

**PERANCANGAN ARTBOOK “*THE ULTIMATE FIRE
RESCUE*” SEBAGAI SUPERHERO ALTERNATIF UNTUK
ANAK-ANAK & REMAJA**



PERANCANGAN

Fajar Dwi Jantoro

1112172024

**PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN ARTBOOK “*THE ULTIMATE FIRE
RESCUE*” SEBAGAI SUPERHERO ALTERNATIF UNTUK
ANAK-ANAK & REMAJA**



PERANCANGAN

Fajar Dwi Jantoro

1112172024

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

2018

PERANCANGAN ARTBOOK “THE ULTIMATE FIRE RESCUE” SEBAGAI SUPERHERO ALTERNATIF UNTUK ANAK - ANAK & REMAJA diajukan oleh Fajar Dwi Jantoro, NIM 111 2172 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Perancangan *Artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” ini merupakan sebuah usaha penulis untuk mengangkat isu tentang *Superhero*. Seperti kita ketahui, kalangan remaja dan anak-anak merupakan kelompok besar dari penggemar konten *Superhero*. Isu yang dimaksud oleh penulis adalah kegelisahan masyarakat tentang dampak negatif dari *Superhero* yaitu “kekerasan” yang berdampak pada perilaku “agresif” yang timbul pada remaja dan anak-anak. Melalui media baru seperti *artbook* ini diharapkan mampu sebagai langkah awal untuk menyampaikan ide atau konsep *Superhero* alternatif, untuk mengurangi dampak agresif yang ditimbulkan oleh tokoh *Superhero* pada remaja dan anak.

Secara personal, upaya terbaik telah disuguhkan oleh penulis agar perancangan tugas akhir ini maksimal. Namun penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam berbagai aspek. Kedepannya penulis berharap kedepan akan lebih banyak perancangan *artbook* – *artbook* lain yang melingkupi berbagai bidang *entertainment* seperti film, animasi, *video game*, dan lain-lain, yang bidang tersebut merupakan salah satu bentuk desain komunikasi visual.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Dwi Jantoto

NIM : 111 2172 024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan *Artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” sebagai *Superhero* Alternatif untuk Anak-anak & Remaja

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Februari 2018

Fajar Dwi Jantoto

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala nikmat dan hidayahNYA. Tidak lupa junjungan besar Nabi Muhammad SAW, sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terwujud dan terselesaikan dengan baik. Hal ini tidak lepas dari dukungan semua pihak yang telah membantu. Untuk itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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 dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan masukan dan koreksi sehingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Terra Bajraghosa S,Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan saran dan solusi sehingga perancangan ini dapat menjadi karya Tugas akhir yang baik.
8. Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Cognate. Atas segala bimbingan serta arahnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Koskow selaku Dosen Wali yang selalu memberikan pencerahan dan motivasi kepada mahasiswanya.
10. Seluruh Dosen pengajar jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta

11. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang menyediakan literatur dan data yang berhubungan dengan Perancangan ini.
12. Orangtua saya tercinta Mama, Papa, yang selalu mendukung, atas doanya juga dengan kesabaran dan rasa cinta yang tak terbatas untuk anak-anaknya.
13. Kakak saya A Dani dan Mbak Ayu, dan Adik saya Nabila yang memberi banyak dukungan dan motivasi luar biasa bagi saya.
14. Untuk Nita Dewi Lesamaya yang menemani saya dalam proses perancangan. Untuk perhatian & support yang begitu luar biasa, dan berbagi momen-momen yang sangat berkesan dalam hidup saya.
15. Semua sahabat-sahabatku, Pamega Gesa, Syaiful Fathah, Pandu Agung, Akhmad Soedjar, Thoma Prayoga, Basong, , Eko, Hasbi, Danang, Bachtiar Pontian, Cah Kos lama Belva Nugraha, Andre, Raka, Iend, Cukies, Rama, Fath, Cah kos Krapyak, Bughi, Aziz Anjosu, Fuji, Rizal, Hilmi, Wildan, dan teman lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu-satu namanya, baik yang telah membantu dalam proses pelaksanaan tugas akhir ini dan telah menemani saya selama di jogja berbagi pengalaman, *spirit*, dan memori.
16. Seluruh angkatan 2011 “Akar Pohon” jurusan Desain Komunikasi Visual.
17. Untuk teman-teman di Bentang Pustaka terimakasih atas kesempatan untuk saya kerja profesi disana.

ABSTRAK

Perancangan *Artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” sebagai *Superhero* alternatif untuk anak-anak dan remaja.

Oleh : Fajar Dwi Jantoro

NIM : 1112172024

Superhero merupakan sebuah produk budaya populer yang perkembangannya begitu *massive* di berbagai media seperti komik, game, film, maupun animasi. Perkembangan *massive* itu salah satunya didorong oleh faktor *fans* atau jumlah penggemar *Superhero* yang begitu besar dan terus bertambah dari waktu ke waktu. Banyaknya jumlah penggemar ini melingkupi penggemar dari kalangan orang dewasa, remaja, sampai anak-anak. Dampak baik dari bisnis *superhero* ini salah satunya adalah sebagai penyumbang ladang perekonomian dengan jumlah keuntungan laba yang fantastis.

Namun dibalik itu, bisnis *superhero* ini tetap saja terdapat dan memberikan pengaruh negatifnya. Latar belakang atau narasi tentang *Superhero-superhero* yang ada pada umumnya adalah sebagai sosok pemberantas kejahatan, dimana karena latar belakang itu narasi – narasi tentang *superhero* sangat dekat dengan aktifitas kekerasan (adu fisik). Isu agresifitas kerap kali timbul di kalangan anak-anak dan remaja dan kerap kali di sangkut pautkan dengan adanya pengaruh dari *superhero*. Hal ini didukung dengan pernyataan pakar psikolog bahwa anak-anak memiliki sikap yang cenderung meniru apa yang dilihat terutama dari sosok yang diidolaknya.

Permasalahan diatas yang melatar belakangi perancangan *artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” Sebagai *hero* alternatif untuk anak-anak dan remaja. Sosok pemadam kebakaran dirancang oleh penulis dan memiliki potensi menjadi *superhero* alternatif. Di sisi lain *hero* pemadam kebakaran ini memiliki latar belakang yang berbeda, bukan sebagai pemberantas kejahatan, melainkan sebagai *hero* penyelamat (bencana).

Kedepan, lewat *artbook* ini diharapkan dapat menyampaikan ide dasar tersebut dan penulis berharap ide dasar tersebut dapat diperluas dan dikembangkan kembali , seperti pembuatan ide cerita, dan aspek lainnya agar karakter *hero* ini dapat seutuhnya hidup, dan dapat bersaing di dunia *entertaint* sebagai produk *superhero* alternatif baru tanpa menimbulkan dampak mental agresif bagi anak yang mengidolaknya.

Kata kunci : *Superhero*, Pemadam Kebakaran, *Artbook*

ABSTRACT

Superhero is a popular cultural product whose development is so massive in various media such as comics, games, movies, and animation. The massive developments are one of them driven by the factor of fans or the number of superhero fans who are so large and growing from time to time. This large number of fans includes kids until than adults. The one impact of the superhero business is as a contributor to the economy with a fantastic profit.

But behind that, the superhero business is still there and give a negative influence when the background or narrative of the superheroes in general is as a figure of crime eradication, the background narratives about the superhero is very close to the activity of violence (physical fight). The issue of aggressiveness often arises among children and adolescents and is often associated with the influence of superheroes. This is supported by the statement of expert psychologists that children have an attitude that tends to mimic what is seen from the figure idolized.

The above issues are the background of designing the artbook "The Ultimate Fire Rescue" As an alternative hero for children and adolescents. Fire Brigade is initiated by the author and has the potential to become an alternative superhero. This fire fighter heroes has a different background, not as a crime combatant, but as a rescue hero (disaster).

In the future, through this artbook is expected to convey the basic idea and the authors hope the basic idea can be expanded and developed again, such as making story ideas, and other aspects so that this hero character can be fully alive, and can compete in the entertaint world as a new alternative superhero products without causing an aggressive mental impact for the child who idolizes it.

Keywords: Superhero, Fire Brigade, Artbook

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan dan Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	9
A. IDENTIFIKASI DATA.....	9
1. Tinjauan Tentang <i>Artbook</i>	9
2. Tinjauan Elemen Dalam Buku.....	10

a. Teks	10
b. Visual	12
c. <i>Layout</i>	14
3. Tinjauan Tentang <i>Superhero</i>	15
a. Kategorisasi Karakter <i>Superhero</i>	17
b. Desain Visual Karakter <i>superhero</i>	22
4. Tinjauan Tentang Pemadam Kebakaran.....	29
a. Tugas Pemadam Kebakaran.....	29
b. Peralatan Petugas Pemadam Kebakaran	30
c. Transportasi/ Kendaraan Pemadam Kebakaran	31
d. Referensi Teknologi Yang Berhubungan Dengan Pemadam Kebakaran.....	31
5. Tinjauan Perilaku Agresif (Kekerasan)	43
a. Penyebab Perilaku Agresif.....	43
b. Dampak Perilaku Agresif Bagi Korban	46
6. Analisis Data (5W + 1H)	46
7. Kesimpulan Analisis	49
BAB III KONSEP PERANCANGAN	51
A. Konsep Media	51
1. Tujuan media	51
2. Strategi Media.....	52
3. Program Media.....	55
B. Konsep Kreatif	55
1. Tujuan Kreatif.....	55
2. Strategi Kreatif.....	56
a. Artbook	56
1) Konsep Visual	56
2) Konten <i>Artbook The Ultimate Fire Rescue</i>	56
b. Media Utama	60

c. Media Pendukung.....	60
3. Program Kreatif	61
4. Biaya Kreatif.....	63
BAB IV VISUALISASI	64
A. Konten Buku	65
1. Pendahuluan	65
2. Desain <i>Properties</i>	65
a. <i>Special tools</i>	65
1) F.A.H (<i>Fire Advance Helmet</i>)	65
2) F.A.S (<i>Fire Advance Suit</i>)	73
3) <i>FE Launcher Portable</i>	81
4) HZ – Robo	89
b. <i>Common Tools</i>	93
1) <i>Hammer Tools</i>	93
2) <i>Halligans Tools</i>	95
3) <i>Axes</i>	97
4) <i>Power Saw Tools</i>	99
5) <i>Power Drill Tools</i>	101
3. Desain <i>Vehicles</i>	103
a. Mobil Damkar <i>Micro</i> (Micro-EX).....	103
b. Mobil Misil Damkar Jarak Jauh (Treagle-MX).....	111
c. Tank Damkar (T-EX).....	119
d. Pesawat Damkar (PhiniEX).....	127
B. Media Utama	136
1. Buku	136
a. Desain Logo <i>The Ultimate Fire Rescue</i>	136
b. Desain <i>Cover Artbook</i>	138
c. <i>Layout Artbook</i>	139
C. Media Pendukung.....	140
1. Poster Pameran.....	140
2. Pin.....	141

3. Kalender Meja	141
4. Stiker	142
D. Final Artwork	143
BAB V PENUTUP	193
A. KESIMPULAN	193
B. SARAN	194
DAFTAR PUSTAKA	195
1. Buku	195
2. Jurnal	195
3. Tautan	195
LAMPIRAN	196



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Program Media.....	55
Tabel 2. Jadwal Perancangan	61
Tabel 3. Peralatan Produksi.....	62
Tabel 4. Software Yang Digunakan Untuk Produksi.....	63
Tabel 5. Biaya Kreatif	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Figur A, B, C.....	24
Gambar 2. Contoh Fisik <i>Superhero</i> Amerika	24
Gambar 3. Contoh Fisik <i>Superhero</i> Jepang	25
Gambar 4. Kostum <i>Superhero</i> Dengan Konsep Warna-Warna Primer	27
Gambar 5. Konsep Kostum Warna Bendera.....	27
Gambar 6. Kostum <i>Hero</i> Flash Simbol Elemen Kilat.....	28
Gambar 7. Kostum Nusantaranger Dengan Simbol / Elemen Etnik.....	28
Gambar 8. “REX” Exoskeleton Untuk Kebutuhan Kesehatan.....	33
Gambar 9. “HAL” Exoskeleton Untuk Kebutuhan Kesehatan..	33
Gambar 10. Exoskeleton Milik Militer Rusia	34
Gambar 11. “AFA” (<i>Advance Firefighting Apparatus</i>).....	35
Gambar 12. “AFA” (<i>Advance Firefighting Apparatus</i>).....	36
Gambar 13. Exoskeleton Dalam Film <i>Pacific Rim</i>	37
Gambar 14. Helm Canggih “C-thru”	39
Gambar 15. Rudal Pemadam.....	40
Gambar 16. Tank Pemadam “Big Wind”	41
Gambar 17. Tank Pemadam “Big Wind”	42
Gambar 18. Mobil “Fin Komodo”	43
Gambar 19. Mobil “Amatoya Ford”	43
Gambar 20. Referensi Helm pemadam modern.....	66
Gambar 21. F.A.H Sketsa Desain 1	66
Gambar 22. F.A.H Sketsa Desain 2	67
Gambar 23. F.A.H Sketsa Desain 3	67
Gambar 24. F.A.H Sketsa Desain 4	67
Gambar 25. F.A.H Sketsa Desain 5	68
Gambar 26. F.A.H <i>Greyscale</i> Desain 1.....	68
Gambar 27. F.A.H <i>Greyscale</i> Desain 2.....	69
Gambar 28. F.A.H <i>Greyscale</i> Desain 3.....	69

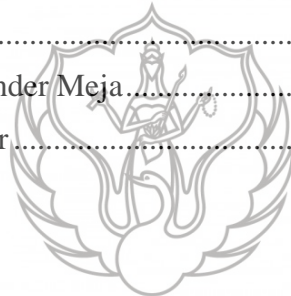
Gambar 29. F.A.H <i>Greyscale</i> Desain 4.....	70
Gambar 30. F.A.H <i>Greyscale</i> Desain 5.....	70
Gambar 31. F.A.H <i>Final Design</i> 1.....	71
Gambar 32. F.A.H <i>Final Design</i> 2.....	71
Gambar 33. F.A.H <i>Final Design</i> 3.....	71
Gambar 34. F.A.H <i>Final Design</i> 4.....	72
Gambar 35. F.A.H <i>Final Design</i> 5.....	72
Gambar 36. Referensi Visual <i>Exosuit</i>	73
Gambar 37. Sketsa F.A.S Desain 1.....	74
Gambar 38. Sketsa F.A.S Desain 2.....	74
Gambar 39. Sketsa F.A.S Desain 3.....	75
Gambar 40. Sketsa F.A.S Desain 4.....	75
Gambar 41. Sketsa F.A.S Desain 5.....	76
Gambar 42. F.A.S <i>Greyscale</i> Desain 1.....	76
Gambar 43. F.A.S <i>Greyscale</i> Desain 2.....	77
Gambar 44. F.A.S <i>Greyscale</i> Desain 3.....	77
Gambar 45. F.A.S <i>Greyscale</i> Desain 4.....	78
Gambar 46. F.A.S <i>Greyscale</i> Desain 5.....	78
Gambar 47. F.A.S <i>Final Design</i> 1.....	79
Gambar 48. F.A.S <i>Final Design</i> 2.....	79
Gambar 49. F.A.S <i>Final Design</i> 3.....	80
Gambar 50. F.A.S <i>Final Design</i> 4.....	80
Gambar 51. F.A.S <i>Final Design</i> 5.....	81
Gambar 52. Referensi Visual <i>Launcher</i>	82
Gambar 53. Sketsa <i>FE Launcher</i> Desain 1.....	82
Gambar 54. Sketsa <i>FE Launcher</i> Desain 2.....	83
Gambar 55. Sketsa <i>FE Launcher</i> Desain 3.....	83
Gambar 56. Sketsa <i>FE Launcher</i> Desain 4.....	83
Gambar 57. Sketsa <i>FE Launcher</i> Desain 5.....	84
Gambar 58. <i>FE Launcher Greyscale</i> Desain 1.....	84
Gambar 59. <i>FE Launcher Greyscale</i> Desain 2.....	85

Gambar 60. <i>FE Launcher Greyscale Desain 3</i>	85
Gambar 61. <i>FE Launcher Greyscale Desain 4</i>	86
Gambar 62. <i>FE Launcher Greyscale Desain 5</i>	86
Gambar 63. <i>Final Design FE Launcher Desain 1</i>	87
Gambar 64. <i>Final Design FE Launcher Desain 2</i>	87
Gambar 65. <i>Final Design FE Launcher Desain 3</i>	88
Gambar 66. <i>Final Design FE Launcher Desain 4</i>	88
Gambar 67. <i>Final Design FE Launcher Desain 5</i>	89
Gambar 68. Referensi Visual <i>Hazmat Robot</i>	90
Gambar 69. Sketsa <i>HZ Robo Desain 1</i>	90
Gambar 70. Sketsa <i>HZ Robo Desain 2</i>	91
Gambar 71. <i>Greyscale HZ Robo Desain 1</i>	91
Gambar 72. <i>Greyscale HZ Robo Desain 2</i>	92
Gambar 73. <i>Final Design HZ Robo Desain 1</i>	92
Gambar 74. <i>Final Design HZ Robo Desain 2</i>	93
Gambar 75. Referensi Visual <i>Hammer</i>	93
Gambar 76. Sketsa <i>Hammer Tools</i>	94
Gambar 77. <i>Hammer Tools Greyscale</i>	94
Gambar 78. <i>Final Design Hammer Tools</i>	95
Gambar 79. Referensi Visual <i>Halligan Tools</i>	95
Gambar 80. Sketsa <i>Halligan Tools</i>	96
Gambar 81. <i>Halligan Tools Greyscale</i> ”	96
Gambar 81. <i>Final Design Halligan Tools</i>	97
Gambar 82. Referensi Visual <i>Axes</i>	97
Gambar 83. Sketsa <i>Axes</i>	98
Gambar 84. <i>Axes Greyscale</i>	98
Gambar 85. <i>Axes Final Design</i>	99
Gambar 86. Referensi Visual <i>Power Saw</i>	99
Gambar 87. Sketsa <i>Power Saw Tools</i>	100
Gambar 88. <i>Power Saw Tools Greyscale</i>	100
Gambar 89. <i>Final Design Power Saw Tools</i>	101

Gambar 90. Referensi Visual <i>Power Drill</i>	101
Gambar 91. Sketsa <i>Power Drill Tools</i>	102
Gambar 92. <i>Power Drill Tools Greyscale</i>	102
Gambar 93. <i>Final Design Power Drill Tools</i>	103
Gambar 94. Referensi Visual Mobil Damkar <i>Micro</i>	104
Gambar 95. Sketsa Micro EX Desain 1	104
Gambar 96. Sketsa Micro EX Desain 2	105
Gambar 97. Sketsa Micro EX Desain 3	105
Gambar 98. Sketsa Micro EX Desain 4	106
Gambar 99. Sketsa Micro EX Desain 5	106
Gambar 100. Micro EX <i>Greyscale</i> Desain 1	107
Gambar 101. Micro EX <i>Greyscale</i> Desain 2	107
Gambar 102. Micro EX <i>Greyscale</i> Desain 3	108
Gambar 103. Micro EX <i>Greyscale</i> Desain 4	108
Gambar 104. Micro EX <i>Greyscale</i> Desain 5	109
Gambar 105. <i>Final Design</i> Micro EX Desain 1.....	109
Gambar 106. <i>Final Design</i> Micro EX Desain 2.....	110
Gambar 107. <i>Final Design</i> Micro EX Desain 3.....	110
Gambar 108. <i>Final Design</i> Micro EX Desain 4.....	111
Gambar 109. <i>Final Design</i> Micro EX Desain 5.....	111
Gambar 110. Referensi Visual Truk Misil.....	112
Gambar 111. Sketsa Treagle MX Desain 1.....	112
Gambar 112. Sketsa Treagle MX Desain 2.....	113
Gambar 113. Sketsa Treagle MX Desain 3.....	113
Gambar 114. Sketsa Treagle MX Desain 4.....	114
Gambar 115. Sketsa Treagle MX Desain 5.....	114
Gambar 116. <i>Greyscale</i> Treagle MX Desain 1	115
Gambar 117. <i>Greyscale</i> Treagle MX Desain 2.....	115
Gambar 118. <i>Greyscale</i> Treagle MX Desain 3.....	116
Gambar 119. <i>Greyscale</i> Treagle MX Desain 5	116
Gambar 120. <i>Final Design</i> Treagle MX Desain 1	117

Gambar 121. <i>Final Design</i> Treagle MX Desain 2	117
Gambar 122 <i>Final Design</i> Treagle MX Desain 3	118
Gambar 123. <i>Final Design</i> Treagle MX Desain 4.....	118
Gambar 124. <i>Final Design</i> Treagle MX Desain 5.	119
Gambar 125. Referensi <i>Tank</i> Pemadam	120
Gambar 126. Sketsa T-EX Desain 1	120
Gambar 127. Sketsa T-EX Desain 2	121
Gambar 128. Sketsa T-EX Desain 3	121
Gambar 129. Sketsa T-EX Desain 4	122
Gambar 130. Sketsa T-EX Desain 5	123
Gambar 131. <i>Greyscale</i> T-EX Desain 1	123
Gambar 132. <i>Greyscale</i> T-EX Desain 2	123
Gambar 133. <i>Greyscale</i> T-EX Desain 3	124
Gambar 134. <i>Greyscale</i> T-EX Desain 4	124
Gambar 135. <i>Greyscale</i> T-EX Desain 5	125
Gambar 136. <i>Final Design</i> T-EX Desain 1	125
Gambar 137. <i>Final Design</i> T-EX Desain 2.....	126
Gambar 138. <i>Final Design</i> T-EX Desain 3.....	126
Gambar 139. <i>Final Design</i> T-EX Desain 4.....	127
Gambar 140. <i>Final Design</i> T-EX Desain 5.....	127
Gambar 141. Referensi Visual Pesawat Pemadam	128
Gambar 142. <i>Sketsa</i> Phin-EX Desain 1.....	128
Gambar 143. <i>Sketsa</i> Phin-EX Desain 2	129
Gambar 144. <i>Sketsa</i> Phin-EX Desain 3	129
Gambar 145. <i>Sketsa</i> Phin-EX Desain 4	130
Gambar 146. <i>Sketsa</i> Phin-EX Desain 5	130
Gambar 147. <i>Greyscale</i> Phin-EX Desain 1.....	131
Gambar 148. <i>Greyscale</i> Phin-EX Desain 2.....	131
Gambar 149. <i>Greyscale</i> Phin-EX Desain 3.....	132
Gambar 150. <i>Greyscale</i> Phin-EX Desain 4.....	132
Gambar 151. <i>Greyscale</i> Phin-EX Desain 5.....	133
Gambar 152. <i>Final Design</i> Phin-EX Desain 1	133

Gambar 153. <i>Final Design</i> Phin-EX Desain 2.....	134
Gambar 154. <i>Final Design</i> Phin-EX Desain 3.....	134
Gambar 156. <i>Final Design</i> Phin-EX Desain 4.....	135
Gambar 157. <i>Final Design</i> Phin-EX Desain 5.....	135
Gambar 158. Penjaringan Kata Kunci Logo.....	136
Gambar 159. Penjaringan Sketsa Logo.....	137
Gambar 160. Logo <i>Final</i>	137
Gambar 161. Sketsa <i>Layout Cover</i>	138
Gambar 162. <i>Cover</i> Depan Belakang.....	138
Gambar 163. Sketsa <i>Layout Artbook</i>	139
Gambar 164. Sample <i>Layout Artbook</i>	139
Gambar 165. Sketsa <i>Layout Poster</i>	140
Gambar 166. Desain Poster.....	140
Gambar 167. Desain Pin.....	141
Gambar 168. Desain Kalender Meja.....	141
Gambar 169. Desain Stiker.....	142



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kita seakan tidak asing dengan nama-nama karakter *superhero* dalam budaya populer seperti Superman, Batman, Ironman, Thor, Hulk, Naruto, Son Goku, Ultraman, Power Ranger dan nama-nama tokoh karakter *superhero* fantasi dalam budaya populer lainnya. Karakter-karakter *superhero* tersebut seakan mampu mencuri hati anak-anak maupun dewasa untuk menggemarinya. Banyak dari anak-anak maupun dewasa yang menggemari tokoh-tokoh fantasi ini karena kisah-kisah heroik mereka. Kisah mereka yang selalu menarik untuk diikuti karena berbagai kekuatan-kekuatan dahsyat maupun kemampuan mereka yang bermacam-macam dan luar biasa selalu saja meramaikan setiap adegan dalam kisah cerita *superhero* tersebut. Tak hanya populer lewat serial-serial komiknya, karakter-karakter *superhero* tersebut juga membanjiri tayangan layar kaca, layar lebar, dan tidak kalah maraknya pada media interaktif seperti *video game*.

Karakter *superhero* pada umumnya merupakan karakter fiksi manusia yang mempunyai kekuatan melebihi dibandingkan kekuatan rata-rata manusia biasa lainnya. Seperti kekuatan super yang berasal dari kekuatan fisik, kekuatan magis, kekuatan turunan dari dewa, atau kekuatan dari senjata berteknologi canggih. *Superhero* bisa juga berupa sosok berupa hewan, atau kombinasi dari keduanya yaitu manusia dan hewan (*mutant*). Dengan bekal kekuatan yang dimiliki, cerita yang ditawarkan, atau tugas dari para *superhero* pada umumnya adalah melawan para penjahat yang berbuat onar menebar bahaya dan kejahatan. Cerita umum yang ditemui pada kisah *superhero* adalah para penjahat yang ingin menguasai dunia dengan cara-cara jahat dan kehadiran *superhero* disana adalah untuk memberantas para karakter penjahat tersebut. Karenanya tidak heran pada sebagian komik, film, atau *video game* yang bertema *superhero* biasanya tak jarang yang berisi adegan-adegan kekerasan seperti memukul, menendang, menembak, menghunus, mencabik,

atau saling menghancurkan beradu fisik satu sama lain antara karakter *superhero* dengan karakter musuhnya (*villains*). Selain itu, tidak jarang pula sebagian, baik komik, film, dan *video game* yang bertema *superhero* berisi dialog verbal yang bersifat kasar atau agresif seperti memaki dan berbau umpatan. Seperti tanggapan seorang pengamat anak-anak Dra. Mazdalifah, Ph.D menurutnya, “tayangan kekerasan adalah yang menampilkan adegan kekerasan dari tingkat ringan seperti kata-kata kasar, makian cacian, sampai ke tingkat berat seperti adegan membunuh” (<http://www.health.kompas.com>).

Walaupun demikian, karakter-karakter *superhero* yang pada umumnya berisi adegan-adegan kekerasan tersebut tetap saja menjadi primadona yang tetap digemari, diidolakan, dan diikuti berbagai kisah baik oleh dewasa maupun anak-anak diberbagai jenis media.

Tokoh *superhero* pada berbagai media sebagai subjek yang ditawarkan dan dikonsumsi sebagai tontonan, khususnya bagi anak dengan unsur cerita kekerasan yang terkandung didalamnya, seringkali dikaitkan sebagai salah satu faktor pemicu lahirnya perilaku agresif pada anak.

Kasus perilaku, atau tindakan agresif yang pernah dimuat dalam beberapa surat kabar antara lain seperti anak-anak yang memukul teman sepermainannya, kasus meninggalnya seorang anak karena meniru adegan gulat *smackdown* sewaktu jam istirahat di kelas, atau kasus murid di amerika yang merenggut nyawa murid sekaligus guru kelasnya bahkan hingga membunuh polisi dengan senapan yang ia bawa, anak tersebut diduga menirukan adegan dalam *game Grand Theft Auto*.

Tontonan kekerasan tidak terkecuali kekerasan yang juga kerap kali muncul dalam kisah *superhero*, kurang layak ditonton atau ditawarkan kepada anak remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan, ini dikarenakan anak remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan masih labil dan belum tertata sepenuhnya. Selain itu, otak orang dewasa dengan anak-anak remaja sangat berbeda. Orang dewasa mempunyai *impulse control* di tengah otak yang berfungsi sebagai pengendali emosi,

tempat untuk berpikir dan tempat pertimbangan. Sedangkan otak anak-anak dan remaja belum berkembang sampai sejauh itu (<http://www.merdeka.com>).

Menurut tulisan yang terdiri dari sekelompok pakar dan para psikolog, “perilaku agresif atau kekerasan merupakan perilaku yang dipelajari, baik melalui observasi maupun melalui pengalaman langsung, bukan sesuatu yang dengan sendirinya ada di dalam diri manusia (*not innately given*), perilaku agresif timbul karena adanya pengalaman observasi terhadap model yang terjadi tanpa disadari (*modelling* atau imitasi). Perilaku akan ditiru bila orang yang ditiru dikagumi dan meniru menimbulkan perasaan bangga” (Tim Familia Pustaka, 2005:58).

Pengaruh tontonan perilaku agresif di televisi atau *video game*, terdapat kaitan antara agresif dan paparan tontonan kekerasan lewat televisi atau *video game*. Semakin banyak anak menonton kekerasan lewat media tersebut, tingkat agresifnya terhadap orang-orang lain dapat makin meningkat pula. Ternyata pengaruh tontonan kekerasan lewat televisi atau *video game* itu bersifat kumulatif, artinya makin panjangnya paparan tontonan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari makin meningkatkan perilaku agresif (Tim Familia Pustaka, 2005:58).

Masalah ini merupakan masalah yang patut diperhatikan oleh kita mengingat tayangan atau adegan kekerasan yang dibawa dari cerita tokoh-tokoh *superhero* ini ternyata membawa dampak yang negatif kepada perkembangan mental anak. Mengingat mental anak-anak sampai tahap remaja masih berkembang dan masih sangat labil untuk mengendalikan emosi mereka. Sehingga mereka pada akhirnya berlaku demikian kemungkinan karena meniru perilaku tokoh idola *superhero* yang mereka tonton di televisi maupun *video game*.

Tidak selamanya tokoh pahlawan mutlak harus seperti *superhero* pada umumnya seperti cerminan *superhero-superhero* dalam budaya populer seperti yang digambarkan di atas. Sisi kepahlawanan atau sosok *superhero* bisa juga dilihat dari berbagai sudut pandang. Contohnya melihat sisi

kepahlawanan seorang tokoh/karakter menurut profesinya, seperti contohnya seorang pemadam kebakaran yang mempunyai pekerjaan yang berpotensi membahayakan dirinya. Ini sarat akan nilai kepahlawanan dan bisa dikatakan heroik. Seperti pendapat Wibowo bahwa para *hero* ini adalah mereka yang mengorbankan dirinya untuk menunjukkan kemanusiaan sebagai tujuan luhur dari setiap manusia (Wibowo, 2012 : 50)

Dibutuhkan sebuah media DKV yang dapat menuangkan ide tersebut untuk bisa diangkat dan tersampaikan kepada masyarakat.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat *Artbook* berjudul “*The Ultimate Fire Rescue*” yaitu karakter pemadam kebakaran yang dikemas ke dalam bentuk *superhero*.

Alasan pemilihan *artbook* sebagai media yang dipilih adalah karena bentuk *artbook* yang dapat memuat visual grafis, baik itu tulisan maupun ilustrasi dengan baik. Selain itu buku dianggap dekat dan menjangkau berbagai lingkup masyarakat baik usia, maupun status sosial.

Buku ini ditujukan untuk anak karena buku tentang tokoh *superhero* pada umumnya hanya menawarkan atau berisi adegan kekerasan. Atau sebagai upaya untuk mengurangi tingkat perilaku agresif yang dilakukan anak-anak karena meniru tokoh *superhero* idolanya selama ini di dalam berbagai media yang cenderung memperlihatkan adegan-adegan kekerasan didalamnya. Buku ini mengangkat sisi persamaan mereka (*superhero* dalam budaya populer) dengan pahlawan bertema profesi penyelamat/*rescue* (subjek *superhero* yang akan dirancang) yang sama-sama menyelamatkan nyawa, namun perbedaannya pahlawan bertema profesi penyelamat ini berorientasi menyelamatkan nyawa orang lain tanpa harus melakukan kekerasan dalam misi-misinya sebagai *hero* karena pekerjaan mereka memang tidak berhadapan langsung dengan musuh untuk memberantas kejahatan seperti cerita *superhero* pada umumnya. Buku *artbook* ini mengangkat tema *superhero* yang di aplikasikan pada profesi pemadam kebakaran. Buku *artbook* ini berfokus pada desain alat atau properti dan juga kendaraan (*vehicle*) *superhero*. Buku ini tidak hanya menarget pembaca anak-

anak tetapi juga para pencinta seni, kolektor *artbook* dan juga pengembang, karena kontennya yang dapat dikembangkan kembali untuk diangkat ke dalam bentuk komik, animasi, film, maupun *videogame*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat *artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” yang baik, sebagai *artbook* yang berisi *superhero* alternatif untuk anak yang berkonsep *superhero* pemadam kebakaran?

C. Lingkup Permasalahan

Lingkup permasalahan ditentukan untuk membatasi apa saja yang akan dibuat sebagai konten *artbook* ini. Perancangan konten *artbook* ini meliputi desain karakter *superhero* pemadam kebakaran yang meliputi desain peralatan, dan desain kendaraan beserta desain-desain alternatifnya.



D. Tujuan Perancangan

Membuat *artbook* dengan tema *superhero* dengan konsep profesi penyelamat yaitu profesi pemadam kebakaran, dengan misi-misi penyelamatan layaknya pemadam kebakaran, yang berbeda dengan tema *superhero* yang pernah ada yang seringkali bercerita tentang *hero* ”pemberantas kejahatan” yang bermuatan kontak fisik, atau kekerasan merubahnya menjadi tema *superhero* dengan konsep “*rescue*” *hero* penyelamat yang memiliki potensi untuk melepas unsur agresifitas baik fisik maupun verbal didalam ceritanya.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa:

Diharapkan perancangan ini dapat memberikan wawasan tentang proses pembuatan *artbook*.

2. Manfaat bagi institusi :

Diharapkan mampu menambah dan memberikan warna baru bagi daftar pustaka institusi tentang perancangan *artbook*.

3. Manfaat bagi masyarakat :

Diharapkan pesan moral positif yang ditanamkan pada perancangan konsep *superhero* “pahlawan” tidak harus dengan kekerasan dan patternsampaikan kepada khalayak masyarakat khususnya anak-anak, dan diharapkan dapat menjadi hiburan baru dengan tema *superhero* dengan cerita yang baru dan berbeda.

F. Metode Perancangan

Perancangan berjalan melalui beberapa tahapan dan perlu menggunakan metode yang tepat agar mencapai sebuah hasil perancangan yang maksimal dalam tercapainya tujuan perancangan. Secara garis besar perancangan ini mencakup 2 tahap yaitu tahap perencanaan dan tahap perancangan. Tahap perencanaan antara lain adalah identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangan antara lain adalah konsep media, konsep kreatif, visualisasi konsep dan disusul proses produksi.

1. Pemilihan Topik Permasalahan

Merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum menentukan tema dalam perancangan. Dengan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi, perancangan ini akan mengarah pada sebuah tujuan dan maksud yang jelas pada permasalahan dan kondisi yang terjadi pada masyarakat saat ini.

2. Merumuskan Masalah

Setelah topik permasalahan yang bersifat umum, selanjutnya adalah merumuskan masalah-masalah tersebut agar lebih spesifik. Rumusan tersebut yang nantinya akan terjawab semua dalam perancangan ini.

3. Menentukan Ruang Lingkup dan Batasan Permasalahan

Tahap ini bertujuan untuk membatasi rumusan masalah yang akan diangkat dalam perancangan ini agar nantinya tidak terlalu meluas dan tetap fokus pada tujuan dan misi dari perancangan.

4. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian atau perancangan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan kajian pustaka dari berbagai sumber informasi seperti literatur buku, artikel, yang terkait dengan topik dan masalah yang diangkat seperti literatur yang berhubungan dengan perancangan, yaitu meliputi data verbal misalkan buku atau artikel mengenai referensi tentang profesi pemadam kebakaran, data verbal mengenai psikologi mental anak yang agresif, selain itu untuk mendukung perancangan, akan dikumpulkan juga referensi sebagai kajian pustaka, misalnya referensi tentang definisi buku, definisi *artbook*, definisi *superhero* juga buku-buku teori ilustrasi, *font* dan *layout* berbagai referensi lainnya yang berhubungan dengan perancangan buku ini. Data visual yaitu berbagai jenis ilustrasi terkait *artbook* seperti karakter tokoh, tempat, kostum, dll.

5. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam proses analisis data adalah metode 5W + 1H (*What, Who, Why, Where, When* dan *How*). Penggunaan metode 5W + 1H ini dinilai lebih efektif dalam perancangan ini, agar dapat menghasilkan gambaran awal tentang perancangan ini dan sesuai dengan permasalahan yang ada.

6. Konsep Media

Selanjutnya memilih media utama dan pendukung yang sesuai untuk perancangan *artbook* berdasarkan pertimbangan analisis data yang sudah disimpulkan.

7. Konsep Kreatif

Konsep media yang sudah dipilih, dibuat konsep kreatifnya agar pesan, makna dan filosofi yang ingin disampaikan pada perancangan ini bisa diterima oleh masyarakat.

8. Visualisasi Konsep

Konsep kreatif yang sudah diverbalkan, akan divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi yang bisa menyampaikan makna dan filosofi-filosofi dalam pesan yang ingin disampaikan secara jelas, kreatif, imajinatif, inovatif dan komunikatif.

