

Perancangan
Komik Catatan Perjalanan Wawancara Band-Band
Dari Kampus Seni (ISI Yogyakarta, IKJ, ITB)

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN

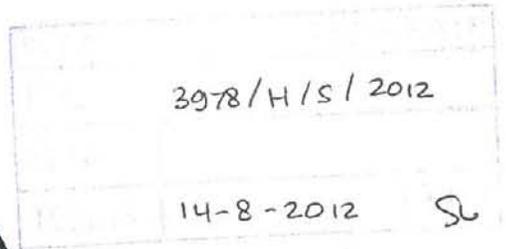


Disusun oleh :
Gandhi Eka Rizki N
0611535024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2012

**Perancangan
Komik Catatan Perjalanan Wawancara Band-Band
Dari Kampus Seni (ISI Yogyakarta, IKJ, ITB)**

TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN



Disusun oleh :
Gandhi Eka Rizki N
0611535024

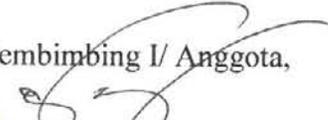


TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SEBAGAI
SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA S-1
DALAM BIDANG
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2012

Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

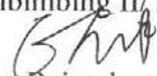
PERANCANGAN KOMIK CATATAN PERJALANAN WAWANCARA BAND-BAND DARI KAMPUS SENI (ISI YOGYAKARTA, IKJ, ITB), diajukan oleh Gandhi Eka Rizki Novariansyah, NIM 0611535024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 4 Mei 2012 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,


Drs. Asnar Zacky

NIP.19570807 198503 1 003

Pembimbing II/ Anggota,


Terra Bajraghosa, S.Sn.

NIP.197001062 00801 1 017

Cognate/ Anggota,


Drs. Arif Agung, M.Sn.

NIP.19671116 1993031 001

Ketua Program Studi DKV/ Anggota,


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

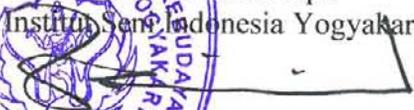
NIP.19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Ketua/ Anggota,


Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP.19570513 198803 1 001

Mengetujui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastika Triatmodjo, M.Des.
NIP.19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Komik Indonesia saat ini perlahan mulai merangkak menuju permukaan, penerbit yang ada juga tidak ragu untuk menyandingkan komik buatan anak bangsa dengan komik impor dari Jepang, Amerika ataupun Eropa. Belum lagi pergerakan "bawah tanah" para aktivis komik yang tersebar di banyak kota di Indonesia. Berbagai titik terang mulai banyak bermunculan untuk menerangi masa depan komik Indonesia, tetapi juga tentunya tidak lupa dengan peranan dari banyak pihak. Dari konsumen hingga produsen komik itu sendiri.

Komik sebagai media pendukung atau hanya sebagai cinderamata sebuah grup musik, sudah pernah dilakukan oleh The Rolling Stones, Ramones, Kiss, AC/DC, The Beatles dan masih banyak lagi. Sedangkan untuk di Indonesia sendiri, yang sudah menggunakan media komik sebagai media berpromosi sebuah band adalah Kornchong Chaos, P-Project, Naif, Endang Soekanti, dan band-band independen yang terkadang hanya diketahui oleh sedikit orang.

Seni rupa dan seni musik cukup dekat hubungannya, dan erat pula sangkut-pautnya. Seperti, pada seni musik ada melodi, pada seni rupa ada *tone* warna. Kala seseorang sedang melukis ataupun menggambar lalu mendengarkan musik yang mendayu, maka akan cukup berpengaruh pada karya yang dihasilkan, warna-warna dingin akan muncul, garis meliuk dan cenderung halus akan terlihat juga. Sebaliknya jika saat berkarya seni rupa (menggambar) mendengarkan musik keras seperti musik

Metal, maka goresan yang akan timbul adalah goresan tegas dengan paduan warna-warna panas.

Band-band yang ada di dalam komik ini sebagian besar para personilnya adalah mahasiswa seni rupa. Lalu dengan kriteria performa gaya, *attitude*, skill, adanya album yang mereka lahirkan dan masih eksis hingga kini, band-band yang ada dari tiga kota dan berasal dari tiga kampus (ISI, IKJ, ITB) ini terpilih untuk dikomikkan. Selain itu dipilihnya tiga kota, yaitu Yogyakarta, Jakarta dan Bandung karena tiga kota inilah yang menjadi barometer perkembangan *scene* indie dan seni kontemporer Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa dari ketiga kota ini bermunculan subkultur dan gerombolan-gerombolan genre musik yang variatif.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat perancangan komik yang menceritakan *lika-liku* perjalanan wawancara dari band-band yang lahir di kampus seni. Yang mana pada intinya adalah hiburan yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Karena kebanyakan dari band yang ada di komik ini merupakan band yang cukup berprestasi tetapi sayangnya masih sedikit orang yang mengetahui. Lalu dengan adanya komik ini dapat lebih banyak orang yang mengetahui bahwa di Indonesia memiliki banyak band-band yang berkualitas.

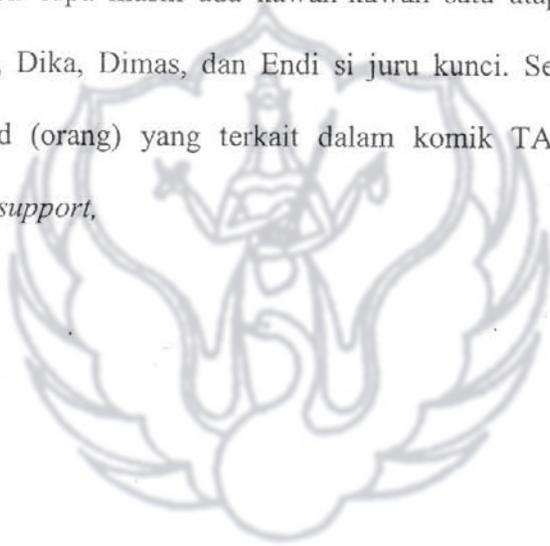
Dalam proses pembuatan ini, tak akan lepas dari bantuan dan dukungan dari segala pihak. Ucapan terimakasih diucapkan kepada:

Allah SWT maha desainer, Nabi Muhammad SAW, Kedua orang tuaku yang selalu tidak capai memberi dukungan yang total, adek Jingga, adek Brenda, Ibu Misnah dan Bapak Shodiq, semua keluarga besar di Malang dan sekitarnya dan

dimanapun engkau berada, Fieka Nuriandika (titik dua bintang). Drs. Asnar Zacky selaku pembimbing I, Terra Bajraghosa, S.Sn selaku pembimbing II, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku dosen wali, Pak Koskow, Pak Andang (rekan BEM FSR), Pak Sumbo, Keluarga Yayasan Miami Sejahtera: Wiroyo, Dalbo, Dakir, Gobram. Miami Travel & Tours: Yuan, Regol, Adi, ipin, Abes Vermak, Tailor & Catering: Dini, Abes, Fatty, Ciayo. Yuli Jahit, Mas Didi Painsugar, Bembros family, Rico somala dan keluarga, Amabelle funding: Eka curly, Badhonk: Bayu, Putri, Super inker: Angel, Upit, Bridh, Galang, Cut&Cook: Adit, Prima, Wanoro, Tito. Jack Forest: Ageng, Rama, Ivan, Dheta. Bramantya, Budiskomedi, Markodit, David, Yanuar Tangan Reget and friends, Dita, Inul, Mas Adjie, Mas Billy, Aim, Ipung, singgih, Gilang, Hanes, Cangkang Serigala: Ican, Oka, Dito Halilintar. Mulyakarya: Sandy, Danang, Pak Iwank. Rekan-rekan seangkatan 2005 Desain, Grafis & Seni Murni, Kriya, Asimetri 06 (Ufo!), Ageng, Hanz, Budi, David, Pak Yongki, Dimas, Putri, Nida, Rama, Danu, Qori, Aldi, Bung Riki, Tomo, Ikbal, Okirey, Faisal, Brian, Rendi, Juhan, Anggit, Bimo, Agil, Balgo, Puzzle 02, Otakkanan 03, Origami 04, Kotakpensil 05, Sapoelidi 07, Langitbiru 08, Nakulasadewa 09, dst..., IVAA, Ruru Shop, Moki, Ade dan Airport Radio, Farid, Robby dan Festivalist, Blangkon, Tatang, Aceh, Ikbal dan Sangkakala, Jimmy dan Seeksixsick, Sari, Riki, John, Ale dan WSATCC, Aryo, Kiting, Arfan, Kaka dan The Adams, Jimi, Pandu, Khrisna, Kubil, Beni dan The Upstairs, Pidi Baiq, Erwin, Nawa, Roy, Nandang, Budi, Alga dan The Panasdalam band, seluruh orkes Gestapu beserta Cakra Bhirawa dan Gerwaninya, Pak wiwi Soekar Madjoe, Segenap penduduk NKRTPDS, Geng Tai Dajok, Mooseo, Marina del Ray, Jenny, Stereovila,

Kornchonk Chaos, Punksila, King Panther, Hardboardcrust, SPP, tak tak dez, Lailatul Ahad, Innerva, Ingenue, The Nintendo, Rollringtone, The Herpess, Vagabond, Black Ribbon, Anus Apatis, Irama Peluru, Sentimental Agogo, Black Boots, Frozen, Ratman, Blue Jeans, Confused, Ska Rock OI!, Makcincer, Bang Bross, That's Rockefeller, The Sastro, Benclang benclung, Sekarwati, The Bikinies, Karon and Roll, Goodnight Electric, Majalah Cobra, Bimbo, Homicide, Seurieus, Komunal, Hark!, Kelelawar Malam, Rajasinga, Seringai, A stone A, Mesin Tempur, Armada Racun, Frau, Begundal Lowokwaru, Tani Maju, Primitive Chimpanzee, Morfem, Pemandangan, hampir lupa masih ada kawan-kawan satu atap display: Jati, Evan, Erol, Vanda, Riyon, Dika, Dimas, dan Endi si juru kunci. Serta semua band-band ataupun bukan band (orang) yang terkait dalam komik TA ini dan yang telah membantu *full body support*.

Maturnuwun kabeh!



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Gandhi Eka Rizki Novariansyah
NIM : 0611535024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia

Menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul **Perancangan “ Komik Catatan Perjalanan Wawancara Band-Band Dari Kampus Seni (ISI Yogyakarta, IKJ, ITB)”**, merupakan hasil murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, dengan arahan tim pembimbing, sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak atau bukan karya orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang harus digunakan sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika dalam penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya hak itu menjadi tanggung jawab saya, mewujudkan karya tugas akhir ini sebagai karya yang berkelanjutan dikarenakan obyek yang diangkat cukup signifikan dan luas dampaknya dikemudian hari.

Yogyakarta, 4 Mei 2012



Gandhi Eka Rizki N
NIM. 0611535024

ABSTRAK

Gandhi Eka

Perancangan Tugas Akhir Komik Catatan Perjalanan Wawancara Band-Band Dari Kampus Seni (ISI Yogyakarta, IKJ, ITB)

Musik adalah segala bunyi yang dihasilkan dengan sengaja, lalu diterima (didengar) oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Keberadaan musik diperkirakan telah ada sejak jaman paleolitik, berdasarkan temuan arkeologi, hingga saat ini musik telah menjadi satu dengan budaya manusia. Di Indonesia sendiri musik memegang peranan yang cukup signifikan dalam kehidupan masyarakatnya, terutama di kalangan anak muda, hal ini terlihat dari banyaknya band yang terbentuk dari kampus seni, terutama seni rupa.

Kemunculan band dengan latar belakang seni rupa memang diakui tumbuh lebih subur ketimbang dari fakultas pertunjukkan dimana seni musik itu sendiri bernaung. Hal ini merupakan suatu gambaran atas fenomena psikologis, dimana musik menjadi sebuah pelarian atas kejenuhan yang dialami oleh khalayak seni rupa, musik menjadi sebuah ajang ekspresi diri, sehingga mereka menjadi lebih berani dalam bereksperimen. Dan hal ini terbukti dari banyak band band yang berasal dari kampus seni rupa menjadi terkenal seperti misalnya White Shoes and the Couple Company (IKJ), The Panas Dalam (ITB), dan sangkakala (ISI Yogyakarta). Band-band yang bermunculan dari lingkungan seni mempunyai ciri khas dalam musikalitas, lirik, *fashion attitude*, *Performance* dan skill. Namun sayangnya band band ini tidak begitu banyak diekspos media, sehingga keberadaan dan beritanya belum dapat dinikmati oleh penggemar penggemar setia mereka, terlebih lagi gaya bermusik yang cukup tidak *mainstream* bagi telinga masyarakat Indonesia membuat band-band itu tidak begitu populer.

Komik dipilih sebagai media perancangan karena komik adalah salah satu media yang efektif sebagai sarana hiburan yang dalam konteks disini bukan hanya sebagai media hiburan semata, tetapi juga mengandung unsur pengetahuan dan info yang dapat mudah diserap oleh audience yang sebagian besar adalah anak muda. Gaya gambar yang akan digunakan juga harus mencerminkan jiwa anak muda, goresan yang cenderung kasar, gestur tubuh yang lentur dan kartun, dapat mewakili spirit bermusik anak muda yang senang dengan hal-hal baru dan *raw*. Band-band yang ada di dalam komik ini dipilih dari tiga kota berbeda yaitu Yogyakarta, Jakarta dan Bandung karena tiga kota inilah yang menjadi barometer perkembangan scene independen dan seni kontemporer Indonesia.

Kata Kunci: *Komik, Rocker Paper, Musik, Kampus Seni, Band Kampus, ISI Yogyakarta, IKJ, ITB, Biografi, Catatan Perjalanan, School of Rock*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batas Lingkup Perancangan	7
D. Tujuan Perancangan	8
E. Manfaat Perancangan	8
F. Metode Perancangan	8
G. Sistematika Perancangan	11
H. Sistematika Perancangan	13
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	16
A. Identifikasi	16
1. Tinjauan Komik	16
a. Pengertian Komik	16
b. Sejarah Komik Dunia	18
c. Sejarah Komik Indonesia	21
d. Komik Masa kini (1990-Sekarang)	31
e. Bentuk dan Jenis Komik	35
2. Sekilas Tentang Profil	46
a. Pengertian Profil	46
b. Catatan Perjalanan Wawancara	46
3. Tinjauan Tentang Band	47
a. Sejarah Singkat Musik - Band	47

b. Sejarah Singkat Perkembangan Musik di Indonesia	52
c. Sejarah Pergerakan Band Independen (indie) di Indonesia	54
d. Band-band yang lahir di <i>Art School</i>	63
B. Analisis	65
BAB III KONSEP PERANCANGAN	69
A. Tinjauan Perancangan	69
1. Konsep Kreatif	69
2. Tujuan Kreatif	69
3. Strategi Kreatif	73
B. Konsep Komik	74
1. Judul	75
2. Tema	75
3. Setting	75
4. Konflik Cerita	75
5. Story Line	75
6. Biaya Kreatif	85
BAB IV VISUALISASI	87
A. Studi Visual	87
1. Studi Tokoh	87
2. Studi Busana, Asesoris, Kendaraan	88
3. Studi Setting	91
4. Studi Desain Layout	91
5. Studi Tipografi Untuk Judul, Sampul, Narasi/Teks	92
6. Studi Teknik	93
B. Desain Buku Komik	94
1. Merancang Halaman Isi	94
2. Merancang Sampul	107
3. Halaman Isi	108
C. Studi Visual Media Pendukung	158
1. Poster Pameran	158
2. Katalog Pameran	159

3. Display Pameran	159
4. Properti Pendukung	161
5. <i>Merchandise</i>	162

BAB V PENUTUP	163
----------------------------	-----

A. Kesimpulan	163
---------------------	-----

B. Saran	163
----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	164
-----------------------------	-----

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buster Brown's Blue Ribbon Book	19
Gambar 2. Komik One Piece	20
Gambar 3. Wayang Beber	22
Gambar 4. Komik Mahabharata	23
Gambar 5. Komik Merebut Kota Perjuangan	25
Gambar 6. Komik Cinta Pertama	26
Gambar 7. Komik Sangkuriang	28
Gambar 8. Komik Selendang Biru	29
Gambar 9. Komik Surga dan Neraka	31
Gambar 10. Komik Mendung Bertulang	32
Gambar 11. Buletin Comical Magz	33
Gambar 12. Komik Gibug dan Oncom	35
Gambar 13. Mad Magazine	36
Gambar 14. Novel Grafis Palestina	37
Gambar 15. Disko Comiclub - DKV ISI Yogyakarta	38
Gambar 16. Komik Online Hipsters	40
Gambar 17. Buku Bergambar Pengetahuan Paling Jorok Sedunia	41
Gambar 18. Komik Iklan Vape	42
Gambar 19. Komik Biografi Mahatma Gandhi	44
Gambar 20. Komik Kornchonk Chaos	45
Gambar 21. Rock Siang Bolong	55
Gambar 22. Sampul Album Puppen – <i>Self Titled</i>	57
Gambar 23. Brainwashed Zine	61
Gambar 24. Travis Millard	74
Gambar 25. Studi Tokoh Gandhi	87
Gambar 26. Studi Tokoh Aryo - The Adams	88
Gambar 27. Studi Busana Dan Asesoris	88
Gambar 28. Studi <i>Drumset</i> , Sound System, Gitar	89
Gambar 29. Studi Kendaraan	90
Gambar 30. Studi Stasiun Kiara Condong	91
Gambar 31. Rujukan Layout Komik	91

Gambar 32. Studi Tipografi.....	92
Gambar 33. Onomatope.....	93
Gambar 34. Gaya Goresan.....	93
Gambar 35. Sketsa sampul	107
Gambar 36. Desain Sampul Depan dan Sampul Belakang	107
Gambar 37. Desain Poster Pameran	158
Gambar 38. <i>Booklet</i> Katalog	159
Gambar 39. Sketsa Ruang Display	159
Gambar 40. Display Pameran.....	160
Gambar 41. Bendera, <i>Flag Chain</i> , <i>Banner</i> , Neon Box.....	161
Gambar 42. <i>Cowboy Scarf</i> , Kaos, <i>Tote Bag</i> , Stiker, Pin, Pembatas Buku, <i>Guitar pick</i>	162





***“Genius is
1% Inspiration
& 99% Fools”
(Gandhi Eka)***

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Musik klasik yang sudah diperdengarkan kepada bayi yang masih dalam kandungan, tangisan seorang bayi yang lahir, dan denting mainan gantung untuk *meninabobokkan* bayi yang berumur 3 bulan. Itu merupakan beberapa contoh dari bunyi-bunyian yang ada semenjak manusia belum hadir hingga terlahir di muka bumi ini, dan termasuk bagian dalam elemen seni musik. Pengertian dari Musik adalah segala bunyi yang dihasilkan dengan sengaja, lalu diterima (didengar) oleh individu dan berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Daftar aliran musik di dunia ini semakin hari semakin banyak dan semakin detail. Masing-masing genre terbagi lagi menjadi beberapa sub-genre. Pengategorian musik seperti ini, meskipun kadang-kadang merupakan hal yang subjektif, namun merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dan ditetapkan oleh para ahli musik dunia. Genre musik adalah pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain. Musik juga dapat dikelompokkan sesuai dengan kriteria lain, misalnya geografi. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik. Secara umum, musik dikelompokkan menurut kegunaannya, yang dapat dikelompokkan dalam tiga ranah besar, yaitu Musik Seni, Musik Populer, dan Musik Tradisional. Ragam musik seni seperti;

Musik Klasik, Musik Populer; Blues, Jazz, Gospel, Rhythm and Blues, Rock, Funk, Electronic, Ska, Reggae, Dub, Hip Hop, Pop.

Dalam beberapa dasawarsa terakhir, dunia musik mengalami banyak perkembangan. Banyak jenis musik baru yang lahir dan berkembang. Contohnya musik triphop yang merupakan perpaduan antara *beat-beat* elektronik dengan musik pop yang ringan dan enak didengar. Contoh musisi yang mengusung jenis musik ini adalah Frou Frou, Sneaker Pimps dan Lamb. Ada juga dance rock dan new wave revival yang kini sedang *in*. Banyak kelompok musik baru yang berkibar dengan jenis musik ini, antara lain Franz Ferdinand, Bloc Party, The Killers, The Bravery dan di Indonesia sendiri seperti The Upstairs.

Musik sebagai sumber inspirasi visual, dimungkinkan oleh adanya universalitas dan kesamaan unsur dasar musik dan nirmana. Karena musik itu abstrak (tak berwujud penampakan) maka olah visualnya cukup banyak menggunakan metode simbolisasi dan metafora, agar makna yang juga abstrak juga dapat tersampaikan.¹ Beberapa pameran seni rupa, khususnya DKV terselenggara dengan latar belakang ide musik. Salah satu contohnya adalah pameran DKV 'Sapu Lidi' yang mengangkat tema musik dengan tajuk "See the Sound". Kedekatan musik dan seni rupa disini terbukti lekat dan berkaitan. Setiap pembukaan pameran atau penutupan pameran seni rupa pada kenyataannya juga pasti ada acara bermusik dan bermain band, ini sudah tidak dapat terelakkan lagi. Sebuah pertunjukan memang berfungsi untuk menarik

¹ Zacky, Asnar, Essai pengantar pameran visual art *see the sound*, Yogyakarta: program studi desain komunikasi visual ISI Yogyakarta, 2009.

massa sebanyak-banyaknya dalam sebuah acara. Inilah salah satu sebab mengapa dalam sebuah event pameran seni rupa memanfaatkan musik sebagai pengumpul audience, disamping selain mewedahi gairah bermain band mahasiswa seni rupa dan keinginan mereka untuk ditonton didepan khalayak umum.

Bermain band pada era 'ASRI', mereka lebih cenderung cukup untuk bermain-main pada ranah akustik saja. Lalu, membuat apapun genre yang dimainkan dengan teknis alat seperti ini dan yang diperdengarkan pada penonton ini, bisa dikatakan "ramah telinga". Pada era ini adalah jaman saat bermain band merupakan kegiatan yang eksklusif, dan harga peralatan yang ada pada saat itu sulit dijangkau. Seiring berjalannya waktu, teknologi berjalan pula menuju kemajuan. Sekarang alat-alat untuk bermain band sudah lebih mudah untuk didapatkan, baik itu dimiliki oleh individu ataupun menyewa alat tersebut di studio, dan siapapun yang berkeinginan dapat bermain sesuai kehendak hati. Musik yang dimainkan pada saat ini, dapat di*utak-atik* sesuai dengan keinginan. Walau musiknya *mellow* tetapi dapat diberi sentuhan distorsi, yang membuat itu tampil layaknya musik rock.

Tetapi kegiatan bermusik atau bermain band terkadang membosankan jika hanya bermain dalam ramuan-ramuan musik Pop standar saja, sehingga apa yang dimainkan oleh band-band dari kampus seni, banyak termasuk dalam genre yang tidak biasa terdengar oleh masyarakat umum. Seperti musik Noise, musik Keroncong Dangdut, Rock humor, Black Metal Karaoke dan lain-lain. Pilihan-pilihan musikal kita memberi kontribusi pada pemahaman kita akan diri. Pilihan itu juga mendorong kesejahteraan ekonomi

industri musik². Disatu sisi banyak bermunculan band bagai jamur di musim penghujan, saat mereka aktif kuliah dan acara sedang santer-santernya. Namun banyak hal yang akhirnya membuat mereka menjadi kendur lalu hilang begitu saja. Dokumentasi yang mereka milikipun cenderung kurang, ini amat disayangkan karena dokumentasi merupakan hal penting yang akan berguna dimasa mendatang maupun masa sekarang.

Band yang tumbuh dan berkembang dari lingkungan seni seringkali diundang dalam acara yang diadakan oleh kampus lain baik itu kampus lokal, maupun kampus dari luar kota. Bahkan dalam dua tahun terakhir, Punksila yang seluruh personilnya adalah alumni mahasiswa FSR ISI Yogyakarta ditambah Danius dari Melbourne. melakukan tour ke negara Kuba dan Australia, ini secara tidak langsung mempromosikan kampus ISI Yogyakarta. White Shoes & The Couples Company dari kampus IKJ, yang sudah melambung namanya dan konser di New York beberapa bulan lalu. Selanjutnya dari ITB The Panas Dalam, Seurius mempunyai keunikan tersendiri dalam lirik dan gaya *fashion attitudenya* yang cenderung *nyeleneh* dan ada sisi *ugal-ugalan* yang artistik. Masyarakat umum melihatnya menjadi tertarik, walau memiliki skill yang biasa-biasa saja. Tentunya band-band dari kampus seni ini mempunyai keunikan dan nilai jual tersendiri. Lalu dengan harumnya nama mereka harum pula nama kampus tempat mereka berasal.

Kemunculan band pada fakultas seni rupa tidak dapat dipungkiri tumbuh lebih subur, daripada fakultas seni pertunjukan yang justru memang pada bidangnya. Ini disebabkan pada fakultas seni rupa kejenuhan terjadi, dan

² Storey, *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2008, h.117.

pelariannya adalah melalui event-event pertunjukan seperti bermain musik, band, maupun performance art. Dan sebaliknya fakultas seni pertunjukan, mereka sudah terbiasa pada acara-acara bermusik, pementasan, *performance* atau kegiatan lain yang berhubungan. Sehingga dalam konteks bermusik atau bermain band mereka sudah tidak begitu tertantang dan menarik, karena kesehariannya sudah sering *bergelut* pada bidang ini. Walaupun masih ada band pula yang muncul, namun sebagian besar mereka lebih mementingkan kebutuhan materi daripada sekedar iseng-iseng, ekspresi diri maupun meramaikan kondisi kampus sendiri.

Kampus yang digunakan sebagai acuan adalah ISI Yogyakarta, IKJ dan ITB. Banyak alasan yang melatarbelakangi itu semua, ASRI sendiri sebagai cikal bakal ISI Yogyakarta adalah akademi seni rupa pertama di Indonesia yang didirikan oleh pemerintah sebagai sarana pencarian para seniman terhadap kesempatan dan metode baru untuk menyatukan seni modern Indonesia⁴ dengan ungkapan budaya tradisional dan tidak sedikit melahirkan band-band yang berkarakter hingga saat ini, lalu IKJ mempunyai kultur bermain band yang amat kental dalam setiap acara di sana, band-band skala nasional dan internasional pun muncul dari sana. Sedangkan ITB sebagai pendidikan formal seni Indonesia pertama didirikan pada tahun 1947 sebagai bagian dari Fakultas Ilmu Teknik yang sekarang menjadi fakultas sendiri yaitu FSRD, juga melahirkan band-band berkualitas dan dikenal. Ketiga kampus yang memiliki Fakultas Seni ini memang adalah kampus yang memang diperhitungkan dalam ranah akademik maupun non akademik di Indonesia.

Selain itu, ketiga kampus ini tidak hanya produktif mencetak seniman, tetapi *rocker-rocker* masa depan negeri ini juga digodok disini.³

Hubungan antara kampus seni khususnya seni rupa dalam kultur bermain band dengan komik sangatlah dekat. Beberapa contoh komik band yang pernah ada yaitu; komik dari band P Project yang dibuat oleh Pidi Baiq, lalu band dari ISI Yogyakarta sendiri, Kornchonk Chaos yang komiknya digambar oleh Iwank selaku gitaris pada band ini, komik band Punksila dibuat oleh Moki, dan yang paling baru ini adalah komik band Naif yang dibuat oleh *drummernya* sendiri, Pepeng. Band-band yang bermunculan dari lingkungan seni mempunyai ciri khas dalam musikalitas, lirik, *fashion attitude*, *Performance* dan skill. Melalui media komik dapat mempromosikan band-band yang bertalenta itu dan memperkenalkan mereka secara lebih *down to the earth* kepada masyarakat awam.

B. Rumusan Masalah³

Rumusan masalah dalam perancangan komik ini adalah bagaimana membuat catatan perjalanan wawancara dengan band-band dari kampus seni (ISI Yogyakarta, IKJ, ITB) sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dan diharapkan nantinya dapat menjadi komik catatan perjalanan yang memuat tentang kisah dan profil beberapa band dari kampus seni, dan dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

³ Majalah *Rolling Stones*, Edisi Agustus 2006

C. Batas Lingkup Perancangan

Perancangan ini hanya membahas tentang band-band yang terbentuk, muncul dan berkembang pada kampus ISI Yogyakarta, IKJ, ITB tanpa membatasi dari fakultas tempat mereka berasal. Karena band-band yang bermunculan dari lingkungan ini mempunyai ciri khas dalam musikalitas, lirik, *fashion attitude* dan skill yang tidak dimiliki oleh band-band pada umumnya di Indonesia.

Selain itu dipilihnya tiga kota, yaitu Yogyakarta, Jakarta dan Bandung karena tiga kota inilah yang menjadi barometer perkembangan *scene* indie dan seni kontemporer Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa dari ketiga kota ini bermunculan subkultur dan gerombolan-gerombolan genre musik yang variatif.

Kriteria untuk pemilihan band yang akan dibahas di dalam komik selain yang pasti berasal dari kampus seni (ISI, IKJ, ITB). Sebuah band itu harus sudah eksis selama minimal tiga tahun, sekurang-kurangnya memiliki satu album dan masih aktif hingga sekarang. Lalu pertimbangan tiga poin pokok dalam band yaitu, Style, Attitude dan skill.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat perancangan komik yang menceritakan *lika-liku* perjalanan wawancara dari band-band yang lahir di kampus seni. Yang mana pada intinya adalah hiburan yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience
 - a. Pengenalan dan promosi band-band yang potensial namun belum banyak terekspos, melalui sebuah komik perjalanan wawancara terhadap mereka.
 - b. Sebagai penambah informasi dan pengetahuan yang menghibur.
 - c. Bahwasanya sebuah kebiasaan unik akan menimbulkan kreatifitas.
 - d. Mendukung akan adanya *Local Power*.
2. Bagi Lembaga Pendidikan

Mempublikasikan kampus Seni secara tidak langsung, melalui komik dan musik.
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menambah referensi visual bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual bahwa pada dasarnya sebuah hiburan yang dokumentatif tidak hanya bisa terekam melalui film dan foto saja. Melainkan komik dapat merekamnya pula dengan *gaya* yang berbeda dan dapat pula sedikit dilebih-lebihkan untuk kepentingan *fun* dan artistik. Supaya mahasiswa dapat terinspirasi dari komik, dan lebih semangat dalam menjalani kuliah dan kehidupan khususnya di FSR ISI Yogyakarta.

F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data.

a. Primer

Melakukan pengumpulan data tentang band-band yang ada di kampus seni berdasar kriteria yang sudah ada, melalui wawancara secara langsung kepada band-band dan nara sumber terkait.

b. Sekunder

Studi literatur melalui berbagai sumber yang bisa menjadi pendukung perancangan komik profil ini agar dapat diaplikasikan langsung. (buku, surat kabar, katalog, berbagai sumber cetak lain yang mempunyai unsur sumber terkait). Dan sumber dari multimedia / Internet (surat kabar online, forum/ blog, website).

2. Analisis.

Analisis adalah untuk menentukan konsep yang tetap dalam perancangan ini, agar tercapai tujuan perancangan setelah memperoleh semua data. Maka pendekatan yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *five W & one H* dan SWOT

a) What (Apa)

Fenomena dari band-band kampus seni, dengan kriteria dari musikalitas, genre, lirik, *fashion attitude*, *performance* dan skill yang tidak dimiliki oleh band-band pada umumnya di Indonesia.

b) Where (Dimana)

Kampus seni dari tiga kota yang diteliti ialah Yogyakarta, Jakarta dan Bandung, tiga kota besar yang notabene menjadi barometer perkembangan pergerakan musik independen di Indonesia.

c) When (Kapan)

Musik Independen Indonesia mulai muncul di permukaan pada tahun awal 2000 dengan bibit yang tersebar sejak tahun 1970 hingga tahun 1990. Band-band dari kampus seni tentunya tidak mau tertinggal untuk turut mewarnai dengan karakteristik dan keunikan tersendiri.

d) Who (Siapa)

Adapun band-band yang sesuai dengan kriteria yang ada, ialah: Sangkakala, Gestapu, Seek Six Sick, Airport Radio (ISI Yogyakarta), The Panasdalam, Seurieux (ITB), White Shoes & The Couples Company, The Adams, The Upstairs (IKJ)

e) Why (Mengapa)

Karena band dengan keunikan tersendiri dan jarang terekspos oleh media *mainstream*, perlu untuk diketahui oleh masyarakat yang lebih luas untuk berbagi tentang selera musik ataupun kreatifitas mereka, sehingga dapat memunculkan pemikiran yang baru dan segar.

f) How (Bagaimana)

Untuk mencapai tujuannya, diperlukan salah satu media yang dapat mengakomodir, yaitu komik. Komik dipilih sebagai media perancangan, karena komik adalah salah satu media yang efektif sebagai sarana hiburan, dalam konteks disini bukan hanya sebagai media hiburan semata, tetapi juga mengandung unsur pengetahuan dan info yang dapat mudah diserap oleh *audience*.

SWOT

1. Strength

Belum pernah ada komik di Indonesia yang memuat dan bercerita tentang banyak band, terlebih lagi band yang berasal dari kampus seni. Sehingga akan menjadi daya tarik tersendiri.

2. Weakness

Apresiasi masyarakat tentang band yang "aneh" dan tak lazim masih cenderung disepelekan.

3. Opportunities

Band yang terpilih untuk dikomikkan, merupakan band yang namanya sudah tidak asing lagi untuk sebagian masyarakat. Tetapi diprediksi semakin lama akan melejit, sehingga audiens yang akan mengonsumsi komik ini akan ikut bertambah pula.

4. Threat

Mulai banyak bermunculan komik-komik tentang sebuah band.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 - 1. Tinjauan Komik
 - a. Pengertian Komik
 - b. Sejarah Komik Dunia
 - c. Sejarah Komik Indonesia
 - d. Komik Masa kini (1990-Sekarang)
 - e. Bentuk dan Jenis Komik
 - 2. Sekilas Tentang Profil
 - a. Pengertian Profil
 - b. Catatan Perjalanan Wawancara
 - 3. Tinjauan Tentang Band

- a. Sejarah Singkat Musik - Band
- b. Sejarah Singkat Perkembangan Musik di Indonesia
- c. Sejarah Pergerakan Band Independen (indie) di Indonesia
- d. Band-band yang lahir di *Art School*

B. Analisis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tinjauan Perancangan

1. Konsep Kreatif
2. Tujuan Kreatif
3. Strategi Kreatif

B. Konsep Komik

1. Judul
2. Tema
3. Setting
4. Konflik Cerita
5. Story Line
6. Biaya Kreatif



BAB IV VISUALISASI

A. Studi Visual

1. Studi Tokoh
2. Studi Busana, Asesoris, Kendaraan

3. Studi Setting
 4. Studi Desain Layout
 5. Studi Tipografi Untuk Judul, Sampul, Narasi/Teks
 6. Studi Teknik
- B. Desain Buku Komik
1. Merancang Halaman Isi
 2. Merancang Sampul
 3. Halaman Isi
- C. Studi Visual Media Pendukung
1. Poster Pameran
 2. Katalog Pameran
 3. Display Pameran
 4. Properti Pendukung
 5. *Merchandise*



BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

H. Skema Perancangan

