



PERANCANGAN BUKU
“MUDAH DAN MENYENANGKAN MEMBUAT KOMIK”

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh:

Nama : Mohammad Haykel

Nim : 44409010029

Jurusan : Visual and Art Communication

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Mohammad Haykel
NIM : 44409010029
Bidang Studi : Visual and Art Communication
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Buku “Mudah dan Menyenangkan
Membuat Komik”

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Menyetujui,

Pembimbing I

(Sunarwati. M.Si)

Pembimbing II

(Cahyoko Triharsatmo, S.ds)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF

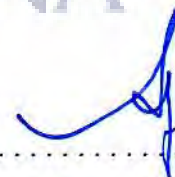
Nama : Mohammad Haykel
NIM : 44409010029
Bidang Studi : Visual and Art Communication
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Buku “Mudah dan Menyenangkan
Membuat Komik”

Jakarta, Juli, 2015

1. Ketua Sidang
(Dadan Iskandar.M.Si)

(.....)

2. Penguji Ahli
(Agus Nursidhi.M.Ds)

(.....)

3. Pembimbing I
(Sunarwati. M.Si)

(.....)

4. Pembimbing II
(Cahyoko Triharsatmo, S.ds)

(.....)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF

Nama : Mohammad Haykel
NIM : 44409010029
Bidang Studi : Visual and Art Communication
Judul Skripsi Aplikatif : Perancangan Buku “Mudah dan Menyenangkan
Membuat Komik”

Jakarta, Juli, 2015

UNIVERSITAS

Disetujui dan Diterima Oleh:

MERCU BUANA

Pembimbing I

(Sunarwati. M.Si)

Pembimbing II

(Cahyoko Triharsatmo, S.ds)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi,

(Dr. Agustina Zubair.M.Si)

Ketua Bidang Studi,

(Ira Purwitasari.S.Sos.M.Ikom)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur selalu penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini sesuai yang telah direncanakan dengan baik. Shalawat serta salam pula selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang telah memperjuangkan kehidupan umatnya dari dunia kegelapan kepada dunia yang terang-benderang ini.

Perjuangan dan kesabaran penulis tidak terlepas dari dorongan dan motivasi orang-orang terdekat. Terima kasih yang tidak terkecil kepada orang tua dan keluarga atas pengorbanannya selama ini yang tidak akan pernah penulis lupakan, sampai pada akhirnya penulis dapat menyusun laporan Skripsi Aplikatif ini dengan judul **“Perancangan Buku Mudah dan Menyenangkan Membuat Komik”**.

Penulis menyadari betul bahwa materi Skripsi Aplikatif ini masih jauh dari kata sempurna, karena penulis juga sedang dalam tahap proses pembelajaran. Tujuan penyusunan Skripsi Aplikatif merupakan persyaratan akademis bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) program studi Visual and Art Communication, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tiada terhingga dari hati yang terdalam kepada semua pihak yang telah membantu, kepada:

1. Bapak Dadan Iskandar.M.Si selaku Sek.Bid Advertising Marcom dan sebagai ketua sidang Visual and Art Communication. Terima kasih telah memberikan ilmu, waktu, pengetahuan, dan arahan kepada penulis yang berguna untuk masa depan penulis kelak.
2. Ibu Sunarwati, S. Sn, M.Si selaku Pembimbing I yang telah bersedia menyisihkan sebagian waktunya untuk banyak memberikan bimbingan, saran dan kritiknya kepada penulis.
3. Bapak Cahyoko Triharsatmo, S.DS sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya dalam teknis pembukuan dan tata pengerjaan buku panduan sehingga terselesaikannya Skripsi Aplikatif ini dengan baik.
4. Ibu Ira Purwitasari.S.Sos.M.Ikom selaku Ketua Bidang Studi jurusan Visual and Art Communication. Terima kasih telah memeberikan ilmu, motivasi, pengetahuan, dan arahan kepada penulis yang berguna untuk masa depan penulis kelak.
5. Ibu Dra. Agustina Zubair, M.Si selaku Dekan Fikom Universitas Mercu Buana. Terima kasih telah memimpin Fakultas Ilmu Komunikasi menjadi lebih baik sampai dengan saat ini.
6. Seluruh Dosen Pengajar mulai dari penulis memulai kuliah dari semester pertama hingga akhir yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga bagi penulis ke depannya.
7. Seluruh Staff Tata Usaha FIKOM, khususnya Mba Lyla, Mba Pipit dan Mas Hartoyo yang telah melayani dalam urusan akademik serta administrasi perkuliahan dengan jelas dan baik.

8. Secara khusus penulis ingin sampaikan terima kasih yang paling besar dari hati yang terdalam kepada keluarga tercinta Abah, Mamah, Ka Fahmi, dan adik Zaki kepada penulis atas do'a dan perjuangannya secara moril dan materil, pemberian kritik dan sarannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi Aplikatif ini dengan sebaik-baiknya.
9. Sekaligus juga penulis mengucapkan terima kasih kepada sang kekasih Risty Audrya (Drya) yang telah membantu dan menyemangati penulis dalam merancang Skripsi Aplikatif ini sampai selesai, Alhamdulillah My Galaxies ☺
10. Kawan-kawan Komvis (VIACOM) 09', geng Kuproy, Abu Akhyar, Dwi Juliansyah, Muhammad Jaelani (Ebbe), Ichal (Blinkers abis) Raden Mohamad Rizky.H.P (bogel), Eric Contana, Jarwo gondrong, Josi, Oim temen dari jaman SMA sampai sekarang, Putu Prisma, dan Rico. Khususnya juga untuk anak "Batang" yang telah lama bersama-sama mulai dari awal penulis memasuki dunia perkuliahan (Mas DP, Juntek, Lodhy, Komeng, Bocil, Vina, Ennoy, Tiyud, Ayu, Oji Crop (Picollo), Rian Komuk/Komik, si mbah komik Deden Solehudin (nak Revans) dan Riky, Ceppy dan Eangnya Komik dan segala macamnya Master Fathan.
11. Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Geng The Cruetz (Wisang. Widi Ji Me Lin, Fahmi Fajar Dalsim, Diponk *soo cool*, Putra Aditya sang dokter kejiwaan, Rudi, Tako-teko, Daup,) atas perjuangannya dalam memotivasi dan memberi masukan-masukan yang bermanfaat bagi penulis.

Pada akhirnya, hanya kepada Allah SWT semua urusan diserahkan, dan semoga Skripsi Aplikatif ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya penulis

dan pembaca secara umum. Akhir kata, penulis ucapkan Wabillahi Taufik Wal
Hidayah Wasallamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, Juli 2015

Mohammad Haykel



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAKSI	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Identifikasi Masalah	3
1.3	Rumusan Masalah	4
1.4	Pembatasan Masalah	5
1.5	Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.6	Manfaat Penelitian	6
1.6.1	Manfaat Bagi Penulis	6
1.6.2	Manfaat Bagi Pembaca	7
1.6.3	Manfaat Bagi Masyarakat	7
1.6.4	Manfaat Bagi Perusahaan Penerbitan Buku.....	8
1.7	Sistematika Penulisan	9

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1	Ilmu Komunikasi	10
2.1.1	Komunikasi Dalam Istilah	11
2.1.2	Macam-macam Komunikasi	12
2.2	Komunikasi Visual	21
2.2.1	Tanda	22
2.2.2	Tanda, Simbol, dan Sinyal	23
2.2.3	Membaca Tanda Visual	24
2.2.4	Variabel Penyusunan Unsur Visual	25
2.2.5	Komposisi	26
2.2.6	Kesatuan.....	27
2.2.7	Keseimbangan.....	30
2.2.8	Irama	32
2.2.9	Kontras.....	33
2.2.10	Fokus	33
2.2.11	Tekstur	33
2.2.12	Proporsi.....	34
2.2.13	Garis.....	34
2.2.14	Warna.....	35
2.2.15	Memahami Teknik Warna	37
2.3	Hal-hal Yang Perlu Dipertimbangan Dalam Penyusunan Desain (Visual Communication)	39
2.3.1	Berkembangnya Desain Grafis Menjadi DKV	40
2.3.2	Pohon Ilmu DKV	41
2.3.3	Tujuan Belajar Mengolah Kreatifitas Dalam Komunikasi Visual	43
2.3.4	Maksud dan Tujuan Utama Mempelajari Desain Komunikasi Visual.....	43

2.3.5	Maksud dan Tujuan Khusus.....	44
2.4	Buku.....	46
2.4.1	Sistematika Buku.....	47
2.4.2	Praisi	48
2.4.3	Daftar Isi.....	50
2.4.4	Kata Pengantar	50
2.4.5	Bagian Isi.....	50
2.4.6	Halaman Kulit Belakang	50
2.4.7	Penutup.....	52
2.5	Komik	53
2.5.1	Sejarah Komik di Indonesia	54
2.5.2	Pengaruh Komik Jepang di Indonesia.....	58
2.5.3	Komik Secara Global.....	62
2.5.4	Bentuk Komik.....	74
2.5.5	Tujuan Utama Komik	76
2.5.6	Fungsi dan Manfaat Komik	77
2.5.7	Prihal Dalam Membuat Komik	78
2.5.8	Unsur-unsur Yang Tampak Dalam Komik.....	80
2.5.9	Kelebihan dan Kekurangan Komik	85

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1	Tujuan Komunikasi.....	87
3.1.1	Strategi Komunikasi.....	91
3.1.2	Komponen Strategi Komunikasi.....	93
3.1.3	Strategi Perancangan.....	97

3.2	Analisis SWOT	97
3.3	Positioning	101
3.4	Segmentasi	102
3.4.1	Segmentasi Geografis	103
3.4.2	Segmentasi Demografis	103
3.4.3	Segmentasi Psikografis	104
3.5	Strategi Media	105
3.6	Konsep Buku Panduan Komik	105
3.6.1	Proses Pengerjaan Buku Panduan Komik.....	107
3.6.2	Visualisasi Proses Pengerjaan Buku Panduan Komik	108
3.6.3	<i>Budgetting</i> Buku Panduan.....	115

BAB IV. PERANCANGAN VISUAL

4.1	Visualisasi Karakter	116
4.2	Visualisasi Buku Panduan Mudah dan Menyenangkan Membuat Komik	120
4.2.1	Lembaran Buku Panduan.....	120
4.2.2	Cover Depan Buku Panduan.....	121
4.2.3	Cover Belakang Buku Panduan	123
4.2.4	Tipografi Buku Panduan	124
4.2.5	Pasca Produksi	127
4.2.6	Tabel Jadwal Pengerjaan.....	131

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	132
5.2	Saran	133
Daftar Pustaka		134
Data Pribadi		

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar II.1	Gerak Tubuh dan Ekspresi Wajah Sebagai Alat Komunikasi Sumber: Adi Kusrianto, (2009).....	17
Gambar II.2	Gerakan-gerakan Maupun Sikap Badan Tertentu Dalam Berkomunikasi Memiliki Makna yang Jelas Bagi Lawan Berkomunikasinya. Sumber: Adi Kusrianto, (2009)	17
Gambar II.3	Gerak-gerak seseorang dapat mencerminkan kepribadian serta tingkat strata kehidupan dalam bertata krama.Sumber: Adi Kusrianto, (2009)	18
Gambar II.4	Para Pemain Dalam Seni Pentas Mampu Mengkomunikasikan Maksud dan Membawakan Peran Melalui Gerak-gerak Serta Aksi. Sumber: Adi Kusrianto, (2009).	19
Gambar II.5	Empat buah contoh motif yang berbeda Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009).....	27
Gambar II.6	Keseimbangan yang simetris. Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009).....	30
Gambar II.7	Keseimbangan yang simetris. Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009).....	30
Gambar II.8	Keseimbangan yang memusat. Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009).....	31
Gambar II.9	Diagram yang Menggambarkan Kaitan Antara Desain Komunikasi Visual dengan Elemen-elemen lain. Sumber: Adi Kusrianto, (2009).....	40
Gambar II.10	Pohon Ilmu Desain Komunikasi Visual. Sumber: Adi Kusrianto (2009)	42
Gambar II.11	Diagram Teori Sarang Lebah Hubungan dan Dukungan Multimedia terhadap Program Pemerintah dan Citra Instansi Sumber: Adi Kusrianto (2009)	44
Gambar II.12	Pohon Diagram Teori Sarang Lebah, Hubungan dan Dukungan DKV. Desain Grafis dengan Multimedia Sumber: Adi Kusrianto(2009..).....	45
Gambar II.13	Komik SRI ASIH karya R.A. Kosasih. Sumber : Lakon Lapak Komik Indonesia (2012)	54
Gambar II.14	Si Buta dari Gua Hantu karya legendaris dari komikus nasional GonesTH. Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009)	56

Gambar II.15	Karya-karya monumental dari Djair Warni dalam serial JakamSembung.Sumber: Buku Panduan DKV (2009).....	58
Gambar II.16	Komik Strip Ferd'nand, Salah Satu Komik Strip “Bisu” yang Bertahan Kingga kini. Di Indonesia Komik Itu Dimuat di Koran Sore Surabaya Post. Sumber: Komik Attack (1947).....	65
Gambar II.17	Charles Schultz dengan Tokohnya Charlie Brown pada tahun 1950. Sumber: monroevillelibrary (2012)	66
Gambar II.18	Trudeau pelukis komik yang membawakan kritik-kritik sosial dan politik dengan tokohnya doonesbury membuatnya memperoleh hadiah pulitzer di tahun 1975. Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009)	67
Gambar II.19	Trudeau pelukis komik yang membawakan kritik-kritik sosial dan politik dengan tokohnya doonesbury membuatnya memperoleh hadiah pulitzer di tahun 1975. Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual (2009)	68
Gambar II.20	DC Comics dan Marvel Comics dengan tokoh-tokoh <i>superheronya</i> yang populer hingga kini Sumber: Voice From Krypton (2013).....	69
Gambar II.21	Komik Inggris Klasik yang Terkenal. Sumber: Steven Hartley (2010) & www.comicvine.com (2012).....	70
Gambar II.22	Karya Mazel dan Cauvin di serial “RamTamTam dan Kierikieli” (1990). Sumber: tokobukukomik.com (2012).....	71
Gambar II.23	Tintin, komik paling legendaris dari Belgia dibuat oleh seniman terkenal Herge (scene di atas dibuat tahun 1977). Sumber: www.wings900.com (2012) & North Haven Memorial Library (2010).....	72
Gambar II.24	Salah satu komik Perancis yang terkenal. Lucky Luke karya Goscinny yang digambarkan oleh Morris. Sumber: www.comicology.in (2009).....	73
Gambar II.25	Komik Strip Warna “Snoopy” oleh Schulz. Sumber : Comic Strip + photoshop <i>Simple Guidiance</i> (2011).....	75
Gambar II.26	Garis Pembatas Panel. Sumber: Buku How To Make Comics, Hikmat Darmawan Menurut Para Master Komik Dunia (2012).....	81
Gambar II.27	Make Comics, Hikmat Darmawan Menurut Para Master Komik Dunia (2012).....	82
Gambar II.28	Efek Suara Gambaran Dalam Komik (<i>SFX</i>) (<i>Sound Effect</i>) Sumber: Buku How To Make Comics, Hikmat Darmawan Menurut Para Master Komik Dunia (2012).....	83

Gambar II.29	Efek Suara Gambaran Dalam Komik (<i>SFX</i>) (<i>Sound Effect</i>) Sumber: Buku How To Make Comics, Hikmat Darmawan Menurut Para Master Komik Dunia (2012)	83
Gambar II.30	Serial komik Slam Dunk (suara tepisan <i>rebound</i>) (<i>SFX</i>). Stupid Doctor (suara hentakan papan skate dan suara patahan skate) Sumber: Irc Rizonz Net (2009) & Dreamin Hand (2008)	84
Gambar II.31	Serial komik Slam Dunk (suara tepisan <i>rebound</i>) (<i>SFX</i>). Stupid Doctor (suara hentakan papan skate dan suara patahan skate) Sumber: Irc Rizonz Net (2009) & Dreamin Hand (2008)	84
Gambar II.32	Berita Komik 17+ Sumber: Cendana Art (2014).....	85
Gambar III.1	Sketsa <i>Story Board</i> Buku Panduan “Mudah Dan Menyenangkan Membuat Komik”	111
Gambar III.2	Sketsa Karakter Laki-laki dan Perempuan	112
Gambar III.3	Sketsa Karakter Laki-laki dan Perempuan. (<i>drawing pen</i>)	113
Gambar III.4	Proses <i>Scanning</i> Komputer	114
Gambar IV.1	Karakter tokoh utama tampak depan, samping dan belakang	116
Gambar IV.2	Karakter tokoh utama tampak sudut pandang	117
Gambar IV.3	Karakter tokoh ke dua tampak depan, samping dan belakang	118
Gambar IV.4	Karakter tokoh ke 2 tampak sudut pandang	119
Gambar IV.5	Beberapa Lembaran Buku Panduan	120
Gambar IV.6	<i>Cover</i> Depan Buku Panduan	121
Gambar IV.7	<i>Cover</i> Belakang Buku Panduan	123
Gambar IV.8	Jenis Font pada judul <i>Cover</i> Buku Panduan	124
Gambar IV.9	Jenis <i>Font</i> Corbel pada isi dan Nomor Halaman Buku Panduan	125
Gambar IV.10	Jenis <i>Font</i> DIN Engschrift Alternate pada isi Buku Panduan.....	126
Gambar IV.11	Pasca Produksi Pembuatan Poster (Art Carton ukuran A3).....	127
Gambar IV.12	Pasca Produksi Pembuatan Mini X-Banner II (Albatros Matte 150g ukuran 25x40 cm)	128
Gambar IV.13	Pasca Produksi Pembuatan Mini X-Banner II (Albatros Matte 150g ukuran 25x40 cm)	129
Gambar IV.14	Pasca Produksi Pembuatan Sticker Cetak <i>Sticker</i> (Kertas Vynill A4+Doff).....	130

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Warna ketika memberikan respons secara psikologis.Sumber: Adi Kusrianto (2009)	3
Tabel III.2	Tabel <i>Budgetting</i> Buku Panduan	115
Tabel IV	Tabel jadwal kerja komik	131

