

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN  
DI JALANAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
KESELAMATAN BERKENDARA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Verdian Tri Ristanto**

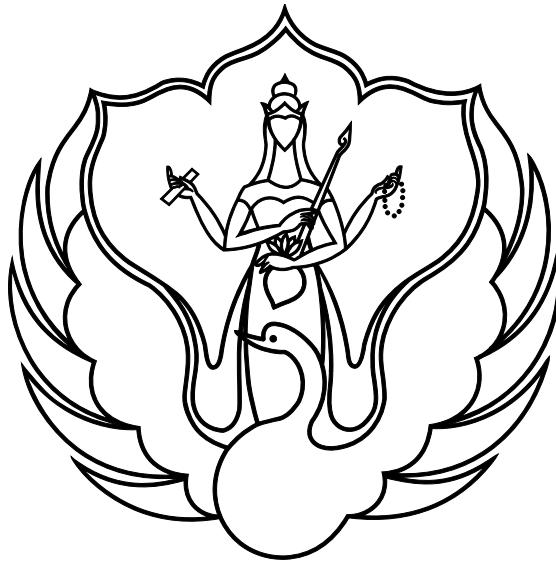
**1412305024**

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

**2020**

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI JALANAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI KESELAMATAN BERKENDARA**



### **PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Verdian Tri Ristanto**

**NIM 1412305024**

**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**

**2020**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI JALANAN  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI KESELAMATAN BERKENDARA**

diajukan oleh Verdian Tri Ristanto, NIM 1412305024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Mei 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003/NIDN. 0007085715

Pembimbing II/Anggota

FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/NIDN. 0010077504

Cognate/Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.

NIP. 19650522 199203 1 003/NIDN. 0022056503

Ketua Program Studi DKV

Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



## **PERSEMBAHAN**

Karya ini dipersembahkan untuk  
**Bapak dan Ibu**

***Sepi Ing Pamrih, Rame Ing Gawe***  
*(Senyap dalam pamrih, ramai dalam pekerjaan)*

*Nasehat Leluhur Jawa~*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Verdian Tri Ristanto  
NIM : 1412305024  
Fakultas : Seni Rupa  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: **PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI JALANAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI KESELAMATAN BERKENDARA** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Disain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan menyantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 4 Juni 2020

Verdian Tri Ristanto  
NIM. 1412305024

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Verdian Tri Ristanto  
NIM : 1412305024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini saya menyerahkan karya Tugas Akhir yang berjudul: **PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI JALANAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI KESELAMATAN BERKENDARA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data. Mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 4 Juni 2020  
Yang Menyatakan,

Verdian Tri Ristanto  
NIM. 1412305024

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kehadirat Allah S.W.T atas izin-Nya penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Komik Serba-Serbi Kejadian di Jalanan Sebagai Media Informasi Keselamatan Berkendara. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Segala kekurangan dan kelebihan, penulis ucapkan mohon maaf. Semoga karya ini dapat menjadi Refrensi untuk Tugas Akhir bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang terkait.

Yogyakarta, 4 Juni 2020

Verdian Tri Ristanto



## UCAPAN TERIMAKASIH

Proses perancangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak atas masukan dan motivasi yang diberikan selama proses pembuatan karya Tugas Akhir. Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., Selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku pembimbing I yang selalu ada bila saya membutuhkan bantuan, dengan saran-saran yang tepat membantu saya menemukan konsep baru sehingga karya perancangan ini menjadi layak sebagai tugas akhir.
8. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberikan saran mengenai permasalahan konsep dan penulisan.
9. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn, selaku dosen wali saya, terimakasih atas segala bantuannya sebagai dosen wali dan terimakasih atas ilmu yang bapak berikan di kelas, sangat berguna.
10. Segenap dosen dan seluruh staf akademik ISI Yogyakarta yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Kepada Gilang Widamar Fathoni, Isnawan Fathur Rahman, Ketut Nugraha Jati, dan Sindu Lintang Ismoyo yang telah menjadi narasumber dengan memberikan cerita pengalamannya.
12. Teman-teman Adam Yudha N, Adji Satria, Afif Fikri F, Angga Dwi Prasetya, Angga Yulian Saputra, Arya Wira Pradana, Aulia Azziawaty, Bernandi Desanda, Bidsclub, Dova Febriyanti, Erland Dirgantara RP, Farida Rahmasani, Gedhe Wicaksana, Gilang Widamar Fathoni, Hermalinda Astin, Indiria Jalu BP, Irfan Tri Nugraha, Irvan Kusuma Yudha, Jauhari Aziz, Ketut Nugraha Jati, M. Bagus Prasetyo, M. Fahmi Ihsan, M. Makruf Alhafiz, Niken Hanifah, Raissa Salsabil, Rizal Hasan, Satriadi Iswara, Sudi Anang T, Sayid Mustagfirin, Winston Setyaputra, Verry Donovan, Vicky Ferdian, Yunita Dian Maharani, yang sudah support selama masa perkuliahan.
13. Kontrakan Jonggol/Ex Rumah Nenek, Kontrakan Druwo, Kontrakan GenDruwo, Kontrakan Ruse, Satria House, Gilang House, Pak Moko House, Dova House, Studio Diskom, Kantin DKV
14. Anggota Tindesart and Friends
15. Teman-teman DKV 14 Luwing.
16. Teman-teman Diskom
17. Dan semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI JALANAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI KESELAMATAN BERKENDARA**

Oleh: Verdian Tri Ristanto

Perilaku berkendara di jalanan masih ada yang kurang mengindahkan keselamatan. Hal ini karena kurangnya pemahaman tentang bahaya dan etika di jalanan membuat berbagai kejadian bisa terjadi, mulai dari kejadian lucu hingga kejadian tragis. Kejadian ini muncul karena adanya faktor-faktor yang menyebabkannya, antara lain: faktor manusia, faktor kendaraan, faktor jalanan, faktor alam, dan faktor tidak terduga. Dari beberapa faktor ini akan diwakili dengan empat cerita kejadian yang diangkat. Tugas akhir ini memilih cerita sebagai cara dalam menyampaikan pesan. Dalam perancangan ini cerita tersebut didapatkan melalui wawancara dengan para narasumber. Cerita-cerita tersebut bersumber dari pengalaman seseorang, sehingga membuat komik tampak asli dan beragam. Untuk setting tempat cerita ini memilih lokasi jalan kabupaten/desa yang minim atau tanpa rambu-rambu lalu lintas. Harapannya, komik ini dapat mengulik kenangan seseorang tentang kejadian (kecelakaan) untuk kemudian dibagikan ceritanya kepada orang lain. Komik ini menerapkan visual gambar kartun dengan garis tebal tipis dan menggunakan *tone* yang cenderung kusam, redup, untuk memunculkan kesan klasik atau masa lampau. Sisi verbal, yaitu bahasa, menggunakan bahasa daerah (bahasa Jawa keseharian). Perancangan komik ini bermaksud memberi pemahaman tentang apa saja faktor yang mempengaruhi suatu kejadian hingga berefek sebuah kecelakaan. Pemahaman ini penting sekaligus menjadi sarana informasi pentingnya keselamatan berkendara di jalanan. Dengan menggunakan media komik melalui penceritaan kejadian-kejadian yang pernah dialami di jalan nantinya khalayak sasaran dapat lebih berhati-hati dan lebih aman ketika berada di jalanan.

**Kata Kunci:** faktor kecelakaan, keselamatan berkendara, Komik

## *ABSTRACT*

### **DESIGNING COMIC OF VARIOUS EVENTS ON THE STREET AS A DRIVING SAFETY INFORMATION MEDIA**

By: Verdian Tri Ristanto

Behavior driving on the streets there is still a lack of safety. This because a lack of understanding of the dangers and ethics on the streets makes event happen, ranging from funny event to tragic events. This incident arises because of the factors that caused it, include: human factors, vehicle factors, road factors, natural factors, and unexpected factors. Of these several factors will be represented by four stories of events raised. This final project chooses the story as a way to convey the message. In this design the story is obtained through interviews with informants. The stories are sourced from one's experience, thus making the comics look original and diverse. For the setting of this story, choose the location of regency / village roads that are minimal or without traffic signs. The hope is that this comic can explore one's memories of events (accidents) and then share their stories with others. This comic applies cartoon visuals with thin, thick lines and uses tones that tend to be dull, dim, to presents a classic or past impression. The verbal side, which is language, uses regional languages (Javanese in everyday language). The design of this comic is intended to provide an understanding of what factors influence an event to have an effect on an accident. This understanding is important as well as being a means of informing the importance of safety driving on the streets. By using comic media through telling the events that have been experienced on the road, the target audience can be more careful and safer when they are on the streets.

**Keywords:** accident factor, driving safety, Comics

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN QUOTE.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Perancangan .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan .....	6
G. Metode Analisis Data .....	7
H. Konsep Perancangan .....	7
I. Skematik Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>9</b>
A. Tinjauan Kecelakaan Lalu Lintas & Jalan .....	9
1. Definisi Kecelakaan Lalu Lintas .....	9
2. Jenis-jenis Kecelakaan .....	10
3. Penggolongan Kecelakaan Lalu Lintas .....	10
4. Faktor Umum Penyebab Kecelakaan .....	11

5. Definisi Jalan .....	13
6. Pengelompokan Jalan .....	13
B. Tinjauan Komik .....	17
1. Definisi Komik .....	17
2. Bentuk Komik .....	19
3. Jenis Cerita Komik .....	24
4. Unsur-unsur Komik .....	26
5. Cerita Dalam Komik .....	43
6. Cara Pembuatan Komik .....	44
C. Tinjauan Buku Komik .....	46
D. Analisis Data Lapangan .....	51
E. Data Klien .....	52
F. Kesimpulan.....	55
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>58</b>
A. Konsep Media .....	58
1. Tujuan Media .....	58
2. Strategi Media .....	58
3. Program Media .....	60
4. Biaya Media .....	60
B. Konsep Kreatif .....	61
1. Tujuan Kreatif .....	61
2. Strategi Kreatif .....	61
3. Program Kreatif .....	66
4. Biaya Kreatif .....	102
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>103</b>
A. Tujuan Perancangan .....	103
B. Strategi Perancangan .....	103
1. Data Visual .....	103
2. Studi Visual .....	114
C. Program Perancangan .....	123
1. Media Utama .....	123
2. Media Pendukung .....	224

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>227</b>
A. Kesimpulan.....	227
B. Saran .....	228
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>229</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>231</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematik Perancangan .....	8
Gambar 2.1 Jalan Nusantara .....	13
Gambar 2.2 Jalan Provinsi .....	14
Gambar 2.3 Jalan Kabupaten .....	14
Gambar 2.4 Jalan Kota .....	15
Gambar 2.5 Jalan Desa .....	15
Gambar 2.6 Jalan Kampung .....	16
Gambar 2.7 Jalan Gang .....	16
Gambar 2.8 Komik Strip Bersambung.....	19
Gambar 2.9 Kartun Komik .....	20
Gambar 2.10 Buku Komik .....	20
Gambar 2.11 Novel Grafis .....	21
Gambar 2.12 Komik Kompilasi .....	22
Gambar 2.13 Komik Online .....	23
Gambar 2.14 Komik Pendek .....	23
Gambar 2.15 Komik Edukasi .....	24
Gambar 2.16 Komik Promosi .....	25
Gambar 2.17 Komik Wayang .....	25
Gambar 2.18 Komik Silat .....	26
Gambar 2.19 Panel .....	26
Gambar 2.20 Panel Tertutup .....	27
Gambar 2.21 Panel Terbuka .....	27
Gambar 2.22 <i>Bird Eye View</i> .....	28
Gambar 2.23 <i>Hihg Angle</i> .....	29
Gambar 2.24 <i>Low Angle</i> .....	29
Gambar 2.25 <i>Eye Level</i> .....	30
Gambar 2.26 <i>Frog Eye</i> .....	31
Gambar 2.27 <i>Close Up</i> .....	32
Gambar 2.28 <i>Extrime Close Up</i> .....	32



Gambar 2.29 <i>Medium Shot</i> .....	33
Gambar 2.30 <i>Long Shot</i> .....	33
Gambar 2.31 <i>Extrime Long Shot</i> .....	34
Gambar 2.32 Parit .....	34
Gambar 2.33 Balon Kata .....	35
Gambar 2.34 Balon Ucapan .....	35
Gambar 2.35 Balon Pikiran .....	36
Gambar 2.36 <i>Captions</i> .....	36
Gambar 2.37 Bunyi Huruf .....	37
Gambar 2.38 Ilustrasi .....	38
Gambar 2.39 <i>Splash</i> Halaman .....	39
Gambar 2.40 <i>Splash</i> Panel .....	40
Gambar 2.41 <i>Splash</i> Ganda .....	40
Gambar 2.42 Garis Gerak .....	41
Gambar 2.43 <i>Plewds</i> .....	41
Gambar 2.44 <i>Squeans</i> .....	42
Gambar 2.45 <i>Emanata</i> .....	42
Gambar 2.46 <i>Briffits</i> .....	42
Gambar 2.47 <i>Grawlixes</i> .....	43
Gambar 2.48 Kop Komik .....	43
Gambar 2.49 Buku Komik <i>City Tales</i> .....	46
Gambar 2.50 Hanoi Komik <i>City Tales</i> .....	48
Gambar 2.51 Jakarta Komik <i>City Tales</i> .....	50
Gambar 2.52 Logo Dishub DIY, Satlantas DIY, Polres Bantul.....	52
Gambar 3.1 Gaya Gambar Pada Komik Mice .....	64
Gambar 3.2 <i>Font Anime Ace</i> .....	65
Gambar 3.3 <i>Shade Color</i> .....	66
Gambar 4.1 Foto Fathur .....	103
Gambar 4.2 Foto Gilang .....	104
Gambar 4.3 Foto Ketut .....	104
Gambar 4.4 Foto Sindu .....	105
Gambar 4.5 Foto Motor CB 150 R .....	105

Gambar 4.6 Foto Motor Supra X 2005 .....	106
Gambar 4.7 Foto Motor Jupiter MX .....	106
Gambar 4.8 Foto Motor Revo 110 .....	107
Gambar 4.9 Foto Ketut Sakit .....	107
Gambar 4.10 Foto Motor Satria FU .....	108
Gambar 4.11 Foto Motor Mio .....	108
Gambar 4.12 Foto Mobil Truntung .....	109
Gambar 4.13 Foto Anjing .....	109
Gambar 4.14 Lokasi Fathur Jatuh .....	110
Gambar 4.15 Lokasi Gilang Jatuh .....	111
Gambar 4.16 Lokasi Ketut Jatuh .....	112
Gambar 4.17 Lokasi Sindu Jatuh .....	113
Gambar 4.18 Komik Lotif .....	114
Gambar 4.19 Studi Visual Karakter Fathur .....	115
Gambar 4.20 Studi Visual Karakter Gilang .....	115
Gambar 4.21 Studi Visual Karakter Ketut .....	116
Gambar 4.22 Studi Visual Karakter Sindu .....	116
Gambar 4.23 Ekspresi Karakter Fathur .....	117
Gambar 4.24 Ekspresi Karakter Gilang .....	117
Gambar 4.25 Ekspresi Karakter Ketut .....	118
Gambar 4.26 Ekspresi Karakter Sindu .....	118
Gambar 4.27 Visual Lokasi Fathur Jatuh .....	119
Gambar 4.28 Visual Lokasi Gilang Jatuh .....	119
Gambar 4.29 Visual Lokasi Ketut Jatuh .....	119
Gambar 4.30 Visual Lokasi Sindu Jatuh .....	120
Gambar 4.31 Visual Warna .....	120
Gambar 4.32 Visual Macam Panel .....	122
Gambar 4.33 Visual Balon Kata .....	123
Gambar 4.34 Visual Alternatif Sket Sampul .....	124
Gambar 4.35 Visual Alternatif Panel .....	125
Gambar 4.36 Visual Tata Letak Isi Buku .....	125
Gambar 4.37 <i>Outline</i> Sampul .....	126

Gambar 4.38 <i>Coloring</i> Sampul .....	126
Gambar 4.39 <i>Final</i> Sampul .....	127
Gambar 4.40 <i>Mockup</i> Sampul .....	127
Gambar 4.41 Desain Isi Buku .....	128
Gambar 4.42 Desain <i>T-shirt</i> .....	224
Gambar 4.43 Desain <i>Totebag</i> .....	224
Gambar 4.44 Desain Buku Catatan .....	225
Gambar 4.45 Desain Poster <i>Digital</i> .....	225
Gambar 4.46 Desain Poster Cetak .....	226
Gambar 4.47 Desain Pembatas Buku .....	226
Gambar 6.1 <i>Capture</i> Sidang <i>Online</i> .....	231

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyline</i> Fathur .....	78
Tabel 3.2 <i>Storyline</i> Gilang .....	83
Tabel 3.3 <i>Storyline</i> Ketut .....	87
Tabel 3.4 <i>Storyline</i> Sindu .....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Jalan merupakan sebuah fasilitas yang dibuat untuk mempermudah transportasi melalui jalur darat. Jalan sudah ada sejak zaman manusia purba yang digunakan untuk berpindah tempat untuk menelusuri hutan. Perkembangan jalan berawal seiring sejarah manusia itu sendiri yang selalu memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan berinteraksi dengan sesamanya. Maka dapat dikatakan perkembangan jalan terjadi seiring perkembangan peradaban manusia. Perkembangan teknik atau cara pembuatan jalan terjadi seiring dengan melesatnya teknologi yang dikembangkan oleh manusia. Dalam perkembangannya pada zaman dahulu manusia hanya mengenal jalan yang terbuat dari tanah dan hanya bisa dilalui dengan berjalan kaki ataupun dengan menggunakan kuda saja. Hingga saat ini manusia membutuhkan jalan tidak hanya untuk dilalui oleh pejalan kaki namun juga oleh kendaraan beroda. Perkembangan selanjutnya manusia mampu jalan dengan perkerasan beton dan aspal.

Kota-kota besar di Indonesia seperti Yogyakarta memiliki berbagai macam ukuran jalan, dari jalan raya hingga jalan kecil seperti yang berada di gang-gang kompleks perumahan. Jalan merupakan tempat yang tidak bisa lepas dari berbagai aktifitas masyarakat, dari jalan banyak sekali kejadian yang bisa saja muncul, entah dari jalan besar perkotaan maupun jalan yang ada di pedesaan. Jika jalanan di daerah kota sudah banyak yang menerapkan sistem peraturan dan rambu-rambu maka otomatis pelanggaran lalu lintas akan semakin sedikit (jika peraturan itu berjalan baik), begitu juga dengan kejadian-kejadian tak terduga yang muncul akan semakin sedikit pula. Namun di daerah kabupaten atau pedesaan biasanya kondisi jalannya kurang terawat dan belum adanya peraturan rambu-rambu lalu lintas, serta masih banyaknya masyarakat desa yang kurang pengetahuan, kurang pengalaman di jalan yang nekat turun ke jalan atau malah justru sengaja menghiraukan tentang keselamatan berkendara di jalanan, seperti yang pernah ditemui adalah anak-anak di bawah

batas usia yang ditetapkan sudah mengendarai sepeda motor atau bahkan mobil tanpa pengawasan orang tua, remaja yang masih labil dan mengejar eksistensi ketika mengendarai sepeda motor cenderung ugal-ugalan, bahkan sampai ke usia yang sudah matang pun masih juga membahayakan seperti berboncengan melebihi kapasitas, berkendara sambil mainan *handphone*, berkendara sambil bincang-bincang dengan pengendara lain, berkendara sambil merokok juga ada.

Dari semua itu juga yang tidak kalah penting adalah etika yang dimiliki pengendara (pengguna jalan), karena dengan mengetahui etika kita secara tidak langsung juga mengurangi pelanggaran-pelanggaran yang sering terjadi. Seperti kegiatan merokok sambil berkendara, bincang-bincang dalam posisi berkendara dan seperti contoh yang lain diatas merupakan perilaku kurang beretika atau tindakan kurang peka terhadap lingkungan sekitar, karena kegiatan tersebut sebenarnya juga mengganggu pengendara (pengguna jalan) yang lain. Apalagi pelanggaran-pelanggaran itu semua sudah melekat menjadi suatu tradisi turun temurun bagi masyarakat setempat, sehingga kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan sudah tidak dirasakan kalau itu semua adalah sebuah pelanggaran yang membahayakan. Maka tak heran jika kejadian-kejadian ini paling banyak muncul di daerah yang masih kurang sistem dan kesadaran tentang peraturan lalu lintas. Dari kejadian-kejadian di jalanan yang ada bisa mengarah ke kejadian lucu atau malah petaka.

Dari judul perancangan ini, kejadian yang dimaksud adalah ke arah kejadian kecelakaan khususnya kecelakaan dalam mengendarai motor roda dua, dan jalanan yang dimaksud yaitu seperti jalan kabupaten, pedesaan, perkampungan dan jalan-jalan kecil, tapi tidak menutup kemungkinan untuk jalanan besar. Banyak cerita yang muncul dari kejadian itu bisa menjadi topik perbincangan yang penting dan menarik. Seperti contohnya ibu-ibu yang biasanya mengenakan ukuran gamis yang besar bisa saja gamis tersebut terjirat ke rantai motor dan mengakibatkan kecelakaan, juga seperti tiba-tiba ada hewan menyeberang (kucing, tikus, anjing), orang gila yang lalu-lalang di jalanan, kaget karena dengar bunyi klakson kendaraan besar, tergelincir pasir atau minyak yang bercecer di jalanan, terjatuh karena lubang aspal yang tertutup air saat hujan, tertimpa pohon dan masih banyak lagi. Dari banyaknya

kejadian tersebut akan lebih menarik jika diceritakan ulang, sehingga menjadikan informasi supaya kejadian tersebut tidak terulang lagi.

Terkadang kejadian-kejadian tak terduga seperti ini sering kita dapati. Seperti di kehidupan ini sebuah proses tidaklah selalu berjalan mulus seperti yang kita pikirkan, kenyataan tak jarang berjalan sesuai dengan harapan. Banyak halangan yang senantiasa menghampiri kita. Adapun halangan tak terduga bisa muncul di mana saja dan kapan saja. Seperti halnya saat kita sedang berjalan walaupun sudah hati-hati, terkadang juga sering tersandung/terpeleset. Namun hal-hal tidak terduga seperti ini malahan yang jauh lebih bahaya karena tidak adanya tanda-tanda akan datangnya kejadian ini. Hal yang dapat dilakukan yaitu kembali meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan jauh lebih baik.

Kejadian seperti ini dapat kita hindari jika tahu sebab akibatnya, maka perlu adanya pengetahuan masyarakat tentang faktor penyebab kejadian dengan menampilkan fenomena-fenomena yang sering terjadi. Fenomena ini dapat diperoleh dari cerita pengalaman sendiri, narasumber, ataupun dari berita yang beredar. Pengetahuan tentang penyebab kejadian ini yang belum banyak diketahui oleh sebagian pengguna jalan membuat tema ini perlu untuk diangkat, karena dapat menjadi referensi informasi dan pengingat dalam hidup saling berbagi ruang bersama di jalanan. Pengetahuan bertema aman di jalanan menjadikan perlunya penyampaian yang menarik agar mudah dipahami dan tidak kaku, salah satunya menggunakan buku komik. Pengetahuan yang dikemas dalam bentuk komik mampu menampung teks dan gambar dalam kesatuan disertai dengan alur cerita yang menghibur dan ringan sehingga mudah untuk dipahami pembaca.

Buku komik dapat menjadi alternatif bacaan dengan cara penyampaian yang berbeda dengan buku lainnya. Keunggulan komik yang mempunyai sifat ringan ini memudahkan pembaca menerima informasi tentang penyebab kecelakaan sepeda motor seperti yang dimaksud dalam perancangan ini, sehingga mampu menjadikan referensi pengetahuan masyarakat. Dari situ, masyarakat semakin mengerti dan menghargai tentang pengetahuan bahaya di jalan untuk keselamatan mereka dan di sekitarnya. Di perancangan ini komik

yang dibuat yaitu komik pendek. Cerita yang dibuat adalah dari cerita pengalaman, maka perlunya penyampaian dengan menampilkan berbagai pengalaman yang ada (tidak hanya dari satu pengalaman). Bentuk komik pendek ini sangat cocok pada perancangan yang akan dibuat karena akan membuat cerita lebih ringan dan dapat menampung banyak cerita pengalaman.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang komik serba-serbi kejadian di jalanan sebagai media informasi keselamatan berkendara untuk pengguna jalan di daerah Kabupaten yang minim atau tidak ada rambu lalu lintasnya?

## **C. Batasan Perancangan**

Untuk menghindari lingkup pembahasan yang terlalu meluas tanpa mengurangi maksud yang ingin dicapai, maka perlu adanya pembatasan khalayak:

1. Perancangan komik ini dibuat menggunakan cerita kejadian-kejadian di jalanan kabupaten (di luar jalanan kota madya) dengan menggunakan pengalaman sendiri atau dengan melihat langsung, bisa juga cerita dari narasumber di Yogyakarta yang jadi korban maupun saksi pada kejadian.
2. Perancangan ini dibuat untuk pengguna jalan kota Yogyakarta khususnya di daerah Kabupaten yang minim atau tidak ada rambu lalu lintasnya.
3. Khalayak sasaran dari perancangan ini yaitu semua kalangan usia dan berbahasa jawa.
4. Media komik ini menggunakan jenis komik pendek.

## **D. Tujuan Perancangan**

Dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bahaya dan etika dalam berkendara. Pemahaman ini agar menjadi informasi akan pentingnya keselamatan berkendara di jalanan. Dengan menggunakan media komik melalui penceritaan kejadian-kejadian yang pernah dialami di jalan, sehingga nantinya khalayak sasaran dapat lebih berhati-hati dan lebih aman ketika berada di jalanan.



## **E. Manfaat Perancangan**

### 1. Bagi Khalayak Sasaran (pengguna jalan)

Dapat menjadi sebuah informasi pengetahuan tentang berbagai kejadian di jalanan melalui cerita pengalaman yang pernah terjadi dengan media komik, sehingga nantinya khalayak sasaran dapat lebih berhati-hati dan lebih aman ketika berada di jalanan.

### 2. Bagi Masyarakat

Memperoleh informasi mengenai beberapa hal yang dapat terjadi di jalanan kepada masyarakat melalui pengalaman kejadian-kejadian yang pernah dialami di jalanan.

### 3. Bagi Lembaga Pemerintah Sipil

Dapat menjadi media yang menarik untuk menginformasikan kepada masyarakat melalui karya perancangan ini sebagai bacaan tentang keselamatan berkendara di tingkat kelurahan.

### 4. Bagi Mahasiswa DKV

Dapat menjadi sebuah referensi kepustakaan bagi kalangan akademik mengenai media sekuensial dalam menyampaikan cerita mengenai beberapa hal yang dapat terjadi di jalanan.

### 5. Bagi Akademik

Menyumbang sebuah referensi kepustakaan bagi kalangan akademik mengenai media baru dalam menyampaikan cerita mengenai beberapa hal yang dapat terjadi di jalanan.

## **F. Metode Perancangan**

Dalam perancangan ini akan digunakan metode pendekatan Kualitatif. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting dan berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya kalau dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik

pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), observasi (Arikunto, 2013: 265).

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan karakteristik data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

##### a. Data Primer

###### 1) Melalui Narasumber

Melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang mempunyai cerita tentang kejadian di jalanan.

###### 2) Melalui Data Lapangan dan Dokumentasi

Foto atau dokumentasi pribadi sebagai referensi setting tempat/ kejadian yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan komik.

##### b. Data Sekunder

###### 1) Melalui Sumber Internet

Foto atau dokumentasi dari internet juga bisa dijadikan acuan visual dalam perancangan komik.

###### 2) Melalui Studi Literatur

Mengumpulkan data tentang segala informasi keselamatan berkendara melalui buku.

### G. Metode Analisis Data

Perancangan ini menerapkan 5W+1H sebagai metode atau cara menganalisis data yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), di mana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Hal ini digunakan untuk mencari strategi terbaik dalam menghadapi permasalahan yang muncul pada proses perancangan. Metode ini juga digunakan sebagai dasar objek perancangan yang kemudian dari metode tersebut dapat menentukan komik yang menarik dan komunikatif.

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan diidentifikasi menggunakan metode 5W+1H dengan pola perancangan sebagai berikut:

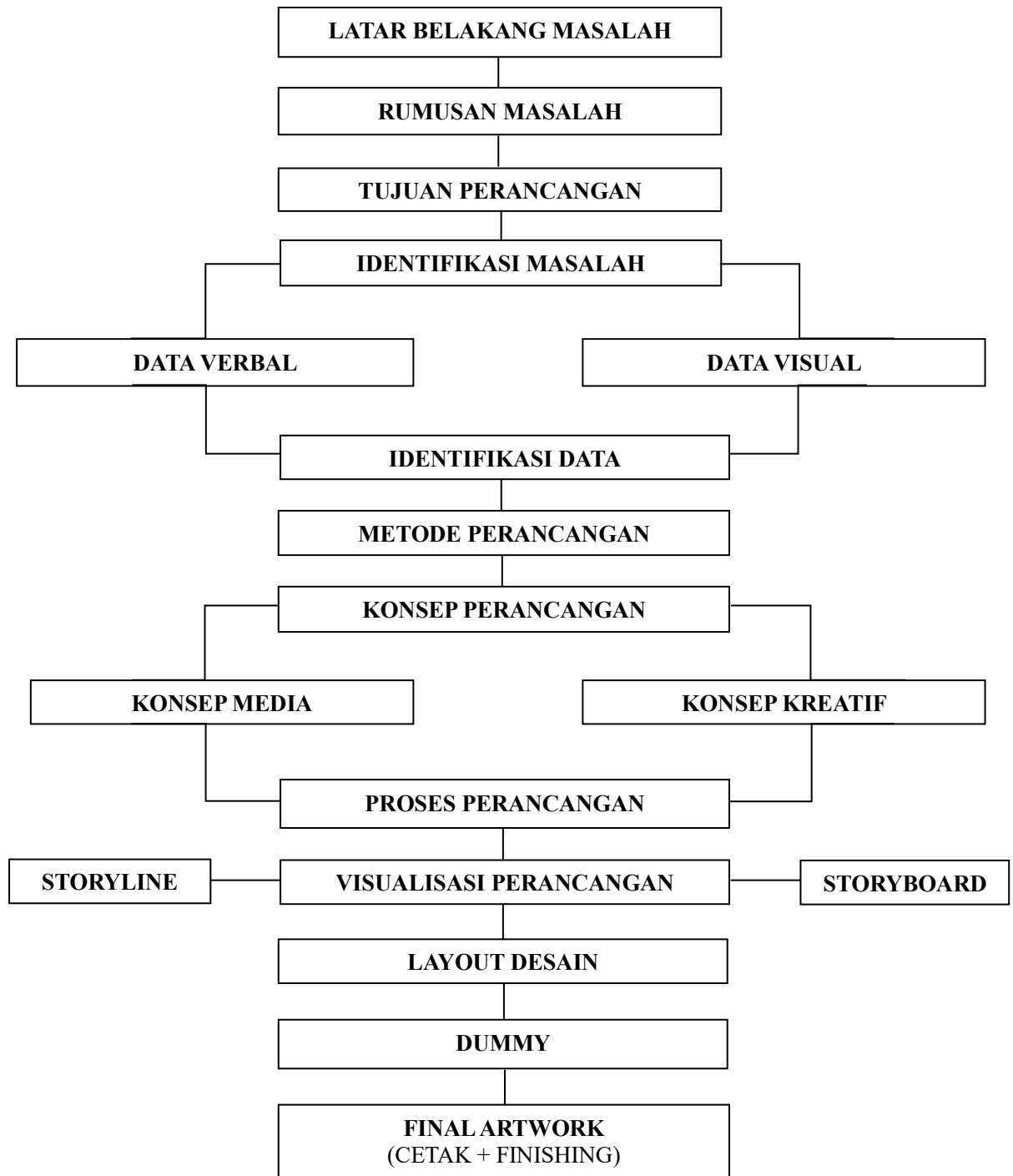
1. *What* (apa): Apa masalah yang terjadi di jalan?
2. *Who* (siapa): Siapa target dari perancangan ini?

3. *When* (kapan): Kapan perancangan ini dibuat dan dipublikasikan?
4. *Why* (mengapa): Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?
5. *Where* (di mana): Di mana perancangan ini dibuat dan dipublikasikan agar bisa sampai ke khalayak sasaran?
6. *How* (bagaimana): Bagaimana cara untuk mencapai tujuan perancangan?

## **H. Konsep Perancangan**

Konsep perancangan komik serba-serbi kejadian di jalanan sebagai media informasi keselamatan berkendara ini dilakukan melalui dua pembahasan, yaitu konsep media, dan konsep kreatif. Pada kedua pembahasan ini berisi tentang tujuan, strategi, program, dan biaya.

## I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1  
Skematika Perancangan  
(Sumber : Dokumen Verdiantri)