

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN KOMIK PANDUAN  
*TRACING, REDRAW, DAN PENGGUNAAN REFERENSI*  
DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI  
UNTUK PEMULA**



oleh:

**Lantera Nareswara Mirnaya**

**1410124124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN KOMIK PANDUAN  
TRACING, REDRAW, DAN PENGGUNAAN REFERENSI  
DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI  
UNTUK PEMULA**



oleh:  
**Lanterana Nareswara Mirnaya**  
**1410124124**

**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  
2019**

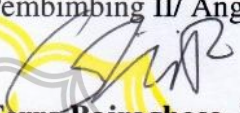
Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK PANDUAN TRACING, REDRAW, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA.** Diajukan oleh Lantera Nareswara Mirnaya, NIM 1410124124, 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 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,

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

Pembimbing II/ Anggota,

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

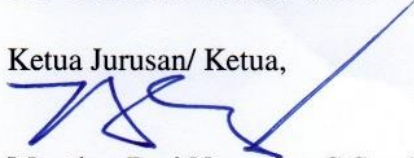
Cognate/ Anggota,

  
**Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn.**  
NIP 19650522 19920 3 001

Ketua Program Studi/ Ketua/  
Anggota,

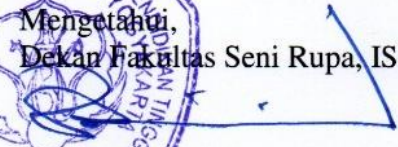
  
**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**  
NIP 19720909 200812 1 001

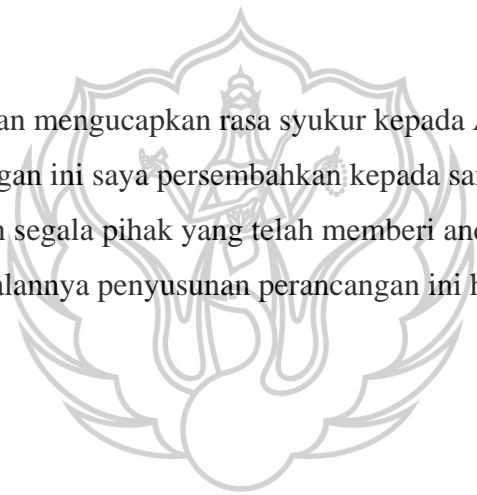
Ketua Jurusan/ Ketua,

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.**  
NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

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



Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT,  
Karya perancangan ini saya persembahkan kepada sanak keluarga, sahabat,  
kawan-kawan, dan segala pihak yang telah memberi andil serta turut membantu  
dalam jalannya penyusunan perancangan ini hingga selesai.

*Work HARD and be BRAVE*



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lantera Nareswara Mirnaya

NIM : 1410124124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK PANDUAN *TRACING*, *REDRAW*, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA**, adalah hasil karya tulis saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Yogyakarta dan tidak ada karya ataupun pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, terkecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disebutkan dalam daftar pustaka.. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 8 Februari 2019

Lantera Nareswara Mirnaya  
NIM. 1410124124

LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Nama : Lantera Nareswara Mirnaya  
Nomor Induk Mahasiswa : 1410124124

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya perancangan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK PANDUAN *TRACING*, *REDRAW*, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA.**

Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari diri saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 8 Februari 2019

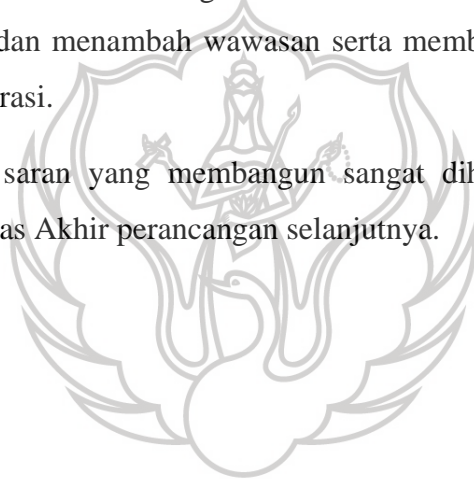
Lantera Nareswara Mirnaya  
NIM. 1410124124

## KATA PENGANTAR

Dengan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN KOMIK PANDUAN *TRACING*, *REDRAW*, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA** ini dengan baik. Diciptakannya Tugas Akhir Perancangan ini guna memenuhi syarat menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap, dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini, rancangan penulis dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang komik dan menambah wawasan serta memberikan warna baru dalam khazanah dunia literasi.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan tulisan laporan Tugas Akhir perancangan selanjutnya.



Yogyakarta, 8 Februari 2019

Lantera Nareswara Mirnaya  
NIM. 1410124124



## UCAPAN TERIMAKASIH

Dari hati yang terdalam penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, atas berkah dan rahmat-Nya yang telah dilimpahkan dan diberikan kepada saya hingga saat ini.
2. Orangtua saya yang selalu mendukung dan bersikap *supportif* terhadap keputusan, impian, dan cita-cita saya, Ayah dan Ibu, Bagas, Pandu, Mbah Kah, Lik Wawan, Lik Lina, Wo Taqien, dan segenap keluarga besar yang telah sangat berjasa membantu saya hingga dapat mencapai titik ini sekaligus menjadi inspirasi saya membuat komik ini. Maafkan saya yang masih banyak memiliki kekurangan dan belum mampu membalas semua kebaikan selama ini.
3. Kerabat-kerabat yang berdomisili di Jogja yakni Budhe Etty, Budhe Susi, juga Mas Faldi yang telah sangat membantu kehidupan saya selama menuntut ilmu, terima kasih banyak telah dengan sabar ikut memperhatikan dan merawat saya. Maaf telah banyak merepotkan.
4. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
6. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
9. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
10. Bapak Asnar Zacky selaku Pembimbing I yang telah berjasa membantu dan membimbing saya dengan sabar menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini. Maaf kalau selama masa bimbingan saya merepotkan dan banyak khilaf.

11. Bapak Terra Bajragosha, selaku Pembimbing II yang telah berjasa membantu saya menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan ini. Terimakasih telah mau direpoti nakal-nakalnya saya, terimakasih juga sudah mau menjadi tempat ngobrol soal komik.
12. Bapak Edi Jatmiko yang suka mengajak saya ngobrol ngalor ngidul soal perkomikan dan dunia kreatif saat ini.
13. Bapak Arif, selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, yang mau menerima curhatan saat awal kuliah dan memberi bimbingan yang terbaik untuk saya
14. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Baskoro Suryo Banindro, Pak Prayanto Widyo Harsanto, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, pak Asnar Zacky, Pak Wibowo, pak Hartono Karnadi, Pak Andi Haryanto, Pak Widyamoko (Koskow), M.Sn., Pak Faizal Rochman, Pak Umar Hadi, Pak Aditya Utama, Pak Daru Aji, Pak Andika Indrayana, Pak Arif Agung Suwasono, Bu Heningtyas Widowati, Bu (Almh) Novi Mayasari, Pak Nurhadi Siswanto, terimakasih atas semua materi, teori, pelajaran yang sudah diberikan selama perkuliahan saya di DKV. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.
15. Platform tempat saya bekerja, Line Webtoon beserta keluarga besar komikus, editor, dan para staff-nya, terimakasih telah memberi pengalaman yang akan sangat berguna bagi karir saya kedepannya, terimakasih juga karena telah sangat membantu keuangan saya.
16. Tim Roket Kertas, Uly dan Pak Wikan, terimakasih telah mau berjuang bersama menghidupkan Sekar X Popular yang mana berhasil dinikmati dan menjadi hiburan bagi ribuan pembaca. Sebuah pengalaman kerja tim yang tak akan terlupakan, penuh kenangan, suka, dan duka.
17. Ogi Prasetya dan Mas Abi Septriawan yang selalu sabar dan tanggap ketika diberondongi pertanyaan-pertanyaan seputar Tugas Akhir.
18. Al, Desy, Wahid, dan Arif, terima kasih telah amat banyak membantu dalam kehidupan perkuliahan di ISI Yogyakarta. Terima kasih telah sabar, telah mau menampung menginap dadakan, terima kasih telah membantu ini-itu.

19. Teman-teman komunitas Disko Komik Club, Forum Komik Jogja, dan Oricon, yang telah membuat masa perkuliahan saya menjadi lebih rame, menyenangkan, dan sarat akan pengalaman berkomunitas, bekarya, dan bersosial.
20. Teman-teman grup whatsapp yang nama grupnya rajin ganti ganti, kalian merupakan geng yang telah solid bersama semenjak semester awal perkuliahan. Terimakasih telah selalu menjalani kehidupan perkuliahan bersama-sama sehingga terasa lebih menyenangkan.
21. Semua mahasiswa DKV yang ku kenal dan membantu perancangan ini kalian luar biasa



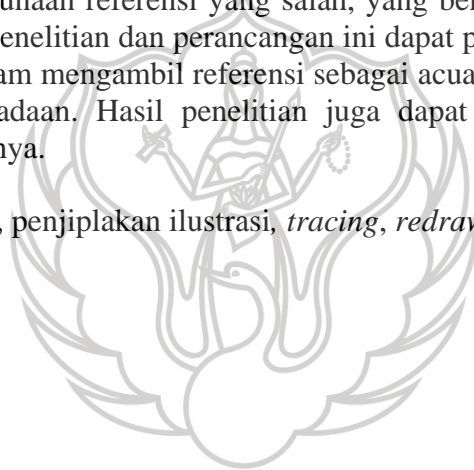
## ABSTRAK

### **PERANCANGAN KOMIK PANDUAN *TRACING*, *REDRAW*, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA.**

*Tracing*, *Redraw*, dan Penggunaan referensi, ketiga hal tersebut merupakan teknik dalam menggunakan referensi visual lainnya sebagai acuan dalam menciptakan karya, jika tidak dipelajari lebih dalam memang tampak sebagai sesuatu yang sama. Hal ini kerap kali memicu perdebatan dan kontroversi, terutama dari teknik *tracing* dan *redraw*. Kedua teknik tersebut yang paling menghasilkan karya yang mirip dengan acuan aslinya. Komik berjudul Panduan *Tracing*, *Redraw*, dan Penggunaan Referensi dirancang guna menjawab pertanyaan pertanyaan dan menanggapi kebingungan insan ilustrasi mengenai aturan penggunaan referensi yang baik dan tidak melanggar aturan. Melalui tiga karakter utama yakni Kejora, Bintang, dan Damar, pembaca diajak memahami informasi mengenai *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi beserta peraturannya.

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi yang salah, yang benar, yang aman, dan yang tidak aman. Hasil penelitian dan perancangan ini dapat pula menjadi arahan dalam memilih teknik dalam mengambil referensi sebagai acuan yang paling tepat sesuai kebutuhan dan keadaan. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi untuk penelitian kedepannya.

Kata Kunci: komik, penjiplakan ilustrasi, *tracing*, *redraw*.



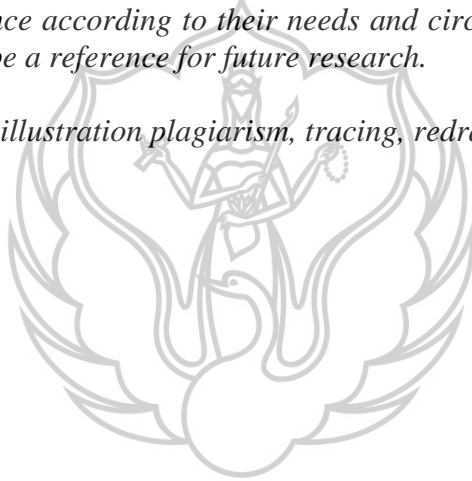
## ABSTRACT

### ***DESIGNING A TRACING, REDRAW, AND USE OF REFERENCE GUIDE COMIC IN THE PHENOMENON OF ILLUSTRATION PLAGIARISM FOR BEGINNERS.***

*Tracing, Redraw, and Use of references, these three things are techniques in using other visual references as a reference in creating works, if not studied more deeply it appears to be something in common. This often triggers debate and controversy, especially from the technique of tracing and redraw, the two techniques that produce the most work are similar to the original reference. The comic titled Tracing, Redraw, and Reference Use Guide is designed to answer questions and respond to confusion of illustrated people regarding the rules of good reference use and not breaking the rules. Through the three main characters namely Kejora, Bintang, and Damar, readers are invited to understand information about tracing, redrawing, and reference use along with the rules.*

*This design is expected to add insight into tracing, redrawing, and using the safe and unsafe use of references. The results of this research and design can also be a direction in choosing techniques in taking visual references as the most appropriate reference according to their needs and circumstances. The results of the study can also be a reference for future research.*

*Keywords: comics, illustration plagiarism, tracing, redraw.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN DEDIKASI .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN KARYA ILMIAH.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ix
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batas Perancangan .....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional .....	4
G. Metode Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b>	
A. Tinjauan Literatur Perihal Komik .....	9
1. Pengertian Komik .....	9
2. Sejarah Perkembangan Komik.....	10
3. Elemen Komik .....	18
4. Prosedur Perancangan Komik.....	23
B. Tinjauan Literatu Mengenai Tracing, Redraw, dan Penggunaan Referensi.....	24
1. Tracing .....	24
a. Pengertian Tracing .....	24
b. Sejarah Tracing .....	24

c.	Fenomena dan Kasus Tracing .....	27
d.	Pendapat, Diskusi, dan Perdebatan Perihal Tracing.....	37
2.	Redraw .....	39
a.	Pengertian Redraw .....	39
b.	Sejarah Redraw .....	40
c.	Pendapat, Diskusi, dan Perdebatan Perihal Redraw.....	42
3.	Penggunaan Referensi.....	43
a.	Pengertian Referensi .....	43
b.	Pendapat, Diskusi, dan Perdebatan Perihal Penggunaan Referensi.....	44
C.	Perbedaan Tracing, Redraw, dan Penggunaan Referensi.....	47
D.	Aturan Dasar Tracing, Redraw, dan Penggunaan Referensi.....	49
E.	Tinjauan Buku Komik Yang Akan Dirancang.....	50
F.	Tinjauan Buku Komik Pesaing Di Pasaran.....	51
G.	Analisa Data Lapangan .....	55
<b>BAB III. KONSEP DESAIN.</b>		
A.	Konsep Kreatif .....	57
B.	Program Kreatif.....	59
1.	Judul Buku .....	59
2.	Plot .....	59
3.	Storyline .....	62
4.	Deskripsi Karakter .....	73
5.	Gaya Layout Panel dan Balon Kata .....	73
6.	Tone Warna.....	74
7.	Tipografi.....	74
<b>BAB IV. PROSES DESAIN</b>		
A.	Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	76
B.	Cover .....	80
C.	Sketsa .....	82
D.	Hasil Akhir.....	83
<b>BAB V. KESIMPULAN</b>		
A.	Kesimpulan .....	100

B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	102
LAMPIRAN .....	104





## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Penggunaan *Cartoons* dalam lukisan zaman renaissans
- Gambar 2.2 Penggunaan *Cartoons* dalam lukisan zaman renaissans
- Gambar 2.3 Proses *Rotoscoping* dalam animasi
- Gambar 2.4 *Incarnate* menjiplak *Bleach*
- Gambar 2.5 *Tracing & Photobash* oleh Greg Land
- Gambar 2.6 Iron Man Fear Itself yang diduga menjiplak sebuah foto bersumber dari Google.
- Gambar 2.7 Salvador Larroca menjiplak dari adegan film
- Gambar 2.8 Kasus *tracing* ilustrasi promosi anime Muv-Luv
- Gambar 2.9 Kasus *tracing* ilustrasi oleh *Mangaka No Game No Life*
- Gambar 2.10 Kasus *tracing* ilustrasi oleh *Mangaka No Game No Life*
- Gambar 2.11 Kasus *tracing* ilustrasi oleh Jihan Madihah
- Gambar 2.12 Kasus *tracing* ilustrasi oleh Jihan Madihah
- Gambar 2.13 Pernyataan NaoBun Project atas kasus *tracing* ilustrasi
- Gambar 2.14 Kasus *tracing* ilustrasi oleh Amatir Nitan untuk lomba re:On Comics
- Gambar 2. 15 Kasus *tracing* ilustrasi oleh Kyupkyuz
- Gambar 2.16 s/d 20 Pendapat netizen mengenai *tracing*
- Gambar 2.21 Para wanita memperbanyak poster propaganda 1942
- Gambar 2.22 Poster Boeng Ajo Boeng
- Gambar 2.23 Pendapat netizen mengenai *redraw*
- Gambar 2.24 Pendapat netizen mengenai *redraw*
- Gambar 2.25 *Tribute* Ilya Kuvshinov terhadap karya Kei Toumei

Gambar 2.26 s/d 2.28 pendapat netizen mengenai tuduhan peniruan *style* oleh Mimi. N.

Gambar 2.29 Contoh *redraw*

Gambar 2.30 “Membuat Komik” karya Scott McCloud

Gambar 2.31 Gaya ilustrasi McCloud

Gambar 2.32 Buku Komik “Why? People” seri Stephen Hawking

Gambar 4.1 Gaya gambar Digimon

Gambar 4.2 Gaya gambar Magical Doremi

Gambar 6.1 *Reusable Cartoons*



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. *Storyline*

