

# Perancangan Buku Komik *City Guide* Pariwisata Kota Surabaya Berbasis Ilustrasi Digital Guna Menganalkan Wisata Surabaya.

## INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

<sup>1)</sup>Otto Archio Putra Anugerah <sup>2)</sup>Hardman Budiarto <sup>3)</sup>Sigit Prayitno

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: ottoarchio28@gmail.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

The purpose of the design a comic book City Surabaya tourism guide is to introduce and promote tourism. Further research is done using qualitative research methods that do interviews, observation, and literature to obtain data that is used in the creation of design concepts to support the comic book city Surabaya tourism guide. The data were analyzed by using multiple stage, apply the reduction of data, data presentation, and conclusion. After analyzing the data, the found discuss the design concepts or keywords "Modern". The complaint is the latest, cutting edge, attitude and way of thinking and acting in accordance with the demands of the times. The concept of "Modern" aims to show that Surabaya is a city that has developed technology. Acting, the concept of the menu-the menu is served to infuse the public perception that the public Surabaya willing to learn and thrive in the new stuff. The result of designing a comic book City of Surabaya tourism guide is to introduce and promote tourism city of Surabaya Surabaya and so that people outside the city could've known tourism in Surabaya.

Keywords: Design, city guides, comic books, tourism, digital illustration, Surabaya

Surabaya, selain menjadi ibukota dari provinsi Jawa Timur, merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta. Dengan populasi penduduk sekitar 3 juta orang, Surabaya telah menjadi kota Metropolitan dengan beberapa keanekaragaman di dalamnya. Selain itu Surabaya kini telah menjadi pusat bisnis, perdagangan, industri, pendidikan, hingga pariwisata di Indonesia. Surabaya dikenal pula sebagai kota pahlawan, hal ini terjadi sejak adanya pertempuran rakyat Surabaya melawan tentara Belanda dalam revolusi kemerdekaan Indonesia. (www.eastjava.com).

Pariwisata kota Surabaya meliputi wisata alam, wisata religi, wisata belanja, wisata kuliner, wisata edukasi, dan wisata budaya belum di publikasikan dengan optimal. Untuk sementara publikasi yang

ada hanya berupa penyebaran lewat internet dan mulut ke mulut dari sebagian masyarakat. Sehingga masyarakat luas belum mengenal kebanyakan wisata di kota Surabaya. Dengan demikian potensi wisata Kota Surabaya perlu lebih dikembangkan agar dapat dikenal oleh masyarakat luas.

Dalam sebuah wisata biasa ditemukan istilah *city guide*, yang merupakan pemandu wisata yang bertugas membawa wisatawan dan memberikan informasi wisata tentang obyek – obyek wisata utama di suatu kota, hal ini biasanya dilakukan didalam *bus* atau kendarannya lainnya.

Oleh karena itu diperlukan sebuah media untuk mengenalkan serta menunjukkan tempat – tempat wisata

kepada masyarakat luas. Media – media informasi tersebut dapat berbentuk digital maupun cetak. Salah satu media tersebut adalah buku. Menurut Muktiono (2003:2) buku merupakan sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa. Buku merupakan sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika di bandingkan dengan media informasi lainnya. Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, umumnya anak – anak menyukai buku yang bergambar, karena mereka lebih mudah memahami buku yang memiliki banyak gambar daripada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih mudah memahami apa yang mereka baca walaupun sedikit gambarnya (Muktiono,2003:76).

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar – gambar tidak bergerak yang di susun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jalinan cerita. Menurut Scott McCloud (2008:12) bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal.

Komik merupakan sebuah media yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga lebih bersifat informative dan

## Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, sebagaimana Moelong (1997:6) berpendapat bahwa, penelitian Kualitatif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Data yang didapatkan berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto,

edukatif (Rohani, 1997:21). Secara garis besar media komik dapat di bagi menjadi dua yaitu komik strip ( *comic strip* ) dan buku komik ( *comic book* ). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya bersambung ceritanya, sedangkan yang di maksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku.

Komik sangatlah populer di kalangan masyarakat Indonesia salah satunya di kota Surabaya. Mulai dari anak – anak hingga orang tua menikmati bacaan buku komik. Tentu saja tidak semua komik mereka baca, melaikan tergantung *genre*, cerita dan kontennya karena setiap orang memiliki selera yang berbeda dalam bacaan buku komik tersebut.

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang berarti menjelaskan. Jadi gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Sedangkan ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi.

. Dengan ini penulis mengangkat judul Perancangan Buku Komik *City Guide* Berbasis Ilustrasi Digital Upaya Mengenalakan Kota Surabaya akan sangat bermanfaat untuk wisatawan yang berkunjung ke Surabaya, juga untuk warga kota Surabaya sendiri.

videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

Pendekatan yang dimaksud diantaranya adalah observasi, wawancara, dokumentasi, studi eksisting dan kepustakaan. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan aktifitas, sehingga

mengharuskan peneliti mengumpulkan informasi yang detail dengan menggunakan beragam prosedur pengumpulan data selama periode waktu tertentu.

### Strategi Utama :

Merancang buku komik berbasis ilustrasi digital yang menyajikan tempat pariwisata di Surabaya serta menambahkan fitur untuk memudahkan mengetahui lokasi wisata dengan gaya visual kartun yang tetap mengandung budaya *suroboyoan* upaya memudahkan mengenalkan tempat pariwisata Surabaya kepada masyarakat

### Deskripsi Konsep

Konsep untuk perancangan buku komik *city guide* pariwisata kota Surabaya adalah “*Modern*”. Deskripsi dari “*Modern*” adalah terbaru, mutakhir, sikap dan cara berpikir dan bertindak sesuai dengan tuntutan zaman. Konsep “*Modern*” bertujuan untuk menunjukkan bahwa pariwisata kota Surabaya merupakan tempat yang bagus untuk beredukasi. Artinya, konsep “*Modern*” dihadirkan untuk memberikan kepada masyarakat bahwa pariwisata kota Surabaya ini dapat dikenal menjadi wisata dengan konsep yang mutakhir dan memiliki teknologi yang mudah di gunakan masyarakat. Maka dari itu diharapkan buku komik *city guide* pariwisata kota Surabaya ini dapat membuat masyarakat untuk memahami dan mengenal tentang pariwisata kota Surabaya.

Dengan konsep “*Modern*”, diharapkan pariwisata kota Surabaya ini dapat menarik minat masyarakat Surabaya maupun luar kota untuk lebih mengenal dan berkunjung ke tempat pariwisata yang ada di Surabaya

### Strategi Kreatif

Perancangan buku *komik city guide* pariwisata kota Surabaya diperlukan strategi kreatif untuk mengenalkan pariwisata kota Surabaya. Pesan visual dan konten merupakan salah satu hal penting dari buku komik ini agar mampu menunjukkan identitas pariwisata kota Surabaya yang sesuai dengan konsep “*modern*.” Konsep “*modern*” yang akan dikemas dalam buku *komik city guide* pariwisata kota Surabaya ialah:

#### 1. Ukuran dan Halaman Buku

- |                                   |   |             |
|-----------------------------------|---|-------------|
| a. Jenis buku                     | : |             |
| Buku Komik                        |   |             |
| b. Dimensi Buku                   | : | 25          |
| cm x 17 cm                        |   |             |
| c. Jumlah halaman                 | : | 48          |
| Halaman                           |   |             |
| d. <i>Gramaterur</i> isi buku     | : | 150         |
| gr                                |   |             |
| e. <i>Gramaterur</i> cover        | : | 210         |
| gr                                |   |             |
| f. <i>Finishing</i>               | : | <i>soft</i> |
| <i>cover</i> , dan laminasi doff. |   |             |

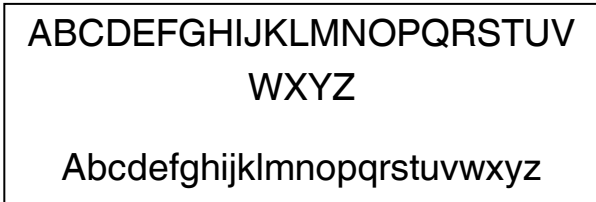
#### Struktur Buku

- Cover Depan
- Blank Page
- Sub Cover
- Halaman Copyright
- Halaman Kata Pengantar
- Halaman Isi
- Biografi Penulis
- Blank Page
- Cover Belakang (Sinopsis)

#### 2. Tipografi (Visual)

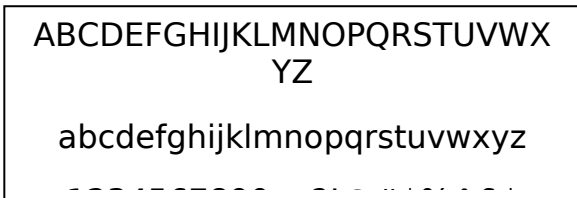
Jenis tipografi yang sesuai dengan konsep “*Modern*” adalah jenis huruf *Sans Serif* dengan karakter font *Big Noodle Titling* dan *Calvetica*. Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya

dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer sama.



Gambar 4.4 Tipografi “*Big Noodle Titling*”

Sumber : Hasil Olahan Peneliti,2016



Gambar 4.5 Tipografi “*Colvetica*”

Sumber : Hasil Olahan Peneliti,2016

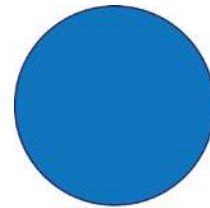
### 3. Warna (Visual)

Berdasarkan konsep atau keyword “*Modern*” menurut Shigenobu Kobayashi terdapat warna biru muda, biru tua, abu-abu serta pengembangan warna yang lainnya (Kobayashi, 1996;24).Warna yang akan digunakan dalam konsep ini adalah biru. Dimana warna tersebut

#### Karakter

- 1) Surya  
Karakter Surya adalah anak remaja yang tinggal di kota Surabaya, dia adalah anak yang baik dan suka bercerita. Tak heran dia sangat senang saat dimintai tolong dengan saudaranya bayu untuk mengajaknya berjalan – jalan melihat kota Surabaya.
- 2) Bayu  
Karakter Bayu adalah anak remaja dari ibukota, dia adalah saudara dari Surya. Keingin

melambangkan damai, setia, konservatif, lembut (Darmawan,2002: 38). Warna biru akan dijadikan sebagai warna utama.

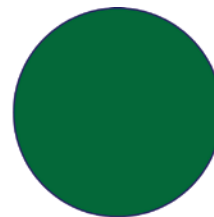


C = 85 M = 50 Y = 0 K = 0

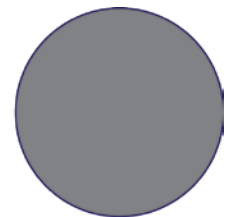
Gambar 4.6 Warna *Primer*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Setelah menemukan warna utama (premier) maka selanjutnya adalah menentukan warna sekunder. Warna sekunder diambil dari simbol khas Surabaya yaitu ikan sura berwarna abu – abu dan buaya berwarna hijau.



C = 90 M = 30 Y = 95 K = 30



C = 0 M = 0 Y = 0 K = 60

Gambar 4.7 Warna *Sekunder*

Sumber : Hasil Olahan Penelitian,2016

tahuannya sangatlah tinggi, apalagi tentang tempat – tempat yang belum ia ketahui. Bayu juga memiliki hobi *traveling*.



Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah buku komik *city guide* pariwisata Surabaya sebagai media untuk mengenalkan dan mempromosikan pariwisata kota Surabaya. Buku komik *city guide* pariwisata Surabaya berfungsi sebagai media utama dari media keseluruhan, pemilihan media utama berdasarkan alasan bahwa buku komik merupakan media yang unik dan baru sehingga dapat menimbulkan minat baca masyarakat. Ukuran yang di aplikasikan pada buku komik ini adalah 25 cm x 17 cm. Pada cover akan dicetak menggunakan kertas *ivory* menggunakan soft cover dan dilaminasi doff serta timbul pada judul komik.

### Implementasi Karya

#### a. Desain cover

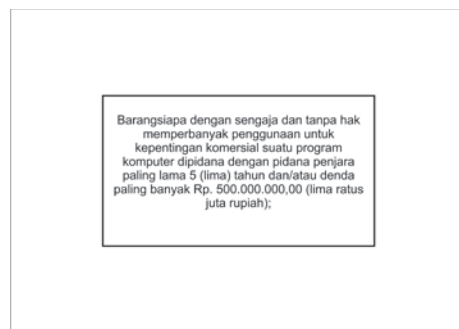
Pada desain cover terdapat Judul yaitu “MLAKU MLAKU NANG SUROBOYO” dan gambar tokoh Surya dan Bayu yang sedang Menunjuk ke salah satu tempat pariwisata di Surabaya.



Gambar 4.9 Halaman Cover Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

#### a. Halaman isi buku Komik



Gambar 4.42 Halaman *Copyright*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.43 Halaman Kata Pengantar

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.44 Pengenalan Tokoh Bayu

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



2

Gambar 4.45 Pengenalan Tokoh Surya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.46 Bayu menuju Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



4

Gambar 4.47 Surya menjemput Bayu

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



5

Gambar 4.48 Perjalanan menuju rumah Surya

Surya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



5

Gambar 4.49 Sampai dirumah Surya

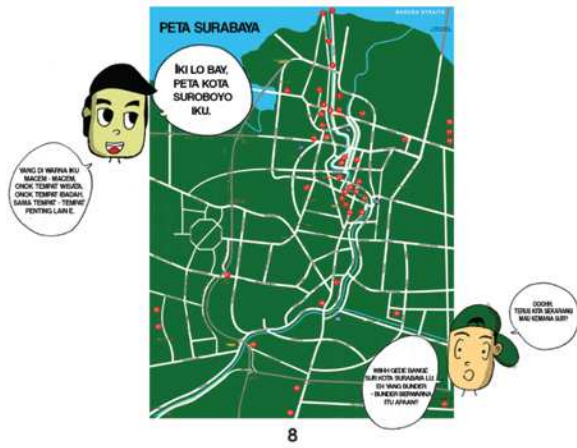
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



7

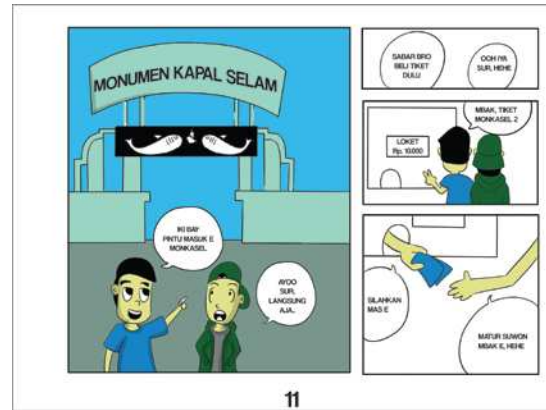
Gambar 4.50 Persiapan berwisata

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



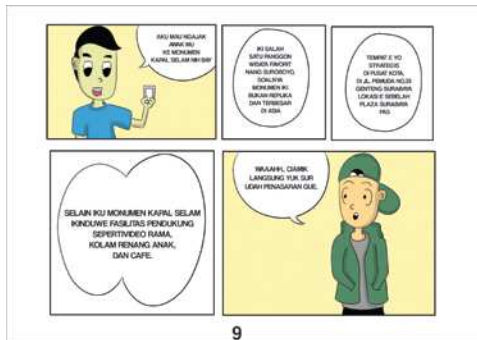
Gambar 4.51 Peta Surabaya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



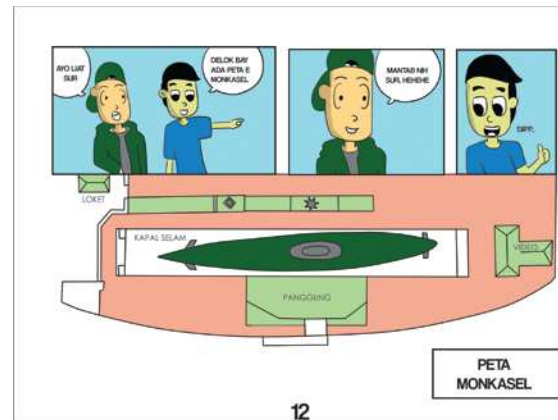
Gambar 4.54 Tiba di Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.52 Persiapan menuju Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



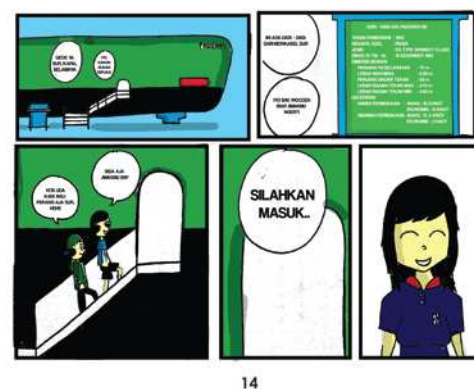
Gambar 4.55 Peta Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



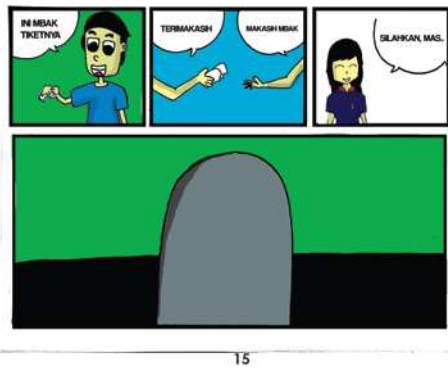
Gambar 4.53 Perjalanan menuju Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



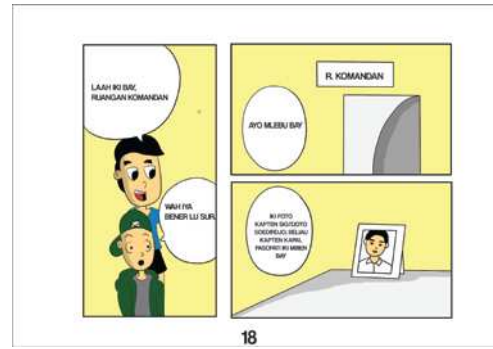
Gambar 4.56 Memasuki Kapal Selam

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



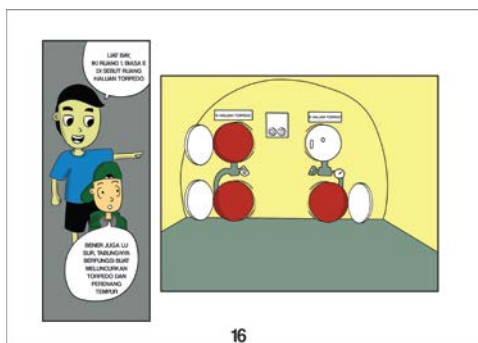
Gambar 4.57 Memasuki Kapal Selam

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



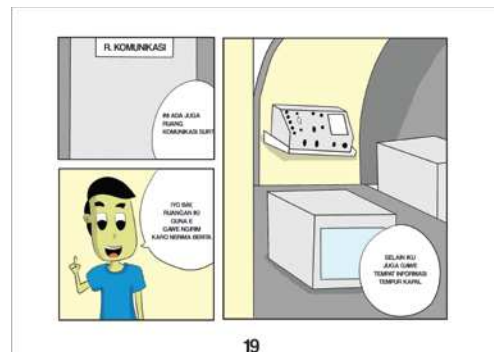
Gambar 4.60 Di dalam Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



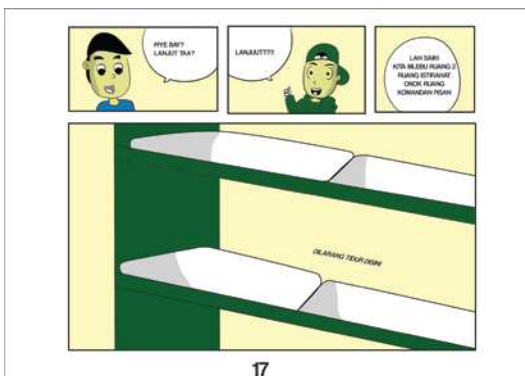
Gambar 4.58 Di dalam Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



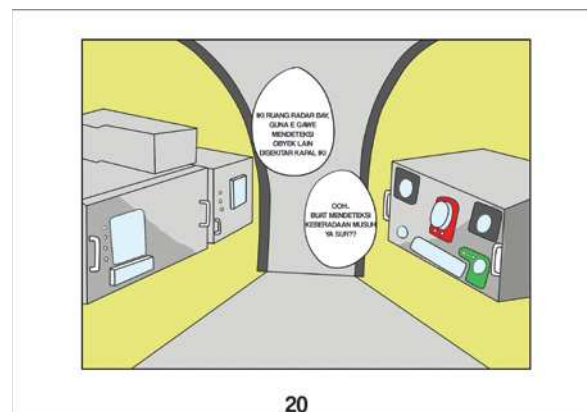
Gambar 4.61 Di dalam Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.59 Di dalam Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.62 Di dalam Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016





23

Gambar 4.63 Di dalam Monkasel

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



26

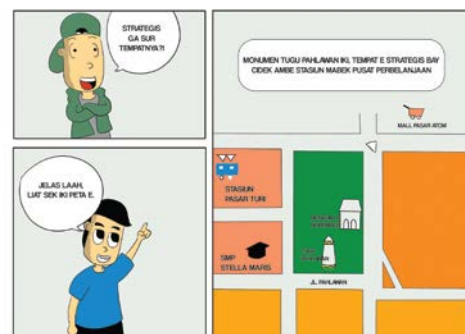
Gambar 4.65 Persiapan Menuju Tugu Pahlawan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.64 QR Barcode Monkasel

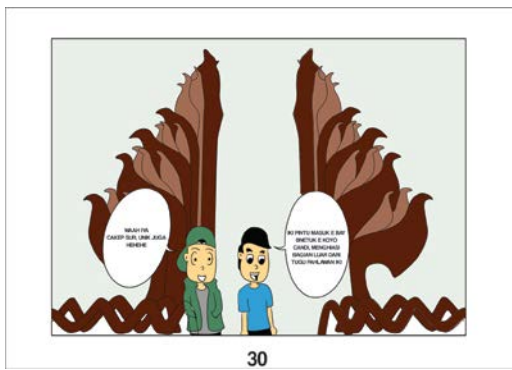
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



27

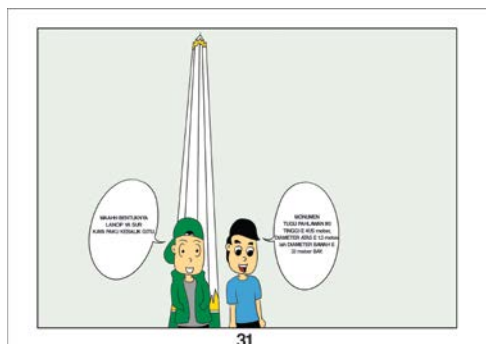
Gambar 4.66 Peta Tugu Pahlawan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.69 Pintu utama Tugu Pahlawan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016



Gambar 4.70 Tugu Pahlawan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

## Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan buku Komik *City Guide* Pariwisata Kota Surabaya Berbasis Ilustrasi Digital Upaya Mengenalkan Wisata Surabaya ini adalah :

- Gagasan perancangan buku Komik *City Guide* Pariwisata Kota Surabaya datang dari kurangnya masyarakat mengetahui pariwisata kota Surabaya, sehingga perlu adanya media baru yang bisa memperkenalkan serta mempromosikan pariwisata Surabaya kepada masyarakat.
- Konsep desain dalam perancangan ini adalah “*Modern*” yang divisualkan dengan gaya gambar kartun yang menonjolkan dari segi ilustrasi pariwisata kota Surabaya membuat

masyarakat akan menyukai membaca komik ini.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

- Melakukan inovasi baru untuk mengenalkan tempat – tempat wisata di Surabaya, agar tempat wisata di Surabaya bisa semakin dikenal oleh masyarakat luas.

## Sumber dari Buku :

- Darmaprawira, Sulaiman. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung:ITB.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comic Menurut Para Master Komik Dunia*
- Gumelar. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta. PT. Indeks
- Masdiono, Toni.1998. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media
- McCloud, Scout.2001.*Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset
- Rohani, A.1997, *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta. Rineka Cipta
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Andi Offset

## Sumber dari Internet :

- <http://eurekapedidikan.com> (diakses pada tanggal 22 maret 2016)
- <http://sir.stikom.edu/> (diakses pada tanggal 1 april 2015)
- <http://wartametropolis.com> (diakses pada tanggal 30 maret 2016)