

**DKV 242
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERANCANGAN REDESIGN SUPERHERO ASLI INDONESIA
MAZA DAN KARTUBI**



Dikerjakan Oleh
Kwan Edwin Kurniawan / 16.L1.0065

Pembimbing
Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2021**

**DKV 242
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERANCANGAN REDESIGN SUPERHERO ASLI INDONESIA
MAZA DAN KARTUBI**



Dikerjakan Oleh

Kwan Edwin Kurniawan / 16.L1.0065

Pembimbing

Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

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

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kwan Edwin Kurniawan
NIM : 16.L1.0065
Program / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Redesign Superhero Asli Indonesia Maza dan Kartubi tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 28 Januari 2021

Yang menyatakan



Kwan Edwin Kurniawan

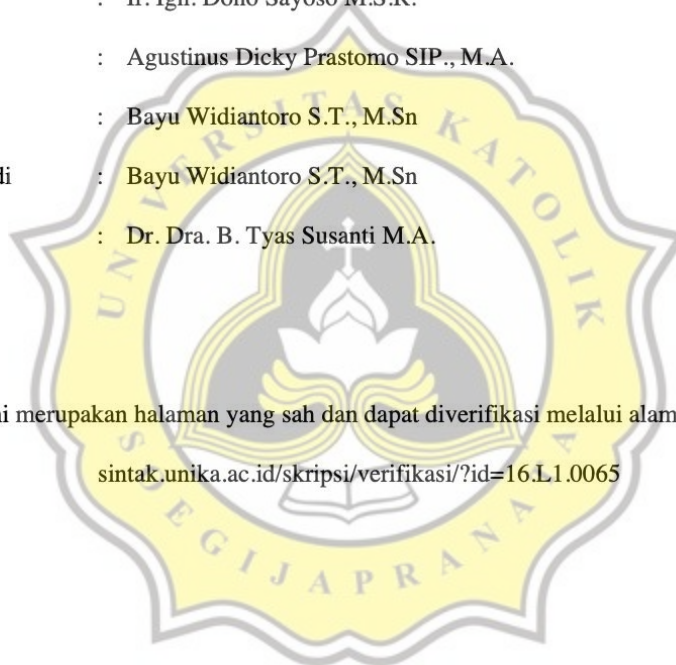
HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Redesign Superhero Asli Indonesia Maza dan Kartubi
Diajukan oleh : Kwan, Edwin Kurniawan
NIM : 16.L1.0065
Tanggal disetujui : 13 Januari 2021
Telah setuju oleh
Pembimbing : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.
Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.
Penguji 2 : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn
Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0065



HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAHUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kwan Edwin Kurniawan
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul "**Perancangan Redesign Superhero Asli Indonesia Maza dan Kartubi**" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 28 Januari 2021

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Edwin', with a horizontal line underneath.

Kwan Edwin Kurniawan

PRAKATA

Puji syukur perancang panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatNya sehingga Perancangan Redesign Superhero Asli Indonesia Maza dan Kartubi dapat rampung tepat pada waktunya.

Perancangan ini merupakan suatu hal wajib bagi seluruh mahasiswa dan mahasiswi semester akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang sebagai salah satu syarat kelulusan. Hal ini dilakukan untuk menerapkan segala teori yang telah didapatkan selama kuliah di Jurusan Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.

Perancang menyadari bahwa sangatlah sulit bagi perancang untuk menyelesaikan perancangan ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak mulai dari penyusunan ide hingga perancangan ini selesai. Oleh karena itu perancang menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan sarana dan prasarana untuk penyusunan perancangan.
2. Bapak Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penyusunan perancangan hingga akhir.
3. Bapak Bayu Widiatoro, ST., MSn, Bapak Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A. dan Ibu Arwin Purnamajati, S.Sn., GradDipIDEA selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengoreksi segala kesalahan perancangan ini.
4. Orang tua beserta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material.
5. Teman-teman seperjuangan, dan Vincent Harwannanda yang telah meluangkan waktu memberi segala bantuan dan dukungan agar perancang dapat menyelesaikan perancangan ini tepat waktu.
6. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat perancang sebutkan satu persatu atas segala bantuannya secara langsung maupun tidak langsung sehingga perancangan ini dapat selesai dengan baik.

Perancang menyadari bahwa perancangan ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah dibutuhkan oleh perancang. Semoga perancangan ini dapat berguna bagi kalangan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Semarang, 25 Januari 2021


Perancang

ABSTRAK

Superhero Indonesia sekarang seakan-akan tidak pernah ada di mata masyarakat, yang sebenarnya pernah mengalami masa jaya pada tahun 1960-1990. Mati suri yang dialami superhero asli Indonesia disebabkan masuknya tokoh-tokoh superhero dari luar negeri yang dikemas dengan lebih menarik dan bervariasi dimana lebih fleksibel dalam mengikuti keinginan masyarakat. Sedangkan superhero Indonesia sangat erat dengan budaya Indonesia seperti Maza dan Kartubi. Dunia superhero sekarang dilandasi dari film-film Marvel yang rajin memperbarui desain superheronya sehingga untuk mengikuti keinginan masyarakat perlu adanya redesain superhero Indonesia tanpa menghilangkan ciri khasnya.

Kata kunci : redesain, Maza, Kartubi, ciri khas

It seems as if Indonesian superheroes have never existed in the eyes of society, who actually experienced their heyday in 1960-1990. The suspended animation experienced by native Indonesian superheroes is due to the entry of superhero characters from abroad who are packaged in a more interesting and varied manner where they are more flexible in following the wishes of the community. Meanwhile, Indonesian superheroes are very close to Indonesian culture such as Maza and Kartubi. The world of superheroes is now based on Marvel films that are diligent in updating their superhero designs so that in order to follow the wishes of society, it is necessary to redesign Indonesian superheroes without losing their characteristics.

Keyword : redesign, Maza, Kartubi, characteristics

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAHUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Manfaat Perancangan	4
1.7. Metodologi Perancangan	4
1.7.1. <i>User Research</i>	4
1.7.2. <i>Insight</i>	4
1.7.3. <i>Background Research</i>	5
1.7.4. <i>Initial Concept</i>	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Tinjauan <i>Superhero</i> Indonesia	7
2.1.1. Sejarah Singkat	7
2.1.2. Patriot Eksperimen X	8
2.1.3. Maza dan Kartubi	8
2.2. <i>Superhero</i>	9
2.3. Desain Komunikasi Visual	9
2.3.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual	9
2.3.2. <i>Redesign</i> atau perancangan ulang	10
2.4. Tinjauan Budaya yang Terkait	10
2.4.1. Tari Salai Jin	10
2.4.2. Belati	11
2.5. Teori Perkembangan Psikologi Remaja	11

2.5.1.	Remaja	11
2.5.2.	Perkembangan Psikologi Aspek Kognitif.....	12
BAB III		13
STRATEGI KOMUNIKASI		13
3.1.	Metode Pengumpulan Data	13
3.1.1.	Desain Karakter.....	13
3.1.2.	Maza dan Kartubi.....	13
3.1.3.	Sejarah Komik Indonesia	14
3.1.4.	Style Ilustrasi.....	17
3.1.5.	Ilustrasi Karakter Indonesia	19
3.2.	Analisis Data	21
3.3.	Strategi Penyampaian Pesan.....	22
3.4.	Visualisasi dan Verbalisasi	23
3.4.1.	Visualisasi.....	23
3.4.2.	Verbalisasi.....	28
3.5.	Khalayak Sasaran	28
3.3.1.	Sasaran Geografis	28
3.3.2.	Sasaran Demografis	28
3.3.3.	Sasaran Psikografis	28
BAB IV		29
STRATEGI KREATIF		29
4.1.	Konsep.....	29
4.1.1.	Konsep Visual.....	29
4.1.2.	Konsep Verbal.....	29
4.2.	Visualisasi	30
4.2.1.	Maza.....	30
4.2.2.	Kartubi.....	36
BAB V		42
KESIMPULAN DAN SARAN.....		42
5.1.	Kesimpulan	42
5.2.	Saran	42
Daftar Pustaka		44
LAMPIRAN.....		46