

ABSTRAK

Kaba merupakan salah satu karya sastra Minangkabau yang disampaikan secara lisan, adakalanya diiringi alat musik. Seiring perkembangan zaman *kaba* dibuat dalam sebuah buku. Salah satu *kaba* yang telah dibukukan dan memiliki cerita yang mengandung nasehat sekaligus pendidikan moral di dalamnya adalah *kaba* Siti Baheram. Akan tetapi buku *kaba* mendapat kendala, sangat kurang minat masyarakat khususnya remaja untuk membaca buku *kaba*, karena buku *kaba* hanya berupa teks tulisan, maka diperlukan sebuah upaya untuk menyajikan kembali sebuah *kaba* dalam bentuk lebih menarik dengan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu upaya tersebut adalah dengan merancang komik digital, hal ini dilakukan untuk menarik kembali minat baca remaja untuk membaca *kaba*.

Metode perancangan komik digital *kaba* Siti Baheram ini menggunakan analisis 5W+1H dan AIDA. Sedangkan proses perancangan meliputi pengumpulan data tentang *Kaba* Siti Baheram serta observasi lapangan mengenai budaya Minangkabau meliputi pakaian adat, bangunan rumah adat, serta properti atau alat yang pendukung dalam visual Komik Digital *Kaba* Siti Baheram, analisa, *brainstorming*, pembuatan karakter tokoh, *storyline*, skrip dialog, *storyboard*, proses sketsa, *coloring* hingga digitalisasi, sehingga di peroleh dasar desain agar terciptanya visual, sehingga tercapai pada target audiens yang dituju. Komik merupakan media visual yang efektif dan komunikatif. Berangkat dari permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu media visual tetang *Kaba* Siti Baheram , yaitu dengan Komik Digital Siti Baheram.

Media pendukung dari perancangan tersebut berupa buku komik, *box* buku, *flyer*, poster, *x-banner* dan aplikasi berbagai media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *blogs*, dan *instagram*.

Kata kunci, Perancangan, Komik, Digital, *Kaba*, Siti Baheram, Sastra, Minangkabau

ABSTRACT

Kaba is one of the literary works Minangkabau speaks orally, whether followed a musical instrument. Over the development period, kaba is made in a book. One tale that has been written off and choose the story with the moral education at the same advice in it is kaba Siti Baheram. However kaba book's having problems, Because, kaba book's just have teks, So need effort redesign kaba again in interest with the times. One such effort is done to with draw interest in reading teens to read kaba.

This design method of Kaba Siti Baheram digital comic uses 5 W+1H analysis and AIDA. While the design process including data collection about Kaba Siti Baheram and observation of the Minangkabau culture includes costume clothing, costume home building, and property or tools that support in Kaba Siti Baheram visual Digital Comic, analysis, brainstorming, manufacture characters, storyline, storyboard, vignette process, coloring up digitizing, in order to obtain the base for the creation of visual design, in order to reach the intended target audience. Comic is visual media that is effective and communicative. Based on the problems above so we need visual media about kaba siti baheran that is by siti baheram digital comic.

The support of media in form of the design of a variety of social media applications such as (facebook, twitter, blogs, instagram) and the book of comic, book box, bookmark, sticker, flayer, poster, x-banner

Word keys: Design, Comic, Digital, Kaba, Siti Baheram, Literature, Minangkabau

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah dan Strategi Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Orisinalitas Perancangan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Tinjauan Umum.....	11
1. Pengertian Desain	11
2. Pengertian Komunikasi	12
3. Pengertian Visual	13

4. Pengertian Kmunikasi Visual	14
B. Tinjauan Khusus.....	15
1. Pengertian Perancangan	15
2. Pengertian Komik	16
3. Ciri-ciri Komik	18
4. Jenis-jenis Komik	18
5. Pengertian Digital	23
6. Pengertian Kaba	25
7. Pengelompokan Kaba	26
8. Cara Penyampaian Kaba	28
9. Siti Baheram	29
10. Identifikasi Buku Kaba Siti Baheram	32
BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
A. Ruang Lingkup Perancangan.....	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	35
C. Metode Analisis Perancangan	43
D. Strategi Media dan Media Pendukung.....	46
E. Struktur Perancangan.....	47
F. Waktu Perancangan.....	48
BAB IV PROSES PERANCANGAN	49
A. Konsep Visual	49
B. Konsep Verbal	50
C. Brainstorming	51
D. Studi Visual	52
1. Format Desain	52
2. Studi Tipografi	54
3. Studi Warna	56
4. Studi Karakter	58
E. Proses Perancangan Komik	64

1. Sinopsis Cerita	64
2. Premis Cerita	68
3. Rincian Plot	68
4. <i>Storyline</i>	68
5. Skrip Komik	81
6. <i>Storyboard</i>	97
F. Perancangan Cover	111
G. Final Desain Komik	118
H. Halaman Tambahan	175
I. Proses Digitalisasi	176
J. Media Pendukung	178
BAB V PENUTUP.....	187
A. Kesimpulan	187
B. Saran	187
DAFTAR PUSTAKA.....	189
LAMPIRAN	
BIODATA PENGKARYA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Struktur Perancangan	47
Tabel 2. Waktu Perancangan	48
Tabel 3. Studi Tipografi	56
Tabel 4. <i>Storyline</i>	69
Tabel 5. Skrip Komik	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Buku komik Ramayana (Legenda Rama dan Shinta) karya Ruhiyat.S...	7
Gambar 2. Buku komik Puti Imbo dan Para Perusak Hutan karya Olvyanda Ariesta	8
Gambar 3. Komik 5 Menit Sebelum Tayang karya Go King Matto	9
Gambar 4. Komik Legenda Naga karya Yoshito Yamahara	10
Gambar 5. <i>Capture</i> Berita <i>kaba</i> Siti Baheram	30
Gambar 6. Buku <i>kaba</i> Siti Baheram	31
Gambar 7. Pakaian pemuka adat masyarakat Minangkabau	37
Gambar 8. Pakaian wanita Minangkabau	37
Gambar 9. Pakaian Masyarakat Minangkabau Tempo Dulu	38
Gambar 10. Pakaian Polisi Indonesia Tempo Dulu	38
Gambar 11. Pakaian Gadis Remaja Memakai Baju Kurung	38
Gambar 12. Bareneka corak pakaian wanita Minangkabau	39
Gambar 13. Rumah Gadang Tonggak 20 Rumah Tua Tradisional Pariaman	39
Gambar 14. Rumah Gadang Kajang Padati Tempo Dulu.....	40
Gambar 15. Rumah Gadang Kajang Padati	40
Gambar 16. Jam Gadang pada zaman Belanda	41
Gambar 17. Uang Indonesia Tempo Dulu	41
Gambar 18. Kampia tempat nasi	42
Gambar 19. Alat Judi Dadu	42
Gambar 20. Senapan Polisi Indonesia Tempo Dulu	42
Gambar 21. Carano tempat Sirih	43
Gambar 22. <i>Brainstorming</i>	51
Gambar 23. Macam-macam Pembatas Panil	52
Gambar 24. Balon Dialog	53
Gambar 25. Balon Pikiran	54

Gambar 26. Teks Efek Suara	54
Gambar 27. Sketsa Tipografi	55
Gambar 28. Studi Warna <i>Greyscale</i>	56
Gambar 29. Studi Warna Cover	57
Gambar 30. Rancangan Desain Karakter Siti Baheram.....	58
Gambar 31. Ekspresi wajah Siti Baheram	59
Gambar 32. Rancangan Desain Karakter Juki	60
Gambar 33. Ekspresi wajah Juki	61
Gambar 34. Rancangan Desain Karakter Gambuik	62
Gambar 35. Ekspresi wajah Gambuik	62
Gambar 36. Rancangan Desain Karakter Mandeh Juki, Angku Kapalo dan Mandeh Siti Baheram	63
Gambar 37. Rancangan Desain Karakter Mandeh Saidi dan Saidi	64
Gambar 38. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 1	97
Gambar 39. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 2 dan 3	97
Gambar 40. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 4 dan 5	98
Gambar 41. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 6 dan 7	98
Gambar 42. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 8 dan 9	99
Gambar 43. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 10 dan 11	99
Gambar 44. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 12 dan 13	100
Gambar 45. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 14 dan 15	100
Gambar 46. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 16 dan 17	101
Gambar 47. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 18 dan 19	101
Gambar 48. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 20 dan 21	102
Gambar 49. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 22 dan 23	102
Gambar 50. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 24 dan 25	103
Gambar 51. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 26 dan 27	103
Gambar 52. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 28 dan 29	104

Gambar 53. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 30 dan 31	104
Gambar 54. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 32 dan 33	105
Gambar 55. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 34 dan 35	105
Gambar 56. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 36 dan 37	106
Gambar 57. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 38 dan 39	106
Gambar 58. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 40 dan 41	107
Gambar 59. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 42 dan 43	107
Gambar 60. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 44 dan 45	108
Gambar 61. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 46 dan 47	108
Gambar 62. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 48 dan 49	109
Gambar 63. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 50 dan 51	109
Gambar 64. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 52 dan 53	110
Gambar 65. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 54 dan 55	110
Gambar 66. <i>Storyboard</i> Komik Halaman 56 dan 57	111
Gambar 67. Sketsa Alternatif Desain Cover 1	111
Gambar 68. Sketsa Alternatif Desain Cover 2	112
Gambar 69. Sketsa Alternatif Desain Cover 3	112
Gambar 70. Sketsa Alternatif Desain Cover 4	113
Gambar 71. <i>Coloring</i> Alternatif Desain Cover 1	113
Gambar 72. <i>Coloring</i> Alternatif Desain Cover 2	114
Gambar 73. <i>Coloring</i> Alternatif Desain Cover 3	114
Gambar 74. <i>Coloring</i> Alternatif Desain Cover 4	115
Gambar 75. Final Desain Cover Depan	115
Gambar 76. Final Desain Cover Belakang	117
Gambar 77. Komik Halaman 1	118
Gambar 78. Komik Halaman 2	119
Gambar 79. Komik Halaman 3	120

Gambar 80. Komik Halaman 4	121
Gambar 81. Komik Halaman 5	122
Gambar 82. Komik Halaman 6	123
Gambar 83. Komik Halaman 7	124
Gambar 84. Komik Halaman 8	125
Gambar 85. Komik Halaman 9	126
Gambar 86. Komik Halaman 10	127
Gambar 87. Komik Halaman 11	128
Gambar 88. Komik Halaman 12	129
Gambar 89. Komik Halaman 13	130
Gambar 90. Komik Halaman 14	131
Gambar 91. Komik Halaman 15	132
Gambar 92. Komik Halaman 16	133
Gambar 93. Komik Halaman 17	134
Gambar 94. Komik Halaman 18	135
Gambar 95. Komik Halaman 19	136
Gambar 96. Komik Halaman 20	137
Gambar 97. Komik Halaman 21	138
Gambar 98. Komik Halaman 22	139
Gambar 99. Komik Halaman 23	140
Gambar 100. Komik Halaman 24	141
Gambar 101. Komik Halaman 25	142
Gambar 102. Komik Halaman 26	143
Gambar 103. Komik Halaman 27	144
Gambar 104. Komik Halaman 28	145
Gambar 105. Komik Halaman 29	146
Gambar 106. Komik Halaman 30	147

Gambar 107. Komik Halaman 31	148
Gambar 108. Komik Halaman 32	149
Gambar 109. Komik Halaman 33	150
Gambar 110. Komik Halaman 34	151
Gambar 111. Komik Halaman 35	152
Gambar 112. Komik Halaman 36	153
Gambar 113. Komik Halaman 37	154
Gambar 114. Komik Halaman 38	155
Gambar 115. Komik Halaman 39	156
Gambar 116. Komik Halaman 40	157
Gambar 117. Komik Halaman 41	158
Gambar 118. Komik Halaman 42	159
Gambar 119. Komik Halaman 43	160
Gambar 120. Komik Halaman 44	161
Gambar 121. Komik Halaman 45	162
Gambar 122. Komik Halaman 46	163
Gambar 123. Komik Halaman 47	164
Gambar 124. Komik Halaman 48	165
Gambar 125. Komik Halaman 49	166
Gambar 126. Komik Halaman 50	167
Gambar 127. Komik Halaman 51	168
Gambar 128. Komik Halaman 52	169
Gambar 129. Komik Halaman 53	170
Gambar 130. Komik Halaman 54	171
Gambar 131. Komik Halamann 55	172
Gambar 132. Komik Halaman 56	173
Gambar 133. Komik Halaman 57	174

Gambar 134. Halaman Tambahan Komik Siti Baheram	175
Gambar 135. <i>Capture</i> proses digital di <i>Adobe Indesign</i>	176
Gambar 136. <i>Capture</i> proses digital di <i>Flip HTML5</i>	177
Gambar 137. <i>Capture</i> Media Utama Komik Digital	177
Gambar 138. <i>Capture</i> Proses <i>Publish</i> Komik Digital	178
Gambar 139. <i>Screen Facebook</i> Komik Siti Baheram	178
Gambar 140. <i>Screen Twitter</i> Komik Siti Baheram	179
Gambar 141. <i>Screen Blogs</i> Komik Siti Baheram	179
Gambar 142. <i>Screen Instagram</i> Komik Siti Baheram	180
Gambar 143. Desain Cover Buku Komik Siti Baheram	180
Gambar 144. Desain <i>Box</i> Buku Komik Siti Baheram	181
Gambar 145. Desain Pemas Brosur Buku Komik Siti Baheram	182
Gambar 146. Desain Stiker Komik Siti Baheram	183
Gambar 147. Desain <i>Flayer</i> Komik Siti Baheram	184
Gambar 148. Desain Poster Komik Siti Baheram	185
Gambar 149. Desain <i>X-Banner</i>	186

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Desain Poster Pameran TA	191
Lampiran 2. Desain Undangan Pameran TA	192
Lampiran 3. Desain Katalog pameran TA	193
Lampiran 4. DOkumentasi Pameran TA	194