

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ONDEL-ONDEL UNTUK WISATA  
BUDAYA BETAWI**



**Disusun Oleh :  
Aida Rahma Pratiwi  
NIM 1012063024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ONDEL-ONDEL UNTUK WISATA  
BUDAYA BETAWI**



Karya tugas akhir ini dibuat dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S1) pada Fakultas Seni Rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Disusun Oleh :

Aida Rahma Pratiwi

NIM 1012063024

**FAKULTAS SENI RUPA  
PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ONDEL-ONDEL UNTUK WISATA  
BUDAYA BETAWI

Diajukan oleh Aida Rahma Pratiwi, NIM 1012063024. Program Studi Desain  
Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah  
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal :

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.  
NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Cognate/ Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19810405 200604 1 004

Ketua Prodigram Studi/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19659209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Drs. Baskoro SB., M.Sn.  
NIP. 10650522 199203 1 003

Mengetahui,

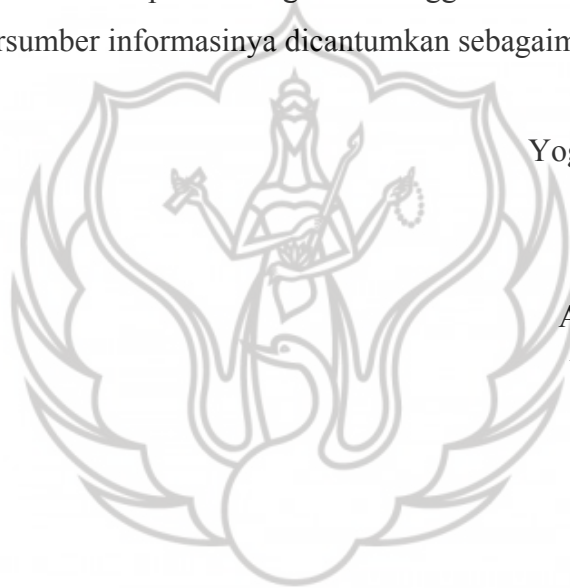
Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia

Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP. 195590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas Akhir dengan judul : PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ONDEL-ONDEL UNTUK WISATA BUDAYA BETAWI yang dibuat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan plagiasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah ada atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang bersumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 18 Juni 2015

Aida Rahma Pratiwi  
NIM. 1012063024



**“If you believe in yourself anything is possible”**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan pada Allah SWT, atas berkat dan rahmat Nya yang saya terima dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KOMIK BERTEMA ONDEL-ONDEL UNTUK WISATA BUDAYA sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan informasi sehingga menciptakan dampak positif pada masyarakat yang senantiasa mempergunakan informasi dari perancangan ini sebagai referensi dalam dunia pendidikan.

Dalam proses perancangan ini saya menyadari bahwa saya mengalami banyak kesulitan sehingga perlu menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu dengan penuh hormat dan kerendahan hati, saya hendak mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. M. Agus Burhan., M.Hum
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Drs. Baskoro SB., M.Sn.
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Hartono Karnadi, M.sn
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Aznar Zacky, M.Sn. atas kesabarannya dalam membimbing serta mau berbagi ilmu untuk membantu saya menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Dosen Pembimbing II, Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn, atas bimbingan, arahan dan motivasinya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Dosen Penguji (cognate), Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn atas segala sarannya.

8. Dosen Wali tercinta, Ibu Widyowati S.Pd yang selalu memberi semangat dan dukungan.
9. Kepada seluruh dosen DKV ISI Yogyakarta yang telah menularkan ilmunya kepada saya selama lima tahun terakhir.
10. Kedua orang tua saya, Bapak Hendarto dan Ibu Yuli Astuti, yang telah merawat dan mendidik saya dengan sabar, serta selalu senantiasa mengirimkan doa terbaik untuk saya.
11. Saudara-saudara saya Ryo, Inge dan Ichwan.
12. Teman-teman yang baik seperti malaikat, Rani Permatasari, Desanti, Iby, Mba Ayu, dillaadillo, Asa Kecil, Asuka. Juga teman-teman seperjuangan tercinta yang saling mendukung Neni Fathonah, Bram, Mas Ipur, Salomo.
13. Teman-teman angkatan 2010, 2009, 2008 dan yang lain.
14. Teman-teman GLS, Sampan Mimpi, dan teman-teman dari Al-azhar.
15. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua dengan nikmat lain yang lebih besar, amin.

Saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk pembelajaran di masa mendatang.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih dan dengan harapan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 18 Juni 2015

Penulis

Aida Rahma Pratiwi

NIM. 1012063024

## ABSTRAK

Betawi dikenal sebagai etnis budaya yang dimiliki penduduk Kota Jakarta. Masyarakat Betawi tumbuh dan berkembang di tengah kehidupan dan kekayaan seni budayanya. Pemerintah kota Jakarta melalui dinas kebudayaan, terus berupaya melestarikan dan mengembangkan seni budaya Betawi. Hal ini karena seni budaya Betawi tidak sedikit memberi andil dalam mengembangkan pariwisata Indonesia khususnya di kota Jakarta.

Jakarta sebagai tanah asalnya orang Betawi atau kaum Betawi memiliki satu kesenian yang namanya Ondel-ondel. Seni teater tanpa tutur (*theatre without words*) ini adalah pertunjukan wayang orang yang telah ada di Jakarta selama berabad-abad. Bahkan kini Ondel-ondel menjadi ikon kota Jakarta, warga Jakarta dan sekitarnya pasti tahu apa itu kesenian ondel-ondel. Sampai saat ini masih banyak yang belum paham asal-muasal atau seni budaya seperti apakah Ondel-ondel itu sendiri. Walaupun mereka sudah sering menyaksikannya pada arak-arakan saat pesta rakyat di Betawi seperti saat kawinan, sunatan, hajatan, dan yang pasti ketika saat ulang tahun Kota Jakarta.

Di tengah modernisasi, kini masyarakat terutama kaum remaja tidak terlalu menaruh minat pada budayanya sendiri. Berkembangnya tempat hiburan dan pusat perbelanjaan di kota Jakarta menambah kurangnya minat masyarakat untuk menikmati wisata budaya di Jakarta. Sehingga dibuatnya perancangan komik bertajuk Ondel-ondel dianggap perlu, untuk memperkenalkan Ondel-ondel sebagai ikon budaya Betawi yang menarik sekaligus sebagai bagian wisata budaya di Jakarta.

Kata Kunci : komik, pariwisata, budaya, Betawi, Ondel-ondel



## **ABSTRACT**

*Betawi known as the ethnic who had owned population in Jakarta. They growing with their culture in central life of Jakarta. The goverment through the Departmen of Culture had a program to develop Betawi culture continuously, because Betawi art and culture gave much contribution to tourism sector in Indonesia, especially Jakarta.*

*In the globalization and modernization era, Betawi people still have “Ondel-Ondel” as their signature art and culture. That is like theater without words, its like a puppet show with people in there. This tradition was exist for years ago. Even now “Ondel-Ondel” become an icon of Jakarta city.*

*But there are still many people who didn’t know the origins of “Ondel-Ondel” is. Although they already often watch the “Ondel-Ondel” show in many Betawi people party such as marriage party, or maybe in Jakarta anniversary party. So, this comic will be representative of the art of “Ondel-Ondel” as an interesting cultural icon for Jakarta tourism.*

*Keyword : comic, tourism, culture, Betawi, Ondel-ondel*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA MUTIARA .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batas Ruang Lingkup .....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan .....	5
G. Sistematika Perancangan .....	5
H. Skematika Perancangan .....	7
 <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
A. Identifikasi dan Analisis Data .....	8
1. Tinjauan tentang Komik .....	8

a. Pengertian Komik .....	8
b. Perkembangan Komik Indonesia .....	9
c. Bentuk dan Jenis Komik .....	17
2. Kesenian Ondel-ondel .....	19
a. Sejarah Ondel-ondel .....	19
b. Perihal Ondel-ondel .....	21
c. Perkembangan Ondel-ondel .....	23
d. Wisata Budaya Jakarta .....	26
1. Kota Tua .....	26
2. Ancol .....	26
3. Taman Mini Indonesia Indah .....	27
4. Monas .....	27
5. Kampung Wisata Setu Babakan .....	28
6. Pekan Raya Jakarta .....	28
3. Tinjauan Media .....	28
B. Tinjauan Buku Komik yang Akan Dirancang .....	29
1. Tinjauan Tema Cerita .....	29
2. Tinjauan Aspek Penting dari Komik .....	30
3. Tinjauan Faktor Edukasi dan Pariwisata .....	30
4. Tinjauan Faktor Edukasi dan Pariwisata .....	30
5. Tinjauan Gaya Desain .....	30
C. Analisis Data .....	30
a. What .....	30

b. Why .....	31
c. Who .....	31
d. Where .....	31
e. When.....	32
f. How .....	32
D. Kesimpulan Analisis .....	32

### **BAB III. KONSEP PERANCANGAN**

A. Konsep Kreatif .....	33
1. Tujuan Kreatif .....	33
2. Strategi Kreatif .....	33
a. Target Audience .....	33
b. Format dan Ukuran Buku Komik .....	34
c. Isi dan tema Cerita buku Komik .....	34
d. Jenis Buku Komik .....	34
e. Teknik Penceritaan .....	34
f. Gaya Ilustrasi.....	35
g. Teknik Visualisasi .....	35
h. Teknik Cetak .....	35
B. Program Kreatif Kreatif .....	36
1. Judul Komik .....	36
2. Sinopsis .....	36
3. Storyline .....	38
4. Deskripsi Karakter .....	51

5. Gaya Layout, Panel dan Balon .....	51
6. Warna .....	52
7. Tipografi .....	52
8. Cover Depan dan Belakang .....	52
C. Konsep Media Pendukung.....	53

#### **BAB IV. PROSES DESAIN**

A. Penjaringan Ide.....	54
1. Data visual Karakter .....	54
2. Data Visual Pakaian .....	55
3. Data Visual Setting .....	56
4. Data Visual Pendukung Cerita .....	58
B. Pengembangan Ide .....	59
1. Studi Visual Unsur Properti .....	59
2. Studi Visual Karakter Tokoh .....	60
3. Studi Visual Arsitektural .....	61
4. Studi Visual Warna .....	62
5. Studi Visual Balon Kata .....	64
6. Studi Visual Tipografi .....	64
C. Final Layout .....	65
1. Sketsa Komik .....	65
2. Rought Layout .....	71
3. Final Layout .....	80
D. Media Pendukung.....	106

**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	109
B. Saran .....	109
DAFTAR PUSTAKA .....	xx
LAMPIRAN .....	xxii



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Sequential Art</i> .....	9
Gambar 2. Komik Put On .....	10
Gambar 3. Komik Sri Asih .....	12
Gambar 4. Komik Panji Tengkorak .....	13
Gambar 5. Si Buta dari Gua-Hantu .....	13
Gambar 6. Komik Benny & Mice .....	15
Gambar 7. Komik Methal Pertiwi .....	16
Gambar 8. Buku Kota Gede dalam Komik .....	16
Gambar 9. Komik Nusantaranger .....	17
Gambar 10. Komik 101 Canda Kopi .....	17
Gambar 11. Manual Guide .....	18
Gambar 12. Komik populer online Grey & Jingga .....	19
Gambar 13. Sepasang Boneka Ondel-ondel .....	21
Gambar 14. Foto dokumentasi di Museum Bank Indonesia .....	24
Gambar 15. Ondel-ondel dijadikan dekorasi acara Jazz Kota Tua .....	26
Gambar 16. Sepasang patung Ondel-ondel raksasa di jalan Benyamin Sueb, Kemayoran, Jakarta Pusat .....	26
Gambar 17. Novel None Ondel-ondel .....	29
Gambar 18. Cergam Goyang Ondel-ondel .....	29
Gambar 19. Data Visual Anak Remaja .....	54
Gambar 20. Data visual Anak Betawi .....	54
Gambar 21. Data Visual Pakaian Karakter 1 .....	55
Gambar 22. Data Visual Pakaian Karakter 2 .....	55

Gambar 23. Data Visual Pakaian Betawi untuk Karakter 3 .....	56
Gambar 24. Data Visual Setting Stasiun Gambir .....	56
Gambar 25. Data Visual Museum Fatahilah .....	57
Gambar 26. Data Visual Setting Stasiun Kota .....	57
Gambar 27. Data Visual Setting Kota Jakarta .....	57
Gambar 28. Data Visual Boneka Ondel-Ondel .....	58
Gambar 29. Data Visual Pemain Tanjidor .....	58
Gambar 30. Studi Visual Alat musik Tanjidor .....	59
Gambar 31. Studi Visual Boneka Ondel-ondel .....	59
Gambar 32. Stusi Visual Karakter Tokoh 1 .....	60
Gambar 33. Studi Visual Karakter Tokoh 2 .....	60
Gambar 34. Studi Visual Karakter Tokoh 3 .....	60
Gambar 35. Studi Visual Stasiun Kota .....	61
Gambar 36. Studi Visual Monumen Nasional .....	61
Gambar 37. Studi Visual Stasiun Gambir .....	61
Gambar 38. Studi Warna Properti .....	62
Gambar 39. Studi Warna Karakter Tokoh 1 .....	62
Gambar 40. Studi Warna Karakter Tokoh 2 .....	63
Gambar 41. Studi Warna Karakter Tokoh 3 .....	63
Gambar 42. Studi Visual Balon Kata .....	64
Gambar 43. Studi Tipografi .....	64
Gambar 44. Sketsa Halaman Cover Depan .....	65
Gambar 45. Sketsa Halaman isi .....	65
Gambar 46. Sketsa Halaman Isi .....	66
Gambar 47. Sketsa Halaman Isi .....	67



Gambar 48. Sketsa Halaman Isi .....	68
Gambar 49. Sketsa Halaman Isi .....	69
Gambar 50. Sketsa Halaman Isi .....	70
Gambar 51. Rought Layout Cover Depan .....	71
Gambar 52. Rought Layout Cover Belakang .....	71
Gambar 53. Rought Layout Isi 1-6 .....	72
Gambar 54. Rought Layout Isi 7-12 .....	73
Gambar 55. Rought Layout Isi 13 -18 .....	74
Gambar 56. Rought Layout Isi 19-24 .....	75
Gambar 57. Rought Layout Isi 25-30 .....	76
Gambar 58. Rought Layout Isi 31-36 .....	77
Gambar 59. Rought Layout Isi 37-42 .....	78
Gambar 60. Rought Layout Isi 43-44 .....	79
Gambar 61. Final Halaman Cover .....	80
Gambar 62. Final Halaman Cover Belakang .....	80
Gambar 63. Final Halaman Cover Dalam .....	81
Gambar 64. Final Halaman Penerbit .....	81
Gambar 65. Final Halaman Cover Judul .....	82
Gambar 66. Final Halaman Pengenalan Tokoh .....	82
Gambar 67. Final Halaman Prakata .....	83
Gambar 68. Final Halaman Isi 1 .....	83
Gambar 69. Final Halaman Isi 2 .....	84
Gambar 70. Final Halaman Isi 3 .....	84
Gambar 71. Final Halaman Isi 4 .....	85
Gambar 72. Final Halaman Isi 5 .....	85

Gambar 73. Final Halaman Isi 6 .....	86
Gambar 74. Final Halaman Isi 7 .....	86
Gambar 75. Final Halaman Isi 8 .....	87
Gambar 76. Final Halaman Isi 9 .....	87
Gambar 77. Final Halaman Isi 10 .....	88
Gambar 78. Final Halaman Isi 11 .....	88
Gambar 79. Final Halaman Isi 12 .....	89
Gambar 80. Final Halaman Isi 13 .....	89
Gambar 81. Final Halaman Isi 14 .....	90
Gambar 82. Final Halaman Isi 15 .....	90
Gambar 83. Final Halaman Isi 16 .....	91
Gambar 84. Final Halaman Isi 17 .....	91
Gambar 85. Final Halaman Isi 18 .....	92
Gambar 86. Final Halaman Isi 19 .....	92
Gambar 87. Final Halaman Isi 20 .....	93
Gambar 88. Final Halaman Isi 21 .....	93
Gambar 89. Final Halaman Isi 22 .....	94
Gambar 90. Final Halaman Isi 23 .....	94
Gambar 91. Final Halaman Isi 24 .....	95
Gambar 92. Final Halaman Isi 25 .....	95
Gambar 93. Final Halaman Isi 26 .....	96
Gambar 94. Final Halaman Isi 27 .....	96
Gambar 95. Final Halaman Isi 28 .....	97
Gambar 96. Final Halaman Isi 29 .....	97
Gambar 97. Final Halaman Isi 30 .....	98

Gambar 98. Final Halaman Isi 31 .....	98
Gambar 99. Final Halaman Isi 32 .....	99
Gambar 100. Final Halaman Isi 33 .....	99
Gambar 101. Final Halaman Isi 34 .....	100
Gambar 102. Final Halaman Isi 35 .....	100
Gambar 103. Final Halaman Isi 36 .....	101
Gambar 104. Final Halaman Isi 37 .....	101
Gambar 105. Final Halaman Isi 38 .....	102
Gambar 106. Final Halaman Isi 39 .....	102
Gambar 107. Final Halaman Isi 40 .....	103
Gambar 108. Final Halaman Isi 41 .....	103
Gambar 109. Final Halaman Isi 42 .....	104
Gambar 110. Final Halaman Isi 43 .....	104
Gambar 111. Final Halaman Isi 44 .....	105
Gambar 112. Final Halaman Tentang Penulis .....	105
Gambar 113. Final Desain Pembatas buku .....	106
Gambar 114. Final Desain <i>Sticker</i> .....	106
Gambar 115. Final Bonus Topeng .....	107
Gambar 116. Final Desain Poster .....	107
Gambar 117. Final Desain <i>Mug</i> .....	107
Gambar 118. Final Desain <i>X Banner</i> .....	108

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pariwisata merupakan salah satu jasa yang pertumbuhannya paling cepat dan mempunyai banyak peluang untuk terus berkembang. Dengan terus meningkatkan beragam sarana, Jakarta atau yang dulunya dikenal dengan nama Batavia kini semakin menarik perhatian dunia wisata. Pada era tahun 1990-an Jakarta pernah dikenal sebagai “Kota Pariwisata”. Hal itu disebabkan karena Jakarta memiliki berbagai sarana pariwisata handal, seperti tempat-tempat hiburan, hotel dan restoran bertaraf internasional. Selain itu Jakarta juga memiliki banyak tempat bersejarah dan warisan kebudayaan.

Betawi dikenal sebagai etnis budaya yang dimiliki penduduk Kota Jakarta. Masyarakat Betawi tumbuh dan berkembang di tengah kehidupan dan kekayaan seni budayanya. Pemerintah kota Jakarta melalui dinas kebudayaan, terus berupaya melestarikan dan mengembangkan seni budaya Betawi. Hal ini karena seni budaya Betawi tidak sedikit memberi andil dalam mengembangkan pariwisata Indonesia khususnya di kota Jakarta.

Di tengah modernisasi, Jakarta sebagai tanah asalnya orang Betawi atau kaum Betawi memiliki satu kesenian yang namanya Ondel-ondel. Seni teater tanpa tutur (*theatre without words*) ini adalah pertunjukan wayang orang yang telah ada di Jakarta selama berabad-abad. Bahkan kini Ondel-ondel menjadi ikon kota Jakarta, warga Jakarta dan sekitarnya pasti tahu apa itu kesenian ondel-ondel.

Awal mulanya masyarakat lebih mengenal Ondel-ondel dengan sebutan Barongan yang berasal dari kata barengan atau bareng-bareng. Sebutan itu berasal dari kalimat ajakan dalam logat Betawi “Nyok, kite ngarak bareng-bareng”. Namun sebutan Ondel-ondel muncul setelah seniman Betawi Benyamin S. melantunkan lagu berjudul Ondel-ondel. Setelah lagu yang

diciptakan oleh Djoko Subagyo ini laku dipasaran, sebutan barongan pun tergeser oleh Ondel-ondel.

Ondel-ondel berupa boneka besar yang memiliki tinggi 2,5 meter, dan berdiameter  $\pm$  80 cm. Bentuknya warna-warni dan selalu berpasangan, kerangka ondel-ondel ini terbuat dari anyaman bambu sehingga mudah untuk dipikul, bagian kepalanya terbuat dari topeng sedangkan rambutnya terbuat dari ijuk dan kertas warna-warni sehingga mirip dengan rambut. Dari bentuknya yang hampir menyerupai raksasa ini, boneka Ondel-ondel terkadang masih dianggap menyeramkan bagi sebagian orang.

Menurut kepercayaan masyarakat Betawi, boneka Ondel-ondel awalnya memang berperan sebagai personifikasi sosok leluhur atau nenek moyang yang berfungsi sebagai penolak bala atau gangguan roh halus yang dapat mengganggu ketentraman manusia. Pola pikir masyarakat dulu yang masih percaya dengan hal-hal berbau mistis membuat boneka ini dijadikan perantara untuk para roh-roh nenek moyang. Namun seiring dengan kemajuan pola pikir masyarakat betawi, Ondel-ondel kini digunakan untuk pesta rakyat atau penyambutan tamu terhormat. (Taendiftia, 1996: 17-18)

Masyarakat saat ini masih banyak yang belum paham asal-muasal atau seni budaya seperti apakah Ondel-ondel itu sendiri. Walaupun mereka sudah sering menyaksikannya pada arak-arakan saat pesta rakyat Betawi seperti saat kawinan, sunatan, hajatan, dan yang pasti ketika saat ulang tahun Kota Jakarta. Oleh karena itu dibuatnya perancangan komik bertajuk Ondel-ondel dianggap perlu, untuk memperkenalkan Ondel-ondel sebagai ikon budaya Betawi yang menarik sekaligus sebagai bagian wisata budaya di Jakarta. Media komik dipilih karena komik merupakan media grafis yang efektif dalam penyampaian pesan. karena komik memiliki kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis. (Kusrianto, 2007: 186).

Komik merupakan bentuk komunikasi yang mampu membawa pembacanya ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Lewat karakter dalam komik, pembaca dapat merasakan berkomunikasi secara tidak langsung terhadap peranan tokoh dan peristiwa yang sedang terjadi. Ekspresi visual

tokoh dan reaksi verbal dalam balon kata, juga membawa pembaca menghadirkan imajinasi bebas sesuai impresi dan apresiasi masing-masing. (Maharsi, 2011: 8-9)

Saat ini komik sebagai karya dengan gambar yang punya karakteristik, begitu populer di kalangan anak muda, oleh karena itu media ini dirasa tepat untuk anak remaja, dengan begitu mereka akan mudah menyerap informasi atau mudah memahami isi pesan dari cerita yang ada dalam komik ini.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik rumusan masalahnya adalah :

- Bagaimana merancang komik bertema Ondel-ondel untuk pembelajaran budaya Betawi, sekaligus dapat menarik minat wisatawan untuk lebih mengenal budaya Betawi?

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan dari perancangan ini, yaitu:

1. Untuk memberikan daya tarik anak remaja kini dalam mempelajari sejarah budaya sendiri yaitu Ondel-ondel dari Betawi dengan media yang mudah dipahami dan menghibur yaitu melalui buku komik.
2. Untuk menarik minat wisatawan lebih mengenal budaya Betawi, dan menjadikan Betawi atau Jakarta sebagai salah satu referensi wisata budaya.

## **D. BATASAN RUANG LINGKUP**

Agar pembahasan dalam perancangan ini tidak meluas, maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup, yaitu:

1. Rancangan yang akan dibuat adalah komik tentang kesenian Ondel-ondel dari budaya Betawi.

2. Informasi mengenai sejarah, bentuk, kepercayaan, dan fungsinya kini, dihadirkan terangkum dalam gambar dan alur cerita yang menarik.
3. Selain itu diberikan juga informasi mengenai sarana wisata, tempat dapat ditemukannya kesenian Ondel-ondel ini.
4. Target audience dari perancangan ini adalah anak remaja
  - a. Demografi
    - Rentang usia 12-19 tahun.
    - Laki-laki dan Perempuan
    - Kelas sosial untuk semua kalangan
  - b. Geografi

Daerah dipublikasikannya adalah di kota-kota besar yang ada di Indonesia, khususnya di luar kota Jakarta.

#### **E. MANFAAT**

1. Bagi Mahasiswa :

Mahasiswa mampu menciptakan komik yang informatif dan bermanfaat, dan juga disampaikan dengan desain yang menarik dan cocok untuk remaja.
2. Bagi Masyarakat Betawi :

Dapat menjadi kontribusi dalam merawat budaya bagi masyarakat Betawi, dan meningkatkan apresiasi masyarakat khususnya masyarakat Betawi pada budaya milik mereka sendiri.
3. Bagi Institusi :

Hasil perancangan ini di harapkan mampu memberikan kebanggaan bagi intitusi, dan dapat menjadi tambahan literature akademik sebagai bahan kajian bagi mahasiswa lain.



## **F. METODE**

### **1. Sumber Data**

Sumber data diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang sesuai dengan konsep dan topik perancangan.

- Data verbal merupakan data tentang segala hal mengenai teori, kajian pustaka, buku-buku ilmu komunikasi visual, buku tentang komik, buku budaya Betawi, Ensiklopedia Jakarta.
- Data visual digunakan sebagai data yang memuat dokumentasi tentang pertunjukan ondel-ondel yang bisa didapat dari referensi situs terkait atau pengambilan gambar langsung.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

- a. Dokumentasi/Observasi  
data verbal maupun data visual.
- b. Studi Pustaka  
Mencari referensi pustaka tentang komik dan juga tentang ondel-ondel di perpustakaan, artikel di internet, dan lain-lain.
- c. Wawancara  
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada orang lain untuk dijadikan responden.

### **3. Instrumental Pengumpulan data**

- a. Kertas dan alat tulis
- b. Kamera
- c. Komputer
- d. Scanner
- e. Pen tablet
- f. Printer

## **G. SISTEMATIKA PERANCANGAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang masalah**

#### **B. Rumusan Masalah**



- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode
- G. Skematika Perancangan

## BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
  - 1. Kajian Pustaka
  - 2. Landasan Teori
- B. Tinjauan Teori
- C. Analisis data

## BAB III PERANCANGAN

- A. Konsep Kreatif
  - 1. Tujuan Perancangan
  - 2. Strategi kreatif
- B. Program Kreatif
- C. Konsep Media Pendukung

## BAB IV VISUALISASI

- A. Penjaringan Ide
  - 1. Data Visual Karakter
  - 2. Data Visual Pakaian
  - 3. Data Visua Setting
  - 4. Data Visual Pendukung Cerita
- B. Pengembangan Ide Visual
  - 1. Studi Visual Unsur Properti
  - 2. Studi Visual Karakter Tokoh
  - 3. Studi Visual Arsitektural
  - 4. Studi Visual Warna
  - 5. Studi Visual Balon Kata
  - 6. Studi Visual Tipografi
- C. Final Layout

1. Sketsa Komik
2. Rough Layout
3. Final Layout

#### D. Media Pendukung

### BAB V PENUTUP

#### A. Kesimpulan

#### B. Saran

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

### H. SKEMATIKA PERANCANGAN

