

ABSTRAK

Robin :

Komik dan Ilustrasi

Tanah
Perancangan Novel Grafis Tentang Pemberontakan PETA (Pembela
Air) di Blitar Tahun 1945

Negara Indonesia adalah negara yang sangat menghormati jasa para pahlawannya. Menghormati jasa para pahlawan tersebut tidak hanya dengan mengabadikan namanya sebagai nama jalan, museum, stadion dan lain-lain. Tetapi kita juga harus mengaplikasikan semangat dan keberanian para pahlawan dalam aktivitas sehari-hari kita, seperti kisah Pemberontakan PETA di Blitar tahun 1945 yang mampu membangkitkan semangat dan keberanian bangsa Indonesia. Untuk itu penulis membuat novel grafis tentang pemberontakan PETA di Blitar tahun 1945.

Tujuan novel grafis ini adalah untuk memberikan sebuah gambaran tentang pemberontakan PETA di Blitar tahun 1945, serta menanamkan nilai kepahlawanan, semangat juang yang tinggi dan keberanian dalam aktivitas sehari-hari bangsa Indonesia.

Kata kunci:

Sejarah, Novel Grafis, Pemberontakan, PETA, Pembela Tanah Air, Blitar, 14 Februari 1945.

ABSTRACT

Robin :

Comic and Illustration

The Planning and Making of Graphic Novel about the Rebellion of PETA (Pembela Tanah Air) at Blitar 1945

The Republic of Indonesia is very honor to the hero's services. Honoring the hero's services is not only to settle up their names as a name of streets, museums, stadiums, etc. But we have to apply their spirits and braveness into our daily activities too, for example the story of the rebellion of PETA (Pembela Tanah Air) at Blitar 1945 that can evoke the spirit and braveness of Indonesia people. That's why the writer made the story the rebellion of PETA (Pembela Tanah Air) at Blitar 1945 into a graphic novel.

The aim of this graphic novel design is describing the rebellion of PETA (Pembela Tanah Air) at Blitar 1945, and also putting the heroic values, spirits, and braveness into daily activities of Indonesia people.

Key words:

History, Graphic Novel, Rebellion, PETA, Pembela Tanah Air, Blitar, 14 February 1945.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Pembatasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	3
1.5.1. Teoritis	3
1.5.2. Praktis.....	3
1.6. Metode Perancangan.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Analisis Data	4
1.7. Definisi Konseptual	4
1.8. Konsep Perancangan.....	5
1. Perancangan Kreatif	5
2. Perancangan Tata Visual / Desain	5
1.9. Skematika Penulisan.....	6
2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI	10
2.1. Studi Literatur.....	10
2.2. Tinjauan Judul Perancangan.....	11
2.2.1. Perancangan Desain Komunikasi Visual	18
2.2.1.1. Perkembangan Desain Komunikasi Visual.....	20
2.2.2. Gambar Ilustrasi	21
2.2.2.1. Perkembangan Ilustrasi.....	22
2.3. Tinjauan Buku Bacaan.....	24
2.3.1. Pengertian Novel Grafis	24
2.3.2. Sejarah Novel Grafis di Dunia	24
2.3.3. Sejarah Novel Grafis di Indonesia	27
2.3.4. Tinjauan Kondisi Novel Grafis di Indonesia	31

2.3.5. Potensi Novel Grafis di Indonesia.....	36
2.4. Tinjauan Aspek Kultural	38
2.5. Tinjauan Kehidupan	42
3. KONSEP DESAIN	44
3.1. Tinjauan Tentang Gambar	44
3.1.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar.....	47
3.1.1.1. Garis (<i>Line</i>)	47
3.1.1.2. Kualitas Gelap Terang (<i>Value</i>)	49
3.1.1.3. Bentuk dan Ruang (<i>Shape and Space</i>)	49
3.1.1.4. Pola (<i>Pattern</i>)	50
3.1.1.5. Tekstur (<i>Texture</i>)	50
3.1.1.6. Warna (<i>Colors</i>).....	51
a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna	54
b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi	55
c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya	55
d. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya.....	56
e. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya	56
f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya	57
3.1.2. Tinjauan Unsur Komposisi	58
3.1.2.1. Penataan <i>Layout</i>	58
a. Komposisi secara Umum (<i>Vertikal-Horizontal</i>).....	58
b. Perkembangan Komposisi	59
c. Warna dalam Komposisi.....	59
3.1.2.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana.....	60
3.1.2.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya.....	61
3.1.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi.....	61
3.1.3.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian ..	62
3.1.3.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi	63
3.1.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat	64
3.1.3.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik.....	64
3.1.3.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan.....	66
3.1.3.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar...	68
3.2. Konsep Kreatif Perancangan Novel Grafis	71
3.2.1. Khalayak Sasaran	71
3.2.2. Tujuan Kreatif	71
3.2.3. Strategi Kreatif	72
3.3. Konsep Rancangan Novel Grafis	72
3.3.1. Judul Rancangan Novel Grafis.....	72
3.3.1.1. Judul Utama Novel Grafis	72
3.3.1.2. Sub-Sub Judul Novel Grafis	72
3.3.2. Tema Cerita	73
3.3.3. Maksud dan Tujuan.....	73
3.3.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan.....	73
3.3.5. Jumlah Seri.....	73
3.3.6. Ukuran dan Jumlah Halaman	73
3.3.7. Sinopsis	73
3.3.8. Setting Cerita.....	74

3.3.9. Konflik	74
3.4. Konsep Karakter Tokoh Cerita.....	74
3.4.1. Karakter Tokoh Utama.....	74
3.4.2. Karakter Tokoh Pendukung	75
3.5. Konsep Dasar Gaya Desain	76
3.6. Konsep Warna	76
3.7. Teknik Pengerjaan	76
3.8. Konsep Font.....	76
3.8.1. <i>Font</i> Judul.....	76
3.8.2. <i>Font</i> Nama Pengarang.....	76
3.8.3. <i>Font</i> Teks Narasi	76
3.8.4. <i>Font</i> Dekoratif	76
3.9. <i>Storyline</i>	76
4. <i>LAYOUT</i> DESAIN	78
4.1. <i>Layout</i> Desain	78
4.1.1. <i>Layout</i> Poster Pameran.....	78
4.1.1.1. <i>Background</i>	78
4.1.1.2. Tokoh Utama	80
4.1.1.3. <i>Font</i>	81
4.1.2. <i>Layout</i> Sarana Pendukung Promosi	82
4.1.2.1. Poster dan <i>X-Banner</i> Mini	82
4.1.2.2. <i>Packaging</i>	82
4.1.2.3. Topi	83
4.1.2.4. Pin	83
4.1.2.5. Pembatas Buku.....	84
4.1.3. <i>Layout</i> Katalog.....	84
4.1.4. <i>Layout</i> Sampul Depan dan Sampul Belakang Novel Grafis	85
4.2. Visualisasi Rancangan Novel Grafis (Hasil)	86
5. PENUTUP.....	116
5.1. Kesimpulan.....	116
5.2. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR GAMBAR

2.1. Ilustrasi Buku Kematian Mesir (<i>Egyptian Book of The Dead</i>)	23
2.2. Ilustrasi Buku <i>Songs of Innocence</i>	24
2.3. Buku Novel Grafis Populer Pertama, <i>A Contract with God</i>	25
2.4. Buku Novel Grafis Pertama yang Diterbitkan, <i>Sabre</i>	26
2.5. Buku Novel Grafis <i>Superhero, JLA (Justice League of America)</i>	27
2.6. Buku Komik <i>Perkawinan Harjuna dan Subadra</i>	28
2.7. Buku Novel Bergambar <i>Sandhora</i>	29
2.8. Buku Komik Terjemahan, <i>Tintin: Tawanan Dewa Matahari</i>	30
2.9. Buku Novel Grafis Terjemahan, <i>Darwin For Beginners</i>	31
2.10. Buku Komik <i>Alakazam</i>	33
2.11. Buku Komik <i>Dua Warna</i>	33
2.12. Buku Novel Grafis Lokal, <i>Selamat Pagi Urbaz</i>	34
2.13. Buku Novel Grafis <i>Rampokan Jawa</i>	34
2.14. Buku Novel Grafis <i>Batman: Child of Dreams</i>	35
2.15. Buku Novel Grafis <i>V For Vendetta</i>	36
3.1. Seni Lukisan Gua Chavet	45
3.2. Seni Kaligrafi <i>Bismillah</i>	45
3.3. Lukisan <i>The Prophet Muhammad and His Companions</i>	46
3.4. Garis Kontur Sederhana	47
3.5. Garis Kaligrafi	48
3.6. Contoh Pola	50
3.7. Lukisan dengan Kesan Tekstur, <i>Femme Assise</i>	51
3.8. Lingkaran Warna (<i>Color Wheel</i>)	52

3.9. Pedoman Warna Untuk Reproduksi.....	52
3.10. Warna Primer Additif.....	53
3.11. Warna Primer Subtraktif	54
3.12. Desain <i>Grid</i> pada Tulisan <i>Vormgevers</i>	58
3.13. Desain Komposisi dengan <i>Grid, If/Then</i>	59
3.14. Contoh Penggunaan Warna dalam Komposisi, <i>Argininamine</i>	60
3.15. Perspektif Linear	61
3.16. Lukisan Beraliran Surrealisme, <i>Celebes</i>	63
3.17. Contoh Sketsa	64
3.18. Contoh Gambar Ilustrasi dengan Teknik Komputer	65
3.19. Contoh Gambar Ilustrasi Fotografi	65
3.20. Contoh Poster dengan Teknik <i>Photomontage</i>	66
3.21. Contoh Ilustrasi dengan Teknik Arsiran, <i>Through The Looking Glass</i>	67
3.22. Contoh Lukisan dengan Teknik Pointilisme, <i>Sunday Afternoon</i>	68
3.23. Contoh Lukisan beraliran Naturalisme, <i>Springtime</i>	68
3.24. Contoh Lukisan Kubisme <i>Picasso</i>	69
3.25. Contoh Ilustrasi dengan Gaya Gambar Dekoratif.....	69
3.26. Contoh Ilustrasi Bergaya Kartun, <i>Looney Tunes</i>	70
3.27. Contoh Ilustrasi bergaya Karikatur <i>Charles Darwin</i>	70
3.28. Gambar Karakter Utama, Supriyadi.....	75
4.1. Desain Poster Pameran.....	78
4.2. Desain <i>Background</i> Markas Besar PETA.....	78
4.3. Desain <i>Background</i> Istana Gebang	79
4.4. Desain <i>Background</i> Rumah Mbah Bendo.....	79

4.5. Desain <i>Background</i> Tepi Pantai Selatan Blitar	80
4.6. Desain Tokoh Utama Supriyadi	80
4.7. Desain Tokoh Utama Moeradi	81
4.8. Final Desain Poster poster pameran (A2).....	82
4.9. Desain <i>Packaging</i>	82
4.10. Desain Topi.....	83
4.11. Final Desain <i>Merchandise</i> Pin	84
4.12. Bonus Pembatas Buku (16 x 5 cm).....	84
4.13. Final <i>Layout</i> Desain Katalog (bagian depan).....	84
4.14. Final <i>Layout</i> Desain Katalog (bagian belakang)	85
4.15. Final <i>Layout</i> Desain Sampul Depan dan Belakang	85
4.16. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 1-2.....	86
4.17. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 3-4.....	87
4.18. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 5-6.....	88
4.19. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 7-8.....	89
4.20. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 9-10.....	90
4.21. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 11-12.....	91
4.22. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 13-14.....	92
4.23. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 15-16.....	93
4.24. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 17-18.....	94
4.25. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 19-20.....	95
4.26. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 21-22	96
4.27. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 23-24.....	97
4.28. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 25-26.....	98

4.29. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 27-28.....	99
4.30. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 29-30.....	100
4.31. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 31-32.....	101
4.32. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 33-34.....	102
4.33. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 35-36.....	103
4.34. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 37-38.....	104
4.35. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 39-40.....	105
4.36. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 41-42.....	106
4.37. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 43-44.....	107
4.38. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 45-46.....	108
4.39. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 47-48.....	109
4.40. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 49-50.....	110
4.41. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 51-52.....	111
4.42. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 53-54.....	112
4.43. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 55-56.....	113
4.44. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 57-58.....	114
4.45. Final Desain <i>Layout</i> Halaman 59-60.....	115