

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN
PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”**



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

**TUGAS AKHIR PENCIPTAAN
PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”**



Disusun Oleh:

IRFAN ANAS

1212231024

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

2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”, diajukan oleh Irfan Anas NIM 1212231024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

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

Pembimbing II/Anggota

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198501032015041 001

Cognate/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 195708071985031 003

**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota**

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

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 19770315 200212 1002

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Kedua Orang Tuaku.

“Terimakasih atas semua doa dan kesabaran kalian.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan kasihnya yang diberikan kepada penulis sampai hari ini, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Komik “Shuta”.

Karya tugas akhir ini disusun sebagai bukti dari proses belajar yang telah ditempuh penulis di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2012 dan juga sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya tugas akhir ini merupakan usaha sungguh-sungguh penulis dalam merancang komik “Shuta”. Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini dapat memberi sumbangan pengetahuan dan bermanfaat dan bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual.



Yogyakarta,

Irfan Anas

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan sehingga tugas akhir baik penulisan maupun penciptaan karya ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tuaku.
3. Saudara-saudaraku
4. Pak Indiria Maharsi selaku pembimbing I atas segala bantuan, pengertian, saran, dan inspirasi dan motivasi yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Pak Edi Jatmiko selaku pembimbing II atas segala bantuan, pengertian, saran, dan inspirasi dan motivasi yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah berdedikasi dan memberikan bekal ilmu serta pengalamannya..
7. Teman-teman seperjuangan TA, dan teman-teman lainnya.
8. Keluarga Besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul: **PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”**, karya penciptaan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Faklutas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta,

Irfan Anas

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Irfan Anas
NIM	:	1212231024
Fakultas	:	Seni Rupa
Jurusan	:	Desain
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”**, kepada UPT ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Yogyakarta, 23 Juli 2019

Irfan Anas

PERANCANGAN KOMIK “SHUTA”

Oleh: Irfan Anas

ABSTRAK

Komik Shuta ini menggambarkan suatu karakter yang dalam hal ini berwujud manusia, yang mendapatkan kekuatan seperti Gatotkaca. Karakter yang bernama Shuta merepresentasikan sosok Gatotkaca, tetapi hidup di era modern saat ini. Perancangan ini dibuat sebagai upaya untuk melestarikan dan memperkenalkan salah satu karakter dalam cerita Mahabarata kepada masyarakat luas. Sosok atau karakter Shuta itu sendiri adalah hasil *re-design* dari karakter Gatotkaca yang sudah dikemas dan disesuaikan dengan perkembangan zaman di era modern ini.

Kata Kunci: Komik *Shuta*, Perancangan, Gatotkaca.



THE DESIGN OF “SHUTA” COMIC

Abstract

This Shuta comic depicts a character in this case in the form of a human, who gains strength like Gatotkaca. The character named Shuta represents the figure of Gatotkaca, but lives in the modern era today. This design was made as an effort to preserve and introduce one of the characters in the Mahabharata story to the wider community. The character or character of Shuta itself is the result of a re-design of the Gatotkaca character that has been packaged and adapted to the times in this modern era.

Keywords: Shuta Comics, Design, Gatotkaca.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBARAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
LEMBARAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	4
H. Metode Analisis Data	4
I. Konsep Perancangan	5
J. Sistematika Perancangan	6

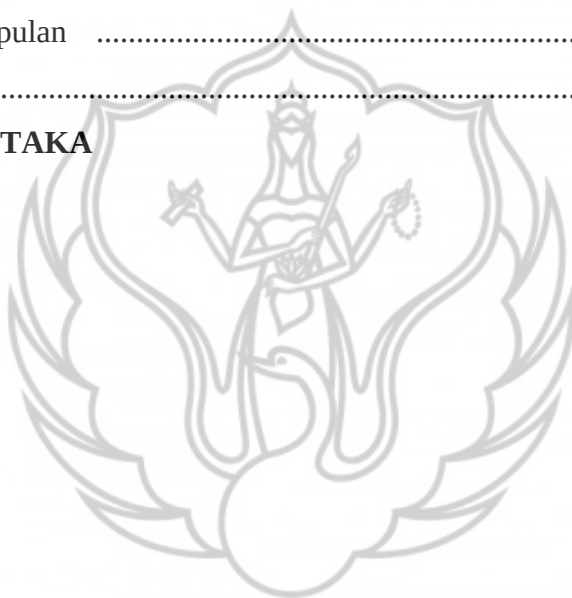
BAB II IDENTIFIKASI MASALAH

A. Tinjauan Literatur Tentang Komik	7
B. Tinjauan Komik yang Akan Dirancang	19
C. Warna	20
D. Tipografi	21
E. Gatotkaca	23

BAB III KONSEP DESAIN

A. Konsep Kreatif	31
B. Program Kreatif	32
C. <i>Storyline</i>	32
D. Deskripsi Karakter	57

E.	Tone Warna	65
F.	Tipografi	65
G.	Jadwal Perancangan	65
H.	Peralatan Produksi	66
I.	<i>Software</i> yang Digunakan	66
J.	Jenis Promosi	67
BAB IV PROSES DESAIN		
A.	Studi Visual	68
B.	Naskah Komik	72
C.	Layout Komik	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	134
B.	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan Tugas Akhir	6
Gambar 2.1 Gatotkaca	25
Gambar 3.1 Karakter Shuta	57
Gambar 3.2 Karakter Melon	60
Gambar 3.3 Karakter Brga	61
Gambar 3.4 Project Diavol/Gatotkaca	61
Gambar 3.5 Alat Jetpack K1	62
Gambar 3.6 Logo Shuta	64
Gambar 3.7 Media Promosi	67
Gambar 4.1 Unsur <i>Property</i> dan Pendukung	68
Gambar 4.2 Sketsa Cover	72
Gambar 4.3 Cover Final	72
Gambar 4.4 <i>Sketching</i>	74
Gambar 4.5 <i>Penciling</i>	76
Gambar 4.6 <i>Inking</i>	79
Gambar 4.7 <i>Toning</i>	81
Gambar 4.8 Desain Final Halaman 1	84
Gambar 4.9 Desain Final Halaman 2	85
Gambar 4.10 Desain Final Halaman 3	86
Gambar 4.11 Desain Final Halaman 4	87
Gambar 4.12 Desain Final Halaman 5	88
Gambar 4.13 Desain Final Halaman 6	89
Gambar 4.14 Desain Final Halaman 7	90
Gambar 4.15 Desain Final Halaman 8	91
Gambar 4.16 Desain Final Halaman 9	92
Gambar 4.17 Desain Final Halaman 10	93
Gambar 4.18 Desain Final Halaman 11	94
Gambar 4.19 Desain Final Halaman 12	95
Gambar 4.20 Desain Final Halaman 13	96
Gambar 4.21 Desain Final Halaman 14	97

Gambar 4.22 Desain Final Halaman 15	98
Gambar 4.23 Desain Final Halaman 16	99
Gambar 4.24 Desain Final Halaman 17	100
Gambar 4.25 Desain Final Halaman 18	101
Gambar 4.26 Desain Final Halaman 19	102
Gambar 4.27 Desain Final Halaman 20	103
Gambar 4.28 Desain Final Halaman 21	104
Gambar 4.29 Desain Final Halaman 22	105
Gambar 4.30 Desain Final Halaman 23	106
Gambar 4.31 Desain Final Halaman 24	107
Gambar 4.32 Desain Final Halaman 25	108
Gambar 4.33 Desain Final Halaman 26	109
Gambar 4.34 Desain Final Halaman 27	110
Gambar 4.35 Desain Final Halaman 28	111
Gambar 4.36 Desain Final Halaman 29	112
Gambar 4.37 Desain Final Halaman 30	113
Gambar 4.38 Desain Final Halaman 31	114
Gambar 4.39 Desain Final Halaman 32	115
Gambar 4.40 Desain Final Halaman 33	116
Gambar 4.41 Desain Final Halaman 34	117
Gambar 4.42 Desain Final Halaman 35	118
Gambar 4.43 Desain Final Halaman 36	119
Gambar 4.44 Desain Final Halaman 37	120
Gambar 4.45 Desain Final Halaman 38	121
Gambar 4.46 Desain Final Halaman 39	122
Gambar 4.47 Desain Final Halaman 40	123
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 41	124
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 42	125
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 43	126
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 44	127
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 45	128
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 46	129

Gambar 4.48 Desain Final Halaman 47	130
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 48	131
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 49	132
Gambar 4.48 Desain Final Halaman 50	133



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul Perancangan

Perancangan Komik “Shuta”.

B. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan budaya. Setiap suku memiliki cara tersendiri dalam menjaga kelestarian budayanya. Kebudayaan adalah ajaran yang diwariskan untuk menjaga nilai-nilai adat dan membentuk generasi penerus agar dapat menjalani kehidupan dengan mencintai alam dan sesama makhluk hidup di muka bumi. Nusantara di masa lampau telah memperkenalkan kebudayaannya kepada generasi-generasi setelahnya agar tidak hilang termakan zaman. Berbagai suku dan budaya itu memiliki keragaman dan keunikan budaya yang menghiasi Nusantara ini.

Ragam suku dan budaya merupakan hal yang sangat menarik bagi para desainer untuk memperkenalkan kebudayaan lokalnya kepada dunia luar. Sebagai desainer, keunikan dan keragaman budaya dapat dijadikan objek penelitian yang nantinya akan dikembangkan agar menarik dan dikenali, serta mengedukasi sehingga nantinya kebudayaan-kebudayaan ini tidak hilang dan membaaur dengan eiring perkembangan zaman.

Dewasa ini, perkembangan zaman dan globalisasi diibaratkan koin dengan dua sisi. Sisi yang pertama adalah tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan zaman dan globalisasi membawa dampak positif bagi kehidupan manusia. Ada banyak kemajuan yang ditawarkan oleh globalisasi dengan perkembangan zaman yang makin pesat. Masuknya budaya dari luar ke Indonesia memberikan cakrawala yang lebih luas terhadap keberagaman serta memberikan banyak manfaat bagi proses interaksi antarbangsa. Namun di sisi yang lain, memunculkan kekhawatiran dan bahkan sudah banyak terbukti bahwa globalisasi membawa efek negatif bagi generasi muda bangsa. Salah satunya adalah terlupakannya keragaman budaya milik bangsa kita sendiri. Hal ini sebenarnya disebabkan oleh ketidakmampuan generasi muda secara khusus dan masyarakat pada umumnya untuk melakukan proses akulturasi dan

asimilisi budaya asing yang masuk ke Indonesia. Anak-anak muda lebih menyukai hal-hal yang bersifat modern. Jika mereka ditanyakan perihal budaya dan keberagamannya, hanya sebagiannya saja yang masih memahami dan mengingatnya. Ini masalah serius bagi bangsa kita. Jika ini tidak dicarikan solusi yang tepat dan terukur, maka lambat laun budaya bangsa kita sebagai warisan leluhur kita akan tergerus, dilupakan, dan kemudian punah. Solusi yang tepat dan terukur tentu tujuannya untuk melestarikan kekayaan budaya asli Indonesia.

Dalam judul perancangan ini, perancang akan memilih tokoh Gatotkaca untuk diangkat menjadi bahan dasar dan inspirasi dalam perancangan komik. Judul perancangan ini dipilih karena tokoh Gatotkaca sebagai salah satu ikon dari Mahabarata yang terkenal akan kekuatannya dan ketangkasannya dalam melibas musuh dalam tiap pertarungan dan pertempurannya menjadi ikon Indonesia.

Salah satu tokoh terkenal wayang di Indonesia, yaitu Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer dalam pewayangan Jawa, ia dikenal sebagai Gatutkaca. Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, diantaranya adalah bisa terbang melintasi angkasa tanpa sayap, serta sakti mandraguna dengan kekuatan hebat yang diperolehnya sedari kecil. Oleh karena itu, dia mendapat julukan “otot kawat tulang besi”.

Tokoh ini banyak dipakai sebagai lakon/tokoh hero di berbagai media seperti komik, animasi, dan lain-lain. Pada komik sendiri, ada beberapa komik yang mengangkat tema *superhero*, seperti Gundala Putra Petir karya Hasmi, Panji Tengkorak karya Hans Jadalara, dan Si Buta dari Gua Hantu karya Ganes TH, dan Gurudayana karya Is Yuniarto.

Media komik saya pilih sebagai media yang saya rasa efektif dalam menyampaikan dan membawakan bagaimana cerita shuta ini ke publik. Komik menurut Scout McCloud adalah *“juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”*, yang bisa diartikan dengan: gambar tersusun yang disusun dengan sengaja untuk menyampaikan informasi kepada pembaca dengan mengindahkan nilai estetika dalam tampilannya, (McCloud, 1993).

Atas dasar itu, perancang tertarik untuk membuat komik Shuta. Perancangan komik ini, akan menjadi media yang dapat melestarikan budaya Indonesia dan mengenalkannya pada generasi muda tentang berharganya budaya Indonesia serta memaksimalkan potensi budaya lokal yang ada dengan cara yang kreatif untuk dikenal masyarakat luas terutama generasi muda Indonesia. Perancangan komik Shuta dirancang dengan menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan gaya hidup anak-anak muda Indonesia yang hidup di era globalisasi seperti saat ini, tetapi tidak melupakan nilai dan kearifan budaya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah masalah pada perancang ini adalah: “*Bagaimana merancang komik Shuta Superhero Gatotkaca?*”

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan komik Shuta ini adalah komik yang dibuat dapat menjadi media untuk melestarikan keberagaman budaya bangsa Indonesia kepada masyarakat luas terutama generasi muda Indonesia dan menjadikan sifat tokoh pewayangan Gatotkaca yang kuat dan perkasa sebagai pelajaran hidup.

E. Batasan Masalah

1. Lingkup perancangan ini meliputi konsep cerita dan karakter yang ditujukan untuk *target audience* usia 15 – 25 tahun yang diperkirakan sebagai usia pembaca komik aktif.
2. Konsep dasar komik dalam perancangan ini dibuat menjadi *pilot project* dimana cerita akan dapat dijelaskan dalam satu *arc* selesai atau bisa disebut *oneshot* untuk kemudian bisa dilanjutkan kembali menjadi komik *series* dengan *universe* yang sama atau berbeda dalam satu judul besar yang sama.
3. Fokus komik selain untuk media hiburan adalah sebagai media adaptasi alternatif salah satu karakter wayang lawas dalam bentuk komik.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat umum, dapat memberikan media hiburan sekaligus edukatif yang dapat menambah rasa kebanggaan terhadap budaya Indonesia serta melestarikan kesenian Indonesia.

2. Bagi mahasiswa Desain komunikasi Visual adalah dapat menambah wawasan keilmuan dengan memahami proses perancangan sebuah komik. Menambah rasa kecintaannya terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia dan budaya dan keseniannya.
3. Bagi dunia perkomikan di Indonesia adalah ikut menyumbang dan memperkaya konten komik yang ada di Indonesia
4. Bagi *target audience* adalah dapat menikmati hiburan berupa komik, memberikan stimulus terhadap imajinasi dan memberikan konten positif berkaitan dengan budaya dan kesenian Indonesia.

G. Definisi Operasional

Menciptakan IP baru berdasarkan sejarah perwayangan Mahabharata kuno, dimana gatotkaca sebagai salah satu karakter tersebut menjadi side karakter dan penerusnya,

H. Metode Perancangan

Dimulai dengan mengumpulkan data dari studi literatur berupa buku, artikel dan data verbal serta mengumpulkan data visual mengenai legenda, bagaimana adanya cerita tersebut ada sampai cerita di masyarakat sebagai acuan dan menambah referensi dalam pembuatan karya.

Metode utama dalam pengumpulan data diperoleh dengan metode studi pustaka, dan wawancara narasumber. Hal ini dibutuhkan untuk menambah informasi dan memperluas sudut pandang akan objek utama, yakni permasalahan dalam visual gatotkaca. Selain itu dibutuhkan juga riset melalui angket untuk memperkuat bukti-bukti yang terdapat di masyarakat.

Tahap berikutnya adalah tahap *on laboratory* yaitu proses perancangan setelah data verbal terkumpul. Dalam tahap ini data visual juga diperlukan untuk menjadi referensi dalam merancang ilustrasi karakter yang baik dan dapat menarik perhatian.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu 5W+H. Dengan digunakannya metode ini diharapkan dapat mempermudah untuk menggali informasi lebih mendalam pada permasalahan yang diangkat, penentuan dasar cerita dalam pembuatan karya dan konsepnya.

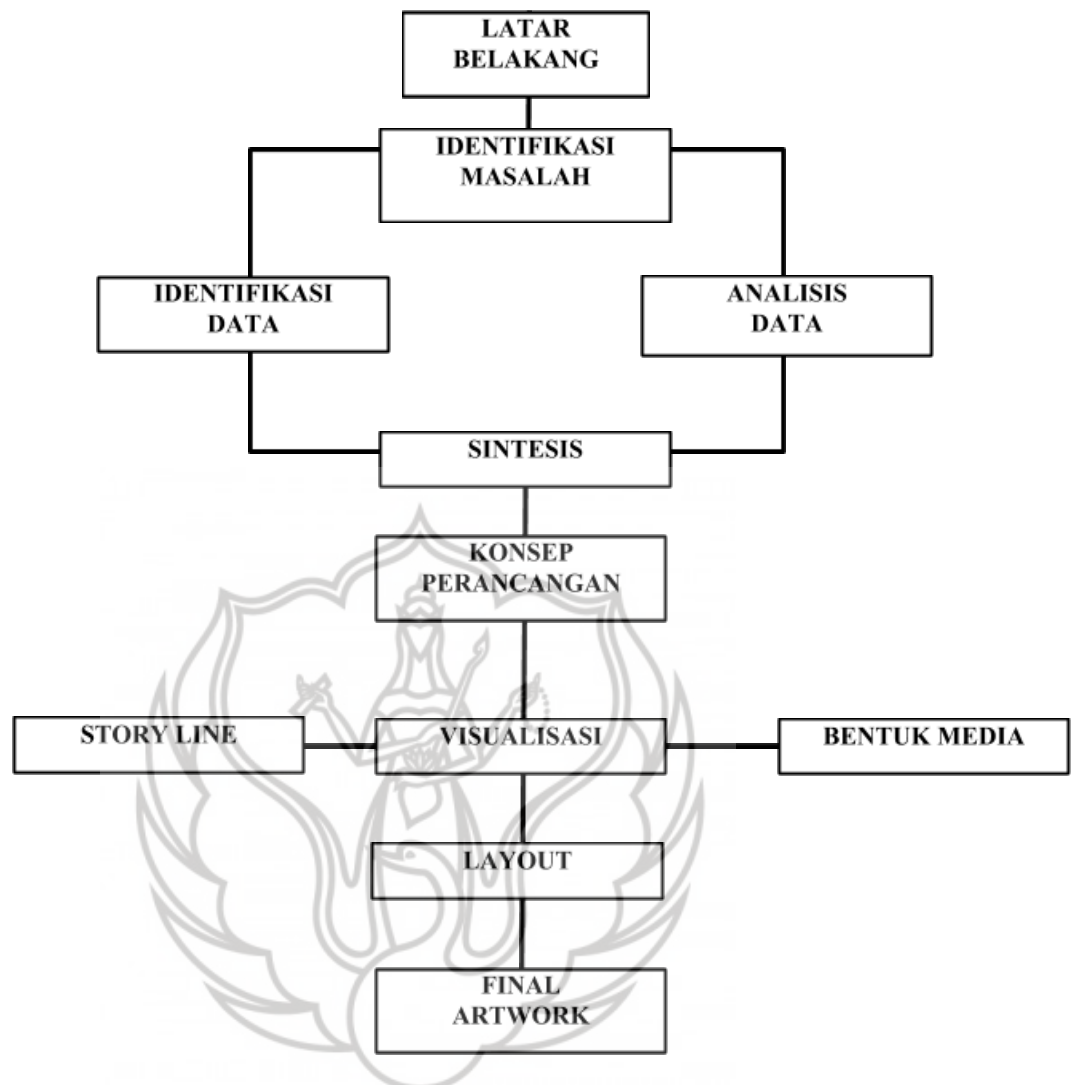
1. What
Apa yang akan dirancang?
2. Who
Siapa target dari perancangan ini?
3. Where
Dimana perancangan ini diterbitkan agar sampai ke target audience?
4. Why
Mengapa perancangan ini dilakukan?
5. When
Kapan perancangan ini dilakukan?
6. How
Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi permasalahan yang diangkat?

J. Konsep Perancangan

Adapun konsep perancangan pada penciptaan karya komik “Shuta” adalah sebagai berikut:

1. Pencarian data dengan studi literatur, buku maupun melalui internet.
2. Pengolahan data verbal dan visual untuk mempersiapkan materi dalam pembuatan komik.
3. Memfilter data yang didapat untuk digunakan secara efisien dalam karya.
4. Perencanaan penggunaan desain karakter, style dan cerita yang disesuaikan dengan literatur dan data yang didapat.
5. Tahap pembuatan cerita.
6. Pembuatan *name/storyboard*.
7. Tahap sketsa dan pembuatan ilustrasi komik.
8. Tahap texting.
9. Pembuatan cover komik dan layout.
10. Tahap Finishing.
11. Final *design*

K. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan Tugas Akhir