

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



**PENCIPTAAN KARYA DESAIN**

Oleh:

**Febrian Doni Setiawan**

**NIM 1011979024**

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

**2016**

Jurnal 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 18 Februari  
2016 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Kaprodi. DKV / Anggota,



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1001

## 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 sebebaskan 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 dicipline 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 ammount 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 visal presentation also sounds that can be enjoyed visually using the senses of sight - not auditory, is one of the smal 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, thepresentation of Chis John’s biography through some data research and information on matters support the storyshould 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*

## PENDAHULUAN

### 1. 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 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 mural Sikat John! (1), dibuat di Banjarnegara, pada bulan Juli 2012.

Sumber: Dokumentasi Febrian Doni, Juli 2012.



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

Sumber: Dokumentasi Febrian Doni, 2013.



Gambar 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.

## 2. Rumusan

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?

## 3. Tujuan

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.

## 4. Teori dan Metode

Mengambil pengertian dalam buku Scott McCloud dalam Memahami Komik, 2001. Dalam buku tersebut menurut maestro komik Will Eisner pada tahun 1986 komik adalah ‘seni berturutan’ untuk menjelaskannya. Akan tetapi ketika disusun sebagai turutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi seni komik. Scott McCloud sendiri mendefinisikan komik sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca” (McCloud, 2001: 20). Meskipun pada akhirnya definisi komik hingga sekarang belum menemukan titik tengah dari para pemerhati dan pengamat komik nasional.

Seperti yang dituliskan oleh Indiria Maharsi dalam bukunya Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas (2011, 4-9) kata *comic* sebenarnya memiliki pengertian yang sama dengan kata komik dalam bahasa Indonesia. Karena sifat dari bahasa Indonesia yang memang sering menyerap bahasa-bahasa lain seperti bahasa Inggris, bahasa Jawa dan lain-lain. Penyerapan kata tersebut disesuaikan dengan

lidah orang Indonesia. Namun dalam perjalanan sejarah komik di Indonesia muncul pula istilah 'tjergam' yang merupakan kepanjangan dari 'tjerita bergambar'. Setelah itu karena istilah ini begitu populer maka muncul pula tjergamis atau seniman pembuat tjerita bergambar (komikus), bahkan muncul pula IKASTI atau Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia pada Oktober 1965.

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 cara bertanya 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 mewawancarai 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.

## PEMBAHASAN

### 1. Komik

Berbagai sumber yang digunakan dalam mengumpulkan teori yang tersedia mulai dari buku Scott McCloud, Will Eisner, Indiria Maharsi dan beberapa situs web. Pertimbangan tersebut dipilih karena memiliki teori yang berhubungan dengan komik secara keseluruhan mulai dari penjabaran mengenai unsur-unsur, pengertian serta sejarah. Sehingga mampu memberikan wawasan mengenai apa itu komik dan teori yang dibutuhkan akan sesuai dengan kebutuhan dalam perancangan.

Komik biografi tentang riwayat dan sisi lain Chris John mengambil cara penyampaiannya seperti yang dilakukan oleh Scott McCloud. Penyampaian dalam menjabarkan informasi sekaligus ilustrasi disederhanakan membuat informasi menjadi lebih mudah diterima oleh pembaca. Tidak hanya mencapai informasi yang akan diberikan namun juga mencapai tanggapan secara estetis (klosur panel ke panel lainnya).

Secara bentuk dan cerita, komik dapat menjadi sarana hiburan yang efektif karena terselip juga beberapa kisah humor ringan. Humor memiliki sifat yang sederhana dan menyegarkan bagi penikmatnya. Humor memberikan ruang bagi pembacanya untuk menjadi 'selingan' dari kompleksnya sebuah cerita dalam komik. Tidak hanya sebagai media hiburan saja, namun juga komik sebagai edukasi dan motivasi yang mampu memberikan informasi secara lengkap.

### 2. Komik Biografi

Komik biografi masuk dalam kategori komik dengan jenis cerita yang menampilkan perjalanan seorang tokoh. Biasanya dari awal hingga akhir perjalanan karir di ceritakan. Kecenderungan dalam bercerita adalah memiliki unsur motivasi didalamnya. Membawa pembaca kepada sebuah kondisi harus siap untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam hidup.

Hal lain yang membedakan antara komik biografi dengan komik jenis cerita lain ialah kemampuannya untuk membawa emosi tokoh dalam komik biografi. Panel yang memiliki banyak ruang untuk tokoh utama melakukan monolognya dapat mewakili emosi pembaca. Beragam penyajian dalam ilustrasi menjadi poin utama dalam komik biografi. Dengan percampuran pengalaman komikus dalam mengilustrasikan sebuah kondisi dipadukan dengan pengalaman tokoh biografi dalam komik. Akhirnya komik biografi menjadi hal yang menarik karena akan selalu memiliki ciri khas yang berbeda, tergantung pada komikus dan tokoh biografi yang diangkat.

Komik dalam perancangan kali ini diartikan sebagai komik dalam medium buku (fisik). Komik dalam bentuk buku memiliki proses yang memerlukan perhatian dalam proses cetak. Menentukan ukuran kertas, hingga memilih

teknik cetak pewarnaannya. Secara teknis, proses seperti ini menjadi perhatian bagi komikus di manapun, meskipun tidak dilakukan secara langsung oleh sang komikus.

### **3. Tinju dan Wushu**

Olahraga tinju merupakan olahraga yang identik dengan laki-laki karena memiliki unsur kekerasan, meskipun ada juga petinju wanita. Pada perkembangannya olahraga ini yang kurang mendapat perhatian di Indonesia, kini sudah menjadi olahraga yang sudah banyak dikenal banyak orang. Tidak seperti dalam sejarahnya, tinju modern telah mengalami banyak perubahan. Salah satunya dari segi keamanan dalam pertandingan. Sejarah tinju internasional mencatatkan banyak kasus kematian dan cedera parah yang disebabkan tinju. Namun kini masalah tersebut berangsur teratasi dengan pemakaian sarung tangan tinju serta standarisasi peralatan lainnya yang telah diberikan.

Olahraga tinju merupakan olahraga yang membutuhkan daya fisik yang cukup prima. Tidak heran jika profesi ini membutuhkan keseriusan dalam menjalaninya. Keseriusan yang dimaksud adalah keseriusan dalam mempersiapkan fisik sejak dini. Latihan sejak dini sangat diperlukan karena akan membentuk karakter fisik tangguh serta mental mampu bersaing kepada setiap lawan. Itulah sebabnya tinju menjadi olahraga penuh dengan kekerasan di sisi lain juga dibutuhkan keuletan dalam berlatih.

Tidak jauh berbeda dengan olahraga tinju. Wushu sebagai 'seni beladiri' memang pantas diberikan julukan tersebut. Sesuai namanya Wushu yang berarti 'seni beladiri' dari sejarahnya telah menjelaskan bahwa wushu adalah nama atas gabungan semua beladiri yang ada di China. Penyebutan Wushu bukan hanya sekedar olahraga adalah dikarenakan Wushu juga dapat difungsikan untuk menjaga kesehatan. Namun sosialisasi yang dilakukan masih dirasa cukup kurang. Hal ini berakibat pada kurangnya minat generasi muda pada Wushu.

Kondisi Wushu di Indonesia kini telah berkembang pesat. Peminat Wushu di Indonesia semakin berkembang seiring semakin intensif digelar berbagai kejuaraan di berbagai ajang nasional maupun internasional. Program regenerasi mampu berjalan secara sistematis serta didukung dengan pemerintah. Kondisi ini dapat memicu prestasi nasional kearah yang lebih baik dan mempersiapkan Indonesia pada ajang Wushu Internasional.

## HASIL PERANCANGAN



Gambar halaman pilihan dari hasil akhir perancangan komik biografi Chris John "Sikat John!"

## KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Banyak yang mengenal sosok petinju dari Indonesia bernama Chris John, karena merupakan salah satu petinju yang dapat merebut gelar Juara Dunia. Namun tidak banyak yang mengetahui kisah hidup yang telah dilalui oleh petinju ini, disebabkan oleh selama ini tidak banyak media yang mengangkat kisah hidupnya. Dibalik kesuksesannya, Chris John mempunyai kisah hidup yang sangat keras dan penuh perjuangan. Oleh sebab itu kisah hidupnya pantas untuk diketahui oleh masyarakat, agar masyarakat lebih mengenal Chris John bukan hanya karena kesuksesannya namun juga proses bagaimana kerasnya perjuangan menjadi seorang Juara Dunia.

Melalui komik sebagai media untuk mengisahkan kisah perjalanan hidup Chris John, diharapkan mampu menyampaikan pesan kepada masyarakat. Komik dipilih sebagai media visual karena menarik secara visual, tidak membosankan dan bisa diterima oleh pembaca dari kalangan berbagai usia.

1. Dibutuhkan data yang tepat, dalam hal ini pengumpulan data melalui mencari melalui media atau internet dengan informasi yang terbatas dan wawancara yang tidak terlalu dalam dengan Chris John menyebabkan pembuatan *storyline* yang *monotone*.
2. Dalam proses pengerjaan komik ini masih kurang dalam studi ikonik wajah karakter, sehingga kemiripan karakter masih kurang dan masih belum bisa diterima secara maksimal.
3. Proses pewarnaan dalam tahap *finishing* pada komik kurang maksimal sehingga hasil karya perancangan masih belum bisa dinikmati dengan baik.

### B. Saran

Komik biografi ini masih belum maksimal, permainan pada *storyline* masih sangat sedikit, dan juga dari visualisasi karakter yang masih membutuhkan studi lebih dalam dan proses pewarnaan komik yang masih kurang.

1. Saran bagi Target Pembaca

Lebih mengenal sosok pejuang masa kini seperti Chris John, seorang atlet tinju yang mendapat gelar Juara Dunia karena perjuangan keras yang dilaluinya. Diharapkan komik ini bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat Indonesia agar bisa menghargai pentingnya sebuah proses.

2. Saran bagi Mahasiswa

Dalam proses pembuatan komik biografi Chris John ini diharapkan lebih berani dalam merancang *storyline* sehingga tercipta pengisahan yang menarik. Proses penciptaan visual

salah satunya karakter dalam komik, membutuhkan studi yang lebih mendalam. Dan dalam proses pewarnaan bisa lebih maksimal. Tujuannya untuk menciptakan komik yang bukan hanya bisa dinikmati secara visual namun juga menyampaikan pesan dan kesan yang mendalam bagi target pembaca.

Semoga dengan perancangan komik ini akan menambah inspirasi bagi kawan-kawan mahasiswa, para pembaca, masyarakat Indonesia terutama Banjarnegara, kawan-kawan komikus. Diharapkan setelah membaca komik ini kawan-kawan bisa lebih mengenal sosok pejuang Chris John dan bangga menjadi bangsa Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Maharsi, Indria, MSn, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku, 2010.

McCloud, Scott, *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002), Jakarta: KPG, 2002.

McCloud, Scott, *Membuat Komik*, terjemahan Alpha Febriato. Jakarta: KPG, 2001.

Beauchard, David, *Epileptik 2*, terjemahan Dini Pandia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.

Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press, 2000.

### Pertautan

[www.ykwi.or.id/profile/page/1/sejarah/](http://www.ykwi.or.id/profile/page/1/sejarah/), diakses 24 September 2014.

<http://indobeta.com/tentang-olahraga-tinju-sejarah-dan-perkembangannya/4703/>, diakses 27 November 2014.

<http://boxrec.com/boxer/78475>, diakses 28 November 2014.

<http://www.tribunnews.com/sport/2011/04/16/chris-john-naik-sepeda-onthel-50-km-tiap-hari-2-habis>, diakses 2 September 2015.

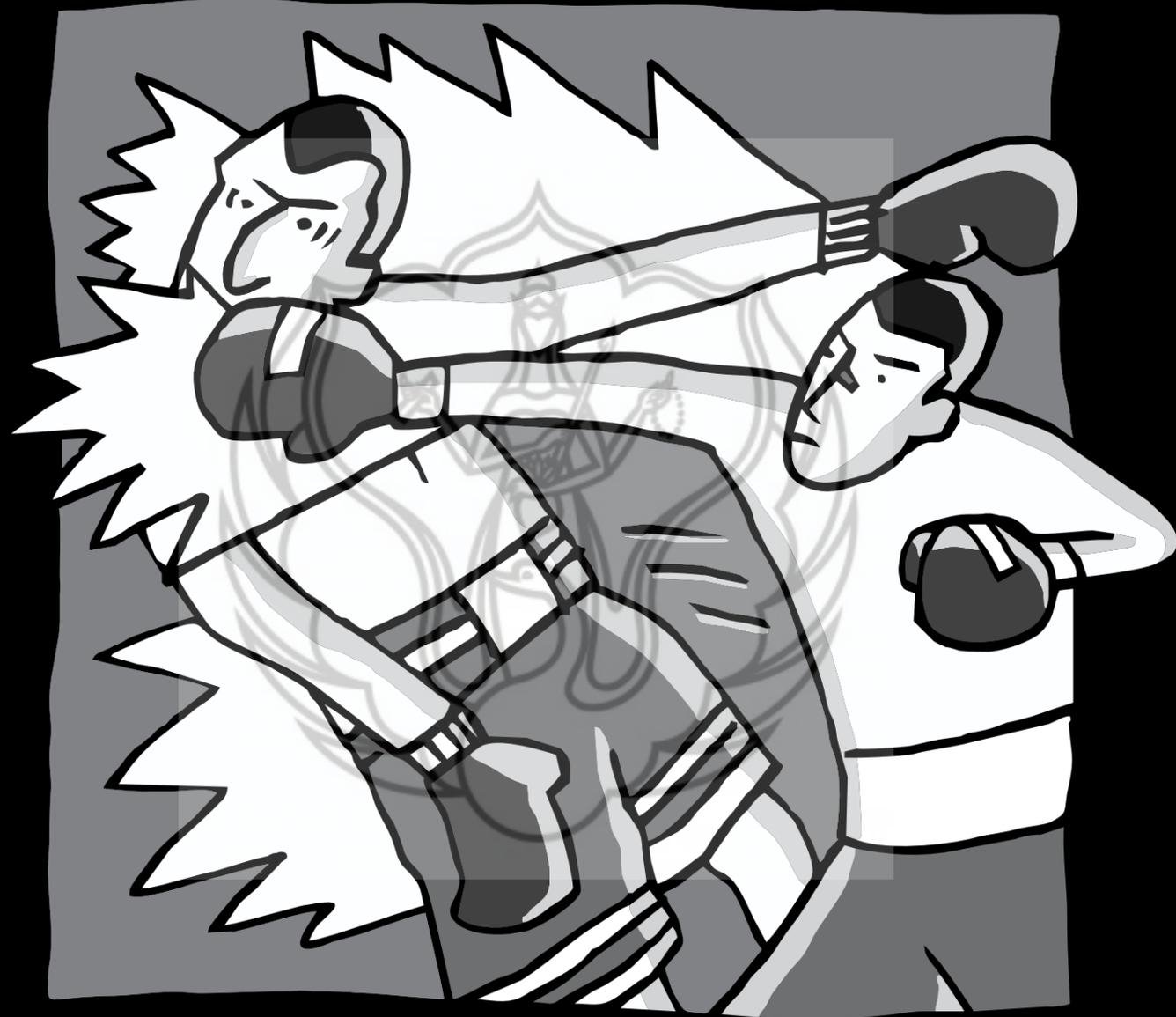
<http://www.tribunnews.com/sport/2011/04/16/chris-john-digembleng-ayah-sejak-umur-5-tahun-1>, diakses 2 September 2015.

### Video

Chris John Pensiun, 2014. Berita Satu, Jakarta, Indonesia. 3 menit.

### Wawancara

John, Chris. 1 Maret 2014, Karir Hidup Seorang Chris John. Wawancara oleh Febrian Doni. Semarang, 120 menit.



# SIKAT JOHN!

KOMIK PERJALANAN SEORANG JUARA

PERANCANGAN KOMIK BIOGRAFI CHRIS JOHN  
BERJUDUL "SIKAT JOHN!"

FEBRIAN DONI  
1011979024



# PENDAHULUAN

## LATAR BELAKANG MASALAH

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.

Secara personal, Chris John memiliki visi misi hidup yang kuat. Memiliki citra baik di masyarakat dan jarang ditemukan berita negatif tentangnya.

Berbagai pertimbangan dipilih oleh peneliti memilih Chris John sebagai subjek penelitian, salah satunya karena ia telah membuktikan sebagai atlet berprestasi (juara tinju dunia).

Memiliki latarbelakang 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.



# PENDAHULUAN

## 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 efektif dan menarik minat baca kepada kalangan usia 16-25 tahun sehingga mampu menumbuhkan rasa bangga kepada Chris John?

2



# PENDAHULUAN

## BATASAN MASALAH

1

Penelitian dilakukan dalam wawancara kepada Chris John dan kerabat Chris John secara langsung. Dengan melakukan wawancara, diharapkan data yang valid dapat diperoleh secara langsung.

2

Perancangan ini akan menghasilkan komik mengenai cerita bagian dari riwayat hidup Chris John. Komik sebagai media visual menarik dan memiliki keunikan tersendiri.

3

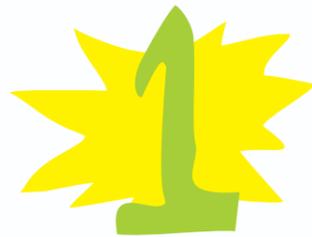
Target audien perancangan ditujukan kepada kalangan usia 16-25 tahun.

3



# PENDAHULUAN

## TUJUAN PERANCANGAN



Merancang komik yang bertujuan untuk lebih mengenalkan Chris John pada seluruh masyarakat Indonesia, khususnya remaja Banjarnegara.



Merancang komik yang mampu dinikmati dan komunikatif oleh kalangan usia 16-25 tahun.



# PENDAHULUAN

## MANFAAT PERANCANGAN

1

Bagi Masyarakat:  
Menanamkan nilai-nilai kerja keras dan kegigihan kepada generasi muda.

2

Bagi Mahasiswa:  
Menambah pengetahuan serta wawasan komik yang merupakan bagian keilmuan dari Desain Komunikasi Visual.

3

Bagi Target Audien:  
Memotivasi generasi muda agar selalu semangat dalam menggapai prestasi melalui contoh hidup dan pengalaman Chris John.

5

# PENDAHULUAN

## 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

Pengumpulan Data

- a. Observasi Non-partisipan  
Dalam jenis observasi ini, peneliti tidak terlibat secara langsung, peneliti hanya mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang perilaku subjek yang diteliti.
- b. Metode Wawancara  
Metode ini dilakukan oleh peneliti yang mencari semua informasi yang dibutuhkan dengan cara bertanya langsung kepada narasumber utama.

6

# PENDAHULUAN

## METODE DAN ANALISIS DATA

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.

- 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 mewawancarai maupun mengumpulkan data yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan komik Chris John.



# KONSEP PERANCANGAN KONSEP MEDIA

## Tujuan Media

Merupakan sarana penyampaian pesan kepada masyarakat, atau alat untuk pesan yang disampaikan bisa beragam bentuknya. Dapat berupa media cetak, elektronik, dll.

Dalam perancangan kali ini, pesan yang akan disampaikan untuk target audien adalah bagaimana semakin mengenalkan kembali sosok Chris John serta usaha-usaha dibalik kesuksesannya dalam menjadi juara tinju dunia.

Media yang dipilih adalah buku komik. Sekaligus didukung dengan beberapa media pendukung.

## Strategi Media

Merupakan cara-cara bagaimana dapat mencapai target penyampaian pesan. Perancangan komik dalam media buku kali ini berjudul *Sikat John!* "*Sikat*" dalam bahasa sehari-hari yang artinya mengacu pada arti kata 'memukul', 'menyerang', atau 'mencoba untuk mengalahkan'. Sedangkan "*John*" adalah nama belakang dari Chris John.

Dari ungkapan *Sikat John!* dimaksudkan sebagai bentuk ungkapan sehari-hari, digunakan untuk menyemangati kepada orang lain. Dengan menggunakan John untuk mewakili sosok Chris John dalam perancangan komik biografi ini.



# KONSEP PERANCANGAN

## KONSEP MEDIA DAN IDENTIFIKASI

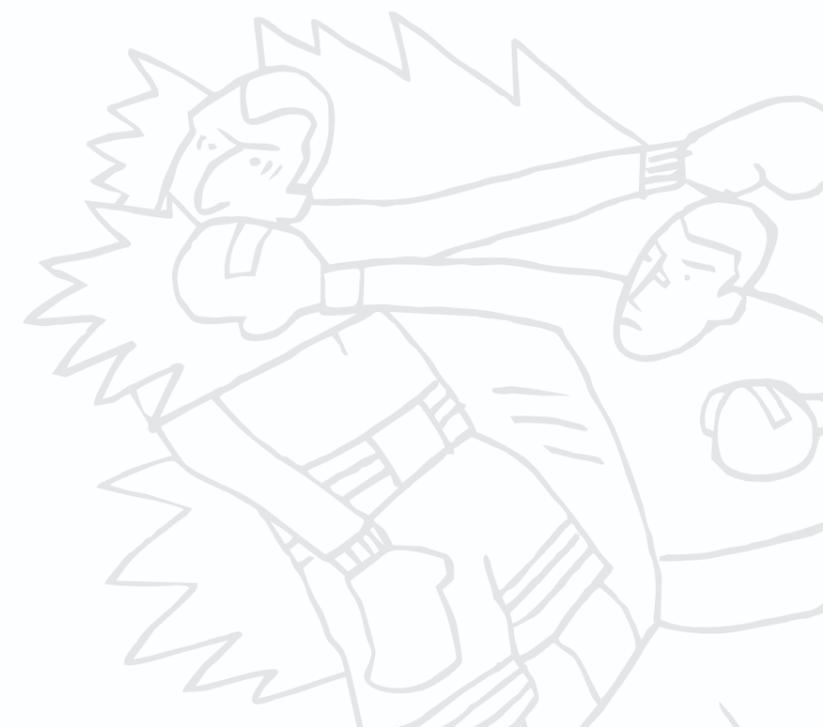
Perancangan buku komik biografi kali ini, memerlukan beberapa media pendukung maupun produk turunan.

- Gantungan kunci
- Stiker
- Bantal
- Pembatas buku
- Kover buku
- Kartu pos
- Tempat pensil
- Katalog
- X-banner
- Kaos
- Pin

Buku komik Sikat John! dicetak dengan dimensi 15 x 21,5 x 0,5 cm. Menggunakan *softcover* dengan laminasi. Kertas menggunakan *bookpaper*. Tebal buku 81 halaman.

*Packaging* dengan menggunakan sejenis tas (sering disebut *pouch*), terbuat dari kain.

Serta pembatas buku, di desain dan dicetak menggunakan kertas jenis Ivory.



# STUDI VISUAL

## DATA VISUAL

Pencarian data visual dilakukan dengan mengambil dari hasil wawancara dan internet. Berikut contoh visual yang akan digunakan untuk studi anatomi dan gaya visual.



# STUDI VISUAL

Proses dalam pembuatan komik melewati beberapa tahapan. Setelah mengolah data visual yang ada, kemudian dilanjutkan menggambar sketsa menggunakan pensil. Sketsa masih dalam bentuk kasar (*storyboard*) untuk menentukan pemilihan panel serta teks yang lebih tepat.

Setelah tahap sketsa, kemudian dilakukan gambar ulang menggunakan pensil. Dengan garis yang lebih tegas agar dapat mempermudah pada tahap *coloring*.

Tahapan *coloring* menggunakan teknik komputer. Teknik pewarnaan dibatasi pada warna *grayscale*. Namun beberapa halaman terdapat halaman *fullcolor* untuk memberikan efek dramatis.

## PROSES FINISHING



# STUDI VISUAL

## STUDI WARNA

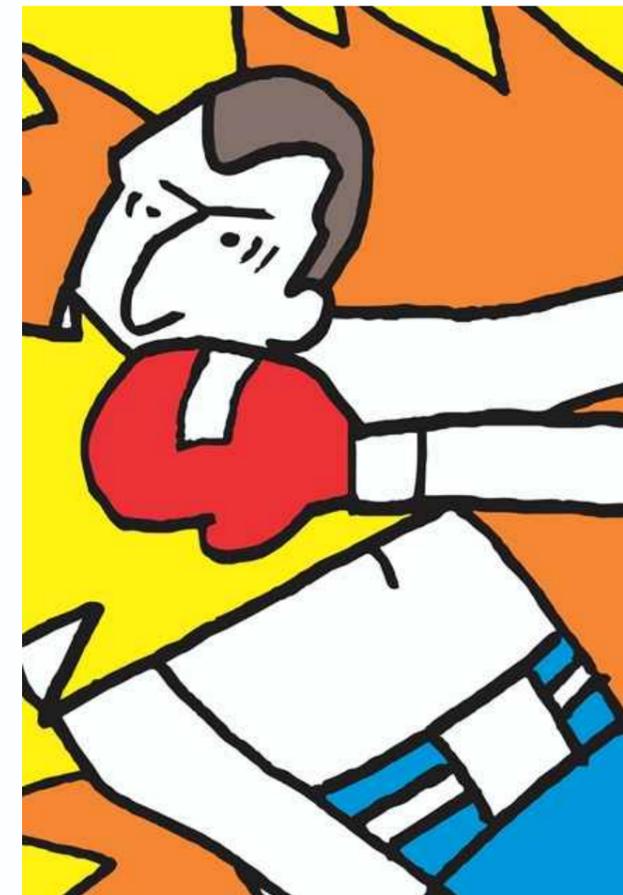
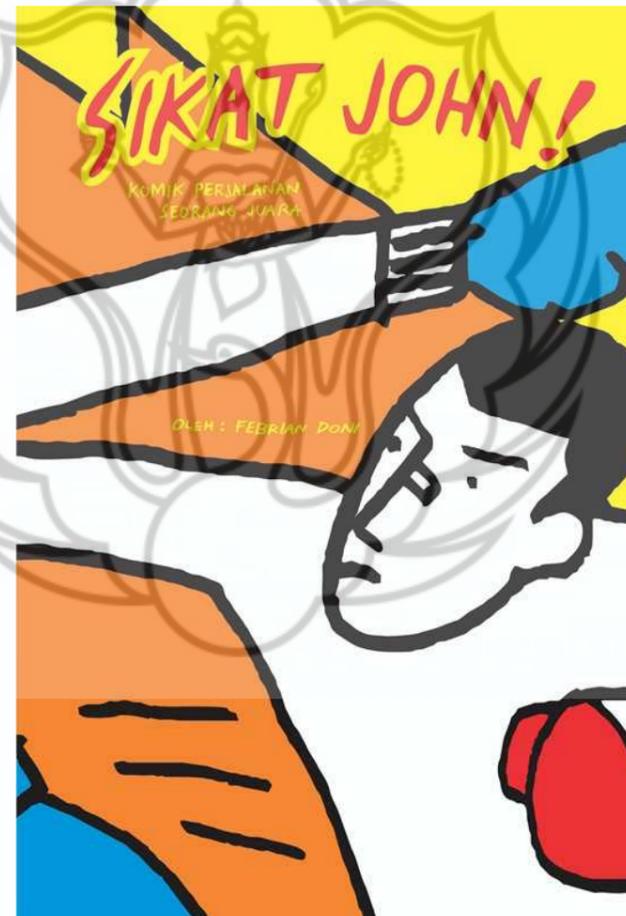
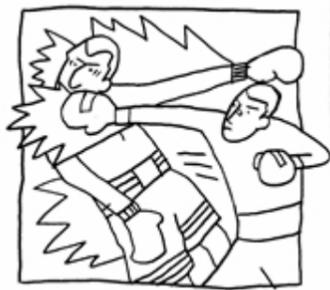
Pewarnaan menggunakan warna cerah dan cenderung *fullcolor* untuk beberapa halaman warna dan kover. Warna menggunakan warna primer bertujuan agar menarik secara tampilan.



# STUDI VISUAL

## SKETSA SAMPUL

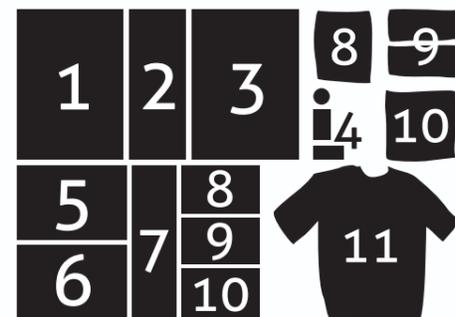
Mengambil salah satu adegan dalam panel komik Sikat John! untuk dijadikan sebagai sampul depan dan belakang.



# STUDI VISUAL

## MEDIA PENDUKUNG

Berikut adalah hasil rancangan dan beberapa hasil produksi yang telah dibuat. Untuk mendukung para penikmat komik, terutama komik *Sikat John!*



- |                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| 1. Poster         | 6. Postcard (belakang) |
| 2. X-banner       | 7. Pembatas buku       |
| 3. Katalog        | 8. Coverbook           |
| 4. Pin dan stiker | 9. Pencilcase          |
| 5. Postcard(muka) | 10. Bantal             |
|                   | 11. Kaos               |



# PENUTUP

Media cetak yang saya angkat berikut adalah buku. Buku komik merupakan media telah lama berada ditengah masyarakat. Meskipun popularitasnya tidak seperti Jepang maupun Amerika yang memiliki budaya kuat akan dunia komik. Komik yang dulunya identik dengan bacaan anak kecil, kini telah berubah menjadi bacaan semua kalangan. Tujuan dihadirkan komik pun beragam. Mulai untuk tujuan iklan komersil, kampanye sosial hingga media curhat.



SIKAT JOHN!

2015

