

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Hiburan berarti barang apa saja (kata-kata, tempat; benda dan gambar) yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah / sedih atau yang sedang dilanda kebosanan.

Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama, bacaan ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Berwisata juga dapat dikatakan sebagai upaya hiburan dengan menjelajahi alam, mempelajari budaya ataupun mengisi kegiatan di waktu senggang seperti membuat kerajinan, keterampilan, membaca juga dapat dikategorikan sebagai hiburan.

Bagi orang tertentu yang memiliki sifat *workaholic*, bekerja adalah hiburan dibandingkan dengan berdiam diri.

## 1.2. Batasan Masalah

Belakangan ini semakin banyak orang yang mengakui bahwa majalah, komik dan novel dapat digolongkan sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk sarana hiburan, hal ini dikarenakan dalam majalah, komik dan novel itu sendiri terdapat banyak cerita-cerita atau artikel yang menarik yang dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi para pembaca. Hal ini yang semakin memacu para pembuat komik untuk semakin banyak menciptakan komik-komik yang baru. Tentu saja dengan tema cerita yang semakin menarik dan menghibur. Ini dapat dilihat dari semakin banyaknya komik-komik baru yang bermunculan, hal itu juga yang menandakan bahwa belakangan ini keberadaan komik semakin diminati oleh banyak lapisan masyarakat yang pada umumnya ialah anak-anak dan para remaja.

Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

( Sumber [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org).)

Komik memiliki bermacam–macam jenis, antara lain :

1. *Cartoon* : Komik ini terbagi menjadi 2 jenis,yaitu *gag cartoon / cartoon* humor dan *Cartoon Editorial / cartoon* yang mengandung unsur Politik.
2. *Comic strips* : Komik ini terdiri dari 2 – 3 *Sequence* (biasanya dimuat di majalah / Koran)
3. *Comic book* : Komik ini terbagi menjadi 4 jenis yaitu *Comic magazine, Graphic Comic, Annual Comic* (Inggris), *Album Comic* (Eropa, US)
4. *Web Comic* : Komik online / komik yang di muat di internet.
5. *Instruction Comic* : Komik yang berfungsi sebagai petunjuk untuk keperluan tertentu. Contoh : Petunjuk cara memasak mie instant.
6. *Story Board* : Komik yang digunakan untuk menunjukkan *sequence* dalam pembuatan film. Biasanya dibuat pada saat pra syuting.
7. *Mini Comic* : Bentuknya seperti *comic book*, hanya saja memuat halaman lebih sedikit. Kurang lebih 5 – 10 lembar.

( Sumber [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org).<http://id.wikipedia.org>. )

Sejarah komik di Indonesia sebelum 1990 Banyak dipengaruhi komik komik dengan gaya Amerika, Eropa, dan Cina. Sebagian besar memanfaatkan majalah dan koran sebagai medianya, meskipun beberapa karya seperti Majapahit oleh RA Kosaih juga mendapatkan kesempatan untuk tampil dalam bentuk buku. Tema yang banyak muncul adalah pewayangan, superhero, humor dan kritik.

Setelah tahun 1990. Ditandai oleh dimulainya kebebasan informasi lewat internet dan kemerdekaan penerbitan, komikus mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi gayanya masing-masing dengan mengacu kepada banyak karya luar negeri yang lebih mudah diakses.

Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika dan Jepang (Komik Jepang lebih di kenal dengan *stereotype manga*).

### **1.3. Rumusan Masalah**

Pada umumnya komik seringkali dipandang dari sisi negatif oleh para orang tua karena prestasi anak-anak mereka yang cenderung menurun setelah mereka sering membaca komik. Namun disini dikatakan bahwa di dalam komik sebenarnya juga terdapat unsur-unsur yang dapat mendidik anak-anak dalam beberapa hal salah satunya mengajarkan bagaimana rasa setia kawan dan saling membantu harus diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari mengingat manusia adalah makhluk sosial.

### **1.4. Tujuan Perancangan**

#### 1.4.1. Tujuan Umum

Membuat anak-anak menjadi lebih gemar untuk membaca serta melatih agar anak-anak mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan pengetahuan tentang baik dan buruk.

#### 1.4.2. Tujuan Khusus

Menanamkan pada anak-anak sifat untuk saling bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Di sini juga mengajarkan tentang etika kehidupan dan persahabatan yang perlu dipupuk sejak dini. Karena manusia adalah makhluk sosial yang harus bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan dalam hidupnya.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

#### 1.5.1. Manfaat perancangan bagi Dunia Komunikasi Visual

Dilihat secara teoritis manfaat perancangan komik sebagai media hiburan bagi dunia desain komunikasi visual adalah sebagai salah satu cara alternatif untuk menunjukkan bahwa komik juga dapat menjadi salah satu media untuk pendidikan yang bersifat lebih menghibur, hal ini adalah salah satu cara terobosan terbaru untuk pengembang komik di masa mendatang mengingat komik saat ini seringkali hanya mementingkan salah satu sisinya saja yaitu hiburan.

### 1.5.2. Manfaat secara praktis

Memberikan rasa hiburan pada anak-anak dengan tujuan agar pikiran mereka kembali fres karena diserang rasa bosan setelah lama beraktifitas di sekolah.

## 1.6. Metode Perancangan

Dalam menentukan perancangan akhir, tentunya dilakukan beberapa proses *metodologi* perancangan, seperti :

### 1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data-data yang akurat mengenai komik untuk anak-anak mulai dari internet, koran, majalah, buku, dan lain-lain.

### 1.6.2. Metode analisis

Menganalisis data yang ada untuk mencapai kesimpulan yang baru sehingga dapat digunakan dalam komik mengenai jalan cerita pada komik yang mengandung unsur humor yang menghibur.

## 1.7. Strategi Kreatif

Dalam pembuatan komik ini, tidak hanya terdiri dari isi komik saja. Tetapi juga mempunyai cover komik yang di desain semenarik mungkin sehingga menjadi daya tarik tersendiri pada pandangan pertama selain itu cover dibuat sebaik mungkin agar pembaca menjadi penasaran tentang apa yang menjadi isi komik tersebut.

## 1.8. Sinopsis Cerita

Di masa depan dikisahkan Planet Bumi mempunyai sahabat yaitu Planet Yuno, namun Planet Bumi juga mendapat musuh baru dari Planet Jojoba yang mencoba mengganggu ketenangan di Planet Bumi dengan mencoba merebut paksa jamur kehidupan yang menjadi barang pusaka milik raja Bumi. Di sini diceritakan bagaimana monster-monster dari Planet Jojoba yang mengganggu ketenangan di Bumi. Raja Yuno yang mengetahui hal ini mencoba membantu Bumi dalam mengusir para monster dari Planet Jojoba.

Dalam misi membantu planet sahabat, Raja Yuno bersama putranya yang bernama Moku datang ke Bumi. Dalam melakukan tugasnya Moku dibantu oleh para sahabatnya yaitu Wu dan Moca serta dua sahabat kecil Moku yaitu Poci dan Luan yang lucu-lucu, mereka bahu membahu mengusir monster Jojoba yang ada di Bumi.

Namun bukannya takut tapi Raja Jojoba makin menjadi-jadi, Moku dan teman-temannya kesulitan, serangan secara membabi buta ini membuat Moca terluka parah, hal ini membuat Moku sangat marah. Pada saat itu Moku seperti mendapat kekuatan baru yang merasuki tubuhnya hingga kekuatan Moku menjadi berkali-kali lipat lebih kuat.

## **1.9. Kerangka Perancangan**

Sistematika perancangan komik:

1. PENDAHULUAN
  - 1.1. Latar Belakang
  - 1.2. Batasan Masalah
  - 1.3. Rumusan Masalah
  - 1.4. Tujuan Perancangan
  - 1.5. Manfaat Perancangan
    - 1.5.1. Manfaat secara Teoritis
    - 1.5.2. Manfaat Secara Praktis
  - 1.6. Metodologi Perancangan
    - 1.6.1. Metode Pengumpulan Data
    - 1.6.2. Metode Analisis
    - 1.6.3. Konsep Perancangan
  - 1.7. Strategi Kreatif
  - 1.8. sinopsis Cerita
  - 1.9. Kerangka Perancangan
2. ANALISIS DAN TINJAUAN
  - 2.1. Tinjauan Komik
    - 2.1.1. Pengertian Komik
    - 2.1.2. Sejarah dan Perkembangan Komik di Dunia

### 2.1.3. Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

## 3. KONSEP PERANCANGAN

### 3.1. Identifikasi

- 3.1.1. Tujuan Media
- 3.1.2. Potensi Perancangan Komik
- 3.1.3. Strategi Media
- 3.1.4. Target Audience

### 3.2. Konsep Kreatif

- 3.2.1. Tujuan Kreatif
- 3.2.2. Strategi Kreatif
  - 3.2.2.1. Isi Pesan
  - 3.2.2.2. Bentuk Pesan
  - 3.2.2.3. Strategi Visual

### 3.3. Konsep Perancangan Komik

- 3.3.1. Judul Perancangan Komik
- 3.3.2. Tema Komik
- 3.3.3. Setting Cerita
- 3.3.4. Konflik Cerita

### 3.4. Konsep Karakter

### 3.5. Konsep Dasar Gaya Desain

### 3.6. *Story Line*

### 3.7. Konsep Warna

- 3.7.1. Konsep Warna Sampul Komik
- 3.7.2. Konsep Warna Isi Komik

### 3.8. Teknik Pengerjaan

### 3.9. Konsep *Font*

- 3.9.1. *Font* Judul
- 3.9.2. *Font* Nama Pengarang
- 3.9.3. *Font* Teks Narasi
- 3.9.4. *Font* Dialog
- 3.9.5. *Font* Simbol Bunyi

3.10. *Lay Out* Desain

3.11. *Thumbnail*

3.11.1 Karakter

3.11.2 Sampul Komik

3.11.3 Halaman Isi

3.12. *Tight Tissue*

3.13 Final Desain

3.13.1 Sampul Komik

3.13.2 Halaman Isi

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

4.2. Saran