

# **PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI CHRIS JOHN**

**“SIKAT JOHN!”**



**NIM 1011979024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2016**

**PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI CHRIS JOHN**  
**“SIKAT JOHN!”**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana dalam Bidang**

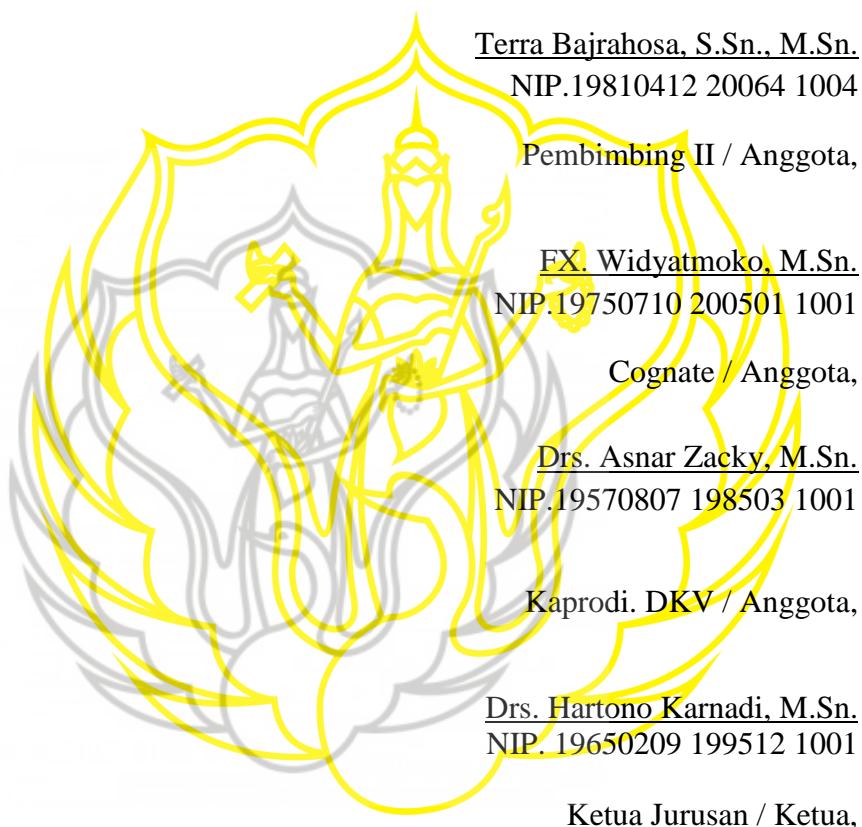
**Desain Komunikasi Visual**

**2016**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI CHRIS JOHN “SIKAT JOHN!”**,  
diajukan oleh Febrian Doni Setiawan, NIM 1011979024, Program Studi Desain  
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari  
2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



Drs. Baskoro SB, M.Sn.  
NIP. 19650522 199203 1003

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
ISI Yogyakarta,

Dr. Suastiwi T, M. Des.  
NIP. 19590802 198803 2002

## KATA PENGANTAR

Beragam jenis dan bentuk komik telah lahir dengan segala konsepnya yang semakin unik dan kreatif. Mulai dari beragam cerita maupun informasi bermacam-macam dapat kita temui di rak toko buku terdekat. Komik yang menjual informasi bersifat seputar edukasi, hiburan hingga bertema religi adalah sebagian kecil dari bentuk komik kini semakin diterima oleh masyarakat Indonesia.

Maraknya muncul komik dengan cerita biografi juga semakin menjamur di rak toko buku. Sebut saja komik Gus Dur van Jombang menampilkan perjalanan Gus Dur sejak lahir hingga akhir hayatnya dengan sentuhan ringan dan menggelitik, meskipun demikian, tak lantas mengurangi kualitas pribadi sebesar Gus Dur. Malah, komik ini justru membuat kita semakin menyadari bahwa Indonesia patut berbangga memiliki tokoh besar seperti Gus Dur. Komik ini hanya salah satu dari komik biografi yang berhasil mendekatkan dengan pembaca komik biografi.

Sebagai negara yang memiliki banyak tokoh dengan banyak prestasi dengan segala macam latar belakang tokoh tersebut seharusnya dapat menjadi motivasi lebih bagi generasi muda yang sedang meraih cita-citanya. Namun kurangnya informasi dan ketersediaan waktu untuk membuka buku masih menjadi alasan klasik sampai sekarang.

Perancangan komik biografi dengan mengangkat riwayat hidup, semangat, dan sisi lain dari kesuksesan seorang Chris John sebagai juara tinju dunia. Tentang bagaimana masa kecil Chris John yang tidak bebas bermain seperti anak seumuran lainnya. Keajaiban seperti apa yang dirasakan Chris John dalam karir tinjunya selama 10 tahun mempertahankan gelar juara dunianya. Dengan melihat perjalanan dibalik kesuksesan, akan melatih mental generasi muda untuk lebih dalam memaknai segala usaha dalam hidupnya.

**Penulis**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Kepada Bapak dan Ibu,

Doa

Usaha

Kekuatan

Kesabaran

Orang tua yang selalu memberikan motivasi tanpa lelah.

Terimakasih untuk mereka,

Karya ini saya dedikasikan untuk mereka



## **TERIMAKASIH**

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa semuanya tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menghantarkan banyak-banyak terimakasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Baskoro SB, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I. Atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II. Atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Drs. Prayanto Widyo H., M.Sn., selaku Dosen wali. Atas segala bimbingan serta arahannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.

9. Kedua Orang Tua; Hadi Santoso, dan Wahyu Utami, atas kasih sayang, segala doa dan perhatian serta dorongan semangat yang tidak ada habisnya.
10. Kakakku; Nofita Dian Wiraswasti yang selalu memberikan doa dan semangat.
11. Chris John beserta keluarga, terimakasih atas kisah inspiratif dan segala bantuannya sehingga tercapainya perancangan komik ini.
12. Wahyu Windriana dan Anwar Hidayat yang selalu memberikan ide segar nan cemerlang. Terimakasih atas segala ketersediaan waktunya yang diberikan.
13. Teman DKV semua terutama DKV Taling Tarung; Oby, Reog, Bimo, Ikin, Bani, Deka serta seluruh teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
14. Teman-teman Huahua Foundation; Juan, Yuhda, Imam, Luhung, Aji, Adam serta rekan-rekan semua yang tidak pernah sedih.
15. Teman-teman Godong Gedang; yang selalu bersemangat berkarya dimanapun berada; Aninda, Galih, Dirga, Putra, Dama, Yuli, Mas Yadi, Alvan, Dipta serta rekan-rekan didalamnya.
16. Terimakasih kepada Scott McCloud, Muhammad Ali, Will Eisner, Sir Dandy, Bob Marley, Al Green, Marvin Gaye, Dave Grohl, Zack De La Rocha, Tom Morello, Anthony Kiedis, Breakbot, Thom Yorke, Marilyn Manson, Iwan Fals; yang memberikan energi tambahan dalam menghadapi Tugas Akhir ini.

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI CHRIS JOHN “SIKAT JOHN!”

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Sejauh ini saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasinya.



Febrian Doni Setiawan

1011979024

## **ABSTRAK**

Perancangan Komik Biografi Chris John “Sikat John!”

Oleh : Febrian Doni Setiawan  
NIM : 1011 979 024

Tidak banyak media yang menginformasikan sisi lain dari Chris John sebagai seorang atlet wushu maupun hidupnya dimasa kecil. Namun, kini dunia mengenal sosok Chris John sebagai juara dunia yang mampu mengharumkan Indonesia. Masa kecil yang tidak sebebas anak seumuran lainnya serta semangat tiap waktu dalam disiplin sejak kecil yang ditanamkan kedua orang tua ternyata memberikan prestasi luar biasa.

Melalui perancangan Tugas Akhir inilah, komik menjadi media menarik untuk mengabarkan kepada publik secara luas mengenai sisi lain dari sosok juara dunia, Chris John. Komik dipilih sebagai media visual karena mampu menarik secara visual tentang pesan yang akan disampaikan. Secara penyuguhan visual yang berpanel berurutan merupakan bagian kecil dari kekuatan media komik yang unik serta membedakan dengan media lainnya.

Komik yang memiliki gaya visual, mampu memberikan pesan secara komunikatif kepada pembaca/penikmatnya. Guna merancang sebuah buku komik menarik, maka penyuguhan cerita biografi Chris John melalui pencarian beberapa data dan informasi mengenai hal-hal mendukung cerita harus dilakukan. Melakukan wawancara secara langsung, mencari data dari internet, artikel maupun video untuk selanjutnya diolah menjadi jalan cerita dari komik. Selanjutnya, mengolah data temuan menjadi visual yang bercerita. Proses berlangsung hingga akhirnya menjadi komik biografi Chris John yang menarik.

Kata kunci : Komik, Chris John, Juara, Tinju, Buku, Indonesia

## **ABSTRACT**

*Designing Biography Comic of Chris John “Sikat John!”*

*By: Febrian Doni Setiawan  
NIM:1011979024*

*Not many media that informs another side of Chris John as a wushu athlete and his childhood life. However, the world now recognize the figure Chris John as world champion who capable to bring good name of his country, Indonesia to the world. His childhood are not as free as other children the same age, the vigor and also discipline that instilled by his parents since his childhood turned out to give remarkable achievement.*

*Through this Final Project design, comics become an attractive media to informs large amount of public about the other side story of this world champion, Chris John. Comic chosen as the visual media because it capable of visually appealing to delivered the messages. In paneled visual presentation also sounds that can be enjoyed visually using the senses of sight - not auditory, is one of the small unique power of the comics as medium differentiate with other medium.*

*Comic who has a simple visual style, capable of delivering the message effectively to the reader / audience. In order to design an appealing comic book, the representation of Chris John's biography through some data research and information on matters support the story should be done. Did a direct interviews, searching data from the internet, articles or videos for later processed into the storyline of the comic. Furthermore, process findings data into visual storytelling. The process lasted until it became an interesting biography comic of Chris John.*

*Keywords:* *Comic, Chris John, Champion, Boxing, Book, Indonesia*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERSEMPAHAN .....	v
TERIMAKASIH .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Pembatasan Masalah .....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan .....	7
G. Skema Perancangan.....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>12</b>
A. Komik .....	12
1. Definisi .....	12
2. Elemen Komik .....	14
3. Tokoh Penting.....	25

4. Kategori/Bentuk Komik.....	28
5. Komik Berdasarkan Jenis Cerita.....	30
6. Perkembangan Komik di Indonesia .....	31
7. Review Komik Biografi.....	33
<b>B. Chris John.....</b>	<b>39</b>
<b>C. Wushu .....</b>	<b>43</b>
<b>D. Tinju .....</b>	<b>47</b>
1. Peralatan Tinju .....	49
2. Peraturan Tinju.....	50
3. Ring Tinju.....	51
4. Istilah dalam Tinju.....	51
5. Peristiwa Tinju .....	56
<b>E. Kesimpulan Analisa Data .....</b>	<b>58</b>
1. Komik.....	58
2. Komik Biografi .....	59
3. Tinju dan Wushu .....	61
<b>BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL....</b>	<b>63</b>
<b>A. KONSEP KREATIF .....</b>	<b>63</b>
1. Tujuan Kreatif.....	64
2. Strategi Kreatif.....	64
a. Target <i>Audience</i> .....	64
b. Isi Pesan .....	66
c. Format dan Teknis Buku .....	66
d. Pendekatan Gaya Visual Komik.....	69
3. Konsep Komik .....	79
a. Judul.....	79
b. Tema .....	79
c. Sinopsis.....	79
d. <i>Setting</i> .....	80
e. Konflik cerita.....	80

f. Tokoh utama.....	81
g. <i>Storyline</i> .....	82
<b>BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>89</b>
<b>A. DATA VISUAL .....</b>	<b>89</b>
1. Data Visual Karakter Tokoh.....	89
2. Data Visual Kostum .....	93
3. Data Visual <i>Setting</i> .....	97
4. Data Visual Pendukung Cerita .....	100
<b>B. STUDI VISUAL .....</b>	<b>103</b>
1. Studi Visual Unsur Properti.....	103
2. Studi Visual Karakter Tokoh.....	106
3. Studi Visual Unsur Arsitektural.....	111
4. Studi Visual Panel dan Balon Kata .....	112
5. Studi Visual Tipografi .....	113
6. Studi Visual Warna.....	114
<b>C. DESAIN BUKU KOMIK .....</b>	<b>115</b>
1. Merancang Halaman Isi (Sketsa) .....	115
2. Merancang Halaman Isi (Penebalan Garis) .....	130
3. Merancang Sampul .....	142
4. Halaman Isi.....	145
<b>D. STUDI VISUAL MEDIA PENDUKUNG.....</b>	<b>215</b>
1. Properti pendukung .....	215
2. <i>Merchandise</i> .....	216
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>218</b>
<b>A. KESIMPULAN.....</b>	<b>218</b>
<b>B. SARAN .....</b>	<b>219</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>221</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>223</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.01 : Sketsa wajah Chris John .....	1
Gambar 1.02 : Mural Sikat John! (1) .....	2
Gambar 1.03 : Mural Sikat John! (2) .....	2
Gambar 1.04 : Mural karakter Chris John.....	3
Gambar 2.01 : Panel komik oleh Indiria Maharsi .....	14
Gambar 2.02 : <i>Bird eye view</i> karya Scott McCloud.....	15
Gambar 2.03 : <i>High angle</i> pada komik Chinmi .....	15
Gambar 2.04 : <i>Low angel</i> karya Pacheco .....	16
Gambar 2.05 : <i>Eye level</i> karya Joe Sacco .....	16
Gambar 2.06 : <i>Frog eye</i> pada komik Naruto.....	17
Gambar 2.07 : <i>Close up</i> karya Joe Sacco .....	17
Gambar 2.08 : <i>Extreme close up</i> karya Joe Sacco .....	18
Gambar 2.09 : <i>Medium shot</i> karya Herge .....	18
Gambar 2.10 : <i>Long Shot</i> karya Osamu Tezuka .....	19
Gambar 2.11 : <i>Extreme Long Shot</i> karya Osamu Tezuka .....	19
Gambar 2.12 : Parit karya Peter Van Dongen.....	20
Gambar 2.13 : Balon ucapan karya Teguh Santosa .....	20
Gambar 2.14 : Balon pikiran karya Teguh Santosa .....	21
Gambar 2.15 : <i>Captions</i> karya Peter Van Dongen.....	21
Gambar 2.16 : Macam-macam bunyi huruf oleh Indiria Maharsi .....	22
Gambar 2.17 : Ilustrasi karya Francois Riviere, Chandre.....	22
Gambar 2.18 : <i>Splash</i> halaman pada komik Wonder Woman .....	23
Gambar 2.19 : <i>Splash</i> panel karya Pacheco .....	24
Gambar 2.20 : <i>Double splash</i> karya Asnar Zacky .....	24
Gambar 2.21 : Garis gerak karya Will Eisner.....	25
Gambar 2.22 : Symbolia oleh Indiria Maharsi.....	25
Gambar 2.23 : Kover dari komik karya Teguh Santosa,	

berjudul Sebuah Tebusan Dosa .....	26
Gambar 2.24 : Tintin di Tanah Sovyet karya Herge .....	27
Gambar 2.25 : Komik Buddha, karya Osamu Tezuka .....	28
Gambar 2.26 : Suasana kediaman orangtua Chris John di Banjarnegara .	40
Gambar 2.27 : Chris John pascapensiun .....	41
Gambar 2.28 : Chris John Juara .....	42
Gambar 2.29 : Wushuwan.....	44
Gambar 2.30 : Tinju amatir.....	48
Gambar 2.31 : Daud Yordan .....	58
Gambar 3.01 : Logo Kepustakaan Populer Gramedia .....	68
Gambar 3.02 : Persepolis, Karya Marjane Satrapi, tahun 2002 .....	69
Gambar 3.03 : Karya David Beauchard,berjudul Epileptic (2008).....	74
Gambar 3.04 : Karya Marjane Satrapi, berjudul Persepolis (2002).....	75
Gambar 3.05 : Karya Teguh Santosa pada komiknya berjudul Sebuah Tebusan Dosa, tahun 2002 .....	77
Gambar 3.06 : Karya Mat Groening,The Simpsons - Annual 2010 .....	77
Gambar 4.01 : Chris John muda.....	90
Gambar 4.02 : Chris John ketika sedang melakukan ibadah .....	90
Gambar 4.03 : Juara dunia, Chris John bersama Ellyas Pical .....	91
Gambar 4.04 : Chris John bersamaistrinya, Anna Maria Megawati .....	91
Gambar 4.05 : Penulis bersama Chris John, usai wawancara tahun 2015	92
Gambar 4.06 : Atlet favorit versi tabloid Bola, tahun 2009.....	92
Gambar 4.07 : Pakaian santai sehari-hari.....	93
Gambar 4.08 : Pakaian bergaya semi formal .....	93
Gambar 4.09 : Sarung tinju ( <i>gloves</i> ) .....	94

Gambar 4.10 : Celana pendek ( <i>short</i> ) .....	94
Gambar 4.11 : Pelindung mulut ( <i>gum shields</i> ).....	95
Gambar 4.12 : Sepatu tinju ( <i>boots</i> ) .....	95
Gambar 4.13 : Kostum tinju.....	96
Gambar 4.14 : Perlengkapan Wushu Sanshou .....	96
Gambar 4.15 : Suasana latihan Chris John bersama sang ayah di Banjarnegara .....	97
Gambar 4.16 : Suasana tempat latihan tinju.....	97
Gambar 4.17 : Suasana pertandingan tinju .....	98
Gambar 4.18 : Rumah .....	98
Gambar 4.19 : Suasana sekitar Tugu Muda Semarang .....	99
Gambar 4.20 : Suasana saat latihan tinju .....	99
Gambar 4.21 : Suasana area ring tinju .....	100
Gambar 4.22 : Penyerahan sabuk <i>Super Champ</i> di tahun 2009 .....	100
Gambar 4.23 : Chris John bersama istri dan kedua putrinya .....	101
Gambar 4.24 : Chris John bersama kedua orangtuanya .....	101
Gambar 4.25 : Chris John bersama Craig Christian, pelatih asal Australia	102
Gambar 4.26 : Chris John dalam laga terakhirnya melawan Simpewe Vetyeka .....	102
Gambar 4.27 : Chris John setelah memenangkan pertandingan .....	103
Gambar 4.28 : Gerobak bermotor dawet ayu .....	103

Gambar 4.29 : Sarung tinju .....	104
Gambar 4.30 : Sepatu tinju .....	104
Gambar 4.31 : Rumah .....	104
Gambar 4.32 : Pertandingan tinju .....	105
Gambar 4.33 : Menjatuhkan lawan .....	105
Gambar 4.34 : Petinju .....	106
Gambar 4.35 : Gambar sketsa ekspresi (1) .....	106
Gambar 4.36 : Gambar sketsa ekspresi (2) .....	107
Gambar 4.37 : Karakter John tampak depan dan samping .....	107
Gambar 4.38 : Sketsa ide karakter (1).....	108
Gambar 4.39 : Sketsa ide karakter (2).....	109
Gambar 4.40 : Sketsa Chris John .....	110
Gambar 4.41 : Rumah (1).....	111
Gambar 4.42 : Rumah (2).....	111
Gambar 4.43 : Lawangsewu, Semarang.....	112
Gambar 4.44 : Gambar alur baca dalam panel komik.....	112
Gambar 4.45 : Gambar balon kata .....	113
Gambar 4.46 : Hitam - putih .....	114
Gambar 4.47 : Rancangan <i>x- banner</i> .....	215
Gambar 4.48 : Rancangan katalog komik .....	215
Gambar 4.49 : Rancangan gantungan kunci .....	216

Gambar 4.50 : Rancangan tempat pensil.....	216
Gambar 4.51 : Rancangan bantal .....	216
Gambar 4.52 : Rancangan kover buku .....	217
Gambar 4.53 : Rancangan kaos.....	217
Gambar 4.54 : Rancangan stiker .....	217
Gambar 4.55 : Rancangan kartu pos .....	217

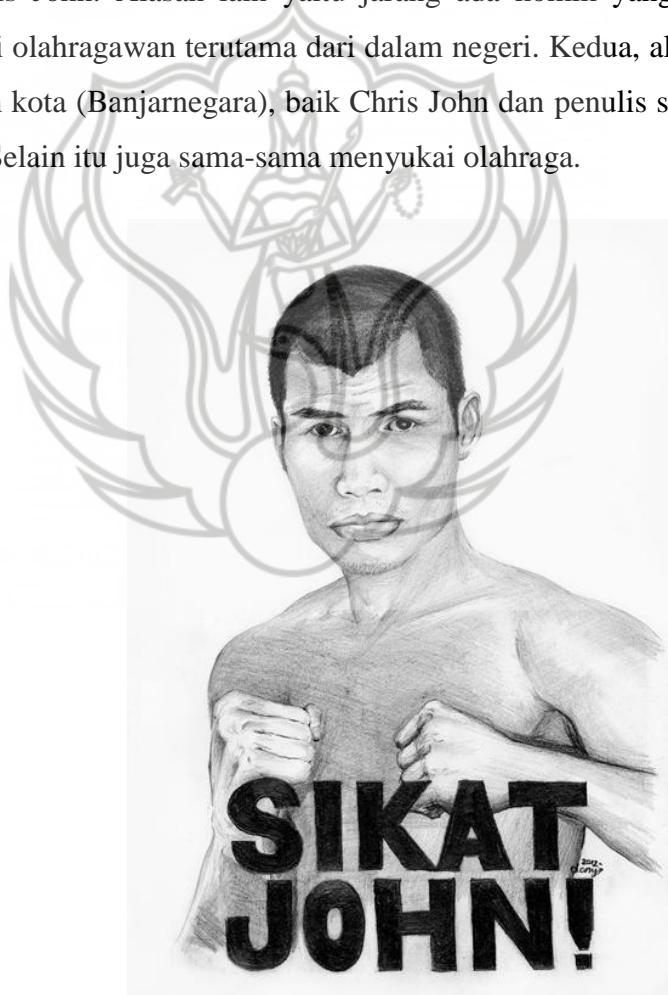


## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perancangan ini berangkat dari dua alasan. Pertama, alasan objektif yaitu mengapresiasi nilai-nilai dalam olahraga (sportivitas) dan dalam hal ini perjalanan karir tinju Chris John. Alasan lain yaitu jarang ada komik yang mengisahkan tentang biografi olahragawan terutama dari dalam negeri. Kedua, alasan subyektif yaitu kedekatan kota (Banjarnegara), baik Chris John dan penulis sama-sama dari Banjarnegara. Selain itu juga sama-sama menyukai olahraga.



Gambar 1.01 : Sketsa wajah Chris John.  
Sumber: Dokumentasi Febrian Doni, dibuat pada April 2012,  
dan diberikan kepada Chris John pada 1 Maret 2015.

Sebelum perancangan ini dibuat, penulis pernah menggambar wajah Chris John (realis) dan diberikan langsung kepada Chris John sebagai satu bentuk apresiasi. Selain itu penulis pernah membuat tiga mural bertuliskan “Sikat John!” di Banjarnegara. Sportivitas menjadi satu hal penting dalam pengertian adegan sikat-menyikat memang hadir di ruang yang semestinya (pertandingan olahraga, dalam hal ini tinju). Sportivitas ini penting mengingat di berbagai tempat di Indonesia masih diwarnai aksi kekerasan, baik fisik maupun non-fisik (media termasuk salah satu lembaga yang juga memproduksi kekerasan).

Komik “Sikat John!” dirancang untuk selain untuk mengapresiasi karir seorang olahragawan tanah air, juga mengingatkan pentingnya sportivitas di berbagai bidang.



Gambar 1.02 : Mural Sikat John! (1), dibuat di Banjarnegara,  
pada bulan Juli 2012.

Sumber: Dokumentasi Febrian Doni, Juli 2012.



Gambar 1.03 : Mural Sikat John! (2), dibuat di Banjarnegara,  
pada 13 Agustus 2013.

Sumber: Dokumentasi Febrian Doni, 2013.



Gambar 1.04 : Mural karakter Chris John, dibuat di Banjarnegara, pada bulan Oktober 2013.

Sumber: Dokumentasi Febrian Doni, Oktober 2013.

Judul komik “Sikat John!” tanpa disertai tanda koma (Sikat, John!) dengan alasan mau merujuk pada mural yang pernah dibuat perancang sebelum komik ini dikerjakan. Maka itu mural tersebut perlu disertakan dalam perancangan ini sebagai satu alasan subyektif tersebut.

Tidak banyak media yang menginformasikan sisi lain dari Chris John sebagai seorang atlet wushu. Dibesarkan di daerah kecil di Banjarnegara, Jawa Tengah, ia malah lebih dahulu merasakan panasnya berkompetisi dalam dunia bela diri asal China, wushu. Meskipun di saat yang sama Chris John juga menjadi petinju amatir di tanah kelahirannya. Namun pada akhirnya, Chris John memutuskan berkarir profesional dalam dunia tinju.

Berbagai pertimbangan dipilih oleh penulis memilih Chris John sebagai subjek penulisan, salah satunya karena ia telah membuktikan sebagai atlet berprestasi. Tidak seperti anak-anak sebayanya yang dapat bermain dengan bebas, Chris John kecil malah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk berlatih tinju bersama sang ayah. Sisi lain dari seorang Chris John yang mampu menjawab

semua tantangan dalam kondisinya yang serba sederhana mampu memberikan inspirasi terhadap generasi muda untuk tetap berkarya dan berusaha dalam mencapai cita-cita. Semangat juang tinggi diperagakan oleh The Dragon (julukan Chris John) dalam setiap pertandingan yang dilakoninya.

Selain dikenal sebagai petinju profesional dengan prestasi dunia, Chris John juga telah berpengalaman menjadi wushuan (atlet wushu). Tidak ditemukan media yang mengungkap hal ini secara mendalam, Seperti yang telah oleh ditulis website resmi Yayasan Khusuma Wushu Indonesia ([www.ykwi.or.id/profile/page/1/sejarah/](http://www.ykwi.or.id/profile/page/1/sejarah/), akses 24 September 2014), pada sejarah wushu di Indonesia, wushu masa kini juga mendapat perhatian yang istimewa dari masyarakat, wushu yang dulu hanya dimainkan oleh orang-orang tua dan itupun hanya golongan tertentu, kini telah memasyarakat. Dengan begitu olahraga bela diri ini dapat diterima oleh hampir semua orang. Hingga akhirnya Chris John memilihnya sebagai batu loncatannya dalam menjalani perjalanan hidupnya.

Namun wushu telah menjadi bagian dari hidup Chris John. Dibuktikan dengan ia telah menikah dengan seorang atlet wushu, Anna Maria Megawati, mantan atlet wushu, pada tahun 2005, dan telah dikaruniai dua orang putri. Pada dasarnya, apa yang telah didapatkan dalam wushu dalam kurun waktu 1996 hingga 2001, ia terapkan dalam dunia tinju. Kombinasi antara kelembutan, kelincahan serta kekuatan dalam wushu menjadi modal berharga. Permainan lincah wushu yang dikombinasikan dengan kekuatan tinju secara tidak langsung menjadi ciri khas permainannya di atas ring tinju. Berbagai prestasi diperoleh dari wushu.Salah satunya adalah mendapatkan medali emas dalam SEA Games 1997.

Dari pengalaman bertanding wushu, menjadikannya memiliki gaya bermain tinju yang berbeda dengan petinju lain.

Selain dikenal sebagai orang yang memiliki banyak prestasi, Chris John ternyata memiliki sisi lain yang menarik untuk diulas. Seperti yang tertulis di Indonesia Raya News ([www.indonesiarayanews.com](http://www.indonesiarayanews.com), akses 25 September 2014), Dengan harta yang dia miliki sekarang, Chris justru berpikir untuk mengelolanya secara benar. Tidak dihambur-hamburkan dengan berfoya-foya. Dia pun membuat rumah kos di Semarang. Tidak seperti petinju dunia lainnya, seperti Evander Holyfield yang jatuh bangkrut, rumah mewah terpaksa dijual karena sikap hidup yang selalu mewah dan banyaknya problema yang dihadapi menjadikan keadaan finansial Holyfield ini jatuh serta ia harus melakukan pinjaman.

Selalu menarik untuk menyimak sisi lain dari seorang Chris John. Banyak hal dapat dilakukan penulis untuk menggali maupun mengolah data seputar kisah dibalik kesuksesannya. Salah satunya adalah komik, karena media ini terbukti mampu dapat memberikan informasi lengkap secara visual kepada penikmatnya. Bukti komik memiliki kekuatan ialah dengan dengan kita kembali melihat sejarah komik itu sendiri. Bahkan sejarah dunia telah mencatatkan bahwa komik telah ditemukan sejak zaman pra-Colombus. Motif pembuatannya pun bermacam-macam. Beberapa dibuat dengan maksud kepentingan politis yang ada dan terlibat dalam konflik sistem pemerintahan pada masa itu (McCloud, 1993: 10-12). Komik menjadi salah satu media secara universal diharapkan mampu menjadi media yang tepat dan mampu menyampaikan pesan melalui bahasa visual.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menanamkan jiwa pemberani serta nilai-nilai kegigihan kepada kalangan usia 16-25 tahun yang terkandung dalam komik Chris John?
2. Bagaimana merancang komik yang komunikatif dan menarik minat baca kepada kalangan usia 16-25 tahun sehingga mampu memperkenalkan lebih dekat mengenai siapa sosok Chris John sebelum dan sesudah menjadi juara tinju dunia?

## **C. Tujuan Perancangan**

1. Merancang sebuah komik biografi yang memuat informasi secara visual tentang riwayat hidup seorang Chris John dengan informatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami.
2. Merancang sebuah komik biografi tentang Chris John sehingga dapat menarik target *audience* untuk mengenal lebih dalam siapa sosok Chris John sebenarnya.

## **D. Pembatasan Masalah**

1. Penulisan dilakukan dalam wawancara kepada Chris John dan kerabat Chris John secara langsung.
2. Perancangan ini akan menghasilkan komik mengenai cerita bagian dari riwayat hidup Chris John.
3. Target audien perancangan ditujukan kepada kalangan usia 16-25 tahun.

## **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat bagi masyarakat

- 1) Sebagai media pengenalan sehingga menumbuhkan rasa nasionalisme dan bangga kepada generasi muda.
- 2) Menanamkan nilai-nilai kerja keras dan kegigihan kepada generasi muda.

## 2. Manfaat bagi mahasiswa desain komunikasi visual

- 1) Mempelajari nilai kerja keras serta berprestasi melalui media komik sebagai bagian dari Desain Komunikasi Visual.
- 2) Menambah pengetahuan serta wawasan komik yang merupakan bagian keilmuan dari Desain Komunikasi Visual.

## 3. Manfaat bagi target kalangan usia 16-25 tahun:

- 1) Memberikan semangat inspiratif kepada generasi muda agar pahlawan asal Indonesia tetap menjadi panutan dalam berkarya maupun menggapai prestasi dimasa mudanya.
- 2) Memotivasi generasi muda agar selalu semangat dalam menggapai prestasi.

## F. Metode Perancangan

### 1. Data yang diperlukan

- a. Data tentang perjalanan karir hidup Chris John
- b. Data mengenai atribut dalam pertandingan tinju, suasana sasana tinju, tempat tinggal, dokumentasi foto maupun video yang berkaitan dengan karir tinju Chris John.
- c. Data dan referensi tentang teknis perancangan sebuah komik.

- d. Dokumentasi foto maupun video yang mendukung dalam proses perancangan komik.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data mengenai hal-hal yang mendukung dalam perancangan komik Chris John dilakukan dengan berbagai cara.

### a. Observasi Non-partisipan

Dalam jenis observasi ini, penulis tidak terlibat secara langsung, penulis hanya mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang perilaku subjek yang diteliti. Pengumpulan data dengan observasi ini tidak akan mendapatkan data yang akurat karena penulis tidak mengalami secara langsung apa yang dirasakan oleh objek penulisannya.

### b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan oleh penulis yang mencari semua informasi yang dibutuhkan dengan carabertanya langsung kepada Chris John, istri, orangtua, mantan pelatih tinju selaku narasumber terkait.

### c. Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan karena sebagian besar data yang tersedia adalah foto maupun video sebagai referensi visual. Data visual dapat dilakukan dengan pendokumentasian foto langsung pada lokasi kejadian sesuai rekomendasi narasumber terkait. Selain itu secara detail bahan dokumentasi terbagi beberapa macam yang dapat

digunakan, yaitu seperti surat-surat pribadi, buku atau catatan harian, kliping media cetak, data yang ada di website, dan lain-lain.

### 3. Tahap Pengumpulan Data

Seluruh data yang ada digunakan sebagai acuan perancangan komik Chris John, baik bersifat literatur, audio maupun visual. Literatur didapat dari berbagai artikel. Sedangkan audio visual didapat dari video secara langsung maupun unggahan dari laman website.

### 4. Metode Analisis

Seluruh data yang telah dikumpulkan segera memasuki tahap analisis data. Metode 5W+1H digunakan sebagai metode yang dipilih, diharapkan metode ini mampu menjawab semua pertanyaan paling mendasar dalam perancangan komik Chris John.

- a) *What* : Apa yang menjadi pembahasan dalam komik Chris John ini?
  - Pembahasan seputar perjalanan/riwayat Chris John sebagai petinju juara dunia.
- b) *When* : Kapan waktu yang tepat perancangan komik dilakukan?
  - Tepat saat Chris John sudah mengakhiri masa kejayaannya sebagai petinju yang telah mempertahankan gelar juara dunianya selama 15 tahun.
- c) *Where* : Dimana perancangan komik Chris John dilakukan?
  - Dilakukan dalam lingkup kampus karena perancangan ini menjadi bagian dari tugas akhir.

- d) *Who* : Siapa yang jadi target utama komik ini?
- Kalangan usia 16 – 25 tahun yang menyukai hal baru dan bersifat dinamis.
- e) *Why* : Mengapa komik Chris John ini dibuat?
- Karena seorang Chris John adalah pahlawan yang pantas untuk mendapatkan apresiasi berkat usaha dan kegigihannya dalam mempertahankan gelar juara dunianya serta mengharumkan nama Indonesia di dunia tinju internasional.
- f) *How* : Bagaimana menyuguhkan komik Chris John yang bersifat biografi?
- Melakukan proses pencarian data yang tepat dengan cara mewawancara maupun mengumpulkan data yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan komik Chris John.

## 5. Tahap Perancangan

Demi kelancaran dalam proses perancangan, maka dibutuhkan tahapan yang telah disesuaikan, antara lain :

- a) Mempersiapkan semua data yang sudah terkumpul, setelah itu melakukan proses analisis data menggunakan metode 5W+1H.
- b) Membuat kerangka bercerita yang sudah disetujui oleh subjek.
- c) Proses eksekusi tahap eksperimen desain dan ilustrasi komik serta mengatur plot cerita.
- d) Tahap sketsa kasar dan komik.
- e) Final desain dan produksi.

## G. Skema Perancangan

