

**PERANCANGAN KOMIK PENGENALAN URBAN
FARMING BAGI REMAJA KOTA YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

**Nurul Muarif
NIM 1011974024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN KOMIK PENGENALAN URBAN FARMING BAGI REMAJA KOTA YOGYAKARTA



KARYA DESAIN

Nurul Muarif
NIM 1011974024

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
2017

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK PENGENALAN URBAN FARMING BAGI REMAJA KOTA YOGYAKARTA

Diajukan oleh Nurul Muarif, NIM 1011974024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir Pada: 14 Agustus 2017

Pembimbing I/Anggota



Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn
NIP. 19660404 199203 1 002

Pembimbing II/Anggota



Terra Bajraghosa, M.Sn
NIP. 19810412 200604 1 004

Cognate/Anggota



Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003

Kaprodi DK V/Anggota



Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP.19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.sn.,MA.
NIP.19770315 200212 1 002

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



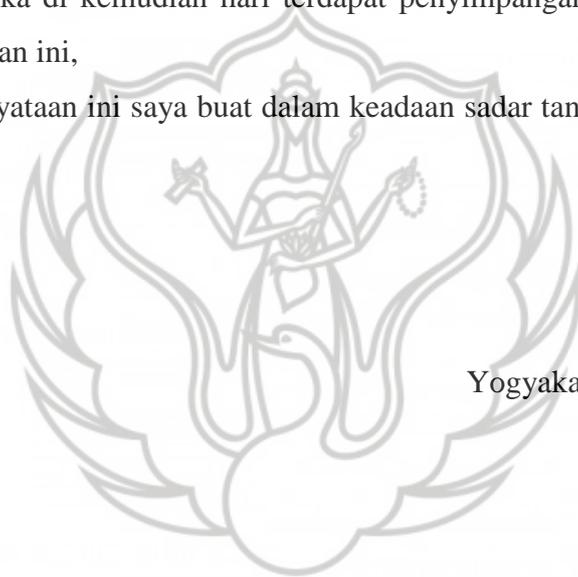
Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP.1959082 198803 2002

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul **PERANCANGAN KOMIK PENGENALAN URBAN FARMING BAGI REMAJA KOTA YOGYAKARTA** yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, jika di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini,

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.



Yogyakarta, 14 Agustus 2017

Nurul Muarif
1011974024

*“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan,
melainkan menguji kekuatan akarnya.”*

Ali bin Abi Thalib



KATA PENGANTAR

Banyak permasalahan urban yang terjadi di perkotaan, mulai dari terbatasnya lahan hijau, makin banyaknya asap kendaraan bermotor, hingga makin berkurangnya suplai bahan makanan yang tersedia di kota. Urban farming hadir sebagai salah satu alternatif solusi atas permasalahan urban yang terjadi di perkotaan. urban farming adalah bentuk pertanian yang dapat dilakukan oleh warga perkotaan dikarenakan banyak bentuk dan manfaat yang dapat diterapkan. Bentuk pertanian yang dimiliki oleh urban farming adalah bentuk yang memang khusus ditunjukkan untuk warga kota yang memiliki lahan sempit. Urban farming juga dapat menangani masalah ketersediaan bahan makanan yang tersedia di kota karena urban farming adalah kegiatan pertanian yang menanam bahan makanan sendiri di kota, hingga penghijauan lahan, karena aktivitas urban farming membantu keadaan kota yang penuh asap kendaraan dengan hijaunya tanaman yang ditanam.

Sangatlah penting untuk memperkenalkan urban farming kepada remaja kota. Mengingat remaja adalah generasi yang akan meneruskan kehidupan yang ada di perkotaan menggantikan generasi yang ada sekarang ini. Namun sayangnya sekarang ini terdapat remaja kota Yogyakarta yang belum mengetahui apa itu kegiatan urban farming, bagaimana manfaatnya dan cara mengelolanya di perkotaan. hal ini dirasa perlu untuk adanya media yang ringan dan mudah untuk dipahami yang dapat memperkenalkan urban farming kepada remaja kota.

Yogyakarta, 14 Agustus 2017

Nurul Muarif

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT

1. KepadaMu Ya Allah, terima kasih atas segala kesempatan, Anugrah, dan kesehatan yang diberikan.
2. Kepada Ayah Zaenal Arifin dan Ibu Mutrofin terima kasih atas doa dan dukungan selama ini, kepada adik kakakku Andi Husain, Muhammad Fatahilah, Sahibah Hanum dan Mirza Mahdi Ruhullah, terima kasih telah memberi semangat kepadaku.
3. Untuk Ibu Dekan, Ibu Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des dan Bapak Kajur Fakultas Seni Rupa, Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. terima kasih kebijaksanaan dan bimbinganya.
4. Untuk Bapak Dr. Sumbo Tinarbuko, Msn. Selaku Pembimbing I dan Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn Selaku pembimbing II, Terima kasih atas kesabaran, ilmu serta bimbinganya selama proses Tugas akhir ini.
5. Kepada seluruh dosen DKV, terima kasih atas ilmunya
6. Teman-teman angkatan taling tarung 2010, Teman-teman senior dan junior DKV ISI Yogyakarta, terima kasih telah sama-sama berjuang sampai akhir menempuh studi di DKV ISI Yogyakarta.
7. Kepada Zia Ulhaq dan Faizal Afnan founder Ayoknikah, terima kasih banyak jika bukan karena kebaikan hati kalian Tugas Akhir ini tidak akan pernah ada. Juga kepada teman-teman Squad Ayoknikah terima kasih
8. Teman-teman KMI ISI Yogyakarta, Terima kasih atas kebaikan kalian selama ini kepadaku.
9. Kelompok kajian malam Rabu, terima kasih atas dukungan dan doanya semoga Allah membalas kebaikan kalian.

Yogyakarta, 9 Agustus 2017

Penulis

ABSTRAK

Perancangan Komik Pengenalan Urban Farming Bagi Remaja Kota Yogyakarta
Nurul Muarif

Masalah urban banyak terjadi di perkotaan, mulai dari makin bertambah banyaknya permasalahan asap kendaraan bermotor, makin berkurangnya lahan hijau, hingga makin sedikitnya ketersediaan bahan makanan. Urban farming hadir sebagai salah satu solusi yang hadir atas permasalahan urban yang terjadi di perkotaan. urban farming adalah model pertanian yang khusus ditunjukkan bagi warga perkotaan yang memiliki lahan menanam yang terbatas.

Sangatlah penting memperkenalkan apa itu urban farming, bagaimana bentuknya, dan apa manfaatnya kepada remaja kota, mengingat remaja kota adalah generasi penerus yang nantinya akan menggantikan generasi kota yang ada sekarang ini. Perancangan dengan media komik ini bertujuan untuk menjelaskan apa itu urban farming, jenis-jenisnya dan manfaatnya bagi remaja yang tinggal di kota, pemilihan media komik ini dipilih untuk membantu remaja dalam memahami urban farming dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Kata kunci: **Komik, Urban Farming, Remaja, Kota**

ABSTRACT

Urban problems are common in urban areas, ranging from the increasing number of motor vehicle fumes, the decreasing of green area, and decreasing availability of food. Urban farming comes as one of the solutions that present urban problems in urban areas. Urban farming is a model of agriculture specifically shown for urban residents who have limited planting land.

It's important to introduce what urban farming is, what it looks like, and what it does to the urban teenagers, as urban teenagers are the next generation who will replace the current generation of cities. The design of this comic media aims to explain what urban farming is, its types and its benefits to adolescents living in the city, the selection of comic media is chosen to help teenagers understand urban farming in an interesting and easy to understand way.

Keywords: Comics, Urban Farming, Youth, City

BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Perancangan	6
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan	6
F. Metode perancangan.....	7
1. Data yang diperlukan.....	7
2. Metode Pengumpulan data.....	7
3. Instrument	8
4. Metode analisis data.....	8
5. Tahap Perancangan	8
G. Skema Perancangan	9
BAB II <u>I</u> DENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	10
A. Identifikasi	10
1. Tinjauan Urban Farming	10
2. Tinjauan Komik.....	25
B. Analisis Data.....	56
1. 5W+1H.....	56
C. Analisis Media.....	57
1. SWOT.....	57
D. Hipotesis.....	58
BAB III <u>K</u> ONSEP PERANCANGAN	59
A. Konsep Kreatif.....	59
1. Tujuan Kreatif.....	59
2. Strategi Kreatif	59
B. Strategi Visual	60
1. Big Idea.....	60
C. Konsep Komik.....	66
1. Judul.....	66
2. Tema	66

3. Sinopsis.....	66
4. Setting.....	67
5. Plot cerita.....	68
6. Storyline.....	68
D. Strategi Media.....	72
1. Media utama.....	72
2. Media Pendukung.....	72
BAB IV VISUALISASI.....	74
A. Data Visual.....	74
1. Data Visual Karakter Tokoh.....	74
2. Data Visual Kostum Tokoh.....	75
3. Data Visual Setting.....	75
4. Data Visual Properti.....	77
B. Studi Visual.....	78
1. Studi Gaya Visual.....	78
2. Studi Karakter.....	79
3. Studi layout & Panel.....	82
4. Studi Tipografi.....	83
C. Perancangan Komik.....	85
2. Isi Komik.....	86
D. Media Pendukung.....	140
1. Poster.....	140
2. Goodie Bag.....	141
3. Pembatas Buku.....	142
4. Sticker.....	143
BAB V PENUTUP.....	144
A. Kesimpulan.....	144
B. Saran.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dari tahun ke tahun jumlah penduduk Indonesia selalu bertambah. Pertambahan penduduk mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya kurva perolehan angka penduduk oleh badan pusat statistik di berbagai kota di Indonesia yang selalu menunjukkan peningkatan. Pada tahun 2010 populasi penduduk Indonesia tercatat sebanyak 237.641.326 jiwa. Pada web Badan Pusat Statistik Indonesia tertulis jika laju pertumbuhan penduduk Indonesia pada tahun 2000-2010 adalah 1,49% per tahun. Hal ini berarti jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2016 adalah 258.705.000 jiwa.

Menurut proyeksi PBB pada tahun 2050 dua pertiga populasi Indonesia akan tinggal di wilayah perkotaan. Sejak 40 tahun yang lalu Indonesia sedang mengalami sebuah proses urbanisasi yang pesat. Oleh karena itu sekarang ini, sedikit lebih dari setengah jumlah total penduduk Indonesia tinggal di wilayah perkotaan. Proses ini menunjukkan perkembangan positif bagi ekonomi Indonesia karena urbanisasi dan industrialisasi akan membuat perekonomian tumbuh lebih maju dan menjadikan Indonesia sebagai negeri dengan tingkat pendapatan menengah ke atas.

Meningkatnya populasi penduduk akan mengakibatkan kepadatan penduduk. Seperti yang kita tahu, kepadatan penduduk juga banyak memiliki dampak negatif bagi lingkungan. Ketika hal ini terjadi, maka akan menimbulkan banyak masalah. Kepadatan penduduk mendorong meningkatnya kebutuhan lahan, baik lahan untuk tempat tinggal, sarana penunjang kehidupan, industri, tempat pertanian, dan sebagainya. Pada akhirnya, lahan untuk perumahan akan makin sulit didapat. Itulah sebabnya di kota-kota besar yang sangat padat penduduknya, banyak yang mendirikan bangunan tidak resmi, bahkan ada pula

yang membuat tempat tinggal sementara dari plastik atau dari karton di pinggir sungai atau di bawah kolong jembatan.

Di daerah padat penduduk seperti di perkotaan, jumlah kendaraan bermotor meningkat. Gas sisa pembakaran kendaraan bermotor menyebabkan pencemaran udara. Pencemaran udara banyak mengakibatkan gangguan kesehatan. Pada akhirnya hal ini akan mengakibatkan masyarakat menjadi tidak produktif dan membuat kota menjadi tempat yang tidak layak huni. Di daerah yang padat seperti di perkotaan, seringkali kita temui terbatasnya tempat penampungan sampah. Hal ini menyebabkan masyarakat membuang sampah di sembarang tempat, misalnya di sungai dan lahan kosong. Akibatnya timbul pencemaran air dan tanah. Sampah yang dibiarkan menumpuk akan menimbulkan bau dan jadi sarang penyakit yang merugikan masyarakat di sekitarnya.

Kepadatan penduduk di daerah perkotaan juga berdampak pada kebutuhan terhadap pangan yang semakin tinggi. Suplai makanan di perkotaan biasanya didatangkan dari daerah pedesaan, yang semestinya masih merupakan produsen bahan makanan utama bagi daerah perkotaan. Akan tetapi faktanya jumlah petani di desa semakin menurun, hal ini tentu akan berdampak pada menurunnya suplai bahan pangan di perkotaan.

”Urban farming muncul sebagai respon dari masalah yang dihadapi masyarakat perkotaan. Urban farming adalah pertanian kota yang dilakukan di lingkungan kota sebagai salah satu bentuk ruang terbuka hijau (RTH) produktif yang bernilai ekonomi dan ekologi” (Nugraheni, 2013: 3). ”Dengan melakukan urban farming masyarakat urban berharap agar dapat mendatangkan nilai-nilai positif di kota tempat mereka tinggal. Urban farming memiliki konsep 3E, yaitu ekologi (mengembalikan kesuburan tanah, Ekonomi (menciptakan ketahanan pangan) dan Edukasi (memberikan pendidikan ke publik untuk cinta lingkungan)” (Indonesia berkebun, 2015: V).

Dengan melakukan urban farming masyarakat kota mencoba untuk menghilangkan hal-hal negatif yang terjadi akibat kepadatan penduduk. Pencemaran udara akibat dari sisa pembuangan kendaraan bermotor dapat

ditanggulangi dengan adanya ruang hijau dari urban farming. Pencemaran air dan tanah akibat sampah di lahan kosong juga bisa dihilangkan karena urban farming menggunakan lahan kosong yang tidak terpakai sebagai tempat media tanam. Urban farming juga dilakukan untuk mengatasi masalah ketahanan pangan di perkotaan. Hal ini dikarenakan tanaman yang biasanya ditanam oleh pelaku urban farming adalah sayur-sayuran yang siap panen dalam jangka waktu yang pendek dan mudah dalam proses menanamnya.

Aktivitas urban farming bisa menjadi sarana edukasi bagi masyarakat perkotaan agar lebih peduli terhadap lingkungan tempat mereka tinggal. Masyarakat kota belajar untuk memanfaatkan lahan-lahan kosong di sekitar mereka, untuk dijadikan lahan tanam pertanian produktif. Pelaku urban farming juga belajar bagaimana cara memanfaatkan sampah produksi rumah tangga menjadi pupuk kompos, sehingga sampah dapat dimanfaatkan kembali menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Di era globalisasi ini dalam rangka mewujudkan masyarakat dengan ketahanan pangan, masyarakat modern perlu tahu sekaligus menerapkan kegiatan pertanian urban dalam rangka memenuhi kebutuhan pangan sehari-hari secara mandiri, agar tidak terjadi kelangkaan pangan di kemudian hari. Namun sayangnya Dewasa ini, banyak anak muda yang tidak menaruh minat pada kegiatan pertanian, menurut Sembara (2009), Faktor mendasar yang menyebabkan penurunan minat para pemuda dalam menekuni kegiatan pertanian adalah; “(1) Masyarakat tidak mengenal pertanian. (2) Adanya persepsi negatif masyarakat terhadap pertanian yang ditunjukkan dengan penurunan citra petani di masyarakat. (3) Adanya identifikasi petani dengan kemiskinan di pedesaan. Dampak rendahnya minat pemuda dalam kegiatan pertanian menurut Sembara adalah; (a) hilangnya regenerasi pengelola pertanian di masa depan, (b) keterbatasan sumberdaya berkualitas dan tenaga ahli di bidang pertanian, (c) ketergantungan petani pada pihak asing; dan (d) muncul dampak lanjutan yaitu krisis pangan.

Menurut Dra Haning Romdiati MA, Kepala Pusat Penelitian Kependudukan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) di Media Center LIPI, Jakarta “Para

pemuda mengalami perubahan persepsi seiring arus modernisasi sehingga menjadi petani tidak lagi menjadi pilihan mereka. Padahal Indonesia membutuhkan petani-petani yang inovatif untuk memaksimalkan produksi pangan, terutama karena Indonesia adalah negara agraris” (<http://lipi.go.id/>).

Selain itu terbatasnya lahan di perkotaan menjadi salah satu alasan remaja kota tidak banyak mengenal dunia pertanian. Sekarang ini sangat sedikit lahan hijau yang tersedia bagi remaja untuk mempraktikkan kegiatan pertanian di lingkungan sekitar mereka. Sempitnya lahan hampir terjadi di setiap sudut perkotaan. Di perkampungan atau di perumahan sekarang ini hanya sedikit lahan kosong. Jika ada pun tanah tersebut adalah milik pribadi atau milik pemerintah yang ditutup bagi umum. Sama halnya dengan ruang publik, sangat sedikit ruang yang dapat dijadikan lahan untuk praktik bertani. Begitupun pada sekolah-sekolah di kota, sebagian besar dari sekolah umum tidak banyak yang menyediakan lahan untuk kegiatan yang menunjang praktik pertanian. Semua hal tersebut dikarenakan sempitnya lahan yang tersedia. Urban farming hadir menjadi alternatif kegiatan pertanian yang menjadi solusi lahan sempit di kota. Urban farming memiliki beberapa teknik yang cocok diterapkan pada lahan sempit seperti teknik *Hydroponik*, *Vertical design*, *Roof garden*, atau *raised bed garden*. Dalam hal ini pengenalan sejak dini kepada remaja sangatlah penting. Menurut Panut Panuju dan Ida Umami “Meningat masa remaja merupakan masa yang sangat mempengaruhi kehidupan seseorang di masa depan karena masa inilah mulai tumbuh dorongan untuk mencari pedoman hidup, mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi, dipuja-puja” (Panuju dan Umami, 2005: 12). Oleh karena itu pengenalan urban farming kepada remaja kota sekarang ini sangat dibutuhkan agar remaja nantinya dapat mengetahui semua manfaat urban farming dan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dunia pertanian sekarang ini bukanlah dunia yang menarik bagi remaja, penyampaian informasi mengenai dunia pertanian apabila dilakukan dengan cara yang konvensional maka akan menjadi semakin tidak menarik. Maka dari itu diperlukan adanya sebuah media yang dapat menarik minat remaja. Sekarang ini

remaja sudah terbiasa dengan yang namanya komik. Baik komik impor atau komik dalam negeri. Sebagian besar komik tersebut memiliki tema dan pilihan judul komik yang ditunjukkan bagi remaja. Mulai dari Komik-komik impor jepang yang diterbitkan oleh penerbit seperti Elex Media Computindo atau komik lokal yang diterbitkan oleh beberapa penerbit seperti Dar! Komik, M&C, hingga majalah komik kompilasi seperti yang diterbitkan oleh re-on komik atau kosmik. Remaja sekarang ini juga dapat membaca komik melalui media digital seperti pada situs komik online seperti Line Weebtoon, kosmik online dan pada re-on komik. Dalam hal ini terlihat jika remaja sangat dekat dengan komik baik itu komik dalam bentuk media cetak ataupun media digital. dalam kehidupan sehari-hari Untuk mengemas pengenalan serta pemahaman karakteristik pertanian urban kepada audiens, media yang dirasa cocok dan dapat diterima oleh kalangan remaja hingga dewasa ini adalah komik. Dalam Indira Maharsi (2011: 21) disebutkan “komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan yang kedua komik dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya”. Perancangan komik ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang urban farming bagi remaja perkotaan. Sehingga timbul antusiasme pembaca untuk mengaplikasikan aktivitas *urban farming* di kehidupan sehari-hari.

Adanya remaja perkotaan yang belum mengetahui apa itu kegiatan urban farming, bagaimana manfaatnya dan cara mengelolanya di perkotaan, menjadikan dasar penulis membuat perancangan dengan tema urban farming. Penulis juga telah melakukan survei dengan cara menyebarkan angket kepada remaja kota. Dan hasilnya sebanyak 69,7% responden yang merupakan remaja berusia 17-20 tahun, menyatakan tidak mengetahui apa itu urban farming.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik pengenalan *urban farming* bagi remaja kota Yogyakarta.

C. Batasan Perancangan

Perancangan ini sebatas topik/tema yang bertemakan *urban farming*. Perancangan ini lingkup isinya akan membahas pengenalan jenis, bentuk urban farming dan bagaimana cara melakukannya. kemudian batas audiensnya adalah remaja dan batas medianya berupa komik.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang komik dengan konsep yang dapat memvisualisasikan dan memperkenalkan apa itu *urban farming* dan menjelaskan jenis-jenis dan bentuk-bentuk urban farming, dengan bentuk yang menarik dan mudah dipahami semua kalangan terutama oleh remaja.
2. Merancang sebuah komik yang bertujuan menjadi alternatif media yang informatif sekaligus menghibur yang dapat memperkenalkan *urban farming* bagi remaja kota.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Menambah wawasan bagi mahasiswa desain komunikasi visual tentang *Urban Farming*. Perancangan komik ini juga dapat menjadi penambah pengalaman, wawasan baru dan referensi dalam menciptakan sebuah konsep komik yang bertemakan urban farming.
2. Bagi dunia perkomikan di Indonesia
menambah khasanah dalam dunia komik di Indonesia dan menambah jenis tema komik yang berlatar belakang urban farming di Indonesia
3. Manfaat bagi masyarakat:
menjadikan komik ini sebagai alternatif bacaan yang bertemakan Urban farming.

4. Manfaat bagi *target audience*:

Meningkatkan wawasan remaja kota tentang urban farming sehingga tahu bagaimana cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di perkotaan tempat mereka tinggal sekaligus meningkatkan rasa cinta terhadap lingkungan.

F. Metode perancangan

1. Data yang diperlukan

a. Data primer

Data lapangan, wawancara narasumber, dan literatur seperti buku-buku (teori) yang berhubungan langsung dengan dunia komik dan dunia urban farming. Data tentang komik, penulisan dialog, layout panel dan sebagainya yang berhubungan dengan perancangan.

b. Data Sekunder

Sumber online, seperti website dan blog yang berisikan data mengenai dunia komik dan urban farming.

c. Data Visual

Dokumentasi foto, gambar, maupun video yang mendukung dalam proses membuat komik.

2. Metode Pengumpulan data

a. Studi Literatur

Mengumpulkan berbagai data yang dibutuhkan melalui buku, majalah, karya ilmiah, internet, video dan sebagainya.

b. Data yang mendukung perancangan ini, bisa didapat dari website resmi maupun tidak resmi di internet.

c. Dokumentasi elektronik

Dokumentasi elektronik dibutuhkan untuk melakukan survey setting lokasi urban farming, mencari referensi bentuk tanaman dan media tanam, acuan desain karakter dalam perancangan komik ini.

3. Instrument

Alat pengumpul data meliputi kamera, komputer, alat tulis dan perekam suara. Sedangkan alat gambar yang digunakan adalah komputer, *software* dan *pen tablet*, kertas, pensil, penghapus dan *Scanner*.

4. Metode analisis data

Perancangan ini memakai metode analisis 5W+1H (What, Why, When, Where, Who, How). Dengan metode ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih mendalam terkait kelemahan dan kelebihan dalam karya yang akan dibuat, sehingga karya yang dihasilkan akan sesuai dengan tujuan perancangan perancangan ini.

5. Tahap Perancangan

Agar proses perancangan tersusun secara sistematis maka dibuatlah tahapan-tahapan proses perancangan antara lain:

a. Penyipian materi

Pencarian data, baik melalui studi literatur, lapangan, buku, maupun melalui internet untuk mendapatkan data verbal dan visual yang berguna bagi proses perancangan konsep.

b. Membuat naskah cerita.

c. Eksperimen desain ilustrasi latar dan desain karakter tokoh, yang nantinya akan membantu dalam proses perancangan komik

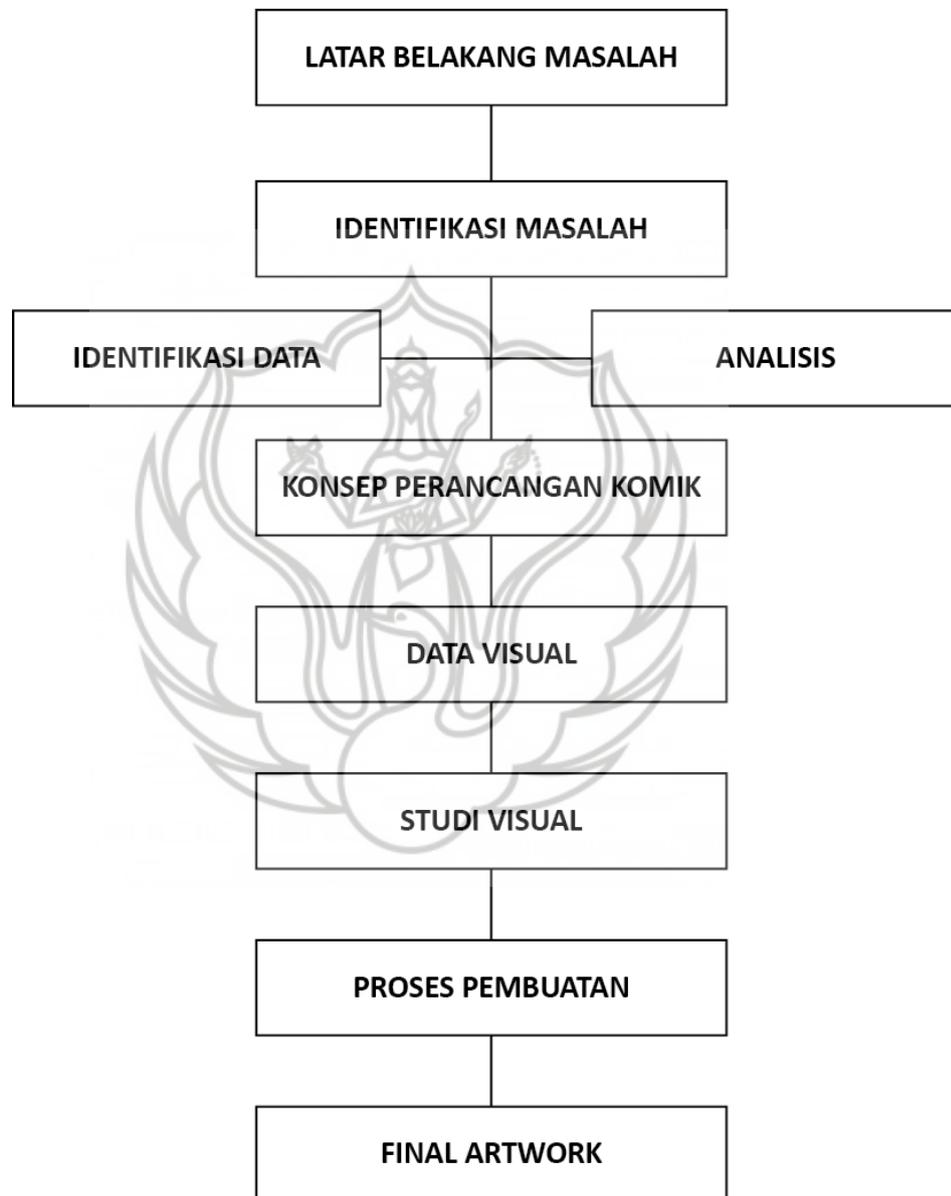
d. Membuat sketsa *storyboard* untuk komik

Sketsa *storyboard* langsung dibuat menggunakan *software* di komputer menggunakan *pen tablet*.

e. Final desain dan produksi.

mengacu *storyboard* yang sudah dibuat. Proses penintaan digambar langsung menggunakan *software* komputer menggunakan *pen tablet*.

G. Skema Perancangan



Gambar 1: Bagan Skema Perancangan.
(Sumber: Nurul Muarif, 2017)