

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah .....	3
1.4 Tujuan Perancangan .....	3
1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data .....	3
1.6 Skema Perancangan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Psikologi Remaja .....	5
2.1.1 Kenakalan Remaja .....	7
2.2 Psikologi Temperamen .....	10
2.3 Perkembangan Komik Indonesia .....	13
2.4 Komik sebagai Media Pengajaran .....	15
2.5 <i>Storytelling</i> dalam Komik .....	15
2.5.1 Ekspresi Tokoh .....	15
2.5.2 Pemilihan Momen .....	16
2.5.3 Pemilihan Frame .....	17
2.5.4 Penggambaran Background dan Background Effect .....	18

2.5.5	Pemilihan Kata .....	19
2.5.6	Pemilihan <i>Flow</i> .....	20
2.5.7	<i>Sound Effect</i> .....	20
2.6	Visual Komik Jepang .....	20
2.6.1	Perbedaan Komik Shonen dan Shojo .....	20
2.6.2	Komik Shonen dan Shojo dapat Digambar oleh Komikus yang Sama .....	22
2.6.3	<i>Deform Character</i> .....	23
2.6.4	Simbol dalam Komik .....	24
2.6.5	<i>Background Effect</i> dan <i>Screen tone</i> .....	24

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

3.1	Data dan Fakta .....	27
3.1.1	Data Institusi Terkait .....	27
3.1.2	Data Wawancara .....	28
3.1.3	Tinjauan Karya Sejenis .....	32
3.1.4	Data Angket .....	34
3.2	Analisis Data Angket .....	37
3.3	Analisis Masalah .....	37
3.3.1	STP Perancangan Karya .....	39
3.3.2	Analisis S.W.O.T. ....	40

### **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

4.1	Konsep Komunikasi .....	41
4.2	Konsep Kreatif .....	41
4.2.1	Cerita .....	41
4.2.2	Gaya Gambar dan <i>Story Telling</i> .....	47
4.3	Desain Karakter .....	48
4.3.1	William .....	49
4.3.2	Leia .....	50
4.3.3	Frederick .....	51
4.3.4	Edward .....	52
4.3.5	Alvin .....	53
4.3.6	Lisa .....	54

4.4	Cover dan Judul .....	54
4.5	Halaman Komik .....	57
4.6	Konsep Media .....	66
4.6.1	Media Utama .....	66
4.6.2	Media Pendukung .....	67
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>73</b>
LAMPIRAN 1 SKETSA		
LAMPIRAN 2 SARAN DAN KOMENTAR DOSEN SIDANG TUGAS AKHIR		
LAMPIRAN 3 DATA PENULIS		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Tezuka Osamu's "Shin Takarajima"	16
Gambar 2.6.1.1 Contoh komik shonen (Wizardry Zeo oleh Iwahara Keishi & Fukushima Renji)	21
Gambar 2.6.1.2 Contoh komik shojo (Kirara no Hoshi oleh Ai Morinaga)	21
Gambar 2.6.2.1 Megami Kouhosei (komik shonen) oleh Yukiru Sugisaki	22
Gambar 2.6.2.2 DN Angel (komik shojo) oleh Yukiru Sugisaki	23
Gambar 2.6.3.1 Berbagai ekspresi marah	23
Gambar 2.6.4.1 Contoh Simbol dalam komik	24
Gambar 2.6.5.1 Contoh <i>Background Effect</i>	25
Gambar 2.6.5.2 Contoh <i>Screen tone</i>	25
Gambar 2.6.5.3 Contoh aplikasi tone (NG Life oleh Mizuho Kusanagi)	26
Gambar 3.1.1.1 Logo CAB	27
Gambar 3.1.1.2 Komik Terbitan CAB	28
Gambar 3.1.3.1 Komik Seri Tokoh Dunia	33
Gambar 3.1.3.2 Komik Ilmu Pengetahuan	33
Gambar 3.3.1 Wild Life oleh Fujisaki Masato	39
Gambar 4.2.2.1 Contoh halaman komik	48
Gambar 4.3.1.1 William	49
Gambar 4.3.2.1 Leia	50
Gambar 4.4.3.1 Frederick	51
Gambar 4.3.4.1 Edward	52
Gambar 4.3.5.1 Alvin	53
Gambar 4.3.6.1 Lisa	54
Gambar 4.4.1 Cover volume 1	55
Gambar 4.4.2 Cover volume 2	56
Gambar 4.4.3 Cover Dalam volume 1	57
Gambar 4.5.1 Halaman Komik (1-2)	58
Gambar 4.5.2 Halaman Komik (3-4)	59
Gambar 4.5.3 Halaman Komik (5)	59

Gambar 4.5.4 Halaman Komik (6)	60
Gambar 4.5.5 Halaman Komik (7)	61
Gambar 4.5.6 Halaman Komik (8-9)	62
Gambar 4.5.7 Halaman Komik (10-11)	62
Gambar 4.5.8 Halaman Komik (12-13)	63
Gambar 4.5.9 Halaman Komik (14-15)	63
Gambar 4.5.10 Halaman Komik (16)	64
Gambar 4.5.11 Halaman Komik (17-18)	65
Gambar 4.5.12 Halaman Komik (19-20)	66
Gambar 4.6.1.1 Foto Komik Fruit Punch!	67
Gambar 4.6.2.1 Flyer	67
Gambar 4.6.2.2 Majalah	68
Gambar 4.6.2.3 Aplikasi Majalah	68
Gambar 4.6.2.4 Tampilan FanPage FB “Fruit Punch!”	69
Gambar 4.6.2.5 Aplikasi Tampilan FanPage FB “Fruit Punch!”	69
Gambar 4.6.2.6 X-Banner	70

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.2.1 Kelebihan masing-masing temperamen	12
Tabel 2.2.2 Kekurangan masing-masing temperamen	13

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.6.1 Skema Perancangan

4

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 3.1.4.1 Seberapa penting untuk memahami sifat	34
Grafik 3.1.4.2 Pengetahuan tentang 4 temperamen	35
Grafik 3.1.4.3 Tanggapan responden mengenai komik tentang kepribadian	36
Grafik 3.1.4.4 Jenis komik yang paling disukai responden	37



## Abstrak

Kepribadian adalah salah satu hal penting dalam bersosialisasi, terutama bagi remaja karena mereka sedang dalam masa pencarian jati diri. Namun, remaja bisa belajar dari media-media yang keliru sehingga dapat menciptakan kepribadian yang tidak baik. Kepribadian yang tidak baik dapat mendatangkan masalah. Karena itu perlu pengajaran mengenai kepribadian sejak dini kepada remaja. Salah satu teori mengenai kepribadian dikemukakan oleh Hipocrates, yaitu teori empat temperamen dasar yang terdiri dari sanguinis, melankolis, plegmatis, dan koleris. Dengan mengkomunikasikan hal ini, remaja diharapkan dapat memahami dirinya dan juga berusaha untuk memahami dan menerima orang lain yang berbeda watak dengannya. Setelah memahami sifat positif dan negatif dari kepribadian diri masing-masing, remaja juga diharapkan dapat menonjolkan sifat-sifat positifnya, sementara sifat negatifnya diusahakan untuk diminimalisir.

Agar remaja mudah untuk memahami ilmu psikologi populer ini, maka teori ini dikemas ke dalam suatu cerita keseharian dengan bumbu humor dengan format komik. 80% remaja di Indonesia menyukai komik Jepang, karena itu gaya gambar maupun storytelling komik “Fruit Punch!” ini menggunakan gaya komik Jepang agar mudah untuk masuk pasar perkomikkan Indonesia. Setiap tokoh utama di dalam komik ini diwakilkan dengan buah: melankolis adalah anggur, sanguinis adalah ceri, plegmatis adalah melon, dan koleris adalah jeruk limau. Seperti minuman fruit punch yang di dalamnya tercampur berbagai macam buah menjadi satu, keempat tokoh utama yang mewakili keempat temperamen dasar ini pun berkumpul dan tinggal di satu atap. Dari situlah bermunculan masalah-masalah yang berhubungan dengan watak yang harus mereka hadapi dan selesaikan. Mereka juga akan menyadari kelebihan maupun kekurangan dari setiap diri mereka melalui setiap masalah yang mereka selesaikan.

Dengan penyampaian melalui komik, pembaca tidak akan merasa digurui karena komik merupakan media pengajaran secara tidak langsung. Sementara pembaca mencari hiburan melalui komik, mereka juga tanpa sadar akan menyerap informasi-informasi yang diberikan melalui komik tersebut.

## ***Abstract***

*Personality is an important thing for socializing especially for teenagers because they're in personality search period. There's possibility teenagers may learn from wrong media, resulting a bad personality. Therefore, it's essential to teach them about it as soon as possible. One of the personality theories mentioned by Hippocrates, The Four Temperaments, they are sanguine, melancholic, phlegmatic, and choleric. With this personality knowledge, teenagers are hoped to be able to understand their own-selves as well as understand others which have different characters than theirs. Also, when they know their positive and negative personality, they can develop their positives while bringing down their negatives.*

*This popular psychology theory is packed up as comic with slice of life genre and humor to spice it up so that teenagers can easily understand the content. This comic – “Fruit Punch!” – is drawn with Japanese storytelling and drawing style because 80% teenagers in Indonesia like Japanese comics. Each main characters has symbol: melancholic is violet grape, sanguine is pink cherry, phlegmatic is green melon, and choleric is yellow lime. Like a fruit punch drink which has different fruits blended in one, the four main characters which represent the four temperaments are gathered and live below the same roof. They'll face problems connected to their personality which have to resolve. They'll realize their good and bad points of each of them as they solve each problem.*

*With this kind of approach, readers won't feel like they're studying because comic is an indirect teaching media. While readers are looking for entertainment when reading, they'll learn information given in the comic as well.*