

**PERANCANGAN  
BUKU KOMIK EDUKASI *EVENT ORGANIZER*  
BAGI PELAJAR SMA**

**JURNAL**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
Menyelesaikan program sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh :**  
**Yadi Syanurdi**  
**NIM : 14027081**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG 2019**

Wisuda periode 2019

**JURNAL**

**PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI *EVENT ORGANIZER* BAGI  
SISWA SMA**

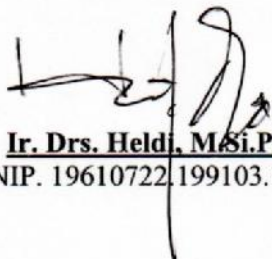
**Yadi Syanurdi**

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perancangan Buku Komik Edukasi *Event Organizer* Bagi Siswa SMA” untuk persyaratan wisuda periode september 2019 dan telah diperiksa / disetujui oleh pembimbing.

Padang, 13 Agustus 2019


Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I




**Ir. Drs. Heldi, M.Si.Ph.D**  
NIP. 19610722.199103.1.001

Pembimbing II



**Drs. Mediagus, M.Pd.**  
NIP. 19620815.199001.1.001

Mengetahui  
Ketua Jurusan Seni Rupa



**Drs. Syafwan, M.Si**  
NIP. 19570101.198103.1.010

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI *EVENT ORGANIZER* BAGI  
PELAJAR SMA**

**Yadi Syanurdi<sup>1</sup>, Heldi<sup>2</sup>, Mediagus<sup>3</sup>**

Prodi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Bahasa dan Seni

Email: yadisy95@yahoo.com

**Yadi Syanurdi (2019): “ Perancangan Komik Edukasi Event Organizer Bagi Pelajar SMA” Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.**

Permasalahan yang mendasar perancangan ini adalah, pelajar SMA kurang memahami tentang event organizer, dan kurang optimal dalam menjalankan aktivitas atau kegiatan pada *event*. Tujuan perancangan ini adalah untuk membantu siswa lebih memahami tentang *event organizer*, melalui sebuah media edukasi berupa komik. Metode perancangan yang digunakan, adalah *glass box*, dimana hasil akhir dari sebuah karya sudah tergambar dari proses yang rasional. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data akan diolah dengan pendekatan analisis 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*). Pendekatan kreatif yang dilakukan menggunakan media pendukung: *stiker, poster, t-shirt, e-book, x-banner, tote bag dan note book*. Komik edukasi ini akan menggunakan visual karakter berupa anak SMA, menggunakan bahasa formal dan non formal, dan diselingi dengan halaman dan panel non komik yang berisi penjelasan, foto, atau infografis untuk membantu dalam menerangkan materi.

**Kata kunci: Komik, Edukasi, *Event*, *Organizer*, Pelajar.**

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual Untuk Wisuda Periode September 2018

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

**ABSTRACT**  
**THE DESIGN OF BOOK OF EDUCATION ABOUT EVENT ORGANIZER  
FOR SENIOR HIGHT SCHOOL**

Yadi Syanurdi<sup>1</sup>, heldi<sup>2</sup>, mediagus<sup>3</sup>  
*Study Program Visual Communication Design*  
*Faculty language and design*  
Email: yadis95@yahoo.com

***Yadi Syanurdi (2019): “The Design Of Book Of Education About Event Organizer For Senior Hight School” Final Task Visual Communication Design, Majoring Art, Faculty Language and Design, Padang State University.***

The basic problem of this design is, high school students do not understand the event organizer, and are not optimal in carrying out activities or activities at the event. The purpose of this design is to help students better understand the event organizer, through an educational medium in the form of comics. The design method used is glass box, where the final result of a work has been drawn from a rational process. Data collection is done through interviews, observations, and documentation. Data will be processed using the 5W + 1H analysis approach (what, who, when, where, why, and how). Creative approach taken using supporting media: stickers, posters, t-shirts, e-books, x-banners, tote bags and note books. This educational comic will use visual characters in the form of high school children, using formal and non-formal language, and interspersed with non-comic pages and panels that contain explanations, photos, or infographics to assist in explaining the material.

***Keywords: Comik, Education, Event, Organizer, Student.***

## A. Pendahuluan

*Event organizer* adalah kegiatan mengatur, mengelola, dan menjalankan suatu acara Hafitdz (2017: 21) menjelaskan dalam bukunya bahwa *event* merupakan suatu peristiwa terencana dan bukan kejadian tiba-tiba yang memiliki tujuan tertentu, sedangkan Yahya (2016: 01) dalam bukunya menjelaskan bahwa *organizer* adalah orang yang mengorganisasikan. Dengan kata lain *event organizer* adalah orang yang mengorganisasikan sebuah kegiatan terencana dan memiliki tujuan dari pelaksanaannya. Siswa SMA sering mengangkat *event* yang cukup menarik, pada tingkat sekolah. Tetapi tetap ditemukan kesalahan pada proses pengerjaannya. Penyebab utama dari permasalahan ini adalah karenan selalu terjadi regenerasi pada susunan organisasi intra sekolah (OSIS). Sehingga jabatan kepanitiaan dipegang oleh siswa tahun 1 dan 2, yang masi belum faham tentang segala sesuatu yang berhubungan tentang *event*.

Diperlukan suatu media belajar yang membantu siswa memahami tentang *event organizer*. Miranda Wahyuning Tiyas (2015:2) dalam jurnal penelitian yang ia tulis, menyimpulkan bahwa komik memiliki potensi tersendiri sebagai bahan ajar, ia juga menyatakan bahwa siswa cukup termotifasi belajar dari bahan ajar berupa komik karena remaja lebih senang membaca komik, dan komik memiliki cerita yang runtun serta penjelasanya didampingi dengan gambar ilustrasi sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami, dan lebih mudah untuk diingat.

Putra (2018: 4) dalam jurnal yang ia tulis mengatakan ilustrasi adalah salah satu karya seni berupa gambar yang didalamnya terdapat informasi komik adalah cerita bergambar yang tersusun dalam suatu tatanan gambar dan balon kata, yang bertujuan untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Yuni (2015: 5) dalam sebuah jurnal menerangkan bahwa komik merupakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita.

Melihat potensi dari komik tersebut, penulis bermaksud merancang suatu media belajar berupa komik edukasi yang membahas tentang *event organizer* untuk siswa SMA. Oleh karena itu penulis mengangkat judul

perancangan karya akhir ini dengan **“Perancangan Buku Komik Eduaksi *Event Organizer* Bagi Pelajar SMA”**.

## **B. Metode Perancangan**

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode *glass box.glass box* adalah metode perancangan dimana hasil akhir dari karya sudah tergambar dari proses yang rasional. Diyah (2018: 4) dalam jurnal yang ia tulis menerangkan bahwa metode *glass box* adalah perancangan yang dimulai dari pengumpulan data, wawancara, dan observasi, yang dilakukan secara rasional.

Dalam proses pengerjaannya, penulis mengumpulkan data, baik wawancara, observasi, maupun dokumentasi. Yang kemudian dirangkum, dan di susun dalam sebuah cerita. Dari cerita yang disusun, penulis sudah bisa membayangkan adegan dari cerita dalam bentuk sketsa. Dari sketsa yang dibuat maka hasil akhir dari komik yang akan dibuat akan tergambar. Data yang didapat dari observasi, wawancara, maupun *study literatur* nantinya akan diolah dengan pendekatan analisis 5W+1H. Oktavia (2018:4) menjelaskan dalam jurnal yang ia tulis bahwa metode 5W+1H merupakan 6 pertanyaan yang dapat memicu ide dengan menjawab pertanyaan apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana.

### **1. What (apa) apa permasalahan yang terjadi?**

Dari hasil observasi, *study literatur*, dan wawancara, penulis menyimpulkan bahwa permasalahan yang melatar belakangi perancangan komik edukasi ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang event organizer.

### **2. who (siapa) siapa yang mengalami permasalahan ini?**

Permasalahan ini dialami oleh siswa SMA yang aktif di organisasi khususnya organisasi siswa intra sekolah (OSIS).

### **3. When (kapan) kapan mereka mengalami permasalahan ini?**

Permasalahan ini mereka alami ketika mereka menjabat kepanitiaan ditahun 1 dan 2, dimana mereka belum terlalu mengenal tentang *event organizer*.

**4. Where (dimana) dimana permasalahan ini terjadi?**

Permasalahan yang melatar belakangi perancangan ini terjadi di lingkungan sekolah.

**5. Why (kenapa) kenapa permasalahan ini bisa terjadi?**

Permasalahan ini bisa terjadi karena belum ditemukan, media belajar yang mampu menarik minat siswa SMA untuk lebih memahami tentang *event organizer*.

**6. How (bagaimana) bagaimana solusi untuk masalah yang terjadi?**

Untuk itu penulis ingin membuat sebuah media belajar yang membantu siswa SMA lebih memahami tentang *event organizer*. Sehingga mereka dapat menjalankan *event* sekolah dengan lebih baik.

**C. Pembahasan**

**1. Media Utama**

Dalam proses pengerjaan komiknya penulis menggunakan langkah-langkah membuat komik seperti yang dilakukan oleh Maharsi. Maharis (2002: 125-150) menjelaskan bahwa ada 11 tahapan dalam membuat komik, yaitu membuat sinopsis, membuat *story line*, membuat tokoh verbal, membuat tokoh visual, sketsa layout, penintaan, pewarnaan, menambahkan balon text dengan komputer, membuat cover, melakukan layout pra percetakan, dan finishing atau mengecek kembali. Sedikit berbeda dari yang diajarkan oleh maharsi, penulis melakukan penintaan dan pewarnaan dengan komputer secara digital.

Untuk ceritanya, penulis merangkum hasil wawancara, observasi dan *study literatur*, dalam sebuah *story line*. Cerita yang dihasilkan, berupa perjuangan sekelompok anak dalam menjalankan sebuah *event*, yang nantinya akan didampingi dengan infograsi, foto, dan halaman penjelasan untuk menunjang materi.

Dalam proses pengerjaanya penulis menggunakan *software, peintoolsai* untuk ilustrasinya, melayout di *manga studio*. Dan melakukan finishing dengan aplikasi *photoshop*.

## 2. Pendekatan Verbal

untuk pendekatan verbal, penulis menggunakan bahasa Indonesia. Kalimatnya sendiri adalah kalimat sehari-hari (non formal), agar terkesan lebih natural. Halaman pada buku ini dibagi atas 2 kategori, yaitu halaman komik, dan halaman non komik.

Pada halaman komik penulis menggunakan font back issues BB sebagai text komik, dan badaboom BB sebagai text verbal *sound effect*

Back issues BB:

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

Badaboom BB:

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

Pada halaman non komik/ full text penulis menggunakan arial sebagai body copy, dan bebas neue sebagai headline.

Arial:

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Bebas neue:

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

## 3. Pendekatan Visual

### a. Karakter

Pada perancangan ini penulis menggunakan visual karakter berupa anak SMA, menyesuaikan dengan tema komik ini. Terdapat 10 karakter penting dalam komik edukasi *event organizer* ini, yaitu 6 karakter utama, dan 4 karakter sampingan





**JAKA**



**TASYA**



**BAGAS**

Gambar 1. Desain karakter Jaka, Tasya, dan Bagas  
Sumber : Yadi Syanurdi 2019



**PUTRI**



**DINA**



**ADITIA**

Gambar 2. desain karakter Putri, Dina, dan Aditia  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



Gambar 3. Desain karakter pak gunawan, santoso, burhan, dan buk anita  
 Sumber: Yadi Syanurdi 2019

**b. Headline**

Untuk headline judul, penulis ingin memberi kesan, kerja sama, dan kekompakan, sesuai dengan tema dari perancangan komik edukasi event organizer ini. Penulis menggunakan visual sekelompok remaja yang bekerjasama membuat *standing font* bertuliskan *event*.



Gambar 4. Headline Komik Edukasi Event Organizer Bagi Siswa SMA. Sumber : Yadi Syanurdi 2019

### c. Warna

Pada komik edukasi ini penulis menggunakan warna merah (magenta) dan warna orange. Penulis ingin menggambarkan kesan semangat, kerjakeras, kebersamaan, dan ceria. Sifat-sifat tersebut tergambar dari warna merah dan orange tersebut.

Warna merah dan orange merupakan warna yang bersebelahan pada lingkaran warna (analogus) dengan kata lain warna ini masi berkesan harmoni



Warna Primer # ed1942

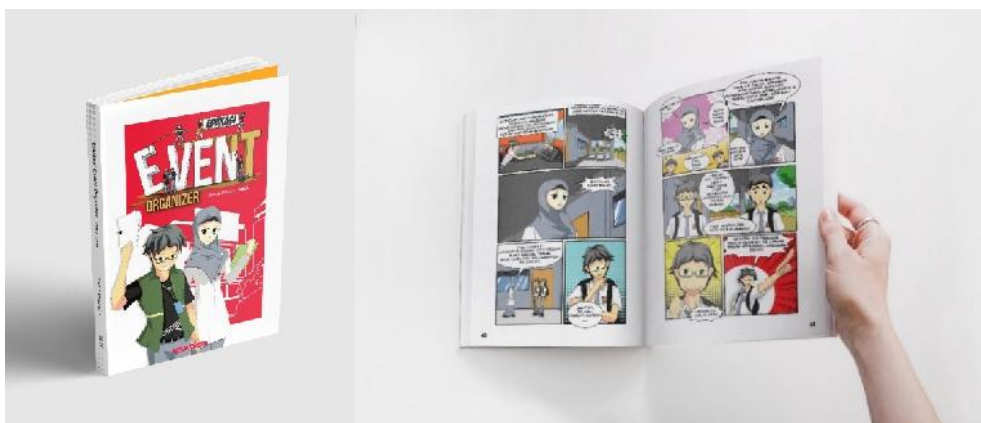


Warna Sekunder # f7941d

## D. Final Desain

### 1. Media Utama

Hasil akhir dari perancangan ini, komik ini berisi 79 halaman. Dan dicetak dengan ukuran A5



Gambar 5. Tampilan Komik Edukasi *Event Organizer* Bagi Pelajar SMA  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



1



2



**APA ITU EVENT.....?**

Hafidz (2017:21) menyatakan dalam sebuah buku bahwa "Event adalah peristiwa (berencana) dan bukan kejadian (tiba-tiba) yang memiliki tujuan tertentu"

Sedangkan untuk **EVENT ORGANIZER** adalah orang-orang yang mengorganisir suatu kegiatan yang terencana dan memiliki tujuan dari pelaksanaannya.

KIRA-KIRA KAYA GINI.....



Acara sekolah (*school event/ school eve*) lebih ke kegiatan terencana, yang diadakan di sekolah, dan dipantau sendiri oleh siswa. Event sekolah dapat berupa perayaan, lomba, seminar, bazar, pameran dan lain-lain



Pameran pameran antar kelas, SMA N 01 BATULANGKAR ditunjukkan oleh siswa SMA N 01 BATULANGKAR



Lomba antar antar kelas, SMA N 01 BATULANGKAR ditunjukkan oleh siswa SMA N 01 BATULANGKAR



4

Gambar 6. Sample halaman komik edukasi *event organizer* halaman 1-4  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



BAGIAN-BAGIAN  
**SURAT RESMI**

kepala atau kop surat

tanggal surat

nomor surat:

lampiran

HAL/ perihal

alamat tujuan.....

salam pembuka

isi surat.....

salam penutup:

tanda tangan

nama, jabatan

lembusan.....

DI ATAS ADALAH BENTUK PENULISAN SURAT RESMI. SEPERTI SURAT INI, UNDANGAN ATAU PEMINJAMAN, YANG MEMBEDAKAN MANJALAH TUJUAN DARI SURATNYA.

JUJUR DAN JELAS PEMBAHASAN, JIKA BARANG YANG DIPINJAM CUKUP BANYAK, MAKA APAN UJILAMPISKAN SEBAGAI LAMPIRAN DHALAMAN KUNJULU



37







38









39








40

Gambar 7. Sample halaman komik edukasi event organizer halaman 37-40  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019

## 2. Media Pendukung



Gambar 8. Final poster komik edukasi *event organizer*  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



Gambar 9. Final stiker komik edukasi *event organizer*  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



Gambar 10. final x banner komik edukasi *event organizer*  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



Gambar 11. Final desain tote bag komik edukasi *event organizer*  
Sumber: Yadi Syanurdi 2019



Gambar 12. Final t shirt komik edukasi *event organizer*

Sumber: Yadi Syanurdi 2019



Gambar 13. Final desain buku catatan

Sumber : Yadi Syanurdi 2019



Gambar 14. E komik dan barcode RQ untuk mengaksesnya

Sumber: Yadi Syanurdi 2019



## **E. Kesimpulan Dan Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dari perancangan ini penulis menarik kesimpulan bahwa pelajar SMA khususnya yang baru aktif dikepanitiaan, belum memahami tentang event organizer. Untuk itu penulis membuat media belajar berupa komik edukasi. Komik cocok digunakan sebagai media belajar dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtun dan diselingi dengan gambar sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah difahami.

Dalam prosesnya karya ini menghasilkan satu media utama berupa komik, dan 7 media penunjang, berupa poster, x banner, stiker, t shirt, note book, tote bag, dan e book.

Masukan dan saran yang didapat untuk perancangan ini umumnya berupa pengetikan yang salah, dan anatomi yang perlu diperbaiki, tetapi secara keseluruhan sudah tergolong baik.

## Daftar Rujukan

- Hafidz, Novel, Ibnu. 2017. *Chief event organize* (1st ed). Yogyakarta; gaya media.
- Maharsi, indria. 2002. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta; Kata Buku
- Sari, Y. M., & Sandra, Y. (2015). Trend Kartun Jepang Terhadap Perilaku Berkarya Komik Siswa Sman 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. *Serupa The Journal Of Art Education*, 4(1).
- Meliani Oktavia, I., Heldi, M. S., & Elia Pebriyeni, S. P. (2018). Visualisasi Buku Cerita Bergambar Putri Tujuh Provinsi Riau Pelestarian Nilai-Nilai Tradisional. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Putra, F. W., Heldi, I. D., Si, M., & Trinanda, R. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Puti Sari Banilai Kabupaten Limapuluh Kota. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Tyas, M. W., & Wahyuni, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berupa Komik Edukasi Pada Pokok Bahasan Objek IPA dan Pengamatannya Di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1), 32-37.
- Yahya. 2016. *Manajemen seni rupa*. Jakarta. Kencana.