterangan : a. Komik ini ditujukan untuk remaja 14 sampai 18 tahun
b. Memiliki visual yang menarik dengan penggambaran yang detail.
c. Komposisi antara dan ilustrasi tersusun dengan baik sehingga mudah dibaca dan dipahami.
d. Pemilihan *style* gambar yang sesuai dengan remaja yang bercerita tentang Bengkel Buya.
e. Pemilihan ukuran dan jenis kertas yang berkualitas dan mudah dibawa.
f. Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami.
g. Pemilihan warna juga menarik sehingga pembaca tidak cepat bosan membacanya