

**PERANCANGAN KOMIK FIKSI GATOTKACA SANG KSATRIA
PEWARIS**

JURNAL

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh

**TOMI ADISON
NIM.1301215 / 2013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

JURNAL

**PERANCANGAN KOMIK FIKSI GATOTKACA SANG KSATRIA
PEWARIS**

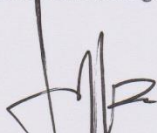
TOMI ADISON

Artikel ini disusun berdasarkan Karya akhir Tomi Adison” Perancangan Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris” untuk persyaratan wisuda Priode September 2018 dan telah diperiksa/di setujui oleh kedua pembimbing

Padang, 08 Agustus2018

Disetujui dan Disahkan Oleh :

Dosen Pembimbing I



Dra. Jupriani, M.Sn
NIP. 19631008.199003.2.003

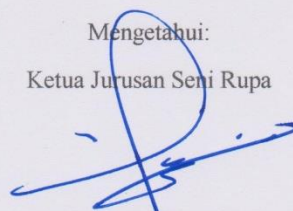
Dosen Pembimbing II



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn
NIP. 19630202.199303.1.002

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Svafwan, M.si
NIP.19570101.198103.1.010

PERANCANGAN KOMIK FIKSI GATOTKACA SANG KSATRIA PEWARIS

Tomi Adison¹, Jupriani², M. Nasrul Kamal³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: tomiadisonz@gmail.com

ABSTRAK

**Tomi Adison:Perancangan Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria
Pewaris. Tugas Akhir Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas
Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.**

Saat ini banyak sekali film yang mengangkat kisah superhero sebagai ceritanya, film dengan kisah *superhero* fiksi ini di sukai oleh banyak masyarakat di Indonesia terutama oleh para remaja. Kisah *superhero* yang dihadirkan di tanah air saat ini banyak yang berasal dari Amerika yakni dari perusahaan Marvel dan DC. Dari sekian banyak *superhero* yang menjadi idola jarang sekali ditemukan yang berasal dari tanah air.

Tujuan perancangan komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris dan juga komik dipilih sebagai media utama karena komik bisa menyampaikan pesan secara efektif dan apa yang disampaikan bisa langsung dipahami tanpa harus berpikir dulu seperti buku teks, maupun novel. Bila dibandingkan dengan novel, kelebihan komik terletak pada visualisasinya.

Metode yang digunakan dperancangan komik ini kualitatif, metode analisis data yang digunakan penulis dalam perancangan komik inimenggunakan metode 5W1H(*what, where, who, why, when, how*). Penulis melakukan analisa terhadap komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris yang belum pernah dibuat sebelumnya. Sebagai kajian dalam merancang komik dan ditunjang dengan media pendukung berupa *x-banner, poster, Flag Chain, pin, stiker, bookmark, gantungan kunci, Paper Bag, dan Gelas Plastik Berpenutup*, yang mampu mempromosikan komik Fiksi Gatot Kaca Sang Ksatria Pewaris.

Kata Kunci : Kisah wayang, Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris, Komik Fiksi.

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

PERANCANGAN KOMIK FIKSI GATOTKACA SANG KSATRIA PEWARIS

Tomi Adison¹, Jupriani², M. Nasrul Kamal³
Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email: tomiadisonz@gmail.com

ABSTRACT

**Tomi Adison: Designing Comic Fiction of Gatotkaca The Heir Knight.
Final Project Design Visual Communication,
Department of Fine Arts, Faculty of Languages
and Arts, State University of Padang.**

Currently, many superhero films that picked up the story as a story, fiction superhero film with the story of these preferred by many people in Indonesia, especially by teenagers. Superhero tale presented in the homeland at this time many came from the American company Marvel and DC. Of the many superhero who became an idol rarely found from the ground water.

Fiction comic design objectives Ghatotkacha the Knights Heir and comics also selected as the primary medium for comics can convey the message effectively and what can be delivered immediately understood without having to think about it as a textbook, nor a novel. When compared to novels, comics advantages lies in the visualization.

The method used dperancangan this comic qualitative data analysis methods used in the design of the comic's author using 5W1H (what, where, who, why, when, how). The author conducted an analysis of the Knights of comic fiction Heir Ghatotkacha that has never been made before. As a study in designing comics and supported by media support in the form of x-banners, posters, flags Chain, pins, stickers, bookmarks, key chains, Paper Bag, and a covered plastic glasses, which can promote the comic Fiction Billy Glass Knight Heir.

Keywords: Puppet Story, Gatotkaca the heir knight, Comic Fiction.

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode Maret 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

A. Pendahuluan

Film bertemakan *superhero* atau pahlawan super saat ini sangat diminati oleh hampir seluruh kalangan masyarakat Indonesia, terutama sangat diminati oleh kalangan remaja. Film yang bergenre *superhero* yang ditayangkan di tanah air saat ini di dominasi oleh film yang berasal dari Amerika. Perusahaan yang memproduksi film dengan genre *superhero* yang paling terkenal ialah Marvel dan DC. Marvel dan DC juga merupakan perusahaan buku komik terbesar dan tertua di Amerika. Banyak sekali *superhero* yang telah dilahirkan oleh kedua perusahaan tersebut diantaranya ialah Hulk, Thor, Iron man dan Captain America yang berasal dari Marvel atau Superman, Batman, Flash, dan Wonder Woman yang berasal dari DC. Buku komik yang di produksi oleh Marvel dan DC memiliki genre *superhero* fiksi.

Di Indonesia komik *superhero* fiksi sebenarnya sudah ada sejak tahun 1950-an melalui karya R.A. Kosasih dengan karyanya yang diberi judul Sri Asih, tetapi pada saat itu karyanya sempat di protes karena dianggap terlalu menjiplak komik Amerika. Kemudian R.A. Kosasih alam karya komiknya seperti cerita mahabharata.

Tahun 1960 hingga 1970-an merupakan masa kejayaan bagi komik membuat komik wayang dengan memasukkan unsur cerita rakyat ke dIndonesia, banyak sekali komik *superhero* fiksi yang lahir diantaranya Gundala Putra Petir karya Hasmi, Panji Tengkorak karya Hans Jadalara dan Si Buta Dari Gua Hantu oleh Ganes TH, gaya karakter dalam komik

pada masa ini masih tetap terpengaruh oleh gaya komik Amerika tetapi dengan latar belakang cerita dengan nuansa lokal Indonesia.

Kejayaan komik Indonesia sempat terpuruk pada periode tahun 1980-an karena masuknya komik Jepang dan Eropa. Kemudian komik Indonesia mulai bangkit kembali sejak tahun 2010-an hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi dan internet yang berkembang pesat, sehingga membuka peluang untuk berkarya semakin besar. Komik bertemakan *superhero* fiksi mulai banyak di produksi kembali di antaranya ialah Garudayana karya Is Yuniarto.

Buku komik yang bertemakan *superhero* dan fiksi sangat menarik bagi banyak orang, yang membuat buku komik *superhero* fiksi menarik ialah karena ceritanya bisa membuat orang yang membacanya berimajinasi tentang hal yang tidak logis, dan diluar nalar manusia misalnya pertempuran dengan makhluk luar angkasa. Komik yang bergenre fiksi mengambil langkah dalam bentuk cerita dan gambar, untuk menyampaikan *point*, perspektif pengarang, atau hanya sekedar untuk menghibur. Pada dasarnya karya jenis ini tidak butuh fakta, logika atau kisah nyata, apa dan bagaimana isinya, semua tergantung pada sang pengarangnya.

Sekarang ini semakin banyak film yang bertemakan *superhero* yang di produksi dan ditayangkan di Indonesia, setiap tahun sedikitnya 5 judul film *superhero* di produksi oleh Marvel maupun DC dan film *superhero* yang berasal dari Amerika memang selalu berhasil menyita

perhatian banyak penonton terutama di kalangan remaja, melihat fenomena tersebut penulis tertarik mengangkat kembali kisah *superhero* dan fiksi dalam bentuk komik dengan nuansa lokal Indonesia untuk memberikan media hiburan dengan nuansa yang baru kepada para remaja yang ada di Indonesia. Sosok *superhero* yang menjadi inspirasi bagi penulis dalam pembuatan komik fiksi ialah Gatotkaca, Gatotkaca di ambil sebagai referensi karena sosok Gatotkaca menggambarkan sosok yang berani, kuat, tangguh dan tangkas.

Komik Gatotkaca ini nantinya akan dirancang dalam bentuk media komik yang bergenre fiksi. Penulis nantinya membuat cerita baru dan sesuai dengan kehidupan zaman sekarang. Di pilihnya cerita dengan nuansa yang lebih modern karena untuk menyesuaikan dengan selera pasar yang ada saat ini. Buku komik fiksi yang akan dibuat ini memberikan sebuah media baca alternatif kepada para remaja tentang cerita Gatotkaca. Karya akhir ini di beri judul **“Perancangan Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris”**.

B. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan komik fiksi Gatotkaca sang ksatria pewaris ialah metode kualitatif. Menurut pendapat dari Sugiyono (2011:15) metode yang dipakai untuk meneliti pada objek yang alamiah peneliti bertindak menjadi instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian menekankan makna.

Metode perancangan ialah suatu urutan kerja yang sistematis dan terencana yang bertujuan untuk membuat sebuah desain agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi melalui pemilihan alternatif. Dengan metode ini dimungkinkan melakukan analisa yang rasional dan penentuan syarat-syarat awal yang realistis.

Metode yang dipakai untuk melakukan analisis terhadap masalah adalah 5W+1H. Metode ini bisa dipakai dalam menentukan pokok masalah dan jalan keluarnya. 5W+1H merupakan singkatan dari 5W yaitu *What, Where, When, Why, Who*, dan 1H yaitu *How*. Dijabarkan sebagai berikut:

1. ***What*** (apa permasalahan yang diangkat ?)

Permasalahan yang diangkat dalam karya ini ialah mengenai banyaknya film yang mengangkat kisah superhero yang sangat disukai oleh masyarakat Indonesia terutama oleh kaum remaja, film yang menjadi favorit oleh banyak remaja Indonesia saat ini merupakan film yang berasal dari Amerika yakni dari perusahaan Marvel dan DC. Dan kurangnya media hiburan yang mengangkat cerita dengan nuansa Indonesia. Dan yang menjadi tema dalam karya ini ialah mengenalkan kembali kisah-kisah pewayangan terutama kisah Gatotkaca yang dikemas dengan nuansa cerita yang lebih modern.

2. **Where** (dimana komik ini akan dipasarkan ?)

Komik ini rencananya akan di pasarkan dan di edarkan di daerah perkotaan, dan yang menjadi fokus utamanya ialah kota Bengkulu dan kota Padang.

3. **When** (kapan komik ini dibuat ?)

Terjadi waktu sekarang, dirancang saat perancangan komik ini dibuat, yaitu pada tahun 2017 sampai 2018.

4. **Why** (kenapa komik ini layak untuk dibicarakan ?)

Karena kisah yang akan di angkat dalam komik ini nantinya merupakan kisah fiksi yang dibuat sendiri oleh penulis. Kisah fiksi ini nantinya akan menjadi pembeda dengan kisah yang sudah ada sebelumnya dan hal tersebut akan menjadi daya tarik sendiri bagi para pembaca, para remaja khususnya. Selain itu penulis juga ingin menyampaikan pesan kepada para remaja agar peduli untuk membantu dan menolong orang lain dan berani dalam melakukan tindakan yang benar.

5. **Who** (siapa yang menjadi target audien ?)

Target audien ialah anak-anak remaja umur 13 tahun sampai 19 tahun.

6. **How** (bagaimana cara merancang komik fiksi ini ?)

Berawal dari pengumpulan dan pembahasan data terkait dengan kisah Gatotkaca, lalu kemudian menciptakan karakter komik dari parameter kisah Gatotkaca yang dilihat dari segi warna, penamaan,

dan cerita/histori yang ada dibalik masing-masing karakter pewayangan dalam kisah Gatotkaca yang kemudian dirancanglah karakter-karakter komik, berdasarkan data tersebut yang dirancang dalam komik fiksi.

Pemilihan metode ini tepat untuk perancangan sebuah komik, karena akan menjelaskan berbagai aspek perancangan komik nantinya, komik membutuhkan tema, cerita, tokoh, target audien yang akan dicapai dan keunikan-keunikan komik yang dapat mengangkat pengangkatan karya perancangan komik yaitu komik fiksi “Perancangan Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris”, maka dengan penjelasan melalui metode 5W1H ini dapat didiskripsikan secara jelas mengenai permasalahan dan perancangan.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi yang mudah dimengerti. Awalnya komik hanya sebatas cerita humor yang dimuat disurat kabar namun kini komik telah meningkat menjadi salah satu media komunikasi visual.

Sekitar tahun 1980-an aktivitas komik di Indonesia perkembangannya mulai mengalami penurunan. Pasar komik tanah air mulai diserbu oleh komik dari Jepang yang disebut dengan istilah manga.

(Perancangan Komik Lurah Kincia Berdarah, Google Scholar, Putra Satria Rida, Jupriani, Riri Trinanda)

Komik fiksi “Gatokaca Sang Ksatria Pewaris” ini dirancang untuk menumbuhkan minat membaca dan menjadikan target audien selalu berpikir kreatif. Dalam menyampaikan cerita tentang pewayangan khususnya cerita Gatokaca penulis mengemasnya dengan semenarik mungkin sehingga mudah dimengerti dan menyenangkan.

Media utama merupakan buku komik yang merupakan komik yang dibuat dalam bentuk buku yang bukan merupakan bagian dari media cetak yang lain.

Ukuran : 14,8 cm x 21 cm (A5)

Material : *Manila Paper* 180 gr

Teknik : *Digital printing*

Harga : Rp. 50.000,-/ pcs x 5

Total : Rp. 250.000,-

2. Pendekatan Verbal

Konsep dari Perancangan Komik Fiksi “Gatokaca Sang Ksatria Pewaris” adalah penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh target audien yaitu anak remaja. Penggunaan bahasa mudah dimengerti dan tidak berbelit namun pesan dan makna yang dikandung bisa tersampaikan secara baik.

3. Pendekatan Visual

a. Format Desain Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris

Perancangan Komik Fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris diawali dengan melihat serta mencermati mengenai fenomena saat ini dimana anak-anak dan remaja di tanah air saat ini sangat menyukai cerita-cerita yang bertemakan superhero ditambah lagi saat ini film-film yang mengangkat kisah superhero juga sedang diminati dan bisa dikatakan bahwa film tentang superhero ini menjadi favorit tontonan bagi anak-anak dan remaja di Indonesia saat ini. Selanjutnya pembuatan naskah cerita, setelah naskah cerita selanjutnya pembuatan *Storyline*. Selanjutnya *scan* dan *coloring* secara digital menggunakan *software PaintToolSai* dan *Manga Studio* pada pc.

b. Gambar

Pendekatan Visual dari segi gambar komik didalam Perancangan Komik Fiksi “Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris” memakai gaya kartun dan karakter yang digambarkan dalam komik fiksi Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris dirancang berdasarkan inspirasi dari tokoh cerita dalam cerita pewayangan ditambah dengan penambahan aksesoris yang terinspirasi dari bentuk-bentuk benda budaya yang ada di Indonesia.

Richa Agnellia Utarie (2018), Ilustrasi memperlihatkan suasana kebersamaan tokoh dalam buku, sehingga memberi gambaran yang gembira dan hangat.

(Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Motivasi Diri Bagi Siswa SMP, Jurnal Scholar, Richa Agnellia Utarie, M. Nasrul Kamal, Riri Trinanda)

c. Warna

Warna-warna yang digunakan dan dipakai dalam Perancangan Komik Fiksi “Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris” ialah menggunakan warna-warna pop yaitu warna yang cerah dan terang. pemilihan warna juga disesuaikan dengan karakter Gatotkaca dan karakter Angkara.

d. Font

1) Head Line

Font yang digunakan merupakan desain penulis sendiri



2) Body copy

Kalimat dialog dan kata-kata yang menjelaskan cerita didalam komik serta nama karakter.

ARMOR PIERCING
BLAMBLAM
CRASHLANDING-BB
DEATHRATTLE-BB
FULL-BLEED-BB
ONETWOPUNCH-BB
PALOOKA-BB
VAPORIZED-BB
ANIMEACE2

D. Final Desain

a. Media Utama

1) Kover Komik



Kover

2) Halaman Isi



Halaman 1-2



Halaman 3-4



5



6

Halaman 5-6



7



8

Halaman 7-8



9



10

Halaman 9-10



11



12

Halaman 11-12



13



14

Halaman 13-14



15



16

Halaman 15-16



17



18

Halaman 17-18



19



20

Halaman 19-20



21



22

Halaman 21-22



23



24

Halaman 23-24



25



26

Halaman 25-26



27



28

Halaman 27-28



29



30

Halaman 29-30

3) Media Pendukung



Poster

X-Banner

Flag Chain

Stiker



Pin



Gantungan Kunci



Paper Bag



Book Mark



Gelas Plastik Berpenutup

E. Penutup

1. Kesimpulan

Banyak media hiburan terutama film yang mengangkat kisah superhero atau pahlawan super saat ini membuat masyarakat memilih film dengan genre superhero sebagai media hiburan yang mereka sukai terutama remaja, film superhero yang ada saat ini kebanyakan berasal dari Amerika yakni dari perusahaan Marvel dan DC. Media hiburan yang mengangkat konten lokal saat ini mulai kembali berkembang misalnya komik dengan unsur cerita tanah air. Melihat fenomena ini maka penulis berminat untuk membuat buku komik fiksi dengan nuansa lokal Indonesia, buku komik ini bercerita tentang superhero fiksi yang mengambil inspirasi dari sosok Gatotkaca yang diberi judul Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris.

Tujuan dari buku komik Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris adalah untuk memperkenalkan kembali kisah pewayangan dengan nuansa fiksi modern. Cerita komik Gatotkaca di buat baru dan di sesuaikan dengan zaman sekarang. Di pilihnya cerita dengan nuansa yang lebih modern karena untuk menyesuaikan dengan selera pasar yang ada saat ini, dimana cerita dengan unsur modern lebih di sukai dan diminati oleh kalangan remaja.

Fokus sasaran dalam perancangan buku komik Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris adalah anak-anak remaja di Indonesia. Pada umumnya para remaja lebih tertarik dan menyukai setengah atau sehalaman penuh gambar disertai dengan narasi dan dialog didalamnya. Karakter dalam

buku komik Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris ada dua tokoh utama yaitu prasetya yang sekaligus menjadi karakter Gatotkaca dan Angkara sebagai karakter antagonis. karakter dirancang lebih dahulu dalam bentuk manual lalu *inker* dan kemudian *digital*. Proses perancangan karakter menggunakan aplikasi *PainTool SAI* dan *Manga Studio*.

Buku komik ini didukung oleh media utama yang terdiri dari 30 halaman, kemudian media pendukung adalah poster, stiker, pin, x-banner, *paper bag*, *flag chain*, gantungan kunci, dan pembatas buku.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penulis membuat saran yakni:

1. Dengan adanya buku komik ini para remaja mendapatkan media hiburan yang baru tentang cerita superhero dan mendapatkan referensi yang baru tentang superhero Indonesia.
2. Bagi perancang yang akan merancang buku komik Gatotkaca Sang Ksatria Pewaris untuk para remaja persiapkan data visual, verbal, dan data yang dibutuhkan untuk membuat buku.

DAFTAR RUJUKAN

- Agnellia, Utarie, R., Dr. Nasrul Kamal, M. M.Sn., Trinanda Riri S.Pd, M.Sn., (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Motivasi Diri Bagi Siswa. *dekave*, 7(2).
- Diotama. 2017. Perancangan Komik Holyland. Padang. Universitas Negeri Padang.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comic: The Invisible Art*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Nurgiyantoro, Burhan. 1952. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putra, Satria Rida, Dra. Jupriani, M.Sn., & Riri Trinanda, S.Pd, M.Sn., (2018). Perancangan Komik Lurah Kincia. *dekave*, 7(3).
- <http://www.antarasumbar.com/berita/211335/sawahlunto-miliki-wayang-perpaduan-kebudayaan-jawa-minangkabau.html>. Diakses 20 Oktober 2017