

PERANCANGAN KOMIK PERANG PASIFIK (1941-1945)



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4056 / H / S / 2013
KLAS	
TERIMA	04-04-2013 TID 11-

PERANCANGAN KOMIK PERANG PASIFIK (1941-1945)



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**



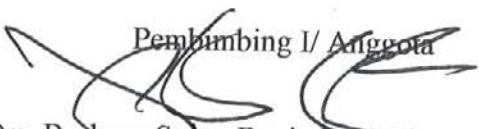
PERANCANGAN KOMIK PERANG PASIFIK (1941-1945)

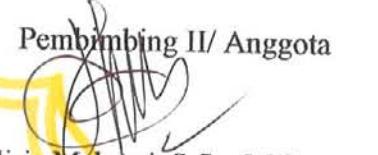


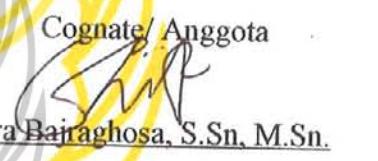
**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Insititut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2013**

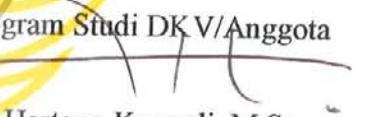
Tugas Akhir Perancangan berjudul:

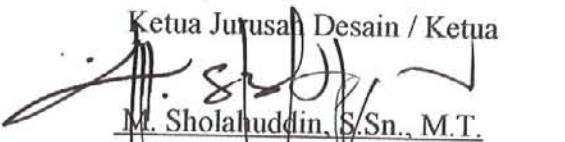
PERANCANGAN KOMIK PERANG PASIFIK (1941-1945) diajukan oleh Priyo Wicaksono, NIM 071 1594 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 28 Februari 2013 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP 19650622 199203 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Cognate/ Anggota

Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.
NIP 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN

ngan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KOMIK RANG PASIFIK (1941-1945) ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk imperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga ak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Priyo Wicaksono



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan berkah, dan rahmat-Nya, beserta Junjungan Nabi besar Muhammad SAW sehingga Tugas Akhir Perancangan Komik Perang Pasifik (1941-1945) ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir ini tak pernah lepas dari bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, Untuk itu penulis menghaturkan terima kasih yang tak terbatas kepada:

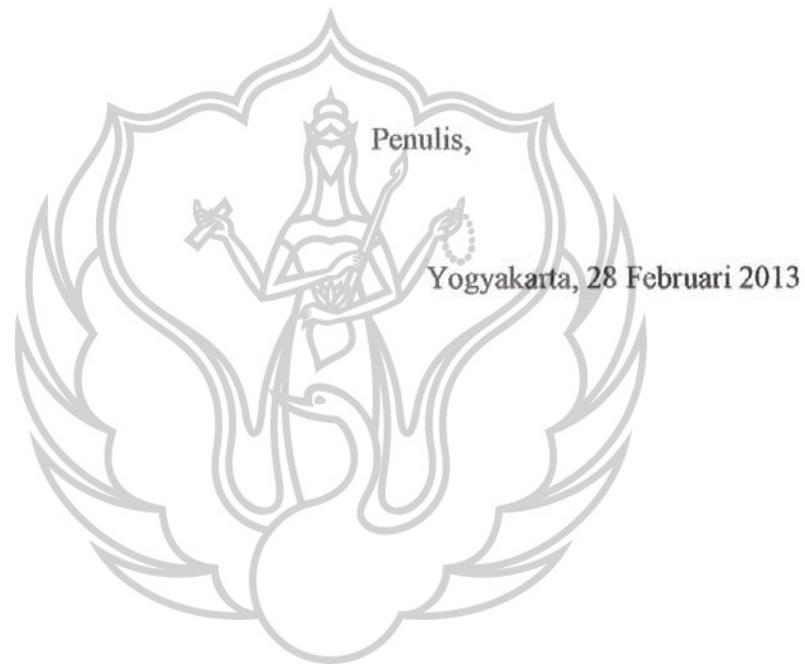
- Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyetujui, memberikan banyak kepercayaan, dukungan, dan masukan kepada penulis, karena memang beliau memiliki latar belakang militer, dan kecintaan yang sangat tinggi terhadap dunia sejarah.
- Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak koreksi Perancangan Tugas Akhir ini.
- Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., selaku Penguji ahli yang banyak memberikan masukan yang membangun pada Perancangan Tugas Akhir ini.
- Ibu Dr. Suastiwi, M. Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan banyak kemudahan dengan menyetujui perancangan Tugas Akhir ini.
- Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku dosen komik yang banyak memberikan pelajaran tentang komik.

- Bapak Arif Agung Suwasono., M.Sn. Selaku Dosen Wali.
- Bapak FX. Widyatmoko, M.Sn (Pak Koskow) yang tak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga kawan berdiskusi yang menyenangkan.
- Bapak Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn. Dosen berpandangan luar biasa yang mengubah teori menjadi aksi untuk mewujudkan Kota Jogja tercinta yang bersih dari Sampah Visual.
- Bapak Gogor Bangsa, M.Sn, Dosen dengan cara mengajar yang unik, dengan sembari melawak, membuat materi yang sulit menjadi mudah dicerna, sungguh dosen dengan kemampuan luar biasa.
- Bapak Andi Haryanto, M.Sn. yang ketika bertemu selalu membicarakan masalah politik.
- Seluruh Dosen, dan Staff Pegawai di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang banyak memberikan pelajaran tentang Dunia Desain, masukan dalam berdiskusi, dan telah banyak membantu dalam berbagai hal.
- Tulisan Mendiang P.K. Ojong tentang Perang Dunia II yang sangat menginspirasi.
- Kedua Orang Tua yang sangat kusayangi, Bapak Djoko Pramono, dan Mamah Cecilia Rusandhy yang banyak memberikan dukungan doa, materi dan semangat.
- Kedua Kakakku Dianing Prasetyowati S.T.(Mbak Dining), dan Ahad Waskito S.T. (Mas Aat) serta Mas Ijul yang sangat kuhormati, dan banyak memberikan dukungan semangat.
- Kedua keponakanku Omar Hakeem Zulfikar, dan Haekal Eka Fahrezi.
- Kakekku Herman Rusandhy yang memberi dukungan penuh untuk selalu menggambar ketika aku masih kecil, dan kini mungkin sedang mengamatiiku dari Surga.

- Keluarga Om Juan, Uwak Gustin, Tante Lina, Uwak Mari dan Uwak Tris Handayani beserta seluruh Keluarga besar trah Herman Rusandhy
- Eyangku R. Sastroredjono yang selalu mengamatiku dari Surga.
- Keluarga Pakde Warto, Bude Sri, Pakde Slamet, Pakde Yul beserta seluruh Keluarga besar trah R. Sastroredjono.
- Eyang Harsoyo, kakekku yang juga seniman lulusan ASRI, pernah mengajar Seni Rupa di SMA Negeri 3 Yogyakarta, dan kini aktif sebagai seniman kerconcong.
- Sahabat yang telah banyak membantu dan mendukung, Suharno, Leon, Aditya Febriyanto Gadjah Lontjat, Riswanto, Acil, Luluk, Ical, Riyo Ramadhan, Arip Skater, Pangasti Rahayu, Pangasti Rahajeng, Rudi, Langgeng, Bangkit, Herda beserta seluruh kawan-kawan 2007 yang tak akan pernah kulupakan sepanjang hidupku.
- Teman-teman diskusi, Tri Heri Santoso, dan kawan-kawan Kampung Juminahan Yogyakarta, Mas Agung, dan Mas Jantan Putera Bangsa, dua mahasiswa filsafat UGM yang telah banyak memberikan diskusi spiritual.
- Yugo Ariyono beserta SAKI (Sanggar Anak Kampung Indonesia).
- Pak Surajiya, Pemilik *Art Shop* Rembulan Mungil, Pendiri Studio Gunung.
- Pak Wardi Bajang, Pendiri Sanggar Coret.
- Tetangga sebelah (Jalan Mataram), Mbah Ledjar Subroto (pencipta wayang kancil, wayang Pangeran Diponegoro, Wayang Sultan Agung, dan Wayang Revolusi), dan cucunya Ananto Wicaksono (dalang wayang kancil).
- Mbah Kusman (Tetangga belakang), mantan Brimob yang ikut perang melawan Belanda.

- Kedua Sahabat Militerku, Pratu Kavaleri Ananda Dian Perdana Kusuma, dan Pratu Kopaska Muhammad Barori.
- Briptu Satria Febrityawan, yang telah mengundangku pada acara pernikahannya.
- Kang Topik, Satria WW, Dapid, Tyo, Fredy, dan Rikky.
- Mas Donny Kurniawan Hadiwidjaja, komikus profesional yang banyak memberikan masukan tentang komik.
- Nyonyor, Iyus, dan Shela (Seorang Wanita Pejuang) dari komunitas SeBumi (Serikat Budaya Masyarakat Indonesia).
- Teman-temanku Alumni SD Kanisius Kotabaru Yogyakarta.
- Teman-temanku Alumni Negeri 3 Yogyakarta.
- Teman-temanku Alumni Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta.
- 3 Tokoh yang menginspirasi hidup: Adolf Hitler, Che Guevara, dan Jenderal Sudirman.
- Alat-alatku yang kugunakan dalam berkarya (bolpen Standard AE 7 Alfa Tip 0,5, Mouse Logitech, Tinta Chinaku Merk Astro, Kuasku Kangrui, dan Adobe Photoshop CS3).
- Laptopku Dell yang banyak membantu pengerjaan Tugas Akhir ini.
- Tolak Angin yang selalu menjaga kesehatan, Orang Pintar Minum Tolak Angin.
- Rumahku di Jalan Perwakilan 29 Yogyakarta yang selalu melindungiku dalam menggambar ketika panas terik, dan hujan lebat, serta terpaan angin kencang.
- Kampung Gemblakan Atas.
- Kampus ISI Yogyakarta yang bagaikan Rumah keduaku, Tempatku dibimbing dan telah banyak melahirkan seniman, desainer, dan komikus ternama yang tidak hanya terkenal di Indonesia saja, tapi juga Dunia.

- Sepeda Motorku Honda Revo yang setia mengantarku ribuan kilometer jauhnya.
- Kawan-kawan Komikus.
- Kawan-kawan Seniman.
- Saudara-saudaraku di seluruh penjuru Tanah Air.
- Sekali lagi, Terima Kasih.



ABSTRAK

Menurut pakar komik Scott McCloud komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Disamping memiliki nilai estetika di dalamnya, komik juga mampu menyampaikan gagasan secara aktual. Penciptaan buku komik Perang Pasifik (1941-1945) ini dimaksudkan untuk menyampaikan sejarah secara aktual tentang Perang Dunia II yang terjadi di Kawasan Pasifik. Penciptaan Komik Perang Pasifik (1941-1945) merupakan komik sejarah bersifat dokumenter yang dapat memberikan pengetahuan berupa visualisasi sejarah secara kronologis terjadinya Perang Pasifik kepada pembaca bermula dari penyebab pecahnya Perang, hingga berakhirnya Perang Pasifik dengan menyerahnya Jepang kepada Tentara Sekutu. Komik dipilih karena komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang paling efektif dan populer, dan merupakan salah satu media yang paling mampu menggabungkan dua bahasa sekaligus, yakni bahasa gambar, dan bahasa teks.

Kata Kunci: Komik, Perang Pasifik, Komunikasi Visual.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Motto	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel	xxiii
Daftar Skema	xxiii
Daftar Lampiran	xxiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Perancangan	9
D. Manfaat Perancangan	10
E. Lingkup Perancangan	11
F. Metode Perancangan	12
G. Skematika Perancangan	13

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
A. Identifikasi	14
1. Tinjauan Literatur tentang Komik	14
a. Pengertian Komik	14
b. Fungsi dan Peranan Komik dalam kehidupan social	15
c. Sejarah Perkembangan Komik	17
c. 1. Sejarah Komik Eropa	18
c. 2. Sejarah Komik Amerika	20
c. 3. Sejarah Komik Jepang	25
c. 4. Sejarah Komik Indonesia	29
d. Bentuk dan jenis komik	41
d. 1. Komik Berdasarkan Bentuk	41
d. 1. 1. Komik Strip (<i>Comic Strips</i>)	42
d. 1. 1. 1. Komik Strip Bersambung	42
d. 1. 1. 2. Kartun Komik	43
d. 1. 2. Buku Komik (<i>Comic Book</i>)	43
d. 1. 3. Novel Grafis (<i>Graphic Novel</i>)	44
d. 1. 4. Komik Kompilasi	45
d. 1. 5. Komik Web (Komik Online)	46
d. 2. Komik berdasarkan Jenis Cerita	46
d. 2. 1. Komik Edukasi	46

d. 2. 2. Komik Iklan	47
d. 2. 3. Komik Wayang	48
d. 2. 4. Komik Silat	49
d. 2. 5. Komik Humor	51
d. 2. 6. Komik Perang	52
e. Basis media Komik	57
e. 1. Komik berbasis kertas.....	57
e. 2. Komik berbasis Digital.....	57
e. 3. Media Baru (<i>New Media</i>)	57
f. Elemen Komik	58
f. 1. Panel	58
f. 2. Jarak Pandang	58
f. 2. 1. Jarak Pandang Jauh	58
f. 2. 2. Jarak Pandang Utuh	59
f. 2. 3. Jarak Pandang Menengah	60
f. 2. 4. Jarak Pandang Dekat	60
f. 2. 5. Jarak Pandang Sangat Dekat	61
f. 3. Sudut Pandang	61
f. 3. 1. <i>Bird Eye View</i>	61
f. 3. 2. <i>High Angle</i>	62
f. 3. 3. <i>Low Angle</i>	62

f. 3. 4. <i>Eye Level</i>	63
f. 3. 5. <i>Frog eye</i>	63
f. 4. Parit	64
f. 5. Balon Kata	64
f. 6. Bunyi Huruf	66
f. 7. Ilustrasi	67
f. 8. Cerita	68
f. 9. Splash	69
f. 9. 1. Splash Halaman	69
f. 9. 2. Splash Panel	69
f. 9. 3. Splash Ganda	71
f. 10. Garis Gerak	71
g. Kategori teknik cara pembuatan komik	72
g. 1. Teknik Full Manual 100%	72
g. 2. Teknik Full Digital 100%	73
h. Kriteria Komik Yang Baik	73
h. 1. Memuat nilai edukasi di dalamnya	73
h. 2. Riset yang Mendalam	74
i. Prosedur Proses Perancangan Komik	74
2. Tinjauan Buku Komik yang akan dirancang	75
a. Tinjauan dari segi ide dan tema cerita	75

b. Tinjauan dari aspek dasar filosofis	75
c. Tinjauan faktor eksternal atau faktor sosial	75
d. Tinjauan fungsi dan peranan komik	76
3. Tinjauan Buku Komik Pesaing yang ada di Pasaran	77
a. Tinjauan Aspek Bentuk	77
b. Tinjauan Aspek Ide Cerita	80
c. Tinjauan Aspek Visual	81
d. Tinjauan Aspek Content-Massage	81
B. Analisis	82
1. Analisis SWOT Komik Perang Pasifik 1941-1945	82
2. Analisis SWOT Komik Pesaing yang ada di pasaran	83
3. USP (<i>Unique Selling Point</i>)	83
4. Kesimpulan	84
BAB III. KONSEP DESAIN	86
A. Tujuan Perancangan	86
1. Deskripsi Tema	87
2. Sinopsis Cerita	87
3. Deskripsi Arah Bentuk	87
B. Strategi Kreatif	90
C. Pendekatan Kreatif	91
D. Sintesis	92

BAB IV VISUALISASI	94
A. Data Visual	94
B. Studi Visual	106
1. Studi Ilustrasi	106
2. Studi Panel	110
3. Studi Balon Kata	111
4. Studi Tipografi	113
5. Studi Desain Sampul	115
C. Sinopsis	116
D. Storyline	130
E. Lay Out Komik	178
1. Proses Sketsa Kasar	178
2. Proses Penintaan	179
3. Proses Pewarnaan	181
4. Proses Pengisian Teks pada komik	182
5. Final Desain Buku Komik	184
BAB V PENUTUP	246
A. Kesimpulan	246
B. Saran	246
Daftar Pustaka	249
Lampiran	251

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jepang Menggempur Pangkalan AS di Pearl Harbor	2
Gambar 2. <i>Tokyo Raid</i>	3
Gambar 3. Jenderal Mac Arthur mendarat kembali di Leyte Filipina	6
Gambar 4. Pesawat Yamamoto tertembak jatuh	7
Gambar 5. Bom Atom yang dijatuhkan di Nagasaki	8
Gambar 6. Komik <i>Tokkyu</i> yang memuat kisah tim penyelamat pantai	16
Gambar 7. Komik <i>Firefighter Daigo</i>	16
Gambar 8. Komik Janji Pemuda	17
Gambar 9. Komik <i>Tintin</i>	19
Gambar 10. <i>La Nouvelle Manga</i>	19
Gambar 11. Komik <i>The Yellow Kid</i>	20
Gambar 12. Komik <i>Captain America</i>	22
Gambar 13. Komik <i>Battle Chasser</i>	24
Gambar 14. <i>Ukiyo-e</i>	26
Gambar 15. Wayang Beber	30
Gambar 16. Komik <i>Put On</i>	31
Gambar 17. Komik <i>Sri Asih</i> karya R.A. Kosasih	32
Gambar 18. Poster Konde	39

Gambar 19. Komik 1 SR 6	41
Gambar 20. Komik Strip bersambung <i>The Amazing Spiderman</i>	42
Gambar 21. Kartun Komik <i>Benny&Mice</i>	43
Gambar 22. Anak-anak membaca buku komik di Amerika	44
Gambar 23. Novel Grafis <i>A Contract with God</i>	45
Gambar 24. Komik Kompilasi yang diterbitkan Koloni	45
Gambar 25. Komik Web Lesehan Studio	46
Gambar 26. Komik Edukasi <i>Kuark</i>	47
Gambar 27. Komik Iklan Rokok <i>Camels</i>	48
Gambar 28. Komik Wayang <i>Garudayana</i> karya Is Yuniarto	49
Gambar 29. Komik <i>History Strongest Disciple Kenichi</i>	50
Gambar 30. Komik <i>Street Fighter</i> karya UDON Entertainment	50
Gambar 31. Komik <i>Obladi Oblada Life Goes On</i>	52
Gambar 32. Komik <i>Tiga Manula jalan-jalan ke Singapura</i>	52
Gambar 33. <i>Captain America</i> , Superhero yang menjadi figur Pahlawan AS	53
Gambar 34 Komik Perang Dunia II terbitan <i>War Picture Library</i>	54
Gambar 35. Komik <i>Battlefields</i>	54
Gambar 36. Komik <i>Rampukan Celebes</i> karya Peter van Dongen	54
Gambar 37. Komik Jurnalistik Perang Vietnam, <i>Vietnam Journal</i>	55

Gambar 38. Komik Jurnalistik Perang, <i>War Is Boring</i>	55
Gambar 39. Komik Jurnalistik Perang, <i>Gorazde</i> karya Joe Sacco	56
Gambar 40. Komik Perang <i>Merebut Kota Perjuangan</i>	56
Gambar 41. <i>Long Shot</i> dalam komik <i>Dragon Ball</i>	59
Gambar 42. <i>Full Shot</i> dalam komik <i>Air Gear</i>	59
Gambar 43. <i>Medium Shot</i> dalam komik <i>Air Gear</i>	60
Gambar 44. <i>Close Up</i> dalam komik <i>Battle Royale</i>	60
Gambar 45. <i>Extreme Close Up</i> dalam komik <i>Air Gear</i>	61
Gambar 46. <i>Bird Eye View</i> dalam komik <i>Battle Royale</i>	61
Gambar 47. <i>High Angle</i> dalam komik <i>Air Gear</i> , dan komik <i>Wolfguy</i>	62
Gambar 48. <i>Low Level</i> dalam komik <i>Wolfguy</i>	62
Gambar 49. <i>Eye Level</i> dalam komik <i>Wolfguy</i>	63
Gambar 50. <i>Frog Eye View</i> dalam komik <i>Air Gear</i>	63
Gambar 51. Aplikasi Parit dalam komik <i>Wolfguy</i>	64
Gambar 52. Aplikasi balon ucapan dalam komik <i>Wolfguy</i>	65
Gambar 53. Aplikasi balon pikiran dalam komik <i>Wolfguy</i>	65
Gambar 54. Aplikasi <i>Captions</i> dalam komik <i>Uzumaki</i>	65

Gambar 55. Contoh Aplikasi bunyi huruf dalam komik <i>Area 88</i>	66
Gambar 56. Ilustrasi Realis karya Adam Hughes	67
Gambar 57. Ilustrasi Kartun karya Shigeru Mizuki	68
Gambar 58. Splash Halaman komik <i>Pembayun</i> karya Wid NS	69
Gambar 59. Splash Panel <i>X Woman</i>	70
Gambar 60. Splash Panel <i>Rurouni Kenshin</i>	70
Gambar 61. Double Splash komik <i>Vagabond</i>	71
Gambar 62. Garis gerak dalam komik <i>Crows</i>	72
Gambar 63. DAY OF INFAMY Serangan ke Pearl Harbor	77
Gambar 64. THE EMPIRE FALLS Pertempuran Midway	78
Gambar 65. FIGHT TO THE DEATH Pertempuran Guadalcanal	79
Gambar 66. ISLAND OF TERROR Pertempuran Iwo Jima	80
Gambar 67. Jenderal Douglas Mac Arthur	94
Gambar 68. Jenderal Douglas Mac Arthur mendarat di Filipina	95
Gambar 69. Laksamana Chester Nimitz	95
Gambar 70. Laksamana Isoroku Yamamoto	95
Gambar 71. Kaisar Hirohito	96
Gambar 72. Perdana Menteri Hideki Tojo	96

Gambar 73. Jenderal Tomoyuki Yamashita	97
Gambar 74. Pesawat Tempur A6M <i>Zero</i> (Jepang)	97
Gambar 75. Pesawat Pembom Torpedo B5N <i>Kate</i> (Jepang)	97
Gambar 76. Pesawat Pembom Tukik Aichi D3 <i>Val</i> (Jepang)	98
Gambar 77. Pesawat Pembom G4M <i>Betty</i> (Jepang)	98
Gambar 78. Pesawat Pembom Tukik SBD <i>Dauntless</i> (Amerika Serikat)	98
Gambar 79. Pesawat Tempur P38 <i>Lightning</i> (Amerika Serikat)	99
Gambar 80. Pesawat Tempur P40 <i>Warhawk</i> (Amerika Serikat)	99
Gambar 81. Pesawat Pembom TBM <i>Avenger</i> (Amerika Serikat)	99
Gambar 82. Pesawat Pembom B25 <i>Mitchell</i> (Amerika Serikat)	100
Gambar 83. Pesawat Pembom B29 <i>Superfortress</i> (Amerika Serikat)	100
Gambar 84. Kapal tempur raksasa kembar <i>Mushashi</i> & <i>Yamato</i> (Jepang)	100
Gambar 85. Kapal tempur <i>Haguro</i> (Jepang)	101
Gambar 86. Kapal tempur <i>Nagato</i> (Jepang)	101
Gambar 87. Tank tempur Type-95 <i>Ha Go</i> (Jepang)	101
Gambar 88. Senapan <i>Arisaka Meiji</i> (Jepang)	102
Gambar 89. Senapan Mesin Type 96 (Jepang)	102
Gambar 90. Senapan Mesin Type 3 <i>Taisho</i> (Jepang)	102
Gambar 91. Senapan M1 <i>Garand</i> (Amerika Serikat)	103
Gambar 92. Senapan Mesin Ringan <i>Thompson</i> (Amerika Serikat)	103
Gambar 93. Seragam Angkatan Laut Jepang.....	103

Gambar 94. Pakaian Pilot Jepang	104
Gambar 95. Seragam Marinir Amerika Serikat	104
Gambar 96. Tentara Marinir Amerika Serikat	104
Gambar 97. Tentara Jepang	105
Gambar 98. Serbuan pasukan payung Jepang ke Palembang	105
Gambar 99. Tentara Jepang merayakan kemenangannya di Filipina	105
Gambar 100. 3 Posisi menembak	106
Gambar 101. Komik Zipang dengan warna hitam putih	107
Gambar 102. Komik Perang Pasifik dengan pewarnaan hitam putih	107
Gambar 103. Komik <i>Grayscale</i> dengan teknik <i>blur</i>	108
Gambar 104. Warna <i>Grayscale</i> dengan teknik <i>blur</i> pada beberapa adegan	108
Gambar 105. Penggunaan warna <i>full color</i> pada adegan paling penting	109
Gambar 106. Huruf <i>Stencil</i> pada Bodi Kendaraan Tempur AMX-10 P	113

DAFTAR TABEL

Tabel Jenis <i>Manga</i>	28
--------------------------------	----

DAFTAR SKEMA

Skematika Perancangan	13
-----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster Pameran Tugas Akhir	251
Lampiran 2. Katalog Pameran Tugas Akhir	252
Lampiran 3. Foto Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	253
Lampiran 4. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing	258

“Kupersembahkan untuk Orang-orang yang mencintai Komik”



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Sejarah Perang Pasifik yang terjadi dalam kurun waktu 1941-1945 merupakan salah satu bagian dari Perang Dunia II yang terjadi di kawasan Pasifik, sebuah perang berskala besar yang mengakibatkan jumlah korban tewas sebanyak 24 juta orang.¹ Perang Pasifik bermula dari serbuan Jepang ke pangkalan Angkatan Laut Amerika Serikat di Pearl Harbor, Hawaii pada tanggal 7 Desember 1941. Dilanjutkan dengan serbuan kilat tentara Jepang ke Hongkong (wilayah pendudukan Inggris di Asia Timur), dan wilayah Asia Tenggara (Burma yang saat itu dikuasai Inggris, Filipina yang saat itu dikuasai Amerika, Malaya yang saat itu dikuasai Inggris, Singapura yang saat itu dikuasai Inggris, dan Hindia Belanda yang saat itu dikuasai Belanda), sehingga terjadi pertempuran dahsyat yang melibatkan kedua belah pihak dalam memperebutkan, dan mempertahankan wilayah itu, baik bagi Jepang maupun Sekutu yang tergabung dalam aliansi ABDA (*America, British, Dutch, and Australia*).

1. Majalah Edisi Koleksi Angkasa, *PERANG ASIA TIMUR RAYA 2 Kejatuhan Dai Nippon*, No. XXXXX, September 2008, hal.112



Gambar 1. Jepang Menggempur Pangkalan AS di Pearl Harbor

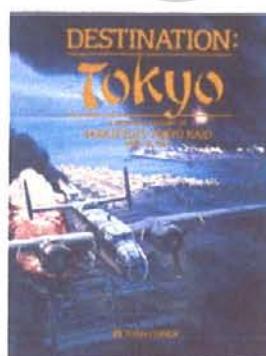
(Sumber: <http://www.wings-fine-art.com//Images/ProductImages/Robert-Taylor/RememberPearlHarborUSSNevadaHi.jpg>)

Kalahnya Inggris di berbagai tempat (Burma, Malaya, dan Singapura), dan bobolnya pertahanan Belanda di Palembang, Tarakan, Balikpapan yang kaya minyak, dan akhirnya dikuasai Jepang. mengakibatkan terbukanya pertahanan terakhir Sekutu, yakni Pusat Komando ABDA yang berada yang berpusat di Jawa, sehingga dibentuklah armada gabungan sebagai upaya terakhir guna menggagalkan pendaratan Jepang di Pulau Jawa, kedua armada segera bertemu di Laut Jawa sehingga pecahlah pertempuran Laut Jawa yang menewaskan opsi tinggi Belanda, Laksamana Muda Karel Doorman². Hancurnya Armada ABDA dalam pertempuran Laut Jawa, mengakibatkan semakin lemahnya kekuatan ABDA, sehingga pertahanan Pulau Jawa menjadi terbuka lebar, dan serbuan tentara Jepang semakin tak terbendung lagi, pertempuran berlangsung singkat, dan dimenangkan oleh pihak Jepang dengan menyerahnya pihak Belanda di Kalijati, Subang, Jawa Barat. Pertempuran yang masih berlangsung di Filipina antara Jepang, dan Amerika semakin mendesak Amerika sehingga memaksa Jenderal Douglas Mac Arthur untuk

² P.K. Ojong., *Perang Pasifik*, PT. KOMPAS MEDIA NUSANTARA, Jakarta, 2004, hal 15

mengungsi ke Australia dan mengucapkan Janjinya yang terkenal kepada Rakyat Filipina, “*I Shall Return*”. benteng Corregidor di Filipina yang dipertahankan mati-matian oleh Pasukan Amerika akhirnya ambruk, dan jatuh ke tangan Jepang. Dengan berbagai kemenangan yang diraih, semangat serdadu Jepang menjadi sangat tinggi, sedangkan semangat serdadu Sekutu menjadi semakin merosot.

Dalam Upaya untuk mencegah supaya moril tentara Sekutu, khususnya Amerika, maka pada tahun 1942, disusunlah suatu rencana serangan balasan ke jantung utama Jepang yakni Tokyo, guna mendongkrak kembali semangat tentara Amerika. Rencana Serangan balasan ini berupa serangan udara menggunakan pesawat pembom B-25 *Mitchell* yang diangkut, dan dilepas dari kapal induk USS. Hornet, menjatuhkan bom di Tokyo lalu mendarat darurat di China. Orang yang terpilih dalam memimpin dan melaksanakan misi ini adalah Letnan Kolonel James Doolittle. Misi ini berhasil mendongkrak kembali semangat Tentara Amerika yang saat itu pernah merosot hingga titik nol.³ Kelak serangan udara ini terkenal dengan sebutan *Tokyo Raid*.



Gambar 2. Tokyo Raid

(Sumber : http://www.windcanyonbooks.com/images/products/destination_tokyo.jpg)

³ Major Frank O. Hough : *The Island War*

Upaya Jepang dalam menguasai wilayah Asia Pasifik tidak hanya berhenti dengan menguasai wilayah Asia Tenggara saja, melainkan juga bermaksud merebut Port Moresby, yang hendak dijadikan pijakan guna menghancurkan kekuatan Sekutu yang berpusat di Australia. Dalam upayanya Jepang mengerahkan kapal induknya yang terdiri dari kapal induk ringan *Shoho*, kapal induk besar *Zuikaku*, dan *Shokaku*. Pada tanggal 7 Mei 1942 kontak terjadi antara armada Jepang, dan armada Amerika, sehingga terjadilah pertempuran dahsyat yang melibatkan Kapal Induknya masing-masing. Pertempuran ini terkenal dengan nama *The Battle of Coral Sea* (Perang Laut Karang). Walaupun secara taktis Jepang mendapatkan kemenangan karena kerusakan dan kerugian Amerika lebih besar, namun secara strategis perang ini dimenangkan oleh Amerika, karena Jepang gagal dalam upaya strategisnya merebut Port Moresby.

Meskipun maksud Jepang gagal merebut Port Moresby, namun pertempuran Laut Karang belum menentukan siapa yang menang, dan siapa yang kalah dalam Perang Pasifik ini, terjadi perdebatan sengit antara Jenderal dan Laksamana Jepang untuk langkah selanjutnya, ofensif ke arah barat untuk memukul Inggris di India, ke arah timur ke Midway guna menghantam Amerika atau Australia. Namun Laksamana Yamamoto memutuskan untuk menghantam Amerika di Midway terlebih dulu, guna menghancurkan seluruh armada Amerika sekaligus karena mengkhawatirkan keselamatan Kaisar Hirohito, akibat dari serangan udara atas Tokyo yang dipimpin Kolonel Doolittle pada bulan April. Jepang

bermaksud menghancurkan armada Amerika, sekaligus memperluas perimeter pertahanan Jepang sendiri dengan menduduki Kepulauan Aleut, yaitu Attu dan Kiska. Disinilah letak kesalahan Laksamana Yamamoto membagi kekuatannya menjadi dua, Serangan ke Attu, dan Kiska yang diharapkan mampu untuk memancing Armada Armada Amerika ke jurusan Aleut, kemudian Serangan utama Jepang ditujukan untuk menghancurkan Armada Amerika, dan menduduki Midway. Namun Amerika berhasil memecahkan kode rahasia Jepang yang hendak menyerang Midway, dan Kepulauan Aleut secara berbarengan, menimbulkan kecurigaan sehingga secara prioritas kekuatan kapal induk Amerika dipusatkan dalam mempertahankan Midway. Pertempuran Midway berlangsung sangat dahsyat, dan berakhir dengan kekalahan Jepang karena kehilangan banyak kapal induk, pesawat, dan pilot berpengalaman yang sangat berharga sehingga praktis Jepang kehilangan kekuatan ofensifnya. Perang Midway dimenangkan oleh Amerika, dan inilah kemenangannya yang pertama semenjak malapetaka Pearl Harbor. Perang ini adalah titik balik Perang Pasifik ini. Jepang yang tadinya menjadi Pihak yang Ofensif (Menyerang), berbalik menjadi Pihak yang Defensif (Bertahan).

Dengan hancurnya armada kapal induk Jepang di Midway. Kini inisiatif menyerang beralih ke tangan Amerika, terdapat persaingan antara Jendral Mac Arthur dan Laksamana Nimitz dalam perlombaan menuju Tokyo. Mac Arthur dengan strategi lompat kataknya (*Leapfrogging*),

hendak menuju Jepang dengan mendarat di Guadalcanal, Papua, Morotai, Filipina, dan Okinawa melalui jalur Pasifik Selatan, Dalam pendaratan di Filipina ini menjadi suatu keharusan karena Mac Arthur telah mengucapkan janjinya, " *I Shall Return* " untuk kembali ke Filipina. Sedangkan Laksamana Nimitz berupaya menuju Jepang dengan mendarat di Tarawa, Saipan, Iwo Jima, dan Okinawa melalui jalur Pasifik tengah.



Gambar 3. Jenderal Mac Arthur mendarat kembali di Leyte, Filipina
(Sumber : <http://www.historium.com/members/irisherusader95-albums-ww2-picture167-general-macarthur-landing-luzon-philippines-1945.jpg>)

Rentang waktu 1943-1945 adalah masa paling gelap bagi Jepang karena merupakan klimaks dari Perperangan di Pasifik ini, Akibat bocornya kode rahasia Jepang, pada tanggal 18 April 1943, pesawat tempur Amerika berhasil menyerang, dan menembak jatuh pesawat yang ditumpangi Laksamana Isoroku Yamamoto (Penggagas serangan ke Pearl Harbor sekaligus ahli strategi perang yang brilyan) ketika hendak menginspeksi pasukannya di Pulau Bougainville. Posisi Laksamana Yamamoto kemudian digantikan oleh Laksamana Koga, dan akhirnya digantikan kembali oleh Laksamana Toyoda tetapi belum mampu untuk membalikkan keadaan, sehingga pada tanggal 25 Oktober 1944 armada Jepang menemui

ajalnya di Filipina ketika hendak menghancurkan armada Amerika sekaligus mengisolasi Jenderal Mac Arthur yang telah mendarat di Pulau Leyte, Filipina.



Gambar 4. Pesawat yang ditumpangi Laksamana Yamamoto ditembak jatuh
(Sumber : <http://www.oldgloryprints.com/Retribution.jpg>)

Hancurnya armada Jepang dalam perang Teluk Leyte adalah akibat dari kurangnya perlindungan udara karena faktor pilot pesawat tempur yang tidak berpengalaman, dan jumlah pesawat tempur yang tidak memadai. Sebagai konsekuensi dari hancurnya Armada di Teluk Leyte, praktis posisi Pasukan Jepang yang berada dalam posisi bertahan di Pulau – pulau penting di Iwo Jima, dan Okinawa menjadi nyaris tanpa perlindungan udara, dan perlindungan Armada Jepang sama sekali, akhirnya Iwo Jima, dan Okinawa berhasil direbut, dan dikuasai tentara Amerika walaupun menelan korban yang sangat banyak. dibentuknya Satuan bunuh diri Jepang (*Kamikaze*) dengan taktik menabrakkan pesawat yang bermuatan bom ke kapal perang Amerika yang diharapkan sebagai upaya terakhir guna membendung serangan armada Amerika terbukti gagal, walaupun jumlah kerugian armada Amerika pun juga tidak sedikit.

Didudukinya Iwo Jima, dan Okinawa oleh Amerika dijadikan sebagai pangkalan udara, dan batu pijakan guna menyerang Jepang. Semakin mengancam pulau utama Jepang sendiri. Jepang merasakan dampak pemboman yang sangat dahsyat dengan dijatuhkannya bom-bom dari pesawat pembom B-29 *Superfortress*. Perang Pasifik berakhir dengan dijatuhkannya bom atom *Little Boy* pada tanggal 6 Agustus di Hiroshima, disusul dijatuhkannya bom atom yang kedua *Fat Man* pada tanggal 9 Agustus di Nagasaki. Dijatuhkannya Bom Atom di Hiroshima dan Nagasaki merupakan anti klimaks dari perang ini, karena 5 hari kemudian yakni pada tanggal 15 Agustus, Jepang menyerah kalah. Diakhiri dengan upacara kapitulasi resmi di atas kapal *USS Missouri* yang berlabuh di Teluk Tokyo pada tanggal 2 September 1945.



Gambar 5. Bom Atom yang dijatuhkan di Nagasaki

(Sumber :

http://1.bp.blogspot.com/_EJM6TDHF1rg/TFuJNhZleol/AAAAAAAFAKY/0HLqfo1WI5/s1600/Nagasaki+bombing.jpg

Perancangan komik sejarah Perang Pasifik merupakan visualisasi ringkasan kisah sejarah dari buku berjudul *Perang Pasifik* karya Mendiang

P.K. Ojong, karya tulis beliau yang menarik menjadikan sumber inspirasi bagi penulis dalam mewujudkan perancangan komik Perang Pasifik ini.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana visualisasi secara kronologis terjadinya Perang Pasifik melalui media komik berdasarkan fakta sejarah yang terjadi di Kawasan Pasifik ?

C. TUJUAN PERANCANGAN

1. Menghadirkan visualisasi Perang Pasifik kepada generasi muda sesuai kenyataan sejarah yang terjadi pada masa itu.
2. Mewujudkan *storytelling* komik yang komunikatif, sehingga seolah pembaca masuk ke dalam alur cerita (merasa seakan kembali pada masa itu).
3. Menghasilkan karya komik yang mampu memberikan pelajaran tentang sejarah Perang Pasifik kepada generasi muda.
4. Menciptakan karya komik yang berkualitas, dan mampu menyampaikan muatan pesan, dan empati kepada generasi muda tentang perang.
5. Menambah wawasan generasi muda tentang Perang Dunia II, khususnya yang terjadi di kawasan Asia Pasifik.
6. Memberikan pengetahuan politik kepada generasi muda bahwa perang tak pernah lepas dari perseteruan dua kepentingan yang berbeda

dalam memperebutkan Sumber Daya Alam (Minyak, dan bahan mentah lainnya).

D. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi Mahasiswa

- a. Bekerja sama dengan penulis, dan penerbit, berkolaborasi menghasilkan karya komik yang bermutu.
- b. Dengan perancangan komik Perang Pasifik, yang berkolaborasi antara disiplin ilmu DKV, Ilmu Sejarah, dan Geo politik, dimungkinkan mampu untuk dijadikan peluang berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu yang lainnya. Sehingga pembelajaran suatu ilmu yang selama ini hanya disampaikan melalui bahasa teks yang mungkin membosankan, dapat disajikan secara menarik dalam bentuk komik yang merupakan bentuk media komunikasi visual yang merupakan penggabungan dari bahasa verbal (tulisan), dan visual (gambar).

2. Bagi Institusi

Sesuai dengan visi program studi Desain Komunikasi Visual yang berusaha menghasilkan sumber daya manusia di bidang desain yang kreatif dan berwawasan global, Perancangan media komunikasi visual berupa komik yang bertemakan sejarah global

yakni Perang Pasifik diharapkan mampu untuk menambah khasanah dalam dunia Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah pengetahuan seputar Perang Pasifik bagi masyarakat.
- b. Mengenalkan wahana mesin perang (perkembangan Iptek) pada masa itu, sehingga memberikan inspirasi bagi generasi muda dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, dan teknologi di masa yang akan datang.
- c. Memperkaya pustaka dunia perkomikn Indonesia melalui perancangan tugas akhir.

E. LINGKUP PERANCANGAN

Didalam perancangan komik Perang Pasifik (1941-1945) ini, lingkup perancangan hanya sebatas kronologis kejadian yang terjadi pada masa itu, adapun serbuan Jepang ke Manchuria yang terjadi pada tahun 1930-an, dan pendudukan Jepang di Indochina (Vietnam, Laos, dan Kamboja sekarang) dijelaskan secara sekilas, sehingga yang lebih spesifik adalah visualisasi perang yang terjadi di kawasan pasifik yang terjadi pada tahun 1941 hingga tahun 1945 yang bermula dari serbuan Jepang ke pangkalan Angkatan Laut Amerika Serikat di Pearl Harbor, Hawaii hingga berakhirnya Perang Pasifik dengan menyerahnya Jepang

secara resmi di atas geladak kapal perang Amerika Serikat *USS Missouri*.

F. METODE PERANCANGAN

1. Mengumpulkan serta memahami segala data verbal dan data visual yang dapat digunakan sebagai referensi didalam perancangan komik Perang Pasifik ini.
2. Melakukan proses praproduksi, diantaranya: membuat naskah skenario alur cerita, membuat isian balon kata, dan mendesain sketsa komik.
3. Didalam proses produksi, diantaranya; proses sketsa, penintaan (*Inking*), pewarnaan gelap terang (*Toning*), diakhiri dengan proses pengisian balon kata pada komik.
4. Selanjutnya pada proses pascaproduksi dilakukan proses pembuatan *cover* komik sehingga menjadikan komik lebih menarik, dan terlindungi.

G. SKEMATIKA PERANCANGAN

