

Perancangan Buku Komik “Story of Otaku Life”, Tentang Kehidupan seorang Otaku

Natalia Hartono¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

DKV, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 - 131, Surabaya, Indonesia
y_u_no123@yahoo.co.id

Abstrak

Judul : Perancangan Buku Komik “Story of Otaku Life”, tentang Kehidupan seorang Otaku

Globalisasi menyebabkan budaya budaya asing dapat masuk dan dinikmati oleh masyarakat Indonesia, baik tua ataupun muda, laki laki ataupun perempuan. Salah satu budaya asing yang digemari di tanah air adalah budaya Jepang. Budaya jepang itu sendiri memiliki subkultur yang berbeda, diantaranya anime, manga, videogame, idol group. Sebutan untuk orang ataupun komunitas penggemar budaya jepang disebut Otaku.

Otaku sendiri adalah orang orang dan komunitas yang memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Namun orang orang awam lebih suka meliaht mereka dari kejelekan mereka dan memandang mereka remeh. Pada kenyataanya, para Otaku adalah orang yang lebih kreatif dari orang biasa. Beberapa diantar mereka ada yang berhasil mengembangkan hobby mereka menjadi usaha. Komik ini dirancang dengan tujuan mengurangi pandangan negative orang awam terhadap Otaku.

Kata Kunci : budaya,otaku,anime,manga,videogame

Abstract

Comic making “Story of Otaku Life”, story about an Otaku’s life.

The globalization causes foreign cultures to be popular and enjoyed by Indonesians, either old or young, boys or girls. One of those foreign culture that’s currently popular in this homeland is Japanese Culture. The Japanese culture itself has some subcultures, some of them are anime, manga, videogames, and idol groups. Otaku is the nickname for people or community that love the said culture.

Otakus sure have some strength and weaknesses as well. But a lot of people prefer to judge them base on their weaknesses. Actually, the otakus are tend to be more creative than an ordinary person. Even some of them succeded in developing their hobbies into a profitable business. The purpose of this comic is to minimize the negative perspective of the Otakus.

Keywords : culture, otaku, anime, manga, videogames

Pendahuluan

Globalisasi adalah salah satu fenomena yang menyebabkan masuknya budaya budaya asing ke Negara Indonesia. Budaya asing yang masuk dan terkenal di Indonesia adalah budaya Barat, budaya Korea yang populer dengan sebutan “Hallyu Wave” dan budaya Jepang. Penggemar budaya asing di Indonesia sangat banyak, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, tua, laki-laki dan perempuan. Budaya Jepang itu sendiri termasuk salah satu budaya yang digemari di Indonesia. Penggemar budaya Jepang di Indonesia disebut Otaku.



Sumber : kegkiller.blogspot.com

Gambar 1. Gambaran mengenai “Otaku”

Otaku itu sendiri adalah istilah dalam bahasa Jepang yang diartikan sebagai orang-orang yang menekuni hobi mereka hingga tingkat mahir. Di Jepang sendiri, Otaku memiliki banyak jenis, mulai dari anime otaku, robots otaku, military otaku, pasokon hingga train otaku.

Tetapi di Indonesia, jenis Otaku yang populer adalah anime otaku, manga otaku, dan game otaku. Anime Otaku adalah otaku yang menyukai anime, Manga Otaku adalah otaku yang menyukai manga/komik Jepang, dan game Otaku adalah Otaku yang menyukai video games.

Mereka menyukai benda koleksi yang berhubungan dengan anime/manga/videogames kesukaan mereka, seperti fan art, artbook, figurin, merchandise, dan juga poster. Mereka juga menyukai event-event yang berhubungan dengan kegemaran mereka, seperti anime festival, videogames expo, Japanese event dan lain sebagainya. Beberapa dari mereka ada yang memiliki hobby cosplay, yaitu berdandan ala karakter favorit. Penghobi cosplay ini juga memiliki komunitas tersendiri, baik itu komunitas

dunia nyata atau komunitas dunia Internet melalui forum dan media social.



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Japanese festival yang berlangsung di salah satu mall di Surabaya

Tetapi, di Indonesia, orang awam masih menganggap para otaku ini adalah orang yang aneh, anti social dan lain sebagainya. Sebenarnya, para Otaku tampak seperti orang yang kurang bersosialisasi karena mereka kurang atau bahkan tidak mengerti selera anak-anak lain dan begitu juga sebaliknya. Misalnya, anak-anak lain menyukai music, trend dan gossip artis, sedangkan anak-anak Otaku menyukai anime, manga dan video games.

Selain itu, image kekanakan kerap melekat pada para otaku ini, karena image orang awam adalah, hobby khas Otaku seperti bermain video games, menonton Anime, membaca komik dan mengkoleksi figure seperti Figure Gundam adalah hobby yang disukai anak kecil.

Padahal, pada kenyataannya, para Otaku adalah orang-orang kreatif dan berpotensi luas. Beberapa dari mereka juga mengambil kuliah dan karier di industry kreatif, seperti Desain Komunikasi Visual ataupun Multimedia. Sebagai contoh, ada seorang Anime Otaku yang berhasil menjadi animator terkenal karena kecintaannya terhadap anime dan kartun sejak kecil. Ada juga sekelompok game otaku yang sukses mendirikan games studio yang menghasilkan game-game berkualitas, berawal dari kecintaan mereka terhadap komik dan video games. Untuk contoh yang lebih terkenal, ada Danny Choo, seorang otaku yang berhasil mengembangkan sebuah bisnis yang berasal dari kegemarannya.

Komik ini dirancang dengan gaya gambar yang cute dan menarik bagi target audience, yaitu anak muda usai SMP hingga kuliah.

Metode Penelitian

Metode penelitian itu sendiri adalah cara penelitian yang dipakai untuk memperoleh data data dan kesimpulan yang dibutuhkan dalam penelitian

Data Primer

Data Primer yang digunakan dan dikumpulkan adalah data wawancara dan survey.

Wawancara dan tanya jawab dilakukan kepada beberapa otaku, sedangkan kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan tentang komik, budaya jepang dan Otaku itu sendiri disebar ke beberapa responden dalam range usia. Responden yang dimaksud adalah anak anak yang bersekolah dan berkuliah, baik Otaku ataupun orang awam.

Data Sekunder

Data Sekunder yang digunakan dan dikumpulkan adalah kumpulan artikel dan gambar dari Koran, buku, majalah dan Internet.

Artikel artikel yang dikumpulkan antara lain artikel teori komik, artikel tentang Otaku itu sendiri, dan kisah sukses para Otaku. Gambar gambar dan dokumentasi yang diambil baik dari Internet dan jepretan sendiri adalah untuk memperjelas data data yang sudah terkumpul sebelumnya.

Metode Penelitian.

Data data yang terkumpul dianalisa dengan menggunakan metode 5 W 1H :

Where : Dimanakah setting komik yang akan dirancang?

When : Kapan perancangan dilaksanakan?

What : Apa objek perancangan?

Who : Siapa subjek yang dijadikan topic utama?

Why : Mengapa topic yang diangkat adalah topic mengenai Otaku?

How : Bagaimana menyampaikan topic / cerita Otaku kepada target audiens?

Data yang telah dianalisis akan digunakan untuk penelitian dan pembangunan ide dasar cerita untuk buku komik

Teori.

Pengertian Komik pada Umumnya

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia (hal 757), komik adalah cerita bergambar yang bersifat lucu atau khayal, dan biasanya mudah dicerna.

Sedangkan, menurut Scott McCloud, komik adalah gambar bercerita yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga gambar gambar tersebut bercerita dan menimbulkan persepsi estetis (McCloud, 1994). Komik itu sendiri memiliki berbagai macam aliran, mulai dari komik ala barat (*comics*), komik khas Jepang (Manga), komik khas Korea (Manhwa) dan Komik khas Indonesia yang masih berkembang.

Kesimpulannya, Komik adalah sekumpulan gambar gambar yang bercerita dan disusun sedemikian rupa, sehingga gambar gambar tersebut bercerita dan/atau menyampaikan pesan terhadap audiens.



Sumber : komikfox.com

Gambar 3 : Contoh Komik jepang/ Manga, Naruto.

Sejarah Singkat Komik Dunia

Komik itu sendiri sudah mempunyai sejarah yang panjang. Komik pertama di dunia sudah mulai dikenal pada jaman Mesir Kuno, dalam bentuk lukisan dinding. Perkembangan komik dimulai pada jaman Eropa dimana mesin cetak ditemukan. Tokoh tokoh yang dikenal sebagai Bapak Komik Modern adalah Rudolphe Toffler dan Will Eisner.

Salah satu karya Will Eisner yang terkenal adalah “The Spirit”



Sumber : pasarkreasi.com

Gambar 4 : Salah satu “Komik” pertama, lukisan pada jaman Mesir Kuno.



Sumber : comicrazys.wordpress.com

Gambar 5 : Karya Will Eisner, “The Spirit”

Sejarah Singkat Komik Jepang

Komik Jepang pertama kali berasal dari Jaman Edo ,yaitu sekitar 300 tahun yang lalu. Pada zaman itu, manga masih berupa gambar gambar yang dilukis secara cepat dan murah, atau dikenal dengan istilah Otsu-e. (“Budaya Komik ala Jepang, Par 1”)

Istilah manga itu sendiri pertama kali dikenalkan oleh pelukis Ukiyo-e terkenal, Hokusai Katsushika.

Pasca Perang Dunia II, teknologi produksi Manga berkembang pesat. Hal ini juga tidak lepas dari pengaruh komikus berbakat Ozamu Tezuka. Osamu Tezuka menggunakan teknik penceritaan Manga yang disebut Manga Story, yaitu penceritaan Manga dengan gaya novel. Karya dari Tezuka ini adalah fondasi bagi manga.

Penerbit terbesar di Jepang saat ini adalah Shogakukan dan Shueisha. Sekarang, manga di Jepang terbagi menjadi berbagai jenis dan genre,



tergantung dari target audience. Top 3/Big 3 Manga di Jepang pada saat ini adalah “One Piece”, “Naruto”, dan “Bleach”.

Sumber : mangastream.to

Gambar 6 : Astro Boy, Manga yang menjadi fondasi bagi Komik Jepang hingga sekarang

Sejarah Singkat Komik Indonesia.

Komik Indonesia pertama kali muncul pada tahun 1931 di koran china, Harian Sin Po. Kho Wan Gie memulai debutnya dengan karakter gendut bernama Put On.

Awal awal kelahiran komik Indonesia juga diramaikan oleh B. Margono yang membuat komik Roro Mendut. Setelah kemerdekaan Indonesia, Harian kedaulatan Rakyat memuat komik berjudul “Kisah Pendudukan Jogja” karya Abdulsalam.

Tahun tahun berikutnya, muncul komik komik yang bertemakan pahlawan / superhero. Yang paling terkenal pada masa itu adalah “Sri Asih” karya R.A Kosasih.



Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gambar 7 : Komik Superhero karya R.A. Kosasih

Komik dengan tema *superhero* dianggap oleh para budayawan sebagai adaptasi komik asing seperti “Flash Gordon”, atau “Superman”. Maka beberapa komikus mengangkat komik dengan tema budaya nasional, seperti wayang.

Pada tahun 60an hingga 70an, dari daerah Sumatera muncul beberapa komikus yang mengangkat tema cerita rakyat sumatera yang populer, seperti Taguan Hardjo. Jaman keemasan Komik Indonesia mulai kembali pada tahun 80 an, ketika komik Indonesia memiliki variasi genre yang bermacam macam, mulai dari superhero, silat, hingga cerita religi. Tokoh yang terkenal pada era ini salah satunya adalah Jan Mintaraga.



Sumber : [komikindonesia.com](https://www.komikindonesia.com)

Gambar 8 : Salah satu komik Indonesia tahun 80an.

Namun komik dianggap musuh oleh orangtua, guru dan pemerintah. Hal ini dikarenakan komik dianggap sebagai sesuatu yang membuat anak-anak malas belajar. Hal ini ditandai dengan banyaknya razia komik.

Tahun 90 an, popularitas komik Indonesia memudar karena adanya serbuan komik luar negeri dan popularitas sastra modern. Namun, sekelompok komikus *Indie* yang berasal dari Bandung berhasil mengubah persepsi masyarakat Indonesia terhadap komik; komik yang dianggap merusak bisa disajikan sebagai sebuah karya yang memiliki nilai seni.

Pada abad 21, komikus Indonesia mulai banyak yang berkembang dan melawan serbuan komik komik luar negeri. Ada 2 aliran utama yang mempengaruhi gaya gambar para komikus Indonesia, yaitu gaya gambar ala Barat / *Comics* dan gaya gambar Jepang / *Manga*. (Mahesarani)



Sumber : i629.photobucket.com

Gambar 9 : Garudayana karya Is Yuniarto, salah satu komik Indonesia pada abad 21.

Tinjauan Media Komik

Bentuk Komik

Komik itu sendiri memiliki media yang bervariasi. Media komik yang dikenal ada dua media, yaitu komik fisik dan komik digital

Komik Fisik

Komik fisik adalah komik dalam bentuk buku ataupun majalah. Sub kategori dari komik fisik adalah komik strip, buku komik, komik tahunan dan.

Komik strip adalah komik mini yang terdiri dari beberapa panel / halaman, yang paling umum terdiri dari 4 panel, ada juga beberapa yang hanya mempunyai 1 panel. Komik jenis ini biasanya muncul di Koran dan/atau majalah, tetapi ada juga komik strip yang diterbitkan dalam bentuk buku. Komik strip biasanya bergaya kartun, meskipun ada juga yang bergaya manga atau karikatur.

Comic strip selain berfungsi untuk hiburan, niaga (komik ini mempromosikan produk dengan bercerita), penyampaian info (komik ini menyampaikan pesan kampanye dengan cerita; biasa ditemui di iklan layanan masyarakat.) juga berfungsi untuk sindiran (komik strip yang bertemakan politik, lingkungan dan budaya).

Sedangkan buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid. Di Indonesia, buku komik itu sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu buku komik yang bersifat hiburan, dan buku komik yang bersifat edukasi / mendidik.

Buku komik yang bersifat menghibur berisi cerita dengan berbagai genre, mulai dari yang lucu sampai yang menegangkan, sedangkan buku komik yang bersifat edukasi berisi materi pelajaran seperti biografi seorang penemu.

Komik tahunan adalah komik yang diterbitkan secara berkala oleh sang komikus. Komik tahunan rata rata berisi cerita terbaik dalam buku komik, dan dibanderol dengan harga yang lebih mahal daripada komik regular.



Sumber : kevinkembaren.blogspot.com

Gambar 10 : Contoh buku komik yang beredar di Indonesia

Komik Digital.

Komik digital adalah komik dalam bentuk data. Komik jenis ini dapat dibaca melalui computer atau

smartphone.Salah satu contoh dari komik digital yang paling umum adalah webcomic.

Pengertian OTAKU

Menurut Hiroki Azuma, Otaku adalah orang orang yang menyukai subkultur Jepang, seperti Anime, manga, videogames, tokusatsu dan lain sebagainya. (Azuma, 2009). Arti secara umum dari Otaku adalah orang orang yang menekuni hobby mereka hingga level mahir. Seorang penggila bola, yang menyukai segala sesuatu tentang bola juga bisa disebut Otaku, tetapi Otaku yang dibahas adalah orang orang yang menggemari budaya Jepang seperti anime, manga, dan *Video Games*. Fenomena Otaku ini menyebar ke seluruh dunia hingga ke Indonesia, karena adanya dampak dari fenomena Globalisasi.

Tinjauan jenis Otaku di Indonesia.

Otaku di Indonesia sendiri dibagi menjadi 3 jenis berdasarkan popularitas dari jenis jenis Otaku yang ada. Jenis Otaku yang paling banyak ditemui di Indonesia antara lain adalah Anime Otaku, Manga Otaku dan Game Otaku.

Anime Otaku

Anime Otaku adalah otaku yang menggemari animasi / kartun khas Jepang / anime. Mereka selalu mengikuti anime season terbaru. Pada umumnya, mereka memiliki koleksi anime yang cukup lengkap dan banyak.



Sumber : awesione.wordpress.com

Gambar 11 : Ilustrasi mengenai seorang Anime Otaku

Manga Otaku

Manga Otaku adalah otaku yang menggemari manga / komik khas Jepang. Mereka sangat menyukai komik dan mengikuti perkembangan komik terbaru. Koleksi manga mereka cukup lengkap dan terawat dengan baik.

Game Otaku

Game Otaku adalah otaku yang menngemari video game / permainan video. Mereka menyukai video game Jepang, walaupun terkadang mereka juga menyukai video game barat. Mereka mengikuti perkembangan dunia games terbaru. Mereka akan senang jika ada game terbaru yang akan keluar. Para game Otaku memiliki koleksi games, konsol dan asesoris gaming yang bervariasi dan lengkap.



Sumber : finalfantasy-xiii.net

Gambar 12 : Videogames, salah satu hal yang digemari oleh Otaku, terutama Games Otaku

Fenomena Otaku dan Image Otaku di Indonesia.

Otaku dan Budaya Jepang itu sendiri telah menjadi fenomena yang populer di Indonesia, dilihat dari banyaknya event event yang berbau Jepang di Indonesia. Event event ini banyak menarik minat dari para Otaku. Event, lomba dan acara yang berhubungan dengan kegemaran para Otaku adalah *anime convention*, pekan komik nasional, *games expo*, dan *cosplay competition*.

Selain event event kegemaran mereka seperti anime expo, mereka juga menyukai barang koleksi yang berhubungan dengan kegemaran mereka seperti *action figure*, *art book*, *collectible*, *toys*, *fanart* dan lain sebagainya.

Image Otaku di Indonesia itu sendiri masih sangat beragam. Beberapa orang menganggap para Otaku itu adalah orang yang biasa saja, seperti kebanyakan orang-orang normal pada umumnya.

Namun banyak orang menganggap Otaku itu adalah orang-orang yang aneh, anti sosial, dan kekanak-kanakan. Image itu muncul, karena orang-orang awam menganggap hobby khas Otaku adalah hobby anak kecil.

Tinjauan Potensi dan Kelebihan dari Otaku

Sebenarnya, Otaku adalah orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, karena mereka seringkali mencari info tentang hal-hal yang mereka

ingin tahu hingga puas. Ada pula kemungkinan mereka mempelajari budaya lain.

Otaku adalah orang-orang yang memiliki kreativitas tinggi. Berawal dari menonton anime, membaca komik atau memainkan video games, beberapa Otaku akan mencoba menggambar tokoh favorit mereka, terlepas dari gambar mereka bagus atau biasa saja. Beberapa dari mereka akan masuk industri kreatif. Ada beberapa Otaku yang menjadi animator terkenal karena kecintaan mereka terhadap anime dan kartun sejak kecil. Beberapa game Otaku berkolaborasi dan mendirikan studio game yang menghasilkan game-game Indonesia yang kualitasnya hampir sama, bahkan tidak kalah kualitasnya dengan game-game luar negeri. Salah satu contoh yang lebih terkenal adalah Danny Choo, seorang otaku yang mampu mengembangkan bisnis yang berawal dari hobinya.

Tinjauan penggunaan Komik sebagai Media untuk menyampaikan pesan.

Dibandingkan dengan media pesaingnya, seperti buku novel dan/atau buku ilustrasi, komik adalah media untuk bercerita dan menyampaikan pesan yang paling menarik dan efektif dan sesuai dengan hakekat untuk bercerita, karena itu, sebagian orang lebih suka membaca komik daripada membaca buku / novel. Buku biasa menyampaikan pesan dan/atau bercerita dengan teks. Buku ilustrasi menyajikan cerita dengan kumpulan ilustrasi dan narasi, sedangkan buku komik bercerita dan menyampaikan pesan dengan gambar, efek suara, efek gerakan dan balon dialog.

Komik itu sendiri banyak dipakai sebagai media penyampaian pesan, seperti penyampaian pesan niaga (iklan disajikan dalam bentuk komik strip), penyampaian himbauan pada masyarakat (ILM dan/atau komik bertema sindiran.)



Sumber gambar : pakdezaki.blogspot.com

Gambar 13 : Komik yang bertema politik, berfungsi sebagai penyampaian himbauan.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Dengan adanya perancangan komik ini, diharapkan orang awam tidak memandang Otaku dengan sebelah mata lagi, dan juga mengurangi kesalahan pemahaman terhadap otaku. Sedangkan manfaat perancangan bagi para Otaku, adalah agar mereka tahu bahwa mereka memiliki potensi tak terbatas, dan mereka juga bisa mencapai apa yang mereka inginkan jika mereka berusaha.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif perancangan komik ini adalah dengan menggunakan gaya gambar, gaya penceritaan dan gaya bahasa yang menyenangkan untuk remaja. Ilustrasi dan tokoh komik digambar dengan gaya gambar yang *cute*. Strategi lainnya adalah desain buku yang unik. Desain cover buku bagian depan dilipat kedalam seperti sampul buku. Dan ada bagian komik yang digambar dengan gaya gambar yang berbeda.

Target Audience

Target audience dari komik yang akan dirancang adalah remaja, dengan jarak/bentang usia 12-20 tahun, mulai dari siswa SMP hingga mahasiswa, baik yang termasuk dalam kategori “Otaku” maupun yang awam.

Isi dan Tema Cerita

Tema dari buku komik ini adalah kehidupan sehari-hari. Tema ini tidak jauh dari kehidupan nyata, karena cerita dalam tema ini diambil dari kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dan menyenangkan untuk diikuti dan dipahami

Gaya Penulisan Naskah

Dalam perancangan ini, gaya penulisan naskah yang akan dipakai adalah gaya penulisan dengan bahasa ibu / bahasa sehari-hari, dengan sedikit tambahan bahasa *gaul*, agar cerita komik berkesan santai, *fun*, dan menghibur.

Gaya Visual / Grafis

Gaya visual / gambar yang dipakai adalah gaya / style anime – chibi (Amerika : *Super deform*). Gaya gambar Chibi adalah gaya gambar yang hampir sama dengan gaya gambar anime/manga, Ciri khas yang mencolok dari style ini adalah proporsi tubuh si karakter. Si karakter tampak pendek seperti anak kecil atau bahkan kurcaci, dengan perbandingan kepala-badan hanya 1 banding 3 sampai 1:1/2.

Selain badan pendek, ciri khas lain dari gaya gambar ini adalah porsi mata yang banyak memakan tempat di kepala. Mata tokoh dan karakter digambar belo, kebanyakan memakan tempat sekitar setengah dari wajah.

Gaya gambar ini dikenal dengan istilah “*Super Deformed*” di Amerika.

Tokoh dan karakter yang digambar dengan gaya ini akan menjadi tampak lucu (*cute*) dan menarik. Selain itu, gaya gambar ini dapat memberi bumbu humor pada cerita.



Sumber : pixiv.net

Gambar 14 : Contoh gaya gambar Chibi yang dijadikan acuan untuk komik.

Teknik Visualisasi

Layout yang akan digunakan adalah part color, dimana hanya cover, pembatas bab, artwork dari karakter, halaman pengenalan tokoh dan adegan klimaks yang berwarna, tetapi sisa halaman komik, dari bab 1 sampai bab bonus hitam-putih/monokrom. Sedangkan untuk bab 2 yang merupakan flashback, komik bagian ini digambar dengan pensil yang langsung diproses secara digital, karena goresan pensil yang diproses secara digital memiliki keunikan tersendiri.

Judul Buku

Judul dari buku komik yang dirancang adalah “Story of Otaku’s Life”. Buku komik ini akan bercerita mengenai ciri khas dan kisah kehidupan seorang Otaku.

Ide Cerita dan Komik pesaing.

Ide cerita yang dipakai adalah cerita yang fun dan menghibur, tema mengejar mimpi dan passion.

Komik Pesaing dengan Ide, bentuk, cerita, pesan moral dan tema sejenis.

Tinjauan Bentuk

Komik pesaing yang memiliki bentuk yang sama dengan komik yang dirancang adalah komik komik dengan tema yang ringan seperti Doraemon, dalam 1 buku terdapat beberapa bab / cerita. Dan komik pesaing lokal adalah komik “Kambing Jantan”.

Tinjauan Aspek Ide cerita

Contoh buku komik pesaing yang memiliki tema dan setting yang sama dengan buku komik yang dirancang adalah “Doraemon”, “Detektif Conan” dan beberapa komik dengan tema anak sekolah. Untuk komik pesaing lokal, ada komik “Kambing Jantan dan Garudaboi” Komik komik pesaing ini sama sama bertema tentang kehidupan sehari hari dan setting yang sama, yaitu “real life”

Tinjauan Aspek Visual/Gaya Gambar

Buku komik pesaing yang memiliki gaya gambar/grafis yang hampir mirip adalah “Doraemon”, “Miiko” dan “Kobo-Chan”. Untuk pesaing komik lokal, ada komik “Garudaboi”. Komik komik ini juga menggunakan style anime-chibi untuk tokoh dan karakternya.

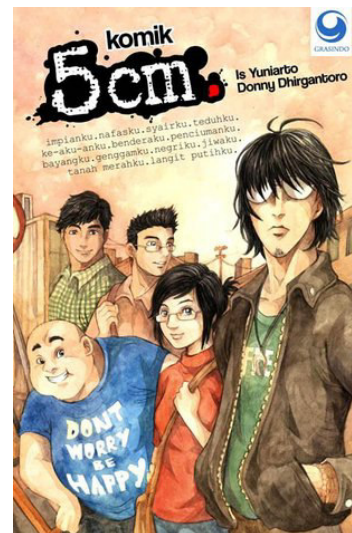
Tinjauan Aspek pesan Moral

Contoh buku komik pesaing yang memiliki “content message” yang hampir mirip, yaitu membuat gebrakan besar dalam hidup dan mengejar mimpi adalah “Naruto”. Komik yang akan ditulis mengisahkan tentang “Otaku” yang akan melakukan gebrakan besar dalam hidupnya, sama dengan tokoh Naruto yang akan melakukan gebrakan besar dan mengejar mimpinya, yaitu menjadi seorang Hokage. Sedangkan untuk pesaing komik lokal, ada komik dengan judul “5 cm”. Komik ini bercerita tentang lima pemuda yang mengejar mimpi dan harapan mereka untuk berdiri di salah satu puncak gunung tertinggi di Indonesia.



Sumber : radityadika.com

Gambar 15 : Komik yang memiliki ide cerita dan referensi sama, yaitu komik dengan ide cerita ringan



Sumber : goodreads.com

Gambar 16 : Komik dengan pesan moral sama dengan komik perancangan, yaitu mengejar mimpi

Sinopsis

Buku komik ini dibagi dalam 3 bab / chapters. Bab 1 bercerita tentang apa itu Otaku, seperti apa otaku itu, apa saja jenis Otaku, dan kelebihan-kekurangan dari seorang Otaku

Bab 2 bercerita tentang seorang anak laki laki perantauan (si tokoh adalah anak dari luar kota yang merantau di Surabaya.) yang baru saja menjadi maba / mahasiswa baru di salah satu universitas ternama di Surabaya. Si tokoh adalah seorang Otaku, yang di sekolah sebelumnya sulit dapat teman. Untungnya, di lingkungan barunya ini, ia bertemu dengan beberapa teman baru yang juga Otaku. Bersama dengan sekelompok teman teman barunya, ia siap untuk menjalani kehidupan kampusnya dan membuat gebrakan besar dalam hidupnya sebagai seorang Otaku.

Bab 3 adalah bonus yang akan menceritakan perbedaan antara Otaku dan Weaboo.

Tone Warna

Tone warna yang digunakan untuk pewarnaan beberapa bagian dari komik, seperti cover, pembatas antar bab, adegan klimaks dan beberapa *special artwork* di bagian belakang komik adalah gabungan dari warna terang dan warna dingin. Sedangkan untuk bagian isi komik, tone yang digunakan adalah tone monokrom.



Sumber : kakasensei.mw.lt

Gambar 17 : Penggunaan tone monokrom dalam komik

Tipografi

Beberapa jenis font yang akan dipakai untuk judul komik :

Story of My Otaku Life (Akashi)

STORY OF MY OTAKU LIFE (BADABOOM BB)

Story of My Otaku life (Bauhaus 93)

STORY OF MY OTAKU LIFE (BUSHIDO BOLD)

STORY OF MY OTAKU LIFE (ELEVENARABICREPOINX)

Story of My Otaku Life (Procyon)

Story of My Otaku life (Harlow Solid Italic)

Beberapa jenis font yang dipakai untuk teks dan narasi didalam komik :

BUAT TEKS KOMIK : (ANIME ACE 2.0 BB)

BUAT TEKS KOMIK (ACME SECRET AGENT)

Font final yang dipilih untuk judul buku dan cover :

Font “Akashi” dipilih karena bentuk teks yang cocok untuk isi komik. Warna biru dipilih agar senada dengan warna utama cover, yaitu warna dingin

**Story of
My "OTAKU"
Life**

Sumber : perancangan pribadi

Gambar 18 : Font dan warna Final untuk judul komik

Finishing

Finishing bentuk komik setelah dicetak adalah penjilidan dengan teknik soft cover, dengan kertas art paper dan efek doff/glossy untuk cover.

Hasil Final

Hasil final dari perancangan ini adalah buku komik dengan ukuran A5.

Kesimpulan.

Fenomena Globalisasi menyebabkan budaya dan hiburan asing dapat diterima dan dinikmati oleh orang Indonesia.

Otaku sendiri diartikan sebagai “Orang-orang yang menekuni hobi mereka hingga level mahir.” Sedangkan di Indonesia, Otaku adalah julukan untuk orang yang menggemari budaya Jepang seperti anime, manga, dan video games.

Otaku adalah pribadi yang unik dan berbeda, namun sering dipandang sebelah mata oleh orang awam, misalnya dianggap aneh, atau seperti anak kecil. Hal ini dikarenakan orang awam kurang mengerti seperti apa para Otaku itu.

Sedangkan, pada kenyataannya, Otaku itu sendiri banyak yang mampu menjadi orang sukses dalam hidupnya, karena Otaku tersebut berusaha untuk mengejar mimpinya. Kebanyakan dari mereka memiliki cita-cita yang berhubungan dengan hobby mereka sebagai Otaku, misalnya, dari kegemarannya menonton anime, seorang Anime Otaku bercita-cita menjadi animator, atau game Otaku yang dapat menghasilkan game berkualitas.

Hasil dari perancangan dan penelitian ini berupa sebuah buku komik yang berjudul “Story of Otaku Life”

Tujuan dari perancangan komik ini adalah agar target audience, terutama para Otaku, agar mereka tahu bahwa sebagai Otaku, mereka dapat mencapai mimpi dan membuktikan diri mereka pada orang awam, bahwa mereka tidak seaneh bayangan orang awam pada umumnya, jika mereka mau berusaha, seperti tokoh Melvin dan sekelompok teman temannya dalam komik ini, mereka akhirnya dapat membuktikan potensi mereka, karena mereka tetap berusaha dan pantang menyerah, meskipun ditentang dan dihentikan oleh senior mereka. Mereka juga berhasil mengejar mimpi mereka, seperti yang diperlihatkan pada bagian terakhir bab 2.

Sedangkan tujuan komik bagi orang awam adalah agar mereka lebih mengerti seperti apa Otaku itu,

dan para Otaku adalah orang-orang kreatif yang juga memiliki potensi besar dalam hidup mereka, jika mereka berusaha.

Ucapan terima Kasih

Selama perancangan komik dan laporan, tentu banyak hambatan yang terjadi, namun berkat dorongan dan bantuan dari orang-orang disekitar penulis, maka laporan, jurnal dan karya komik ini dapat selesai tepat waktu.

Maka dari itu, penulis juga ingin berterima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang memberi dukungan dan masukan sampai pengerjaan Komik dan Laporan TA selesai
3. Bapak Heru dan bapak Zacky selaku dosen pembimbing TA dan untuk masukan masukan sehingga karya komik dan laporan ini selesai tepat waktu
4. Teman-teman atas saran mengenai jurnal ini
5. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan disini.

Akhir kata, jurnal ini masih jauh dari sempurna, apabila ada kesalahan dan/atau kekurangan, maka penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku :

- Azuma, Hiroki. “Otaku: Japan s Database Animals” , U of Minnesota Press, 2009
- McCloud, Scott. “Understanding Comics” , HarperCollins. 1994

Acuan dari Internet:

Yuniar, nanien. “Tips menjadi Otaku yang Positif.” *antaranews*. 2 Sept 2012. <http://www.antaranews.com/berita/330733/tips-menjadi-otaku-yang-positif>

“OTAKU.” <<http://www.eonet.ne.jp/~limadaki/budaya/jepang/artikel/utama/otaku.html>>

Wijaya, hendra. “Liputan AFA-ID. Ajang Kumpul Otaku di Indonesia!” *www.jagatplay.com*. 2 Sept 2012. <http://jagatplay.com/2012/09/news/liputan-afa-id-ajang-kumpul-otaku-indonesia/>

“Inilah 12 Tipe Otaku di Jepang, Termasuk Otaku Jenis Apakah kamu ?.” *japanesestation*. 22 Jan

2014. <<http://japanesestation.com/inilah-12-tipe-otaku-di-jepang-termasuk-otaku-jenis-apakah-kamu/>>

“Artikel Mago. Budaya Komik ala jepang.”
magomagz. 17 May 2012. .
<http://www.magomagz.com/2012/05/artikel-mago-budaya-komik-ala-jepang.html>

Mahesarani, Thamrin. “Perjalanan Komik Indonesia”. *tnol* 15 Apr 2011.

<http://www.tnol.co.id/techno-trend/8950-perjalanan-komik-indonesia.html>

Self-Research

Survey, Tanya jawab dan cerita. Maret - April 2014

Zacky, Aznar. Waluyanto, Heru Dwi. Diskusi Bimbingan. Maret 2014