

ABSTRAK

Angga Sagita:

Komik dan Ilustrasi

Perancangan Komik Strip Berjudul Safety Tentang Cara Berkendara Sepeda Motor Yang Baik Dan Benar Untuk Anak Muda

Semakin bertambahnya pesan dan maksud yang mau disampaikan membuat peran visual di jaman ini semakin penting. Terutama apabila peraturan-peraturan lalu lintas yang berbentuk lisan dan tulisan sudah tidak mampu mempengaruhi generasi muda untuk menaati peraturan lalu lintas. Dibutuhkan pendekatan yang berbeda agar anak untuk menjangkau pemikiran anak mudah yang ekspresif dan tak suka dikekang. Yaitu dengan pendekatan visual yang dibalut dengan nuansa humor. Dengan Visual komik yang menarik akan membuat anak-anak muda menikmati cerita humor komik ini dan juga memahami pentingnya mentaati peraturan lalu lintas.

Kata kunci:

Komik, Strip, Lalu Lintas, Humor

ABSTRACT

Angga Sagita:

Comic and Illustration

Comic Strip Design titled Safety About How to Drive a Motorcycle The Good and The Right Way for Youth

The increased of the message and purposes that want to be delivered makes visual's role more important. Especially if the traffic regulations in form of speech and text can't influence the youth to obey the traffic regulations. A different approach needed ti reach the youth's expressive and indomitable mind. That is the visual approachment that covered with the nuance of humor. With interesting comic visual, the youth will enjoy this comic and also can understand the importance of obeying the traffic regulations.

Keyword:

Comic, Strip, Traffic, Humor

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan.....	3
1.5.1. Bagi Masyarakat	3
1.5.2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	4
1.5.3. Bagi Dunia Perkomikan/Illustrasi dan Buku Bacaan Indonesia	4
1.5.4. Bagi Target Audience	4
1.6. Metode Perancangan	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Analisa Data	5
1.6.3. Metode Konsep Desain	5
1.7. Konsep Perancangan	5
1.8. Sistematika Perancangan	6
1.9. Skematika Perancangan	10
2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI	
2.1. Studi Literatur	11
2.2. Tinjauan Judul Perancangan	11
2.2.1. Perancangan Komik/ Komunikasi Visual.....	11
2.2.2.. Gambar Ilustrasi.....	11
2.2.3 . Pengertian Komik Strip	12
2.2.4 . Pengertian Sepeda Motor.....	12
2.2.5 . Pengertian Kecelakaan Lalu Lintas	13

2.3. Tinjauan Buku Bacaan	13
2.3.1. Pengertian Komik	13
2.3.2. Sejarah Komik di Dunia	15
2.3.3. Sejarah Komik di Indonesia	17
2.3.4. Tinjauan Kondisi Komik di Indonesia	21
2.3.5. Potensi Komik di Indonesia	21
2.4. Tinjauan tentang Gambar	22
2.4.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar	22
2.4.1.1. Garis (Line)	22
2.4.1.2. Kualitas Terang Gelap (Value)	22
2.4.1.3. Bentuk dan Ruang (Shape dan Space)	22
2.4.1.4. Pola	23
2.4.1.5. Tekstur	23
2.4.1.6. Warna	23
2.4.2. Tinjauan Unsur Komposisi	27
2.4.2.1. Penataan Layout	27
a. Komposisi secara Umum	27
b. Perkembangan Komposisi	28
2.4.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana	28
2.4.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi	29
2.4.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian.....	29
2.4.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi...	30
2.4.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat	31
2.4.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik	31
2.4.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan	32
2.4.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar.....	33
2.5. Tinjauan Aspek Historis Komik Strip	35
2.6. Tinjauan Aspek Kultural Kecelakaan Lalu Lintas	39
2.7. Tinjauan Kehidupan Berkendara Sepeda Motor yang baik dan benar	40
 3. KONSEP DESAIN	
3.1. Konsep Kreatif Perancangan Komik	42
3.1.1. Khalayak Sasaran	42
3.1.2. Tujuan Kreatif	43
3.1.3. Strategi Kreatif	43
3.2. Konsep Rancangan Komik	44
3.2.1. Judul Rancangan Komik	44
3.2.1.1. Judul Utama Komik	44
3.2.1.2. Sub-Sub Judul Komik	44
3.2.2. Tema Cerita	44
3.2.3. Maksud dan Tujuan	44
3.2.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan	44
3.2.5. Jumlah Seri	45
3.2.6. Ukuran dan Jumlah Halaman	45
3.2.7. Sinopsis.....	45
3.2.8. Setting Cerita	45
3.2.9. Konflik.....	45
3.2.10. Penerbit	46

3.2.11 Budgeting	46
3.3. Konsep Karakter Tokoh Cerita	48
3.3.1. Karakter Tokoh Utama	52
3.3.2. Karakter Tokoh Pendukung	54
3.4. Konsep Dasar Gaya Desain	55
3.5. Konsep Warna	55
3.6. Teknik Pengerjaan	55
3.7. Konsep Font	56
3.7.1. Font Judul	56
3.7.2. Font Nama Pengarang	56
3.7.3. Font Teks Narasi	56
3.7.4. Font Dekoratif.....	56
3.8. Storyline	56
 4. LAYOUT DESAIN	
4.1. Layout Desain	65
4.1.1 Layout Poster Pameran	65
4.1.1.1. Background	65
4.1.1.2. Tokoh Utama	65
4.1.1.3. Font	65
4.1.2. Layout Sarana Pendukung Promosi	66
4.1.2.1. Poster	66
4.1.2.2. Packaging	66
4.1.2.3. X-Banner	66.
4.1.2.4 Pembatas Buku	67
4.1.2.5 Sticker	67
4.1.2.6 Pin	67
4.1.3. Layout Katalog	68
4.1.4. Layout Sampul Depan dan Sampul Belakang Komik	69
4.1.5. Jeda Halaman Cergam	69
4.1.6. Layout Cergam secara Keseluruhan	70
4.2. Visualisasi Rancangan Komik (Hasil)	71
 5. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	95
5.2. Saran	95
 DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR GAMBAR

2.1. Understanding Comics karya Scott McCloud.....	14
2.2. Graphic Storytelling karya Will Eisner.....	15
2.3. Komik Put On Karya Kho Wan Gie.....	18
2.4. Komik TARZAN Karya Edgar Rice Burroughs.....	19
2.5. Komik Seri Mahabarata Karya R.A.Kosasih.....	20
2.6. Strips berjudul Mutt and Jeff Terbitan Tahun 1913.....	36
2.7. Komik Strip Mingguan Prince Valiant.....	38
2.8. Komik Peanut Karya Charles M Schulz.....	38
2.9. Komik Strip Panji Koming karya Dwi Koen.....	39
3.1. Tampilan Pengendara Sepeda Motor Yang Modis.....	48
3.2. Tampilan Karakter Bergaya Rambut Jambul Atau Pompadour Menurut Hiroyuki Takei.....	48
3.3. Tampilan Seorang Pengendara Motor Yang Gundul.....	49
3.4. Tampilan Seorang Pengendara Motor Yang Suka Melanggar Peraturan Lalu Lintas Menurut Yusuke Murata (Eyeshield 21).....	49
3.5. Tampilan Anak Muda Yang Suka Naik Sepeda Motor Dengan Seenaknya Menurut Takeshi Obata (Hikaru no Go).....	50
3.6. Chun-Li, Karakter Wanita Pemberani Dalam Game Street Fighter.....	50
3.7. Gambaran Seorang Pemimpin Geng Motor Perempuan Yang Pemberani Menurut Tom O'Neill.....	51
3.8. Tampilan Seorang Lady Biker Yang Mengendarai Motor.....	51
3.9. Tampilan Polisi Lalu Lintas Republik Indonesia.....	52
3.10. Gambar Desain Mamat.....	52
3.11. Gambar Desain Slamet.....	53

3.12. Gambar Desain Susi.....	53
3.13. Gambar Desain Polisi A.....	54
3.14. Gambar Desain Polisi B.....	54
4.1. Poster Pameran.....	65
4.2. Poster Promosi.....	66
4.3. X-Banner.....	66
4.4. Pembatas Buku.....	67
4.5. Sticker.....	67
4.6. Pin.....	67
4.7. Katalog Pameran Luar.....	68
4.8. Katalog Pameran Dalam.....	68
4.9. Cover Depan dan Belakang Komik SAFETY.....	69
4.10. Jeda Halaman.....	69
4.11. Layout Komik.....	70
4.12. Tight Tissue Halaman 1 dan 2.....	71
4.13. Tight Tissue Halaman 3 dan 4.....	71
4.14. Tight Tissue Halaman 5 dan 6.....	72
4.14. Tight Tissue Halaman 7 dan 8.....	72
4.15. Tight Tissue Halaman 9 dan 10.....	73
4.16. Tight Tissue Halaman 11 dan 12.....	73
4.17. Tight Tissue Halaman 13 dan 14.....	74
4.18. Tight Tissue Halaman 15 dan 16.....	74
4.20. Tight Tissue Halaman 17 dan 18.....	75
4.21. Tight Tissue Halaman 19 dan 20.....	75

4.22. Tight Tissue Halaman 21 dan 22.....	76
4.23. Tight Tissue Halaman 23 dan 24.....	76
4.24. Tight Tissue Halaman 25 dan 26.....	77
4.25. Tight Tissue Halaman 27.....	77
4.26. Final Design Halaman Pembuka.....	78
4.27. Final Design Halaman Perkenalan Karakter 1.....	79
4.28. Final Design Halaman Perkenalan Karakter 2 dan Halaman 1.....	80
4.29. Final Design Halaman 2 dan 3.....	81
4.30. Final Design Halaman 4 dan 5.....	82
4.31. Final Design Halaman 6 dan 7.....	83
4.32. Final Design Halaman 8 dan 9.....	84
4.33. Final Design Halaman 10 dan 11.....	85
4.34. Final Design Halaman 12 dan 13.....	86
4.35. Final Design Halaman 14 dan 15.....	87
4.36. Final Design Halaman 16 dan 17.....	88
4.37. Final Design Halaman 18 dan 19.....	89
4.38. Final Design Halaman 20 dan 21.....	90
4.39. Final Design Halaman 22 dan 23.....	91
4.40. Final Design Halaman 24 dan 25.....	92
4.41. Final Design Halaman 26 dan 27.....	93
4.42. Final Design Halaman Penutup.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Form Kelayakan Mengikuti Sidang Evaluasi Akhir Tugas Akhir.....	99
Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir.....	101