

**PERANCANGAN TUGAS AKHIR
ADAPTASI GRAFIS BUKU *ENEAGRAM*
KARANGAN RENEE BARON & ELIZABETH WAGELE
DALAM BENTUK KOMIK**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

**Ilma Yusrina
0511485024**

**PROGRAM STUDI
S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN TUGAS AKHIR
ADAPTASI GRAFIS BUKU ENEAGRAM
KARANGAN RENEE BARON & ELIZABETH WAGELE
DALAM BENTUK KOMIK**

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN



**PROGRAM STUDI
S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2011**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN TUGAS AKHIR ADAPTASI GRAFIS BUKU ENNEAGRAM KARANGAN RENEE BARON & ELIZABETH WAGELE DALAM BENTUK KOMIK, diajukan oleh Ilma Yusrina, NIM 0511485024, Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 25 Juni 2011 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Pembimbing II/Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn.
NIP. 19810412 200604 1 004

Cognete / Anggota

Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.
NIP. 196711160 199303 1 001

Kaprodi DKV/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan/Anggota

Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002





Untuk senja sunyi di pojokan Sabuga

Untuk semua mimpi lama

Dan segala harapan sama

Akhirnya saya lulus juga

PENGANTAR

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana S-1 Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Berhasil terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan dan sokongan dari berbagai tangan yang terlihat maupun tidak.

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Segala, *Summa thank you* untuk kedua orang tua saya, yang tidak dapat diuraikan dalam kata-kata, maaf lama lulusnya :D. Terima kasih kepada Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku pembimbing I, dan Bpk. Terra Bajraghossa, S.Sn selaku pembimbing II. Bpk. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku *cognete*. Terima kasih kepada Yudha Arrahman Arief, S.Psi, yang sudah mau meluangkan waktunya untuk memberi masukan mengenai Tugas Akhir ini.

Terima kasih kepada semua kru Diskomvis ISI Jogja yang telah berbagi ilmunya. Pak Faizal dosen wali yang baik hati, Pak Koskow atas prakarya-nya, Pak Baskoro, Pak Zacky, Pak Endro, Pak Umär, Pak Wibowo, Pak Andi, Pak Sumbo, Pak Sadjiman, Pak Prayanto, Bu Hesti, Bu Wid, Pak Lasiman, Bu Novi, Bu Suwarni, Pak Gogor, Mbak Widuri, Pak Maryoto, Pak Sarjiman serta bapak dan ibu yang belum disebutkan.

Terima kasih untuk teman-teman kampus ISI Yk, Upit dan Wisnu *the Dumb and Dumber*, Adit, ayo, *Belanda!*. Nara, Danu, dan Dimas yang udah sempet bingung bareng. Prima, Acid atas *chattingnya*, Gilang, Bramantya yang sepatunya bagus, Hanes, Efan, Sukro, Bara, Dini, Adi, Agung, Supri, Fredy, Regol, Tito, Hasbi, Sony, Pino Hudaya, Parjana, Deva, Daniel, Izan, Iqbal, Wahyu, Doni, Budi, Latief, Uni, Icha, Tegar, Ican, Woro Singgih, Ipung, Angel, Gandhi, Putri, Puguh, Hanz,. Teman-teman satu Diskom, puzzle02, otakkanan03, origami04, asimetri06, sapoelidi07,dst.

Terima kasih untuk Bpk. Mahasena Putra, dosen wali Astronomi '03 yang telah menyarankan saya untuk masuk ke ISI Yk. Teman-teman ASR, Yudha, Abin, Alwin, Sopwan, Ryan. Teman-teman Astro lainnya, Ainil, Hepi, Ayu, Adnan, Tari, Yatni, Adel, Zacky, Diki, Andang.

Terima kasih banyak untuk Habib Prabandoko (Handoko) atas kesabarannya yang luar biasa, Fajri dan Aina yang galak tapi *nge-gemesin*. Wahyu Mahendra atas file flv nya yang aneh-aneh. Cinanti Astria dan Eka Dwibhakti *for the chit-chat here and then*. Untuk Genk Telor Asin: Willy, Maman, Egol, Ben, Melisa, Rio, Poltak, Tommy.

Suara pendamping TA: Dialog dan musik film baik Hollywood, J-drama dan Korea dari Jago-net, semoga Jago-net tetap jaya!



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN ADAPTASI GRAFIS BUKU ENNEAGRAM KARYA ELIZABETH WAGELE & RENEE BARON DALAM BENTUK KOMIK

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 09 Juni 2011



Ilma Yusrina
NIM. 0511485024

ABSTRAK

Ilma Yusrina

Perancangan Tugas Akhir Adaptasi Grafis Buku *Enneagram* Karangan Renee Baron & Elizabeth Wagele Dalam Bentuk Komik

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki kebutuhan untuk berhubungan antara satu dengan yang lainnya, dan dengan berkembangnya masyarakat, pun kebudayaan yang menyertai kehidupan sosial sehari-hari. Seperti yang dapat terlihat saat ini, hubungan antar manusia telah menjadi lebih dari hubungan didalam suatu keluarga, bahkan pada era dan masyarakat masa kini, beberapa atau bahkan sebagian besar orang menghabiskan waktu bersama orang lain bahkan lebih banyak daripada keluarga mereka sendiri. Hal inilah yang membuat kemampuan untuk mengerti sesama manusia, bagaimana berhubungan dengan mereka menjadi sangat penting.

Psikologi merupakan ilmu mengenai pikiran dan perilaku, dan Enneagram adalah salah satu buah pemikiran manusia dalam usaha mereka untuk menjelaskan dan memprakirakan perilaku manusia. Enneagram dapat membantu seseorang memahami diri mereka dan orang lain. Namun sayangnya ilmu ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat Indonesia, terutama di kalangan remaja yang merupakan target audience dari perancangan ini. Buku-buku Enneagram memerlukan pendekatan baru yang lebih menarik dan sesuai dengan remaja sebagai *target audience*. Dan media komik dinilai sebagai media yang paling tepat mengingat keakraban *target audience* dengan media ini. Komik ini akan mencoba untuk menyampaikan pengetahuan mengenai enneagram kepada para remaja, yang bagi sebagian besar orang boleh jadi merupakan bagian kehidupan paling rumit secara sosial.

Perancangan ini juga akan mencoba membuat suatu komik yang tidak hanya menyampaikan tetapi juga menjual. Oleh karena itu, penting untuk membuat komik ini dapat diterima baik secara penampilan maupun harga, sehingga aspek teknis seperti cerita, bentuk fisik dan harga juga akan ditelaah secara lebih jauh. Diharapkan perancangan ini dapat menjadi buku referensi tipe kepribadian Enneagram yang menarik karena disajikan dalam bentuk komik dan menjadikan masyarakat, terutama remaja, menjadi lebih dekat dengan dunia psikologi.

Kata Kunci : *Psikologi, Enneagram, Komik, Remaja.*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Halaman Pengantar.....	iv
Halaman Pernyataan Keaslian.....	vi
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batas Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	5
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skema Perancangan.....	10

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	11
1. Tinjauan tentang Psikologi.....	11
a. Tinjauan tentang Psikologi Kepribadian.....	11
b. Tinjauan tentang Enneagram.....	13
c. Enneagram di Indonesia.....	17
d. Tinjauan tentang Buku <i>Eneagram</i>	19

2. Tinjauan tentang Komik.....	30
a. Sejarah Komik.....	31
b. Unsur Penting dalam Komik.....	34
c. Teknik Pewarnaan.....	50
3. Tinjauan tentang Remaja.....	50
4. Penerbit.....	52
B. Analisis.....	53
1. Analisis Hasil Kuisisioner.....	53
2. Analisis 5W+H Objek Perancangan.....	58
3. Analisis 5W+H Media Perancangan.....	60
4. Analisis 5W+H Isi Komik.....	62
5. Analisis Pesaing.....	64

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

A. Tinjauan Perancangan.....	66
1. Deskripsi Tema.....	66
2. Deskripsi Arah Bentuk.....	67
B. Strategi Kreatif.....	67
1. Target Audience.....	67
2. <i>Launching</i> Buku	68
3. Isi Pesan.....	68
4. Format, Bentuk, dan Ukuran.....	70
5. Biaya.....	71
a. Biaya Desain.....	71
b. Biaya Produksi Komik.....	71
6. Pendekatan Kreatif.....	74
a. Deskripsi Isi Cerita.....	74
b. Deskripsi Gambar.....	75

C. Konsep Komik.....	84
1. Karakteristik Media.....	84
2. Judul Komik.....	84
3. Sinopsis	84
4. Tokoh dalam Cerita.....	86
5. <i>Storyline</i>	92
D. Konsep Media Pendukung.....	106
1. Poster.....	106
2. Standing Banner.....	107
3. Voucher Discount.....	107
4. Pembatas Buku.....	107
5. <i>Goodie Bag</i>	107
6. <i>T-Shirt</i>	108

BAB IV : VISUALISASI

A. Studi Karakter.....	109
1. Data Visual Ilustrasi Karakter untuk Remaja.....	109
2. Data Visual Pakaian dan Aksesoris.....	112
3. Visualisasi Karakter.....	114
B. Studi Tipografi.....	120
1. Tipografi Judul.....	120
2. Stempel.....	121
3. Pemilihan Warna.....	122
C. <i>Storyboard</i>	123
D. <i>Rough Layout</i> dan Sketsa.....	149
1. Cover Komik.....	149
2. Poster dan Standing Banner.....	152

3. Pembatas Buku.....	153
4. <i>Voucher Discount</i>	153
5. <i>Goodie Bag</i> dan T-Shirt.....	154
E. Final Desain.....	155
1. Cover Komik.....	155
2. Halaman Komik.....	156
3. Poster.....	231
4. Standing Banner.....	232
5. <i>Voucher Discount</i>	233
6. Pembatas Buku.....	233
7. <i>Goodie Bag</i> dan T-Shirt.....	234
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	235
B. Saran.....	236
DAFTAR PUSTAKA	237
Lampiran 1. Lembar Pertanyaan Kuisioner 1.....	238
Lampiran 2. Hasil Kuisioner 1.....	240
Lampiran 3. Lembar Pertanyaan Kuisioner 2.....	243
Lampiran 4. Hasil Kuisioner 2.....	245
Lampiran 5. Poster untuk Pameran TA	247
Lampiran 6. Katalog untuk Pameran TA	248
Lampiran 7. Suasana Pameran TA	249
Lampiran 8. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I	250
Lampiran 9. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II	252

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Gambar simbol Enneagram dan posisi tiap tipe.....	14
Gambar 2.	Gambar pergerakan panah dalam sistem Enneagram.....	15
Gambar 3.	Gambar <i>sampul depan</i> buku Enneagram yang telah terbit di Indonesia.....	18
Gambar 4.	Contoh ilustrasi tidak terkait dengan teks.....	24
Gambar 5.	Contoh ilustrasi tidak terkait dengan teks yang terdapat pada bagian <i>Pikiran Khas tiap Tipe</i>	24
Gambar 6.	Contoh ilustrasi terkait dengan teks.....	25
Gambar 7.	Ilustrasi skenario <i>Sebelum Jamuan Makan Malam</i>	26
Gambar 8.	Ilustrasi skenario <i>Pada Jamuan Makan Malam</i>	27
Gambar 9.	Ilustrasi skenario <i>Setelah Jamuan Makan Malam</i>	28
Gambar 10.	Ilustrasi skenario <i>Pada Istirahat Kerja</i>	29
Gambar 11.	<i>Brutus Calico</i> karya Rudolphe Töpffer.....	32
Gambar 12.	<i>Put On</i> karya Kho Wan Gie.....	33
Gambar 13.	Contoh komik strip tanpa dialog karya Sergio Aragonès.....	35
Gambar 14.	Contoh komik strip satu panel karya Bill Waterson.....	36
Gambar 15.	Contoh transisi panel momen ke momen.....	38
Gambar 16.	Contoh transisi aksi ke aksi.....	38
Gambar 17.	Contoh transisi subyek ke subyek.....	39
Gambar 18.	Contoh transisi lokasi ke lokasi.....	40
Gambar 19.	Contoh transisi aspek ke aspek.....	41
Gambar 20.	Contoh transisi non sequitur.....	41
Gambar 21.	Contoh penggunaan Kata-Spesifik.....	43
Gambar 22.	Contoh penggunaan Gambar-Spesifik.....	43
Gambar 23.	Contoh penggunaan Duo-Spesifik.....	44
Gambar 24.	Contoh paduan kata-gambar Berpotongan.....	44

Gambar 25.	Penggunaan paduan kata-gambar Interdependen.....	45
Gambar 26.	Contoh penggunaan paduan kata-gambar Paralel.....	45
Gambar 27.	Contoh penggunaan paduan kata-gambar Montase.....	46
Gambar 28.	Contoh hasil goresan menggunakan kuas.....	48
Gambar 29.	Contoh hasil goresan menggunakan pena mekanik.....	48
Gambar 30.	Contoh layout panel pada komik strip.....	49
Gambar 31.	Logo M&C berwarna dan <i>grayscale</i>	52
Gambar 32.	Contoh gaya gambar yang dianggap sesuai konsep (<i>Calvin and Hobbes</i>).....	75
Gambar 33.	Contoh gaya gambar yang dianggap sesuai konsep (DHD).....	76
Gambar 34.	Sistem grid yang akan digunakan pada halaman bukan komik strip.....	78
Gambar 35.	Sistem grid yang akan digunakan pada halaman komik strip.....	79
Gambar 36.	Font Tartar Sauce untuk judul buku	80
Gambar 37.	Font Dialog 2.0 untuk penulisan yang bukan dialog dalam komik	80
Gambar 38.	Font LaCartoonerie untuk penulisan dialog dalam komik.....	80
Gambar 39.	Lingkaran warna CMYK.....	81
Gambar 40.	Skema warna hangat untuk judul.....	82
Gambar 41.	Skema warna netral untuk stempel.....	82
Gambar 42.	Skema warna saturasi rendah untuk ilustrasi cover.....	83
Gambar 43.	Warna untuk halaman komik.....	83
Gambar 44.	Karakter komik <i>Calvin and Hobbes</i> , Bill Waterson.....	109
Gambar 45.	Komik <i>Gaston</i> , Marcell.....	110
Gambar 46.	Karakter remaja karya Scott C.....	110
Gambar 47.	Karya komik <i>Duo Hippo Dinamis</i> , Sheilla Roswita.....	111
Gambar 48.	Aloha Shirt.....	111
Gambar 49.	Pakaian remaja pria.....	112
Gambar 50.	Pakaian remaja wanita.....	112

Gambar 51.	Studi bentuk wajah karakter.....	113
Gambar 52.	Rancang bentuk seluruh badan untuk karakter.....	113
Gambar 53.	Rancang karakter Detektif 1.....	114
Gambar 54.	Rancang karakter Detektif 2.....	114
Gambar 55.	Rancang karakter Enneagram tipe 1.....	115
Gambar 56.	Rancang karakter Enneagram tipe 2.....	115
Gambar 57.	Rancang karakter Enneagram tipe 3.....	116
Gambar 58.	Rancang karakter Enneagram tipe 4	116
Gambar 59.	Rancang karakter Enneagram tipe 5.....	117
Gambar 60.	Rancang karakter Enneagram tipe 6.....	117
Gambar 61.	Rancang karakter Enneagram tipe 7.....	118
Gambar 62.	Rancang karakter Enneagram tipe 8.....	118
Gambar 63.	Rancang karakter Enneagram tipe 9.....	119
Gambar 64.	Variasi bentuk judul.....	119
Gambar 65.	Sketsa alternatif bentuk stempel.....	120
Gambar 66.	Alternatif gelap terang dari bentuk stempel.....	120
Gambar 67.	Alternatif warna untuk huruf judul terpilih.....	121
Gambar 68.	Alternatif warna untuk stempel terpilih.....	121
Gambar 69.	Storyboard halaman 1 dan 2.....	122
Gambar 70.	Storyboard halaman 3 dan 4.....	123
Gambar 71.	Storyboard halaman 5 dan 6.....	124
Gambar 72.	Storyboard halaman 9 dan 10.....	125
Gambar 73.	Storyboard halaman 11 dan 12.....	126
Gambar 74.	Storyboard halaman 15 dan 16.....	127
Gambar 75.	Storyboard halaman 17 dan 18.....	128
Gambar 76.	Storyboard halaman 21 dan 22.....	129
Gambar 77.	Storyboard halaman 23 dan 24.....	130
Gambar 78.	Storyboard halaman 27 dan 28.....	131

Gambar 79.	Storyboard halaman 29 dan 30.....	132
Gambar 80.	Storyboard halaman 33 dan 34.....	133
Gambar 81.	Storyboard halaman 35 dan 36.....	134
Gambar 82.	Storyboard halaman 39 dan 40.....	135
Gambar 83.	Storyboard halaman 41 dan 42.....	136
Gambar 84.	Storyboard halaman 45 dan 46.....	137
Gambar 85.	Storyboard halaman 47 dan 48.....	138
Gambar 86.	Storyboard halaman 51 dan 52.....	139
Gambar 87.	Storyboard halaman 53 dan 54.....	140
Gambar 88.	Storyboard halaman 57 dan 58.....	141
Gambar 89.	Storyboard halaman 59 dan 60.....	142
Gambar 90.	Storyboard halaman 61 dan 62.....	143
Gambar 91.	Storyboard halaman 63 dan 64.....	144
Gambar 92.	Storyboard halaman 65 dan 66.....	145
Gambar 93.	Storyboard halaman 67 dan 68.....	146
Gambar 94.	Storyboard halaman 78 dan 79	147
Gambar 95.	Alternative layout cover depan dan belakang.....	148
Gambar 96.	Sketsa cover.....	149
Gambar 97.	Alternative cover.....	150
Gambar 98.	Alternatif sketsa poster dan standing banner.....	151
Gambar 99.	Alternatif layout pembatas buku.....	152
Gambar 100.	Alternatif layout voucher discount.....	152
Gambar 101.	Sketsa ilustrasi untuk T-Shirt dan Goodie bag.....	153
Gambar 102.	Alternative layout pada goodie bag.....	153
Gambar 103.	Final Desain Cover komik.....	154
Gambar 104.	Halaman cover dalam.....	155
Gambar 105.	Halaman editorial buku.....	156
Gambar 106.	Komik halaman 1.....	157

Gambar 107. Komik halaman 2.....	158
Gambar 108. Komik halaman 3.....	159
Gambar 109. Komik halaman 4.....	160
Gambar 110. Komik halaman 5.....	161
Gambar 111. Komik halaman 6.....	162
Gambar 112. Komik halaman 7.....	163
Gambar 113. Komik halaman 9.....	164
Gambar 114. Komik halaman 10.....	165
Gambar 115. Komik halaman 11.....	166
Gambar 116. Komik halaman 12.....	167
Gambar 117. Komik halaman 13.....	168
Gambar 118. Komik halaman 15.....	169
Gambar 119. Komik halaman 16.....	170
Gambar 120. Komik halaman 17.....	171
Gambar 121. Komik halaman 18.....	172
Gambar 122. Komik halaman 19.....	173
Gambar 123. Komik halaman 21.....	174
Gambar 124. Komik halaman 22.....	175
Gambar 125. Komik halaman 23.....	176
Gambar 126. Komik halaman 24.....	177
Gambar 127. Komik halaman 25.....	178
Gambar 128. Komik halaman 27.....	179
Gambar 129. Komik halaman 28.....	180
Gambar 130. Komik halaman 29.....	181
Gambar 131. Komik halaman 30.....	182
Gambar 132. Komik halaman 31.....	183
Gambar 133. Komik halaman 33.....	184
Gambar 134. Komik halaman 34.....	185

Gambar 135. Komik halaman 35.....	186
Gambar 136. Komik halaman 36.....	187
Gambar 137. Komik halaman 37	188
Gambar 138. Komik halaman 39.....	189
Gambar 139. Komik halaman 40.....	190
Gambar 140. Komik halaman 41.....	191
Gambar 141. Komik halaman 42.....	192
Gambar 142. Komik halaman 43	193
Gambar 143. Komik halaman 45.....	194
Gambar 144. Komik halaman 46.....	195
Gambar 145. Komik halaman 47.....	196
Gambar 146. Komik halaman 48.....	197
Gambar 147. Komik halaman 49.....	198
Gambar 148. Komik halaman 51.....	199
Gambar 149. Komik halaman 52.....	200
Gambar 150. Komik halaman 53.....	201
Gambar 151. Komik halaman 54.....	202
Gambar 152. Komik halaman 55.....	203
Gambar 153. Komik halaman 57.....	204
Gambar 154. Komik halaman 58.....	205
Gambar 155. Komik halaman 59.....	206
Gambar 156. Komik halaman 60.....	207
Gambar 157. Komik halaman 61.....	208
Gambar 158. Komik halaman 62.....	209
Gambar 159. Komik halaman 63.....	210
Gambar 160. Komik halaman 64.....	211
Gambar 161. Komik halaman 65.....	212
Gambar 162. Komik halaman 66.....	213

Gambar 163. Komik halaman 67.....	214
Gambar 164. Komik halaman 68.....	215
Gambar 165. Komik halaman 69.....	216
Gambar 166. Komik halaman 70.....	217
Gambar 167. Komik halaman 71.....	218
Gambar 168. Komik halaman 72.....	219
Gambar 169. Komik halaman 73.....	220
Gambar 170. Komik halaman 74.....	221
Gambar 171. Komik halaman 75	222
Gambar 172. Komik halaman 76.....	223
Gambar 173. Komik halaman 77.....	224
Gambar 174. Komik halaman 78.....	225
Gambar 175. Komik halaman 79.....	226
Gambar 176. Sekilas tentang buku Eneagram dan biodata penulis.....	227
Gambar 177. Sekilas tentang buku Eneagram dan biodata penulis.....	228
Gambar 178. Halaman komik UU Hak cipta.....	229
Gambar 179. Final Desain Poster.....	230
Gambar 180. Final Desain Standing Banner.....	231
Gambar 181. Final desain Voucher Discount.....	232
Gambar 182. Final Desain pembatas buku.....	232
Gambar 183. Desain yang akan digunakan pada T-Shirt dan Goodie Bag.....	233
Gambar 184 Aplikasi pada T-shirt.....	233
Gambar 185 Aplikasi pada Goodie bag	234

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 1.	Persentase jawaban pertanyaan tentang kesukaan membaca komik.....	53
Diagram 2.	Persentase jawaban pertanyaan tentang pertimbangan membeli buku.....	54
Diagram 3.	Persentase jawaban pertanyaan tentang budget rata-rata untuk membeli buku.....	54
Diagram 4.	Persentase jawaban pertanyaan tentang mencoba tes psikologi di internet	55
Diagram 5.	Persentase jawaban pertanyaan tentang pengetahuan atas Enneagram	55
Diagram 6.	Persentase jawaban pertanyaan tentang tampilan buku <i>Enneagram</i>	56
Diagram 7.	Persentase jawaban pertanyaan tentang ilustrasi pada buku <i>Enneagram</i>	57
Diagram 8.	Persentase jawaban pertanyaan tentang tampilan buku Enneagram.....	57
Diagram 9.	Persentase jawaban pertanyaan kecocokan buku <i>Enneagram</i> dijadikan komik	57
Diagram 10.	Persentase jawaban pertanyaan tentang menarik atau tidaknya komik tentang Enneagram	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial telah ditakdirkan untuk hidup berinteraksi dengan manusia lainnya. Dengan semakin berkembangnya kebudayaan, tingkat kompleksitas hubungan antar manusia pun ikut bertambah. Pada dunia yang sekarang dikenal, hubungan antar manusia bukan hanya sebatas hubungan keluarga, tetapi ada pula hubungan politis, yang bisa berarti segala hubungan sosial dalam masyarakat. Hubungan antar manusia tidaklah mudah, karena tidak ada pola pakem yang bisa diikuti agar semua berjalan lancar, karena setiap manusia adalah berbeda, dan tingkah laku satu sama lain sangatlah bervariasi. Dan kadang perbedaan-perbedaan antar satu manusia dengan lainnya dapat menimbulkan konflik dan menyebabkan ketidaknyamanan atau bahkan kegagalan dalam hubungan bisnis. Kerumitan hubungan antar individu juga dialami dalam fase remaja, dan media dengan leluasa mengekspos kerumitan dalam hubungan antar-individu, hal ini dapat dilihat dari banyaknya media yang menampilkan rubrik ramalan bintang. Dunia astrologi sendiri merupakan bukti nyata atas usaha manusia untuk dapat saling memahami. Dalam astrologi sifat seseorang ditentukan berdasarkan waktu lahir dan jenis kelaminnya. Umur astrologi yang sudah sangat tua menjadikan astrologi sebagai salah satu bagian dari kepercayaan suatu masyarakat tertentu dan lebih bersifat mistis.

Dalam usaha manusia memperdalam ilmu pengetahuan, ada pula yang disebut dengan Psikologi, yang merupakan ilmu pengetahuan yg menyelidiki gejala-gejala dan kegiatan-kegiatan jiwa, yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Diantara sekian banyak cabang ilmu psikologi, ada satu cabang yang mendalami tentang *personality* atau kepribadian seseorang yang disebut dengan Psikologi Kepribadian. Dalam Psikologi Kepribadian, sifat manusia dikelompokkan menjadi beberapa indikator guna mempermudah identifikasi. Ada banyak teori yang mengungkapkan tentang tipe kepribadian, beberapa diantaranya masih banyak digunakan hingga saat ini, salah satunya adalah Tipe Kepribadian Enneagram. Tipe kepribadian Enneagram sendiri dipopulerkan oleh psikiater asal Bolivia, Oscar Ichazo, dan juga seorang psikiater asal Cili, Claudio Naranjo, pada sekitar tahun 1960-an¹. Enneagram membagi tipe kepribadian menjadi sembilan bagian, dalam bagan segi sembilan yang saling berhubungan antar satu dengan lainnya.

Teori kepribadian Enneagram ini telah banyak dipublikasikan dalam bentuk buku dan beberapa telah terbit di Indonesia. Diantaranya adalah buku berjudul *Enneagram*, yang dikarang oleh Elizabeth Wagele dan Renee Baron, dan dikeluarkan oleh penerbit Serambi. Dalam buku tersebut, sang pengarang telah memberikan beberapa ilustrasi yang ditujukan untuk memberi gambaran atas tanggapan masing-masing tipe kepribadian ketika mensikapi satu situasi, namun ilustrasi yang diberikan masih terasa terlalu sedikit dan tidak terlalu jelas.

¹ Renee Baron dan Elizabeth Wagele, *Enneagram of Love and Relationship*, terjemahan Leinovar Bahrein, Jakarta: Serambi, 2007, hlm. 12

Dimulai dari permasalahan-permasalahan itulah, penulis merasa perlu adanya sesuatu yang baru dalam cara mendokumentasikan Enneagram, karena akan sangat disayangkan sekali apabila Enneagram tidak dapat dinikmati dan dipahami oleh masyarakat terutama *target audience*, padahal ilmu Enneagram ini memiliki kemungkinan untuk membantu manusia untuk lebih mengerti dirinya dan orang lain, sehingga komunikasi yang baik dapat terjalin. Penulis merasa buku-buku Enneagram memerlukan pendekatan baru yang lebih menarik dan sesuai dengan remaja sebagai *target audience*. Dan media komik dinilai sebagai media yang paling tepat mengingat keakraban *target audience* dengan media ini. Apabila hal tersebut berhasil dilaksanakan, maka bukan tidak mungkin, Enneagram menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah adaptasi grafis dalam bentuk komik berdasarkan buku berjudul *Enneagram*, karangan Renee Baron & Elizabeth Wagele, yang diterbitkan oleh Penerbit Serambi pada tahun 2008, secara menarik sehingga dapat membantu remaja sebagai *target audience* mengenali psikologi kepribadian Enneagram dengan lebih mudah dan menyenangkan.

C. Tujuan Perancangan

- Merancang komik untuk memperkenalkan Enneagram sebagai salah satu psikologi populer tentang kepribadian kepada masyarakat.
- Mempermudah *target audience* mengenal dan memahami tentang Sembilan Tipe Kepribadian Enneagram.
- Mengajak *target audience* untuk lebih mengenal dunia psikologi, dimulai dari psikologi populer seperti tipe kepribadian Enneagram, alih-alih menggunakan ramalan astrologi yang tidak bersifat ilmiah.

D. Batas lingkup perancangan

Obyek perancangan pada dasarnya adalah adaptasi grafis dalam bentuk komik dari buku berjudul *The Enneagram Made Easy*, karangan Renee Baron & Elizabeth Wagele, yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dengan judul *Eneagram* oleh penerbit Serambi pada tahun 2008. Pokok perancangan meliputi deskripsi tiap kategori sifat dalam Enneagram, dan interaksi antar kategori sifat, namun dibatasi pada perkenalan atas Enneagram dan tidak membahas lebih jauh tentang perilaku lebih lanjut. Perancangan ditujukan untuk remaja mulai usia 15 tahun hingga 22 tahun.

E. Manfaat Perancangan

- Masyarakat, terutama remaja, menjadi lebih dekat dengan dunia psikologi.
- Dapat menjadi buku referensi tipe kepribadian Enneagram yang menarik, karena disajikan dalam bentuk komik.
- Menambah koleksi dan memberi satu warna baru dalam buku dalam bidang psikologi.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a) Studi Literatur/Pustaka

Literatur bersumber dari bacaan-bacaan tentang teori, penelitian, dan berbagai jenis dokumen (misalnya: Koran, majalah). Studi literatur juga dapat diperoleh melalui data elektronik seperti email, milis, website, dan peranti lunak. Pada perancangan ini dilakukan tinjauan dari berbagai buku pendukung yang memberikan berbagai informasi mengenai proses perancangan. Data yang dikumpulkan melalui studi literatur meliputi data tentang teori kepribadian enneagram dan tinjauan komik.

b) Kuisioner

Dalam perancangan ini kuisioner diberikan kepada masyarakat usia *target audience* (15-22 tahun) untuk mengetahui perilaku konsumen dalam membaca dan membeli komik, kemudian untuk mengetahui seberapa dikenal Enneagram di masyarakat (dalam hal ini dalam lingkup *target audience*.)

c) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pelaku dunia psikologi untuk memberikan batasan atas isi buku yang dinilai cukup mewakili Enneagram secara keseluruhan, untuk dijadikan komik sebagai pengenalan atas Enneagram.

2. Metodologi Analisis Data

Menggunakan 5W+H (*what, why, who, when, where, how*) yang digunakan untuk merinci data sesuai dengan ketepatan guna dan permasalahannya. Menggunakan teori persaingan tentang pemasaran, distribusi, atau pasar untuk menganalisis pesaing dari jenis produk yang sama. Serta prinsip dasar marketing (*Product, Price, Distribution*) untuk menganalisa pesaing.

G. Sistematika Perancangan

I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Batas Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Skema/Sistematika Perancangan

II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 - 1. Tinjauan tentang Psikologi
 - a) Tinjauan tentang Psikologi Kepribadian
 - b) Tinjauan tentang Enneagram
 - c) Enneagram di Indonesia
 - d) Tinjauan tentang Buku *Eneagram*
 - 2. Tinjauan tentang Komik
 - a) Sejarah Komik
 - b) Unsur Penting dalam Komik
 - c) Teknik pewarnaan

-
- 3. Tinjauan Remaja
 - 4. Penerbit
- B. Analisis
- 1. Analisa Hasil Kuisioner
 - 2. Analisa 5W+H Objek Perancangan
 - 3. Analisa 5W+H Media Perancangan
 - 4. Analisa 5W+H Strategi Visual Komik
 - 5. Analisa Pesaing
- III. KONSEP PERANCANGAN
- A. Tinjauan Perancangan
 - 1. Deskripsi Tema
 - 2. Deskripsi Arah Bentuk
 - B. Strategi Kreatif
 - 1. Target Audience
 - 2. Launching Buku
 - 3. Isi Pesan
 - 4. Format, Bentuk, dan Ukuran
 - 5. Biaya
 - 6. Pendekatan Kreatif
 - C. Konsep Komik
 - D. Konsep Media Pendukung

IV. VISUALISASI

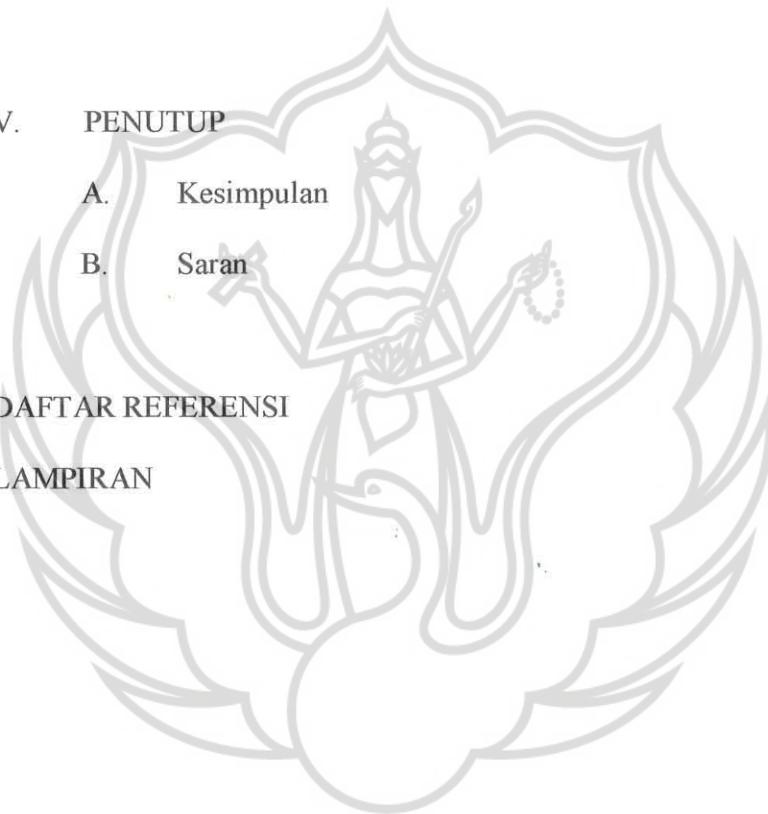
- A. Studi Karakter
- B. Studi Tipografi
- C. Storyboard
- D. Rough Layout dan Sketsa
- E. Final Desain

V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN



H. Skema Perancangan

