



DESAIN BUKU ILUSTRASI TENTANG SEORANG MANTAN PEKERJA SEKS

D. A. Ismandoyo^{1*}, C. A. Wicaksono²

^{1,2} Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya, Indonesia

*email: deckyavril@stts.edu

Abstrak: Lokalisasi “Dolly” di Kota Surabaya telah lama ditutup. Masyarakat memberikan pandangan yang buruk terhadap seorang mantan pekerja seks. Pandangan buruk tersebut diberikan seperti orang yang tidak memiliki moral, melanggar adat-istiadat, hukum dan agama. Namun banyak masyarakat tidak tahu bahwa mantan pekerja seks sebagian besar telah melanjutkan hidupnya ke arah yang lebih baik. Pemerintah Kota Surabaya telah memberikan fasilitas untuk mantan pekerja seks agar dapat sukses terjun ke dunia kewirausahaan. Penelitian ini dilakukan secara deskriptif analitis bertujuan untuk membuat sebuah desain buku ilustrasi tentang seorang mantan pekerja seks. Desain buku ilustrasi mengangkat fenomena sosial tentang usaha mereka agar diterima di masyarakat lagi. Pengumpulan data kualitatif didapatkan dengan cara wawancara, observasi dan analisis dokumen dari fenomena yang terekam. Alur berpikir dalam proses pengerjaannya menggunakan teori metodologi desain dari Wells. Metodologi desain yang digunakan meliputi tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Keberhasilan proses desain tidak terlepas dari kesesuaian di lapangan yang menerapkan teori metodologi desain secara bertahap. Hasil penelitian ini terletak dalam konsep-konsep penyajian visual desain buku ilustrasi. Metodologi desain yang digunakan menghasilkan konsep ilustrasi gaya *cyberpunk* dan *neo-noir*, warna-warna berpendar, tipografi menggunakan *Typewriter* dan *Arial typeace* serta *layout* yang menghasilkan *grid manuscript* yang dikombinasikan dengan *multipanel layout*.

Kata kunci: *desain, ilustrasi, buku, mantan pekerja seks*

1. PENDAHULUAN

Lokalisasi “Dolly” di Kota Surabaya bukan hanya problematika bagi para pelaku pekerja seks saja, tetapi lebih kompleks dari itu. Menurut [1] motivasi seorang perempuan untuk “menjual diri” berlatar belakang karena faktor ekonomi atau kebutuhan hidup, pengaruh teman, tren, mencari perhatian dan kekecewaan dalam menjalin hubungan sebelumnya. Kompleksitas permasalahan lain terlihat pada masyarakat yang memberikan pandangan buruk terhadap seorang pekerja seks. Mereka dilabeli sebagai orang yang tidak memiliki moral dan telah melanggar adat-istiadat, hukum dan agama.

Kompleksitas permasalahan tersebut secara tidak langsung menjadikan citra Kota Surabaya kurang baik. Lokalisasi “Dolly” dengan seluruh problematika para pekerja seksnya menjadi bagian dari citra Kota Surabaya yang telah terbentuk. Berbicara mengenai pencitraan, [2] mendefinisikannya sebagai sekelompok asosiasi yang terbentuk sangat kuat dibenak sasaran khalayak. Berangkat dari penjelasan tersebut tampak bahwa secara tidak langsung Kota Surabaya diasosiasikan kurang baik dengan adanya lokalisasi “Dolly”. Sementara Kota Surabaya menginginkan

pencitraan kotanya agar lebih baik. Oleh karenanya Walikota Surabaya Tri Rismaharini resmi menutup operasional lokalisasi tersebut (<http://global.liputan6.com/read/2065469/heboh-penutupan-lokalisasi-dolly-jadi-sorotan-dunia>) pada Rabu 18 Juni 2014. Para pekerja seks lokalisasi “Dolly” sebagian besar telah melanjutkan hidupnya ke arah kewirausahaan yang dibantu oleh pemerintah Kota Surabaya.

Belum banyak kisah kehidupan di lokalisasi “Dolly” Surabaya yang diangkat untuk keperluan dokumentasi bahkan untuk penelitian dari berbagai macam sudut pandang. Namun ada salah satu literatur, yaitu makalah publikasi “Gambaran Penerimaan Diri Mantan Pekerja Seks Komersial (PSK) Gang Dolly Surabaya” Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang mengangkat tema kehidupan seorang pekerja seks setelah penutupan lokalisasi “Dolly” Surabaya. Makalah publikasi tersebut berupa narasi dari pengolahan data yang telah dilakukan dan tidak ada unsur visual apapun, baik itu berupa ilustrasi maupun yang lain.

Gambar berupa ilustrasi dapat memberikan terjemahan jalan cerita yang mendekati kenyataan. Dengan adanya gambar berupa ilustrasi membuat masyarakat lebih mudah menangkap informasi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka diangkatlah penelitian berjudul “Desain Buku Ilustrasi tentang Seorang Mantan Pekerja Seks”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menciptakan sebuah desain buku ilustrasi yang berisikan alur cerita tentang seorang mantan pekerja seks. Desain buku ilustrasi seorang mantan pekerja seks juga mengangkat tentang fenomena sosial bagaimana usaha mereka untuk mendapatkan kehidupan yang layak serta diterima kembali dalam kehidupan bermasyarakat.

Berangkat dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa desain merupakan kegiatan merancang. Kegiatan merancang buku melibatkan media yang berupa bahan kertas. Dalam konteks ini menurut [3] definisi buku secara harfiah adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Sebuah halaman yang tersajikan dapat berupa teks atau gambar. Adapun jenis buku seperti novel, cergam, komik, ensiklopedia, nomik, antologi, dongeng, biografi, catatan harian, fotografi, karya ilmiah, tafsir, kamus, panduan, atlas, ilmiah, teks dan buku mewarnai.

Menariknya, Atmowiloto dalam [3] bahkan mengungkapkan bahwa buku berjenis cerita bergambar (cergam) memiliki tujuan yang mirip dengan komik. Tujuan buku cerita bergambar adalah melakukan narasi dan berilustrasi. Menurut [4] gambar ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang artinya menerangkan atau menjelaskan narasi melalui gambar. Hal tersebut didukung oleh pernyataan [5] bahwa ilustrasi yang berbentuk buku adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi teks dan gambar ilustrasi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa kehadiran sebuah gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta dapat memberikan daya imajinasi.

Salah satu gambar ilustrasi yang disajikan secara populer dan memberikan daya imajinasi tinggi adalah gaya semi-realis. Gaya gambar ilustrasi semi-realis adalah gaya gambar yang masih merujuk pada kesamaan objek yang digambar, tetapi memiliki gaya tersendiri yang lebih imajinatif. Salah satu cara agar memiliki gaya tersendiri adalah dengan memberikan ciri khas penyajian pada warna yang

lebih dramatis, misalnya. Penyajian pada warna yang lebih dramatis dapat dimanfaatkan dengan teknik pewarnaan blok tanpa menerapkan gradasi.



Fig 1. Contoh gambar dengan teknik pewarnaan blok

Seiring dengan berkembangnya teknologi canggih kehadiran gambar ilustrasi pun semakin berkembang dengan cara modern secara digital. Proses teknik menggambar, mewarnai, bahkan kegiatan *layout* dilakukan secara digital menggunakan beragam *software* grafis. *Layout* merupakan kegiatan pengaturan tipografi dan unsur-unsur seni, yaitu foto, ilustrasi dan elemen-elemen desain lainnya. Menurut [6] *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Definisi *layout* menurut [7] adalah proses rancangan yang melalui tahap *thumbnail sketch (simply)*, *a rough layout (preliminary)*, *a comprehensive layout (comp)*, *a dummy (mock-up)*, and *the mechanical (final)*. Pendapat Rustan dan Duncan memberikan penjelasan bahwa proses melakukan kegiatan tata letak gambar dan teks kini sebagian besar telah dapat dilakukan secara digital.



Fig 2. Contoh menggambar, mewarnai dan *layout* secara digital

2. METODE

Metodologi desain yang digunakan adalah [8] yang meliputi proses pra produksi, produksi dan paska produksi.

1. Pra Produksi

Tahap pertama adalah permasalahan mengenai pekerja seks. Makalah Penelitian Kualitatif “Gambaran Penerimaan Diri Mantan Pekerja Seks Komersial (PSK) Gang Dolly Surabaya” Fakultas Psikologi Universitas Airlangga menjadi bahan rujukan untuk membuat karya. Tahap kedua adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan observasi ke lokasi, wawancara kepada peneliti dan seorang mantan pekerja seks. Tahap ketiga adalah analisis data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan.

2. Produksi

Tahap pertama menentukan target audiens laki-laki dan perempuan, berumur 21 tahun sampai 35 tahun dan untuk kondisi psikografi memiliki kepedulian terhadap fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya. Tahap kedua adalah brainstorming. Tahap ketiga adalah sketsa. Hasil dari brainstorming menghasilkan konsep-konsep kecil untuk gambar yang kemudian dilakukan Sketsa atau *sket* (sketch) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana untuk sebuah desain baik media kertas atau lainnya. Tahap keempat adalah inking. *Inking* adalah proses dimana sebuah gambar sketsa yang diperjelas dengan garis-garis tegas. *Tahap kelima adalah digital coloring*. Tahap keenam adalah text layout. Tahap ketujuh adalah book layout. Layout adalah pengaturan tipografi (body text) dan unsur-unsur seni, yaitu foto, ilustrasi, dan elemen-elemen desain lainnya untuk disajikan dalam penyajian buku.

3. Paska Produksi

Tahap pertama adalah pemilihan material, yaitu untuk material jenis kertas halaman sampul dan isi. Tahap kedua adalah cetak, yaitu teknik cetak digital. Dalam hal ini yang harus disiapkan adalah *file* siap cetak dari *file* yang telah dilakukan pada

proses desain. Tahap ketiga adalah *finishing*. *Finishing* merupakan proses penyelesaian akhir dalam percetakan agar hasil cetak jadi lebih awet dan tampilannya menarik. *Finishing* dilakukan laminasi pada *cover*. *Finishing* berikutnya ialah pada jilid, yaitu menggunakan jilid pada pinggir atau sisi dari kiri buku dengan menggunakan jilid *binding*, *binding* sangat cocok untuk buku dengan halaman tebal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain buku ilustrasi tentang seorang mantan pekerja seks terinspirasi dari pengentasan para pekerja seks di lokasi Kota Surabaya yang bernama "Dolly". Karena bertema pengentasan diri dari kisah hidup seorang mantan pekerja seks dari lokasi "Dolly", maka karya yang dibuat diberi judul "X-Dolly". Judul "X-Dolly" mewakili kisah hidup dari seorang mantan pekerja seks saat menggeluti profesi sebagai pekerja seks hingga mengentaskan diri dan memiliki keluarga serta beralih profesi menjadi wirausahawan. Metodologi desain yang digunakan telah mengarahkan untuk menghasilkan konsep-konsep penyajian visualnya. Konsep-konsep penyajian visual diperlukan sebagai representasi tema kisah hidup seorang mantan pekerja seks. Metodologi desain yang digunakan menghasilkan konsep ilustrasi, warna, tipografi dan *layout* sebagai penyajian visualnya.

Penyajian inovasi visual menurut [9] dapat dilakukan melalui dekonstruksi. Tidak seperti buku cerita bergambar yang lain, penyajian visual yang melalui dekonstruksi akan menyajikan konsep yang berbeda. Penyajian visual dengan konsep ilustrasi yang berbeda menghasilkan gaya *cyberpunk* dan *neo-noir*. *Cyberpunk* dan *neo-noir* sendiri adalah *sub-genre* fiksi ilmiah dalam *setting* futuristik yang cenderung berfokus pada "kombinasi antara ketimpangan rendahnya taraf hidup dan teknologi tinggi" yang menampilkan pencapaian teknologi dan ilmiah mutakhir, seperti kecerdasan buatan dan *cybernetics* yang disandingkan dengan tingkat kerusakan atau perubahan radikal dalam tatanan sosial.⁴⁰ Penjabaran tersebut memberikan gambaran bahwa penyajian visual yang ditampilkan menggunakan bentuk gambar atau objek yang berkesan modern. Kesan modern ini pun diwakili melalui penggambaran tokoh, latar belakang pemandangan hingga pewarnaan.

Penyajian visual dengan konsep warna menghasilkan warna-warna modern yang berpendar seperti merah muda dan ungu. Pemilihan warna merah muda sendiri melambangkan cinta dan romantisme, sementara warna ungu sering dipersepsikan dengan imajinasi, spiritualitas dan sisi misterius yang pada sisi negatifnya juga bisa berarti kesendirian⁴³. Tampilan warna modern yang selalu identik dengan silver dan biru tidak selalu harus dihadirkan. Warna merah muda dan ungu yang merupakan warna *Cyberpunk* dan *neo-noir* dianggap mampu mewakili modernitas.

Penyajian visual dengan konsep tipografi menghasilkan dua jenis *typeface*, yakni *Typewriter* dan *Arial*. Penentuan *typeface* *Typewriter* dan *Arial* diputuskan karena dapat memberikan makna misterius dan modern. Makna positif didapatkan seperti perwujudan cinta, romantisme, imajinasi dan spiritualitas. Sedangkan makna negatifnya didapatkan seperti adanya kesan kesendirian. *Typeface* yang ditentukan tidak lebih dari dua jenis agar tidak mengalami informasi visual yang berlebihan.

Penyajian visual dengan konsep *layout* menghasilkan buku yang memiliki margin *Top* 2 cm, *Bottom* 2 cm, *Outside* 2 cm dan *Inside* 2 cm. *Inside* dibuat lebih lebar sedikit dengan alasan kebutuhan jilid *binding* atau jilid agar tidak mengganggu teks di dalamnya. Karya buku menggunakan *grid manuscript* dikombinasikan

dengan *multipanel layout* dengan pertimbangan *manuscript* adalah *grid* paling sederhana. Keuntungan menggunakan *grid* yang paling sederhana adalah penikmat karya sudah terbiasa menguasai tampilan tata letak visual pada umumnya.

Desain halaman sampul menyajikan gambar ilustrasi tampilan tokoh yang sedang diangkat. Gemerlap malam lampu cafe dan diskotik khas di tengah keramaian lokalisasi “Dolly” tampak seorang perempuan tengah berdiri terdiam dengan pandangan kosong. Ilustrasi tersebut menyimbolkan bahwa si tokoh sebagai seorang pekerja seks sedang menoleh ke arah hiruk pikuk keramaian malam. Terlihat pula ada sedikit cahaya di matanya sebagai simbol harapannya bahwa ada jalan yang lebih baik dari yang dijalaninya saat ini.



Fig 3. Desain *cover* buku ilustrasi

Desain halaman bagian dua menyajikan kisah hidup si tokoh mengenai perjalanan malam di lokalisasi Dolly. Berawal dari bekerja sebagai tenaga kerja perempuan di negara Malaysia, hingga akhirnya diajak seorang teman untuk bekerja pada suatu café di Surabaya. Café tersebut adalah sebuah tempat lokalisasi yang bernama “Dolly”. Perjalanan panjang pun ditempuh hingga akhirnya ia menemukan seorang pria yang membantunya terlepas dari dunia pekerjaan seks tersebut dan menjalani lembar kehidupan baru.

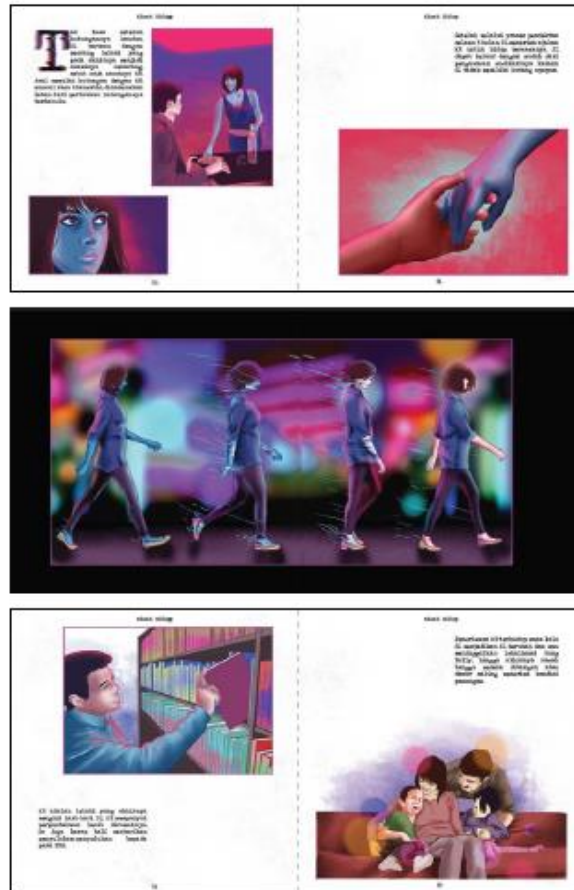


Fig 4. Desain beberapa halaman bagian dua, tiga dan empat

Desain halaman bagian tiga menyajikan kisah penerimaan diri masa lalu bagi tokoh mantan pekerja seks. Tokoh ini memahami atas proses penerimaan dirinya sebagai seorang mantan pekerja seks di tengah masyarakat. Kemudian desain halaman bagian empat menyajikan epilog si tokoh. Tokoh ini sadar akan kekurangan dan kelebihanannya kemudian ia mencari kesempatan kehidupan baru yang lebih positif untuk dijalani. Sebagai bentuk tindak lanjut, Pemerintah Kota Surabaya memberikan pelatihan usaha kecil untuk mantan pekerja seks dan disertai dukungan pasangan hidupnya untuk bersama-sama menuntun ke jalan hidup yang lebih baik. Dalam cerita ini, sang tokoh menginspirasi para pekerja seks lainnya untuk kehidupan yang lebih baik dan berjuang keluar dari masa kelamnya. Kepercayaan diri sang tokoh sebanding dengan motivasi yang tinggi merupakan pondasi awal untuk beralih mencari dan mendapatkan kehidupan yang lebih baik.

4. SIMPULAN

Simpulan pertama, desain buku ilustrasi tentang seorang mantan pekerja seks ini telah didapatkan melalui proses metodologi desain. Proses metodologi desain yang menggunakan teori dari Wells ini dapat berjalan dengan baik. Berjalannya proses desain dengan baik tidak terlepas dari kesesuaian di lapangan yang menerapkan teori metodologi desain secara bertahap. Metodologi desain yang digunakan adalah

melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi sebuah desain. Tahap pra produksi meliputi penentuan tulisan ilmiah sebelumnya sebagai bahan rujukan dalam membuat karya kemudian pengumpulan data yang dilakukan secara wawancara, observasi dan analisis dokumen. Tahap produksi meliputi kegiatan menentukan target audiens, melakukan *brainstorming*, membuat sketsa, melakukan *inking* atau penintaan, melakukan *digital coloring*, membuat teks dan membuat *layout*. Tahap pasca produksi meliputi kegiatan pemilihan material, melakukan pencetakan digital, melakukan *finishing*.

Kesimpulan kedua, desain buku ilustrasi tentang seorang mantan pekerja seks yang dibuat menggunakan metodologi desain telah menghasilkan konsep-konsep penyajian visualnya. Metodologi desain yang digunakan menghasilkan konsep ilustrasi, warna, tipografi dan *layout* sebagai penyajian visualnya. Penyajian visual dengan konsep ilustrasi menghasilkan gaya *cyberpunk* dan *neo-noir*. Penyajian visual dengan konsep warna menghasilkan warna-warna berpendar seperti merah muda dan ungu. Penyajian visual dengan konsep tipografi menghasilkan *Typewriter* dan *Arial typeface*. Penyajian visual dengan konsep *layout* menghasilkan *grid manuscript* dikombinasikan dengan *multipanel layout*.

Saran yang diberikan untuk desain buku ilustrasi tentang seorang mantan pekerja seks adalah penelitian lanjutan. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan adalah kegiatan melibatkan target *audience* mengenai tanggapan hasil akhir penyajian visual. Penelitian dapat berupa kegiatan dengan pengumpulan data secara kualitatif. Metode yang disarankan adalah wawancara dan kuesioner. Penelitian dapat berupa fokus pada tanggapan target *audience* terhadap desain buku tentang seorang mantan pekerja seks. Dengan adanya hasil penelitian lanjutan tersebut maka diharapkan karya desain buku ilustrasi tentang seorang mantan pekerja seks dapat benar-benar bermanfaat dan diterima sesuai pasar yang dituju.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lestari, R. dan Koentjoro, "Pelatihan Berpikir Optimis untuk Meningkatkan Harga Diri Pelacur yang Tinggal di Pantai dan Luar Pantai Sosial", Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi Indigenous, Vol 6, No 2, 2002, pp. 134-146.
- [2] Aaker, David A, "Managing Brand Equity", USA: Free Press, 1991.
- [3] Karimi, Ahmad Faizin, "Siapapun Bisa Membuat Buku", Gresik, MUHI Press, 2012.
- [4] Susanto, Mikke, "Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa", Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House, 2011.
- [5] Hunt, Peter, "International Companion Encyclopedia of Children's Literature", New York: Routledge, 2004.
- [6] Rustan, Surianto, "Layout Dasar & Penerapannya", Jakarta: PT. Gramedia, 2009.
- [7] Duncan, Tom, "Principles of Advertising & IMC", 2th Edition, New York: Mc Graw Hill, 2009.
- [8] Wells, W., dan John Burnet, Sandra Moriarty, "Advertising: Principles and Practice", 2nd Edition, USA, Prentice Hall, 1992
- [9] Ismandoyo, Decky Avriukito. "Visual Innovation in Indonesian." The 1st International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies Proceedings: Advertising, Paradigms in Art Creations and Art Studies. 2016. pp. 70-77.