

ABSTRAK
PENGENALAN B.M. DIAH SEBAGAI TOKOH PENYEBAR
BERITA KEMERDEKAAN INDONESIA
MELALUI MEDIA KOMIK DIGITAL

Oleh

Edmund Fuping

1364097

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah salah satu sejarah yang rakyat Indonesia paling kenal karena selalau diajarkan di setiap jenjang sekolah. Meskipun proklamasi tersebut adalah perjuangan banyak pihak, sayangnya hanya yang namanya besar saja yang dikenalkan kepada anak-anak bangsa. B.M. Diah adalah salah satu tokoh yang perannya sangat besar dalam menjadi penopang keberhasilan dari kemerdekaan Indonesia, baik sebelum maupun sesudah proklamasi kemerdekaan.

Tujuan desain adalah untuk mengenalkan tokoh yang layak untuk dikenal dan dikenang seperti tokoh-tokoh besar lainnya, bukan karena jasanya saja tetapi karena menghargai para pahlawan yang berjasa dalam kemerdekaan negara kita adalah suatu hal yang seharusnya menjadi kewajiban.

Media yang digunakan adalah komik digital sebagai pengganti pelajaran sejarah agar target yang membacanya tidak merasa dipaksakan untuk mempelajari sejarah. Komik digital dipilih karena popularitasnya yang sedang naik dan kemudahan dalam mengangkesnya.

Tujuan adanya komik ini supaya remaja Indonesia tidak merasa sedang belajar sejarah. Juga secara tidak langsung agar menjadi lebih tertarik dengan sejarah, dan mencari tahu lebih banyak tentang sejarah Indonesia terutama para tokoh yang berjuang didalamnya.

Kata kunci: alternatif edukasi, komik, proklamasi kemerdekaan, sejarah

ABSTRACT
INTRODUCTION OF B.M. DIAH AS A FIGURE WHO SPREAD
THE NEWS ABOUT INDONESIAN INDEPENDENCE
BY USING DIGITAL COMIC

Submitted by

Edmund Fuping

1364097

Indonesian Declaration of Independence is one if not the most famous moment in history of Indonesia, because it always taught to all stage of education. Even though declaration of independence is not a one man job, most of us only know those who has a big name in history. B.M. Diah is one of many figure whom become the pillar of the successful declaration of independence, be it before or after the independence.

The purpose of this design is to introduce figure who should be known like most big historical names, not because of their services but the thought of appreciating our country heroes should be an obligatory as a society.

Digital comic will be used as a learning alternative of history, so the target wouldn't be feel like forced to learn history. Digital comic picked because current popularity rising and the convenience of accessing it.

The purpose of this comic is to make youth indirectly learn history and don't feel like studying at all. Their also expected to be interested in history and looking for more history moment, especially the figure whom fight for Indonesian freedom.

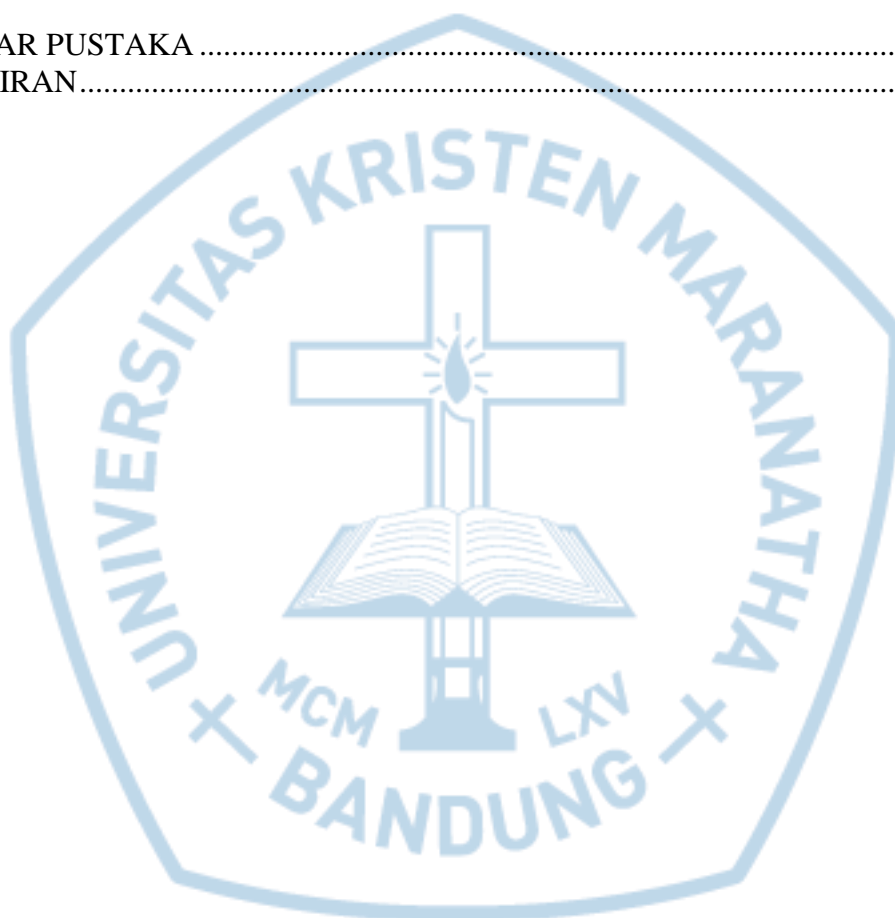
Keyword: alternative education, comic, declaration of independence, history

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL...	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.4.1 Wawancara.....	3
1.4.2 Kuesioner	3
1.4.3 Studi Pustaka.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pers	5
2.2 Sejarah	5
2.2.1 Sifat Sejarah	5
2.3 Kurikulum 2013	6
2.4 Buku	8
2.4.1 Jenis Buku	8
2.5 <i>E-Book</i>	9
2.5.1 Perkembangan <i>E-Book</i>	10
2.5.2 Penyebaran <i>E-Book</i>	10
2.6 Komik.....	11
2.6.1 Icon	11
2.6.2 Panel.....	11
2.6.3 <i>Style</i> dan <i>Genre</i>	12
2.6.4 Karakter.....	12
2.6.5 Teks.....	13
2.7 Komik Digital.....	13
2.7.1 Elemen Dalam Komik Digital.....	13

2.7.1.1 Cover.....	14
2.7.1.2 Transisi.....	15
2.7.1.3 Alur Baca	16
2.7.2 Jenis Komik Digital	18
2.7.3 Proses Pembuatan Komik Digital	18
2.7.4 Susunan Kerja	20
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	21
3.1 Lembaga Terkait	21
3.1.1 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.....	21
3.1.2 CIAYO COMICS.....	23
3.2 Tinjauan Karya Sejenis	24
3.2.1 Komik Seri Tokoh Dunia.....	24
3.2.2 Webcomic Axis Power Hetalia	25
3.3 Data	25
3.3.1 Biografi B.M. Diah	26
3.3.2 Data Hasil Kuesioner	27
3.3.3 Wawancara.....	32
3.4 Analisis SWOT	33
3.4.1 Strength	33
3.4.2 Weakness	33
3.4.3 Opportunity	33
3.4.4 Threat	34
3.5 Analisis STP.....	34
3.5.1 Segmentasi	34
3.5.2 Targeting	34
3.5.3 Positioning	35
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	36
4.1 Konsep Komunikasi	36
4.2 Konsep Kreatif	37
4.2.1 Elemen Grafis	37
4.2.2 Warna	37
4.2.3 Tipografi	37
4.3 Konsep Media	38
4.3.1 Media Utama.....	38
4.3.2 Media Pendukung	38
4.4 Hasil Karya.....	38
4.4.1 <i>Storyline</i>	38
4.4.2 Studi Karakter	39
4.4.3 Studi Latar.....	43
4.4.4 Judul Komik/Logo	44
4.4.5 Layout	45
4.5 Proses Pembuatan Komik Digital	47
4.6 Media Promosi	53

4.6.1 Stiker Digital.....	53
4.6.2 Media Sosial.....	54
4.7 <i>Timeline & Budgeting</i>	55
4.7.1 <i>Timeline</i>	55
4.7.2 <i>Budgeting</i>	55
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh cover di awal cerita (kiri) dan setelah ilustrasi/intro (kanan).....	15
Gambar 2.2 Contoh transisi dengan panel (kiri) dan dengan blank space (kanan).....	16
Gambar 2.3 Contoh alur baca komik digital (kiri) dan komik fisik (kanan)....	17
Gambar 3.1 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	21
Gambar 3.2 Logo Ciayo Comics	23
Gambar 3.3 Komik Seri Tokoh Dunia	24
Gambar 3.4 Cover versi fisik dari <i>webcomic</i> Hetalia	25
Gambar 4.1 Desain Karakter B.M. Diah	40
Gambar 4.2 Referensei wajah B.M. Diah	40
Gambar 4.3 Desain Tokoh guru yang akan menjadi narator cerita	41
Gambar 4.4 Herawati Diah, istri dari B.M. Diah	41
Gambar 4.5 Desain karakter tentara Jepang	42
Gambar 4.6 Contoh karakter pendukung: para pemuda	42
Gambar 4.7 Contoh desain lokasi	43
Gambar 4.8 Hasil lokasi yang digunakan pada komik	43
Gambar 4.9 Desain Lokasi	44
Gambar 4.10 Judul komik	45
Gambar 4.11 Contoh alur baca pada komik digital	46
Gambar 4.12 Contoh <i>Storyboard</i>	48
Gambar 4.13 Sketsa	49
Gambar 4.14 <i>Lineart</i>	50
Gambar 4.15 <i>Coloring</i>	51
Gambar 4.16 <i>Texting</i>	52
Gambar 4.17 Contoh penerapan stiker digital	53
Gambar 4.18 Contoh tampilan jika dibuka di layar komputer.....	54
Gambar 4.19 Contoh tampilan jika dibuka di layar <i>smartphone</i>	54

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1.1 Skema Perancangan ...</i>	4
<i>Tabel 3.1 Diagram hasil kuesioner pertanyaan 1</i>	28
<i>Tabel 3.2 Diagram hasil kuesioner pertanyaan 2</i>	29
<i>Tabel 3.3 Diagram hasil kuesioner pertanyaan 3</i>	29
<i>Tabel 3.4 Diagram hasil kuesioner pertanyaan 4</i>	30
<i>Tabel 3.5 Diagram hasil kuesioner pertanyaan 5</i>	32
<i>Tabel 4.1 Timeline media</i>	55
<i>Tabel 4.2 Budgeting media ...</i>	55
<i>Tabel 4.3 Budgeting pembagian kerja ...</i>	56

