

PERANCANGAN VISUAL BUKU ILUSTRASI KOMIK KERONCONG

D'GLADHEN DI SUKOHARJO

Amri Ihsan Al Amin
Zulfa Rahmawati
Ninggar Mayangningrum

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik keroncong merupakan jenis, musik yang sejak dulu ada, awal musik keroncong di Indonesia pada tahun 1512 ketika Portugis datang menjajah Indonesia, mereka membawa music Fado yaitu lagu bangsa Portugis yang bernada minor. Lalu lama kelamaan, karena Portugis pergi dari Indonesia, pengaruh musik Fado tidak serta merta hilang, akan tetapi mulai sedikit digubah oleh orang Indonesia yang sekarang dikenal sebagai musik keroncong. pada Tahun 1880 keroncong mulai lahir kembali di Indonesia dan sudah divariasi oleh *instrument* tradisional.

D'Gladhen adalah grup musik yang beranggotakan remaja penyuka jenis musik keroncong. Mereka sering menggubah lagu-lagu populer menjadi berirama keroncong klasik. Tujuan mereka ialah ingin melestarikan musik keroncong agar tidak lekang dimakan perkembangan jaman, dan memberi contoh bagi generasi muda Sukoharjo bahwa bermain musik keroncong juga kekinian.

Membahas media, begitu banyak cara dan pilihan untuk mengungkapkan ekspresi anak muda, bisa dengan musik, puisi, komik, gambar mural. Namun penulis disini mengangkat media komik, dengan alasan komik merupakan gabungan antara visual dan tulisan sehingga diharapkan pembaca karya penulis mampu menangkap tujuan penulis mengangkat tema ini dengan media komik.

Penulis mencoba mengangkat band “D”GLADHEN” dalam media komik dengan tujuan memperkenalkan band tersebut serta membuktikan bahwa musik keroncong masih relevan untuk generasi muda jaman sekarang.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah pada karya ini adalah membuat ilustrasi komik bertema musik keroncong bagi remaja Sukoharjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan bahwa terdapat beberapa masalah, antara lain :

1. Bagaimana merancang karakter profil pesonel Band D’Gladhen dalam ilustrasi komik?
2. Bagaimana membuat komik bertema musik yang sesuai bagi remaja Sukoharjo agar tertarik pada musik keroncong ?

D. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka terdapat tujuan perancangan ini yaitu :

1. Merancang karakter profil pesonel Band D’Gladhen dalam ilustrasi komik.
2. Membuat komik yang informatif bagi remaja Sukoharjo agar tertarik dengan musik keroncong.

E. Konsep Karya

Dalam penulisan ini, penulis mencoba merancang sebuah komik yang berisikan sebuah pengetahuan dan serba – serbi tentang musik keroncong. Jadi secara tidak langsung, para pembaca ketika membaca komik ini akan mengetahui seluk beluk musik keroncong, alat-alat yang sering digunakan untuk bermain musik keroncong. Penulis merancang sebuah media yang berbeda dan tidak membosankan bagi remaja di Sukoharjo agar mendapat pengetahuan tentang kearifan lokal musik keroncong. Konsep karya ini memanfaatkan dua media yang berbeda, yaitu media kertas berbentuk buku komik berisi 23 halaman dan media elektronik yaitu komik yang berformat pdf dan bisa diunduh gratis di blog online beserta katalog dan beberapa sampel pengetahuan tentang musik keroncong.

Konsep buku komik ini memakai sembilan tokoh pemain yaitu para personil D'Gladhen sendiri yang bercerita dan menjelaskan serba-serbi tentang keroncong.

Penulis menggunakan teknik kartun komik gaya Eropa, dengan karakteristik, ciri khas khusus yaitu memiliki bentuk yang tidak proporsional atau tidak sesuai dengan bentuk manusia pada aslinya, namun tetap memiliki sisi artistik, bisa dinikmati dan dibaca. Seperti Asterix dan Obelix dan Adventure of Tintin. Penulis mengadopsi serta terinspirasi oleh komik *style* Eropa.

Lek jon merupakan tokoh yang paling berpengaruh dalam karena yang dia yang salah satu pendiri D'Gladhen, memiliki sifat pemalu, sedikit serius namun suka guyon. Berambut panjang, kurus berkumis tipis.



Gb. 1 Karakter Lek Jon

Lesan adalah pemain biola di grup D'Gladhen, memiliki sifat suka bercanda, jarang serius, namun memiliki sifat ambisius. Memiliki rambut cepak, tipis di samping, kurus dan tinggi.



Gb. 2 Karakter Lesan

Pemuda berkacamata ini mengisi di posisi gitar di grup D'Gladhen. Serius, kalem. Memiliki tubuh kurus, rambut belah samping berjenggot tipis, dan berkacamata.



Gb. 3 Karakter Dayat

Andhi merupakan pemain cak di grup D'Gladhen ,suka guyon pemalas, suka ngantuk. Bertubuh gempal, rambut keriting kribo namun tipis.



Gb 4 Karakter Andhi

Yudan merupakan pemain cuk, orang yang periang, suka bercanda, ber badan kecil, suka memakai ikat kepala.



Gb.5 Karakter Yudan

Pemuda yang suka memakai topi ini memainkan Cello di D'gladhen, memiliki sifat pemalu, pendiam, selow.ga suka buru – buru.



Gb. 6 Karakter Aan

Pemuda yang suka bercanda namun memiliki keahlian menyanyi yang bagus dan *style*.



Gb.7 Karakter Ahmad

Personil perempuan kedua di grup D'Gladhen ,yang mengisi posisi backing vocal ini, juga pemalu.jarang berbicara kalau belum kenal.

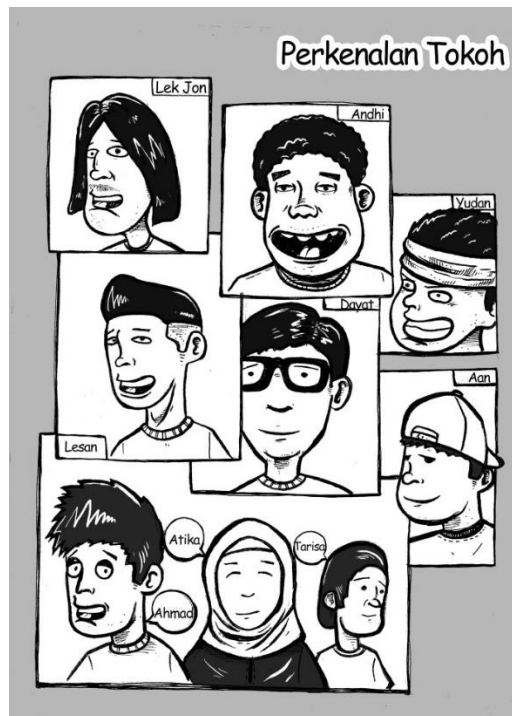


Gb.8 Karakter Tarisa

Personil Cewek ini sangat pemalu, jarang berbicara tapi suka sekali menyanyi, memakai jilbab, berbadan sedang dan ramah senyum.

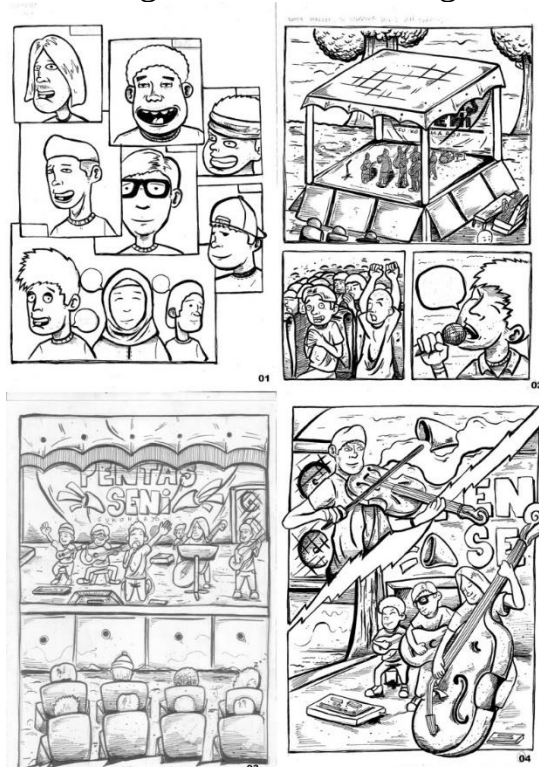


Gb.9 Karakter Atika

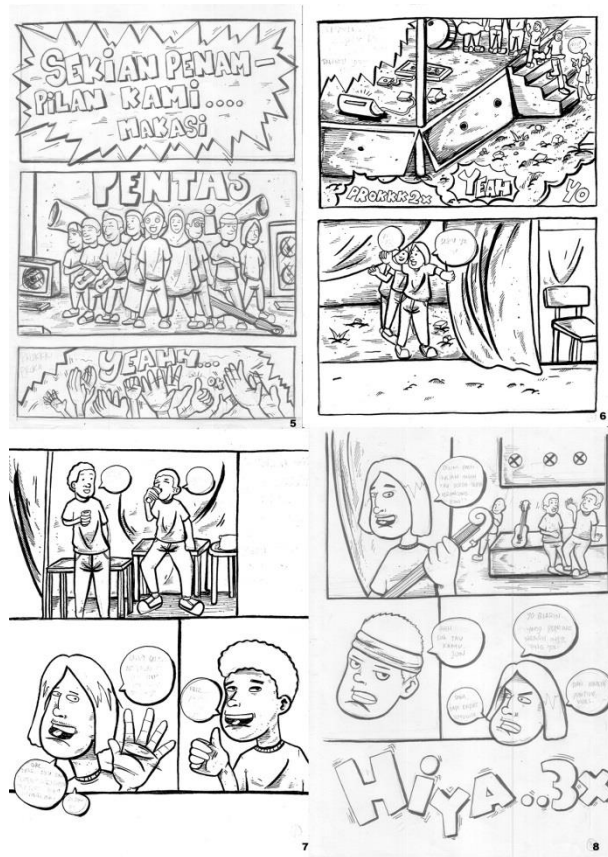


Gb.10 gabungan semua Tokoh

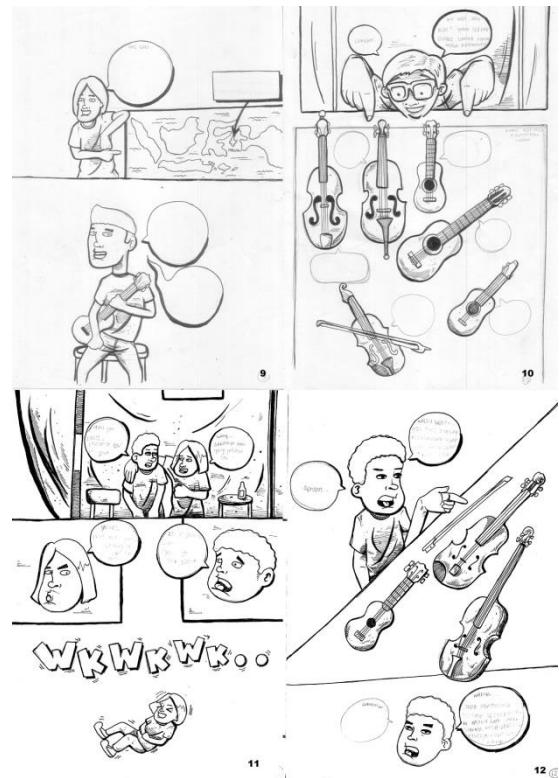
Sketsa kasar berisikan tentang proses paling awal dalam pembuatan karakter, per halaman, inking manual & scanning, inking digital.



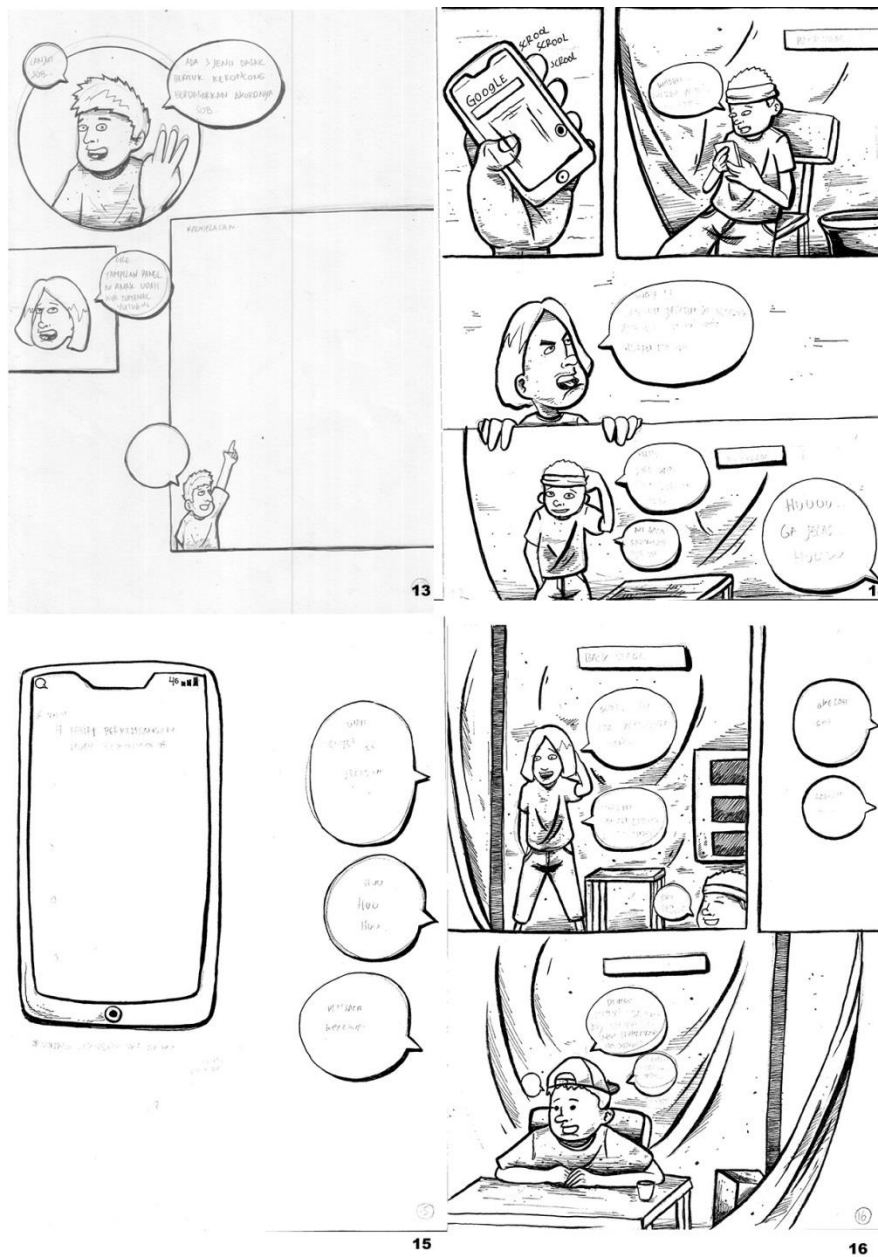
Gb.11 Sketsa



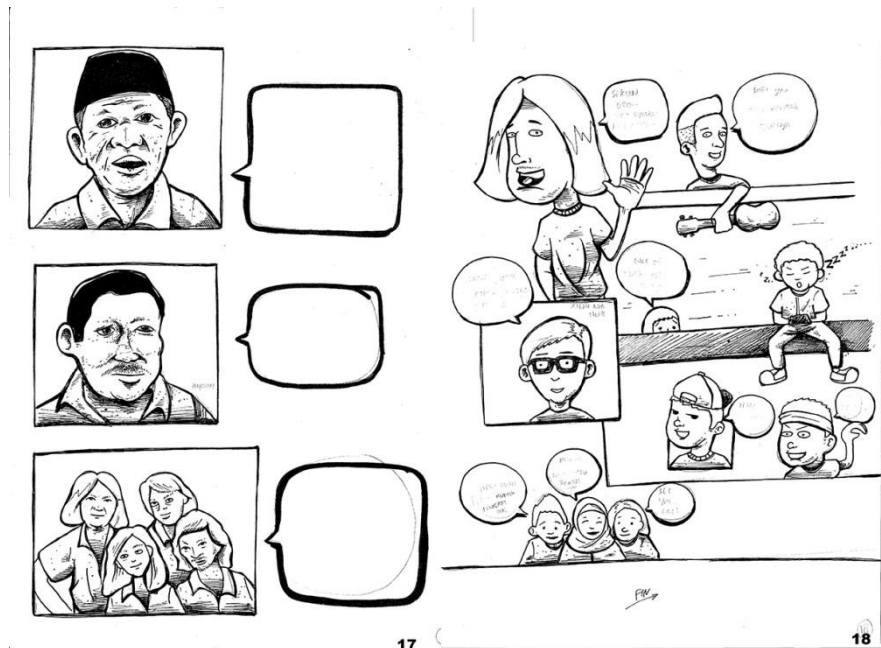
Gb. 12 Sketsa



Gb. 13 Sketsa



Gb.14 sketsa



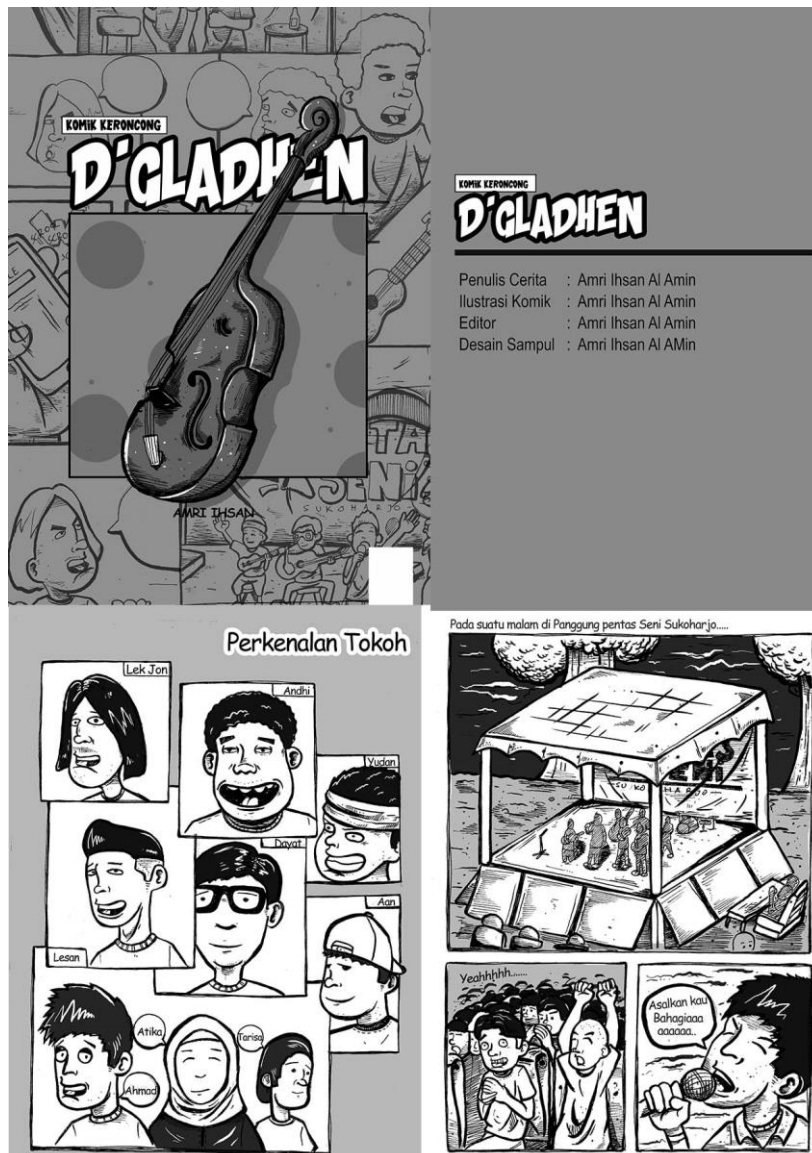
19

Gb.15 sketsa

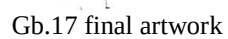
A. Final Artwork

Final artwork merupakan tahap dimana proses selanjutnya setelah sketsa kasar, yaitu tahap komputerised, pembersihan gambar per halaman dari coretan yang tidak terpakai, dan pewarnaan.

Amri Ihsan Al Amin, Zulfa Rahmawati, Ninggar Mayangningrum
 Perancangan Visual Buku Ilustrasi Komik Keroncong D'gladhen Di Sukoharjo



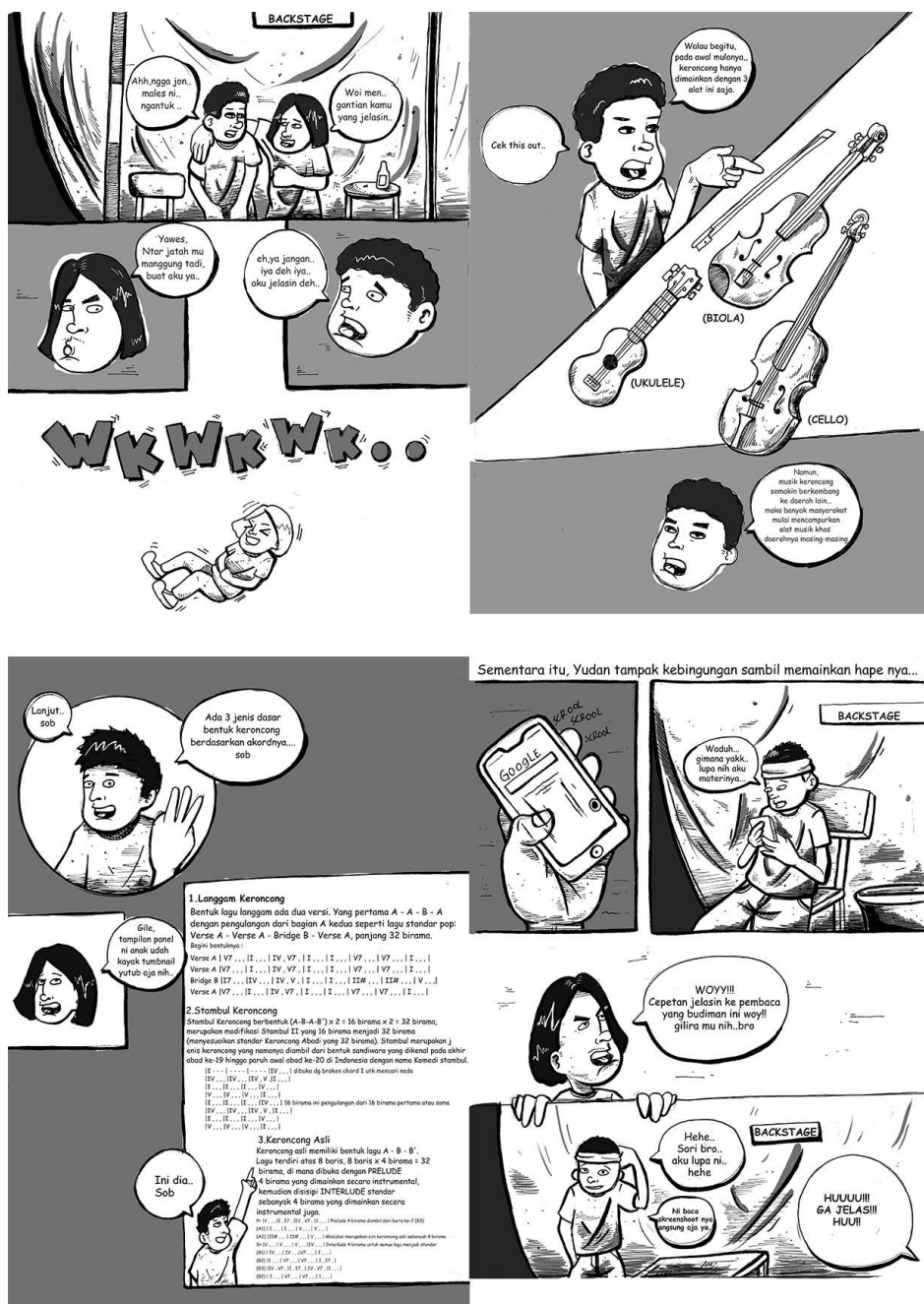
Gb.16 Final Artwork



Amri Ihsan Al Amin, Zulfa Rahmawati, Ninggar Mayangningrum
 Perancangan Visual Buku Ilustrasi Komik Keroncong D'gladhen Di Sukoharjo



Gb.18 final artwork

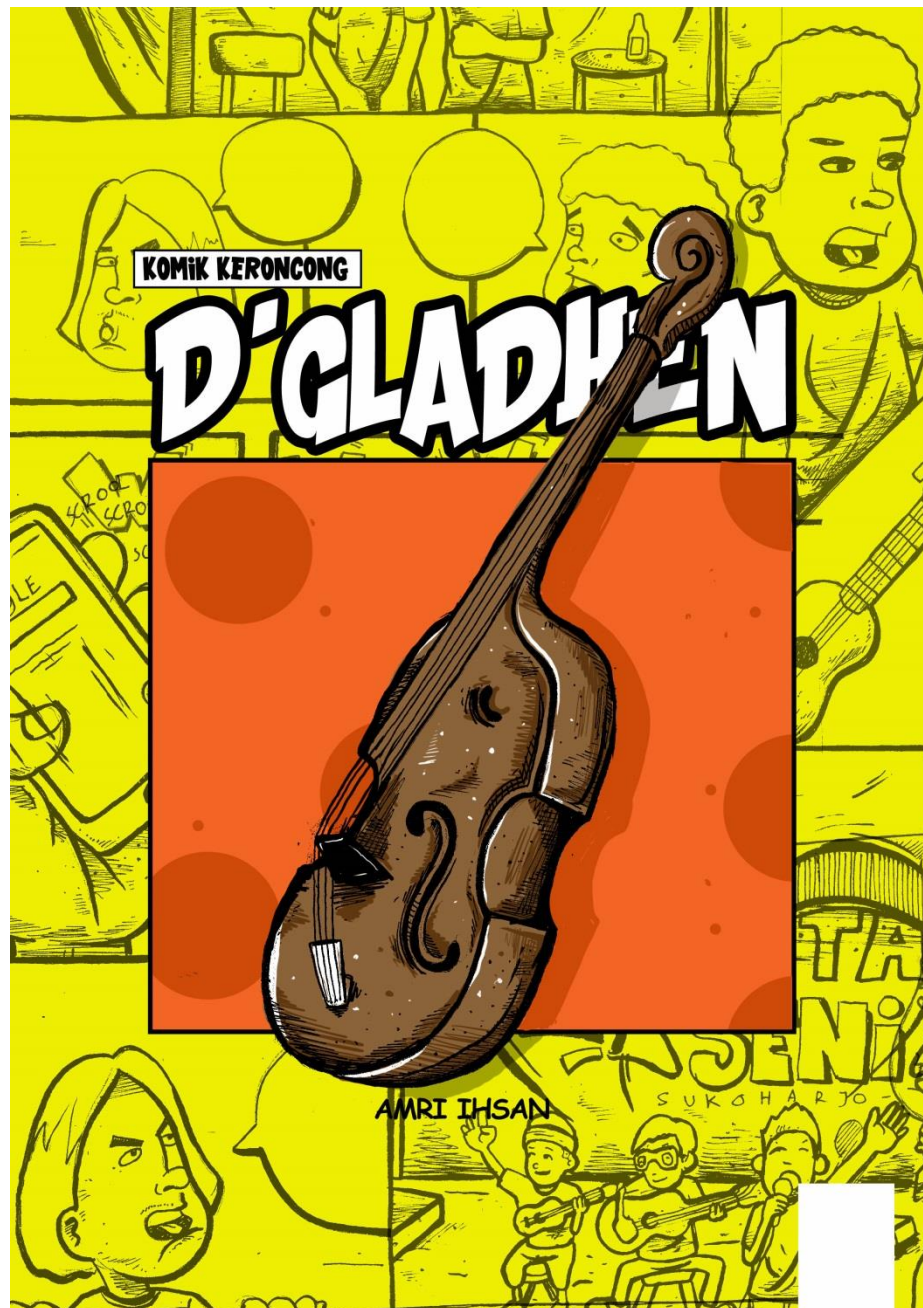


Gb.19 finsl artwork

Amri Ihsan Al Amin, Zulfah Rahmawati, Ninggar Mayangningrum
 Perancangan Visual Buku Ilustrasi Komik Keroncong D'gladhen Di Sukoharjo



Gb. 20 final artwork



Gb.21 final artwork cover buku komik.

B. Karya Jadi

1. Buku komik



Gb.22 Mock Up buku komik.

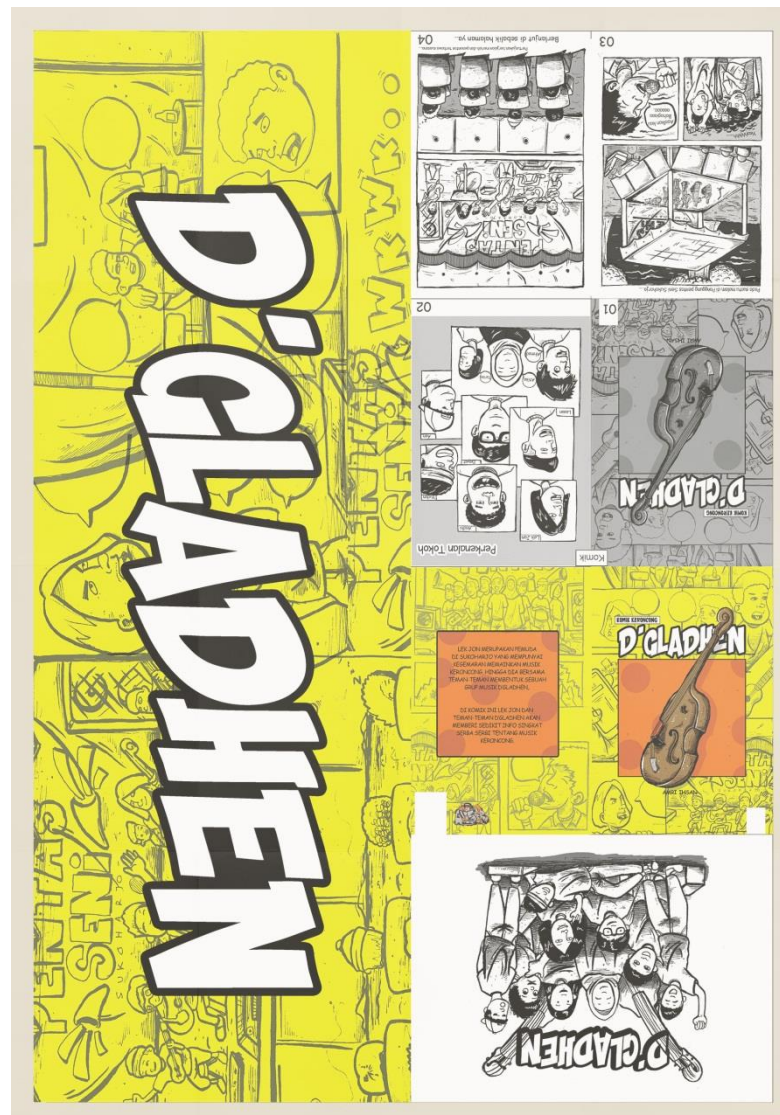
Nama	: Buku Komik
Ukuran	: A5 (14,8 x 21,0 Cm)
Kertas	: Hvs 80gr
Software	: Photoshop Cs6 dan Corel Draw x7
Headline	: Komik Keroncong D'GLADHEN

2. Folded



Gb.23 Folded Sisi A

Amri Ihsan Al Amin, Zulfa Rahmawati, Ninggar Mayangningrum
 Perancangan Visual Buku Ilustrasi Komik Keroncong D'gladhen Di Sukoharjo



Gb.24 Folded Sisi B

Nama	: Folded Print
Ukuran	:A3 (29,7 x 42,0 Cm)
Kertas	:Art Paper 140Gsm
Software	:Photoshop Cs 6 & Corel Draw x7
Headline	:D'Gladhen

2. Media Interaktif



Gb.25 Media Interaktif

Nama	: Media Interaktif indesign
Ukuran	: Web (800 x 600Pixels)
Kertas	:-
Software	:Indeisgn & Photoshop
Headline	: Komik Keroncong D'Gladhen

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari perancangan ini, penulis mencoba memperkenalkan pengetahuan singkat tentang musik keroncong kepada remaja di sukoharjo melalui pendekatan media visual komik kartun yang bisa menjadi alternatif untuk memberi informasi kepada khalayak umum.

B. Saran

Bagi pembaca yang ingin membuat media informasi atau edukasi, buatlah media yang tidak umum dan terselubung, sehingga orang yang melihat/ membaca secara tidak langsung/tidak sadar mendapat ilmu atau informasi yang bermanfaat sekaligus merasa terhibur, karena media yang dibawa tidak membosankan.

Daftar Pustaka

<https://id.wikipedia.org/wiki/Keroncong>
<https://www.kompasiana.com/jokopw/561e77e4f59673420dc353c4/tiga-manfaat-mendengarkan-musik-keroncong?page=all>

Iwan. 2011. “Kornchonk Chaos”. Yogyakarta : Gramedia Pustaka