

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU KOMIK UNTUK MENGENALKAN SEJARAH
MAYOR BISMO PAHLAWAN DARI KEDIRI BAGI REMAJA USIA 17-
21 TAHUN

Untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan oleh:

AZRIAL BRAHMANTYA NUGRAHA HADI

20052010098

Pembimbing 1:

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024


HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU KOMIK UNTUK MENGENALKAN SEJARAH MAYOR
BISMO PAHLAWAN DARI KEDIRI BAGI REMAJA USIA 17-21 TAHUN

Disusun oleh:
AZRIAL BRAHMANTYA NUGRAHA HADI
20052010098

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I

Penguji II



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 202121 2004



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19900202 202203 1008

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-I)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU KOMIK UNTUK MENGENALKAN SEJARAH MAYOR
BISMO PAHLAWAN DARI KEDIRI BAGI REMAJA USIA 17-21 TAHUN**

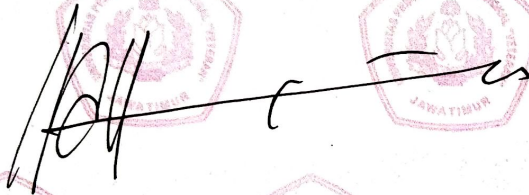
Disusun oleh:

**AZRIAL BRAHMANTYA NUGRAHA HADI
20052010098**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 14 Mei 2024

Pembimbing I



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018**

Pembimbing II



**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002**

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain**

(S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



**Masnuna, S.T., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 202121 2004**

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman tentang bela negara dan sejarah lokal di kalangan remaja Indonesia, khususnya di Kota Kediri. Meskipun Undang-Undang Dasar dan UU No.3 Tahun 2002 menekankan pentingnya partisipasi warga negara dalam bela negara, penelitian menunjukkan bahwa banyak remaja yang kurang mengenal sejarah lokal dan pahlawan daerah seperti Mayor Bismo, tokoh penting dalam perjuangan kemerdekaan di Kota Kediri. Hal ini mencerminkan kehilangan sikap mencintai tanah air yang seharusnya dimiliki oleh generasi muda.

Masa remaja dianggap sebagai masa yang krusial, di mana generasi muda adalah pemimpin masa depan. Namun, kurangnya pemahaman tentang sejarah dan bela negara dapat membawa dampak negatif bagi keberlangsungan bangsa. Oleh karena itu, solusi yang diusulkan adalah menggunakan media komik, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperluas wawasan budaya. Komik tidak hanya menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, tetapi juga membangkitkan imajinasi dan empati pembaca. Sementara komik digital memiliki keunggulan aksesibilitas, komik cetak menawarkan solusi alternatif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget di kalangan remaja.

Dengan demikian, penelitian ini memotivasi perancangan komik sebagai sarana pengenalan sejarah Mayor Bismo kepada masyarakat Kediri, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai bela negara dan meningkatkan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya lokal.

Kata Kunci: Mayor Bismo, Sejarah, Kediri, Komik

ABSTRACT

There is a lack of understanding about state defense and local history among Indonesian youth, especially in Kediri City. Although the Constitution and Law No.3 of 2002 emphasize the importance of citizen participation in state defense, research shows that many teenagers are less familiar with local history and regional heroes such as Major Bismo, an important figure in the struggle for independence in Kediri City. This reflects the loss of love for the country that the younger generation should have.

Adolescence is considered a crucial period, where the young generation is the future leader. However, a lack of understanding about history and state defense can have a negative impact on the sustainability of the nation. Therefore, the proposed solution is to use comic media, which has been proven effective in increasing learning motivation and problem-solving skills, as well as broadening cultural insights. Comics not only present information in an interesting and easy-to-understand way, but also evoke readers' imagination and empathy. While digital comics have the advantage of accessibility, printed comics offer an alternative solution to reduce gadget dependency among teenagers.

Therefore, this research motivates the design of comics as a means of introducing the history of Major Bismo to the people of Kediri, with the aim of providing a deeper understanding of the values of state defense and increasing a sense of pride in local cultural heritage.

Keywords: Major Bismo, History, Kediri, Comic

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 pasal 70).

Surabaya, 14 Mei 2024



SEBUAH RUPIAH
1000
METERAI
TEMPEL
B20AJX281469268

Azrial Brahmantya Nugraha Hadi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Komik untuk Mengenalkan Sejarah Mayor Bismo Pahlawan dari Kediri bagi Remaja Usia 17-21 Tahun” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan seluruh dukungannya terutama dalam urusan doa maupun finansial.
2. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. selaku pembimbing utama yang sudah memberikan ilmu dan saran yang bermanfaat dalam proses penyusunan laporan dan perancangan ini. Serta kepada Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan saran dalam penyusunan jurnal.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. dan Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn. selaku Penguji I dan Penguji 2, yang telah memberikan masukan yang membangun dalam proses perancangan komik ini.
4. Bapak Novi Bahrul Munib selaku narasumber yang telah memberikan informasi secara detail dan jelas tentang keseluruhan sejarah dari Mayor bismo.
5. Kak Aulia Azzi selaku narasumber yang telah memberikan masukan yang membangun mengenai teknik dalam membuat sebuah komik yang baik dan benar, serta sesuai untuk target audiens.
6. Dinda Rizki Rachmadhani yang telah menemani dalam mengerjakan seluruh laporan dan perancangan mulai dari awal hingga akhir.
7. Dandy, Dhicky, Dayat, Berni, Herdito yang hampir setiap hari mengerjakan bersama-sama, baik dalam keadaan senang maupun sedih.
8. Krisnarum Agung Wijayanti, Sang Ayu Made Chandra Dinda Galung, Andreas Stefano yang telah memberikan dukungan dalam bentuk penguatan mental secara fisik dan batin.
9. Seluruh teman yang berada di DKV UPN Veteran Jawa Timur yang telah bersama-sama berjuang menemani selama masa perkuliahan.
10. Serta seluruh pihak yang terlibat dalam perancangan ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari apabila dalam laporan hingga implementasi perancangan ini jauh dari kata sempurna, sehingga adanya kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan hati terbuka. Penulis berharap buku komik “Mayor Bismo: Perjuangan Di Tanah Kediri” dan laporan ini dapat memberikan dampak positif bagi siapa saja yang telah membacanya.

Surabaya, 14 Mei 2024

Azrial Brahmantya Nugraha Hadi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN & TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	7
2.1 Definisi Operasional Judul	7
2.1.1 Definisi Buku Komik	7
2.1.2 Definisi Media.....	7
2.1.3 Definisi Sejarah Mayor Bismo	8
2.1.4 Definisi Remaja Usia 17-21 Tahun	8
2.2. Tinjauan Sejarah Mayor Bismo.....	8
2.2.1 Perjuangan Merebut Kemerdekaan	8
2.2.2 Gugurnya Mayor Bismo.....	9
2.3 Tinjauan Tentang Remaja	9
2.3.1 Definisi Remaja.....	9
2.3.2 Karakteristik Remaja Usia 17-21 Tahun	10
2.4 Tinjauan Tentang Komik	10
2.4.1 Definisi Komik.....	10
2.4.2 Jenis Komik.....	11
2.4.3 Unsur-Unsur Komik	11
2.5 Studi Eksisting	21
2.5.1 Analisa.....	21
2.5.2 Kelebihan	23
2.5.3 Kekurangan	23

2.6 Studi Komparator	23
2.6.1 Analisa Komik “Gus Dur Van Jombang”	24
2.6.2 Analisa Komik “Yowis Ben”	26
BAB 3 METODOLOGI DESAIN	30
3.1 Metode Perancangan	30
3.1.1 Fenomena	30
3.1.2 Identifikasi Masalah	30
3.1.3 Rumusan Masalah	30
3.1.4 Mengumpulkan Data	30
3.1.5 Analisis Data	31
3.1.6 Konsep Desain	31
3.1.7 Alternatif Desain	31
3.1.8 Hasil Akhir	31
3.2 Objek Perancangan	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data	31
3.3.1 Data Primer	31
3.3.2 Data Sekunder	32
3.3.3 Target Audiens	33
3.4 Teknik Analisis Data	34
3.5 Analisis Data	34
3.5.1 Analisis Hasil Wawancara	34
3.5.2 Analisis Hasil Kuesioner	38
3.5.3 Analisis TOWS	41
3.5.4 Analisis Consumer Insight	42
3.5.5 Analisis Consumer Journey	42
3.6 Sintesis Data	44
3.7 <i>Unique Selling Point</i>	45
BAB 4 KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	46
4.1 Perumusan Konsep	46
4.1.1 Perumusan <i>Keyword</i>	46
4.1.2 Konsep Verbal	48
4.1.3 Konsep Visual	51
4.1.4 Konsep media	57
4.2 Proses Perancangan Desain	58
4.2.1 Sketsa Kasar (Rough Sketch)	58
4.2.2 Komprehensif Desain	61
4.2.3 Desain Final	63
4.3 Implementasi Desain	66
4.3.1 Media Utama	66

4.3.2 Media Pendukung.....	68
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	72
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh panel dalam komik, 2023	12
Gambar 2. 2 Contoh parit dalam komik, 2023	12
Gambar 2. 3 Balon ucapan, 2023.....	13
Gambar 2. 4 Balon pikiran, 2023.....	13
Gambar 2. 5 Balon narasi, 2023	14
Gambar 2. 6 Efek suara, 2023	14
Gambar 2. 7 Layout dalam komik, 2023	15
Gambar 2. 8 Worm World Saga, 2023	15
Gambar 2. 9 Contoh Extreme Long Shot, 2023	16
Gambar 2. 10 Contoh Long Shot, 2023.....	17
Gambar 2. 11 Contoh Medium Shot, 2023.....	17
Gambar 2. 12 Contoh Close Up, 2023.....	18
Gambar 2. 13 Contoh Extreme Close Up, 2023	18
Gambar 2. 14 Contoh Bird Eye, 2023	19
Gambar 2. 15 Contoh High Angle, 2023.....	19
Gambar 2. 16 Contoh Low Angle, 2023.....	20
Gambar 2. 17 Contoh Eye Level, 2023	20
Gambar 2. 18 Contoh Frog Eye, 2023.....	20
Gambar 2. 19 Buku Bara Api Kemerdekaan, 2023	21
Gambar 2. 20 Buku Bara Api Kemerdekaan, 2023	22
Gambar 2. 21 Buku Bara Api Kemerdekaan, 2023	22
Gambar 2. 22 Buku Bara Api Kemerdekaan, 2023	23
Gambar 2. 23 Buku Komik Gus Dur Van Jombang, 2023	24
Gambar 2. 24 Buku Komik Gus Dur Van Jombang, 2023	24
Gambar 2. 25 Buku Komik Gus Dur Van Jombang, 2023	25
Gambar 2. 26 Buku Komik Gus Dur Van Jombang, 2023	25
Gambar 2. 27 Buku Komik Yowis Ben, 2023.....	26
Gambar 2. 28 Buku Komik Yowis Ben, 2023.....	27
Gambar 2. 29 Buku Komik Yowis Ben, 2023.....	27
Gambar 2. 30 Buku Komik Yowis Ben, 2023.....	28
Gambar 3. 1 Wawancara bersama Ketua PASAK, 2023.....	35
Gambar 3. 2 Wawancara bersama Komikus YowisBen, 2023.....	36
Gambar 3. 3 Kuesioner Mayor Bismo, 2023	39
Gambar 3. 4 Kuesioner Mayor Bismo, 2023	39
Gambar 3. 5 Kuesioner Mayor Bismo, 2023	39
Gambar 3. 6 Kuesioner Mayor Bismo, 2023	40
Gambar 3. 7 Kuesioner Mayor Bismo, 2023	40
Gambar 3. 8 Kuesioner Mayor Bismo, 2023	40
Gambar 3. 9 Narasumber Consumer Journey, 2023	43
Gambar 4. 1 Komik YowisBen, 2023	51
Gambar 4. 2 Sketsa karakter Mayor Bismo, 2023.....	51
Gambar 4. 3 Komik YowisBen, 2023	52
Gambar 4. 4 Komik YowisBen, 2023	52
Gambar 4. 5 Komik YowisBen, 2023	53
Gambar 4. 6 Komik YowisBen, 2023	53
Gambar 4. 7 Font Helvetica Compressed, 2023	54
Gambar 4. 8 Font Anime Ace, 2023.....	54
Gambar 4. 9 Font Badaboom.....	55

Gambar 4. 10	Kediri Tahun 1940, 2023	56
Gambar 4. 11	Kediri Tahun 1940, 2023	56
Gambar 4. 12	Sketsa Desain Karakter Mayor Bismo	59
Gambar 4. 13	Sketsa Desain Karakter Soerachmad	59
Gambar 4. 14	Sketsa Desain Karakter Letjen Kumakichi Harada.....	60
Gambar 4. 15	Sketsa Desain Karakter Abdulrachim Pratalykrama.....	60
Gambar 4. 16	Sketsa Alternatif Desain Judul.....	60
Gambar 4. 17	Sketsa Alternatif Desain Cover.....	61
Gambar 4. 18	Alternatif Desain Penulisan Judul.....	61
Gambar 4. 19	Alternatif Desain Cover	61
Gambar 4. 20	Desain Karakter Mayor Bismo	62
Gambar 4. 21	Desain Karakter Soerachmad.....	62
Gambar 4. 22	Desain Karakter Letjen Kumakichi Harada	62
Gambar 4. 23	Desain Karakter Abdulrachim Pratalykrama	63
Gambar 4. 24	Desain Judul Terpilih.....	63
Gambar 4. 25	Desain Cover Terpilih.....	64
Gambar 4. 26	Desain Final Mayor Bismo	64
Gambar 4. 27	Desain Final Soerachmad	65
Gambar 4. 28	Desain Final Letjen Kumakichi Harada.....	65
Gambar 4. 29	Desain Final Abdulrachim Pratalykrama.....	65
Gambar 4. 30	Cover Komik Mayor Bismo	66
Gambar 4. 31	Isi Buku Komik Chapter 1	66
Gambar 4. 32	Isi Buku Komik Chapter 2	67
Gambar 4. 33	Isi Buku Komik Chapter 3	67
Gambar 4. 34	Isi Buku Komik Chapter 4	67
Gambar 4. 35	Isi Buku Komik Chapter 5	68
Gambar 4. 36	Buku Komik dan Pembatas Buku	68
Gambar 4. 37	Desain Kaos	69
Gambar 4. 38	Desain Totebag	69
Gambar 4. 39	Desain Gantungan Kunci	70
Gambar 4. 40	Desain Notebook.....	70
Gambar 4. 41	Desain Stiker.....	70
Gambar 4. 42	Desain Tumbler.....	71
Gambar 4. 43	Desain Postingan Instagram.....	71

DAFTAR BAGAN & TABEL

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan, 2023	6
Bagan 4. 1 Konsep Keyword, 2023	46
Tabel 3. 1 Studi Literatur.....	32
Tabel 3. 2 Jurnal	33
Tabel 3. 3 Analisis TOWS Matriks, 2023	41
Tabel 3. 4 Consumer Journey	43
Tabel 4. 1 Karakter, 2023	55
Tabel 4. 2 Rancangan Anggaran Proyek	72