

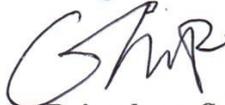
**PERANCANGAN WEB KOMIK SEBAGAI
PANDUAN MERAKIT MODEL KIT GUNDAM
UNTUK GUNPLA *BUILDER***



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2021

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN WEB KOMIK SEBAGAI PANDUAN MERAKIT MODEL KIT GUNDAM UNTUK GUNPLA BUILDER** diajukan oleh Ridhwan Fadilah, NIM 1612390024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 November 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

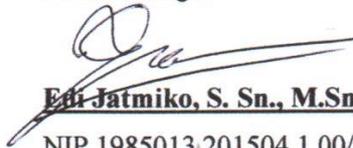
Pembimbing I



Terra Bajraghosa, S. Sn., M. Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Pembimbing II



Edi Jatmiko, S. Sn., M.Sn

NIP 1985013 201504 1 00/NIDN 0030198507

Cognate



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 00090972

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat-Nyalah Laporan Tugas Akhir Perancangan Komik Web *Panduan Merakit Model kit Gundam Untuk Para Gunpla Builder* ini dapat disusun hingga selesai tepat waktu, dan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

Laporan ini membahas tentang proses perancangan komik web *Panduan Merakit Model kit Gundam Untuk Para Gunpla Builder*. Alasan dipilihnya materi ini antara lain adalah karena media komik merupakan media unik yang mampu menyampaikan pesan dalam bentuk visual secara sekuensial serta lebih dekat dengan target pasar yang dituju.

Penulis menyadari bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karenanya dimohon saran dan kritik yang membangun agar dapat lebih menyempurnakan karya tulis ini, dan untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun materi dari laporan Tugas Akhir ini. Harapannya semoga karya tulis ini dapat menambah pengetahuan bagi siapapun pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 1 November 2021

Penulis,



Ridhwan Fadilah

NIM 1612390024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pembuatan perancangan ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak yang bersangkutan, maka penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Terra Bajraghosa S.Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas segala dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan informasi, dan masukan yang membangun hingga laporan ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II, dengan segala kesabarannya membimbing penulis dalam memberi ide dan dukungan yang membangun hingga laporan ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate atas bimbingan, kritik, saran, dan masukan yang membangun selama sidang Tugas Akhir berlangsung.
6. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Keluarga, terutama Ibu yang selalu mendukung dan memberi motivasi.
8. Bagus Aji Pamungkas dan Deny Rahmat Nugroho yang telah memberi asistensi penuh dalam pengerjaan karya.
9. Muhammad Iqbal, Beatrice Cynthia dan Mutia Karisma yang dengan sabar memberi informasi dan dukungan.
10. Muhammad Ilham Firmanto selaku teman seperjuangan yang dengan sabar selalu mendengarkan keluh kesah saya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
11. Aplikasi Youtube dengan konten-kontennya sehingga Penulis terus semangat dan tidak jenuh dalam bekerja.
12. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir lima tahun bersama.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Ridhwan Fadilah

NIM: 1612390024

Fakultas: Seni Rupa

Jurusan: Desain

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dan ilustrasi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN WEB KOMIK SEBAGAI PANDUAN MERAKIT MODEL KIT GUNDAM UNTUK GUNPLA BUILDER**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran dan kerja keras saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 1 November 2021

Yang membuat pernyataan,



Ridhwan Fadilah
NIM 1612390024

ABSTAK**PERANCANGAN WEB KOMIK SEBAGAI PANDUAN MERAKIT MODEL
KIT GUNDAM UNTUK GUNPLA BUILDER**

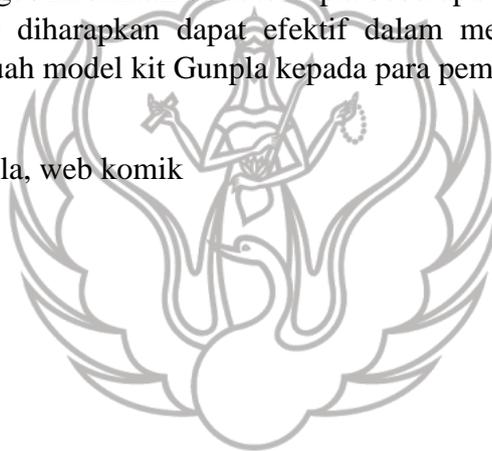
Oleh: Ridhwan Fadilah

NIM: 1612390024

Tidak jarang pendatang baru yang ingin menkuni atau sekedar mencoba merakit sebuah model kit gunpla, tetapi tidak tahu apa yang harus dipersiapkan ataupun cara merakit dengan baik dan benar akibat dari kurangnya informasi dan pemahaman yang ada. Dari permasalahan tersebut maka disusunlah perancangan web komik sebagai panduan merakit model kit gundam untuk gunpla *builder* ini yang dapat menjadi sebuah solusi serta dikemas menggunakan media komik sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

Komik yang dirancang berupa komik web terutama jenis komik memanjang kebawah yang biasanya terdapat pada *platform Webtoon*, menggunakan cerita yang simpel dan jenaka sekaligus informatif serta terdapat beberapa unsur-unsur yang dekat dengan *target audience* diharapkan dapat efektif dalam memberikan pemahaman tentang cara merakit sebuah model kit Gunpla kepada para pembaca.

Kata kunci: komik, gunpla, web komik



ABSTACT**WEB COMIC DESIGN AS A GUIDE TO ASSEMBLING THE GUNDAM
MODEL KIT FOR GUNPLA BUILDER**

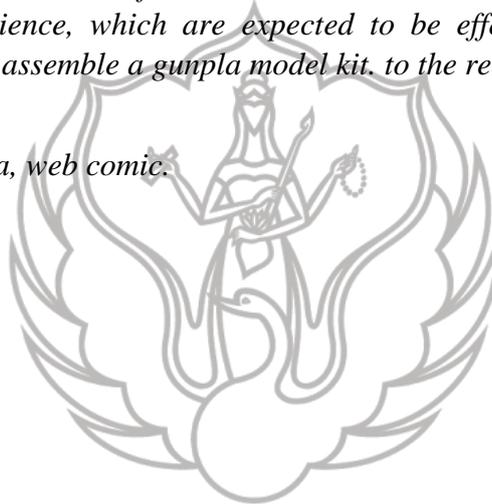
By: Ridhwan Fadilah

NIM: 1612390024

Not infrequently newcomers who want to study or just try to assemble a gunpla model kit, but don't know what to prepare or how to assemble properly due to a lack of information and understanding. From these problems, a comic web design was compiled as a guide for assembling the Gundam model kit for this gunpla Builder which can be a solution and packaged using comic media so that it is more interesting and easier to understand.

Comics that are designed in the form of web comics, especially the type of comic that extends downwards which are usually found on the Webtoon platform, use simple and humorous stories as well as informative and there are several elements that are close to the target audience, which are expected to be effective in providing an understanding of how to assemble a gunpla model kit. to the readers.

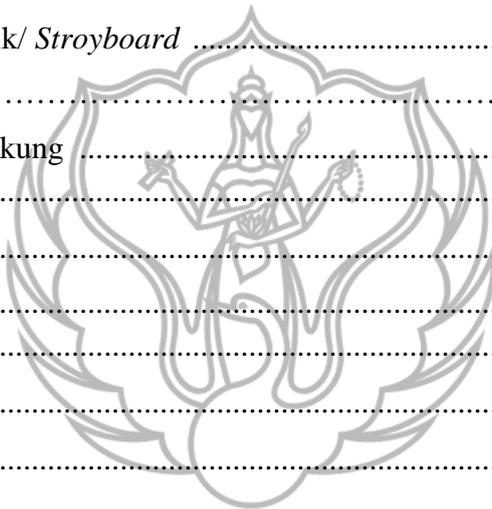
Keywords: comic, gunpla, web comic.



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Definisi Operasional	3
G. Metode Perancangan	4
H. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	8
A. Tinjauan Literatur Komik	8
B. Tinjauan Literatur Web Komik	14
C. Tinjauan Literatur Model Kit	20
D. Tinjauan Literatur Panduan dan Tips	22
E. Tinjauan Literatur Gunpla	23
F. Tinjauan Komik Yang Akan Dirancang	26
1. Tinjauan Fungsi dan Peranan	26
2. Analisis Data Lapangan	27
3. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	27
BAB III KONSEP DESAIN	28
A. Konsep Kreatif	28
1. Tujuan Kreatif	28

2. Strategi Kreatif	28
B. Program Kreatif	29
1. Judul Buku	29
2. Sinopsis	30
3. <i>Storyline</i>	30
4. Deskripsi Karakter	33
5. <i>Color Tone</i>	33
6. Tipografi	34
BAB IV PROSES DESAIN	35
A. Studi Visual	35
1. Studi Visual Latar Tempat	35
2. Studi Visual Desain Gunpla	37
3. Studi Visual Desain Karakter	38
4. Layout Komik/ <i>Stroyboard</i>	41
5. Desain Final.....	61
6. Media Pendukung	82
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
WEBTOGRAFI	87
LAMPIRAN	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panel komik	16
Gambar 2.2 Panel komik Webtoon	16
Gambar 2.4 Poster seri animasi gundam.....	23
Gambar 2.5 Bentuk polycap pada gunpla	24
Gambar 2.5 poster seri animasi Gundam	28
Gambar 2.6 bentuk <i>polycap</i> pada gunpla	24
Gambar 3.1 contoh format komik Webtoon	29
Gambar 4.1 studi visual rumah Lala	35
Gambar 4.2 studi visual halaman rumah Lala	35
Gambar 4.3 studi visual gudang di rumah Lala	36
Gambar 4.4 referensi Gunpla Lala	37
Gambar 4.5 referensi Gunpla Lala	37
Gambar 4.6 karakter Lala dan referensi karakter	38
Gambar 4.7 karakter ayah Lala dan referensi karakter.....	39
Gambar 4.8 karakter ibu Lala dan refrensi karakter	40
Gambar 4.9 Desain logo judul	61
Gambar 4.10 Desain media pendukung stiker	82
Gambar 4.11 Desain media pendukung stiker	82
Gambar 4.12 Desain media pendukung gantungan kunci	83
Gambar 4.13 Desain media pendukung gantungan kunci.....	83
Gambar 4.14 Desain media pendukung gantungan kunci.....	83
Gambar 4.15 Desain media pendukung pin.....	84

Gambar 4.16 Desain media pendukung pin.....84





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bagi beberapa kalangan seri animasi gundam merupakan seri yang menghibur yang dapat mengisi waktu luang serta meninggalkan kesan, tidak terkecuali pada penulis sendiri. Awal penulis mentahui seri ini sekitar tahun 2006 yang saat itu tayang di channel Indosiar di hari minggu dan sejak saat itu penulis sangat menyukai seri tersebut hingga membeli beberapa *model kit* untuk dijadikan koleksi. Untuk sebuah kategori mainan, model kit gundam terbilang cukup mahal hingga jika terdapat kerusakan akan mengakibatkan kerugian yang lumayan terutama pada saat proses perakitan.

Model kit merupakan sebuah miniatur dari sebuah objek atau karakter yang masih berupa bagian-bagian kecil yang terpisah dan perlu adanya proses perakitan yang agak rumit agar memiliki bentuk yang seharusnya lewat sebuah buku panduan, berbeda dengan *action figure* atau *figurines* yang tidak perlu adanya proses perakitan. *Model kit* banyak digemari oleh banyak kalangan terutama remaja hingga dewasa tetapi tidak untuk kalangan anak-anak atau balita karena proses kerumitan dalam perakitannya selain itu *model kit* bukan untuk dimainkan seperti halnya mainan anak-anak yang ditabrakan satu sama lain seakan-akan sedang bertarung.

Banyak pilihan jenis-jenis *model kit* yang ada di pasaran saat ini dari model kapal, pesawat, mobil, hingga kendaraan perang tetapi yang paling populer saat ini adalah model yang merepresentasikan karakter pada seri animasi gundam, Gundam sendiri merupakan alat tempur berupa robot humanoid yang dipersenjatai dalam seri tersebut, *model kit* gundam memiliki sebutan khusus yaitu “gunpla” yaitu singkatan dari “*gundam plastic model*”. Gunpla sendiri memiliki tingkat kerumitan yang bervariasi tergantung kelasnya dari yang paling sederhana yaitu SD (*Super Deformed*), HG (*High Grade*), RG (*Real Grade*), MG (*Master grade*), dan PG (*Perfect Grade*), kelas HG merupakan yang paling populer karena tingkat kerumitan yang tidak membuat jenuh sang perakit selain itu memiliki harga yang terjangkau.

Adapun dampak positif dari segi sosial dalam hal merakit dan menekuni hobi *model kit* gunpla ini seperti memperkuat ikatan dengan cara merakit gunpla bersama dengan teman sehoobi dan mendapatkan pengetahuan baru yang didapatkan dari

orang-orang yang sudah berpengalaman dalam suatu komunitas dan yang terpenting adalah dapat menambah koneksi. Selain itu merakit gunpla juga dapat meningkatkan konsentrasi, melatih kesabaran dan melatih sikap ulet.

Di Indonesia sendiri cukup banyak peminat model kit gunpla, ini dibuktikan dengan adanya *event* besar yaitu *Bandai Spirits Hobby Exhibition & Gunpla Expo* yang digelar setiap tahun dimana para penggemar gunpla dari berbagai kota hadir dan memamerkan rakitannya di acara tersebut. Lalu dengan banyaknya perkumpulan yang ada pada tiap kota besar di seluruh Indonesia seperti Gundam Front: Pasundan, Bekasi Gundam Community, Arek Gundam Surabaya dll.

Karena kepopulerannya cukup banyak pendatang baru yang ingin menekuni hobi *model kit* gunpla ini. Adapun permasalahan yang cukup sering dialami para pemula tersebut seperti hasil rakitan yang tidak rapi hingga salah memotong bagian penting yang berakibat fatal karena bagian tersebut tidak memiliki suku cadang. Hal ini disebabkan dari kurangnya informasi dan pemahaman yang kurang. Adapun beberapa media yang menyajikan informasi dan panduan mengenai *model kit* gunpla ini seperti Youtube dan beberapa website tetapi kebanyakan hanya memberi informasi yang kurang lengkap. Oleh karena itu penulis merasa perlu adanya media yang dapat memandu dan memberikan tips bagi para Gunpla *Builder* agar mencegah sebuah kesalahan dalam merakit sebuah gunpla. Dan media yang akan digunakan yaitu komik lebih tepatnya web komik.

Alasan menggunakan media web komik, karena media ini dapat menyampaikan informasi dengan menarik sekaligus mudah dipahami karena mengandung banyak aspek visual sehingga dapat menyajikan informasi yang lebih banyak serta media ini cukup akrab bagi penggemar gunpla di Indonesia sendiri. Web komik merupakan media yang sangat mudah di akses, hal didukung dengan banyaknya platform atau situs web yang tersedia saat ini seperti *Webtoon*, *CIAYO comics*, *Comica*, *Crunchyroll Manga* dll. Selain itu web komik merupakan media yang sangat mudah dipahami serta menarik untuk dibaca sehingga dapat menyampaikan informasi cukup efektif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang web komik berisi panduan merakit *model kit* gunpla untuk Gunpla *Builder*?

C. Tujuan Perancangan

Merancang web komik sebagai panduan merakit *model kit* gunpla untuk *Gunpla Builder*.

D. Batasan perancangan

Perancangan ini hanya membahas mengenai panduan merakit *model kit* gunpla.

E. Manfaat Perancangan

1. Masyarakat:

Perancangan ini dapat digunakan sebagai informasi dan tips bagi yang ingin menekuni hobi *model kit* gunpla.

2. Perusahaan:

Perancangan ini bermanfaat sebagai media yang dapat memahami dan mempelajari salah satu produk perusahaan yang bersangkutan.

3. Bagi perancang:

Dapat menjadi sebuah referensi dan pengetahuan yang lebih dalam bagi perancang mengenai *model kit* gunpla.

4. Bagi Target Audience:

Dapat menjadi sebuah panduan dalam merakit sebuah *model kit* gunpla agar menghindari beberapa kesalahan dalam prosesnya.

F. Definisi oprasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh perancang dalam perancangan agar dapat memahami konteks definisi yang dibahas dalam perancangan ini. Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan oleh perancang, yaitu:

1. Komik

Menurut Franz & Meier komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. (Franz & Meier 1994:55).

2. Web komik

Web komik merupakan komik yang menggunakan internet sebagai medianya, web komik dapat ditemukan pada website atau *platform* khusus seperti webtoon, ciayo, manga plus, dll.

3. Model Kit

Model kit adalah istilah yang diberikan untuk rangkaian model. Rangkaian

tersebut memiliki partikel-partikel atau part dari yang besar sampai yang kecil sekali tergantung dari tingkat kesulitan dan realistiknya model kit. Merakit *model kit* adalah cabang dari *scale modeling* atau *modeling*. Di Indonesia sendiri memang lebih dikenal dengan sebutan *model kit*. (Edwin Maulana, 2019).

4. Gunpla

Gunpla adalah singkatan dari *Gundam plastic model*. Istilah Gunpla digunakan untuk model kit yang kebanyakan terbuat dari plastik, yang sudah menjadi populer di kalangan fans anime dan kolektor sejak 1980. (gundamfront, 2014).

5. Gunpla Builder

Gunpla Builder merupakan orang-orang yang menekuni hobi *model kit* khususnya *model kit* pada seri gundam yang populer disebut “Gunpla”.

G. Metode perancangan

Dalam perancangan ini terdapat tiga tahap yang mencakup pengumpulan data dan Teknik analisis data yaitu:

1. Sumber data

a. Data primer

Data primer didapatkan dari wawancara dengan narasumber yang sudah berpengalaman dibidang *model kit* gunpla.

b. Data sekunder

Data sekunder perancangan ini didapatkan melalui data visual, data informasi produk dan komik yang memiliki gaya gambar atau memiliki pembahasan serupa dengan perancangan ini yang didapatkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan website.

2. Pengumpulan data

a. Studi pustaka

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada perancangan ini yaitu teknik studi pustaka. Studi pustaka Teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur, catatan dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988: 111). Data yang dikumpulkan berupa data visual dan verbal yang berkaitan dengan topik perancangan seperti visual bagian-bagian part pada model kit yang sering mengalami kerusakan jika tidak hati-hati dalam perakitan.

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu bentuk metode pengumpulan data yaitu dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan. Lalu informasi informasi yang telah didapatkan dipilah sesuai informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan berupa metode analisis data Kualitatif. Data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber akan menjadi acuan teori dalam cerita dan informasi pada komik yang akan dirancang. Gaya visual yang akan digunakan ditentukan dengan mengobservasi komik-komik yang populer di beberapa platform komik online terutama Webtoon.

4. Brainstorming dan Ideasi

Demi mempermudah dalam merakit sebuah model kit gunpla, dibutuhkan sebuah media yang dapat menyampaikan informasi tetapi juga sekaligus menghibur agar lebih menarik. Maka media yang paling cocok adalah berupa komik khususnya komik web. Alasan menggunakan media tersebut karena dinilai lebih dekat dengan target audience serta dinilai lebih menarik sehingga dapat menyampaikan informasi lebih efektif.

5. Perancangan Media

a. Visualisasi Sketsa

Tahap membuat sketsa merupakan tahap paling awal dalam perancangan ini dimana pada tahap ini tata letak panel penempatan karakter serta balon kata akan di tentukan.

b. Merancang *Copywriting*

Kalimat yang digunakan serta dialog percakapan antar karakter akan ditentukan pada tahap ini.

c. Merancang layout

Tahap ini menentukan Tata letak panel, sampul serta elemen-elemen lainnya agar lebih enak dipandang.

d. Produksi

Komik yang akan dirancang merupakan komik berbasis digital, maka dalam proses produksi komik ini akan di unggah pada platform komik digital.

6. Uji dan Evaluasi Media

a. Uji Publik

Komik yang telah selesai akan di uji pada target audience agar mendapatkan respon serta tingkat keefektifan komik tersebut dalam menyampaikan informasi.

b. *Feedback*

Setelah melewati uji publik *target audience* memberikan saran dan masukan demi menyempurnakan komik yang telah dirancang.

c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dengan hasil dilapangan

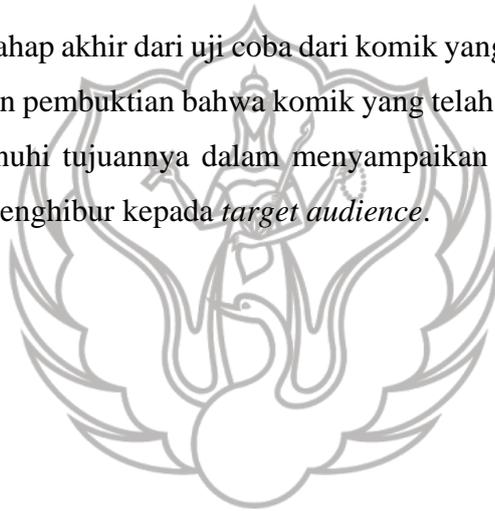
Membandingkan ekspektasi dengan hasil yang benar-benar terjadi dilapangan pada tahap uji publik demi mengetahui kekurangan pada komik yang dirancang.

d. Improve dan *Upgrade*

Saran dan masukan dari *target audience* akan menjadi acuan dalam melakukan perbaikan pada komik yang dirancang lalu perancang akan menambahkan beberapa elemen-elemen tertentu demi lebih menyempurnakan komik yang telah dirancang.

e. Validasi

Merupakan tahap akhir dari uji coba dari komik yang telah dirancang, tahap ini merupakan pembuktian bahwa komik yang telah dirancang dapat benar-benar memenuhi tujuannya dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menghibur kepada *target audience*.



H. Skema Perancangan

