

**PERANCANGAN KOMIK *STRIP* BUDAYA
UNGGAH-UNGGUH DI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

M. Adi Lenang Prayogi

11171025

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN KOMIK *STRIP* BUDAYA
UNGGAH-UNGGUH DI YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

M. Adi Lenang Prayogi

11171025

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DIPLOMA III/STRATA I
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: **24 Agustus 2021**



Dian Prajarini, S.T., M.Eng.

NIP/NIK 198407242015042003

PERANCANGAN KOMIK *STRIP* BUDAYA *UNGGAH-UNGGUH* DI YOGYAKARTA

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 18 Agustus 2021 di STSRD VISI Indonesia

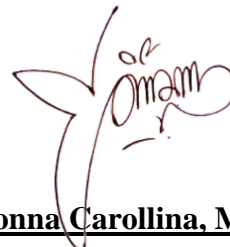
Dewan Penguji

Pembimbing

Ketua Penguji



Dian Prajarini, S.T., M.Eng.
NIP/NIK 198407242015042003



Donna Carollina, M.Sn.
NIP/NIK 17043121

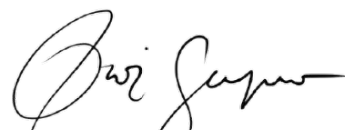
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Ketua Jurusan



Sudjadi Tipto R., M.Ds.
NIP/NIK 197502132005011001



Dwisanto Savogo, M.Ds.
NIP/NIK 09123113

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Komik *Strip* Budaya *Unggah-Ungguh* di Yogyakarta”. Perancangan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia. Dalam penyelesaian tugas akhir ini tentu tidak lepas dari peran serta bimbingan, bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala karunia-Nya dan kesehatan yang telah diberikan.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan setiap hari.
3. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Ibu Donna Carollina, M.Sn., selaku dosen wali dan ketua penguji
5. Ibu Dian Prajarini, S.T, M.Eng., selaku dosen pembimbing tugas akhir.
6. Teman-teman komunitas *Ilustrasee* yang telah menemani penulis selama bekerja dan memberikan dukungan walaupun jarak memisahkan.
7. Seluruh teman-teman STSRD VISI
8. Seluruh Civitas Akademik STSRD VISI Indonesia
9. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu per-satu

Perancangan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga akhirnya tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 2 Agustus 2021

Penulis

M. Adi Lenang Prayogi

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Abstrak	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Perancangan	3
C. Batasan Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Skema Perancangan	5
BAB II DATA DAN ANALISA	6
A. Data Objek	6
1. Unggah-ungguh.....	6
2. Pengertian.....	6
3. Sejarah.....	6
4. Aspek Penerapan Sosial	8
5. Remaja.....	10
6. Pengertian.....	10
7. Fase Masa Remaja.....	10
8. Ciri Masa Remaja.....	11
9. Hasil Analisa Wawancara	14
10. Target Audience	14
B. Analisa <i>5WIH</i>	15
C. Landasan Teori.....	16
1. Komik.....	16
2. Elemen-Element Desain Komik.....	16

3. Gaya Gambar.....	19
D. Tinjauan Pustaka	23
E. Referensi Perancangan	24
1. <i>The Muslim' Show</i>	24
2. Benny & Mice Komik	25
BAB III KONSEP PERANCANGAN	26
A. Konsep Verbal.....	26
1. Plot	26
2. Storyline	27
B. Konsep Visual	29
1. Studi Panel.....	29
2. Studi Warna.....	30
3. Studi <i>Font</i>	30
4. Studi Karakter	31
5. Pak Mar	31
6. Si Reng	32
7. Si Pet	33
8. Si Gong.....	35
C. <i>Storyboard</i>	36
D. Komprehensif <i>Layout</i>	50
BAB IV VISUALISASI	55
A. Komik	55
1. <i>Banner</i> Judul.....	55
2. Isi Komik.....	55
3. Hasil <i>Post</i> di <i>Instagram</i>	59
4. Media Pendukung	60
a. <i>Sticker Emote</i>	60
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 2.1 <i>Donald Duck (2015)</i>	19
Gambar 2.2 <i>Crayon Shin-Chan, Vol.5 Chapter-3 Page 1</i>	19
Gambar 2.3 Kartun Benny & Mice Edisi Buka Puasa Di Jalan.....	20
Gambar 2.4 <i>Batman (Comic Series)</i>	20
Gambar 2.5 <i>Sailor Moon Chapter-9</i>	21
Gambar 2.6 <i>Legenda Sawung Kampret</i>	21
Gambar 2.7 <i>Justice League, Vol.1: Origin</i>	22
Gambar 2.8 <i>City Hunter</i>	22
Gambar 2.9 <i>Gundala Putra Petir, Vol.1</i>	23
Gambar 2.10 <i>The Muslim' Show 'All In The Same'</i>	24
Gambar 2.11 <i>Kartun Benny & Mice 'Jakarta Luar Dalem'</i>	25
Gambar 3.1 Susunan panel yang digunakan	29
Gambar 3.2 <i>Font Comic Neue</i>	30
Gambar 3.3 Pak Mar	31
Gambar 3.4 Si Reng	33
Gambar 3.5 Si Pet	34
Gambar 3.6 Si Gong.....	35

PERANCANGAN KOMIK *STRIP* BUDAYA *UNGGAH-UNGGUH* DI YOGYAKARTA

M. Adi Lenang Prayogi
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Email: adimuhammad233@yahoo.com

ABSTRACT

The values about unggah-ungguh in Yogyakarta is has been replaced due to comedy content of satirical comic strip which became favorite for teenager is too much on Instagram social media which is entertaining with satire but doesn't have positive values that can be applied in real life. This design method uses the technical theory of comics from MS. Gumelar dan Scout McCloud, as well as a reference for storytelling from the comic The Muslim' Show created by Noredine Allam and Benny & Mice cartoon created by Benny Rachmadi and Muhammad "Mice" Misrad to find out what kind if story is right for entertaining education to the target of teenagers to adults. This comic is explain awareness about manners in the story and character dialogue to be used as an experience that can be applied in daily life

Keywords: *comic strip, unggah-ungguh.*

ABSTRAK

Nilai-nilai tentang *unggah-ungguh* di Yogyakarta sudah menggeser disebabkan dari konten komedi komik *strip* satir yang menjadi favorit di kalangan remaja saat ini terlalu banyak di media sosial Instagram yang menghibur dengan menyindir namun tidak memiliki nilai positif yang dapat diterapkan di kehidupan nyata. Metode perancangan ini menggunakan teori teknis komik dari MS. Gumelar dan *Scout McCloud*, serta referensi penyampaian cerita dari komik *The Muslim' Show* ciptaan *Noredine Allam* dan Benny & Mice kartun ciptaan Benny Rachmadi dan Muhammad "Mice" Misrad untuk mengetahui seperti apa cerita yang tepat untuk edukasi yang menghibur kepada target audience remaja ke dewasa. Komik dalam perancangan ini menjelaskan kesadaran dalam bertata-krama dari cerita dan dialog karakter untuk dijadikan sebuah pengalaman yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *komik strip, unggah-ungguh.*