

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Judul Perancangan

Mengenai judul perancangan yang dibuat kali ini dalam bentuk komik sebagai tugas akhir adalah **“GET TO U”, [Sebuah Pertemuan]**. Judul tersebut dipilih karena mewakili cerita tentang tokoh utama yang berjuang mendapatkan apa yang hendak dicari dalam hidupnya. Sedangkan sub judul **[Sebuah Pertemuan]** menceritakan kisah awal pertemuan tokoh utama dengan seorang pemuda misterius yang akan membawa perubahan besar dalam dirinya.

## 1.2. Latar Belakang Masalah

Dilihat dari perancangan judul diatas, **“GET TO U”, [Sebuah Pertemuan]**, sebenarnya adalah sebuah bab dari cerita keseluruhan yang berjudul **“GET TO U”**, yang bercerita tentang kehidupan seorang tokoh yang berusaha mencari jati diri dan masa depan dari takdir yang akan dihadapinya. Cerita itu mengangkat tema genre serial misteri yang mengandung unsur mistis kekuatan supranatural yang terjadi di sekitar kehidupan tokoh utama. Komik **“GET TO U”** sendiri dibuat sebagai konsep serial misteri bersambung karena setiap jilidnya terdapat beberapa bab yang memuat misteri dari cerita tersebut. Dan perancangan kali ini, adalah sebuah perancangan awal dari bab selanjutnya.

Mengapa cerita ini dibuat dalam setiap bab-nya? Dan bukannya dibuat dalam sebuah cerita lepas? Itu dikarenakan cerita ini memiliki beberapa plot cerita yang terdiri atas beberapa jawaban misteri yang terjadi dalam kehidupan sang tokoh utama. Maka, dibuatlah cerita itu menjadi bab per bab yang dalam setiap bab tersebut, membahas misteri yang ada. Sehingga *audience* dapat mengikuti jalan cerita dengan setahap demi setahap, agar cerita menjadi enak untuk dinikmati. Sedangkan bila dipaksakan harus menyelesaikan misteri tersebut dalam satu buah cerita, maka yang dikuatirkan

adalah *audience* tidak akan menyukai banyak plot yang membingungkan dan alur cerita menjadi tidak tersampaikan dengan baik.

Adapun alasan mengapa cerita tersebut diangkat menjadi topik perancangan komik kali ini adalah, karena pengarang menginginkan sebuah cerita yang berhubungan dengan dunia mistis dan kekuatan supranatural. Pengarang ingin mengangkat cerita tersebut dengan memakai unsur mitos masyarakat Jepang mengenai dewa mereka. Selain itu, pengarang menginginkan para *audience* merasakan kenyataan yang terjadi di dunia serba modern ini, mitos ataupun kepercayaan yang dianut masing-masing masyarakat, adalah adat istiadat dan budaya yang telah berakar dalam suatu masyarakat. Jepang adalah salah satu negeri yang paling banyak memiliki unsur mistis dan kepercayaan yang telah ada selama ribuan tahun lamanya yang terjaga utuh oleh nenek moyang mereka dan diwariskan secara turun temurun. Sehingga diangkatlah sebuah cerita yang mengambil setting negara Jepang sebagai perancangan komik yang berjudul “**GET TO U**”.

Cerita “**GET TO U**”, [Sebuah Pertemuan], diangkat menjadi sebuah komik dengan tujuan agar *audience* bisa mengikuti alur cerita bergambar dan paham akan maksud serta makna yang disampaikan oleh cerita ini. Dan komik membantu *audience* bisa mengetahui dengan jelas penggambaran tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut serta bisa merasakan emosi yang tertuang dalam kehidupan tokoh-tokoh dalam cerita itu.

### **1.3. Batasan Masalah/Rumusan Masalah**

Agar dapat lebih mudah dipahami, maka, rumusan dijabarkan dalam sebuah cerita ringkas yaitu sebagai berikut :

Cerita tentang kehidupan tokoh utama yang terlahir kembar. Namun karena kepercayaan yang ada di dalam keluarganya, maka saudara kembarnya dibunuh dan tokoh utama itu sendiri terlahir selamat dan memiliki kekuatan gaib serta memiliki Dewa Pelindungnya yaitu Dewa Naga. Tokoh utama tersebut harus bertahan hidup untuk mendapatkan apa yang hendak dia cari untuk kebahagiaan yang tidak pernah ia dapatkan selama hidupnya.

Berdasarkan cerita yang dirumuskan di atas, maka dapat dibuat beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah kepercayaan mengenai kelahiran bayi kembar, bagi keluarga tokoh utama itu dianggap sebagai sesuatu hal yang harus dilenyapkan?
2. Benarkah kehadiran sang Dewa Pelindung sang tokoh utama yang tak lain adalah Dewa Naga, merupakan salah satu dewa yang menjadi kepercayaan masyarakat Jepang.?
3. Mengapa sang tokoh utama dapat memiliki kekuatan Dewa padahal dirinya sendiri hanyalah seorang manusia biasa saja?
4. Jawaban apakah yang hendak tokoh utama tersebut temukan demi mendapatkan sebuah masa depan yang pasti?

Setelah diketahui dengan jelas pertanyaan diatas, maka langkah selanjutnya adalah menentukan tindakan yang akan dilakukan tokoh utama. Sehingga rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tindakan yang dilakukan keluarga sang tokoh utama menghadapi masalah anak kembar yang dianggap sebuah malapetaka?
2. Apakah kehadiran sang Dewa Pelindung yang dimiliki oleh tokoh utama tersebut, merupakan sesuatu yang dianggap sakral?
3. Faktor apakah yang menyebabkan kehidupan tokoh utama menjalani takdir yang akan dihadapinya?
4. Takdir apakah yang menanti sang tokoh utama?

Bila rumusan masalah yang telah di jabarkan di atas merupakan keseluruhan garis besar cerita **“GET TO U”**, maka, perancangan komik **“GET TO U”**,[**Sebuah Pertemuan**] memiliki permasalahan sebagai berikut :

1. Apa yang menjadi penyebab awal sebuah pertemuan sang tokoh utama dengan seorang pemuda misterius yang akan mengubah jalinan takdir dirinya?
2. Rahasia apakah yang disembunyikan oleh keluarga sang tokoh utama dari tokoh utama itu sendiri ?

3. Siapakah pemuda misterius yang telah membuat kehidupan sang tokoh utama menjadi mendapatkan apa yang selama ini hilang dalam kehidupan tokoh utama tersebut?
4. Siapa sajakah orang-orang yang telah mengetahui rahasia yang tersimpan rapat dalam kehidupan sang tokoh utama ?
5. Bagaimanakah sikap mereka dalam menyikapi permasalahan yang terjadi ?

Setelah permasalahan diatas dapat dikenali secara pasti, maka langkah berikutnya adalah merumuskan masalahnya secara tepat. Rumusan masalah ini merupakan cerminan dari upaya pemecahan permasalahan yang dihadapi oleh sang tokoh utama, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kelangsungan kehidupan sang tokoh utama setelah terungkap misteri rahasia masa lalu yang telah hilang dalam dirinya?
2. Bagaimanakah cara yang dilakukan tokoh utama untuk mengembalikan apa yang hilang dari dalam kehidupannya itu?

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

##### **1.4.1. Tujuan Umum :**

Adapun tujuan umum perancangan komik “**GET TO U**”,[**Sebuah Pertemuan**], dimaksudkan agar *audience* bisa memahami pesan atau alur cerita yang disampaikan dalam komik ini. Dan *audience* bisa merasakan perasaan atau luapan emosi dari kehidupan sang tokoh utama yang mengalami kenyataan mengenai takdir yang dihadapinya.

##### **1.4.2. Tujuan Khusus :**

- Memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan secara tidak langsung (seperti alur gambaran dari cerita yang berisi pesan yang ingin disampaikan) mengenai unsur mistis dan kepercayaan kuno yang telah mengental dalam masyarakat Jepang.
- Mencoba menyampaikan pesan moral kepada para *audience* bahwa kepercayaan unsur mistis tidak dapat dihilangkan begitu saja,

karena kepercayaan itu merupakan jati diri maupun identitas yang telah dijaga para leluhur kita untuk dilestarikan. Tetapi, nasib maupun masa depan tidak ditentukan orang lain, melainkan diri kita sendiri yang harus mengubah nasib kita untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik, seperti yang dialami sang tokoh utama yang berusaha mencari jawaban atas takdir yang telah digariskan untuknya karena sang tokoh utama itu menginginkan sebuah kebahagiaan.

### **1.5. Ruang Lingkup Perancangan**

Pada ruang lingkup perancangan komik ini, pengarang mengambil setting latar belakang dari sebuah negara Jepang, segala tempat yang mendukung alur cerita komik ini, seperti kuil-kuil, rumah tradisional Jepang, pusat-pusat distrik dari Ibu Kota Jepang, Tokyo, dan sebagainya. Jalan ceritanya sendiri mengambil unsur serial misteri yang berhubungan dengan kekuatan gaib. Sedangkan mengenai karakter-karakter yang terdapat pada cerita ini, pengarang memakai aliran manga Jepang sebagai penggambarannya. Dan karakteristik sifat-sifat dari tokoh-tokoh yang ada, tidak jauh dari realita kehidupan dunia manusia. Hanya saja, alur cerita secara keseluruhan ini sangat *'berat'*, *angsty* (gelap dan kelam), dan makna yang terkandung didalamnya cukup padat, meski pengarang tetap memasukan unsur komedi sebagai penyegaran dari alur cerita yang tersusun setiap babnya. Sehingga komik ini, alur ceritanya hanya bisa diikuti oleh pemikiran remaja usia 15 tahun keatas dan dikhususkan untuk *audience* berusia 15 tahun keatas. Mengapa berusia 15 tahun keatas? Itu dikarenakan cerita ini mengandung pesan cerita yang membutuhkan pemikiran yang dapat dicerna dengan mengikuti setiap bab dalam setiap episode cerita tersebut. Selain itu juga menyangkut mengenai kepercayaan suatu keyakinan, yang tentu saja akan berpengaruh terhadap pemikiran bila dibaca selain *audience* berusia 15 tahun.

## 1.6. Manfaat Perancangan

### 1.6.1. Manfaat Secara Teoritis :

- Untuk mengetahui sejauh mana komik ini membahas mengenai alur cerita yang berhubungan dengan dunia mistis dan kekuatan supranatural.
- Meyakinkan bahwa perancangan komik ini hanyalah fiksi belaka, tetapi, alur cerita mengenai makna masa depan dan takdir adalah kenyataan yang dihadapi masyarakat.

### 1.6.2. Manfaat Secara Praktis :

- Menarik semangat dan kreatifitas para calon-calon komikus untuk membuat cerita komik yang berbeda dari kehidupan realita drama percintaan yang selama ini banyak diminati. Agar mereka bisa membuat suatu cerita misteri yang berbeda dari misteri yang ada menjadi suatu perancangan komik yang memiliki alur cerita yang bermakna dan memiliki *art work* yang bagus dan menarik.
- Memberikan hiburan ringan berupa bacaan diwaktu santai untuk para *audience* komik, dan mengajak *audience* untuk menelusuri kehidupan mistis, mengerti, dan memahami masyarakat Jepang memiliki kepercayaan yang berakar kuat dalam generasi keluarga mereka yang mereka sangat yakini.

## 1.7. Metodologi Perancangan

Dalam menentukan perancangan komik “GET TO U”, [Sebuah Pertemuan], tentunya dilakukan beberapa proses metodologi perancangan, seperti :

- **Metode Pengumpulan Data**

Mengumpulkan data mengenai tradisi masyarakat jepang dan segala sesuatu yang berhubungan dengan budaya masyarakat Jepang dan tempat-tempat penting, sejarah negeri Jepang dan sebagainya, baik dari internet, buku komik Jepang, dll.

- **Metode Analisis**

Menganalisa data yang ada dan membuat suatu referensi dan catatan mengenai suatu kesimpulan yang akan dijadikan panduan dalam membuat komik baik itu mengenai pendalaman karakter maupun latar belakang yang digunakan.

- **Metode Konsep Desain**

Komik *audience*, secara keseluruhan menceritakan tentang kehidupan tokoh utama yang bertemu dengan seseorang pemuda misterius yang ternyata membawa perubahan besar dalam kehidupannya mengenai takdir yang telah ditentukan yaitu sebagai seorang pendeta Dewa Naga. Dan menjadi awal mula rahasia dibalik kelahiran sang tokoh utama yang penuh tragedi memilukan. Meski secara keseluruhan, cerita ini hanyalah fiksi belaka, tetapi, tema cerita yang diangkat mengenai unsur mistis dan kepercayaan kuno yang dimiliki oleh masyarakat Jepang mengenai para dewa mereka yang telah dipuja selama ribuan tahun pada kejayaan periode Heian adalah nyata.

### 1.8. Sinopsis Cerita

**Hikaru Tomoe**, sang tokoh utama dalam cerita ini, lahir dengan membawa keberuntungan sekaligus malapetaka yang melimpah pada keluarga besar **Tomoe**. Sebab, Hikaru telah dipilih oleh **Dewa Naga** yang tak lain adalah dewa pelindung Tomoe sebagai perantara para dewa untuk melindungi dunia manusia dan dunia para dewa dari klan Iblis yang akan bangkit setelah tertidur ribuan tahun lamanya. Sedangkan malapetaka yang terjadi adalah kelahiran anak kembar dalam keluarga tersebut yang membawa kehancuran usaha/bisnis keluarga Tomoe sebagai keluarga *Onmyouji*.

Pertemuan Hikaru dengan seseorang yang hadir dalam hidupnya, telah merubah segalanya termasuk takdir Hikaru di masa depan dan kebenaran tersembunyi dalam rahasia keluarganya dan kebenaran identitas dirinya setelah 1000 tahun lamanya terkubur, akan membuka sebuah jawaban yang selama ini dicari 'dirinya' yang lain.....

## **1.9. Kerangka Perancangan**

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

- 1.1. Judul Perancangan
- 1.2. Latar Belakang Masalah
- 1.3. Batasan Masalah/Rumusan Masalah
- 1.4. Tujuan Perancangan
  - 1.4.1. Tujuan Umum
  - 1.4.2. Tujuan Khusus
- 1.5. Ruang Lingkup Perancangan
- 1.6. Manfaat Perancangan
  - 1.6.1. Manfaat Secara Teoritis
  - 1.6.2. Manfaat Secara Praktis
- 1.7. Metodologi Perancangan
- 1.8. Sinopsis Cerita
- 1.9. Kerangka Perancangan

### **BAB 2. ANALISIS DAN TINJAUAN**

- 2.1. Tinjauan Komik
- 2.2. Pengertian Komik dan Buku Komik
- 2.3. Sejarah dan Perkembangan Komik Di Dunia
  - 2.3.1. Sejarah Komik Pada Jaman Prasejarah
  - 2.3.2. Sejarah Komik Pada Jaman Mesir Kuno
  - 2.3.3. Sejarah Komik Eropa
  - 2.3.4. Sejarah Komik Amerika
  - 2.3.5. Sejarah Komik Jepang
- 2.4. Sejarah dan Perkembangan Komik Indonesia

### **BAB 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 Komik
  - 3.2.1. Tujuan Kreatif Komik

### 3.2.2. Strategi Kreatif Komik

#### 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

#### 3.10.1. Sketsa Para Tokoh

#### 3.10.2. Sketsa Cover Komik

#### 3.10.3. Final Art Work Cover Full Colour

#### 3.10.4. Final Art Work Komik Hitam Putih

## BAB 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

### 4.2. Saran

## LAMPIRAN

## DAFTAR PUSTAKA