

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
BERJUDUL “MALAS”**



PERANCANGAN

Oleh:

Wikan Narendra Bawono

NIM. 1410092124

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
BERJUDUL “MALAS”**



PERANCANGAN

Oleh:

Wikan Narendra Bawono

NIM. 1410092124

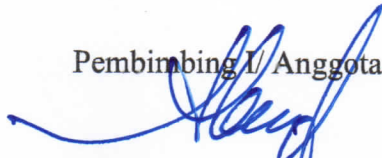
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

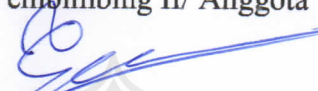
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERJUDUL “MALAS”, diajukan oleh Wikan Narendra Bawono, NIM 1410092124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Arif Agung Swasono, M.Sn.

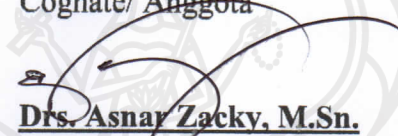
NIP. 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Pembimbing II/ Anggota


Edi Jatmiko, S.Sn, M.Sn.

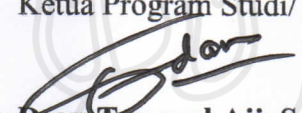
NIP. 19850103 201504 1 001 / NIDN 00030198507

Cognate/ Anggota


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

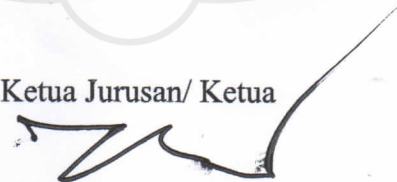
NIP. 19570807 198503 1 003 / NIDN 0007085715

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota


Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/ Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 2002112 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 kepada Ayah,
Ibu, Sahabat, dan teman-teman.
Terimakasih atas dukungannya
beserta doanya sehingga Tugas
Akhir ini dapat diselesaikan,*



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Wikan Narendra Bawono
NIM : 1410092124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERJUDUL “MALAS”** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi 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 bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta,



Wikan Narendra Bawono

NIM. 1410092124

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji bagi Allah Ta'ala Tuhan semesta alam atas karunia, keberkahan, dan petunjuk-Nya yang sempurna penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Perancangan Komik Digital Berjudul “Malas”. Tidak lupa sholawat serta salam dikirimkan kepada Rasulullah SAW, keluarga, dan sahabat-sahabatnya.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini berguna bagi masyarakat kampus ISI Yogyakarta dan sekitarnya. Menjadi referensi ataupun acuan dalam perancangan komik ataupun penelitian dengan tema yang sama. Akhir kata, penulis sadar bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan perancangan komik ini.

Yogyakarta,



Wikan Narendra Bawono

NIM. 1410092124

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan penelitian ini dapat diselesaikan karena adanya dukungan, doa, dan nasihat dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang ditujukan kepada:

1. Ayah dan Ibu saya yang selalu memberikan dukungan dan doa.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi DKV.
5. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen wali sekaligus Dosen Pembimbing I
6. Edi Jatmiko, S.Sn, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
7. Seluruh jajaran dosen pengajar Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Teman saya Edi Dwiantoro dan Wahid Nugroho Saputro yang sering datang kerumah dan membantu serta menghibur saya yang sedang galau.
9. El dan Uly selaku teman seperjuangan dan tim Roketkertas dimana didalamnya penulis mendapatkan banyak kesempatan dan pengalaman dalam pembuatan komik secara profesional.
10. Seluruh teman-teman angkatan yang bersama-sama berjuang dari masa ospek hingga tinggal diriku yang kesepian di akhir masa perkuliahan ini.
11. Yasuhiro Nightow dengan karyanya Trigun yang kemudian diadaptasi menjadi anime yang membuat saya terinspirasi untuk belajar menggambar dan membuat komik.
12. Kiyohiko Azuma dengan karyanya Yotsubato yang selalu menghibur saya ketika membutuhkan hiburan.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Nama : Wikan Narendra Bawono
NIM : 1410092124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI YOGYAKARTA, karya tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERJUDUL “MALAS”**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta,



Wikan Narendra Bawono

NIM. 1410092124

ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir ini membahas tentang bagaimana untuk memotivasi diri keluar dari kemalasan. Kemalasan adalah sebuah perilaku yang muncul karena kebiasaan seseorang untuk suka menunda suatu pekerjaan dan memilih untuk bermalas-malasan. Jika dibiarkan begitu saja perilaku malas ini akan berdampak buruk pada kehidupan orang tersebut. Kehidupan belajarnya akan merosot. Nilai-nilai mulai turun. Karir pekerjaan pun akan sulit untuk dicapai. Oleh karena itu dengan dibuatnya perancangan komik digital ini bertujuan sebagai media informasi digital yang dapat menggapai orang-orang yang sedang dilanda oleh perilaku malas ini dan menarik mereka keluar bebas dari perilaku malasnya. Perancangan ini diawali dengan mengumpulkan data dan teori yang bersumber dari buku maupun internet. Data yang telah dikumpulkan lalu diproses dan dianalisis dengan menggunakan teori Lima Pilihan Berkomunikasi oleh McCloud. Data yang telah dianalisis akan dijadikan acuan dalam pembuatan perancangan komik ini dan ditransformasikan menjadi sebuah karya visual berupa komik digital dengan judul “Malas” yang diharapkan mampu member motivasi bagi pembaca untuk keluar dari perilaku malasnya.

Kata Kunci: Perilaku Malas, Komik Digital

ABSTRACT

The creation of this final project is to discuss how to motivate oneself out of laziness. Laziness is a behavior that arises because of a person's habit of procrastinating a job and choosing to be lazy. If this lazy behavior is allowed to do so, it will have a negative impact on the person's life. His study life will decline. The values started to fall. Job career will be difficult to reach. Therefore, the design of this digital comics is intended as a digital information medium that can reach people who are being hit by this lazy behavior and pull them out of their lazy behavior. This design begins with collecting data and theories from books and the internet. The data that has been collected is then processed and analyzed using the theory of Five Communication Choices by McCloud. The data that has been analyzed will be used as a reference in the making of this comic design and transformed into a visual work in the form of a digital comic entitled "Malas" which is expected to be able to motivate readers to get out of their lazy behavior.

Keywords: Lazy Behavior, Digital Comics



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	5
1. Perancangan.....	6
2. Komik.....	5
3. Digital.....	5
4. Malas.....	6
5. Komik Digital.....	6
G. Metode Perancangan.....	6
1. Pengumpulan Data.....	7
2. Data yang dibutuhkan.....	7
H. Metode Analisis Data.....	7
I. Studi Pustaka.....	7
J. Skematika Perancangan.....	9

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	10
A. Identifikasi Data.....	10
1. Pegertian Malas.....	10
2. Jenis Malas.....	12
3. Penyebab Malas.....	12
4. Pengertian Komik.....	15
5. Sejarah Komik Indonesia.....	15
6. Perkembangan Komik di Indonesia.....	17
7. Bentuk dan Jenis Komik.....	24
8. Basis Media Komik.....	27
9. Elemen Komik.....	28
10. Sistematika Perancangan Komik.....	33
B. Tinjauan Pustaka.....	35
C. Analisis Data.....	37
1. What, Apa?.....	37
2. Who, Siapa?.....	37
3. Where, Dimana?	38
4. When, Kapan?.....	38
5. Why, Kenapa?.....	38
6. How, Bagaimana?.....	39
D. Kesimpulan.....	39
BAB III KONSEP DESAIN.....	40
A. Konsep Kreatif.....	40
1. Khalayak Sasaran.....	40
2. Tujuan Kreatif.....	40
3. Strategi Kreatif.....	41
B. Konsep Perancangan.....	42
1. Konsep Cerita.....	42
2. Konsep Visual.....	43
3. Karakter Tokoh.....	43
4. Storyline.....	44
5. Spesifikasi Komik.....	47

C. Program Perancangan.....	49
1. Program Kreatif.....	49
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN.....	50
A. Data Visual.....	50
1. Data Visual Tokoh.....	50
2. Data Visual Pakaian.....	52
3. Data Visual Tempat.....	54
B. Studi Visual.....	56
1. Studi Visual Ilustrasi.....	56
2. Studi Visual Tokoh.....	57
3. Studi Visual Lokasi.....	59
4. Studi Visual Balon Kata.....	62
5. Studi Visual Tipografi.....	63
6. Penerapan Media.....	64
7. Studi Visual Warna.....	68
C. Desain Buku Komik.....	68
1. <i>Storyboard</i>	68
2. Hasil Akhir.....	72
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	96

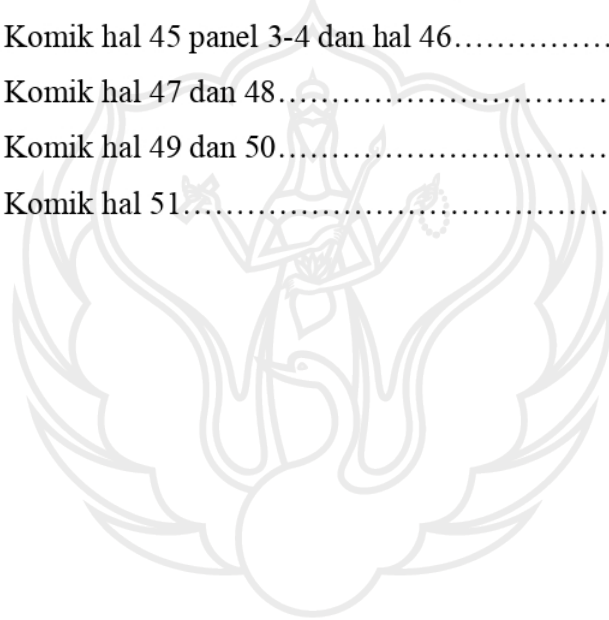
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Wayang Beber.....	16
Gambar 2.2. Komik Put On.....	17
Gambar 2.3. Komik Sri Asih.....	18
Gambar 2.4. Komik Gundala.....	19
Gambar 2.5. Komik Panji Tengkorak dan Si Buta dari Gua Hantu.....	20
Gambar 2.6. Komik Sawung Kampret dan Imperium Majapahit.....	21
Gambar 2.7. Komik web Egnoid dan Pasutri Gaje.....	23
Gambar 2.8. Komik strip Tahilalats.....	23
Gambar 2.9. Komik strip Benny & Mice.....	24
Gambar 2.10. Buku komik Yotsuba&!.....	25
Gambar 2.11. Novel Grafis <i>A Contract With God</i>	25
Gambar 2.12. Komik kompilasi Gugusan Pintu.....	26
Gambar 2.13. Platform komik web Webtoon.....	26
Gambar 2.14. Jenis balon kata.....	31
Gambar 2.15. Onomatope.....	31
Gambar 2.16. Komik Avengers IronMan MK VII.....	36
Gambar 2.17. Komik Florence.....	36
Gambar 3.1. Jenis font Adam Warren Pro.....	47
Gambar 3.2. Jenis font DigitalStrip.....	48
Gambar 4.1. Karakter Sekar dari serial Sekar X Popular.....	50
Gambar 4.2. Balon kata narasi pada komik Only Human.....	51
Gambar 4.3. Karakter tua yang galak.....	51
Gambar 4.4. Sepasang orangtua.....	52
Gambar 4.5. Kaos berwarna pink.....	52
Gambar 4.6. Celana pendek.....	53
Gambar 4.7. Kemeja garis.....	53
Gambar 4.9. Kaos polo warna merah.....	53
Gambar 4.10. Baju lengan panjang.....	54

Gambar 4.11. Kamar kos.....	54
Gambar 4.12. Ruang kelas.....	55
Gambar 4.13. Jalan di pinggir pantai.....	56
Gambar 4.14. <i>GravityFalls</i>	56
Gambar 4.15. <i>Adventure Time</i>	57
Gambar 4.16. Mara.....	57
Gambar 4.17. Narator.....	58
Gambar 4.18. Orangtua Mara.....	58
Gambar 4.19. Pak Dosen.....	59
Gambar 4.20. Kamar kos Mara bersih.....	59
Gambar 4.21. Kamar kos Mara kotor.....	60
Gambar 4.22. Kamar kos Mara malam.....	60
Gambar 4.23. Kelas dalam mimpi.....	61
Gambar 4.24. Jalan di pinggir pantai.....	61
Gambar 4.25. Balon kata bulat.....	62
Gambar 4.26. Balon kata teriak.....	62
Gambar 4.27. Balon kata box.....	63
Gambar 4.28. Jenis font Adam Warren Pro.....	63
Gambar 4.29. Jenis font DigitalStrip.....	64
Gambar 4.30. Aplikasi komik Malas pada smartphone	64
Gambar 4.31. Aplikasi komik Malas pada Windows PC.....	65
Gambar 4.32. Poster komik Malas.....	65
Gambar 4.33. GSM.....	66
Gambar 4.34. Kaos.....	67
Gambar 4.35. Pin, gantungan kunci dan mug.....	67
Gambar 4.36. Poster (kiri) dan panel dalam komik (kanan).....	68
Gambar 4.37. Storyboard hal 1-5.....	68
Gambar 4.38. Storyboard hal 6-9.....	69
Gambar 4.39. Storyboard hal 10-13.....	69
Gambar 4.40. Storyboard hal 14-7.....	69
Gambar 4.41. Storyboard hal 18-21.....	70
Gambar 4.42. Storyboard hal 22-27.....	70

Gambar 4.43. Storyboard hal 28-31.....	70
Gambar 4.44. Storyboard hal 32-35.....	71
Gambar 4.45. Storyboard hal 36-40.....	71
Gambar 4.46. Storyboard hal 41-45.....	71
Gambar 4.47. Cover komik dan hal 1.....	72
Gambar 4.48. Komik hal 2 panel 1-4.....	72
Gambar 4.49. Komik hal 2 dan 3.....	73
Gambar 4.50. Komik hal 4.....	73
Gambar 4.51. Komik hal 5 dan 6 panel 1.....	74
Gambar 4.52. Komik hal 6 panel 2-3.....	74
Gambar 4.53. Komik hal 6 panel 3 dan hal 7.....	75
Gambar 4.54. Komik hal 8 panel 1-3.....	75
Gambar 4.55. Komik hal 8 dan 9.....	76
Gambar 4.56. Komik hal 10.....	76
Gambar 4.57. Komik hal 11 panel 1-4.....	77
Gambar 4.58. Komik hal 11 dan 12.....	77
Gambar 4.59. Komik hal 13.....	78
Gambar 4.60. Komik hal 15 dan 16 panel 1.....	78
Gambar 4.61. Komik hal 16 dan 17 panel 1.....	79
Gambar 4.62. Komik hal 17 panel 2-3.....	79
Gambar 4.63. Komik hal 17 panel 4-6.....	80
Gambar 4.64. Komik hal 18 dan 19.....	80
Gambar 4.65. Komik hal 20 dan 21.....	81
Gambar 4.66. Komik hal 22 dan 23.....	81
Gambar 4.67. Komik hal 24.....	82
Gambar 4.68. Komik hal 25 dan 26.....	82
Gambar 4.69. Komik hal 27 dan 28 panel 1.....	83
Gambar 4.70. Komik hal 28 panel 2-3.....	83
Gambar 4.71. Komik hal 29 dan 30 panel 1.....	84
Gambar 4.72. Komik hal 30 panel 2-3 dan hal 31.....	84
Gambar 4.73. Komik hal 32 dan 33 panel 1-2.....	85
Gambar 4.74. Komik hal 33 dan 34 panel 1-2.....	85

Gambar 4.75. Komik hal 34 panel 3-4.....	86
Gambar 4.76. Komik hal 34 panel 5 dan hal 35 panel 1.....	86
Gambar 4.77. Komik hal 35 panel 2-3.....	87
Gambar 4.78. Komik hal 36 dan 37 panel 1.....	87
Gambar 4.79. Komik hal 37 panel 2 dan hal 38.....	88
Gambar 4.80. Komik hal 39 panel 1-3.....	88
Gambar 4.81. Komik hal 39 panel 4-5.....	89
Gambar 4.82. Komik hal 40 dan 41 panel 1-2.....	89
Gambar 4.83. Komik hal 41 panel 3 dan hal 42.....	90
Gambar 4.84. Komik hal 43 dan 44 panel 1.....	90
Gambar 4.85. Komik hal 44 panel 2-3 dan hal 45 panel 1-2.....	91
Gambar 4.86. Komik hal 45 panel 3-4 dan hal 46.....	91
Gambar 4.87. Komik hal 47 dan 48.....	92
Gambar 4.88. Komik hal 49 dan 50.....	92
Gambar 4.89. Komik hal 51.....	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Malas adalah suatu bentuk sikap atau perilaku pada diri manusia yang kerap dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku malas ini dapat dikategorikan dalam golongan perilaku negatif manusia. Karena perilaku ini mendorong seseorang untuk tidak melakukan apapun atau menunda-nunda suatu pekerjaan. Perilaku ini dapat juga disebut dengan perilaku *self-destruct* atau suatu perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dikarenakan dengan bermalas-malasan seseorang akan terus menunda-nunda suatu pekerjaan atau bahkan tidak melakukannya sama sekali. Sehingga pada nantinya akan sangat merugikan diri sendiri bahkan orang lain. Padahal jika dia dengan segera menyelesaikan pekerjaannya maka berbagai masalah akan dapat segera namun karena perilaku malas ini bukannya menyelesaikan masalah tersebut tetapi masalah akan semakin menumpuk dan pada akhirnya menjadi beban berat yang akan semakin sulit untuk diselesaikan.

Meskipun begitu tidak semua perilaku malas ini adalah suatu hal yang negatif. Seperti misalnya, manusia malas untuk melakukan perjalanan jarak jauh dengan berjalan kaki, maka manusia menciptakan alat untuk memudahkan dirinya menempuh perjalanan jauh tersebut, sehingga terciptalah alat transportasi jarak jauh berupa mobil. Jadi tidak semua perilaku malas ini menimbulkan efek yang buruk bahkan perilaku ini dapat menjadi sebuah dorongan bagi manusia untuk menciptakan terobosan baru dengan menciptakan alat-alat bantu yang akan semakin memudahkan kehidupan mereka. Namun tetap saja perilaku malas ini perlu dikendalikan agar tidak menjadi beban nantinya. Salah satu cara untuk mengendalikan perilaku malas ini adalah dengan memotivasi diri sendiri sehingga dapat merubah rasa malas menjadi rasa semangat untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu permasalahan.

Choi Myung Gi seorang psikolog dari Korea dalam bukunya *Laziness is a Habit* menyebutkan banyak orangtua datang ke rumah sakitnya membawa

anak-anak mereka karena nilai sekolah yang terus menurun dan sulit untuk naik. Lalu dilakukan sebuah tes psikologi, tes IQ, dan tes bakat kepada anak-anak tersebut. Dari ketiga tes yang dilakukan pada hasil tes psikologis, penurunan nilai secara drastis terjadi pada saat anak-anak tersebut mulai memasuki pendidikan SMP. Pada fase ini, mereka juga mulai sering marah dan gelisah, serta terjadi peningkatan depresi. Hal ini disebabkan akibat dari disiplin yang berlebihan dan hukuman yang mereka terima. Psikologis, kepribadian dan perasaan adalah beberapa hal dari banyak faktor yang menyebabkan kemalasan. Choi Myung Gi memberi contoh jika seorang ibu menyuruh anaknya untuk terus menerus belajar tanpa henti, sang anak malah dapat menjadi semakin malas dikarenakan apapun yang ia lakukan dan seberapa keras pun ia berusaha untuk menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, sang ibu akan langsung memberikan tugas baru untuk diselesaikan sehingga si anak akan semakin menunda pekerjaannya karena selesai hari ini atau besok itu sama saja dikarenakan setelah menyelesaikan tugas yang sekarang sang ibu akan memberi tugas lagi untuk diselesaikan kemudian. Karena itu untuk menanggulangi kemalasan ini bukanlah hal yang dapat dipaksakan begitu saja.

Kemalasan akan menciptakan banyak masalah pada akhirnya, seperti nilai sekolah yang terus menurun, pekerjaan yang tidak kunjung selesai hingga bahkan hancurnya karir seseorang yang dipicu dari rasa malas ini. Untuk mengendalikan rasa malas dibutuhkan usaha yang serius dan tidak semudah membalikan telapak tangan. Dibutuhkan tekad dan keinginan yang kuat serta usaha nyata tidak dengan memaksakan untuk menghilangkan kemalasan namun dengan merubah pola kebiasaan sedikit demi sedikit. Tetapi untuk mendapatkan atau mendatangkan keinginan dan tekad untuk berubah dibutuhkan sebuah dorongan dari dalam maupun luar diri agar dapat memicu tekad dan keinginan tersebut. Salah satu cara untuk memicu keinginan untuk berubah adalah dengan memotivasi diri.

Ada banyak cara untuk memotivasi diri sendiri. Bisa dengan selalu berpikir positif pada suatu permasalahan agar menjadi semangat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Membaca atau melihat suatu hal yang

dapat membuat semangat juga merupakan jurus ampuh dalam menciptakan motivasi dalam diri untuk mengendalikan perilaku malas. Membaca komik misalnya, dengan membaca komik yang berisi motivasi adalah salah satu solusi yang bisa digunakan untuk mengendalikan perilaku malas ini. Karena saat seseorang sedang merasa malas biasanya ia akan mencari suatu bentuk hiburan untuk menghibur diri dan sejenak melupakan permasalahan yang sedang dihadapi. Membaca komik adalah suatu jenis hiburan yang mudah diakses pada saat rasa malas melanda. Dengan perpaduan gambar dan tulisan memudahkan komik untuk dicerna bahkan oleh seorang yang sedang merasa malas sekalipun. Sehingga komik yang berisi semangat motivasi ini adalah suatu media yang cocok sebagai solusi untuk mengendalikan perilaku malas dalam diri manusia.

Komik adalah salah satu media hiburan yang efektif dalam menyampaikan sebuah pesan maupun cerita. Komik merangkum visual dan teks menjadi suatu bacaan yang menarik dan merupakan media yang populer di kalangan anak muda. Bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat dengan suatu masalah dibanding hanya dengan menggunakan tulisan saja. Bahkan buku-buku pelajaran setingkat Taman Kanak-Kanak (TK) sudah memakai komik sebagai salah satu elemen dalam materi pelajarannya, walaupun hanya dengan visual seadanya (Maharsi, 2011: 21).

Media digital dipilih karena mudahnya akses dan penyebaran informasi melalui dunia digital. Komik digital pun banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, hal ini ditandai dengan banyaknya situs atau aplikasi web komik yang mulai bermunculan. Hampir setiap orang memiliki gadget berupa tablet, smartphone atau personal computer yang dapat dengan mudah mengakses konten digital. Di dunia yang serba digital ini sudah sewajarnya untuk mengikuti arus trend dengan menggabungkan komik dan media digital. Sehingga tercipta media informasi yang informatif menarik dan mudah diakses oleh siapa saja.

Dengan menggabungkan media komik dan digital maka dapat tercipta perpaduan yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu dengan perancangan

ini diharapkan akan menjadi sebuah media informasi yang efektif dan informatif dalam memberikan motivasi dan semangat untuk mengendalikan perilaku malas.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital yang dapat memotivasi pembaca untuk mengendalikan perilaku malas?

C. Tujuan Perancangan

Merancang komik digital dengan tujuan memberi motivasi pada pembaca agar dapat mengendalikan perilaku malasnya.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Agar terfokus pada masalah yang akan dirancang dan tidak menyimpang dari pembahasan, ditetapkan batasan sebagai berikut:

1. Konten komik yang diangkat adalah perilaku malas pada manusia yang mulai muncul dan tertanam pada usia remaja hingga dewasa.
2. Hasil akhir perancangan berupa komik digital yang dapat diakses dengan media digital seperti komputer, tablet dan *smartphone*.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan komik digital ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan inspirasi terutama bagi mahasiswa yang tertarik dengan komik digital, sekaligus dapat memotivasi mahasiswa untuk tidak bermalas-malasan dan dapat segera menyelesaikan studinya.

2. Manfaat bagi Institusi

Menambah arsip dan referensi baru di institusi tentang perancangan komik digital.

3. Manfaat bagi Pembaca

Memberikan motivasi dan semangat dalam mengendalikan perilaku malas yang dibalut dengan komik digital yang menarik dan mudah untuk dipahami.

4. Manfaat bagi dunia perkomikan di Indonesia

Memberikan komik baru yang unik sehingga dapat memberikan inspirasi dan referensi untuk komik-komik berikutnya, sehingga dunia perkomikan di Indonesia terus berkembang dan terus menciptakan komik-komik baru yang menarik.

F. Definisi Operasional

1. Perancangan

Perancangan merupakan suatu proses atau cara untuk mengatur apa yang akan dilakukan sebelum melakukan tindakan yang terdiri dari beberapa tahapan agar tercapainya tujuan dengan efektif. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia kata merancang diartikan sebagai mengatur segala sesuatu sebelum bertindak. (<https://kbbi.web.id/rancang-2>, diakses pada 10 Oktober 2019)

2. Komik

McCloud mendefinisikan komik sebagai *"Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce and aesthetic response in the viewer"*. Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang *terjuxtaposisi* (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1993: 9). Sedangkan Will Eisner, 1986, dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art*. Mendefinisikan komik sebagai *"sequential art"* (seni yang berurutan) yaitu; "Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide" (Maharsi, 2011: 3).

3. Digital

Digital pada artian umum adalah segala sesuatu, baik grafis, teks atau angka yang tersedia dalam bentuk numerik yaitu bilangan biner 0 dan 1 yang ditampilkan dengan bantuan piranti tertentu. Namun digital yang

dimaksud pada perancangan ini adalah pada media yang digunakan, tidak menggunakan media cetak atau print melainkan penggunaan media piranti digital seperti tablet, komputer dan *smartphone*.

4. Malas

Malas adalah suatu perilaku atau rasa untuk menunda-nunda atau tidak melakukan ataupun mengerjakan sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), disebutkan arti malas yaitu, tidak mau bekerja atau mengerjakan sesuatu, segan, tidak suka, atau tidak bernaftu. (<https://kbbi.web.id/malas> diakses pada 25 September 2020)

5. Komik Digital

Komik Digital adalah media komik yang tidak dibuat dengan menggunakan material cetak, biasanya diakses dengan computer, *gadget*, *smartphone* dan sejenisnya.

G. Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini mencakup dua tahap yaitu perencanaan dan perancangan. Tahap perencanaan diantaranya adalah identifikasi dan analisis data, sedangkan tahap perancangan adalah konsep kreatif, pembuatan naskah, konsep media, visualisasi konsep dan produksi. Data yang dibutuhkan guna mendukung perancangan adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Mencari info yang telah ada pada buku kepustakaan, majalah atau media cetak lainnya.

b. Internet

Mencari kisah-kisah maupun info tentang perilaku malas di internet atau website untuk diolah menjadi data sebagai referensi perancangan.

c. Observasi

Mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada sumber-sumber yang dapat digunakan sebagai data pada perancangan.

2. Data yang dibutuhkan

a. Data Verbal

- 1) Buku, majalah atau website yang berisi informasi tentang perilaku malas sebagai referensi dalam cerita komik yang akan dirancang.
- 2) Buku tentang teori dan perancangan komik sebagai rujukan dalam menjelaskan dan merancang untuk pembuatan komik.

b. Data Visual

- 1) Foto atau gambar lokasi sebagai referensi lingkungan atau latar belakang tempat yang akan digunakan pada cerita di dalam komik.
- 2) Foto atau gambar baju maupun seragam sekolah yang digunakan sebagai referensi dalam mendesain karakter.

H. Metode Analisis Data

Analisa dilakukan dengan menggunakan metode 5W + 1H yaitu:

1. *What*, Apa?

Apa yang menjadi permasalahan utama pada perancangan ini.

2. *Who*, Siapa?

Siapa target audiens yang disasar pada perancangan ini.

3. *Why*, Kenapa?

Kenapa perancangan ini dilakukan.

4. *Where*, Dimana?

Dimana perancangan ini dapat diakses oleh pembaca.

5. *When*, Kapan?

Kapan perancangan ini dapat diakses oleh pembaca.

6. *How*, Bagaimana?

Bagaimana perancang ini dapat memberikan solusi kepada masalah yang ada.

I. Studi Pustaka

Setelah dilakukan observasi ditemukan beberapa perancangan sebelumnya untuk menjadi bahan referensi dalam perancangan ini. yang terkait. Antara lain:

1. Tugas akhir yang berjudul Perancangan Komik Digital Lakon “Rabine Panji” oleh Akhmad Fadly, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2019 digunakan sebagai referensi dalam merancang perancangan ini karena menggunakan media yang mirip dengan apa yang akan dirancang meskipun ada perbedaan pada eksekusi hasil akhirnya nanti. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana merancang komik digital Lakon Wayang Topeng Malang *Rabine Panji* yang dapat menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam kisah tersebut. Menggunakan Analisis masalah 5W + 1H dan metode perancangan teori komik McCloud, proses komunikasi Lasswell dan *metode design thinking*. Kesimpulan yang didapat dengan proses perancangan diatas telah terbukti berhasil dan tersampaikan kepada target *audience*.
2. Tugas akhir yang berjudul Perancangan Komik Digital Interaktif dengan Judul Selamatkan Orangutan oleh Denny Ibnu Hajar, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2013, perancangan ini bertujuan untuk memberikan kesadaran pada masyarakat akan kepedulian terhadap kelangsungan hidup satwa liar Orangutan yang terancam punah. Dengan rumusan masalah bagaimana merancang komik digital interaktif yang dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap keberlangsungan hidup Orangutan. Perancangan ini juga menggunakan media penyampaian yang identik dengan apa yang penulis ingin rancang yaitu dengan media komik digital yang interaktif. Dengan menggunakan metode analisis data 5W + 1H dan teori komik McCloud dalam kesimpulannya terbukti telah berhasil dalam menjawab masalah yang telah dirumuskan.

J. Skematika Perancangan

