PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI

NOVEL TOTTO-CHAN

KARYA DESAIN

Maria Tintun Surya Nurani
NIM : 111 2206 024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2014

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI

NOVEL TOTTO-CHAN

KARYA DESAIN

Maria Tintun Surya Nurani
NIM 111 2206 024

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

2014

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **Perancangan Komik Adaptasi Novel Totto-chan** diajukan oleh Maria Tintun Surya Nurani, NIM: 111 2206 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juli 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Terra Bajraghosa S.Sn, M.Sn
NIP 19810412 200604

Pembimbing II / Anggota

Drs. Asnar Zacky M.Sn
NIP 1970807 198503 1003

Cognate / Anggota

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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

M. Sholahuddin S.Sn, MT
NIP 19701019 199903 1 001

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Suastiwi Triatmodjo, M.Des
NIP 19590802 198803 2 002

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN KEASLIAN

Sebagai penulis, saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI NOVEL TOTTO-CHAN merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan memaparkan sumbernya secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Yogyakarta, 4 Agustus 2014

Penulis

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya ini saya persembahkan bagi pecinta komik dan anak-anak.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkat-Nya laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI NOVEL TOTTO-CHAN ini berhasil diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini ditujukan sebagai syarat kelulusan S1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Yogyakarta. Selama penyusunan tugas akhir ini ada banyak kendala yang penulis hadapi, namun semua itu menjadi pelajaran dan pengalaman berharga yang bisa dimanfaatkan di kemudian hari.

Rasa terima juga penulis haturkan kepada semua pihak yang sudah membantu proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini :

1. Bapak Terra Bajraghosa S.Sn, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Drs. Aznar Zacky M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Indiria Maharsi S.Sn, M.Sn, selaku Cognate.
4. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Fakultas Seni Rupa.
5. Bapak M. Sholahuddin, S. Sn., MT selaku Ketua Jurusan Disain.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual.
7. Segenap Dosen dan staff di Program Studi Disain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Keluarga tercinta, Pak Slamet dan Bu Titi Surani yang telah memberikan dukungan selama masa belajar dari kecil hingga saat ini.
9. Teman-temanku, Riris, Ratri, mbak Wulan, Siti, Niken, Nico, Candra dan Berta yang telah secara langsung menemani dan memberikan bantuan selama masa pengerjaan Tugas Akhir dan pameran ini.
10. Teman-teman seangkatan Disain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2011.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

11. Teman-teman *online* maupun *offline* yang telah menemani begadang selama masa pengerjaan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seangkatan pendadaran atas inspirasinya.

Jika ada nama yang belum tercantum, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Selebihnya, tidak ada kata lagi yang bisa terucap selain terima kasih yang tidak terkira atas dukungan moral dan material yang telah diberikan selama ini. Juga terima kasih atas doa-doa, sumbangsih, saran, dan semangat yang terus mengalir. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 4 Agustus 2014

Maria Tintun Surya Nurani

NIM : 111 2206 024

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Komik merupakan media unik yang mampu menyampaikan pesan melalui gambar, tulisan, dan berbagai macam elemen yang tidak ditemukan di media lain. Komik memiliki unsur menghibur sehingga komik bisa diterima oleh berbagai kalangan. Teknik pembuatan komik tidak terbatas dan bisa dibuat dengan menggunakan berbagai macam media dan gaya yang hingga kini masih bisa dieksplorasi terus.

Perancangan komik adaptasi novel Totto-chan ini bertujuan untuk memberikan bacaan alternatif bagi anak-anak. Anak-anak memiliki potensi yang sangat luas sehingga harus diberi asupan bacaan yang baik pada masa awal kehidupan mereka agar kelak dapat memetik pelajaran dan memanfaatkannya dalam kehidupan. Novel Totto-chan mengandung pendidikan karakter yang baik bagi kehidupan anak-anak. Oleh karena itu, penulis mencoba memvisualisasikannya dalam karya komik dengan media cat air dengan harapan agar anak-anak tertarik untuk membaca dan mendapatkan pelajaran yang berguna bagi masa depan.

Kata kunci : komik, cat air, Totto-chan, komunikasi visual

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Comic is a unique media which is able to convey messages by pictures, writings or many elements which is not found in other media. Comic has an amusing element that can be accepted in many areas. The technique of creating comic is unlimited and it can be made by using many media and style that so far it can still be explored continuously.

The making of Totto-chan comic adaptation is intended to give alternative reading for children. Children have a very large potential so that they must be given a good reading input at the beginning of their lives so that they can take the benefit of the reading message and use it in their future lives. Totto-chan novel includes a good character education for the children's lives. Therefore the writer tries to visualize it into the comic by water color media, hoping that children will be interested to read and get useful benefit for the future.

Key words : comic, water color, Totto-chan, visual communication

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

Halaman Judul …….. i

Halaman Pengesahan ……. ii

Pernyataan Keaslian ……. iii

Persembahan ……. iv

Kata Pengantar …….. v

Abstrak ……. vii

Abstract …… viii

Daftar Isi …….. ix

Daftar Gambar ……. xi

BAB I PENDAHULUAN …… 1

A. Latar Belakang Masalah …….. 1
B. Rumusan Masalah …… 4
C. Tujuan Perancangan ……. 4
D. Manfaat Perancangan ……4
E. Lingkup Perancangan ……5
F. Metode Penelitian ……. 5
G. Sistematika Perancangan …….. 6

BAB II IDENTIFIKASI ……. 7

A. Identifikasi …… 7
1. Tinjauan Literatur Komik ……. …. 7
a. Pengertian Komik ……. 7
b. Sejarah Perkembangan Komik ……. 8

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1) Sejarah Komik Indonesia 8
2) Sejarah Komik Dunia 20
a) Komik Amerika 20
b) Komik Jepang 23
c) Komik Korea (Manhwa) 28
d) Komik Cina / Hongkong (Manhua) 31
c. Bentuk dan Jenis Komik 33
1) Komik Berdasarkan Bentuknya 33
2) Komik berdasarkan Jenis Cerita 35
3) Komik Berdasarkan Pembacanya 37
d. Basis Media Komik 38
1) Media Tradisional / Kertas 38
2) Media Digital 38
3) Media Alternatif / New media 39
e. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial 39
f. Elemen Komik 41
1) Panel 41
2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel 43
3) Parit 45
4) Balon Kata 46
5) Bunyi Huruf 47
6) Ilustrasi 47
7) Cerita 48
8) Splash 48
9) Garis 49
10) Simbolia 49
g. Teknik Pembuatan Komik 50
1) Manual 50
2) Digital 52
2. Tinjauan Literatur Novel 54
a. Pengertian Novel 54

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Jenis-jenis Novel …….. 54
c. Novel Anak ……. 55
3. Peran Buku dalam Pengembangan Budi Pekerti Anak …….. 56
4. Tinjauan Komik Yang Akan Dirancang …… 58
a. Bentuk Novel Totto-chan Gadis Cilik di Jendela …….. 58
b. Ide dan Tema Cerita …… 59
c. Aspek Filosofis ……. 60
d. Faktor Eksternal …….. 61
e. Tinjauan, Fungsi, dan Peranan Novel Totto-chan …… 61
5. Tinjauan Komik Pesaing …….. 62
B. Analisis …….. 66
1. Analisis SWOT …… 66
2. Kesimpulan …….. 67

BAB III KONSEP PERANCANGAN ……. 68

A. Konsep Kreatif ……..68
1. Khalayak sasaran ……. 68
2. Tujuan Kreatif …….. 69
3. Strategi Kreatif ……. 69
B. Konsep Perancangan ……. 70
1. Struktur Buku …….. 71
2. Tema dan Sinopsis Cerita …….. 71
3. Setting …….. 73
4. Spesifikasi Komik ……. 73

BAB IV VISUALISASI …….. 79

A. Data Visual ……79
B. Studi Visual …… 84
1. Studi Gaya Ilustrasi …….. 84

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Studi Balon Kata …….. 87
3. Studi Tipografi ……. 87
4. Studi Disain Sampul …….. 89
5. Studi Karakter …… 91
6. Desain Karakter ……. 94
C. Sinopsis …….. 100
D. Layout Komik …… 101
1. Storyboard …… 101
2. Sketsa …… 110
3. Disain Final …….. 141
E. Media Pendukung ……..……..… 175
F. Disain Katalog dan Poster Pameran …….. 177

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN …… 179

A. Kesimpulan …… 179
B. Saran ……... 180

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik si Put On …… 10

Gambar 2. Komik Sri Asih …… 11

Gambar 3. Komik Selamat Pagi Urbaz …… 14

Gambar 4. Komik Garudayana …… 15

Gambar 5. Foto PKAN …… 16

Gambar 6. Foto Event Comic Frontier …… 17

Gambar 7. Komik Grey and Jingga …… 18

Gambar 8. Komik Situasi Umum …… 19

Gambar 9. Komik Hogan's Alley …… 21

Gambar 10. Gambar Eiga no Yume …… 25

Gambar 11. Komik Astro Boy …… 26

Gambar 12. Komik Flowers of Evil …… 30

Gambar 13. Komik The Legend of Qin …… 32

Gambar 14. Komik One Piece …… 42

Gambar 15. Komik Adekan …… 43

Gambar 16. Novel Totto-chan …… 58

Gambar 17. Gambar Buku Mahkota Permata yang Hilang …… 63

Gambar 18. Buku Aku Ingin Tahu Sains …… 63

Gambar 19. Buku detektif Sains Cilik …… 64

Gambar 20. Buku Sombong Sama Dengan Lebay …… 64

Gambar 21. Buku Langit dan Rasi Bintang …… 65

Gambar 22. Komik Cerita Rakyat Indonesia …… 65

Gambar 23. Komik Super Bible …… 66

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 24. Komposisi Warna Polychromatic dan Monochromatic …… 70

Gambar 25. Disain Layout Cover ……. 76

Gambar 26. Disain Layout Cover Bab ……. 77

Gambar 27. Contoh Panel …… 77

Gambar 28. Foto Suasana Kelas Kereta *Tomoe Gakuen* …… 79

Gambar 29. Foto Suasana Aula Sekolah …….…… 78

Gambar 30. Gambar Tetsuko Kuroyanagi …… 79

Gambar 31. Film Animasi *Grave of the Fireflies* ……. 80

Gambar 32. Film Adaptasi *Grave of the Fireflies* ……. 80

Gambar 33. Foto Kereta Api ……. 81

Gambar 34. Foto Jepang tahun 1950-an …… 81

Gambar 35. Foto Jepang tahun 1950-an …… 81

Gambar 36. Foto orang-orang Jepang …….. 82

Gambar 37. Foto orang-orang Jepang ……. 82

Gambar 38. Foto Suasana TK Jepang …….. 82

Gambar 39. Foto Suasana Makan Siang TK Jepang …….. 83

Gambar 40. Konsep Film Animasi Totoro ……. 83

Gambar 41. Konsep Film Animasi Ponyo …….. 84

Gambar 42. Gambar Konsep Film Howl's Moving Castle …… 84

Gambar 43. Gambar Konsep Film Mononoke Hime ……. 85

Gambar 44. Ilustrasi Anak Chihiro Iwasaki …….…….. 85

Gambar 45. Model Totto-chan …… 90

Gambar 46. Model Mama …… 90

Gambar 47. Model Papa …… 91

Gambar 48. Model Pak Kobayashi …… 91

Gambar 49. Model Rocky …… 91

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 50. Model Yasuaki …… 92

Gambar 51. Model Ryo-chan …… 92

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu unsur yang penting dalam kehidupan. Seperti dikutip dalam makalah "*Comperative* Sistem Pendidikan Jepang dan Indonesia" karya Pangi Syarwi, Paulo Freire berpendapat bahwa "pendidikan sesungguhnya adalah alat untuk mencerdaskan manusia". Pada jaman di mana perkembangan teknologi dan persaingan global mulai meninggi seperti saat ini memang dibutuhkan manusia-manusia yang memiliki kemampuan daya saing tinggi, namun terkadang hal ini mengakibatkan berkurangnya nilai-nilai moral yang diajarkan di sekolah. Akibatnya, anak-anak semakin terbebani dengan tugas-tugas sekolah dan tidak mengembangkan karakter-karakter yang baik dalam diri mereka, seperti sifat tanggung jawab, budi pekerti, nilai-nilai kejujuran dan saling menghormati; padahal, fungsi pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional bab 2 pasal 3 adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Ki Hajar Dewantara seperti dikutip dalam buku Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPN, 2007: 114), "alam keluarga adalah pendidikan pertama dan terpenting. Oleh karena itu sejak timbulnya adat kebiasaan hingga kini, kehidupan keluarga selalu mempengaruhi pertumbuhan budi pekerti tiap-tiap manusia." Namun akhir-akhir ini, orang tua lebih suka menyerahkan semua pendidikan pada instansi sekolah; padahal anak-anak juga membutuhkan pendidikan dari lingkungan sekitarnya. Kecenderungan ini menyebabkan orang tua menilai kecerdasan anak hanya dari nilai-nilai yang dia dapat di sekolah saja dan melupakan nilai-nilai budi pekerti yang seharusnya didapat dan diterapkan di lingkungan sekitar. Dalam makalah Pangi Syarwi juga dijelaskan bahwa sistem pendidikan di Jepang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

terbagi menjadi dua periode, yakni sebelum dan sesudah Perang Dunia II. Kebijakan pendidikan sebelum Perang Dunia II berpegang pada Salinan Naskah Kekaisaran tentang Pendidikan (*Imperial Rescript on Education*) yang berfungsi mengembangkan daya intelektual dan kekuatan moral yang sempurna, menghormati institusi, dan menjalankan hukum. Tujuannya adalah meningkatkan kesetiaan dan ketaatan bagi Kaisar agar dapat memperoleh persatuan masyarakat di bawah ayah yang sama, yakni Kaisar. Sedangkan kebijakan pendidikan setelah Perang Dunia II berpegang pada *Fundamental Law of Education* yang menetapkan kebijakan pendidikannya atas dasar hak asasi manusia, jaminan kebebasan berfikir, hati nurani, kebebasan beragama, kebebasan akademik, dan hak bagi semua orang untuk mendapatkan pendidikan sesuai dengan kemampuan mereka. Tujuannya adalah untuk meningkatkan perkembangan kepribadian secara utuh, menghargai nilai-nilai individu, dan menanamkan jiwa yang bebas. Pendidikan Jepang telah menerapkan nilai-nilai holistik dalam sistemnya, yakni mengembangkan kecerdasan otak dengan aktivitas yang menyenangkan. Nilai-nilai ini pun dapat ditemukan dalam Novel Biografi "Totto-chan: Gadis Cilik di Jendela" karya Tetsuko Kuroyanagi.

Totto-chan adalah novel biografi yang mengisahkan tentang seorang anak perempuan bernama Totto yang baru saja dikeluarkan dari sekolahnya karena dianggap nakal. Ibu Totto yang yakin bahwa sebenarnya anaknya membutuhkan sistem sekolah yang lebih baik kemudian memasukkan Totto ke Sekolah Dasar Tomoe yang nantinya akan mengubah pandangan hidup bocah ini selamanya. Di sekolahnya yang baru, Totto menemukan banyak hal baru, seperti belajar dalam gerbong, makan siang dengan lauk dari gunung dan laut, serta kelas di sawah. Totto juga mengalami berbagai macam kisah selama dia bersekolah di sana, seperti menggali lubang pembuangan kotoran untuk mencari dompetnya yang hilang, melihat gadis-gadis yang 'bicara menggunakan tangan', tidur di sekolah untuk menyambut gerbong kelas yang baru, dan menyanyikan lagu "Yuk Kunyah Baik-Baik" di depan serdadu yang terluka.

Buku ini ditulis oleh Tetsuko Kuroyanagi berdasarkan pengalamannya belajar di Sekolah Dasar Tomoe. "Totto-chan" adalah nama kecil Tetsuko. Buku ini pertama kali diterbitkan pada tahun 1981 dan telah diterjemahkan ke berbagai bahasa. Buku ini cukup terkenal di kalangan para pengajar karena mengandung nilai-nilai pendidikan yang tidak konvensional dan bersifat universal. Melalui mata seorang anak kecil bernama Totto, kita

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

disuguhi berbagai kisah yang mengandung nilai-nilai moral seperti semangat belajar yang tinggi, rasa toleransi terhadap sesama manusia, kebebasan dalam memilih, serta saling menghormati dan menghargai satu sama lain. Karakter-karakter yang ada di buku ini memiliki pengaruh yang baik dalam kehidupan Totto, sehingga ketika gadis ini dewasa ia membawa kenangan yang mengesankan serta mampu mendirikan Yayasan Totto-chan untuk melatih aktor-aktor tuna rungu dalam membawakan aksi teaterikal bagi sesama penderita. Tetsuko juga menjadi *ambassador* Goodwill untuk UNICEF atas jasanya membuat buku yang telah mengubah wajah dunia pendidikan. Dalam perkembangan berikutnya, Tetsuko telah mengunjungi beberapa negara berkembang di seluruh dunia untuk menolong anak-anak yang menderita karena perang dan membukakan mata dunia tentang keadaan anak-anak tersebut.

Komik adalah salah satu media yang dikenal dalam dunia disain komunikasi visual. Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic* (1993: 9) menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu. Komik bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Oleh karena kemampuannya memberikan informasi dengan menggunakan gambar dan tulisan, komik dianggap sebagai media paling tepat untuk menceritakan kembali kisah Totto pada anak-anak. Dengan sistem bercerita melalui gambar panel dan tulisan dalam balon dialog, anak-anak akan mampu memahami isi buku ini dengan lebih baik dan lebih mudah tertarik karena banyaknya ilustrasi dan warna.

Teknik pewarnaan yang akan digunakan dalam perancangan komik adaptasi ini adalah teknik cat air. Cat air sejak dahulu banyak digunakan dalam pembuatan ilustrasi buku-buku cerita anak. Cat air memiliki sentuhan warna yang natural dan sesuai dengan tema dunia anak yang lembut dan menyenangkan. Dengan menggabungkan teknik bercerita melalui bahasa komik dan teknik cat air yang mampu menghasilkan warna-warna lembut, diharapkan akan menghasilkan komik yang disukai oleh anak-anak.

Kisah-kisah dalam novel Totto-chan mengandung nilai-nilai budi pekerti yang universal sehingga baik untuk dibaca semua orang dari berbagai kalangan, namun ada bagian serta istilah-istilah serapan yang ditujukan bagi pembaca dewasa. Wagiono, seperti dikutip dalam buku *Buku Dalam Indonesia Baru* (1999: 191) menyatakan bahwa

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dalam buku anak, ilustrasi memiliki peranan yang sangat penting baik dari segi pemasaran produk maupun dari segi misi memperkaya minat baca anak-anak. Oleh karena itu, perancangan komik novel adaptasi Totto-chan ini diharapkan bisa menjangkau *target audience* anak-anak dengan usia Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang komik yang diadaptasi dari buku Totto-chan menggunakan teknik cat air dengan alur cerita dan visualisasi yang mudah dipahami oleh anak-anak sehingga dapat menjadi salah satu media pendukung pendidikan budi pekerti.
2. Bagaimana cara membuat media pendukung yang menarik dan cara membuat media promo sebagai pendukung peluncuran dan peredaran komik cat air Totto-chan.

C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan komik cat air yang diadaptasi dari buku Totto-chan ini adalah :

1. Untuk mendapatkan sebuah rancangan komik dengan alur cerita dan visualisasi yang mudah dipahami oleh anak-anak menggunakan teknik cat air sehingga dapat menjadi salah satu media pendukung pendidikan budi pekerti.
2. Untuk membuat media pendukung yang menarik dan membuat media promosi sebagai pendukung peluncuran dan peredaran komik cat air Totto-chan.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memahami proses perancangan komik dengan media cat air sebagai salah satu media komik alternatif.

2. Bagi Institusi

Institusi diharapkan mampu menambah khasanah dalam dunia Disain Komunikasi Visual.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. **Bagi Masyarakat**

   Masyarakat diharapkan mampu menjadikan perancangan komik Totto-chan sebagai salah satu media pendukung pendidikan budi pekerti bagi anak dan memperkaya pustaka dunia perkomikan.

E. Lingkup Perancangan

Materi perancangan komik Totto-chan ini bersumber dari buku novel Totto-chan yang ditulis oleh Tetsuko Kuroyanagi dan sudah diterbitkan di Indonesia oleh penerbit Gramedia dengan judul "Totto-chan, Gadis Cilik di Tepi Jendela" pada tahun 2008. Dialog dan alur ceritanya diambil dari buku novel tersebut dan disesuaikan dengan sudut pandang anak-anak.

F. Metode Penelitian

1. **Tahap Pengumpulan Data**

   Data teks, gambar dan audionya diambil dari buku novel, dari buku-buku referensi terkait, serta dari data internet. Seluruhnya digunakan sebagai acuan untuk dasar pembuatan buku ini.

2. **Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

   Metode pengumpulan data berupa studi pustaka, yaitu pengumpulan data verbal dan visual. Bahan penelitiannya dicari melalui buku-buku dan data di internet yang berkaitan dengan topik komik Totto-chan. Data-data yang didapat dipilah sesuai dengan kebutuhan dan digunakan sebagai acuan dalam menggambar obyek komik. Pencarian gaya visualisasi yang digunakan dalam perancangan komik dilakukan dengan cara mengobservasi dan membandingkan komik dan cerita anak yang sudah beredar di pasar.

3. **Alat**

   Alat-alat yang digunakan dalam perancangan ini adalah komputer dan kamera sebagai pengumpul data visual dan tertulis. Alat gambar yang digunakan meliputi cat air, pensil warna, pensil hitam, penghapus, penggaris, kertas khusus cat air, air dan palet. Alat pemindai menggunakan *scanner*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

4. Tahap Perancangan

a. Eksperimen format buku

Mencari bentuk yang paling sesuai untuk buku yang akan dicetak, termasuk jumlah halaman, bahan kertas, ukuran dan teknik cetak.

b. Penyiapan Materi

Materi yang disiapkan berupa referensi gambar dan naskah berdasarkan novel Totto-chan.

c. Pembuatan *Storyboard*

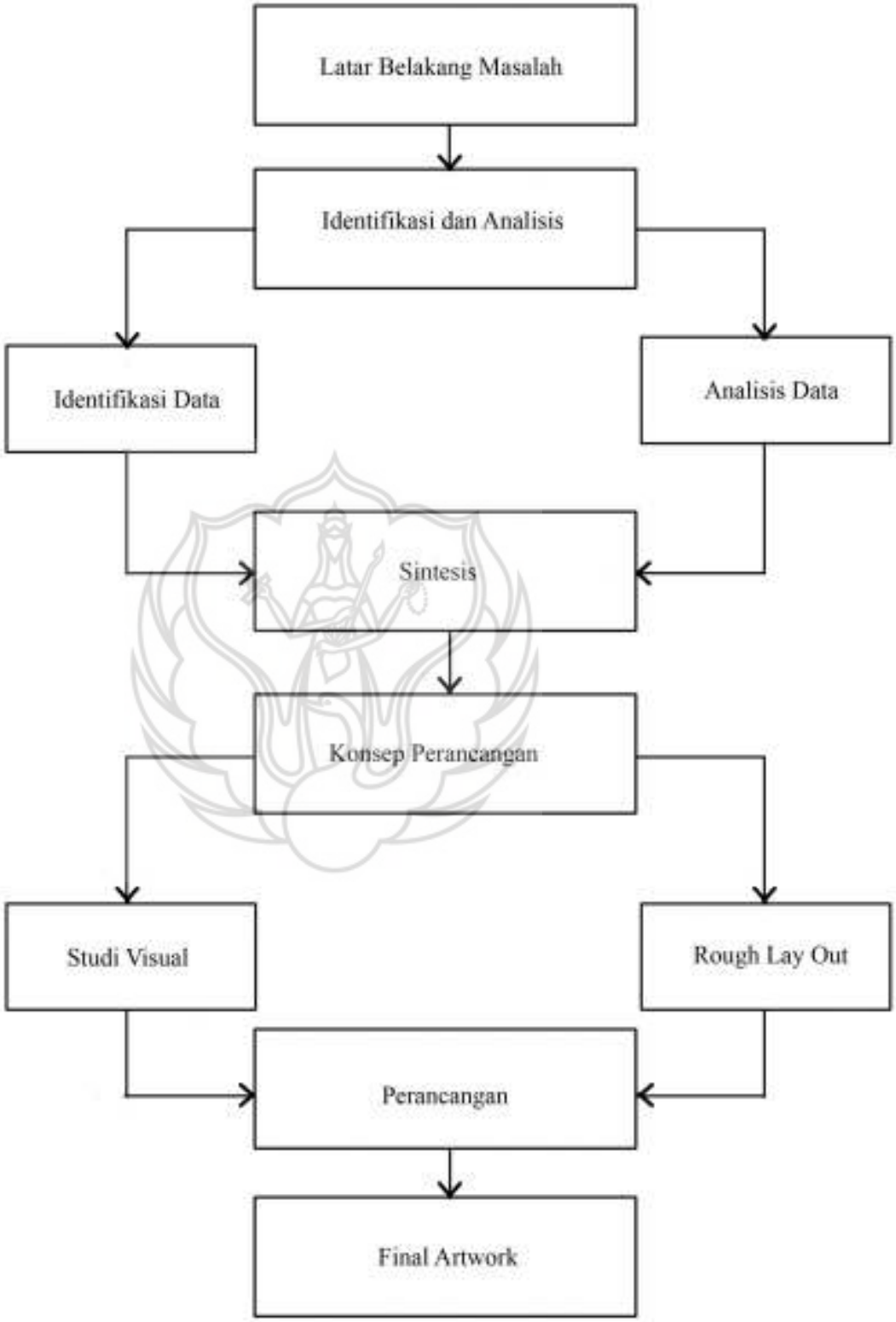
Naskah yang sudah jadi disusun dalam bentuk *storyboard* berupa sketsa pensil kasar pada kertas HVS biasa.

d. Produksi

Berdasarkan *storyboard* dan naskah yang sudah ada, proses produksi dilakukan dengan cara membuat sketsa pada kertas khusus cat air. Gambar yang sudah jadi akan dipindai dengan menggunakan scanner. Data teks dimasukkan dengan cara menggunakan komputer dan dilayout. Hasilnya akan dicetak menjadi komik.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

G. Sistematika Perancangan



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta