PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
KOMIK CERITA RAKYAT CINDELRAS

BASILIUS ADITYA PRATAMA SUDARTHA

09.13.0052

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

KOMIK CERITA RAKYAT CINDELARAS

Nama : Basilius Aditya Pratama Sudrtha

NIM : 09.13.0052

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain	Kaprogdi Desain Komunikasi Visual	Koordinator Proyek Akhir DKV
Ir. IM. Tri Hesti Mulyani, MT.	Ir. Robert Rianto Widjaja, MT, IAI.	Ir. Robert Rianto Widjaja, MT, IAI.
NIDN. 0611086201	NIDN. 0627066701	NIDN. 0627066701

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

KOMIK CERITA RAKYAT CINDELARAS

Nama : Basilius Aditya Pratama Sudrtha

NIM : 09.13.0052

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juli 2014

Menyetujui,

Pembimbing I

Ir. Dono Sayoso,M.SR.

NIDN. 0627066701

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Ir. BPR. Gandhi, MSA.	Drs. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.	Bayu Widiantoro, S.T.,M.Sn.
NIDN. 0601035401	NIP. 19960404 1992031002	NPP. 085.5.2013.091

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Basilius Aditya Pratama Sudartha

NIM : 09.13.0052

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katholik Soegijapranata

Judul:

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL

KOMIK CERITA RAKYAT CINDELARAS

Menyatakan bahwa Proyek Akhir ini beserta semua desain yang menyertainya merupakan hasil karya saya sendiri dan telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain dalam proyek ini, saya bersedia untuk menerima sanksi setimpal dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang. Demi kepentingan akademis, saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari hasil karya ilmiah ini.

Semarang, 1Juli 2014

Basilius Aditya Pratama Sudartha

09.13.0052

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Proyek Akhir periode 04 yang berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Komik Cerita Rakyat Cindelaras" sebagai tugas akhir guna melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Khatolik Soegijapranata Semarang.

Hambatan, rintangan, dan tantangan senantiasa mengiringi setiap aktivitas. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Proyek akhir ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir Ignasius Dono Sayoso, M.SR. selaku dosen pembimbing PA04 dan dosen wali yang telah membagi waktu, ilmu, ide dan tenaganya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas ini.
2. Bapak Bayu Widiantoro S.T.,M.Sn. , Ir. BPR. Gandhi, M.SA. , Drs. SumboTinarbuko, M.Sn. selaku tim penguji yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penulisan Proyek Akhir ini.
3. Keluarga tercinta, papa, mama terkasih, dan calon istri penulis yang telah banyak mendukung dan mendoakan selama ini.
4. Rekan-rekan seperjuangan kelas PA04
5. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Menutup uraian ini, penulis menyadari bahwa proyek akhir ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis dalam pengetahuan dan pengulasan proyek akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat dijadikan acuan dalam penulisan karya-karya ilmiah selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga proyek akhir ini menjadi bahan bacaan yang bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS SKRIPSI iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK vi

ABSTRACT vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

BAB I:PENDAHULUAN 1

I. 1 Latar Belakang Masalah 1

I. 2 Identifikasi Masalah 2

I. 3Pembatasan Masalah 2

I. 4 Perumusan Masalah 2

I. 5 Tinjauan Penelitian 3

I. 6 Manfaat Penelitian 3

I. 7 Metode Penelitian 3

I. 8 Sistematika Penulisan 3

BAB II: TINJAUAN UMUM 5
II. 1 Kerangka Berpikir 5
II. 2 Landasan Teori 5
II.2.1 Teori AISAS 5
II.2.2 Teori Psikologi Perkembangan Anak 6
II.2.2.1 Sigmund Freud 6
II.2.2.2 Erick H. Erikson 7
II.2.3 Teori Membaca 7
II.2.3.1 Burn, Roe dan Ross 7
II.2.3.2 Health-Detik (Lifemojo) 7
II.2.4 Teori Kebudayaan 8
II.2.4.1 E.K.M. Masinambow 8
II.2.4.2 Koentjaraningrat 9
II.2.5 Komik 9
II.2.5.1 Sejarah Komik 9
II.2.5.2 Komik Menurut Ahli 10
II.3 Kajian Pustaka 10
II.3.1 Konsep Cerita Rakyat 10
II.3.1.1 Pengertian Cerita Rakyat 10
II.3.1.2 Pengaruh Cerita Rakyat Untuk Anak-Anak 11
II.4 Studi Komparasi 12
II.4.1 Perbandingan Cerita Rakyat Tradisional Dengan Modern 12
II.4.2 Perbandingan Komik Tradisional Dengan Modern di Indonesia 13
II.4.3 Komparasi Cindelaras Dengan Cerita Rakyat Lainnya 14

BAB III: STRATEGI KOMUNIKASI 16
III.1 Analisis 16
III.2 Target Audience 16
III.3 Strategi Komunikasi 16
III.3.1 Pendekatan AISAS 17
III.3.1.1 Awarness 17
III.3.1.2 Interest 17
III.3.1.3 Search 17
III.3.1.4 Action 17
III.3.1.5 Share 17
III.3.2 Media Perancangan 17
III.3.3 Anggaran Perancangan 19

BAB IV: STRATEGI KREATIF 20
IV.1 Konsep Visual 20
IV.1.1 Konsep Karakter 20
IV.1.2 Konsep Backround 22
IV.I.3 Desain Cover 23
IV.2 Konsep Verbal 23
IV.2.1 Visualisasi Yang Digunakan 23
IV.2.2 Penggambaran Background Sederhana 24
IV.2.3 Penggunaan Bahan (Kertas) 24
IV.2.4 Pesan Moral Pada Akhir Cerita 24
IV.2.5 Unsur Kebudayaan Yang Ada 24
IV.2.6 Ringkasan Cerita 24

IV.3 Visualisasi Desain 25
IV.3.1 Visualisasi Desain Komik Cindelaras 25
IV.3.2 Visualisasi Desain Cover Komik Cindelaras 26
IV.3.3 Visualisasi Desain Media Pendukung 26
IV.3.3.1 Media Promosi 26
IV.3.3.2 Merchandise 26
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN 28
V.1 Kesimpulan 28
V.2 Saran 28
DAFTAR PUSTAKA 29
DAFTAR GAMBAR 30

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.1 Komparasi Cindelaras dengan Malin Kudang 14

Tabel 2.4.2 Komparasi Cindelaras dengan Arya Menak dan Jaka Tarub 15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 5

Gambar 2.2 Conto Cover Buku Cerita Rakyat 13

Gambar 2.3 Salah Satu Aplikasi Android Berupa Cerita Rakyat 13

Gambar 3.1 Strategi Komunikasi 16

Gambar 3.2 Contoh Halaman Pada Komik 18

Gambar 4.1 Background Kerajaan Kediri 22

Gambar 4.2 Background Luar Kerajaan Kediri 22

Gambar 4.3 Background Kerajaan Kediri 23

Gambar 4.4 Contoh Cover Komik 23

Gambar 4.5 Contoh Font Komik 23

Gambar 4.6 Ukuran Halaman Komik 24

Gambar 4.7 Visualisasi Desain 25

Gambar 4.8 Cover Komik Cindelaras 26

Gambar 4.9 Pembatas Buku Depan 26

Gambar 4.10 Pembatas Buku Belakang 27

Gambar 4.11 Sticker 27

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia khusunya kebudayaan Jawa Timur. Pembuatan Komik Cindelaras ini mempunyai manfaaat untuk membuat anak-anak sebagai target audience kembali gemar akan membaca dan melestarikan kebudayaan Jawa Timur. Pokok bahasan terkait dengan kurangnya minat baca anak-anak dan kurangnya pengenalan kebudayaan daerah kepada anak-anak. Dan juga berkurangnya perkembangan cerita rakyat yang kalah dengan kartun-kartun dari mancanegara dan perkembangan teknologi. Padahal dalam cerita rakyat banyak diajarkan tentang nilai-nilai kehidupan. Penulis juga telah melakukan riset dengan data-data secara verbal sebagai bahan penguat alasan untuk mengembangakan cerita rakyat khusunya Cindelaras yang di antarkan dengan media komik. Selain itu juga menjelaskan secara detail mengenai pola pikir yang diambil penulis sehingga mampu menciptakan strategi yang baik untuk kalangan anak-anak menjelang remaja yang memiliki pola pikir berkembang dari zaman ke zaman. Selain itu penulis melakukan uji komparasi pada cerita rakyat cindelaras dengan cerita rakyat yang lainnya sebagai bahan penguat alasan pengembangan cerita rakyat tersebut

Penulis kemudian mengolah hasil analisa data yang telah diolah dengan metode kualitatif sebagai metode utama pengumpulan data perancangan komik cerita rakyat cindelaras. Data-data verbal yang sebelumnya sudah didapatkan diolah dan dikaitkan dengan perancangan komik cerita rakyat cindelaras. Selanjutnya adalah menganalisa target sasaran dan kemudian melakukan perancangan strategi komunikasi. setelah itu pembuatan media perancangan dan kemudian di lanjutnkan dengan penyusunan rencana anggaran dasar

Kata Kunci :Komik, Cerita Rakyat, Cindelaras

ABSTRACT

This study aims to preserve the culture of Indonesia especially in East Java culture. Making Comics Cindelaras this has the benefit to make the children as the target audience would like to re-read and preserve the culture of East Java. Subjects related to lack of interest in children's reading area and a lack of cultural recognition to the children. And also reduced the development of folklore are inferior to foreign cartoons and development of technology. Whereas in many folklore taught about the values of life.

The author has also conducted research with verbal data as reinforcing material reason to develop the folklore that Cindelaras especially in escorted by the comics medium. It also explains in detail about the mindset of the author taken so as to create a good strategy for the children was a teenager who has a mindset develops over time. Moreover, the authors do a comparison test on folklore folklore Cindelaras with others as a reinforcing material for the development excuse the folklore

The author then process the results of the analysis of data that have been processed by qualitative method as the primary method of data collection comic design Cindelaras folklore. Verbal data obtained previously processed and linked to the design of comic Cindelaras folklore. Next is to analyze the target and then do the designing communication strategies. after the making of design media and then in lanjutnkan with basic budget planning

Key Word: Comics, Folklore, Cindelaras