

PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PERIODE VIII



**PERANCANGAN VISUAL BUKU KOMIK STRIP TENTANG BUDAYA GOTONG ROYONG  
ANTAR TETANGGA UNTUK REMAJA**

Dikerjakan oleh:

**Johannes Arifien**

**12.13.0069**

Pembimbing

**Ir. IGN Dono Sayoso, MSR.**

**Lilian S.Sn.**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

PERIODE GENAP 2015/2016

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

### PERANCANGAN VISUAL BUKU KOMIK STRIP TENTANG BUDAYA GOTONG ROYONG ANTAR TETANGGA UNTUK REMAJA

Dikerjakan oleh:

**Johannes Arifien**

**12.13.0069**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, Juni 2016

Mengesahkan

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

Koordinator  
Proyek Akhir DKV 08

Dekan  
Fakultas Arsitektur dan Desain

Dra B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D  
NIDN 0626076501

Ag. Dicky Prastomo, S.I.P., M.A.  
NPP 058.1.2013.283

Ir. IGN Dono Sayoso, MSR  
NIDN 0608075601

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN VISUAL BUKU KOMIK STRIP TENTANG BUDAYA GOTONG ROYONG  
ANTAR TETANGGA UNTUK REMAJA

Dikerrjakan :

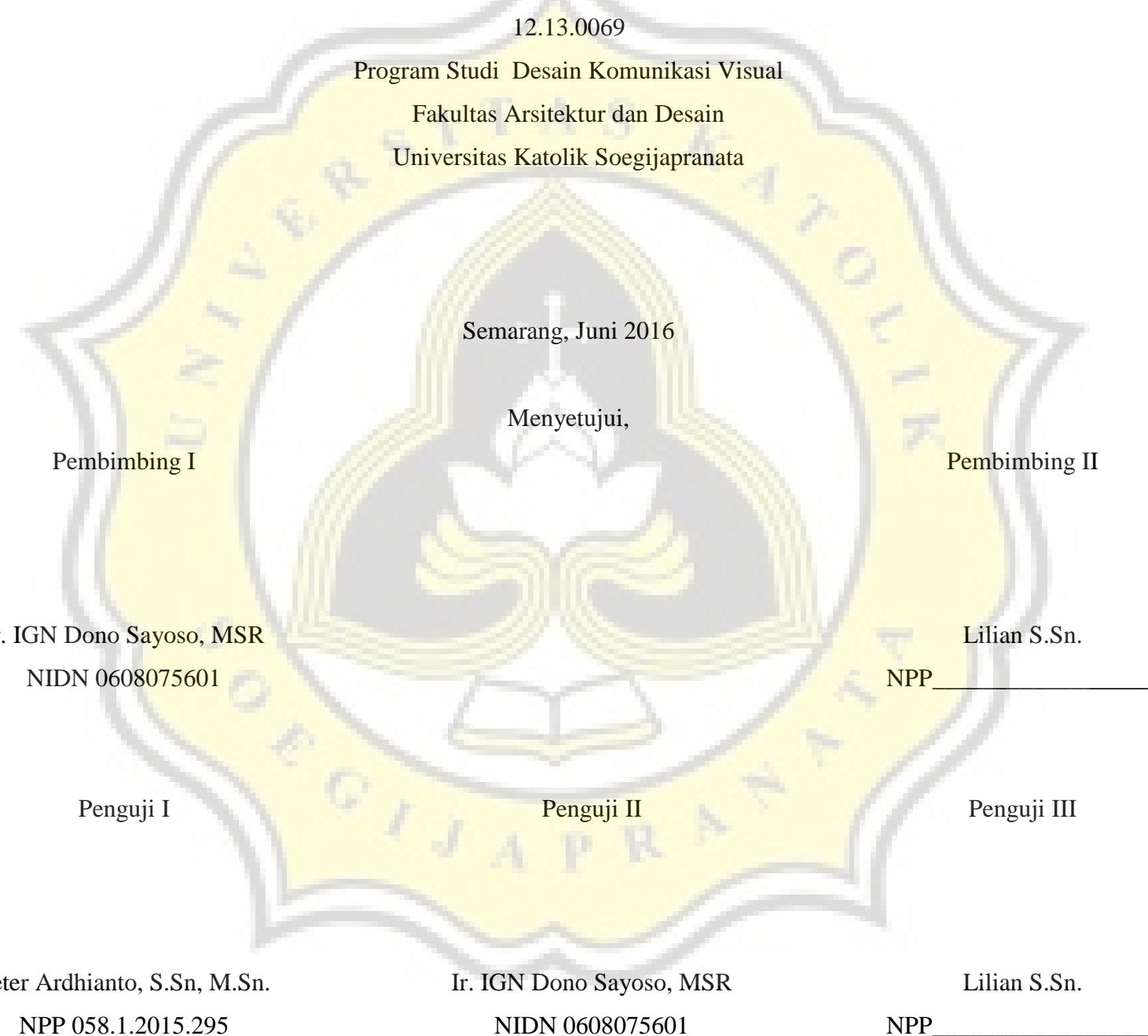
Johannes Arifien

12.13.0069

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata



## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Nama: Johannes Arifien

NIM: 12.13.0069

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

**PERANCANGAN VISUAL BUKU KOMIK STRIP TENTANG BUDAYA GOTONG ROYONG ANTAR TETANGGA UNTUK REMAJA**

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk – bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, Juni 2016

Johannes Arifien

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyusun perancangan ini dengan baik dan tepat pada waktunya dengan tidak kurang suatu apapun. Sehingga melalui kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan Perancangan Visual Buku Komik Strip Tentang Budaya Gotong Royong Antar Tetangga untuk Remaja. Dalam perancangan ini penulis ingin mengajak remaja menengah keatas untuk menghidupkan kembali semangat dari Budaya Gotong Royong melalui interaksi sosial antar tetangga.

Laporan ini telah melalui berbagai metode untuk menunjang data yang diperoleh serta berkat bantuan dari berbagai pihak juga akhirnya segala masalah dan hambatan bisa dilewati dengan baik. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu terselesaikannya laporan ini.

1. Kepada Bapak Ir. Ign Dono Sayoso MSR yang telah setia mendampingi dan meluangkan waktunya kepada penulis untuk memberikan masukan dan dorongan agar dapat menyelesaikan perancangan ini dengan sebaik-baiknya.
2. Kepada Ibu LILIAN, S.Sn yang selalu memberikan waktunya untuk assitensi dan memberikan masukan-masukan dalam hal desain dalam perancangan ini.
3. Kepada Bapak Peter Ardhianto, S.Sn, M.Sn yang juga memberikan masukan-masukan kritik maupun saran untuk terus maju melalui sidang maupun pada saat review.
4. Kepada kepala sekolah SMA Krista Mitra yang bersedia memberikan ijin dan membantu dalam pelaksanaan kuestioner pada siswa-siswanya.
5. Kepada Ibu Rita Triantari membantu membagikan kuestioner meskipun penulis datang disaat yang kurang tepat.
6. Kepada Kak Louis yang bersedia untuk diwawancara dalam rangka untuk memperoleh data mengenai komik strip.
7. Kepada Orang Tua yang setia membantu dan memberikan dorongan dan nasehat secara jasmani maupun rohani kepada penulis hingga dapat menyelesaikan perancangan ini.
8. Kepada Teman-teman yang selalu memberikan saya motivasi untuk tetap semangat dalam melaksanakan perancangan ini.

Penulis berharap semoga laporan sederhana ini dapat dipahami serta dapat berguna bagi pembaca. Sebelumnya penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kata-kata yang kurang berkenan. Penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Semarang, Juni 2016

Penulis

## ABSTRAK

Indonesia tekenal dengan keanekaragam budaya yang ada. Tak terkecuali budaya tidak tertulisnya. Dimana salah satu budaya tersebut telah tinggal sejak lama dan telah diketahui oleh masyarakat. Budaya tersebut adalah Budaya Gotong Royong. Budaya Gotong Royong memiliki banyak sekali manfaat, khususnya pada kehidupan sosial di tempat tinggal.

Di masyarakat, perkembangan Budaya Gotong Royong berbeda-beda antara masyarakat yang tinggal di pedesaan dengan masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan. Pada daerah pedesaan, Budaya Gotong Royong masih dilestarikan sebagai unsur solidaritas dan tolong menolong antar warga. Akan tetapi beda halnya pada masyarakat di daerah perkotaan yang umumnya sudah tidak diadakan lagi. Dan masalah utama dari yang menjadi penyebab pudarnya Budaya Gotong Royong tersebut adalah dimana umumnya generasi muda (remaja menengah keatas) sebagai penerus kebudayaan tidak memiliki semangat untuk melestarikan atau untuk mengikuti budaya tersebut. Dimana masalah itu timbul karena generasi muda atau remaja lebih menyukai kegiatan di dalam rumah sehingga interaksi antar tetangga, kurang terjalin dengan sebaik-baiknya. Bahkan tetangga yang sebaya pun tidak kenal.

Melalui masalah tersebut, buku komik Semut Strip ini memiliki tujuan untuk mengajak remaja, khususnya remaja menengah keatas agar mau menghidupkan kembali semangat dari Budaya Gotong Royong melalui interaksi sosial antar tetangga.

Kata kunci : Budaya Gotong Royong, Remaja, Buku Komik, Semut Strip, Kampanye

*Indonesia is famous with a many existing culture. No exception is not written culture. Where one of these cultures have lived a long time and has been known by the public. The culture is the culture of the Mutual Cooperation. Culture of Mutual Cooperation have a lot of benefits, especially in social life in the residence.*

*In society, the development of the Mutual Cooperation Culture varies between people who live in rural communities who live in urban areas. In rural areas, the Mutual Cooperation Culture is still preserved as an element of solidarity and mutual help among residents. But unlike the case in communities in urban areas are generally not held anymore. And the main problem is the cause of the erosion of the Mutual Cooperation Culture is where mostly young people (teenagers middleclass) as a successor culture does not have the spirit to preserve or to follow the culture. Where the problem arises because young or teenagers prefer the activities inside their house so that the interaction between neighbors, less intertwined with the best. Even neighbors who did not know the same age.*

*Through the issue, the comic strip book named Ants Strip has a goal to encourage adolescents, especially middle and upper teens to revive the spirit of the Mutual Cooperation Culture through social interaction between neighbors.*

**Keywords:** Mutual-Help Culture, Youth, Comic Book, Ant Strip, Campaign

DAFTAR ISI			
<b>HALAMAN JUDUL</b>	i	I.8 Sistematika Penulisan	4
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii	<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b>	5
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	iv	II.1 Kerangka Berpikir	5
<b>KATA PENGANTAR</b>	v	II.2 Landasan Teori	5
<b>ABSTRAK</b>	vi	II.2.1 Teori Komunikasi	5
<b>DAFTAR ISI</b>	vii	II.2.1.1 Teori Komunikasi Massa	5
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	x	II.2.1.2 Teori Media	6
<b>DAFTAR TABEL</b>	xii	II.2.2 Teori SWOT	6
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1	II.2.3 Teori AISAS	7
I.1 Latar Belakang Masalah	1	II.2.4 Teori IMC	8
I.2 Identifikasi Masalah	2	II.2.5 Teori Ilustrasi	8
I.3 Pembatasan Masalah	2	II.2.6 Teori Pembuatan Komik	9
I.3.1 Lingkup Perancangan	2	II.2.6.1 Kejelasan dan Komunikasi	9
I.3.2 Lingkup Pembahasan	2	II.2.6.2 Rancangan Karakter	9
I.4 Perumusan Masalah	2	II.2.6.3 Kata dan Gambar	10
I.5 Tujuan Penelitian	3	II.2.6.4 Kesan Tempat, Perspektif ,dan Riset	10
I.5.1 Tujuan Penelitian	3	II.2.7 Psikologi Perkembangan	10
I.5.2 Tujuan Perancangan	3	II.2.8 Budaya Gotong Royong	11
I.6 Manfaat Penelitian	3	II.3 Kajian Teori	11
I.6.1 Bagi Mahasiswa	3	II.4 Studi Komparasi	13
I.6.2 Bagi Remaja	3	II.4.1 Buku Seri Tokoh Dunia	13
I.6.3 Bagi Institusi Pemerintah	3	II.4.2 Perancangan Visual Buku Informasional untuk Remaja	13
I.7 Metode Penelitian	3	“Mari Mengenal Tarian Bali	13
I.7.1 Observasi	3	<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI</b>	15
I.7.2 Wawancara	3	3.1 Analisis Data	15
I.7.3 Kuestioner	4	III.1.1 Wawancara	15
I.7.4 Studi literature	4	III.1.1.1 Tujuan dari Wawancara Ketua RT	15
		III.1.1.2 Kesimpulan dari Wawancara Ketua RT	15
		III.1.1.3 Tujuan dari Wawancara Dosen Psikologi	15
		III.1.1.4 Kesimpulan dari Wawancara Dosen Psikologi	15

III.1.1.5 Tujuan dari Wawancara Dinas Sosial, Pemuda dan Olahraga	16	<b>BAB IV STRATEGI KOMUNIKASI</b>	28
III.1.1.6 Kesimpulan dari Wawancara Dinas Sosial, Pemuda dan Olahraga	16	4.1 Konsep Visual	28
III.1.1.7 Tujuan dari Wawancara Komikus.....	17	IV.1.1 Warna	28
III.1.1.8 Kesimpulan dari Wawancara Komikus.....	17	4.1.2 Typografi	28
<b>III.1.2 Kuestioner</b>	17	4.1.3 Elemen	29
III 1.2.1 Tujuan dari Kuestioner	17	4.1.4 Logo	29
III.1.2.2 Hasil dari Kuestioner	17	4.1.4.1 Logo Gram	30
III.1.2.3 Kesimpulan dari Kuestioner	20	4.1.4.2 Logo Type	30
<b>III.1.3 Observasi</b>	20	4.1.4.3 Grid Logo	31
<b>III.1.4 Analisis SWOT</b>	21	4.1.4.4 Clear Area	31
III.1.4.1 Strength	21	4.1.4.5 Logo Hitam Putih	31
III.1.4.2 Weakness	21	4.1.4.6 Logo Greyscale	31
III.1.4.3 Opportunities	21	4.1.4.7 Aturan Logo	32
III.1.4.4 Threats	21	4.1.4.8 Karakter Komik	33
<b>III.1.5 Analisis Teori Harold D. Lasswell</b>	21	4.1.4.9 Ekspresi Karakter	34
III.1.5.1 Who	21	<b>4.2 Konsep Verbal</b>	34
III.1.5.2 Says What	21	4.2.1 Konsep Pembuatan Komik Strip	34
III.1.5.3 In Which Channel	22	4.2.2 Konsep Cerita Komik Semut Strip	35
III.1.5.4 To Whom	22	<b>Visualisasi Desain</b>	35
III.1.5.5 What Effect	22	4.3.1 Stiker	35
<b>3.2 Sasaran Khalayak</b>	22	IV.3.2 Gantungan Kunci	36
III.2.1 Geografis	22	IV.3.3 Iklan Facebook	36
III.2.2 Demografis	22	IV.3.4 Billboard	36
III.3.3 Psikografis	22	IV.3.5 Official Web Komik Semut Strip	37
<b>3.3 Tema Perancangan</b>	22	IV.3.6 Buku Komik Semut Strip	37
<b>3.4 Strategi Komunikasi</b>	23	4.3.6.1 Buku Komik Semut Strip Seri Interaksi	37
III.4.1 Strategi Penyampaian Pesan	23	4.3.6.2 Buku Komik Semut Strip Seri Semangat Aksi	39
III.4.1.1 Attention	23	<b>IV.3.7 Fanspage Facebook</b>	41
III.4.1.2 Interest	23	IV.3.8 Webtoon	41
III.4.1.3 Search	23	IV.3.9 Pin	42
III.4.1.4 Action	23	IV.3.10 Baju	42
III.4.1.5 Share	23	<b>IV.3.11 Pembatas Buku</b>	42
III.4.2 Strategi Media	23		
III.4.3 Anggaran Biaya	27		

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

43

V.1 Kesimpulan

43

V.2 Saran

43

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	5	Gambar 4.18	Karakter Sevan	33
Gambar 2.2	Buku Seri Tokoh Dunia Thomas Alpha Edison	13	Gambar 4.19	Karakte Munar	33
Gambar 2.3	Bentuk Visual Buku Informasional “Mari Mengenal Tarian Bali”	13	Gambar 4.20	Karakter Tomi	34
Gambar 3.1	Wilayah KelurahanTawang Sari RT 05 RW 02	20	Gambar 4.21	Desain Stiker	35
Gambar 4.1	Warna Pokok	28	Gambar 4.22	Desain Gantungan Kunci dan Aplikasinya	36
Gambar 4.2	Warna Pendukung	28	Gambar 4.23	Desain Iklan Facebook	36
Gambar 4.3	Jenis Font Geek A Byte 2	29	Gambar 4.24	Desain Billboard	36
Gambar 4.4	Jenis Font KG Blank Space	29	Gambar 4.25	Desain Web	37
Gambar 4.5	Jenis Font Comic Sans MS	29	Gambar 4.26	Cover Buku Komik Seri Interaksi	37
Gambar 4.6	Logo Semut Strip	29	Gambar 4.27	Step 1 Perkenalan Karakter	38
Gambar 4.7	Logo Gram	30	Gambar 4.28	Step 2 Interaksi Awal Karakter	38
Gambar 4.8	Logo Type	30	Gambar 4.29	Step 3 Puncak Interaksi	39
Gambar 4.9	Grid Logo	31	Gambar 4.30	Cover Buku Komik Seri Semangat Aksi	39
Gambar 4.10	Clear Area	31	Gambar 4.31	Step 1 Interaksi Akhir	40
Gambar 4.11	Logo Hitam Putih	31	Gambar 4.32	Step 2 Semangat Awal	40
Gambar 4.12	Logo Greyscale	31	Gambar 4.33	Step 3 Semangat Aksi	41
Gambar 4.13	Aturan Logo 1	32	Gambar 4.34	Fanspage Komik Semut Strip	41
Gambar 4.14	Aturan Logo 2	32	Gambar 4.35	Webtoon Komik Semut Strip	41
Gambar 4.15	Aturan Logo 3	32	Gambar 4.36	Desain Pin	42
Gambar 4.16	Aturan Logo 4	32	Gambar 4.37	Desain Baju	42
Gambar 4.17	Aturan Logo 5	32	Gambar 4.38	Aplikasi pada Baju	42

Gambar

4.39 Desain Pembatas Buku

42

Lampiran L.1 Kuestioner

45

Lampiran L.2 Observasi Daerah Puri

45



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Strategi Matriks SWOT	13
Diagram 3.1	Presentase remaja yang mengenal baik tetangganya	18
Diagram 3.2	Presentase interaksi remaja dengan tetangganya	18
Diagram 3.3	Presentase remaja yang pernah mengikuti organisasi	18
Diagram 3.4	Presentase minat remaja terhadap organisasi	18
Diagram 3.5	Presentase remaja yang mengerti Gotong Royong	19
Diagram 3.6	Presentase minat remaja pada kegiatan Gotong Royong	19
Grafik 3.1	Presentase alasan remaja tidak mengikuti kegiatan Gotong Royong	19
Diagram 3.7	Presentase remaja yang menyukai komik	19
Grafik 3.2	Presentase jenis komik strip yang disuka remaja	20
Tabel 3.1	Strategi Media	23
Tabel 3.2	Anggaran Media	27
Tabel 4.1	Ekspresi Karakter	34

