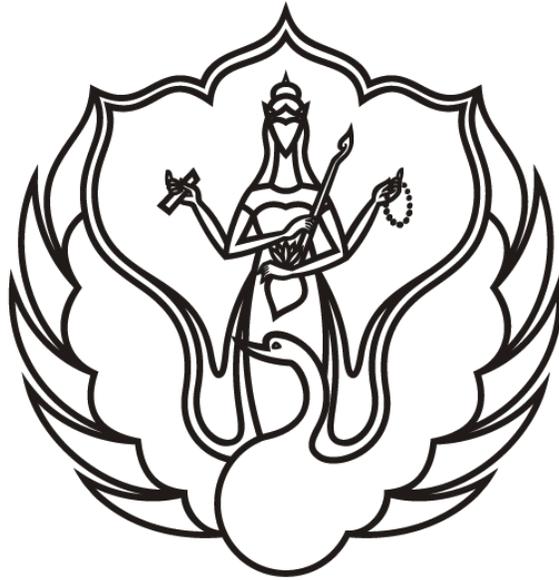


**PERANCANGAN KOMIK
ANTOLOGI “TERIMA KASIH”**

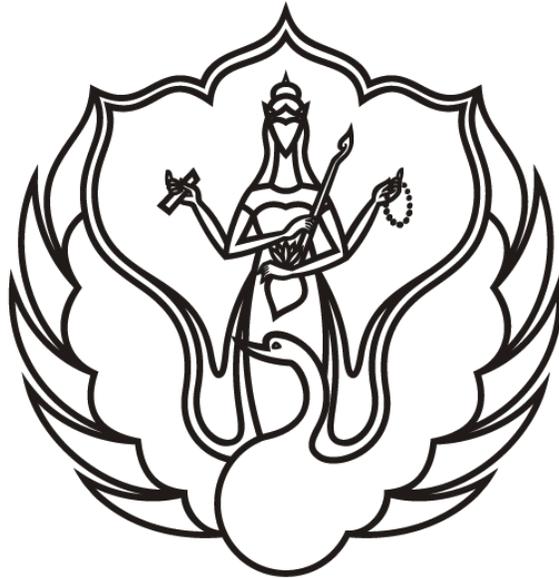


PERANCANGAN

Maqbul Khoir
NIM 1112122024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

PERANCANGAN KOMIK
ANTOLOGI “TERIMA KASIH”



PERANCANGAN

Maqbul Khoir
NIM 1112122024

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
2016

Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI “TERIMA KASIH”** diajukan oleh Maqbul Khoir, NIM 1112094024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

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
NIP1981041220066040100

Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual /Anggota

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

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Drs. Baskoro SB, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI “TERIMA KASIH”** merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Maqbul Khoir

'sing penting bentuk dasare kui'

-Sony Prasetyotomo-

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI “TERIMA KASIH” ini berhasil diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini ditujukan sebagai syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama proses penyusunan tugas akhir ini dijadikan sebagai pelajaran dan pengalaman berharga yang bisa dimanfaatkan di kemudian hari.

Rasa terima kasih juga penulis haturkan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan karya tugas akhir ini:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala ridha dan keberuntungan bagi saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I
7. Bapak Indiria Maharsi M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak Terra Bajraghosa M. Sn., selaku cognate

9. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Pembimbing Akademik
10. Segenap dosen dan staff di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Bapak dan Ibu, tiada kata yang tepat untuk mengungkapkan rasa terima kasih pada mereka
12. Saudara-saudara saya yang selalu mendukung dan mengoyikan saya.
13. Teman-teman Kos Avatar a.k.a Kontrakan Druwo: Rian, Guntur, Bayu, Prima, Ayis, Eli, Viko, Budi, Krino dan Ardi, teman-teman PCA: Danty, Teteh Rini, Din, Erma, Farah, Gentonk, Amik, dan Alya. Kalian mendasari proyek ini.
14. MAMAHIMA, Cak Udin, Pak Koskow, Mas Sony, Mas Arya, Mas, Yono, Adi Gonjek dan Adhi Pandhoyo, Chrisna F., Jerit, Ferryan, Pam-Pam, Riza Lukmana, Rohmat, Siti Kecap.
15. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, khususnya angkatan 2011
16. Tirto, Harris, Cece, Pek, Agus Sofyan, Zenu, Alim, Abdur dan teman-teman di Kwanyar yang tidak bisa disebutkan.
17. Teman-teman angkatan SD yang ikut andil dalam pembentukan karakter saya.
18. Lambang, Tika, Gilang Wathon dan Ferdian
19. Dia yang tidak boleh disebutkan namanya.
20. Queen, The Beatles, Dewa 19, Oasis, Sambomaster, Dragonball Z, Mr. Big, Paul Gilbert dan Lagu-lagu yang senantiasa menemani hidup.
21. Teman-teman ujian Tugas Akhir semester genap 2016,
22. Semua pihak yang telah mempengaruhi hidup saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, kalian membantu proyek ini,

Jika ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selebihnya tidak ada kata lagi yang bisa terucap selain terima kasih yang tidak terkira atas semua dukungan moral dan materil yang telah diberikan selama ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan khususnya menginspirasi untuk karya-karya sejenis selanjutnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Maqbul Khoir
NIM 1112094024

ABSTRAK

Indonesia yang dikenal sebagai bangsa yang ramah dan sopan santun, akhir-akhir ini media di dalamnya dipenuhi oleh pemberitaan mengenai kasus kriminal. Namun sayangnya tindakan kriminal dilakukan oleh remaja yang notabene merupakan generasi penerus bangsa. Tentu saja adil jika menyalahkan satu pihak saja atas apa yang terjadi dengan Indonesia belakangan ini. Hal ini sungguh rumit, mengingat banyak sekali faktor penyebab terjadinya tindakan kriminal yang dilakukan remaja. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya rasa peduli, rasa hormat dan saling menasahi antar sesama. Untuk itu diperlukanlah sesuatu yang bisa memupuk rasa peduli tersebut. Dasar dari rasa peduli sendiri adalah mengingat. Perancangan kali ini bertujuan untuk kembali mengingat kebaikan-kebaikan yang kita peroleh dari masyarakat sekitar. Dengan mengingat, muncullah rasa peduli dan diharapkan tindakan kriminal berkurang.

Kata Kunci : Mengingat, Kebaikan, Terima Kasih, Orang Sekitar.

ABSTRACT

Indonesia is known as a friendly nation and manners, lately the media in it filled with news about the criminal case. But unfortunately, the criminal acts have committed by teenagers who incidentally is the next generation. Certainly not fair to blame only one party over what happened with Indonesia recently. It's really complicated, because many factors causing juvenile crimes committed. One reason is the lack of a sense of caring, respect and mutual love between people. For so requires something that can foster a sense of the matter. Basics of caring itself is to remember. The design aims to recall the virtues that we get from the surrounding community. With that in mind, there was a sense of caring and are expected to diminish criminal acts.

Keywords : Remember , kindness , Thank You , People Around

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Motto.....	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	viii
Abstract	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Judul	1
B. Latar Belakang.....	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Perancangan.....	3
E. Tujuan Perancangan.....	4
F. Manfaat Perancangan.....	4
G. Metode Perancangan	4
H. Konsep Perancangan	5
I. Skema Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DATA	7
A. Identifikasi.....	7
1. Identifikasi tentang Terima Kasih	7
a. Pengertian Terima Kasih	7
b. hikmah dari Terima Kasih.....	9
2. Identifikasi tentang Remaja	12

3. Identifikasi tentang Komik	18
a. Pengertian Komik.....	18
b. Perkembangan Komik Dunia.....	21
c. Perkembangan Komik Indonesia.....	25
d. Jenis-Kenis Komik	30
e. Komik Antologi.....	31
f. Elemen-Element Komik.....	34
g. Sistematika Pembuatan Komik	37
B. Analisis	38
1. Analisis Data.....	38
2. Analisis 5W+1H	39
a. <i>what</i>	39
b. <i>why</i>	39
c. <i>who</i>	40
d. <i>where</i>	40
e. <i>when</i>	40
f. <i>how</i>	40
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	41
A. Media.....	41
1. Media Utama	41
2. Media Pendukung.....	41
B. Kreatif.....	41
1. Tujuan.....	41
2. Strategi Kreatif	42
3. Target Sasaran	43
a. Sasaran Primer.....	43
b. Sasaran Sekunder	43
4. Konsep Kreatif.....	44
a. Tema Cerita	44

b. Gaya Penyampaian cerita.....	44
c. Teknik Visualisasi	45
d. Gaya Gambar	45
e. Tipografi	46
f. Layout Panel	47
5. Program Kreatif	48
a. Judul Buku.....	48
b. Deskripsi Tokoh	48
c. Isi Cerita	49
d. Sinopsis Buku.....	52
e. Storyline Cerita.....	52
BAB IV VISUALISASI.....	75
A. Studi Visual	75
1. Karakter	75
2. Lokasi	80
B. Warna	80
1. Alternatif 1	81
2. Alternatif 2.....	81
C. Teks	82
1. Alternatif 1	82
2. Alternatif 2.....	82
D. Panel	83
1. Alternatif 1	83
2. Alternatif 2.....	83
E. Sampul	84
1. Alternatif 1	84
2. Alternatif 2.....	84
F. Sket	86
G. Karya	89

H. Buku Saku/ Buku Harian	105
I. Pembatas Buku	105
H. Kalender	106
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Buck Rogers" operating the controls of a remotely piloted</i>	23
Gambar 2. Komik <i>Astro Boy</i>	24
Gambar 3. Komik <i>Legenda Rahasia Nyi Lanjar</i> karya Aripurna.....	33
Gambar 4. Sampul Antologi Komik <i>Duet</i>	34
Gambar 5. Contoh Gambar Kartun	46
Gambar 6. Komik “ <i>Sukab Intel Melayu</i> ” karya Asnar Zacky	47
Gambar 7. Komik <i>Petruk</i> karya Tatang S	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyline Cergam	52
---------------------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

A. Judul

PERANCANGAN KOMIK ANTOLOGI “TERIMA KASIH”

B. Latar Belakang

Di abad ini, penyebaran informasi sulit dihindari. Informasi akan datang tanpa kita minta. Bahkan kadang terlihat seperti informasi tersebut mendatangi kita secara acak, tidak mau tahu kita membutuhkan atau menginginkannya, yang penting adalah bagaimana informasi tersebut pertama dilirik. Ide-ide yang biasa hingga luar biasa akan mudah mengerogoti pola pikir kita. Muncullah beberapa mazhab pola pikir yang menimbulkan ‘perang’, seperti istilah *twitwar* (perang kata yang terjadi di twitter semacam cekcok). Perang-perang maya ini sebenarnya cukup memberikan dampak besar pada psikologi kita dan mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Biasanya ide yang baru dikenal akan cenderung diterima dan ditelan mentah-mentah tanpa pondasi-pondasi pemikiran yang kuat. Apalagi seperti tahun-tahun belakangan ini, kepemilikan gadget usia dini semakin semarak. Ide-ide yang tersebar di internet akan mudah merasuk, mengingat anak-anak dan remaja kebanyakan tidak mempunyai dasar-dasar pemikiran yang kuat untuk menyaring hal tersebut (labil). Dalam hal ini orangtua sangat berperan penting karena mereka yang memfasilitasi, tentunya mereka juga harus memberikan bimbingan.

Tidak sedikit kasus kriminal dan kasus yang melanggar hak asasi manusia berawal dari dunia maya. Kebanyakan yang menjadi pelaku atau korban adalah remaja dan anak-anak. Tak hanya kasus kriminal, dalam kehidupan sosial banyak perilaku yang terpengaruh oleh ide-ide di dunia maya. Misalnya ide tentang sifat acuh adalah sifat keren atau perilaku tidak senonoh adalah perilaku yang wajar dan masih banyak lagi tentang

ide-ide yang dibangun untuk membentuk karakter kita tanpa disadari. Bukan mustahil lagi, informasi dan penyebaran ide-ide yang sangat luas tersebut tanpa penyaringan bisa membentuk generasi tega, acuh, cuek dan tidak ramah. Budaya berperilaku ramah akan berkurang sedikit demi sedikit dari bangsa yang dikenal sebagai bangsa timur yang dipenuhi dengan perilaku sopan dan budi yang luhur. Bisa saja hal tersebut membentuk karakter gengsi dan sombong karena terlanjur acuh, cuek dan merasa terancam. Hingga akhirnya meminta maaf dan berterima kasih akan menjadi hal asing dan sulit dilakukan atau hanya dijadikan sebagai hal basa-basi saja. Dari sini mulai muncul sikap tidak saling peduli (berawal dengan sibuk ama gadget sendiri hingga tak peduli dengan lingkungan), tidak saling menghargai dan tidak menghormati yang lain hingga tega melakukan tindakan-tindakan kriminal.

Meminta maaf dan mengucapkan terima kasih mungkin terlihat sebagai perilaku yang sangat kecil. Namun hal tersebut merupakan perilaku yang sangat penting. Perilaku seperti itu menjadi sebuah simbol menghormati serta menghargai. Sedangkan mengucapkan terima kasih sendiri merupakan wujud dari rasa syukur karena kita dikelilingi orang-orang baik. Kita tak perlu ingin menjadi orang lain dan berharap membayangkan tinggal di lingkungan yang kita inginkan, karena orang-orang tersebut peduli dengan kita dan mencintai kita. Dengan berperilaku seperti itu, kita akan lebih berfikir sekali lagi untuk bertindak kriminal dan berperilaku buruk yang merugikan orang-orang sekitar. Selain hal-hal tersebut ucap terima kasih dan bersyukur mempunyai dampak yang bagus pada diri sendiri dan orang lain. Manfaat-manfaat tersebut meliputi bidang psikologi dan kesehatan fisik. Sebuah studi mengatakan, remaja yang pandai bersyukur mampu membuat ia menjadi teman yang lebih baik. Itu hanya sebagian dampak dari pandai berterima kasih dan bersyukur.

Memang belakangan ini media di Indonesia dipenuhi dengan berbagai berita negatif seputar remaja. Namun, bukan berarti bangsa ini sudah penuh dengan orang-orang yang berperilaku negatif seperti itu.

Masih banyak pemuda yang peduli dengan keadaan bangsa dan negaranya. Hanya saja informasi tentang kebaikan-kebaikan mereka kalah gencar dengan informasi negatif tentang mereka. Maka muncullah akun seperti GNFI (Good News From Indoensia) yang berisi tentang kabar-kabar baik yang terjadi di Indonesia.

Di sini, akan dilakukan hal kecil, yakni mengajak remaja untuk mengingat, membaca dan bercerita kebaikan-kebaikan dari orang-orang sekitar. Cerita tersebut selanjutnya akan dijadikan komik antologi yang berjudul 'TERIMA KASIH'. Dengan adanya komik TERIMA KASIH ini dan dengan mengingat kebaikan orang lain, kita bisa meniru dan mencegah hal negatif dari diri kita. Kita lebih peduli dan bersyukur tinggal bersama mereka dan dikelilingi oleh orang yang peduli pada kita. Tentunya kita akan lebih menghargai dan menghormati. Selanjutnya komik ini diharapkan bisa menyebar luas dan semangat untuk mengingat dan berbagi kisah tentang kebaikan orang-orang sekitar terus berlanjut. Hal ini bisa terjadi, mengingat komik merupakan media yang sekarang penyebarannya begitu mudah dan luas, baik cetak ataupun penyebaran secara *digital*. Sepertinya akhir-akhir ini komik Indonesia sedang banyak peminatnya. Hal tersebut bisa dilihat dari aktivitas yang ada di website-website komik atau bermunculannya media-media yang memfasilitasi komik Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik antologi "TERIMA KASIH" yang berisikan tentang cerita kebaikan orang sekitar sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam isi dari cerita tersebut memberikan dampak pada remaja untuk lebih peduli, menghargai dan menghormati orang-orang di sekitarnya?

D. Batasan Perancangan

1. Komik yang dibuat berdasarkan cerita dari remaja di Yogyakarta.
2. Remaja yang berusia 16-24 tahun

3. Komik bergaya *Graphic Diary*

E. Tujuan Perancangan

1. Memupuk rasa hormat dan menghargai bagi remaja
2. Menumbuhkan rasa optimis dan pantang menyerah bagi remaja
3. Membangun kehidupan sosial yang rukun dengan masyarakat sekitar
4. Meningkatkan emosi-emosi positif di masyarakat

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Remaja / Masyarakat Umum
 - a. Mengingat kebaikan orang lain yang dilakukan pada kita
 - b. Meniru kebaikan orang sekitar kita
 - c. Mencegah hal buruk yang bisa kita lakukan
 - d. Menghormati dan menghargai sesama
2. Bagi Institusi / DKV
Memberikan sumbangan karya bagi institusi dan masyarakat DKV serta bisa menjadi rujukan.
3. Pustaka Komik Indonesia
Menambah pustaka komik di Indonesia dalam dunia pendidikan moral.

G. Metode Perancangan

Perancangan komik ini membutuhkan penggalan data verbal maupun visual.

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Narasumber
Melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang mempunyai cerita tentang kebaikan orang sekitar.
 - b. Studi Literatur
Mengumpulkan data tentang karakter-karakter umum serta sifat-sifat umum (perilaku umum) yang dilakukan remaja melalui buku.

- c. Data Lapangan dan dokumentasi
 - 1) Mengambil gambar yang terkait dengan topik
 - 2) *Sample Instrumen*
 - a) Komputer, kamera, *software* grafis dan perangkat *internet*
 - b) Alat gambar: buku gambar, bolpen, pensil, penghapus

2. Metode Analisis

Metode yang digunakan adalah metode 5W+1H. Metode dipilih karena sangat cocok dengan tipe perancangan yang memuat latar tempat dan waktu. Metode ini dapat memberikan penajaman dalam cerita dan karakter.

- a. What : Perancangan komik apa yang dibuat
- b. Why : Mengapa perancangan komik itu dibuat
- c. Who : Siapa yang mengalami kejadian itu
- d. Where : Dimana kejadian itu
- e. When : Kapan kejadian itu
- f. How : Bagaimana terjadinya

H. Konsep Perancangan

Konsep Perancangan komik TERIMA KASIH ini akan berdasar pada kisah nyata yang didapat melalui studi lapangan dan wawancara. Komik ini akan dibuat secara manual (menggambar di kertas menggunakan pensil dan bolpen). Komik ini bisa disebarakan dalam bentuk buku atau disebarakan di internet.

I. Skema Perancangan

