

**PERANCANGAN ILUSTRASI DAMPAK KLITIH
PADA REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh

MAELA SUWANTITRI

NIM: 1912570024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

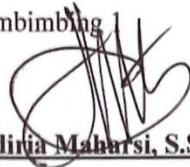
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN ILUSTRASI DAMPAK KLITIH PADA REMAJA diajukan oleh Maela Suwantitri, NIM 1912570024, 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 5 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1



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

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN. 0009097204

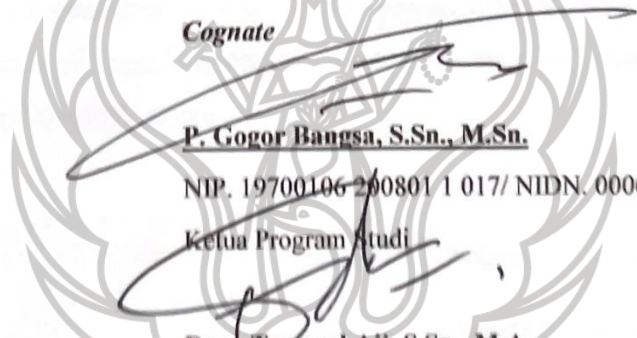
Pembimbing 2



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001/ NIDN. 0013118201

Cognate



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017/ NIDN. 0006017002

Ketua Program Studi

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

NIP. 19870103 201504 1 002/ NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/ NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maela Suwantitri
NIM : 1912570024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bawa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul PERANCANGAN ILUSTRASI DAMPAK KLITIH PADA REMAJA dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjanan Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Maela Suwantitri

NIM: 1912570024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maela Suwantitri

NIM : 1912570024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bawa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul PERANCANGAN ILUSTRASI DAMPAK KLITIH PADA REMAJA dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjanan Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



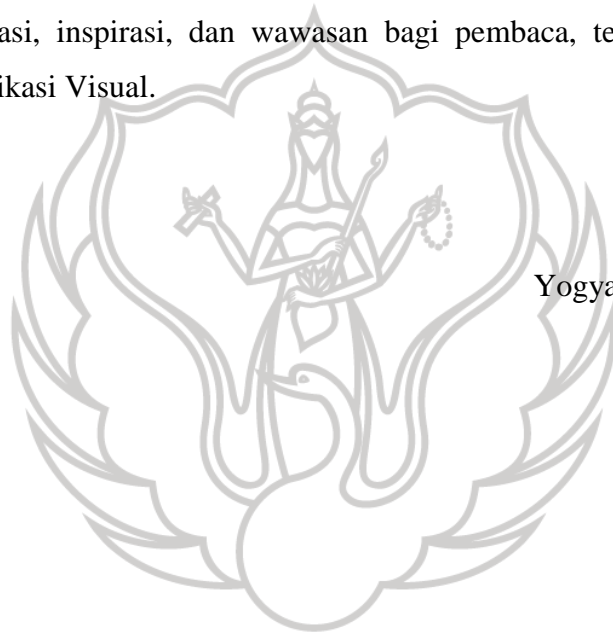
Maela Suwantitri

NIM: 1912570024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kelancaran dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Perancangan Ilustrasi Dampak Klitih pada Remaja**” sebagai syarat pemenuhan nilai mata kuliah Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual dengan kesabaran dan usaha sebaik mungkin.

Tugas Akhir yang dibuat ini tentu masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis merasa sangat terbuka dalam menerima kritik atau saran yang membangun supaya penulisan ini dapat menjadi lebih baik. Harapannya penulisan ini dapat menjadi motivasi, inspirasi, dan wawasan bagi pembaca, terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 28 Mei 2024

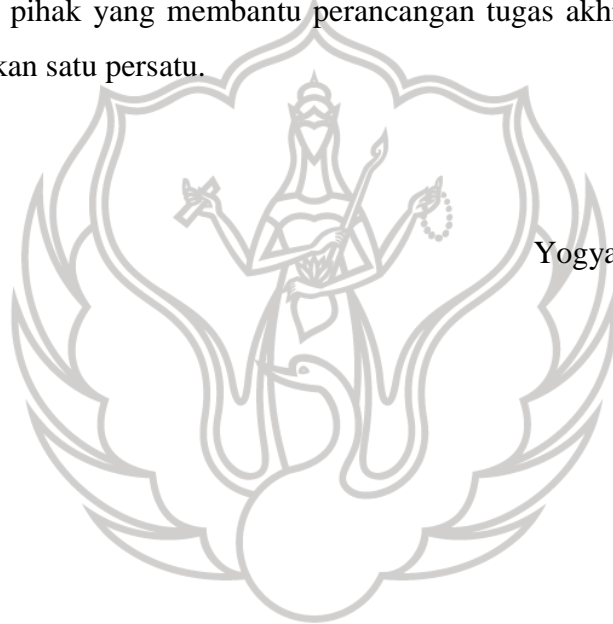
Maela Suwantitri

UCAPAN TERIMAKASIH

Perancangan ini dibuat dengan bantuan, bimbingan, dan nasehat dari banyak pihak. Terimakasih dari hait saya ucapkan sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M. Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Muhammad Solahudin, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn. M.FA. selaku Ketua jurusan Desain Komunikasi Visual
4. Bapak Daru Tunggul Aji, S. S. M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Ibu Hesti Rahayu, S Sn., MA. Selaku Dosen Wali
6. Bapak Indiria Maharrsi S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas segala waktu dan kesabarannya dalam pembimbingan tugas akhir ini.
7. Bapak Andika Indrayana S. Sn., M. Ds. Selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bantuan yang diberikan.
9. Dewi Sumiati dan Suwondo, orang tua penulis yang selalu sigap memenuhi segala kebutuhan dan memberikan dukungan dalam banyak hal.
10. Istiqomah Nurvia, adik penulis yang telah memberi banyak bantuan selama pengerjaan tugas kuliah dan perancangan tugas akhir ini.
11. Rifal, atas tempat berkeluh kesah serta pemberi semangat setiap hari.
12. Jessica, teman seperjuangan tempat berkeluh kesah selama tiga tahun menjadi mahasiswa.
13. Mutiara Adiparamitha Saiful Bahri dan Meicyana Wa Ode, yang telah memberi semangat, ilmu, bantuan kelengkapan Tugas Akhir, dan tumpangan kendaraan.
14. Mukhlis Saputra, teman seperjuangan tugas akhir yang telah banyak menemani masa sulit di detik-detik terakhir perkuliahan.

15. Clara Anindita Hassari atas ilmu baru dan bantuan penyusunan tugas akhir ini.
16. Eva Fauziah, Sella Violeta, Septia Rahayu, dan Ari Amanda, sahabat penulis sejak SMP hingga saat ini.
17. Seluruh teman-teman angkatan DKV ISI' "Randatapak"
18. Mihoyo, *developer* pencipta *game* Genshin Impact yang telah banyak menemani masa- masa sulit saat pengerjaan tugas akhir.
19. Yang Jungwon, *idol member* Enhypen yang menjadi penyemangat ke sekian.
20. Bang Gatsu, *live streamer art* yang telah memberi banyak ilmu baru untuk mengerjakan tugas akhir ini.
21. Seluruh pihak yang membantu perancangan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Yogyakarta, 28 Mei 2024

Maela Suwantitri

ABSTRAK

Perancangan ini dibentuk berdasarkan fenomena ‘klitih’ yang meresahkan masyarakat Yogyakarta. Aksi ini kebanyakan dilakukan oleh remaja sekolah menengah. Awalnya ‘klitih’ menargetkan geng sekolah lain yang dianggap musuh, namun saat ini pelaku melakukan penyerangan kepada masyarakat umum secara acak. Fenomena ini disebabkan oleh krisis identitas, pola asuh orang tua, dan pergaulan. ‘klitih’ mengakibatkan dampak negatif bagi diri pelaku maupun bagi orang-orang di sekitarnya. Dampak tersebut diantaranya perasaan bersalah, rasa waspada, masalah penerimaan diri, tekanan batin, kesepian, dan dikenai hukum pidana. Kebanyakan remaja pelaku ‘klitih’ tidak mengetahui apa saja dampak yang akan ditimbulkan oleh kejahatan itu. Pengalaman buruk para mantan pelaku ‘klitih’ dapat diangkat ke dalam sebuah media yang bisa disalurkan kepada remaja seluruh Yogyakarta, khususnya remaja yang saat ini diam-diam sudah terjerumus aksi ‘klitih’. Salah satu media yang bisa menceritakan dampak- dampak ‘klitih’ adalah media ilustrasi. Perancangan buku ini menggunakan gaya *manga style* dengan gabungan tone warna hangat dan dingin yang dominan gelap. Layout mengutamakan jenis *two- column grid* dengan *font* sans serif yang memiliki karakteristik keterbacaan tinggi. Cerita menggunakan sudut pandang pelaku sehingga rasa emosional dalam cerita dapat tersampaikan. Perancangann ini dibuat sebagai media edukasi dan penambah wawasan tentang dampak negatif ‘klitih’ pada remaja.

Kata kunci: Klitih, Dampak Negatif, Media Buku Ilustrasi, Remaja

ABSTRACT

This design was formed based on the ‘klitih’ phenomenon that is troubling the people of Yogyakarta. This action is mostly carried out by high school teenagers. Initially ‘klitih’ targeted other school gangs that were considered enemies, but now the perpetrators attack the general public randomly. This phenomenon is caused by identity crisis, parenting, and socialization. ‘klitih’ has a negative impact on the perpetrator and the people around him. These impacts include feelings of guilt, a sense of alertness, self-acceptance problems, inner pressure, loneliness, and being subject to criminal law. Most teenage ‘klitih’ perpetrators do not know what impact the crime will have. The bad experiences of former ‘klitih’ perpetrators can be raised in a media that can be channeled to teenagers throughout Yogyakarta, especially teenagers who are currently secretly involved in the ‘klitih’ action. One of the media that can tell the impact of ‘klitih’ is illustration media. The design of this book uses a manga style with a combination of warm and cold color tones that are dominantly dark. Layout prioritizes a two-column grid type with sans serif fonts that have high readability characteristics. The story uses the perpetrator's point of view so that the emotional feeling in the story can be conveyed. This design is made as an educational media and insight into the negative impact of ‘klitih’ on teenagers.

Keyword: Klitih, Negative Impact, Illustration Book Media, Teenager

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	5
2. Bagi Masyarakat.....	6
3. Bagi Industri Kreatif.....	6
4. Bagi Target Audiens.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan	7
1. Data yang dibutuhkan.....	7
2. Metode Pengumpulan Data	8
H. Metode Analisis Data.....	9

I.	Konsep Perancangan	9
J.	Skematika Perancangan.....	13
BAB II		14
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS		14
A.	Tinjauan Literatur Buku Ilustrasi	14
1.	Buku.....	14
2.	Ilustrasi.....	15
B.	Tinjauan Literatur Klitih	38
1.	Definisi Klitih	38
2.	Faktor Penyebab Klitih.....	39
3.	Istilah Dalam Dalam Klitih	42
4.	Kasus Klitih.....	42
5.	Dampak Klitih.....	46
C.	Tinjauan Literatur Remaja.....	50
1.	Definisi Remaja.....	50
2.	Karakteristik Remaja.....	51
D.	Tinjauan Buku Ilustrasi Yang Akan Dirancang	52
1.	Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita	52
2.	Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis	53
3.	Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial	53
4.	Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku Ilustrasi sebagai Media Penampai-an Pesan 54	54
E.	Tinjauan Buku Ilustrasi Pesaing di Pasaran.....	54
1.	Tinjauan Aspek bentuk.....	54
2.	Tinjauan Aspek Ide Cerita.....	54
3.	Tinjauan Aspek Visual	55
4.	Tinjauan Aspek Content of the Message	56
5.	Kekurangan dan Kelebihan	57
6.	Data Visual.....	58
E.	Analisis Data	58
BAB III.....		63
KONSEP PERANCANGAN		63
A.	Konsep Kreatif	63
1.	Tujuan Kreatif	63
2.	Strategi kreatif.....	64

B. Program Kreatif.....	67
1. Judul Buku	67
2. Sinopsis	67
3. <i>Storyline</i>	68
4. Deskripsi Karakter.....	105
5. Gaya Layout	108
6. Tone Warna.....	108
7. Tipografi	109
8. Sampul Depan dan Belakang.....	110
C. Konsep media pendukung	111
BAB IV	114
PROSES DESAIN	114
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	114
1. Studi gaya Gambar	114
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	114
3. Studi Visual Unsur Properti.....	122
4. Studi Visual Unsur Bangunan	124
5. Layout Ilustrasi Secara Keseluruhan	130
6. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang Buku Ilustrasi	132
7. Final Desain Buku Ilustrasi	133
B. Media Pendukung.....	161
BAB V.....	165
PENUTUP.....	165
A. Kesimpulan	165
B. Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN.....	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Ilustrasi <i>Manga Style</i>	17
Gambar 2. 2 Contoh Buku Cerita Bergambar	18
Gambar 2. 3 Buku Ilustrasi <i>Harry Potter and The Prisoner of Azkaban</i>	19
Gambar 2. 4 Ilustrasi Dalam Buku <i>Harry Potter and the Prisoner of Azkaban</i> oleh Jim Kay	19
Gambar 2. 5 Buku Ilustrasi <i>Harry Potter and the Sorcerer's Stone</i> versi Minalima	20
Gambar 2. 6 Buku Ilustrasi <i>Harry Potter and the Sorcerer's Stone</i> versi Minalima	24
Gambar 2. 7 Halaman Daftar Isi Dan Sub Judul Novel Ilustrasi Jim Kay	25
Gambar 2. 8 Font Dekoratif Pada Penomoran Chapter Dan Font Serif Pada Judul Chapter	26
Gambar 2. 9 Font Dekoratif Pada Judul Buku Ilustrasi Minalima	26
Gambar 2. 10 <i>Layout Hierarchical Grid</i> Ilustrasi Jim Kay	31
Gambar 2. 11 <i>Layout Two-Column Grid</i> dan <i>Single Column-Grid</i> Ilustrasi Jim Kay	31
Gambar 2. 12 Dua Halaman Full Ilustrasi Jim Kay Tanpa Teks	32
Gambar 2. 13 <i>Layout</i> Penempatan Teks Melingkari Ilustrasi dan di Atas Ilustrasi Pada Buku Ilustrasi Jim Kay	32
Gambar 2. 14 <i>Layout</i> Ilustrasi Bersambung Ilustrasi Jim Kay	32
Gambar 2. 15 <i>Layout</i> Bingkai Buku Ilustrasi Minalima	33
Gambar 2. 16 Dua Halaman Full Ilustrasi Minalima	33
Gambar 2. 17 Halaman Ilustrasi Minalima yang Dapat Diinteraksi	34
Gambar 2. 18 <i>Color Wheel</i>	36
Gambar 2. 19 Sampul depan buku <i>Klitah-Klitih</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 20 Sampul belakang buku <i>Klitah-Klitih</i>	58
Gambar 3. 1 Contoh Pewarnaan Sederhana dan Cenderung Gelap	108
Gambar 3. 2 Palet Warna	109
Gambar 3. 3 Font Helvetica	109
Gambar 3. 4 GFont The Dead Are Coming	110
Gambar 3. 5 Font Silverfang	110
Gambar 3. 6 Referensi Sampul Buku Ilustrasi	110
Gambar 4 1 Referensi Gaya Gambar (Sumber: https://www.deviantart.com/karyukizu/art , diakses 10 Februari 2024)	114
Gambar 4 2 Data Visual Gaya Gambar Tokoh Utama	114
Gambar 4 3 Gambar Sketsa Desain Tokoh Utama	115
Gambar 4 4 Final Desain Tokohh Utama	115
Gambar 4 5 Data Visual Teman-Teman Tokoh Utama	116
Gambar 4 6 Sketsa Desain Iyan	116
Gambar 4 7 Final Desain Iyan	116
Gambar 4 8 Sketsa Desain Jogi	117
Gambar 4 9 Final Desain Jogi	117
Gambar 4 10 Sketsa Desain Eki	117
Gambar 4 11 Final Desain Eki	118
Gambar 4 12 Sketsa Desain Riki	118
Gambar 4 13 Final Desain Riki	118

Gambar 4 14 Final Desain Tokoh Utama	119
Gambar 4 15 Sketsa Desain Ibu Tokoh Utama	120
Gambar 4 16 Final Desain Ayah Tokoh Utama	120
Gambar 4 17 Sketsa Desain Adik Tokoh Utama	121
Gambar 4 18 Data Visual Adik Tokoh Utama	121
Gambar 4 19 Final Desain Adik Tokoh Utama	121
Gambar 4 20 Data Visual Senjata Klitih	122
Gambar 4 21 Final Desain Adik Tokoh Utama	122
Gambar 4 22 Sketsa Desain Adik Tokoh Utama	122
Gambar 4 23 Data Visual Motor	123
Gambar 4 24 Sketsa Desain Motor	123
Gambar 4 25 Final Desain Motor	123
Gambar 4 26 Data Visual Ruang Pengadilan Anak	124
Gambar 4 27 Sketsa Desain Ruang Pengadilan Anak	124
Gambar 4 28 Final Desain Ruang Pengadilan Anak	124
Gambar 4 29 Visual Bilik Hunian LPKA	125
Gambar 4 30 Sketsa Desain Bilik Hunian LPKA	125
Gambar 4 31 Final Desain Bilik Hunian LPKA	125
Gambar 4 32 Data Visual Ruang Kunjungan LPKA	126
Gambar 4 33 Sketsa Desain Ruang Kunjungan LPKA	126
Gambar 4 34 Final Desain Ruang Kunjungan LPKA	126
Gambar 4 35 Data Visual Rumah Kost	127
Gambar 4 36 Sketsa Desain Rumah Kost	127
Gambar 4 37 Final Desain Rumah Kost	127
Gambar 4 38 Final Desain Rumah	128
Gambar 4 39 Sketsa Desain Rumah	128
Gambar 4 40 Data Visual Rumah	128
Gambar 4 41 Data Visual Ruang <i>Podcast</i>	129
Gambar 4 42 Sketsa Ruang <i>Podcast</i>	129
Gambar 4 43 Final Desain Ruang <i>Podcast</i>	129
Gambar 4 44 <i>Layout</i> Daftar Isi	130
Gambar 4 45 <i>Layout Two-Column Grid dan Single Grid</i> dengan Satu Ilustrasi pada setiap Halaman	130
Gambar 4 46 <i>Layout Single Column Grid</i> dengan Dua Halaman Full Satu Ilustrasi	130
Gambar 4 47 <i>Layout Two Column Grid</i> dengan Dua Ilustrasi yang Disusun Atas Bawah	131
Gambar 4 48 <i>Layout Two Column Grid</i> yang Bersisian dengan Ilustrasi	131
Gambar 4 49 <i>Layout</i> Dua Halaman Full Ilustrasi Tanpa Teks	131
Gambar 4 50 <i>Layout</i> Halaman Judul Chapter	132
Gambar 4 51 Sketsa Desain Sampul Depan dan Belakang Buku Ilustrasi	132
Gambar 4 52 Final Desain Sampul Depan dan Belakang Buku Ilustrasi	132
Gambar 4 53 Sampul Depan dan Belakang Buku Ilustrasi	133
Gambar 4 54 Halaman Informasi	133
Gambar 4 55 Halaman Daftar Isi	134
Gambar 4 56 Halaman Pembuka Cerita	134
Gambar 4 57 Halaman Chapter 1	135

Gambar 4 58 Halaman 5	135
Gambar 4 59 Halaman 6	136
Gambar 4 60 Halaman 7 dan 8.....	136
Gambar 4 61 Halaman 9 dan 10.....	137
Gambar 4 62 Halaman 11 dan 12.....	137
Gambar 4 63 Halaman 13 dan 14.....	138
Gambar 4 64 Halaman 15 dan 16.....	138
Gambar 4 65 Halaman 17 dan 18.....	139
Gambar 4 66 Halaman 19 dan 20.....	139
Gambar 4 67 Halaman Chapter 2.....	140
Gambar 4 68 Halaman 23 dan 24.....	140
Gambar 4 69 Halaman 25 dan 26.....	141
Gambar 4 70 Halaman 27 dan 28.....	141
Gambar 4 71 Halaman 29 dan 30.....	142
Gambar 4 72 Halaman 31	142
Gambar 4 73 Halaman 32	143
Gambar 4 74 Halaman 33 dan 34.....	143
Gambar 4 75 Halaman 35 dan 36.....	144
Gambar 4 76 Halaman 37 dan 38.....	144
Gambar 4 77 Halaman Chapter 3.....	145
Gambar 4 78 Halaman 41 dan 42.....	145
Gambar 4 79 Halaman 43 dan 44.....	146
Gambar 4 80 Halaman 45	146
Gambar 4 81 Halaman 46	147
Gambar 4 82 Halaman 47	147
Gambar 4 83 Halaman 48	148
Gambar 4 84 Halaman 49 dan 50.....	148
Gambar 4 85 Halaman 51 dan 52.....	149
Gambar 4 86 Halaman 53 dan 54.....	149
Gambar 4 87 Halaman Chapter 4.....	150
Gambar 4 88 Halaman 57 dan 58.....	150
Gambar 4 89 Halaman 59 dan 60.....	151
Gambar 4 90 Halaman 61 dan 62.....	151
Gambar 4 91 Halaman 63 dan 64.....	152
Gambar 4 92 Halaman Chapter 5.....	152
Gambar 4 93 Halaman 67 dan 68.....	153
Gambar 4 94 Halaman 69 dan 70.....	153
Gambar 4 95 Halaman 71 dan 72.....	154
Gambar 4 96 Halaman 73 dan 74.....	154
Gambar 4 97 Halaman 75 dan 76.....	155
Gambar 4 98 Halaman 77 dan 78.....	155
Gambar 4 99 Halaman 79	156
Gambar 4 100 Halaman 80	156
Gambar 4 101 Halaman 81 dan 82.....	157
Gambar 4 102 Halaman 83	157
Gambar 4 103 Halaman 84	158

Gambar 4 104 Halaman 85 dan 86.....	158
Gambar 4 105 Halaman 87 dan 88.....	159
Gambar 4 106 Halaman 89 dan 90.....	159
Gambar 4 107 Halaman 91 dan 92.....	160
Gambar 4 108 <i>Mock Up</i> Buku Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	160
Gambar 4 109 Poster Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	161
Gambar 4 110 <i>Mock Up</i> Poster Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	162
Gambar 4 111 <i>Mock Up</i> Kaos Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	162
Gambar 4 112 <i>Mock Up</i> Bagian Belakang Kaos Ilustrasi “Klitih.. <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	163
Gambar 4 113 <i>Mock Up</i> Gantungan Kunci Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	163
Gambar 4 114 Stiker Set Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ”.....	164
Gambar 4 115 <i>Mock Up</i> Sampul Buku Tulis Ilustrasi “Klitih... <i>Njuk Ngapa?</i> ” (Sumber: Maela Suwantitri, 27 Mei 2024.....	164



DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Storyline perancangan68



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 5. 1 Survei Pemilihan Warna Buku Ilustrasi	170
Gambar 5. 2 Survei Gaya Gambar Buku Ilustrasi	170
Gambar 5. 3 Survei Konsep Penyampaian Dampak Negatif Klitih	171
Gambar 5. 4 Lembar Konsultasi Pembimbing 1.....	172
Gambar 5. 5 Lembar Konsultasi Pembimbing 1.....	173
Gambar 5. 6 Lembar Konsultasi Pembimbing 2.....	174
Gambar 5. 7 Lembar Konsultasi Pembimbing 2.....	175
Gambar 5. 8 Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing.....	176
Gambar 5. 9 Hasil Turnitin.....	177
Gambar 5. 10 Display Pameran Sidang.....	178
Gambar 5. 11Pumblikasi media pendukung.....	178



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja Indonesia saat ini banyak mengalami kemerosotan moral. Tingkah laku mereka telah melenceng dari norma-norma masyarakat. Demi memenuhi ego dan pengakuan sosial lingkungan sekitarnya, mereka menyalahi berbagai aturan masyarakat tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan. Kemerosotan moral ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor keluarga dan pergaulan. Peristiwa kenakalan remaja yang sering muncul tersebut adalah tawuran, penyalahgunaan narkoba, pencurian, perkelahian, seks bebas, hingga aksi yang cukup terkenal yaitu ‘klitih’.

Kata ‘klitih’ tidak terdengar asing lagi bagi masyarakat Yogyakarta. ‘klitih’ sendiri awalnya diartikan sebagai jalan-jalan mencari angin atau keliling kota tanpa tujuan yang jelas. Namun dalam konteks kenakalan remaja saat ini, ‘klitih’ didefinisikan sebagai aksi berkeliling yang dilakukan secara berkelompok oleh pelajar dengan tujuan mencari pelajar lain yang dianggap musuh (Fuadi dkk, 2019). Aksi tersebut bersifat anarkis berupa pemukulan, pembacokan, bahkan hingga pembunuhan (Widayanti, 2020).

Seperti yang telah diberitakan oleh CNN Indonesia, Kapolda DIY Irjen Pol Suwondo Nainggolan menyebutkan bahwa sepanjang Januari – Februari 2023 terdapat 42 kasus laporan polisi menyangkut kasus kejahatan jalanan alias ‘klitih’ di wilayah Yogyakarta hingga Sleman yang melibatkan sebanyak 76 remaja atau anak di bawah umur sebagai pelakunya (<https://www.cnnindonesia.com/>, *Polisi : 42 Kasus ‘klitih’ Terjadi Selama Januari-Februari 2023*, diunduh 2 September 2023). Remaja yang terlibat adalah para pelajar yang bergabung dengan geng motor dari berbagai wilayah Yogyakarta. Mereka melakukan aksinya dengan membawa senjata tajam di jalanan. Sebelumnya aksi ini hanya menasar sesama pelajar yang dianggap musuh, namun perkembangan selanjutnya tindakan mereka saat ini bersifat acak bahkan menasar masyarakat umum. Sasaran yang paling sering adalah

pengendara yang melintasi suatu wilayah di malam hari. Hal ini menimbulkan keresahan besar kepada masyarakat Yogyakarta.

Banyak media yang menyorot kasus 'klitih' sebagai topik utama, mulai dari media pemberitaan, talkshow, perfilman, jurnalistik, poster, media sosial, hingga *gravity*/mural dinding jalanan. Diantaranya membahas tentang macam-macam dugaan motif pelaku, kronologi kejahatan pelajar, kasus-kasus 'klitih' terbaru, hingga alternatif usaha pencegahan aksi 'klitih' dari pemerintah bersama aparat kepolisian.

Namun, hal yang sangat disayangkan ialah masih sedikit media yang memberitakan aksi ini dari sudut pandang pelaku. Karena 'klitih' merupakan tindak kejahatan yang dipandang merugikan, sebagian besar media menulisnya menggunakan perspektif korban, kepolisian, dan jurnalistik saja. Tindakan-tindakan pencegahan yang diupayakan oleh pihak kepolisian pun kebanyakan hanya menghimbau masyarakat umum untuk lebih waspada agar tidak menjadi korban selanjutnya. Bukan melakukan pembasmian dari akar yang langsung menargetkan remaja calon pelaku 'klitih' itu sendiri. Upaya yang pernah ditemukan yaitu acaman *drop out* dari pihak sekolah terhadap siswa pengikut geng 'klitih', yang sebenarnya saat ini sudah tidak efektif lagi.

Kebanyakan remaja pelaku 'klitih' tidak menyadari konsekuensi tidakannya. Keadaan emosional yang masih labil dan keinginan untuk diakui oleh komunitasnya membuat mereka tidak memikirkan akibat perbuatannya. Padahal aksi 'klitih' sangat merugikan dan tidak memiliki manfaat apapun. Kenakalan remaja (termasuk 'klitih') memiliki banyak dampak buruk berupa dampak terhadap diri sendiri, keluarga, dan masyarakat (Karlina, 2020).

Merujuk dari penelitian yang sudah ada, ditemukan beberapa dampak internal pelaku 'klitih'. Seperti dalam wawancara Pratiwi (2018) didapat kesimpulan bahwa remaja mantan pelaku 'klitih' mendapat perasaan bersalah yang mendalam ketika membuat orang lain terluka dan kehilangan nyawa. Perasaan lain yang dirasakan adalah kurang nyaman, gelisah, sedih, dan menyesal. Ketika mengetahui bahwa dirinya menjadi buronan polisi dan harus dihukum, pelaku merasa ketakutan. Selain itu, Jurnal Empati Dwiwe dan Endang (2018) dalam wawancara narapidana remaja Lapas Klas 1 Semarang

menyebutkan efek isolasi yang lama di penjara mengakibatkan para narapidana didera oleh tekanan-tekanan batin yang semakin berat dengan bertambahnya waktu pemenjaraan, kemudian muncul kecenderungan menutup diri secara total dan usaha melarikan diri dari realitas yang sifatnya traumatik. Kejahatan ‘klitih’ dapat dikenai pasal kekerasan dan penganiayaan dengan hukuman pidana dua hingga tujuh tahun. Kondisi dan perubahan hidup dipenjara dapat membawa anak dalam suatu perasaan ketidaknyamanan fisik dan psikis. Menjalani hukuman di Lembaga Pemasyarakatan akan berdampak pada kesejahteraan psikologisnya. Kurangnya dukungan dari keluarga dan kerabat juga berpengaruh terhadap penerimaan diri para mantan pelaku ‘klitih’. Pada sisi yang lain, menurut Yohanes Marino (2022) sebuah perilaku menyimpang dari mantan pelaku ‘klitih’ yaitu kerap menantang orang lain untuk berduel ketika emosi berat menghampiri. Pelaku juga mengalami krisis mental hingga ingin mengakhiri hidupnya. Keluar dari geng ‘klitih’ tempatnya bernaung meninggalkan rasa kesepian yang mendalam karena membentuk sebuah jarak dan membuat dirinya merasa tidak dapat mengobrol dengan orang-orang ‘normal’.

Jika dilihat dari sisi eksternal, pelaku mengaku malu karena orang tuanya merasa terkejut dan kecewa saat tahu ia membuat masalah. Perbuatannya membuat nama keluarga tercoreng dan dikucilkan di lingkungan masyarakat. Karena dirinya pula kestabilan ekonomi keluarga menurun, ia merasa iba dengan orang tuanya yang harus bolak-balik menyertainya ke pengadilan tanpa kendaraan dan pengetahuan tentang hukum. Pelaku ‘klitih’ dianggap sebagai “sampah” Yogyakarta yang layak untuk dibinasakan (Marino, 2022). Karena itu saat pelaku ‘klitih’ tertangkap, masyarakat tak segan-segan “memberi pelajaran” sebelum diserahkan ke pihak berwajib. Catatan kriminal membuat remaja tersebut mendapat label yang buruk sehingga mempengaruhi pendidikan dan karir di masa depan.

Melihat berbagai persoalan di atas dan sampai sekarang masih saja terjadi, maka perlu ada cara baru untuk memberikan informasi yang berisi penyadaran terhadap pelaku ‘klitih’. Karena komunikasi atau pesan harus sampai kepada para remaja. Minimnya media yang menjabarkan tentang konsekuensi yang akan

diderita pelaku kejahatan remaja khususnya ‘klitih’ menjadi masalah dalam hal ini, sebab menakuti dengan kalimat “*nanti ditangkap polisi*” seperti saat kanak-kanak bukan cara yang efektif lagi. Dibutuhkan suatu penanganan yang menarik bagi individu tersebut guna mengatasi permasalahan aksi ‘klitih’ yang tidak kunjung selesai dan selalu beregenerasi. Penanganan ini juga harus merujuk kepada para remaja umum yang belum terlibat aksi ‘klitih’ sebagai tindak pencegahan. Remaja harus paham apa saja dampak-dampak yang didapat jika terjun ke dunia ‘klitih’ sebelum mengalami penyesalan.

Pengalaman para mantan pelaku ‘klitih’ diatas patut diangkat ke dalam sebuah media yang bisa disalurkan kepada remaja seluruh Yogyakarta, khususnya remaja yang saat ini diam-diam sudah terjerumus aksi ‘klitih’. Perlu media yang bisa menceritakan apa saja dampak ‘klitih’ bagi pelaku, salah satu bentuk penanganan/media yang efektif menarik perhatian para remaja adalah media ilustrasi. Penggunaan media ilustrasi dipilih karena menarik dan mudah diakses remaja. Ilustrasi dapat menggambarkan dengan jelas dampak-dampak ‘klitih’ dan membuat pelaku berpikir dua kali untuk melanjutkan perbuatan yang belum tentu dapat mereka pertanggungjawabkan. Para remaja yang tidak atau belum terlibat pun mendapat wawasan dan bisa mengambil keputusan untuk tidak terlibat aksi kejahatan. Penggunaan ilustrasi yang mengandung alur cerita dan muatan kekerasan dapat menarik perhatian remaja. Gambaran penyesalan, amukan masyarakat, cacian sosial, dan kerasnya kehidupan penjara diharapkan membuat remaja memahami pesan yang disampaikan.

Buku ilustrasi mengambil peran penting dalam membuat bacaan yang berat menjadi lebih ringan, jelas, dan menarik. Penggunaan ilustrasi memberi variasi pada bahan ajar supaya memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan remaja untuk memahami pesan. Selain itu, merancang buku yang dilengkapi ilustrasi akan memotivasi pembaca untuk lebih cermat dalam memahami keseluruhan isi buku (Pratama, 2020). Dengan demikian, penulis ingin membuat sebuah buku ilustrasi dampak ‘klitih’ dalam bentuk cerita yang menarik bagi remaja.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menyampaikan pesan tentang dampak yang didapat pelaku ‘klitih’ dalam bentuk ilustrasi sehingga remaja mengetahui dan menyadari dampak negatif dari ‘klitih’.

C. Batasan Masalah

Batasan perancangan ini antara lain :

1. Perancangan ini fokus pada dampak yang didapat remaja pelaku ‘klitih’ di Yogyakarta baik bagi pelaku ‘klitih’, keluarga pelaku, dan masyarakat.
2. Perancangan ini menggunakan media buku ilustrasi.
3. Target primer perancangan ini adalah remaja, khususnya pelajar sekolah menengah usia 13-18 tahun. Serta keluarga pelaku dan masyarakat sebagai target sekunder.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan pemahaman kepada remaja tentang dampak-dampak negatif ‘klitih’ dengan menggambarkan penghakiman yang akan mereka terima dari keluarga dan masyarakat. Serta menggambarkan kehidupan penjara, tekanan jiwa, dan penyesalan mendalam bersuasana *gloomy* yang diakibatkan oleh ‘klitih’ dengan jelas. Gambaran kriminalitas dengan pendekatan *gore* digunakan untuk menarik minat remaja membaca buku ilustrasi ini sehingga remaja dapat menghindari aksi ‘klitih’.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi baru mengenai perancangan buku ilustrasi yang tidak hanya menarik, namun juga mengedukasi.

2. Bagi Masyarakat
Perancangan ini diharapkan mampu membantu masyarakat Yogyakarta dalam memberi pengajaran kepada remaja pelaku ‘klitih’ melalui media buku ilustrasi.
3. Bagi Industri Kreatif
Memunculkan inspirasi gaya baru pada seni ilustrasi, buku ilustrasi remaja dengan ide yang didapat dari keresahan di sekitar kita seperti halnya kasus ‘klitih’.
4. Bagi Target Audiens
Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman kepada para pembaca tentang dampak-dampak merugikan yang akan di dapat remaja pelaku ‘klitih’.

F. Definisi Operasional

1. Buku

Pengertian buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen, dan kertas dengan segala bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton, dan kayu (Ensiklopedia Indonesia, 1980).

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau suatu arti secara visual. Dalam perkembangannya, dapat digunakan tidak hanya sebagai sarana untuk mendukung cerita, tetapi juga sebagai penghias ruang kosong. Misalnya di majalah, koran dan tabloid (Kusrianto, 2009).

3. Remaja

Masa remaja disebut sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual. Yang sangat

menonjol dari periode ini ialah kesadaran yang mendalam mengenai diri sendiri, dengan mana anak muda mulai meyakini kemauan, potensi, dan cita-cita sendiri. Dengan kesadaran tersebut ia berusaha menemukan jalan hidupnya dan mulai mencari nilai-nilai tertentu seperti kebaikan, keluhuran, kebijaksanaan, keindahan, dan sebagainya (Kartono, 2007)

4. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (KBBI, 2007)

5. Klitih

‘Klitih’ awalnya hanya diartikan sebagai sebuah kegiatan jalan-jalan biasa tanpa tujuan yang jelas. ‘Nglitih/klitih’ dalam konteks kenakalan remaja adalah berkeliling menggunakan kendaraan yang dilakukan sekelompok oknum kelompok pelajar dengan maksud mencari pelajar sekolah lain yang dianggap sebagai musuh (Fuadi dkk, 2019).

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

Dalam melakukan perancangan, dibutuhkan data yang digunakan sebagai bahan baku informasi. Data yang diperlukan dalam perancangan ini antara lain :

a. Data Primer

Data primer diambil dari hasil wawancara kepada mantan pelaku ‘klitih’ dan literatur/kepuustakaan yang membahas tentang kehidupan mantan pelaku ‘klitih’.

b. Data Sekunder

Data sekunder pengumpulan data visual dan verbal dari dokumen tasi dan sumber yang telah ada.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Meliputi proses meneliti dan membaca berbagai buku, jurnal, *website* dan referensi terpercaya tentang psikologi remaja dan aksi ‘klitih’ supaya wawasan teori perancangan semakin luas. Studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif perancangan.

b. Metode Survei

Metode survei dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner secara *online* kepada target usia remaja untuk mengetahui lebih dalam pemahaman remaja tentang dampak-dampak ‘klitih’. Survei juga dilakukan dalam bentuk lain melalui wawancara kepada beberapa ilustrator yang paham dengan ilustrasi target remaja.

c. Teknik *Sampling*

Metode ini dilakukan berbarengan dengan metode survei. Penggunaan teknik *sampling* meliputi kuisisioner atau poling mengenai gaya gambar dan pewarnaan yang sesuai agar ilustrasi yang dihasilkan memiliki tampilan visual yang menarik bagi remaja.

1. Instrumen / Alat Perancangan

a. Peneliti

Instrument pokok yang sangat penting dalam jalannya perancangan ini, dimana posisi perancang sebagai orang yang paling mengetahui akan apa yang dimaksud dan proses perancangan tersebut.

b. Komputer/ Laptop

Merupakan salah satu alat yang akan membantu perancang menghasilkan ilustrasi dan membantu pengeditan format buku ilustrasi.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah 5W + 1H

1. *What to say*, apa permasalahan yang dapat diselesaikan?
2. *Who to say*, siapa target audiens perancangan ini?
3. *Where to say*, dimana tempat publikasi dan media apa yang akan digunakan?
4. *When to say*, kapan hasil perancangan ini akan digunakan?
5. *Why to say*, mengapa masalah ini harus diselesaikan?
6. *How to say*, bagaimana cara merancang media yang dapat menarik dan mudah dipahami remaja?

I. Konsep Perancangan

1. Visualisasi Ide/Sketsa

Berikut langkah dalam visualisasi ide/sketsa, antara lain :

- a. Riset

Riset merupakan prosedur penggalian informasi atau investigasi yang dilakukan secara sistematis atas suatu permasalahan yang didukung oleh fakta.

- b. Mencari Referensi Visual

Setelah riset, tahapan selanjutnya adalah mengumpulkan referensi visual yang nantinya akan digunakan untuk membantu proses visualisasi ide. Referensi visual dapat berupa foto, ilustrasi, tipografi, ataupun desain grafis.

- c. Konsep

Tahapan pembuatan konsep adalah pengumpulan ide-ide dari referensi visual yang telah didapat yang nantinya akan dikembangkan menjadi sketsa.

2. Merancang *Copywriting*

Berikut langkah merancang *copywriting*:

a. Riset

Riset merupakan suatu prosedur penggalian informasi atau investigasi yang dilakukan secara sistematis atas suatu permasalahan yang didukung oleh fakta.

b. Menulis Garis Besar Cerita

Pada tahapan ini dirancang garis besar cerita terkait dengan topik yang diangkat. Nantinya dari garis cerita besar tersebut dapat dikembangkan menjadi narasi cerita yang utuh.

c. Membuat Beberapa Alternatif *Plot* Cerita

Dari garis besar cerita yang, dibuat beberapa alternatif *plot* cerita baru yang nantinya memudahkan dalam memilih alur cerita yang dianggap paling sesuai.

d. *Fixed Plot*

Dari alternatif yang sudah ada, akan dipilih satu *plot* cerita yang dianggap paling sesuai untuk menjadi *fixed plot*.

e. Mengembangkan Cerita

Fixed plot dapat dikembangkan menjadi cerita yang utuh menjadi beberapa *chapter* atau bab.

f. Memperbaiki *Copy*

Dari cerita yang telah dikembangkan perlu dilakukan koreksi dan perbaikan pada *copy* jika terdapat pemilihan kata yang dianggap kurang tepat.

3. Merancang Aset Visual

Berikut langkah-langkah dalam merancang aset visual :

a. Sketsa Kasar

Sketsa kasar adalah tahapan menggambar atau membuat rancangan dasar berupa bentuk sederhana dari aset visual yang akan dibuat secara garis besarnya saja untuk menentukan proporsi dan komposisi yang tepat.

b. *Sketsa Final*

Dari sketsa kasar yang dibuat sebelumnya, dilanjutkan dengan membuat sketsa *final* yaitu sketsa rapi yang sudah memiliki detail dan *fixed* untuk masuk ketahap *coloring*.

c. *Base Color*

Pada tahapan ini, sketsa *final* diwarnai dengan *base color* atau warna dasar sebelum ke tahap *shading*.

d. *Shading*

Pemberian *shading* dilakukan setelah proses *base color* untuk memberi kesan bayangan pada gambar serta volume dengan memperhatikan gelap terang jatuhnya cahaya pada objek gambar.

e. *Detailing*

Pada tahap ini, setelah objek selesai diberi warna dan *shading* selanjutnya diberi detail sebagai *finishing*.

4. Merancang *Layout*

Berikut langkah-langkah dalam me-*layout* serta elemen-elemen yang akan di-*layout*:

a. *Rough Skecth Layout*

Tahapan *rough sketch layout* yaitu merancang konsep *layout* dengan ukuran yang lebih kecil dari yang seharusnya dengan skala perbandingan tertentu.

b. *Layout Sketsa*

Dari *layout* kasar yang telah dibuat, kemudian diperbesar dan diperjelas tata letaknya menyesuaikan ukura yang telah ditentukan. Elemen-elemen seperti tipografi dan ilustrasi pada *layout* sketsa juga ditempatkan dengan ukuran yang sesungguhnya.

c. *Layout Kompeherensif*

Layout kompehernsif merupakan tahapan terakhir dan merupakan *fixed layout* untuk buku yang akan dirancang. Elemen-elemen baik tipografi maupun ilustrasi divisualkan. Pada tahap ini memberikan gambaran bagaimana wujud akhir dari media buku ilustrasi yang akan diproduksi.

5. Produksi

- a. Memilih teknik cetak untuk memproduksi media berupa pemilihan jenis kertas cetak dan jenis *covernya*.
- b. Memilih bahan yang digunakan untuk memproduksi media pendukung dan teknik cetaknya, antara lain yaitu kaos, gantungan kunci, *sticker*, poster, cer buku tulis, dan GSM (*Graphic Standard Manual*)
- c. Hasil produksi berupa buku ilustrasi sebagai media utama dan beberapa media pendukung seperti kaos, gantungan kunci, *sticker*, poster, cer buku tulis, dan GSM (*Graphic Standard Manual*)



J. Skematika Perancangan

