

**PERANCANGAN KOMIK *SUPERHERO*
“*MALLIQUE ZERO*” BERDASARKAN
KAJIAN ISLAM**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh
Ahmad Alhamra putra
1112204024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
Dalam bidang Disain Komunikasi Visual
2016



PERNYATAAN KEASLIAN

Sebagai penulis, saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KOMIK *SUPERHERO "MALLIQUE ZERO"* BERDASARKAN KAJIAN ISLAM merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan memaparkan sumbernya secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Yogyakarta, 11 September 2015



Penulis

UNTUK ALLAH SWT SANG MAHA PEMBERI ILMU

Karya ini saya persembahkan untuk orang tua, saudara dan
seluruh pecinta komik Indonesia.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkah dan rahmat-Nya laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN KOMIK *SUPERHERO* “*MALLIQUE ZERO*” BERDASARKAN KAJIAN ISLAM ini berhasil diselesaikan sebagai syarat kelulusan S1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Komunikasi Visual. Institut Seni Yogyakarta.

Banyak hal yang penulis alami selama penyusunan tugas akhir ini, sehingga mengalami beberapa kali pergantian judul dan latar belakang permasalahan, namun dengan izin Allah SWT akhirnya laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, dan menjadi pelajaran berharga untuk penulis sendiri.

Ucapan terimakasih juga penulis haturkan kepada semua pihak yang sudah membantu proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini:

1. Bapak Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi T, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn., selaku Ketua Program Studi sekaligus Wali Dosen Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Indiria Maharsi S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn., selaku Cognate.
8. Segenap dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Keluarga tercinta, H.M. Natsir Kadrie dan Hj. Ruswidiyati yang banyak memberikan doa, dukungan dan motivasi selama penulis menjalani hidup.

10. Kakak-kakakku tersayang, Rosna Vidya Islamika dan Ahmad Granada Putra beserta keluarga kecil mereka yang senantiasa menghibur dan memberikan semangat kepada penulis di saat penulis menghadapi kesulitan.
11. Adhisty Hafizanugra yang mau menyisihkan waktunya menjadi tempat bertukar pikiran dan memberikan semangat selama pengerjaan karya Tugas Akhir ini.
12. Kawan-kawanku di Wooky Cooky; Khairul Hanif, Isnan Hanafi, dan Agung Wicaksono yang banyak memberikan masukan selama pembuatan karya Tugas Akhir ini.
13. Kawan-kawanku di ex Lesehan Studio; Muhammad Fathanatul Haq, Aloysius Alfa, Bayu Harditama, Fajareka Setiawan, Muhammad Kumara Dandi, Roni Nugraha, Adhi Kurniawan, Fajar Riski Triadi, Bagus Wahyu Ramadhan, Andri Evaris dan Tomi Es Jeruk, kalian adalah orang-orang terbaik di dunia komik yang memberikan banyak pelajaran berharga dalam menapaki dunia komik di Indonesia.
14. Kawan-kawan Forum Komik Jogja dan Ngomik.com.
15. Kawan-kawan seangkatan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2011.

Jika ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekhilafan yang disadari maupun yang tidak. Tak ada kata lagi yang dapat terucap selain terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua dukungan secara materi dan non materi yang telah diberikan selama ini. Terima kasih pula penulis ucapkan atas doa, saran dan semangat yang tidak ada henti-hentinya datang. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat ditangkap sisi positifnya dan dapat mengingatkan pembaca akan hebat dan sempurnanya hasil karya Allah SWT sehingga terlahir generasi *amar makruf nahi mungkar*, yang dekat dengan Tuhannya.

Yogyakarta, 11 September 2015

Ahmad Alhamra Putra

NIM: 1112204024

ABSTRAK

Komik merupakan media unik yang mampu menyampaikan pesan melalui gambar, tulisan, dan berbagai macam elemen yang tidak ditemukan di media lain. Komik memiliki unsur menghibur sehingga komik dapat diterima oleh berbagai kalangan. Tema di dalam komik amatlah beragam, mulai dari drama hingga konspirasi dunia. Semua tema ini memiliki satu tujuan yakni menyampaikan ideologi yang ada di dalam pemikiran komikus. Baik atau buruk pesan yang disampaikan, semua tergantung dari pola pikir si komikus.

Perancangan komik superhero berjudul *Mallique Zero* ini bertujuan untuk menyampaikan ideologi tersebut kepada remaja melalui teknis penyampaian yang ringan. Usia remaja adalah salah satu fase usia di mana manusia mulai mencari tahu jati dirinya. Mencari tahu untuk apa mereka dilahirkan ke dunia. Namun remaja termasuk fase yang sangat sensitif terhadap paksaan dan aturan, sehingga diperlukan sebuah media yang menghibur namun tetap disisipkan pesan-pesan moral di dalamnya. Komik *Mallique* ini memposisikan diri sebagai salah satu asupan bacaan yang secara tak langsung memberikan alternatif pemikiran tersebut.

Kata Kunci ; Komik, *Mallique*, Remaja, Komunikasi Visual

ABSTRACT

Comic is an unique media that can convey a message through pictures, words, and every other kind of elements that can not be found in other media. Comic has an entertaining factors that make it able to be accepted by many circles. It also has a very wide range of genres, vary from drama to world conspiracy. All these genres have one purpose, it is to deliver an ideology from the inside of the comic artist's mind. The good or the bad kind of messages it tried to convey, depends on the comic artist's very own thinking.

The planning of this superhero comic entitled Mallique Zero has a purpose to deliver that ideology to the youngsters through a light delivery technique. Youngsters are at the phase of age where humans are started to tried to find out their indentity. Trying to find out why they are born into the world. But youngsters are at the very sensitive phase against forces and rules, so there is a need of a media that can entertain but also contains morality messages. This Mallique comic positioning itself as one kind of reading materials that, indirectly, giving an alternative of that kind of thinking.

Keywords: Comic, Mallique, Youngsters, Teenagers, Visual Communication

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
<i>Abstract</i>	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiii
Daftar Table	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan	7
H. Skematika Perancangan	9
BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	10
A. Identifikasi Data	10
1. Konsep Dasar Agama Islam	10
2. Remaja dan Agama	18

3. Alam Ghaib dalam Islam	26
B. Media Kreatif	37
1. Pengertian Komik	37
2. Bentuk dan Jenis Komik	38
3. Komik Superhero	49
C. Analisis	54
1. Metode 5W1H	54
2. Analisis SWOT	56
D. Sintesis	57
BAB III : KONSEP PERANCANGAN	59
A. Konsep Kreatif	59
1. Khalayak Sasaran	59
2. Tujuan Kreatif	60
3. Strategi Kreatif	60
B. Konsep Perancangan	61
1. Konsep Cerita	61
2. Visual	62
3. <i>Storyline</i>	62
4. <i>Setting</i>	64
5. Spesifikasi Komik	64
C. Program Perancangan	68
1. Program Kreatif	68
2. Biaya Kreatif	69

BAB IV : PERANCANGAN	71
A. Data Visual	71
1. Foto-foto Referensi Jogjakarta	71
2. Foto-foto Referensi Jakarta	71
B. Studi Visual	73
1. Studi Gaya Ilustrasi	73
2. Studi Balon Kata	74
3. Studi Tipografi	75
4. Studi Desain Sampul	76
5. Studi Karakter	78
6. Desain Karakter	86
C. Sinopsis	95
D. Layout Komik	95
1. <i>Storyboard</i>	95
2. Sketsa	117
3. Desain Final	140
E. Media Pendukung	163
1. Poster	163
2. Poster Pameran Tugas Akhir	164
3. Desain Katalog	165
4. Pin	167
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	168
A. Kesimpulan	168
B. Saran	169

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Archie & Meidy	42
Gambar 2. Komik Garudaboi	43
Gambar 3. Komik The Cursed Face	43
Gambar 4. Cover Komik Detektif Conan	44
Gambar 5. Komik Shin Angyo Onshi	44
Gambar 6. Cover Komik 1SR6	45
Gambar 7. Cover Komik Neraka Borneo	45
Gambar 8. Komik Vagabond Karya Takehiko Inoue	46
Gambar 9. Cover Komik Garuda 19	46
Gambar 10. Koleksi Komik Anak Kos Dodol	47
Gambar 11. Komik 33 Pesan Nabi	47
Gambar 12. Komik Biografi Endank Soekamti	48
Gambar 13. Cover Komik Batman	45
Gambar 14. Cover Komik Hellblazer	50
Gambar 15. Cover Komik Defense Devil	51
Gambar 16. Komik Superman dan Batman 1 st Issue	54
Gambar 17. Wonder Woman 1 st Issue	54

Gambar 18. Komik X-Men 1 st Issue	55
Gambar 19. Superhero Indonesia	57
Gambar 20. Superhero Jepang	57
Gambar 21. Suasana Tugu Jogja	75
Gambar 22. Lepas Klas 1 Sukamiskin	75
Gambar 23. Lepas Sukamiskin	76
Gambar 24. Puncak Monas	76
Gambar 25. Gaya Ilustrasi In Cheju Island	77
Gambar 26. Gaya Ilustrasi Shin Angyo Onshi	78
Gambar 27. Gaya Ilustrasi Defense Devil	78
Gambar 28. Mas-mas Penjaga Warung Makan	82
Gambar 29. Aldi Taher	83
Gambar 30. Mbak-mbak Penjaga Warung Makan	84
Gambar 31. Pengacara Muda	84
Gambar 32. Gayus Tambunan	85
Gambar 33. Jeremy Scott	85
Gambar 34. Pria Mengenakan Hoodie	86
Gambar 35. <i>Kingpin Cast</i>	86

Gambar 36. <i>Cosplayer</i> Seksi	87
Gambar 37. Skrillex	87
Gambar 38. Rudy Wowor	88
Gambar 39. Wanita Penggoda	88
Gambar 40. Anak Punk	89
Gambar 41. Joffrey Lannister	89
Gambar 42. Sosok malaikat digambarkan dalam komik Siksa Neraka	95



DAFTAR TABLE

Table 1. Jadwal Perancangan	72
Table 2. Peralatan dan kebutuhan dalam produksi	73
Table 3. Software yang digunakan dalam perancangan	73
Table 4. Biaya Kreatif	73



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Apabila dilihat perkembangan dunia saat ini, semakin tua, manusia semakin pandai, pengetahuan semakin meningkat, dan teknologi pun semakin canggih. Akan tetapi, dibalik semua itu, kehidupan di Indonesia justru terlihat semakin mundur, reformasi kebablasan, korupsi merajalela, krisis multi dimensi pun tak kunjung selesai. Seperti dikemukakan oleh Dedi Supriadi bahwa “Orde Baru berakhir, dan muncul Era Reformasi. Era ini menyaksikan sosok bangsa ini yang lunglai, terkapar dalam ketidak berdayaan akibat berbagai krisis yang dialaminya.” (Pikiran Rakyat, 12 Juni 2001: 8-9) Keadaan tersebut tidak saja mengakibatkan terpuruknya ekonomi, tetapi juga mengakibatkan merosotnya kualitas hidup, bahkan merosotnya martabat bangsa.

Apabila ditelaah mungkin akan muncul berbagai macam faktor penyebab mengapa hal-hal tersebut dapat terjadi. Ada yang mengatakan karena pejabatnya tidak jujur, korup, penegak hukumnya tidak adil, rakyatnya tidak produktif, karyawan bawahannya tidak loyal, tidak bisa kerjasama, tidak empati, tidak mempunyai keteguhan hati dan komitmen, pelajar dan mahasiswanya tawuran, dan sebagainya.

Jadi, apabila disimak dari uraian di atas, faktor penyebab utamanya adalah masalah nilai moral. Seperti dikatakan oleh Pam Schiller & Tamera Bryant bahwa “jika kita meninggalkan pelajaran tentang nilai moral yang kebanyakan sudah berubah, kita, sebagai suatu Negara, beresiko kehilangan sepotong kedamaian dari budaya kita.” (16 Moral Dasar Bagi Anak, 2002: viii) Timbullah pertanyaan, apakah pelajaran tentang nilai moral di Negara kita selama ini telah diabaikan? Menurut Dedi Supriadi, “Pendidikan budi pekerti dan pendidikan agama pada saat itu (1968-1980-an) dapat dikatakan ‘terpinggirkan’ oleh haru-biru semangat Pendidikan Moral Pancasila.”

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa satu penyebab krisis multi dimensi, termasuk krisis moral yang menimpa bangsa

Indonesia adalah karena telah terabaikannya “Pendidikan Moral” bagi generasi penerus.

Pendidikan nilai moral sangat penting bagi tegaknya satu bangsa. Tanpa pendidikan nilai moral kemungkinan besar suatu bangsa bisa hancur dan carut marut. Oleh karena itu “Munculnya kembali pendidikan budi pekerti sebagai primadona dewasa ini mencerminkan kegusaran bangsa ini akan terjadinya krisis moral bangsa dan kehidupan sosial yang carut marut.” (Dedi Supriadi, Pikiran Rakyat 12 Juni: 8-9).

Penanaman nilai moral sendiri sebenarnya telah tercantum di dalam aturan yang sudah dituliskan di dalam ilmu Agama, Agama mengajarkan manusia untuk memahami mana yang baik dan mana yang buruk. Khususnya di dalam agama Islam.

Di dalam agama Islam, diperkenalkan adanya alam ghaib untuk mengingatkan manusia agar terus menjaga sikapnya di dunia karena masih ada hari pembalasan setelah kematiannya nanti. Di dalam agama Islam juga di perkenalkan adanya Malaikat, Jin, Iblis dan Setan agar manusia sadar bahwa manusia tidak hidup sendiri di dunia dan tak sepatasnya sombong terhadap satu sama lainnya. Banyak kisah-kisah dan mitologi-mitologi dalam Islam yang dapat memberikan pesan positif bagi manusia dan sebenarnya sangat berguna untuk penanaman nilai moral pada masyarakat Indonesia yang mayoritas berpenduduk muslim.

Namun sayang, saat ini banyak remaja muslim sendiri yang acuh terhadap penanaman nilai moral ini, apalagi kalau sudah dihubungkan dengan hal-hal yang berbau agama Islam dan disampaikan dengan metode yang terlalu teoritis dan kaku. Banyak remaja muslim saat ini yang mulai ragu dengan agama mereka sendiri, dan mulai memisahkan antara kehidupan dunia dengan ajaran agamanya, berfikir hanya menggunakan logika dan nafsunya terlepas dari benar atau salah menurut ajaran agama Islam. Para remaja seperti ini biasanya malas untuk mendengarkan kajian-kajian keagamaan dan asik berlarut-larut dengan dunia hiburan yang mereka sukai.

Komik adalah salah satu media hiburan yang sangat diminati oleh para remaja saat ini sehingga efektif untuk dapat menyampaikan pesan-pesan moral

tersebut. Komik dapat menarik semangat remaja untuk belajar dan mengajari mereka untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah mereka dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada remaja tersebut dan dapat mengingat sesuatu lebih lama.

Komik juga membantu untuk membangkitkan minat baca anak-anak. Jaya Suprana (dalam Sofwan 2007) mengaku kalau minat bacanya tumbuh akibat membaca komik Mahabharata semasa kecilnya. Sejumlah komik menghadirkan nilai-nilai moral yang penting dikenal oleh siapa saja. Sebut saja nilai religius, persahabatan, kerja keras, kebersamaan, kegigihan dan semangat pantang menyerah, dan lain – lain. Komik-komik Jepang yang saat ini merajai pasar, juga banyak mengangkat nilai-nilai tersebut.

Untuk itu, dirancanglah komik berjudul Mallique Zero. Mallique Zero adalah sebuah komik fiksi yang mengangkat tema pahlawan super dari Indonesia yang beresensikan ajaran agama Islam. Tema pahlawan super diangkat karena sangat dekat dengan dunia remaja yang masih membutuhkan tokoh panutan untuk menjalani hidup mereka.

Mallique sendiri diambil dari nama malaikat penjaga neraka di dalam ajaran Islam yang kemudian diolah ke dalam cerita fiksi sebagai makhluk misterius yang hidup berdampingan dengan manusia untuk memerangi para jin dari golongan setan yang menghasut manusia berbuat dosa. Di dalam komik Mallique Zero ini sendiri disuntikkan beberapa pesan-pesan moral untuk mengajak pembacanya menyadari bahwa di dunia ini ada makhluk lain yang melihat bahkan memanfaatkan tingkah laku manusia, sehingga akan lebih baik bagi manusia tersebut untuk menjaga sikapnya di dunia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu:

Bagaimana merancang komik “Mallique Zero” agar mampu menyampaikan pesan moral kepada remaja dengan efektif berdasarkan kajian Islam.

C. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan

1. Perancangan ini meliputi semua proses membuat komik mulai dari desain *character*, *storytelling*, hingga *finishing*.
2. Perancangan ini meliputi konten komik Mallique yang terdiri dari 90 halaman, beserta beberapa media pendukung promosinya.
3. Keseluruhan perancangan akan ditujukan kepada para remaja.
4. Sumber rujukan dan referensi berdasar kajian Islam mengenai alam ghaib
5. Penguraian materi mengenai keefektifan komik dengan tema superhero terhadap perkembangan remaja.
6. Pesan moral yakni ajaran tentang baik dan buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, susila.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang komik Mallique Zero yang mampu menyampaikan pesan moral dengan efektif kepada remaja berdasarkan kajian Islam.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan komik Mallique Zero ini diharapkan:

1. Bagi mahasiswa:
Mahasiswa dapat memahami proses perancangan sebuah komik fiksi berdasarkan kajian Islam mengenai alam ghaib.
2. Bagi Institusi:
Dengan perancangan komik ini diharapkan mampu memberi warna dan wawasan baru bagi khasanah perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual karena masih jarang diminati kalangan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Tugas Akhir.
3. Bagi Masyarakat:
Diharapkan dengan komik ini, masyarakat bisa mendapatkan alternatif hiburan yang mampu memberikan pesan moral serta menambah wawasan secara efektif.

F. Metode Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses panjang dalam menciptakan karya. Proses tersebut memerlukan metode yang tepat dan sesuai untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan. Secara garis besar perancangan ini akan mencakup dua tahap yakni perencanaan dan perancangan. Tahap perencanaan diantaranya meliputi: identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangan antara lain: konsep kreatif, konsep media, visualisasi konsep, dan terakhir adalah produksi.

1. Pemilihan topik permasalahan

Tahap ini merupakan tahap pertama yang harus dilakukan sebelum memutuskan tema dalam perancangan. Dengan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi, perancangan ini akan mengarah pada sebuah tujuan dan maksud yang jelas dalam menghadapi kondisi masyarakat saat ini.

2. Merumuskan masalah

Setelah menentukan topik permasalahan yang bersifat umum, selanjutnya adalah menentukan dan merumuskan masalah-masalah yang ada agar lebih spesifik. Rumusan tersebut nantinya akan terjawab dalam perancangan ini.

3. Menentukan ruang lingkup dan batasan permasalahan

Tahap ini bertujuan untuk membatasi rumusan masalah yang akan diangkat dalam perancangan ini agar nantinya tidak meluas sehingga tetap fokus pada tujuan dan misi dari perancangan.

4. Metode Pengumpulan data

Studi dokumentasi dilakukan dengan mencari sumber data yang dibutuhkan melalui literatur-literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal misalnya buku, artikel, mitos-mitos mengenai kasus-kasus hukum yang terjadi di masyarakat. Selain itu akan dikumpulkan juga berbagai buku-buku referensi sebagai kajian pustaka, misalnya buku-buku teori ilustrasi, komik, pembahasan tentang industri komik saat ini. Untuk penunjang, pengumpulan data juga dikumpulkan dari media internet dan penelitian-penelitian sebelumnya yang ada.

Data visual yang digunakan berupa gambar-gambar setting lokasi dari berbagai media yang dianggap relevan. Selain itu juga foto-foto dokumentasi langsung di lokasi tempat kejadian yang dimuat di dalam komik ini. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam menciptakan visualisasi *universe* dalam komik Mallique.

5. Metode Analisis Data

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan metode **5W + 1H (What, Who, Where, When, Why, How)**, apakah semua data-datanya dapat menjawab 5W+1H. Dengan pola perancangan sebagai berikut:

What : Apa yang akan dirancang?

Who : Siapa target dari perancangan ini?

Where : Dimana perancangan ini dipublish agar bisa sampai ke target?

When : Kapan perancangan ini dilaksanakan?

Why : Mengapa perancangan ini dilakukan?

How : Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan yang diangkat?

Selain itu digunakan pula metode **SWOT** yakni menganalisa semua input data ini dari sudut pandang kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*Opportunity*), dan Ancaman (*Threat*) yang ada.

Dengan menggabungkan kedua metode ini, perancangan yang dihasilkan akan lebih efektif dan lebih tepat sasaran.

6. Konsep Kreatif

Setelah semua data dianalisis dan diinterpretasikan kembali, selanjutnya mengembangkan interpretasi tersebut menjadi sebuah konsep kreatif yang tepat untuk masyarakat agar bisa menerima pesan dan filosofi kehidupan yang diusung oleh kritikan sosial yang ada di dalam komik Mallique ini.

7. Konsep Media

Dalam proses pembuatan komik, ada 3 tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, paska produksi. Selain itu, dalam perancangan ini

disusun juga konsep media pendukung untuk mempromosikan serta mem-*branding* komik berjudul “Mallique” ini.

8. Visualisasi Konsep

Konsep kreatif yang sudah disusun, akan divisualisasikan secara imajinatif, tanpa meninggalkan unsur-unsur realitas yang terkandung di dalamnya.

G. Sistematika Perancangan

BAB I : PENDAHULUAN

- I. Latar Belakang Masalah
- J. Rumusan Masalah
- K. Ruang Lingkup dan Batasan Perancangan
- L. Tujuan Perancangan
- M. Manfaat Perancangan
- N. Metode Perancangan
- O. Sistematika Perancangan
- P. Skematika Perancangan

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

- E. Identifikasi Data
- F. Analisis Data
- G. Sintesis

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

- D. Tujuan Komunikasi
- E. Strategi Komunikasi
- F. Konsep Media
- G. Konsep Kreatif
- H. Studi Visual dan Verbal

BAB IV : PERANCANGAN

- F. Penyusunan Sinopsis
- G. Penyusunan Storyline
- H. Pembagian Bab Cerita
- I. Visualisasi Desain Karakter

- J. Visualisasi Desain Environment
- K. Storyboard
- L. Penciling
- M. Inking
- N. Coloring
- O. Finishing
- P. Media Promosi dan Merchandise

BAB V : PENUTUP

- C. Kesimpulan
- D. Saran



H. Skematika Perancangan

