

ABSTRAK

Yoel Putra N.:

Komik dan Ilustrasi

Perancangan Novel Grafis Pengenalan dan Penanganan Bipolar Disorder kepada Remaja.

Gangguan bipolar adalah gangguan psikologis yang mengakibatkan naik turun mood secara drastis dan bisa berakibat fatal jika dibiarkan begitu saja. Namun gangguan ini masih kurang dikenal dan diwaspadai oleh masyarakat di Indonesia karena gejalanya yang tidak mencolok. Perancangan novel grafis ini dibuat untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang gangguan bipolar serta cara menanganinya.

Novel grafis ini dibuat berdasarkan kisah nyata seorang remaja penderita bipolar dari awal gejala hingga pemulihannya. Selain cerita, novel grafis ini juga dilengkapi dengan informasi detail mengenai gangguan bipolar sehingga hasil perancangan ini dapat digunakan sebagai buku panduan baik oleh penderita bipolar maupun orang yang mendampingi penderita. Novel grafis ini menggabungkan gaya komik yang masih menggunakan sistem *panneling* dengan gaya orisinal yang menggunakan arsiran pensil dan menghasilkan gaya yang unik dan khas.

Kata kunci: Novel Grafis, Psikologi, Kejiwaan, Bipolar, *Manic-Depressive*, Remaja, Komik.

ABSTRACT

Yoel Putra N.:

Comic and Illustration

Designing Introduction and Treatment of Bipolar Disorder in Graphic Novel for Teenagers.

Bipolar disorder is a psychological disorder that makes extreme mood swings and may cause harm to the sufferer itself if left untreated. Despite that, this disorder is still rarely identified in Indonesia due to its inexplicit symptoms. Therefore this graphic novel made to inform people about bipolar disorder and its treatment.

The story of this graphic novel is based on a real story of a high school teenager with a bipolar disorder which narrates her experience since the first symptoms appearances up to her treatment. In addition to the story, this graphic novel also provides detailed information about bipolar disorder so it could act as a guide book for people with bipolar disorder as good as people who accompany him. This graphic novel uses comic style which still have detailed panneling system mixed with some original style which apply pencil-based shading, so it produce an unique and distinctive style.

Keywords: Graphic novel, Psychology, Psychiatric, Bipolar, *Manic-depressive*, teenager, comic.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	iv
LEMBAR KEASLIAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Perancangan	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.5.1. Bagi Target Audience (Remaja).....	4
1.5.2. Bagi Mahasiswa DKV.....	4
1.5.3. Bagi Institusi	4
1.5.4. Bagi Masyarakat.....	4
1.6 Definisi Operasional.....	4
1.7. Metode Perancangan	5
1.7.1 Data yang dibutuhkan.....	5
1.7.1.1. Data Primer	5
1.7.1.2. Data Sekunder.....	6
1.7.2. Metode Pengumpulan Data	6
1.7.3. Alat Pengumpulan Data	6
1.8 Metode Analisis Data	6
1.9 Konsep Perancangan	7

1.10	Skematika Perancangan.....	8
2.	LANDASAN TEORI.....	8
2.1.	Tinjauan Novel Grafis	9
2.1.1.	Pengertian Novel Grafis	9
2.1.2.	Perkembangan Novel Grafis	10
2.1.3	Sejarah Novel Grafis di Indonesia	12
2.1.4	Unsur-unsur Novel Grafis	14
2.2.	Tinjauan Bipolar Disorder.....	18
2.2.1	Pengertian Bipolar Disorder.....	19
2.2.2	Penyebab Bipolar Disorder	20
2.2.3	Gejala Bipolar Disorder	23
2.2.4	Penanganan Bipolar Disorder	26
2.2.5	Tinjauan Narasumber	27
2.2.5.1.	Wawancara dengan Psikiater	28
2.2.5.2.	Wawancara dengan Penderita gangguan bipolar	29
2.3.	Tinjauan Remaja	30
2.3.1.	Pengertian Remaja	30
2.3.2	Psikologi Remaja Akhir	31
2.4.	Tinjauan Karya Inspirasi	33
2.4.1	Tinjauan Isi.....	33
2.4.2	Tinjauan Visual	35
2.5.	Tinjauan Karya yang Akan Digagas	36
3.	KONSEP DESAIN	37
3.1.	Konsep Media	37
3.1.1	Sasaran	37
3.1.2	Strategi Media	37
3.2	Konsep Kreatif	38
3.2.1	Tujuan Kreatif.....	38
3.2.2	Judul Rancangan Novel Grafis.....	38
3.2.3	Tema Cerita.....	39
3.2.4	Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan.....	39
3.2.5	Ukuran dan Jumlah Halaman	40
3.2.6	Sinopsis	40
3.2.7	Setting Cerita.....	41

3.2.8 Konflik	41
3.3 Konsep Karakter Tokoh Cerita.....	41
3.3.1 Tokoh Utama.....	41
3.3.2 Tokoh Pendukung	42
3.4 Konsep Gaya Desain	44
3.5 Konsep Warna	44
3.6 Teknik Pengerjaan.....	45
3.7 Konsep Font	45
3.7.1 Font Judul.....	45
3.7.2 Font Teks.....	46
3.8 Storyline	46
3.9 Budgeting	53
4. LAYOUT DESAIN.....	54
4.1. Proses Penjaringan Ide	54
4.1.1. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama	54
4.1.2. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Pendukung	56
4.1.3. Sudi Visual Sosok Bayangan	62
4.1.4. Sudi Visual Setting Tempat	63
4.2. Layout Desain	64
4.2.1. Thumbnail Perancangan Novel Grafis “Upside Down”	64
4.2.2. Layout Poster Pameran.....	65
4.2.3. Layout Sarana Pendukung.....	66
4.2.3.1. Layout Pembatas Buku	66
4.2.3.2. Layout Katalog	67
4.2.3.3. Layout Kalender	68
4.2.3.4. Layout Cover Buku.....	69
4.2.3.5. Layout Poster Skematika Perancangan.....	69
4.2.3.6. Layout X-Banner	70
4.3. Visualisasi Rancangan Novel Grafis.....	71
5. KESIMPULAN	82
5.1. Kesimpulan.....	82
5.2. Saran.....	82
5.2.1 Saran Bagi Penderita Gangguan Bipolar.....	82
5.2.1 Saran Bagi Pembuatan Novel Grafis.....	83

DAFTAR REFERENSI.....	84
-----------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Budgeting.....	53
---------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skematika Perancangan	8
Gambar 2.1. Cover “A Contract With God”	11
Gambar 2.2. Cover “Persepolis” volume 1 dan 2	12
Gambar 2.3. Cover “Selamat Pagi Urbaz”	14
Gambar 2.4. Contoh closure	15
Gambar 2.5. Contoh ikon visual.....	16
Gambar 2.6. Foto Hana Putri	29
Gambar 2.7. Cover “Anything or Nothing”	35
Gambar 2.8. Isi halaman “Anything or Nothing”	35
Gambar 4.1 Referensi karakter tokoh Hana	54
Gambar 4.2 Sketsa awal desain karakter tokoh utama.....	55
Gambar 4.3 Desain Final karakter tokoh utama.....	55
Gambar 4.4 Referensi karakter Sabrina.....	56
Gambar 4.5 Sketsa awal desain karakter Sabrina.....	56
Gambar 4.6 Desain Final karakter Sabrina.....	57
Gambar 4.7 Referensi karakter Cindy.....	57
Gambar 4.8 Sketsa awal desain karakter Cindy.....	58
Gambar 4.9 Desain Final karakter Cindy.....	58
Gambar 4.10 Referensi karakter Jenny.....	59
Gambar 4.11 Sketsa awal desain karakter Jenny.....	59
Gambar 4.12 Desain Final karakter Jenny.....	60
Gambar 4.13 Referensi karakter Cindy.....	60
Gambar 4.14 Sketsa awal desain karakter Dessy.....	61

Gambar 4.15 Desain Final karakter Dessy.....	61
Gambar 4.16 Referensi sosok bayangan.....	62
Gambar 4.17 Desain Final sosok bayangan.....	62
Gambar 4.18 Suasana ruang kelas.....	63
Gambar 4.19. Thumbnail halaman “Upside Down”	64
Gambar 4.20. Thumbnail halaman “Upside Down”	64
Gambar 4.21. Thumbnail halaman “Upside Down”	64
Gambar 4.22. Layout Poster Pameran.....	65
Gambar 4.23. Pembatas buku depan dan belakang.....	66
Gambar 4.24. Katalog Depan.....	67
Gambar 4.25. Katalog Belakang.....	67
Gambar 4.26. Kalender depan.....	68
Gambar 4.27. Kalender isi.....	68
Gambar 4.28. Cover depan dan belakang.....	69
Gambar 4.29. Poster Skematika Perancangan.....	69
Gambar 4.30. X-Banner.....	70
Gambar 4.31. Halaman 1	71
Gambar 4.32. Halaman 2 dan 3.....	71
Gambar 4.33. Halaman 4 dan 5.....	71
Gambar 4.34. Halaman 6 dan 7.....	72
Gambar 4.35. Halaman 8 dan 9.....	72
Gambar 4.36. Halaman 10 dan 11.....	72
Gambar 4.37. Halaman 12 dan 13.....	73
Gambar 4.38. Halaman 14 dan 15.....	73

Gambar 4.39. Halaman 16 dan 17.....	73
Gambar 4.40. Halaman 18 dan 19.....	74
Gambar 4.41. Halaman 20 dan 21.....	74
Gambar 4.42. Halaman 22 dan 23.....	74
Gambar 4.43. Halaman 24 dan 25.....	75
Gambar 4.44. Halaman 26 dan 27.....	75
Gambar 4.45. Halaman 28 dan 29.....	75
Gambar 4.46. Halaman 30 dan 31.....	76
Gambar 4.48. Halaman 34 dan 35.....	76
Gambar 4.49. Halaman 36 dan 37.....	77
Gambar 4.50. Halaman 38 dan 39.....	77
Gambar 4.51. Halaman 40 dan 41.....	77
Gambar 4.52. Halaman 42 dan 43.....	78
Gambar 4.53. Halaman 44 dan 45.....	78
Gambar 4.54. Halaman 46 dan 47.....	78
Gambar 4.55. Halaman 48 dan 49.....	79
Gambar 4.56. Halaman 50 dan 51.....	79
Gambar 4.57. Halaman 52 dan 53.....	79
Gambar 4.58. Halaman 54 dan 55.....	80
Gambar 4.59. Halaman 56 dan 57.....	80
Gambar 4.60. Halaman 58 dan 59.....	80
Gambar 4.61. Halaman 60 dan 61.....	81
Gambar 4.62. Halaman 62 dan 63.....	81
Gambar 4.63. Halaman 64 dan 65.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

1. Form Kelayakan Mengikuti Sidang Akhir TA.....86
2. Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir.....87