

# UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

---

Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual  
Semester Ganjil tahun 2007/2008

## PERAN DKV DALAM REVISUAL KOMIK ”SI BUTA DARI GUA HANTU”

Lius Lasahido 0700709376

Kelas: 09PAU

### Abstrak

**Tujuan Penelitian** ialah mengetahui mengapa komik-komik lokal kalah bersaing dengan komik-komik *import* dari Jepang, Hongkong, Amerika, dll. Mengetahui pendapat masyarakat Indonesia mengenai komik-komik lokal. **Metode Penelitian** yang digunakan adalah metode kepustakaan, survei dan via internet. **Hasil yang ingin dicapai** adalah Mempopulerkan kembali cerita Si Buta dari Gua Hantu. hingga dapat bersaing dengan komik mancanegara lainnya dan diminati oleh penggemar komik yang ada di Indonesia dan mempermudah penyampaian ide komunikasi, dan gagasan dengan visual yang lebih baik, dengan membuat gambaran yang lebih ekspresif, visual yang mendetail, lompatan tiap panelnya mudah untuk diikuti oleh pembaca, sudut pandang yang lebih dramatis. **Simpulan:** dengan adanya revisualisasi komik si buta dari gua hantu diharapkan dapat meningkatkan citra komik lokal di dalam bangsa Indonesia sendiri. Sehingga bukan hanya komik-komik luar seperti komik Jepang, hongkong, dan amerika saja yang laris di pasaran. Namun, komik Indonesia juga mampu bersaing dengan komik-komik import lainnya yang memiliki ketertarikan sendiri dalam segi cerita dan visualnya yang baru dengan pewarnaan sehingga lebih menarik

### Kata Kunci

DKV, Revisual, Komik, Si Buta dari Gua Hantu,  
Frame, Panel, Ikon

## **PRAKATA**

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dan rahmatNya sehingga Tugas Akhir sebagai persyaratan untuk mengikuti Sidang Ujian Sarjana Strata 1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia, Universitas Bina Nusantara ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Adapun topik dari Tugas Akhir yang akan dibahas dalam pengantar ini adalah Peran DKV dalam revisual komik "Si Buta dari Gua Hantu".

Pada kesempatan ini, Penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Andreas James Darmawan, S Sn.** selaku Dosen Pembimbing dan Bapak **Maudhy Setiawan Kisdharwanto, S.Sn.** selaku co-Pembimbing yang telah bersedia meluangkan banyak waktunya untuk membimbing, memberikan petunjuk, kritik serta saran-saran yang sangat berharga sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai tepat pada waktunya.
2. Bapak **Danu widhyatmoko S.Sn** selaku Kepala Jurusan Desain Komunikasi Visual universitas Bina Nusantara dan yang telah bersedia meluangkan banyak waktunya untuk membimbing, memberikan petunjuk, kritik serta saran-saran yang sangat berharga .
3. Bapak **Merdy Kanto Batangtaris, Drs.** selaku Dosen yang juga telah bersedia meluangkan banyak waktunya untuk membimbing, memberikan petunjuk, kritik serta saran-saran yang sangat berharga.

4. **Alm. Ganes T.H** beserta keluarga terutama anaknya yang telah meluangkan waktunya sehingga penulis mendapatkan informasi seputar cerita "Si Buta dari Gua Hantu."
5. Bapak **Andy** selaku pemilik toko buku **Anjaya book** yang telah menyediakan komik-komik Indonesia khususnya komik Si Buta dari Gua Hantu dan telah meluangkan waktunya untuk *sharing* sedikit informasi mengenai bapak alm. Ganes TH. Dan seputar info mengenai komik-komik lokal di Indonesia.
6. Keluarga yang telah banyak memberikan dukungan baik secara moral maupun material.

Penulis sadar bahwa makalah ini tidak luput dari kekurangan dan kesalahan, untuk itu Penulis mohon maaf, dan akan senantiasa menerima kritik dan saran yang membangun sebagai sebuah masukan yang sangat berharga, untuk perbaikan di kemudian hari. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Jakarta, Januari 2008

Lius Lasahido  
Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan <i>Soft Cover</i>	iii
Halaman Abstrak	iv
Halaman Prakata	v
Halaman Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup Tugas	2
<b>BAB 2 DATA &amp; ANALISA</b>	
2.1 Sumber Data	3
2.1.1 Literatur	3
2.1.2 <i>Frame</i> atau Panel	3
2.1.3 Gerakan atau <i>Motion</i> dalam Komik	4
2.1.4 Emosi dalam Komik	5
2.1.5 Typografi dalam Komik	5
2.2 Sejarah Komik di Indonesia	6
2.3 Data	8
2.3.1 Hasil Interview	8
2.3.2 Mandatoris	9

2.4	Target Komunikasi	9
2.4.1	Psikogra	9
2.4.2	Geografi	10
2.4.3	Demografi	10
2.5	Analisa SWOT	10
2.5.1	<i>Strength</i>	10
2.5.2	<i>Weakness</i>	10
2.5.3	<i>Opportunity</i>	11
2.5.4	<i>Threat</i>	11
 <b>BAB 3 MASALAH &amp; TUJUAN REVISUALISASI</b>		
3.1	Identifikasi Masalah	12
3.2	Rumusan Masalah	13
3.3	Tujuan Revisualisasi	13
 <b>BAB 4 KONSEP</b>		
4.1	Landasan Teori	15
4.1.1	Teori Membuat Komik	15
4.1.2	Teori Tinggi Ideal Manusia	16
4.1.3	Teori Ikon dalam Komik	16
4.1.4	Teori Waktu dalam Komik	16
4.1.5	Teori Gerakan dalam Komik	17
4.1.6	Teori Garis dalam Penggambaran Komik	17
4.1.7	Teori Warna dalam Komik	18
4.1.8	Teori Panel dalam Komik	18
4.1.9	Teori <i>Splash Page</i>	19

4.1.10	Teori Komposisi Gambar	19
4.1.11	Teori Desain Buku	20
4.2	Strategi Kreatif	20
4.2.1	Strategi Komunikasi	20
4.2.1.1	Keyfact	20
4.2.1.2	Masalah yang Akan Dikomunikasikan	21
4.2.1.3	Profil Target	21
4.2.1.4	Positioning / Unique Selling Prepotition	21
4.2.1.5	Pendekatan Emosional / Rasional	22
4.2.1.5.1.	Pendekatan Emosional	22
4.2.1.5.2.	Pendekatan Rasional	22
4.2.2	Strategi Desain	22
4.2.2.1	<i>Tone and Manner</i>	22
4.2.2.2.	Strategi Verbal	23
4.2.2.3.	Strategi Visual	23
4. 2.2.4.	Pemilihan Item	23

## **BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN REVISUALISASI**

5.1	Alur Cerita	25
5.2	<i>Brand Name</i>	25
5.3	Desain	26
5.3.1	<i>Cover</i>	26
5.3.2	Halaman Komik	28
5.3.2.1	Sketsa Pensil	28
5.3.2.2	Penintaan	29

5.3.2.3 <i>Colouring</i>	30
<b>BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
6.1 Kesimpulan	33
6.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT SURVEI	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.2 <i>Brand Name</i>	26
Gambar 5.3.1.1 <i>Cover Depan</i>	27
Gambar 5.3.1.2 <i>Cover Belakang</i>	27
Gambar 5.3.2.1a <i>Sketsa Pensil Halaman 2</i>	28
Gambar 5.3.2.1b <i>Sketsa Pensil Halaman 3</i>	29
Gambar 5.3.2.2 <i>Halaman 5 setelah dilakukan penintaan</i>	30
Gambar 5.3.2.3a <i>Halaman 2 setelah dilakukan colouring</i>	31
Gambar 5.3.2.3b <i>Halaman 5 setelah dilakukan colouring</i>	32