

PERANCANGAN KOMIK KORNCHONK CHAOS



KARYA DISAIN

Diajukan oleh

Erwan Hersi Susanto

991 1092 023

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

PERANCANGAN KOMIK KORNCHONK CHAOS



KARYA DISAIN

Diajukan oleh
Erwan Hersi Susanto
991 1092 023

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

PERANCANGAN KOMIK KORNCHONK CHAOS



KARYA DISAIN

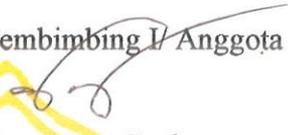
Diajukan oleh
Erwan Hersi Susanto
991 1092 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2007

Tugas Akhir Disain Berjudul :

PERANCANGAN KOMIK KORNCHONK CHAOS diajukan oleh Erwan Hersi Susanto, NIM 9911092023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Januari 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Asnar Zacky
NIP 131474338

Pembimbing II/ Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn
NIP 132308796

Cognate/ Anggota


Drs. Sadjiman
NIP 130354413

Ketua Prog. Studi S-1/ DKV/ Anggota

Drs. Lasiman, M.Sn
NIP.131773135

Ketua Jurusan Disain/ Ketua/ Anggota


Drs. A. Hendro Purwoko
NIP 13184654


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Drs. Sukarman
NIP 130521245

KATA PENGANTAR

Keberadaan cerita bergambar atau komik di Indonesia banyak dipengaruhi oleh komik-komik luar seperti komik Eropa, Amerika dan Jepang. Jika ditelusuri sejarahnya, komik di Indonesia ditemukan sekitar abad 18 dengan ditemukannya gambar di candi-candi dan gua bahkan ada yang disertai teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa.

Saat ini Indonesia dibanjiri komik Jepang yang peredarannya semakin menggeser komik dalam negeri bahkan komik Eropa dan Amerika. Hal ini sangat mempengaruhi selera konsumen yang beralih pada komik Jepang bahkan komikus sendiri mulai mengikuti selera pasar dengan menggunakan karakter Jepang dan mengganti nama dengan nama Jepang.

Meskipun komik Jepang merajai dari segi kuantitas, keberadaan komik lokal atau komik indie atau komik *underground* tetap eksis. Komik karya Daging Tumbuh, Novel Grafis Selamat Pagi Ubaz merupakan contoh komik lokal yang masih tetap eksis. Selain kedua contoh tersebut diatas, Kornchonk Chaos yang merupakan sebuah grup musik lokal asal Yogyakarta menggunakan komik sebagai media promosi album kedua mereka. Pemilihan komik sebagai media promosi dianggap sesuai dengan karakter grup musik Kornchonk Chaos yang unik dan karakter personalnya sangat kuat.

Penggunaan komik sebagai *merchandise* grup musik sebelumnya pernah dilakukan oleh grup musik legendaris The Beatles dalam "*The Beatles comics*", "*The Beatles Yellow Submarine*" (*Movie Comic*) dan masih banyak lagi. Selain komik, Kornchonk Chaos juga merancang media lain sebagai pendukung promosi album seperti

t-shirt, pin, tas, dompet, dan *sticker cutting*. Produk-produk tersebut rencananya akan didistribusikan melalui distro (*distribution out*) di kota Yogyakarta dan beberapa kota seperti Solo, Surabaya, Bandung, dan Jakarta, selain itu proses pendistribusian dilakukan secara langsung pada saat pentas atau langsung melalui manajemen Kornchonk Chaos.

Sebagai grup musik yang personilnya mempunyai dasar seni rupa, mereka berpendapat bahwa komik merupakan media yang komunikatif dan efektif untuk dijadikan *merchandise*, juga merupakan masukan ide dari penggemar Kornchonk Chaos (*chonk lover*) untuk mengkomikkan Kornchonk Chaos.

Musik Kornchonk Chaos memakai instrumen akustik, produksi suara yang dihasilkan instrumen tersebut murni tanpa efek elektrik tambahan lainnya, sedangkan komik yang akan dibuat ini 90% proses produksinya manual "*handmade*", sehingga dalam prosesnya memiliki kesamaan yang bersifat natural. Melalui perancangan komik ini diharapkan *image* karakter Kornchonk Chaos tertanam di benak para pembacanya melalui lirik lagu, pengenalan personil, kehidupan sehari-hari personil dan mendekatkan kembali musik "*kroncong*" kepada anak muda saat ini.

Dengan ungkapan yang begitu besarnya dari penulis, maka penulis menyampaikan ucapan dan ungkapan terima kasih kepada beberapa pihak, yang sejujurnya apabila di tuangkan dalam pengantar ini, batas ruang kertas takkan mampu mencukupinya.

1. Bapak Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dekan Drs Sukarman selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta

3. Bapak Drs Asnar Zacky, selaku Pembimbing I.
4. Bapak FX. Widyatmoko M.Sn, selaku Pembimbing II.
5. Bapak Drs. Sadjiman, selaku Cognate.
6. Bapak Drs. Lasiman Msn, Selaku Ketua Program Studi Diskomvis ISI Yogyakarta.
7. Bapak Drs. A. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. (Alm) Bapak (orang tua sekaligus teman dekat) yang selalu membimbing semua putranya untuk mengenal hidup, Ibuku di Kediri (...tenang mak, jangan merasa sendiri, kita semua selalu ada dalam hati...) yang selama ini memberikan semangat yang selalu membara dan tetap membara.
9. Seluruh Kakak- kakak dan keluarga, penulis yang telah memberikan motivasi dan semangat.
10. Teman- teman Komplikasi 99, Danan, Putri, Bendung, Baskoro (pemilik sanggar TA), Terra, Ahmad, Kuswanto, Ika, Yulia, Suwanto, Tepong dan semuanya yang selalu dalam satu perjuangan.
11. Mas Febry (bayi) DK'01 juragan TA, Sogleh DI'99, AB DK'99 & Beka SL'98 (...tenang sobat, jalan masih jauh, matahari masih bersinar...), Roby DK'00, Rano bukan Karno SL'00, The Jeby (Jebenk) SL'99, the babi (cosi) FT'01, Bagas SG'98.
12. The GATE (Mas Lafran), Aladdin Fotokopi, pecel lele depan rumah, SAMBAS fotokopi, Mas Bambang "toko" Wicaksono.

13. Teddy, teman- teman Kepompong 2000 , semua angkatan Diskomvis dan anak- anak seni rupa semoga tetap berkarya, sukses, dan kaya selalu..
14. Semua musisi, dalam maupun luar negeri, yang telah menemani selama proses TA ; God Bless, EDANE, Power Metal, Elpamas, Niky Astrea, Anggun C. Sasmi, Mel Sandy, ROXX, Ceasar, Shaggy Dog, 17, Stereovila, Newdays, Bre, Bob Marley, Deep Purple, Led Zeppelin, Jimi Hendrix, Kansas, The Beatles, The Police, Pink Floyd, The Doors, Eric Clapton, BB. King, Bob Dylan, Rolling Stone, Black Sabbath, Motor Head, AC/DC, KISS, Judas Price, Skid Row, Aerosmith, Radiohead, U2, MR. BIG, Bon Jovi, EORUPE, G N'R, White Lion, White Snake, dll.
15. Band-band Sewon Merdeka ; Gastavo, Black Ribbon, Rollring Tones, Irama Peluru, Sentimental Agogo, Sangkakala, Nigth Lover, Jenny, Belajar membunuh, Horny Laundry, The Herpes, Sri Rejeki, Congpik, Vagabond, Kornchonk Chaos. ABCD.
16. Seluruh teman- teman serta pihak- pihak yang telah banyak membantu dalam Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Januari 2007

Penulis



*Persembahan untuk Ibuku di Kediri,
(Alm) Bapakku yang selalu dekat, hadir di hati saya
dan semua keluargaku yang selalu bahagia
serta membara.*

“...Hidupku, perjuanganku...”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BABI. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Batasan Masalah.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Skema Perancangan.....	7
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. IDENTIFIKASI.....	8
1. Komik.....	8
a. Pengertian komik.....	8
b. Bentuk umum komik.....	9
c. Komik di Indonesia.....	12
d. Gaya komik.....	15
2. Sekilas tentang musik kroncong.....	20
a. Istilah kroncong.....	20
b. Sejarah kroncong.....	21
3. Kornchonk Chaos.....	27
a. Sejarah Kornchonk Chaos.....	27
b. Pengalaman Pentas.....	34

B. ANALISIS.....	42
1. Hakekat komik.....	42
1.1 Hakekat cerita (mendongeng).....	42
1.2 Hakekat bercerita (mendongeng) melalui komik.....	43
2. Unsur pokok dalam komik.....	43
2.1 Karakter tokoh.....	43
2.2 Setting cerita.....	44
2.3 Alur cerita.....	44
2.4 Gaya bahasa.....	45
3. Tema / judul dan sinopsis.....	46
3.1 Tema / judul.....	46
3.2 Sinopsis.....	46
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	
A. TUJUAN PERANCANGAN.....	48
1. Diskripsi tema.....	48
2. Diskripsi bentuk gaya komik.....	52
B. STRATEGI KREATIF.....	53
1. Khalayak sasaran / target audience.....	53
1.1 Demografi.....	54
1.2 Geografi : regional (Yogyakarta).....	55
2. Isi pesan.....	55
C. PENDEKATAN KREATIF.....	55
D. KONSEP KOMIK KORNCHONK CHAOS.....	56
E. STORY LINE.....	56
BAB IV. VISUALISASI	
A. STUDI VISUAL.....	65
1. Studi visual alat musik.....	65
2. Studi visual setting bangunan.....	70
3. Studi visual busana, aksesoris, dan atribut.....	71

B. STUDI KARAKTER.....	74
1. Proses studi (penyiapan) karakter wajah dan sosok (tipikal) tokoh cerita.....	74
2. Proses studi (penyiapan) karakter judul komik yang akan dirancang.....	76
a. Tampilan / lay out.....	76
b. Eksplorasi tipografi judul.....	77
c. Tipografi teks / balloon.....	78
3. Proses studi (penyiapan) karakter disain.....	79
a. Gaya ilustrasi gambar.....	79
b. Gaya goresan atau arsir.....	80
BAB V. PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	81
B. SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini masyarakat Indonesia lebih banyak mengenal komik Jepang dari pada komik buatan Eropa dan Amerika, bahkan komik Indonesia. Ini disebabkan komik Jepang mempunyai kualitas cerita dan format sangat menarik bahkan dapat mengalahkan komik Amerika dipasaran. Komik dan kartun telah ikut memperkaya Jepang yang kurang memiliki hasil hutan, tetapi sangat jitu dalam meniru dan mengembangkan peluang terutama dalam hal produk-produk industri. Di Indonesia sendiri setelah masa kejayaan komik Godam dan Gundala Putra Petir surut ditahun 1970-an, toko-toko buku dan persewaan komik mulai dijejali oleh produk-produk Jepang dan komik-komik asing yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sehingga menggeser popularitas komik Indonesia. Apalagi semakin beragamnya jenis hiburan yang muncul, turut mengurangi kegairahan dunia komik Indonesia. Meski demikian, para komikus atau tepatnya orang-orang yang peduli dengan komik dalam negeri melakukan 'gerakan bawah tanah' atau *underground* dalam berkarya. Mereka membuat cerita dan karakter sendiri kemudian diperbanyak dengan memfotokopi dan didistribusikan dari tangan ke tangan, dari acara pameran sampai ke Pekan Komik Indonesia.

Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya harian Sin Po, media masa berbahasa Melayu

Cina di masa pendudukan Belanda. Di Koran inilah komik humor dimuat. Pada 1930, surat kabar ini setiap minggunya memuat komik strip yang menceritakan berbagai petualangan tokoh jenaka karya komikus muda Kho Wang Gie. Kemudian pada awal 1931, tokoh cerita si gendut Put On untuk pertama kalinya muncul, dan segera akrab dengan pembaca¹.

Di Indonesia, cikal bakal komik banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Indikasi ditemukannya gua leang-leng Sulawesi selatan, temuan ini berupa gambar babi hutan, juga candi-candi sekitar abad ke 18 juga didapati gambar-gambar kuno di atas kertas dengan tinta berwarna, gambar menyerupai komik karena disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang dipakai dalam penyebaran agama Islam².

Setelah melewati kurun waktu yang cukup lama dan seiring dengan perkembangan jaman, keberadaan komik di Indonesia mengalami pasang surut dalam perjalanannya. Setelah Cergam Put On karya Kho Wang Gie pada tahun 1930an, lalu muncul komik Amerika. Periode yang ditandai oleh pengaruh besar dari Amerika; tidak lama, segera digantikan oleh periode pematapan “kepribadian bangsa”, suatu hasrat murni yang mendorong komikus kembali ke wayang dan legenda daerah³, hal ini ditandai dengan munculnya komik-komik yang berakar dari budaya lokal

¹ Marcel bonneff, *Komik Indonesia*, Jakarta, KPG bekerjasama dengan Forum Jakarta-Paris, 1998, hal 195

² Guntur Angkat SS.n, Dosen di univ. tarumanagara , *Artikel:Selintas Sejarah Komik Indonesia*, 23 nov 2004.

³ Marcel bonneff, *op.cit.*, hal 195

Indonesia, khususnya komik *underground* yang mulai banyak menjamur di Indonesia.

Untuk saat ini eksistensi komik *underground* mulai diperhitungkan. Buktinya, komunitas komik banyak bermunculan dan banyak diantaranya berkolaborasi, sehingga menjadi kumpulan komik. Komik *underground* biasanya memuat pesan-pesan khusus atau mempunyai misi seperti komik Palestina yang membawa isu perdamaian atas konflik. Contoh komik *underground* dalam negeri adalah karya Daging Tumbuh.

Kornchonk Chaos, grup musik asal Yogyakarta mencoba menggunakan media komik sebagai media promosi album ke 2. Komik tersebut akan masuk pada jenis komik *underground* karena dari proses awal pembuatan sampai distribusi dilakukan komikus sendiri, dan membawa misi sebagai promosi album. Pemilihan komik sebagai media utama promosi, sangat sesuai dengan karakter Kornchonk Chaos yang unik dan karakter personal yang kuat. Hal yang sama pernah dilakukan pada kelompok musik *The Beatles*, yang membuat komik "*The Beatles Comics*", "*The Beatles Yellow Submarine*" (*movie comic*), "*The Beatles Experience*", "*The Beatles Story*", dan masih banyak lagi sebagai *merchandise* grup musik mereka.

Selain komik, Kornchonk Chaos juga merancang media lain sebagai pendukung promosi album seperti *t-shirt*, pin, tas, dompet, dan *sticker cutting*. Produk-produk tersebut rencananya akan didistribusikan

melalui distro (*distribution out*) di kota Yogyakarta dan beberapa kota seperti Solo, Surabaya, Bandung, dan Jakarta, selain itu proses pendistribusian dilakukan secara langsung pada saat pentas atau langsung melalui menejemen Kornchonk Chaos.

Sebagai grup musik yang personilnya mempunyai dasar seni rupa, mereka berpendapat bahwa komik merupakan media yang komunikatif dan efektif untuk dijadikan *marchandise*, juga merupakan masukan ide dari penggemar Kornchonk Chaos (*chonk lover*) untuk mengkomikkan Kornchonk Chaos.

Musik Kornchonk Chaos memakai instrumen akustik, produksi suara yang dihasilkan instrumen tersebut murni tanpa efek elektrik tambahan lainnya, sedangkan komik yang akan dibuat ini 90% proses produksinya manual "*handmade*", sehingga dalam prosesnya memiliki kesamaan yang bersifat natural.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

- a. Bagaimana cara menjadikan komik sebagai media utama promosi album Kornchonk Chaos.
- b. Bagaimana menanamkan *image* kepada pembaca tentang karakter Kornchonk Chaos melalui komik.
- c. Bagaimana mendekati anak muda dengan musik kroncong murni melalui komik Kornchonk Chaos.

C. RUMUSAN MASALAH

Merancang komik yang sesuai dengan realita sehari-hari mempunyai daya tarik dan lebih komunikatif yang dijadikan sebagai media untuk mendukung promosi album Kornchonk Chaos. Bagaimana menciptakan komik yang menarik dan komunikatif agar layak sebagai media pendukung promosi album Kornchonk Chaos?

D. TUJUAN PERANCANGAN

- a. Menjadikan komik sebagai media utama promosi album Kornchonk Chaos.
- b. Menanamkan *image* kepada pembaca tentang karakter Kornchonk Chaos melalui komik;
 - 1) Melalui lirik lagu
 - 2) Pengenalan Personil
 - 3) Kehidupan sehari-hari personil
- c. Menyampaikan pesan-pesan yang sifatnya mendekatkan kembali musik “kroncong” kepada anak muda saat ini.

E. BATASAN MASALAH

Perancangan ini diberikan suatu batasan masalah hingga pada proses penciptaan karya. Media ini berupa rancangan komik, kurang lebih 90 (sembilan puluh) halaman, yang di dalamnya menceritakan tentang sejarah awal terbentuk, hingga problematika dalam Kornchonk Chaos.

Penggambaran karakter, tokoh hingga *setting* sesuai dengan realita yang ada, dan memasukkan unsur-unsur komik seperti ; *lay out* (tata letak), panel, *angle* (sudut pandang), balon kata, tipografi, dan visualisasi tanda atau simbol (efek suara, gerak, ekspresi atau emosi).

F. METODE PERANCANGAN

a. Pra produksi

1. Tujuan dan strategi komunikasi
2. Tujuan media dan kreatif
3. Target audien
4. Pendekatan visual
5. *Scheduling*
6. *Budgeting*

b. Produksi

1. Sinopsis
2. Studi visual
 - a. Karakter
 - b. Gaya Gambar
3. *Story line*
4. Sketsa/ *layout*
5. Penintaan
6. Pewarnaan *Cover* (aplikasi komputer)

c. Paska produksi

1. Covering
2. Penjilidan

G. SKEMA PERANCANGAN

