

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK SEJARAH
PERKEMBANGAN DESAIN GRAFIS INDONESIA



KARYA DESAIN

Oleh:

M. Edgar Degas. K

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

2015

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK SEJARAH
PERKEMBANGAN DESAIN GRAFIS INDONESIA



KARYA DESAIN

M. Edgar Degas. K

NIM. 081 1770 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**

2015

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

Perancangan Komik Sejarah Perkembangan Desain Grafis Indonesia, diajukan oleh M. Edgar Degas, NIM 0811770024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 30 Juni 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. M. Umar Hadi, M. Sn.

NIP. 19580824 198503 1001

Pembimbing II / Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn., M. Sn.

NIP. 1981042 2000604 1 004

Cognate / Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19640921 199403 1 001

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

Drs. Baskoro Suryo B., M. Sn.

NIP. 19650522 100203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
(*Qs Al Insyirah 5-6*)



KATA PENGANTAR

Indonesia memiliki kekayaan sejarah dan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah seni rupa. Perkembangan seni rupa di Indonesia tidak lepas dari pengaruh seni tradisional yang bergabung dengan seni budaya modern. Desain grafis menjadi salah satu bagian dari seni rupa yang disebut sebagai seni terapan, di mana karya dari desain grafis merupakan solusi dalam pemecahan sebuah masalah yang diterapkan dalam media komunikasi.

Berangkat dari sejarah yang dimiliki oleh negeri kita dengan segala ragamnya, tentunya memiliki tantangan tersendiri yang harus dihadapi. Indonesia sebagai negara berkembang dan mengalami era pasar terbuka dimana gempuran budaya dari negara-negara asing mudah didapatkan dan semakin melemahkan posisi budaya Indonesia sendiri. Ini merupakan tantangan yang harus kita hadapi bersama demi melestarikan dan mengembangkan budaya Indonesia sendiri, khususnya dalam bidang desain grafis.

Perancangan Tugas Akhir ini juga bertujuan memenuhi syarat akademis untuk menyelesaikan studi S-1 di Jurusan Desain Komunikasi visual ISI Yogyakarta. Desain grafis Indonesia seharusnya bisa menjadi tuan rumah di negeri sendiri, yang bisa berkontribusi dalam membuat perubahan ke arah yang lebih baik. Berawal dari niat tersebut, penulis ingin merancang sebuah komik sebagai upaya untuk membuat desain grafis di Indonesia berkembang dan semoga menjadi bermanfaat untuk berbagai kalangan.

Yogyakarta. 19 Juni 2015

M. Edgar Degas. K

UCAPAN TERIMA KASIH

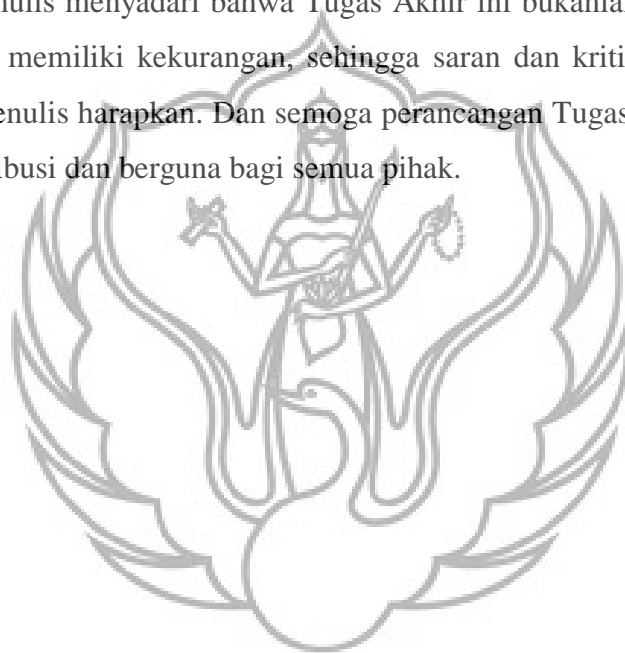
Puji dan syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Terimakasih kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menjadi inspirasi dan teladan bagi penulis untuk diaplikasikan dalam pengerjaan perancangan Tugas Akhir ini.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dari itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengungkapkan rasa terimakasih yang dalam kepada:

1. Bapak Dr. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
4. Bapak Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Dosen wali dan Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
5. Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.Sn., selaku dosen pembimbing I.
6. Bapak Terra Bajaghrosa, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II.
7. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate.
8. Papi Khumaedi Latief dan Mami Laely Nurdiyani, ke dua orang tua tersayang yang telah membuat semua ini dapat terwujud dari awal hingga akhir.
9. M. Mozart dan Einsteina Zola, kakak dan adik tercinta.
10. Tante Ema, yang mendukung dan memberi nasihat.
11. Seluruh sanak famili di Yogyakarta yang memberi ruang dan waktu untuk berbagi.
12. The Sender (Ryan, Gondrong, Kahfi, Wahyu, Samid, Rendy, Eki, Rizki, Cika, Galang, Mali, Petek) grup lawak yang menjadi teman-teman dalam seperjuangan kuliah dan Tugas Akhir yang paten.

13. Semua Dosen dan para staff yang telah membantu dalam jalannya perkuliahan.
14. Semua teman-teman angkatan DKV 08 non-reg kelas B, A, dan reguler yang baik-baik dan manis-manis.
15. Teman-teman segala angkatan dan jurusan di ISI Yogyakarta, yang telah berbagi ilmu dan menjadi *partner* dalam berkarya.
16. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih untuk semuanya.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah sebuah akhir yang tentunya memiliki kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Dan semoga perancangan Tugas Akhir ini bisa bisa berkontribusi dan berguna bagi semua pihak.

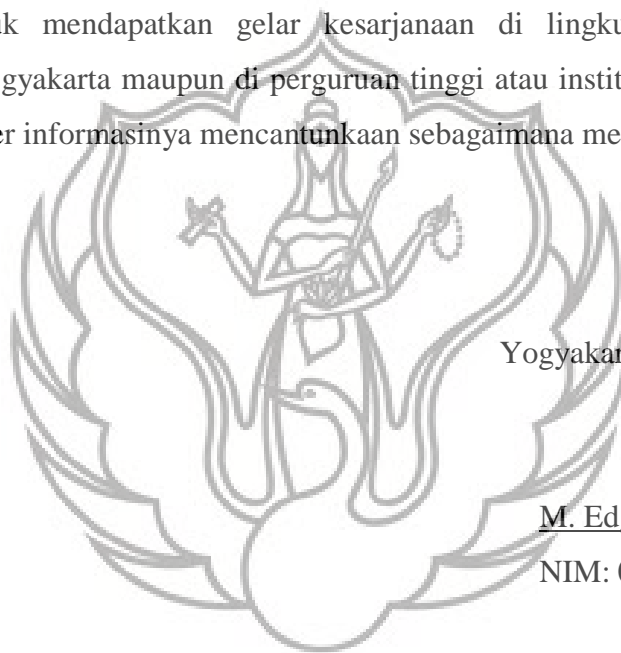


PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERKEMBANGAN DESAIN GRAFIS INDONESIA

Dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang suda dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institut manapun, kecuali bagian sumber informasinya mencantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 21Juni 2015

M. Edgar Degas. K

NIM: 081 1770 024

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH DESAIN GRAFIS INDONESIA

M. Edgar Degas
081 1770 024

Perancangan merupakan upaya pencarian solusi dari suatu masalah. Inilah yang menjadi dasar dari desain grafis. Kreativitas menjadi hal yang penting dalam proses perancangan grafis. Berbagai tujuan yang ingin disampaikan dengan komunikasi menjadikan rancangan harus memenuhi kaidah desain agar dapat tercapai oleh *target audience*. Desain grafis perkembangannya dari waktu ke waktu banyak memberikan inspirasi, motivasi, dan pengalaman bagi kehidupan masyarakat. Ini merupakan salah satu alasan mengapa seorang yang mempelajari desain grafis harus paham tentang desain grafis terutama dari sudut sejarah perkembangannya, karena dampaknya terlihat dengan jelas dalam karya desain grafis.

Desain grafis merupakan hal yang tidak asing lagi dan biasa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga berperan menentukan kemajuan dari desain grafis. Penggunaan desain grafis pada media-media komunikasi dengan berbagai kepentingan mulai dari komersial hingga sosial menjadikan posisi desain grafis menjadi faktor yang diperhitungkan.

Desain grafis di Indonesia sendiri semakin berkembang dengan banyaknya lembaga pendidikan yang telah membuka atau mengajarkan tentang desain grafis sebagai disiplin ilmu atau jurusan, mulai dari Sekolah Menengah Atas hingga Perguruan Tinggi.

Perancangan komik dapat menjadi alternatif bacaan tentang sejarah perkembangan desain grafis dengan penyampaian yang berbeda dari buku sejenis. Menjadikannya sesuatu yang baru dan dapat diterima bagi berbagai kalangan dengan tujuan pembelajaran maupun referensi. Merancang komik bertema sejarah perkembangan desain grafis Indonesia diharapkan dapat menjadi salah satu upaya mendokumentasikan dan mengembangkan desain grafis yang ada di Indonesia.

Kata kunci: komik, sejarah perkembangan, desain grafis, Indonesia.

ABSTRACT

History Comic Design of Indonesia Graphic Design

By M. Edgar Degas

Design is the solution effort for a problem. This is the basic of graphic design. Creativity becomes important in the process of graphic design. Various objectives to be delivered with communications, making the design must comply design rules that can be achieved by the target audience. Graphic design from time to time give a lot of inspiration, motivation, and experience to people's lives. This is one reason why human who studied graphic design should know about graphic design, especially from the point of history progress, because the impact is clearly visible in the work of graphic design.

Graphic design is familiar and we usually find in everyday life. Gains of science and technology, also determine the progress of graphic design. Graphic design functions in media communications with a variety of interests ranging from commercial to social purpose, made the position of graphic design becomes an important factor.

Indonesian graphic design in itself is growing with the number of educational institutions that have opened or teach about graphic design as a discipline or department, ranging from high school to university.

A comic can be an alternative reading of history the graphic design progress with a different to similar books. Designing comic themed historical of graphic design Indonesia is expected to be documenting and develop graphic design in Indonesia.

Keywords: comic, history, graphic design, Indonesia.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN MOTTO | iv |
| HALAMAN KATA PENGANTAR | v |
| HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH | vi |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | viii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Perancangan | 4 |
| D. Batas Lingkup Perancangan | 5 |
| E. Manfaat Perancangan | 5 |
| F. Metode Perancangan | 5 |
| G. Sistematika Perancangan | 6 |
| H. Skema Perancangan | 9 |
| BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS | |
| A. Identifikasi | |
| 1. Tinjauan tentang Komik | |
| a. Pengertian Komik | 10 |
| b. Sejarah Komik Dunia | 11 |

| | | |
|---|---------------------------------------|----|
| c. | Sejarah Komik Indonesia | 16 |
| d. | Komik Sejarah | 20 |
| e. | Jenis-jenis Komik | 22 |
| f. | Elemen-elemen Komik | 24 |
| 2. | Tinjauan tentang Desain Grafis | |
| a. | Pengertian Desain Grafis | 27 |
| b. | Prinsip Desain Grafis | 28 |
| c. | Reproduksi Grafika | 32 |
| d. | Sejarah Desain Grafis Dunia | 33 |
| e. | Sejarah Desain Grafis Indonesia | 40 |
| B. Analisis | | |
| 1. | Analisis Data | 52 |
| 2. | Kesimpulan | 54 |
| BAB III. KONSEP PERANCANGAN | | |
| A. Konsep Kreatif | | |
| 1. | Tujuan Kreatif | 56 |
| 2. | Strategi Kreatif | 57 |
| 3. | Biaya Produksi | 62 |
| B. Konsep Komik | | |
| 1. | Judul Buku Komik | 65 |
| 2. | Sinopsis Cerita | 65 |
| 3. | <i>Storyline</i> | 65 |
| C. Konsep Media Pendukung | | |
| 1. | Tujuan Media Pendukung..... | 74 |
| 2. | Strategi Media Pendukung | 74 |
| BAB IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN | | |
| A. Studi Visual | | |
| 1. | Studi Gaya Visual | 75 |
| 2. | Studi Karakter Tokoh | 77 |

| | |
|--|-----|
| 3. Studi <i>Setting</i> Tempat | 88 |
| 4. Studi Tipografi | 92 |
| 5. Studi <i>Layout</i> Panel..... | 94 |
| 6. Studi Balon Kata..... | 95 |
| B. Perancangan Komik | |
| 1. Cover Buku | |
| a. Sketsa dan <i>Rought Layout</i> | 96 |
| b. <i>Final</i> Desain Cover | 97 |
| 2. Halaman Isi Komik | |
| a. <i>Storyboard</i> | 98 |
| b. <i>Final</i> Desain Halaman Isi | 108 |
| 3. Rancangan Media Pendukung | |
| a. Poster Karya | 135 |
| b. Pembatas Buku | 136 |
| c. <i>Goodie Bag</i> | 136 |
| d. Sticker | 137 |
| e. <i>T-Shirt</i> | 137 |
| BAB V. PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 138 |
| B. Saran | 139 |
| Daftar Pustaka | 140 |
| Lampiran | 142 |

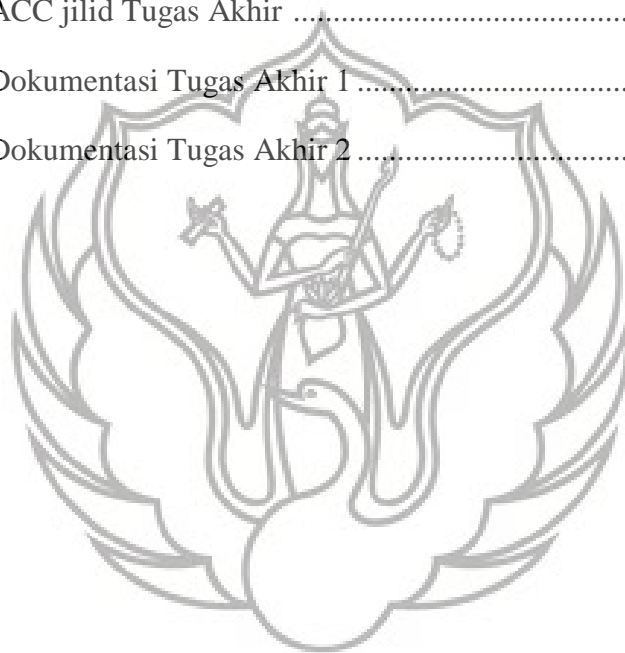
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1: Skematika perancangan | 9 |
| Gambar 2: Lukisan dinding dalam Piramid | 11 |
| Gambar 3: A Harlot's Progress karya William Hogart | 12 |
| Gambar 4: Komik Superman dan Batman | 13 |
| Gambar 5: Karya Rudolphe Topffer | 14 |
| Gambar 6: Relief candi Borobudur dan Wayang Beber | 16 |
| Gambar 7: Put On | 17 |
| Gambar 8: Komik Si Buta dari Goa Hantu dan Gundala Putera Petir | 18 |
| Gambar 9: Komik Kartun Riwayat Peradaban | 21 |
| Gambar 10: Huruf Hyeoroglyphe | 34 |
| Gambar 11: Johannes Gutenberg | 35 |
| Gambar 12: Poster karya Henri de Toulouse-Lautrec | 36 |
| Gambar 13: Contoh karya <i>Constructivism</i> | 37 |
| Gambar 14: Poster karya James Montgomery Flagg | 38 |
| Gambar 15: Mesin cetak Merk 'Faber & Schleider' | 41 |
| Gambar 16: Soerat Kabar Bahasa Melaijoe dan Bintang Timur | 42 |
| Gambar 17: Poster 'Boeng Ajo Boeng' | 43 |
| Gambar 18: Gedung ASRI | 44 |
| Gambar 19: Contoh iklan pada tahun 1960-an | 45 |
| Gambar 20: Poster IGDA | 48 |
| Gambar 21: Majalah Babyboss, dan Versus | 49 |
| Gambar 22: Poster <i>Global Warming</i> | 50 |
| Gambar 23: <i>The Quiter</i> | 76 |

| | |
|--|----|
| Gambar 24: Komik Kartun Riwayat Peradaban | 76 |
| Gambar 25: Data visual Esa | 77 |
| Gambar 26: Karakter tokoh Esa | 78 |
| Gambar 27: Data visual Om Bobby 1 | 79 |
| Gambar 28: Data visual Om Bobby 2 | 79 |
| Gambar 29: Karakter tokoh Om Bobby | 80 |
| Gambar 30: Data visual Ibu | 80 |
| Gambar 31: Karakter tokoh Ibu | 81 |
| Gambar 32: Data visual Johannes Gutenberg | 81 |
| Gambar 33: Karakter tokoh Johannes Gutenberg | 82 |
| Gambar 34: Data visual Aloys Senefelder | 82 |
| Gambar 35: Karakter tokoh Aloys Senefelder | 82 |
| Gambar 36: Data visual James Watt | 83 |
| Gambar 37: Karakter tokoh James Watt | 83 |
| Gambar 38: Data visual J. P. Coen | 83 |
| Gambar 39: Karakter tokoh J. P. Coen | 84 |
| Gambar 40: Data visual H. R. Daendels | 84 |
| Gambar 41: Karakter tokoh H. R. Daendels | 84 |
| Gambar 42: Data visual Soekarno | 85 |
| Gambar 43: Karakter tokoh Soekarno | 85 |
| Gambar 44: Data visual Soeharto | 85 |
| Gambar 45: Karakter tokoh Soeharto | 86 |
| Gambar 46: Data visual S. Soedjojono | 86 |
| Gambar 47: Karakter tokoh S. Soedjojono | 86 |
| Gambar 48: Data visual Affandi | 87 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 49: Karakter tokoh Affandi | 87 |
| Gambar 50: Data visual Chairil Anwar | 87 |
| Gambar 51: Karakter tokoh Chairil Anwar | 88 |
| Gambar 52: Data visual dapur dan ruang Makan..... | 88 |
| Gambar 53: Visual <i>Setting</i> ruang dapur | 89 |
| Gambar 54: Data visual ruang santai | 89 |
| Gambar 55: Visual <i>setting</i> ruang santai | 89 |
| Gambar 56: Data visual halaman belakang | 90 |
| Gambar 57: Visual <i>setting</i> halaman belakang..... | 90 |
| Gambar 58: Data visual ruang rapat | 90 |
| Gambar 59: Visual <i>setting</i> ruang rapat | 91 |
| Gambar 60: Data visual ruang kelas | 91 |
| Gambar 61: Visual <i>setting</i> ruang kelas | 91 |
| Gambar 62: Aplikasi font <i>Steel City Comic</i> | 92 |
| Gambar 63: Aplikasi font <i>Bangers</i> pada sampul buku | 93 |
| Gambar 64: Aplikasi tipografi manual pada gambar komik | 93 |
| Gambar 65: <i>Layout</i> panel | 94 |
| Gambar 66: Alternatif penggunaan balon kata | 95 |
| Gambar 67: Balon kata yang digunakan | 95 |
| Gambar 68: Sketsa <i>cover</i> komik | 96 |
| Gambar 69: <i>Final</i> desain <i>cover</i> depan dan belakang komik | 96 |
| Gambar 70: <i>Final</i> desain <i>cover</i> komik | 97 |
| Gambar 71: Sket dan <i>rougt layout</i> seluruh halaman isi | 107 |
| Gambar 72: <i>Final</i> desain seluruh halaman isi..... | 134 |
| Gambar 73: Desain poster karya | 135 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 74: Desain pembatas buku | 136 |
| Gambar 75: Desain <i>goodie bag</i> | 136 |
| Gambar 76: Desain <i>sticker</i> | 137 |
| Gambar 77: Desain <i>t-shirt</i> | 137 |
| Gambar 78: Konsultasi Tugas Akhir 1 | 142 |
| Gambar 79: Konsultasi Tugas Akhir 2 | 143 |
| Gambar 80: Konsultasi Tugas Akhir 3 | 144 |
| Gambar 81: ACC jilid Tugas Akhir | 145 |
| Gambar 82: Dokumentasi Tugas Akhir 1 | 146 |
| Gambar 83: Dokumentasi Tugas Akhir 2 | 147 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain grafis pada saat ini merupakan hal yang bisa dan biasa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari membuka mata hingga kembali menutup mata untuk tidur. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga berperan menentukan kemajuan dari desain grafis. Penggunaan alat atau teknologi yang bervariasi dan semakin canggih dalam proses mendesain, menjadikan desain grafis sesuatu yang menarik untuk dicermati perkembangannya.

Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersial) (Suyanto, 2004: 27). Penggunaan nama desain grafis akhir-akhir ini lebih populer sebagai desain komunikasi visual. Menurut Wibowo (2013: 11) sebenarnya masalah perubahan nama dari desain grafis menjadi desain komunikasi visual di Indonesia lebih disebabkan oleh tuntutan industri saja, menambah cakupan materi dan memperluas target desain grafis. Karena itulah, istilah desain grafis yang pada dasarnya lebih mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, yaitu pada saat ruang lingkup desainer grafis lebih banyak menggunakan media cetak.

Sesungguhnya desain grafis erat hubungannya dengan proses cetak-mencetak. Melalui media cetak ini desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antar pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi ragam kebutuhan, baik yang datangnya dari dunia usaha atau bisnis, maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi (Wibowo, 2013: 12). Seiring perkembangan jaman, desain grafis tidak hanya terkait dalam proses cetak-mencetak melainkan menggunakan berbagai media yang baru, baik dengan tujuan komersil atau pun sosial. Sebagai seni terapan, desain grafis membawa warisan sifat dan nilai seni murni, yaitu orisinalitas *craftmanship*.

Meski begitu, kita juga tidak bisa menepis faktor relevansinya sehingga sebuah desain tak hanya indah secara visual namun juga komunikatif (Hartanto, Concept Vol. 06 Edisi 36, Agustus 2010).

Perkembangan desain yang berasal dan berkiblat dari negara-negara barat menjadikan desain di Indonesia belum memiliki landasan yang kuat di negeri sendiri, bahkan belum didudukan secara proporsional dalam sejarah kebudayaan Indonesia. Terlepas dari itu menurut Sachari (2007: 4), adalah bagaimana (1) Mendudukan pergeseran gaya visual dan nilai estetik dalam karya desain sebagai proses transformasi budaya nasional secara keseluruhan, (2) Menempatkan desain dalam wacana budaya visual Indonesia secara proporsional, (3) Mengamati peran gaya visual pada karya desain yang telah memperkaya peradaban bangsa diamati sebagai fenomena pemberdayaan masyarakat Indonesia yang bermakna.

Indonesia sebagai negara berkembang dan mengalami era pasar terbuka dimana gempuran budaya visual dari negara-negara asing mudah didapatkan semakin melemahkan posisi budaya visual Indonesia sendiri, dan telah tampak khususnya dalam desain di Indonesia. Ini dirasakan karena semakin mudarnya jiwa nasionalisme yang mencirikan lunturnya penghargaan terhadap karya bangsa Indonesia sendiri. Pergeseran budaya visual yang terjadi mempengaruhi pandangan dan penghargaan masyarakat terhadap karya-karya bangsa sendiri, yang kurang mendapatkan tempat secara proporsional dan dapat menghilangkan kebudayaan visual lokal sebagai jati diri bangsa.

Desain grafis di Indonesia sendiri semakin berkembang dengan banyaknya lembaga pendidikan yang telah membuka atau mengajarkan tentang desain grafis sebagai disiplin ilmu atau jurusan, mulai dari Sekolah Menengah Atas hingga Perguruan Tinggi. Senada dengan Djajadiningrat (Concept Vol. 06 Edisi 36, Agustus 2010) jurusan desain grafis kian marak di banyak intitusi pendidikan dan menjadi salah satu pilihan karir generasi muda. Bahkan dalam persaingan dunia bisnis, pendidikan, penerbitan, periklanan, media sampai politik, desain grafis sudah menjadi salah satu faktor yang diperhitungkan.

Pengetahuan yang diperlukan bagi desainer grafis dapat diperoleh salah satunya dengan literatur yang mempelajari atau membahas tentang desain grafis itu sendiri melalui sejarah dan perkembangannya. Seni khususnya seni rupa dalam perkembangannya dari waktu ke waktu banyak memberikan inspirasi, motivasi, dan pengalaman melalui berbagai bentuk gaya visual dalam desain komunikasi visual. Ini barangkali salah satu alasan mengapa seorang yang mempelajari desain komunikasi visual harus paham tentang seni rupa terutama dari sudut sejarah dan perkembangannya mengingat pengaruh gerakan seni rupa terlihat dengan jelas dalam karya desain komunikasi visual (Hadi, (eds.), 2007: 4).

Memahami sejarah perkembangan desain grafis dapat memberikan informasi mengenai kultur dan ide yang melatarbelakangi timbulnya desain grafis pada setiap masanya hingga perkembangannya pada masa kini. Namun, kurangnya kebiasaan masyarakat Indonesia dalam mendokumentasikan hal-hal yang bersifat sejarah menjadikan sedikitnya literatur yang ada. Dibandingkan dengan negara-negara barat, yang telah memahami pentingnya pendokumentasian sejarah membuat mereka memiliki literatur yang lebih baik, mulai dari buku, jurnal, foto, hingga monumen. Ini salah satu alasan mengapa masyarakat Indonesia masih berkiblat dengan negara-negara barat. Maka perlu dan penting adanya upaya pendokumentasian yang bersifat sejarah guna memberikan pengetahuan dan referensi bagi masyarakat Indonesia.

Pengetahuan bertema sejarah menjadikan perlunya penyampaian yang menarik agar mudah dipahami, salah satu dengan menggunakan buku komik. Ini merupakan upaya pendokumentasian yang dilakukan guna membuat sebuah literatur tentang sejarah dan perkembangan desain grafis. Literatur yang berbentuk komik mampu menampung teks dan gambar dalam kesatuan disertai dengan alur cerita yang menghibur dan ringan sehingga mudah dipahami pembaca. Komik juga dapat menjadi bacaan alternatif dari buku-buku yang telah beredar di masyarakat guna menambah variasi kepastakaan.

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjukestaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau

mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 2008: 9). Pembaca disajikan hal yang berbeda dan lebih mudah melibat emosi mereka pada setiap kejadian dalam cerita komik. Lewat tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialekta komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan para tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut (Maharsi, 2011: 8). Selain memiliki alur cerita yang yang sesuai dengan kejadian khususnya yang berhubungan dengan sejarah penggambaran imajinasi dari tokoh karakter dalam komik juga menjadi nilai tambah tersendiri. Komik juga memiliki penggemar yang cukup beragam yang memungkinkan mudah diterima diberbagai kalangan.

Buku komik dapat menjadi alternatif bacaan tentang sejarah perkembangan desain grafis masa prakemerdekaan hingga awal reformasi di Indonesia dengan penyampaian yang berbeda dari buku sejenis. Menjadikannya sesuatu yang baru dan dapat diterima bagi berbagai kalangan dengan tujuan pengenalan maupun referensi. Juga semakin menumbuhkan kembali budaya baca kepada masyarakat, semakin mengerti dan menghargai sejarah desain grafis sebagai budaya visual Indonesia baik yang berhubungan langsung maupun tidak langsung terhadap dunia desain grafis.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik bertema sejarah perkembangan desain grafis dari masa prakemerdekaan hingga awal reformasi di Indonesia, dalam upaya mendokumentasikan dan mengembangkan desain grafis Indonesia.

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang komik bertema tentang sejarah perkembangan desain grafis masa prakemerdekaan hingga awal reformasi di Indonesia sebagai media pembelajaran, pendukung dan referensi bagi desainer sehingga dapat meningkatkan apresiasi terhadap desain dan perkembangannya, khususnya di Indonesia. Perancangan komik Ini merupakan upaya pendokumentasian yang dilakukan guna membuat sebuah literatur tentang perjalanan desain grafis di Indonesia.

2. Memberikan wawasan melalui media komik yang ringan dan menghibur agar masyarakat tertarik dan juga mengetahui tentang desain grafis yang ada di Indonesia, sehingga menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap budaya visual tanah air.

D. Batas Lingkup Perancangan

Perancangan ini akan dibatasi pada menghasilkan visualisasi komik yang membahas sejarah perkembangan desain grafis dan juga peranan desain grafis di Indonesia dari rentang masa prakemerdekaan hingga awal Reformasi Indonesia. Juga merancang media-media pendukungnya yang dapat digunakan dalam kepentingan promosi komik sejarah perkembangan desain grafis Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi masyarakat umum

Memberikan gambaran umum untuk memahami tentang desain grafis, serta meningkatkan minat baca melalui media komik yang berhubungan dengan pengetahuan desain grafis di Indonesia, sehingga dapat mengerti menghargai kekayaan visual bangsa sendiri.

2. Bagi mahasiswa DKV

Perancangan ini diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, yang menginspirasi dan memotivasi dalam proses perancangan baik karya komik dan desain.

3. Bagi Dunia komik dan Buku Bacaan Indonesia

Memberikan kontribusi karya komik tentang sejarah perkembangan desain grafis yang ada di Indonesia, sehingga dapat menjadi referensi literatur komik lokal juga menambah bacaan alternatif dari buku-buku tentang desain grafis.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, data yang dibutuhkan antara lain:

a. Data verbal

Data yang berkaitan dengan komik dan desain grafis dalam hal pengertian, elemen, *style*, sejarah hingga perkembangannya di Indonesia. Data verbal mengenai hal-hal yang bersifat teoritis yang diambil dari kajian pustaka berupa teori-teori, wawancara dengan tokoh, buku-buku pendukung lainnya dan referensi *online*.

b. Data visual

Data yang berhubungan dengan hal-hal yang berupa dokumentasi dan diambil dari buku, *website* maupun majalah sejenis. Memuat data berupa gambar yang digunakan sebagai acuan dan proses pembuatan komik.

2. Metode Analisis Data

Dalam perancangan komik sejarah perkembangan desain grafis di Indonesia menggunakan metode analisis 5W+1H. *What* (apa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Why* (mengapa), *Where* (di mana) dan *How* (siapa) sebagai proses dalam menganalisis masalah-masalah didalam perancangan komik bertemakan sejarah perkembangan desain grafis Indonesia.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

Bab II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 - 1. Tinjauan tentang Komik
 - a. Pengertian Komik

- b. Sejarah Komik Dunia
 - c. Sejarah Komik Indonesia
 - d. Komik Sejarah
 - e. Jenis-jenis Komik
 - f. Elemen Komik
- 2. Tinjauan tentang Desain Grafis
 - a. Pengertian Desain Grafis
 - b. Prinsip Desain Grafis
 - c. Reproduksi Grafika
 - d. Sejarah Desain Grafis Dunia
 - e. Sejarah Desain Grafis Indonesia

B. Analisis

- 1. Analisis Data
- 2. Kesimpulan

Bab III. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

- 1. Tujuan Kreatif
- 2. Strategi Kreatif
- 3. Biaya Produksi

B. Konsep Komik

- 1. Judul Buku
- 2. Sinopsis
- 3. *Storyline*

C. Konsep Media Pendukung

- 1. Tujuan Media Pendukung
- 2. Strategi Media Pendukung

Bab IV. STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN

A. Studi Visual

- 1. Studi Gaya Gambar
- 2. Studi Karakter Tokoh
- 3. Studi *Setting* Tempat

4. Studi Tipografi
5. Studi *Layout* Panel
6. Studi Balon Kata

B. Perancangan Komik

1. *Cover*
 - a. Sketsa dan Rought Layout
 - b. *Final* desain Cover
2. Halaman Isi Komik
 - a. *Storyboard*
 - b. *Final* Desain Halaman Isi

C. Rancangan Media Pendukung

1. Poster Buku
2. Pembatas Buku
3. *Goodie bag*
4. Sticker
5. *T-shirt*

Bab V. PENUTUP

Kesimpulan

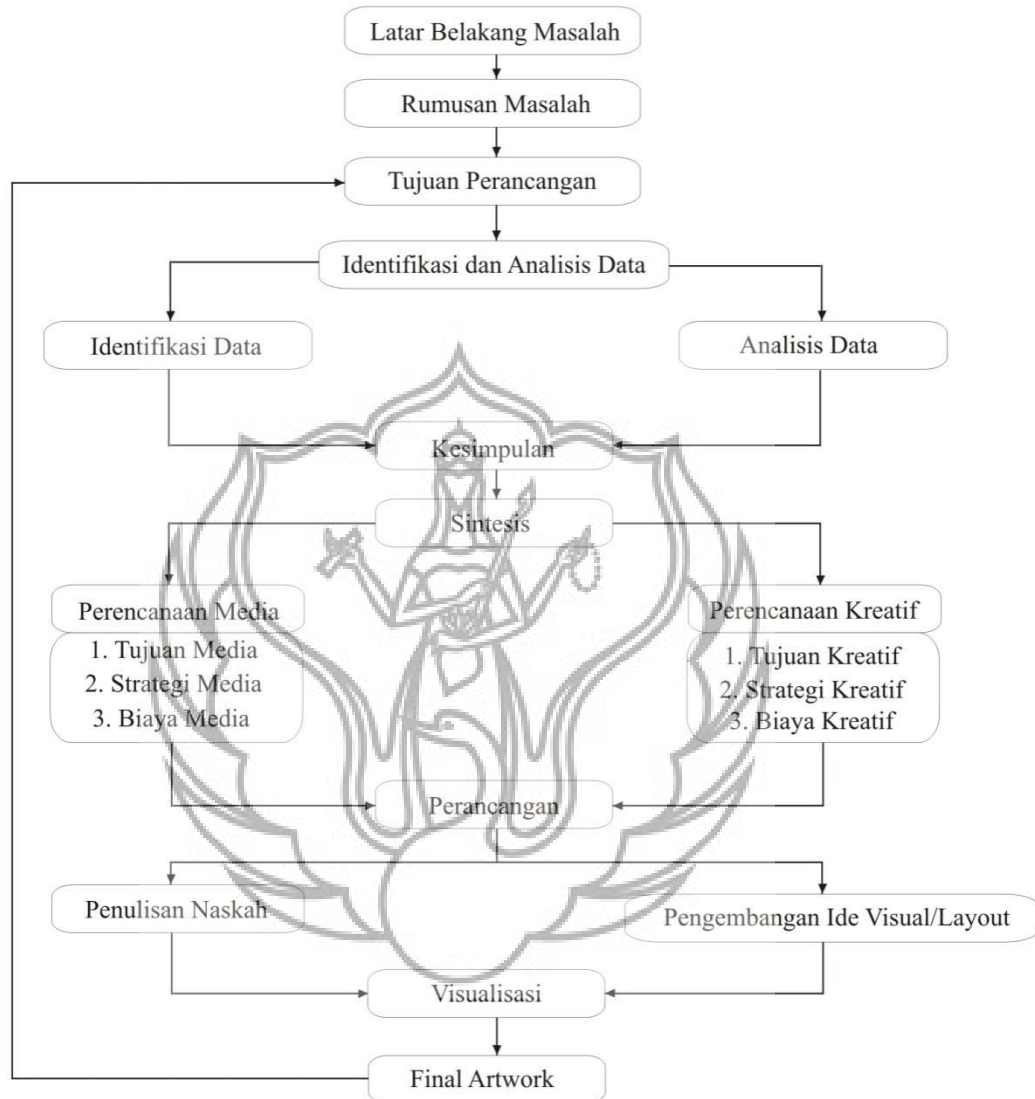
Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



H. Skematika Perancangan



Gambar 1: Skematika perancangan