

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM
MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA**



SKRIPSI

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM: 1610203124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM
MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA**



SKRIPSI

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM: 1610203124

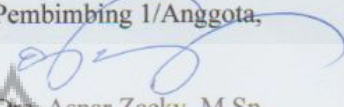
**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual**

2021

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:

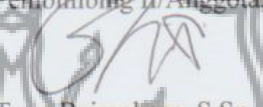
PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA, Diajukan oleh Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana, NIM. 1610203124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,


Drs. Asnar Zacky, M.Sn

NIP 19370807 198503 1 003/NIDN. 0007085715

Pembimbing II/Anggota,


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

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Cognate Anggota,


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN. 0009026502

Ketua Program Studi/Ketua Anggota,


Daru Funggul Aji, S.S., M.A.


NIP 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua,


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





Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua, kakak-kakak, dan orang-orang terdekat yang saya sayangi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

dan tentunya diri saya sendiri



*“Berikan yang terbaik apapun yang kau bisa.
Tak perlu harus sempurna, karena apapun yang membuatmu berbeda,
Itu yang menjadikanmu istimewa”*

- SEPOSITIF

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan/Penciptaan Karya Desain yang berjudul “Perancangan Komik sebagai Media Edukasi dalam Mengenalkan Aturan LaluLintas Untuk Remaja”. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada tugas akhir ini, penulis akan merancang sebuah komik yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi mengenai tata aturan lalu lintas khususnya kepada kaum remaja. Adapun, tugas akhir ini tentunya memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan ilmu tambahan dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 27 April 2021

Penulis,



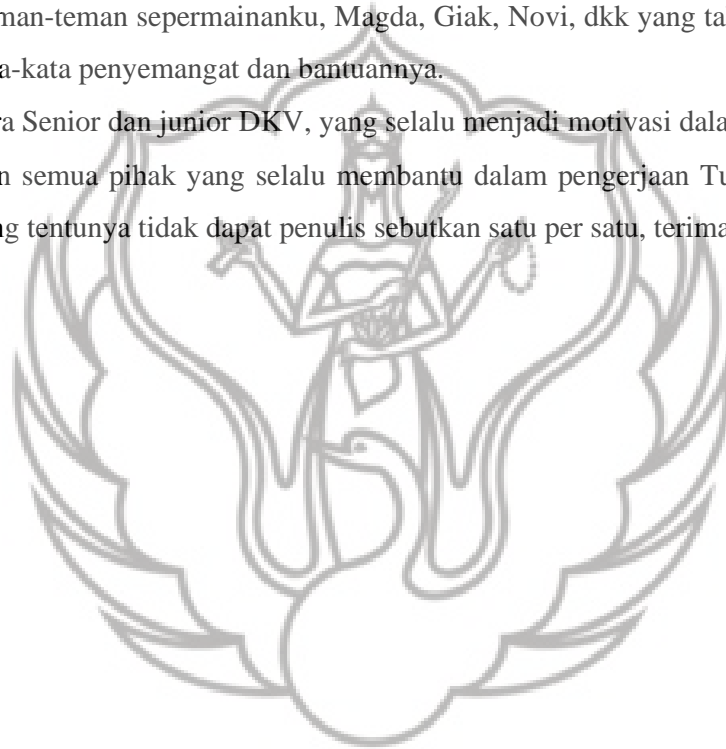
Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana
NIM. 1610203124

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Yulriawan, M.Hum, selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Ibu Yulyata Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T., selaku Pembantu Dekan II, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. dan Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang selalu bersedia meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukannya, membimbing dan memberi banyak masukan serta saran dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku *cognate* yang telah memberikan masukan, waktu dan kerjasamanya dalam proses pembuatan perancangan ini.
10. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali yang telah membimbing saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual.
11. Seluruh Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagi ilmunya.
12. Seluruh staf Karyawan di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

13. Ibunda Ir. Ni Made Witari Ariani dan Ayahanda Ir. Wayan Wangiyana, M.Sc, Ph.D atas doa, motivasi, dukungan moril dan materil, serta kasih sayang tak terhingga yang telah diberikan selama ini.
14. Saudara-saudaraku tercinta, I Gede Adi Suryawan S.Si, M.Sc, I Made Sandhi Artha W, S.T, Ni Komang Ayu Swanitri W, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
15. Teman-teman DKV angkatan 2016 “Kidang Alas” yang saling menyemangati dan membantu.
16. Teman-teman sepermainanku, Magda, Giak, Novi, dkk yang tak henti dengan kata-kata penyemangat dan bantuannya.
17. Para Senior dan junior DKV, yang selalu menjadi motivasi dalam berkarya
18. Dan semua pihak yang selalu membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALULINTAS UNTUK REMAJA, perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas 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 pada bagian sumber informasi yang digunakan sebagai acuan telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah secara lazim. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 27 April 2021

Penulis,



Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana
NIM. 1610203124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM : 1610203124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA 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, 27 April 2021

Penulis,



Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana
NIM. 1610203124

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI DALAM MENGENALKAN ATURAN LALU LINTAS UNTUK REMAJA

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM. 1610203124

Salah satu faktor penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas adalah kelalaian dan tidak patuhnya pengendara terhadap aturan lalu lintas. Kurangnya bimbingan tentang etika berkendara yang benar merupakan salah satu faktor yang berperan pada tingginya angka kecelakaan lalu lintas, terutama pada pengendara usia remaja. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang aturan lalu lintas dibutuhkan suatu media edukasi yang dapat memancing ketertarikan mereka. Komik merupakan media komunikasi visual yang disajikan secara informatif dengan tulisan dan gambar, yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara optimal dan mudah dimengerti terutama di kalangan remaja.

Tujuan dari perancangan komik ini adalah sebagai media penyampaian informasi yang menarik mengenai tata aturan lalu lintas kepada kaum remaja, yang diharapkan dapat menurunkan tingkat kecelakaan kendaraan bermotor. Data untuk pembuatan komik diambil dari hasil wawancara dan survei, literatur yang membahas tentang aturan lalu lintas, serta data visual yang didapatkan dari foto dokumentasi.

Cerita dalam komik sebagian besar menggambarkan berbagai macam kejadian di jalan yang termasuk kedalam pelanggaran lalu lintas dan faktor penyebab terjadi kecelakaan lalu lintas. Aturan lalu lintas, seperti rambu-rambu, marka jalan, dan safety riding dalam berkendara juga dibahas di dalam komik.

Kata kunci: komik, kecelakaan lalu lintas, remaja

ABSTRACT

DESIGNING COMICS AS EDUCATIONAL MEDIA IN INTRODUCING TRAFFIC RULES FOR ADOLESCENTS

Ni Ketut Krisanthi Dewi Wangiyana

NIM. 1610203124

One of the factors causing traffic accidents is negligence and disobedience of motorists to traffic rules. Lack of guidance on proper driving ethics is also one of the factors contributing to the high number of traffic accidents, especially among teenage motorists. To increase knowledge about traffic rules, an educational medium that can provoke their interest is needed. Comics are visual communication media that are presented informatively with writing and pictures, which have the power to convey information optimally and easily to understand especially by teenagers.

The purpose of designing this comic is as a medium for delivering interesting information about traffic rules to adolescents, which is expected to be able to reduce the rate of motor vehicle accidents. Data for producing this comic is taken from interviews and surveys, literature that discusses traffic rules, and visual data obtained from photo documentation.

The stories in the comics mostly describe various kinds of incidents on the road, including traffic violations and the factors that cause traffic accidents to occur. Traffic rules, such as signs, road markings, and safety riding while driving are also discussed in the comics.

Keywords: comics, traffic accidents, adolescents

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
<i>Quotes</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	viii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	8
I. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	9
A. Tinjauan Literatur tentang Komik.....	9
1. Definisi Komik	9
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial.....	9
3. Perkembangan Singkat Komik	10

4. Bentuk dan Jenis Komik	13
5. Elemen Komik	16
6. Kategori Teknik Pembuatan Komik	20
7. Kriteria Komik yang Baik.....	20
8. Prosedur Proses Perancangan Komik	21
B. Tinjauan Buku Komik yang Akan Dirancang	23
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita	23
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis	25
3. Tinjauan Faktor Eksternal.....	25
4. Tinjauan Data Lapangan.....	27
5. Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampai Pesan	30
C. Review Buku Komik yang Serupa	31
D. Analisis Data Lapangan.....	37
1. Analisis Profil Pembaca.....	37
2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang	38
3. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik	38
4. Analisis 5W+1H	38
E. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	39
BAB III KONSEP DESAIN	40
A. Konsep Kreatif	40
1. Tujuan Kreatif.....	40
2. Strategi Kreatif.....	40
B. Program Kreatif	43
1. Judul Buku	43
2. Sinopsis.....	43
3. Storyline.....	43
4. Deskripsi Karakteristik Tokoh Utama dan Pendukung	45
5. Gaya Layout/Panel/Balon	50
6. Tone Warna.....	51
7. Tipografi	52
8. Sampul Depan dan Belakang	53
9. Finishing	54

C. Biaya Kreatif.....	54
BAB IV PROSES DESAIN.....	56
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	56
1. Studi Visual Unsur Properti.....	56
2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	61
3. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon.....	71
4. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan.....	73
5. Layout Komik Secara Keseluruhan.....	76
6. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang Komik.....	78
7. Final Design Buku Komik.....	80
B. Output (Mockup).....	132
C. Media Pendukung.....	132
D. GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>).....	134
E. Poster Pameran Tugas Akhir.....	136
F. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	137
BAB V PENUTUP.....	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA.....	141
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR GAMBAR

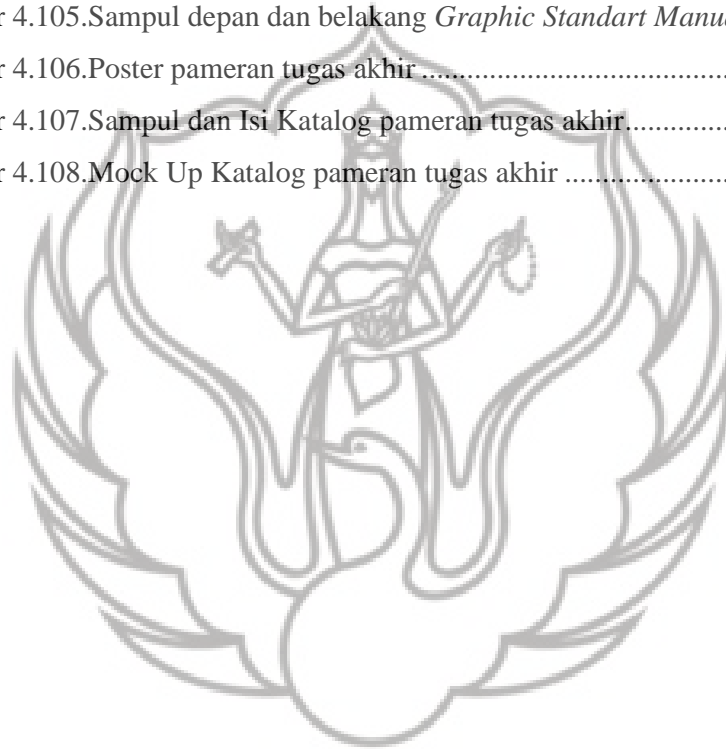
	Halaman
Gambar 1.1 Sistematika perancangan.....	8
Gambar 2.1 Komik silat seniman Indonesia	12
Gambar 2.2 Menggunakan Handphone saat berkendara	26
Gambar 2.3 Berbonceng tiga dan tidak mengenakan helm	27
Gambar 2.4 Melanggar sinyal Lampu Merah	29
Gambar 2.5 Tidak mengenakan helm	30
Gambar 2.6 Cover buku komik “Belum saatnya naik motor”	31
Gambar 2.7 Halaman isi komik	32
Gambar 2.8 Cover buku komik “Haid pertamaku”	33
Gambar 2.9 Halaman isi komik	34
Gambar 2.10 Cover buku komik “Gara-gara sapi pak gozal”	35
Gambar 2.11 Halaman isi komik	36
Gambar 2.12 Halaman isi komik	37
Gambar 3.1. Contoh gaya visual semi-realis/ semi kartun	42
Gambar 3.2. Proporsi karakter dalam manga.....	42
Gambar 3.3. Sketsa awal karakter Dika.....	46
Gambar 3.4. Sketsa awal karakter Chandra.....	46
Gambar 3.5. Sketsa awal karakter Nisa	47
Gambar 3.6. Sketsa awal karakter Agung.....	48
Gambar 3.7. Sketsa awal karakter kak Angga	48
Gambar 3.8. Sketsa awal karakter Devi.....	49
Gambar 3.9. Sketsa awal karakter Wijaya	50
Gambar 3.10. Contoh layout dan panel halaman cerita	51
Gambar 3.11. Contoh layout halaman informasi	51
Gambar 3.12. Contoh tone warna pastel.....	52
Gambar 3.13. Contoh warna monotone pada background.....	52
Gambar 3.14. Contoh tipografi untuk efek sound komik	53
Gambar 3.15. Font sans serif balon kata komik.....	53
Gambar 3.16. Layout sampul depan komik.....	53

Gambar 3.17. Layout sampul belakang komik	54
Gambar 4.1 Motor scoopy	56
Gambar 4.2 Motor vario	56
Gambar 4.3 Motor supra X	57
Gambar 4.4 Motor model retro	57
Gambar 4.5 Motor sport bike.....	57
Gambar 4.6 Mobil avansa	58
Gambar 4.7 Mobil wagon	58
Gambar 4.8 Helm bogo.....	59
Gambar 4.9 Helm honda	59
Gambar 4.10 Helm open face zeus	59
Gambar 4.11 Helm full face.....	60
Gambar 4.12 Helm half face dengan google.....	60
Gambar 4.13 Helm half face	60
Gambar 4.14 SIM C	61
Gambar 4.15 Lampu APILL	61
Gambar 4.16 Referensi gaya rambut Dika.....	62
Gambar 4.17 Referensi baju jaket hoodie	62
Gambar 4.18 Proses desain karakter Dika	63
Gambar 4.19 Referensi gaya rambut Kak Angga	63
Gambar 4.20 Referensi jaket motor	64
Gambar 4.21 Proses desain karakter Angga	64
Gambar 4.22 Referensi gaya rambut Candra	65
Gambar 4.23 Proses desain karakter Candra	65
Gambar 4.24 Referensi gaya rambut Devi.....	66
Gambar 4.25 Proses desain karakter Devi	66
Gambar 4.26 Referensi gaya rambut Risa	67
Gambar 4.27 Proses desain karakter Nisa.....	68
Gambar 4.28 Referensi gaya rambut Agung.....	68
Gambar 4.29 Proses desain karakter Agung	69
Gambar 4.30 Referensi gaya rambut Wijaya	70
Gambar 4.31 Proses desain karakter Wijaya	70

Gambar 4.32 Referensi penampilan polwan	71
Gambar 4.33 Proses desain karakter Polwan	71
Gambar 4.34 Referensi panel manga “Tate no Yusha”	72
Gambar 4.35 Referensi panel manga “Youjo Senki”	72
Gambar 4.36 Kepolisian Resort Mataram.....	73
Gambar 4.37 Sketsa dan <i>Line Art</i> Kepolisian Resort Mataram	73
Gambar 4.38 Gapura Bumi Pagutan Permai.....	74
Gambar 4.39 Sketsa dan <i>Line Art</i> Gapura Bumi Pagutan Permai	74
Gambar 4.40 RSUD Kota Mataram.....	75
Gambar 4.41 Sketsa dan <i>Line Art</i> RSUD Kota Mataram	75
Gambar 4.42 Sketsa layout sampul depan komik	76
Gambar 4.43 Layout komik chapter 2	76
Gambar 4.44 Sketsa layout halaman informasi	78
Gambar 4.45 Layout sampul depan komik.....	79
Gambar 4.46 Layout sampul belakang komik	79
Gambar 4.47 Halaman sampul depan komik.....	80
Gambar 4.48 Halaman daftar isi	81
Gambar 4.49. Halaman prolog	82
Gambar 4.50. Halaman prolog	83
Gambar 4.51. Halaman sampul chapter 1 komik.....	84
Gambar 4.52. Isi chapter 1 halaman 4	85
Gambar 4.53. Isi chapter 1 halaman 5	86
Gambar 4.54. Isi chapter 1 halaman 6	87
Gambar 4.55. Isi chapter 1 halaman 7	88
Gambar 4.56. Isi chapter 1 halaman 8	89
Gambar 4.57. Isi chapter 1 halaman 9	90
Gambar 4.58. Isi chapter 1 halaman 10	91
Gambar 4.59. Isi chapter 1 halaman 11	92
Gambar 4.60. Isi chapter 1 halaman info	93
Gambar 4.61. Isi chapter 1 halaman info	94
Gambar 4.62. Halaman sampul chapter 2 komik.....	95
Gambar 4.63. Isi chapter 2 halaman 15	96

Gambar 4.64. Isi chapter 2 halaman 16	97
Gambar 4.65. Isi chapter 2 halaman 17	98
Gambar 4.66. Isi chapter 2 halaman info	99
Gambar 4.67. Halaman sampul chapter 3 komik.....	100
Gambar 4.68. Isi chapter 3 halaman 20	101
Gambar 4.69. Isi chapter 3 halaman 21	102
Gambar 4.70. Isi chapter 3 halaman 22	103
Gambar 4.71. Isi chapter 3 halaman 23	104
Gambar 4.72. Isi chapter 3 halaman 24	105
Gambar 4.73. Isi chapter 3 halaman 25	106
Gambar 4.74. Isi chapter 3 halaman info	107
Gambar 4.75. Isi chapter 3 halaman info	108
Gambar 4.76. Halaman sampul chapter 4 komik.....	109
Gambar 4.77. Isi chapter 4 halaman 29	110
Gambar 4.78. Isi chapter 4 halaman 30	111
Gambar 4.79. Isi chapter 4 halaman 31	112
Gambar 4.80. Isi chapter 4 halaman 32	113
Gambar 4.81. Isi chapter 4 halaman 33	114
Gambar 4.82. Isi chapter 4 halaman 34	115
Gambar 4.83. Isi chapter 4 halaman 35	116
Gambar 4.84. Isi chapter 4 halaman info	117
Gambar 4.85. Isi chapter 4 halaman info	118
Gambar 4.86. Halaman sampul chapter 5 komik.....	119
Gambar 4.87. Isi chapter 5 halaman 39	120
Gambar 4.88. Isi chapter 5 halaman 40	121
Gambar 4.89. Isi chapter 5 halaman 41	122
Gambar 4.90. Isi chapter 5 halaman 42	123
Gambar 4.91. Isi chapter 5 halaman 43	124
Gambar 4.92. Isi chapter 5 halaman 44	125
Gambar 4.93. Isi chapter 5 halaman 45	126
Gambar 4.94. Isi chapter 5 halaman info	127
Gambar 4.95. Isi chapter 5 halaman info	128

Gambar 4.96. Halaman epilog	129
Gambar 4.97. Halaman epilog	130
Gambar 4.98. Halaman sampul belakang komik	131
Gambar 4.99. Mockup buku komik, sampul depan dan dan halaman isi	132
Gambar 4.100. Media pendukung, post card	132
Gambar 4.101. Media pendukung, pembatas buku.....	133
Gambar 4.102. Media pendukung, kalender	133
Gambar 4.103. Media pendukung, sticker	134
Gambar 4.104. Mock Up <i>Graphic Standart Manual</i>	134
Gambar 4.105. Sampul depan dan belakang <i>Graphic Standart Manual</i>	135
Gambar 4.106. Poster pameran tugas akhir	136
Gambar 4.107. Sampul dan Isi Katalog pameran tugas akhir.....	137
Gambar 4.108. Mock Up Katalog pameran tugas akhir	138

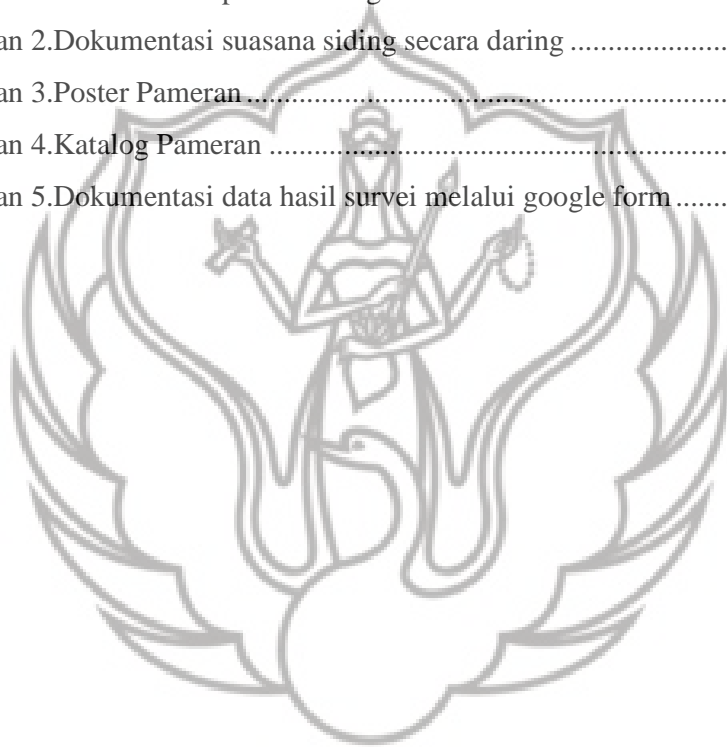


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Biaya Kreatif.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.Dokumentasi pameran Tugas Akhir.....	144
Lampiran 2.Dokumentasi suasana siding secara daring	145
Lampiran 3.Poster Pameran.....	146
Lampiran 4.Katalog Pameran	147
Lampiran 5.Dokumentasi data hasil survei melalui google form.....	148



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan diciptakan untuk dipatuhi. Dalam hidup bersama atau hidup di wilayah yang sama pasti terdapat peraturan-peraturan yang telah ditetapkan dalam wilayah tersebut. Dibentuknya suatu aturan adalah untuk menjaga ketertiban bersama. Hal ini juga berlaku pada pemakaian fasilitas bersama, salah satunya adalah jalan raya. Peraturan yang mengatur lalu lintas dan angkutan jalan telah ditetapkan dalam suatu peraturan perundang-undangan dan sudah ada sejak masa Belanda tahun 1933. Kemudian mengalami perubahan saat masa Kemerdekaan, dan terakhir sampai saat ini menjadi UU 22 TH 2009 tentang LLAJ (Anonimus, 2018). Sama seperti fungsi peraturan pada umumnya, peraturan lalu lintas dibuat untuk membangun situasi yang aman dan tertib saat memakai atau berkendara di jalan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 menjelaskan bahwa Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (LLAJ) adalah suatu kesatuan sistem yang terdiri atas Lalu Lintas, Angkutan Jalan, Jaringan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Prasarana Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Kendaraan, Pengemudi, Pengguna Jalan, serta pengelolanya. Lalu Lintas sendiri memiliki arti sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas. Gerak kendaraan tersebutlah yang kemudian diatur dalam prasarana lalu lintas seperti rambu, marka, *sign system* dalam jalanan, dan beberapa alat lainnya yang memiliki arti, makna, dan fungsi masing-masing dalam mengatur kendaraan menjadi lebih teratur di jalan. Sebagai pemakai jalan, sangatlah penting untuk memahami dan mematuhi seluruh peraturan dalam berkendara. Hal ini patut dilaksanakan guna menjaga keselamatan diri maupun keselamatan pengendara lain saat berkendara.

Salah satu faktor penyebab terjadinya kecelakaan lalu lintas adalah karena kelalaian pengendara dan tidak patuhnya pengendara dengan aturan lalu lintas. Pada provinsi Nusa Tenggara Barat, kota Mataram, memiliki rekor kecelakaan yang tinggi pada tahun 2016 sampai 2017. Telah tercatat sebanyak

669 orang tewas dari 3.320 kasus kecelakaan lalu lintas. Sementara yang mengalami luka berat sebanyak 317 orang, dan luka ringan sebanyak 2.644 (Anonimus, 2017). Sebagian besar kasus kecelakaan di atas terjadi karena kelalaian dari pengendara itu sendiri mulai dari tidak memakai helm, melaju dengan kecepatan tinggi, melanggar lampu merah, dan tidak fokus saat berkendara. Dalam artikel di Kompas.Com (Ravel, 2016) menyatakan bahwa rata-rata usia dari korban yang sering mengalami kecelakaan lalu lintas adalah usia 15-19 tahun dan 80% merupakan kecelakaan sepeda motor. Usia Remaja yang memiliki angka kecelakaan sepeda motor tertinggi. Hal ini sungguh disayangkan karena Indonesia telah kehilangan generasi mudanya yang seharusnya masih memiliki masa depan.

Seperti yang tertera dalam pasal 77 UU Republik Indonesia Nomor 22 menyatakan bahwa “Setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib memiliki Surat Izin Mengemudi sesuai dengan jenis kendaraan bermotor yang dikemudikan”. Surat Izin Mengemudi (SIM) tersebut terdiri dari SIM A, BI, BII, C, dan D. Syarat usia yang diperbolehkan untuk memiliki SIM C yang ditujukan untuk pengendara sepeda motor adalah minimal berusia 17 tahun. Namun kenyataannya banyak anak SMP & SMA yang masih dibawah syarat usia yang sudah berani membawa sepeda motor ke sekolah. Hal ini mengartikan bahwa mereka berkendara tidak sesuai aturan berkendara. Ketakutan jika membiarkan anak dibawah umur untuk mengendarai sepeda motor adalah pertama, motor yang dikendarai dapat ditilang dan disita oleh pihak berwajib dan kemungkinan dapat disita. Kedua, kemungkinan anak tersebut tidak mengerti sepenuhnya etika dan aturan dalam berkendara dapat menjerumuskan anak terlibat dalam kecelakaan lalu lintas dan hal inilah kasus yang paling sering terjadi di kawasan Mataram, NTB.

Kurangnya bimbingan dalam etika berkendara yang benar merupakan hal yang penting diperhatikan. Banyak kenakalan remaja dalam berkendara di jalan yang dapat disaksikan langsung di jalan, seperti membentuk geng motor, bonceng bertiga dalam satu motor, tidak memakai helm, melanggar rambu-rambu lalu lintas karena tidak mengetahui maknanya. Berdasarkan pengalaman yang dirasakan penulis, tingkat keketatan peraturan lalu lintas di

provinsi NTB masih kurang dibandingkan dengan kota besar seperti Yogyakarta dan Bali. Masyarakat masih berani untuk melanggar peraturan lalu lintas dikarenakan kurangnya perhatian pihak kepolisian dalam mengawasi pemakaian jalan dan juga kurangnya penerapan membayar denda dalam melanggar peraturan lalu lintas. Jangankan remaja, orang dewasa pun masih banyak yang tidak berkendara sesuai aturan lalu lintas. Hal yang paling memprihatinkan adalah adanya anak yang terlihat masih duduk di bangku sekolah dasar yang sudah dibiarkan membawa sepeda motor ke jalan oleh orang tuanya.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dimana mereka akan mengalami banyak perubahan yang disebabkan oleh banyak faktor. Lingkungan sangat berperan aktif dalam mempengaruhi dan membangun sifat dan perilaku seorang remaja. Melihat situasi dalam ruang lalu lintas di Mataram, NTB dimana pengendara tidak berkendara sesuai aturan lalu lintas dan kurangnya kesadaran akan *safety riding* atau kemandirian berkendara, menciptakan suatu kebudayaan berkendara yang tidak baik di NTB. Kebudayaan ini dapat ditiru oleh para remaja dan akan menjadi kebiasaan bagi mereka yang pada akhirnya membawakan hasil meningkatnya angka kecelakaan di Kota Mataram.

Seorang psikolog asal Kanada A. Bandura (dalam Gunarsa, 2008: 205), berpendapat bahwa masa remaja menjadi masa pertengahan dan “pemberontakan” karena terlalu menitikberatkan ungkapan-ungkapan bebas dan ringan dari ketidakpatuhan. Kecenderungan melawan dan memberontak dari remaja kemungkinan menjadi salah satu faktor tidak acuhnya remaja dalam mematuhi lalu lintas.

Maka dari itu dibutuhkan suatu media yang dapat memancing ketertarikan mereka. Komik merupakan bacaan yang digemari oleh semua usia, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun. Penulis sendiri sudah tergolong kedalam remaja akhir sampai saat ini masih sangat menyukai komik sebagai hiburan membacanya. Komik sendiri merupakan hiburan dalam bentuk media baca yang terdiri dari naskah dan visual. Menurut Asti Mutiara komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia

pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar (Mutiara, 2014). Komik dapat disajikan secara informatif dengan gambar dan warna yang indah diharapkan dapat menjadi media edukasi yang optimal dalam memperkenalkan aturan lalu lintas terhadap kalangan remaja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah perancangan yaitu “Bagaimana merancang komik sebagai media edukasi tata aturan lalu lintas kepada remaja?”

C. Batasan Masalah

1. Informasi dalam komik berupa tata aturan lalu lintas sesuai dalam Undang-Undang Lalu Lintas terkait rambu-rambu lalu lintas, marka jalan, dan keamanan berkendara (*safety riding*).
2. Informasi yang disediakan akan terfokus pada kendaraan sepeda motor sebagai kendaraan yang paling banyak digunakan oleh remaja.
3. Isi dalam komik menceritakan tentang bagaimana kelakuan pelanggaran lalu lintas yang biasa dilakukan oleh remaja dan bagaimana solusinya yang disediakan dalam bentuk penjelasan aturan lalu lintas yang baik dan benar.
4. Karakter yang berperan dalam komik merupakan usia remaja, sebagai salah satu pendekatan kepada usia *target audience*.
5. Target *audience* perancangan komik ini adalah remaja pada rentang usia 14 – 18 tahun.
6. Target lokasi perancangan adalah provinsi Nusa Tenggara Barat tepatnya Kota Mataram.
7. Komik yang disajikan berupa komik cetak

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan yang akan tercapai adalah merancang komik sebagai media penyampai informasi mengenai tata aturan lalu lintas kepada kaum remaja yang berupaya dapat menurunkan tingkat kecelakaan pada kendaraan bermotor.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target *Audience*
 - a. Sebagai buku pedoman kepada para remaja dalam memahami tata aturan lalu lintas
 - b. Dapat menjadi warga negara yang baik dengan mematuhi hukum lalu lintas negara
2. Bagi Masyarakat
Sebagai sumber pengetahuan yang menarik mengenai tata aturan lalu lintas
3. Bagi Mahasiswa DKV
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi mahasiswa desain komunikasi visual tentang bagaimana cara merancang komik sebagai media edukasi kepada remaja.

F. Deinis Operasional

1. Aturan
Aturan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara (ketentuan, patokan, petunjuk, perintah) yang telah ditetapkan supaya diturut
2. Lalu Lintas
Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009, Lalu lintas diartikan sebagai gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas.
3. Remaja
Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak – anak menuju dewasa. Masa remaja menurut pandangan J.Piaget (dalam Gunarsa, 2008: 202) adalah suatu fase hidup dengan perubahan-perubahan penting pada fungsi inteligensi, tercakup dalam perkembangan aspek kognitif .

Masa remaja terbagi menjadi 3 kategori berdasarkan umrnya, yaitu Masa remaja awal, 12 – 15 tahun. Masa remaja pertengahan, 15 – 18 tahun. Masa remaja akhir, 18 – 21 tahun.

4. Komik

Komik menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) berarti cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Adapun definisi komik menurut Franz & Meier (1994) menjelaskan bahwa komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

5. Media Edukasi

Edukasi merupakan proses kegiatan belajar setiap individu atau kelompok yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas dari pola pikir, pengetahuan serta mengembangkan potensi dari masing-masing individu (Jobs, 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri, edukasi berarti pendidikan.

Maka media edukasi merupakan media yang menyalurkan suatu materi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pola pikir, pengetahuan dan mengembangkan potensi individu.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer diambil data lapangan seperti dari hasil wawancara dan survei, dan literatur/ buku-buku yang membahas tentang aturan lalu lintas.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder berupa data visual yang didapatkan dari foto dokumentasi dari sumber yang telah ada.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan di beberapa area jalan raya yang berlokasi di kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Observasi dilakukan untuk melihat keadaan realita dari beragam pelanggaran aturan lalu lintas yang sering terjadi di kota Mataram.

b. Kajian Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang relevan dengan objek yang akan dirancang kaitannya dengan informasi peraturan lalu lintas, etika berkendara dan safety riding mengenai keselamatan pengendara di jalan. Sumber pustaka yang dikumpulkan dan dipelajari berupa buku, kamus, skripsi, tesis, jurnal, makalah, artikel, serta data yang relevan dari internet.

c. Survei

Survei akan dilakukan dengan membagi form pertanyaan terkait dengan permasalahan dan kelalaian yang dilakukan saat berkendara. Survei ditujukan kepada kalangan remaja yang termasuk dalam target audience. Tujuan dilakukannya survei adalah untuk mengetahui alasan dibalik pelanggaran lalu lintas yang telah dilakukan .

d. Dokumentasi.

Data dokumentasi berupa audio ataupun audio visual, tulisan pada proses wawancara dan dokumentasi visual berupa foto dari narasumber, keadaan di jalan raya, dan juga dokumentasi foto seputar kegiatan dalam proses perancangan.

3. Instrumen/ Alat Pengumpulan Data

a. Peneliti

Dalam melakukan suatu perancangan, peneliti merupakan suatu instrument pokok yang sangat penting dalam jalannya penelitian kualitatif ini dimana posisi peneliti sebagai orang yang paling mengetahui akan apa maksud dan proses penelitian tersebut.

b. Komputer/ Laptop

Merupakan salah satu alat yang akan membantu peneliti dalam mencatat data-data dari hasil penelitiannya kedalam suatu format penelitian yang rapi.

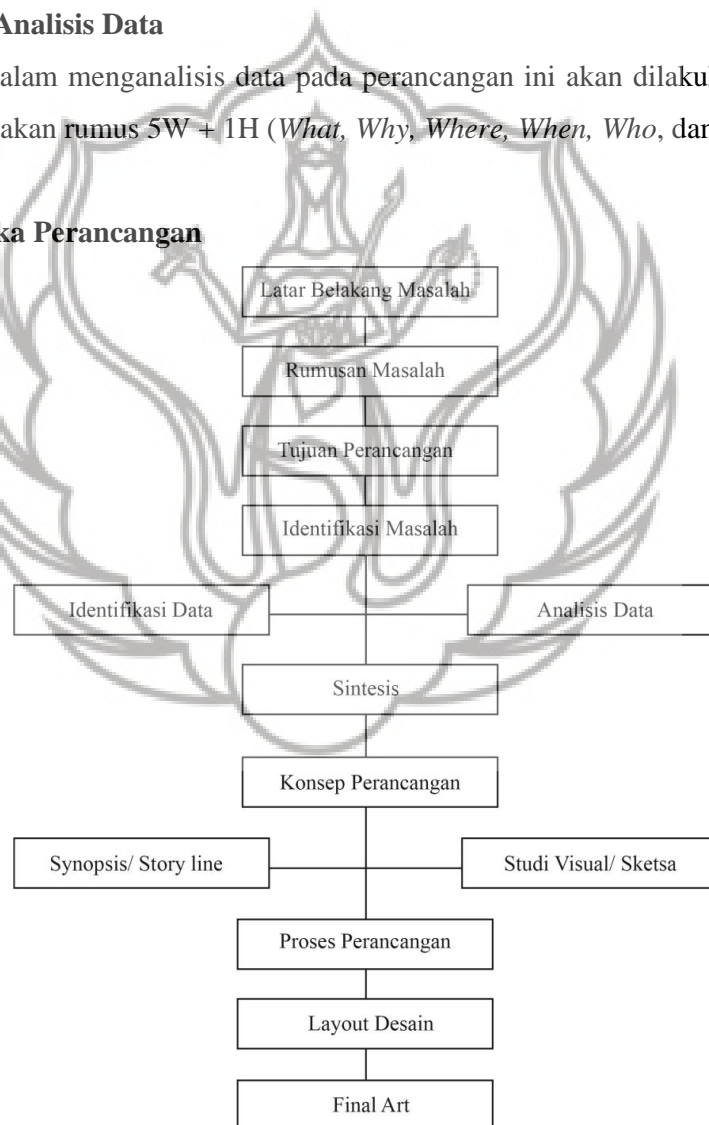
c. Mobile phone

Media elektronik yang akan digunakan untuk keperluan komunikasi dan dokumentasi dalam rangka mengumpulkan data audio maupun visual.

H. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data pada perancangan ini akan dilakukan dengan menggunakan rumus 5W + 1H (*What, Why, Where, When, Who, dan How*).

I. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Sistematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Ni Ketut Krisanthi Dewi W., 2020)