

PERANCANGAN KOMIK “CAPUNG”



KARYA DESAIN

Yulia Qomariah

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PERANCANGAN KOMIK “CAPUNG”



KARYA DESAIN

Yulia Qomariah

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PERANCANGAN KOMIK “CAPUNG”



KT003241

KARYA DESAIN

Yulia Qomariah
NIM 991 1112 023

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
2007

Tugas Akhir Disain berjudul:

Perancangan Komik “Capung”, diajukan oleh Yulia Qomariah, NIM 991 1112 023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Februari 2007 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Asnar Zacky
NIP. 131474338

Pembimbing II/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.
NIP. 132133718

Cognate/Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko.
NIP 131284654

Ketua Program Studi/Anggota
Disain Komunikasi Visual

Drs. Lasiman, M. Sn.
NIP 131773135

Ketua Jurusan Disain/Ketua



Drs. Ant. Hendro Purwoko.
NIP 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP 130521245



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sujudkan kepada Allah SWT, yang Maha Memudahkan. Dengan mengucap syukur kepada Allah, akhirnya tugas akhir karya disain ini bisa diselesaikan. Selama penyusunan tugas akhir ini, banyak masalah yang penulis hadapi, tetapi segala sesuatu yang datang dari Allah akan dilenyapkan oleh Allah juga. Dalam menghadapi berbagai masalah, penulis menerima dukungan dan kemudahan yang tak terhingga dari berbagai pihak.

Pemilihan komik sebagai bentuk tugas akhir ini, adalah keinginan pribadi penulis untuk menempatkan komik sebagai suatu bentuk komunikasi visual yang patut diperhitungkan lebih dari sekedar media hiburan belaka. Didalamnya, penulis berusaha mengeksplorasi unsur-unsur khas komik dan mengadaptasi cerita dengan kejadian yang dekat dengan kota dimana penulis bermukim, yaitu permasalahan sosial seputar gempa yogyakarta 27 Mei 2006 lalu yang diharapkan dapat menjadi sebuah sumbangan kecil penulis bagi pustaka komik Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih pada semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini. Karena pengerjaan Tugas Akhir ini bukan hanya menyangkut waktu 6 bulan saja, melainkan hasil dari 7,5 tahun rentang masa kuliah, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan sejak awal hingga akhir dalam pengerjaan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas ilmu yang diajarkan dan kesabaran beliau sebagai pembimbing dan guru.
2. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali yang telah banyak memudahkan pengaturan rencana studi dan memberikan kepercayaan serta dukungan moril yang besar.
3. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Ant. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Disain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Diskomvis Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Segenap Dosen dan staff di Program Studi Diskomvis ISI Jogja atas ilmu dan motivasi untuk lebih maju, serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.
7. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, Mbak Sri, Mas Eko, Nur, Ahmad, Dzaky dan Andi atas segala dukungan, kasih sayang dan permaafan, bagaimanapun bentuknya. Allah akan membalas kebaikan dengan kebaikan.
8. A. R. Gagat P. P. J. yang telah memberikan dukungan yang luar biasa besar hingga tak dapat lagi disebutkan semua, selama pengerjaan TA dan 7,5 tahun ini. Juga kepada Indah yang belum begitu mengenal saya namun telah membantu sedemikian banyak.

9. Angkatan 1999 Diskomvis ISI alias Komplikasi, yang membuat pameran TA Capung menjadi ada, terimakasih tak terhingga atas bantuan moral dan material yang telah diberikan, semoga suatu saat semuanya akan terbalas melalui tangan Allah. Ibu Putri yang cantik beserta Danan, Bendung yang selalu menolong saya sejak hari pertama kuliah, Iwank&Baskoro duo kacamata kece yang seksi, Andrey (ngutang dulu ya), Yudi baik, Errin Tponk (cepatlah kau kawin,meresahkan!), Ronny, Anom (tang!), Warto (maafkan ya, saya masih anak-anak..), Kadek Solo, Ahmad, Kuswanto, Ricko, Ucup , AB, Prima, Sapto, Teguh, Andi, Seno, Irma, Dody, Gimeng, Agung, Sigit, VJ, Mario, Pras, Benny, Charles, Imam, Sabri, Windu, Ika, Tera, Hendri dan Pak Irwan.
10. Seluruh pihak yang membantu meminjamkan properti dan menolong terselenggaranya display pameran beserta penurunannya yang belum sempat saya ketahui, terimakasih banyak.
11. Orang-orang yang kisahnya diangkat menjadi cerita komik “Capung”.
12. Herry Firmansyah yang menambal mata bocor saya dengan gesek viola dan bulu kucing.
13. Teman-teman KKN Dagan 2006. Mbak Cici Ungu, Thomas, Gunsy, Monaroh, Lia, Adhin dan Keluarga P. Warid. Teman-teman KKN Kec. Bobotsari 2006 yang ikut meramaikan pameran TA.
14. Dewi Masruroh yang baik, Robby yang baik, juga Tanti.
15. Yessy dan Yusuf atas semua perhatiannya, saya cinta kamu selalu, Yessy.

16. Mas Antok Graha Ilmu, atas dukungan moral dan semangat petualangnya.
17. Kak Pin, untuk banyak sekali hal-hal baik.
18. Sauki Basya untuk banyak pengetahuan, diskusi, pensil Lyra yang bagus dan pukulannya yang tajam diujung 6 tahun ini.
19. Teman-teman Lowe Lintas, Mas Chandra, Sessy, Putri Citra, Erika, Ebet, Bapak-bapak komikus hebat; Pak Kelana, Pak Armyn, Pak Gerdy WK dan Staff Java Corner yang ikut mendoakan dan telah mempercayai saya.
20. Dr. Evelyn, Dr. Soewito, dan Dr. Murdilan atas bantuan pengobatannya.

Dengan segala hormat, jika ada nama yang belum sempat tersebut, penulis mohon maaf. Selebihnya, tiada kata yang dapat diucapkan selain terima kasih dan penghargaan yang tinggi atas semua dukungan yang telah diberikan. Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Masukan, kritik, dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Untuk kepentingan ini, silakan menghubungi penulis di yulia5781@yahoo.com

Yulia Qomariah

ABSTRAKSI

Komik adalah suatu bentuk seni populer yang memiliki potensi besar sebagai medium komunikasi visual. Komik sering dipakai sebagai media komunikasi karena pesan dapat disampaikan secara cepat dan efektif dengan kemasan yang menghibur. Unsur-unsur didalamnya bekerja sama menciptakan keunikan yang tidak ditemukan dalam bentuk seni lain, dan komik memiliki banyak kemungkinan yang belum dijelajahi dan dimanfaatkan.

Perancangan komik “Capung” ini bermaksud untuk mengangkat persoalan yang dekat dengan kehidupan masyarakat di kota bermukimnya penulis, yaitu Yogyakarta. Cerita berlangsung dengan latar belakang bencana alam gempa bumi 5,9 skala Richter yang terjadi di Yogyakarta pada tanggal 27 Mei 2006. Secara umum, isi cerita komik “Capung” ini merekam reaksi tokoh-tokohnya terhadap dampak dari bencana alam gempa bumi yang melanda wilayah mereka. Pada bagian pertama, dikisahkan mengenai sudut pandang seorang anak kecil terhadap dampak gempa, yang dikarenakan persepsinya yang polos menganggap gempa begitu meriah dan menyenangkan. Bagian dua mengisahkan tentang kekerasan seksual yang terjadi setelah gempa. Bagian tiga bercerita tentang ironi hubungan sosial yang terjadi dalam masyarakat. Komik “Capung” ini diharapkan mampu berdiri sebagai komik yang dekat dengan realita sosial yang ada dalam masyarakat, di samping itu juga berbobot dari segi visual dan gaya bercerita sehingga dapat diterima di masyarakat dan memperkaya pustaka komik Indonesia yang masih minim dari segi jumlah.

Dari segi visual, perancangan ini mengeksplorasi penggunaan ikon. Cara yang digunakan adalah mengganti tampilan visual yang sudah umum dipergunakan dalam komik dengan cara lain yang juga komunikatif, misalnya menggunakan aspek desain grafis. Aspek-aspek yang umum dijumpai dalam dunia desain grafis dan jarang dipergunakan dalam komik akan digunakan sebagai cara lain mengkomunikasikan pesan. Teknik penyajian visual mempergunakan aspek-aspek fotografi untuk memperkaya tampilan visual dan menguatkan dramatisasi. Gambar disajikan dengan mempergunakan berbagai sudut pandang, ukuran dan teknik-teknik seperti *zoom in*, *zoom out* dan *panning* untuk menguatkan kesan yang ingin ditimbulkan. Dramatisasi dilakukan melalui penggunaan garis-garis pada gambar karakter, dekor, ornamen, latar-belakang dan gestur. Dalam komik "Capung" ini, ada tiga bagian yang berbeda dengan tokoh utama berbeda. Tampilan visual tiap bagian akan disesuaikan dengan karakter masing-masing tokoh. Bagian pertama, dengan tokoh anak-anak akan tampil menggunakan elemen yang sederhana. Bagian kedua, dengan tokoh gadis muda, akan tampil dengan banyak detil yang menunjukkan dunia kehidupan perempuan. Bagian ketiga, dengan tokoh seorang kakek tua, akan tampil dengan garis-garis dan detail yang juga renta. Gaya bercerita yang dipilih adalah pengisahan dari sudut pandang orang kedua dengan beberapa *flashback*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SKEMA	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Pemecahan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan	2
E. Batasan Perancangan	3
F. Metode Perancangan	3
G. Sistematika Perancangan	4
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Identifikasi	5
1. Tinjauan Pustaka Tentang Komik	5



a.	Pengertian Komik	5
b.	Sejarah Komik Dunia	6
c.	Sejarah Komik Indonesia	9
d.	Bentuk Umum Komik	12
e.	Unsur-Unsur Pembentuk Komik	14
f.	Tinjauan Gaya Komik	21
2.	Latar Belakang Cerita.....	26
3.	Judul, Jenis dan Tema Cerita.....	27
4.	Isi Cerita	27
5.	Tujuan dan Manfaat.....	27
B.	Analisis	28
1.	Kelebihan Komik Sebagai Media Komunikasi Visual	28
2.	Potensi Komik Yang Akan Dibuat	28
3.	Analisis Khalayak Sasaran	29
 BAB III KONSEP PERANCANGAN		
A.	Konsep Kreatif	31
1.	Tujuan Kreatif	31
2.	Strategi Kreatif	31
a.	Format, Bentuk dan Ukuran Komik	31
b.	Pendekatan Gaya Visual Penyajian Komik.....	32
c.	Pendekatan Gaya Bercerita	33
B.	Konsep Komik	34
1.	Judul	34

2. Tema Cerita	34
3. Setting Cerita	34
4. Peran Tokoh	34
5. Konflik Cerita	36
a. Diagram Tahapan Cerita	37
b. Tujuh Besar	38
6. <i>Story Line</i>	41

BAB IV VISUALISASI

A. Studi Karakter Tokoh	46
1. Data Visual	46
2. Desain Karakter	48
B. Studi Visual Properti	54
1. Studi Pakaian dan Aesoris	54
2. Studi Setting	56
C. Desain Buku Komik	59
1. Studi Visual Tipografi	59
a. Studi Tipografi Judul.....	59
b. Studi Tipografi Teks Dialog.....	60
2. Studi Panel.....	61
3. Studi Balon Kata	62
4. Studi Desain Sampul	63
D. <i>Lay Out</i>	65
E. <i>Final Artwork</i>	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	121
B. Saran.....	121

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Komik Put On karya Kho Wan Gie.....	9
Gambar 2. Closure Dalam Parit Komik	16
Gambar 3. Terminologi Komik dari N.A.C.A.E.	20
Gambar 4. Peralihan Gaya.....	21
Gambar 5. Sampul Superman #14, bulan Januari-Februari 1942	22
Gambar 6. Komik The Yellow Mark karya Blake and Mortimer	23
Gambar 7. Komik Marmalade Boy #1	24
Gambar 8. Model Akiy 1	46
Gambar 9. Model Akiy 2.....	46
Gambar 10. Model Akiy 3	46
Gambar 11. Model Lika dan Wien 1.....	46
Gambar 12. Model Lika dan Wien 2.....	46
Gambar 13. Model Mbah Bagor.....	46
Gambar 14. Model Penduduk Bantul 1	47
Gambar 15. Model Penduduk Bantul 2	47
Gambar 16. Model Ibu Akiy 1	47
Gambar 17. Model Ibu Akiy 2	47
Gambar 18. Model Ryo	47
Gambar 19. Pakaian Remaja	54
Gambar 20. Handphone Sony Ericsson.....	54

Gambar 21. Handphone Nokia	54
Gambar 22. Motor Yamaha Mio	55
Gambar 23. Lalu Lintas Jalan Imogiri.....	55
Gambar 24. Bus Antar Kota	55
Gambar 25. Bandara Adisucipto 1	56
Gambar 26. Bandara Adisucipto 2	56
Gambar 27. Reruntuhan Gempa 1	57
Gambar 28. Reruntuhan Gempa 2.....	57
Gambar 29. Reruntuhan Gempa 3.....	57
Gambar 30. Jalan Daerah Wirosaban 1	58
Gambar 31. Jalan Daerah Wirosaban 2	58

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 1. Skematika Perancangan	4
Skema 2. Diagram Tahapan Cerita	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Konsultasi Pembimbing
- Lampiran 2. Poster Pameran Tugas Akhir
- Lampiran 3. Poster Launching Komik “Capung”
- Lampiran 4. Katalog Pameran Tugas Akhir
- Lampiran 5. Foto Dokumen Suasana Pameran Tugas Akhir



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik adalah suatu bentuk seni populer yang memiliki potensi besar sebagai medium komunikasi visual. Unsur-unsur didalamnya bekerja sama menciptakan keunikan yang tidak ditemukan dalam bentuk seni lain, diantaranya *closure*, *interplay* kata-kata dan gambar, dan seperti diungkapkan Umberto Eco, komik terbuka bagi semiotika pesan gambar. Namun banyak kemungkinan yang belum dijelajahi dan dimanfaatkan. Dari luasnya kemungkinan itulah, penulis mencoba untuk merancang sebuah karya komik yang menjelajah lebih dalam lagi pada keunikan yang dimiliki komik.

Pada periode setelah reformasi hingga tahun 2006 ini, komik Indonesia mengalami kemajuan yang cukup baik dengan ditandai terbitnya komik-komik lokal, baik dari penerbit besar maupun independen walaupun secara kuantitas belum banyak. Maka penulis mencoba memperkaya pustaka komik Indonesia dengan komik yang membawa pendekatan visual dan gaya bercerita yang lain.

Komik adalah seni yang memerlukan keterlibatan yang tinggi dari pembacanya. Arthur Asa Berger, di akhir salah satu tulisannya, dalam buku *Signs in Contemporary Culture*, menyatakan komik memiliki banyak hal yang dapat kita baca, namun hanya jika kita peduli.¹ Dipahami atau tidaknya pesan yang disampaikan tergantung dari komik dan pembacanya sendiri. Komik dikenal sebagai seni bercerita, maka diperlukan keahlian tertentu untuk membuat cerita

¹ Karna Mustaqim, Mari Membaca Komik, www.internal.artikel.indicomic.com, diakses 12 Desember 2006



tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Banyak unsur di dalam komik yang unik dan perlu dijelajahi dalam usaha penyampaian cerita.

Cerita yang akan diangkat untuk perancangan ini berjudul “Capung”, berjenis drama/roman, yang lebih banyak menyajikan konflik batin para tokoh-tokohnya ketimbang aksi fisik mereka. Dengan demikian, ada banyak pendeskripsian melalui kata-kata. Maka banyak upaya yang harus dilakukan agar komik tersebut menjadi suatu komik yang seimbang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik “Capung” sebagai karya komik yang mampu menampilkan bahasa visual dan pendekatan bertutur yang unik dan berbobot?

C. Pemecahan Masalah

Merancang komik “Capung” yang banyak menyajikan konflik batin dalam bentuk yang seimbang, bahasa visual yang banyak menggunakan ikon dan simbol untuk menggantikan deskripsi panjang yang umum terdapat dalam komik berjenis drama serta menggunakan gaya bertutur yang memaksimalkan kerjasama antara gambar dan kata-kata.

D. Tujuan Perancangan

1. Menampilkan gaya rancangan komik dengan bahasa visual dan gaya bertutur yang unik dan berbobot.
2. Memperkaya pustaka komik Indonesia melalui karya perancangan tugas akhir.

E. Batasan Perancangan

Perancangan komik “Capung” ini kurang lebih berjumlah 60 halaman hitam putih, 1 halaman sampul berwarna dengan ukuran A4.

F. Metode Perancangan

1. Pembuatan naskah

- a. Pembuatan sinopsis
- b. Pembuatan Tujuh Besar unsur cerita
- c. Pembuatan diagram jalan cerita (*scene-o-gram*)
- d. Pembuatan *storyline*

2. Studi Visual

- a. Karakter
- b. Properti
- c. Tipografi
- d. Gaya gambar

3. Pembuatan komik

- a. Pembuatan *thumbnail* komik
- b. Sketsa pensil
- c. Penintaan
- d. Scanning dan pemberian efek khusus.

G. Sistematika Perancangan

