

STRAY KIDS *FANZINE*

(PEMBUATAN BUKU BIOGRAFI BERGAMBAR YANG DIKEMAS DALAM
BENTUK MAJALAH)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Dania Restiani Agustin

1806750

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

STRAY KIDS FANZINE
(PEMBUATAN BUKU BIOGRAFI BERGAMBAR YANG DIKEMAS DALAM
BENTUK MAJALAH)

Oleh

Dania Restiani Agustin

Sebuah skripsi penciptaan yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Dania Restiani Agustin

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak berulang-ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


DANIA RESTIANI AGUSTIN

“STRAY KIDS *FANZINE*

**(PEMBUATAN BUKU BIOGRAFI BERGAMBAR YANG DIKEMAS DALAM
BENTUK MAJALAH)”**


Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.
NIP. 196605251992021001

Pembimbing II



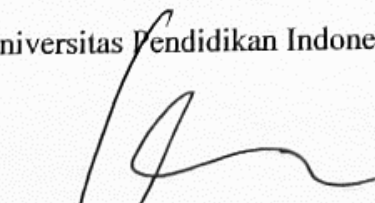
Andi Suryadi, M.Sn.
NIP. 198802132019031011

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Taswadi, M.Sn.
NIP. 196501111994121001

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DANIA RESTIANI AGUSTIN

“STRAY KIDS *FANZINE*

**(PEMBUATAN BUKU BIOGRAFI BERGAMBAR YANG DIKEMAS DALAM
BENTUK MAJALAH)”**

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. Farid Abdullah, M.Sn.
NIP. 196902201994021001

Penguji II



Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197206131999031001

Penguji III



Zakiah Pawitan, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198305052005012001

ABSTRAK

DANIA RESTIANI AGUSTIN, 2023, STRAY KIDS *FANZINE* (PEMBUATAN BUKU BIOGRAFI BERGAMBAR YANG DIKEMAS DALAM BENTUK MAJALAH)

Budaya K-POP tengah digandrungi oleh banyak remaja di Indonesia. Penulis terinspirasi dari *fanzine* yang dijual bebas di Indonesia, namun dikemas dalam bentuk yang lebih eksklusif yaitu dengan gambar ilustrasi yang dibuat dan di desain langsung tanpa menggunakan foto seperti *fanzine* pada umumnya. *Fanzine* ini berisikan biografi singkat dari Stray Kids dengan pengembangan desain ilustrasi dan karakter serta informasi perihal *boygroup* tersebut menyangkut fakta dibalik terbentuknya Stray Kids, prestasi, bakat, fakta member, hingga perjuangan yang mereka raih dari titik nol hingga semakin sukses. Karya ini dibuat dengan tujuan menginspirasi kaum muda dengan memperkenalkan perjuangan sebuah grup yang dirintis dengan penuh perjuangan, karena sebuah mimpi tidak dapat diraih jika tidak ada keinginan untuk mewujudkannya. Proses pembuatan desain ilustrasi digital, penulis melakukan kajian pustaka dan empirik, mencari referensi agar karya yang dibuat sesuai dengan fakta. Karya ilustrasi yang dibuat berukuran A4 dengan jumlah keseluruhan 60 halaman. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu ilustrasi campuran yaitu ilustrasi semi realis dan kartun. Dua gaya ilustrasi semi realis dan kartun dibuat agar memperkaya variasi pada *fanzine* yang dibuat serta tidak terkesan kaku, sehingga menimbulkan kesan menyenangkan. Penggunaan warna dominan merah muda, putih, dan hitam diharapkan mampu menimbulkan kesan ceria namun masih dengan gaya mereka yang keren sesuai dengan album terbarunya yaitu Maxident. Berdasarkan hasil terciptanya karya ini, perancangan Stray Kids *Fanzine* ini dirasa cukup memuaskan bagi penulis dan pembaca berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 20 orang di kalangan remaja dan dewasa.

Kata Kunci: K-POP, Stray Kids, Ilustrasi, *Fanzine*

ABSTRACT

DANIA RESTIANI AGUSTIN, 2023, STRAY KIDS FANZINE (DEVELOPING ILLUSTRATED BIOGRAPHY BOOK IN MAGAZINE FORMAT)

K-POP culture is loved by many teenagers in Indonesia. The author was inspired by fanzine freely sold in Indonesia but packaged in a more exclusive form, namely with illustrations that are made and design separately without using photos like fanzine in general. This fanzine contains biographies from Stray Kids with the development of illustration and character designs as well as information about the boy group such as formation of Stray Kids, achievements, and talents. Member facts and the story of the struggles they overcome to achieve success from zero to hero were also added. This work was created to inspire young people by introducing a group that was started full of struggle because a dream cannot be achieved if there is no desire to turn it into reality. The illustration work is made in A4 format with total of 60 pages. The illustration style used is a mixed illustration, namely semi-realistic and cartoon illustration. The used of pink, white and black are expected to create a cheerful impression but still in line with their cool style following their latest album, Maxident. The design of this Stray Kids Fanzine is considered quite satisfactory for the author and readers based on the results of a limited trial of 20 people among adolescents and adults.

Keyword: K-POP, Stray Kids, Illustration, Fanzine

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN	5
C. TUJUAN PENCIPTAAN	6
D. MANFAAT	6
E. SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	8
A. KAJIAN TERDAHULU	8
B. KAJIAN TEORI	8
1. Desain Grafis	8
1) Titik/dot/verteks	11
2) Garis/ <i>line</i>	12
3) Bidang	12
4) Ruang/massa	12
5) Gelap Terang	12

6) Warna/ <i>color</i>	13
7) Tekstur	15
2. Ilustrasi	22
1) Ilustrasi Realis	23
2) Ilustrasi Semi Realis	23
3) Ilustrasi Kartun	24
3. Buku	25
a) Novel	26
b) Majalah	27
c) Kamus	27
d) Komik	27
e) Biografi	27
f) Naskah	27
g) Ensiklopedia	28
4. Fanzine	28
C. KAJIAN FAKTUAL	29
1. Hallyu/Korean Pop	29
a) Sejarah Munculnya Hallyu/Korean Pop	29
b) Sejarah Munculnya Hallyu/Korean Pop di Indonesia	30
2. Biografi Stray Kids	33
a. Trainee/Masa Sebelum Debut	35
b. Debut	37
c. Penghargaan <i>Best Rookie</i>	39
d. Debut Jepang	40
3. Fakta Stray Kids	41
(i) Bangchan	50
(ii) Lee Know	51
(iii) Changbin	56
(iv) Hyunjin	56
(v) Han	59
(vi) Felix	60

(vii) Seungmin	62
(viii) LN	64
D. KAJIAN EMPIRIK	67
BAB III METODE PENCIPTAAN	71
A. BAGAN PRODUKSI	71
B. IDE BERKARYA	72
C. <i>DEFINE</i> (Penetapan)	73
D. STIMULASI	73
E. PENOLAHAN IDE	74
F. PERSIAPAN ALAT DAN BAHAN	75
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	75
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	77
G. PROSES PEMBUATAN <i>FANZINE</i>	77
1. Studi Karakter	77
2. Sketsa	79
3. Pewarnaan	79
4. Desain <i>Fanzine</i>	82
5. Pemberian Teks (<i>Lettering</i>)	82
6. Pasca Produksi	83
7. Evaluasi	85
8. Percetakan dan Penjilidan	85
BAB IV VISUALISASI DAN PEMBAHASAN	87
A. PENGEMBANGAN GAGASAN DAN	
RANCANGAN BUKU	87
1. Pengembangan Gagasan	87
2. Target Pembaca	87
3. Maksud dan Tujuan	88
4. Judul <i>Fanzine</i>	88
5. Isi <i>Fanzine</i>	88
6. Sumber Data	88
7. Spesifikasi <i>Fanzine</i>	89

8. Teknik Gambar Ilustrasi	89
9. Penggayaan Gambar Ilustrasi	89
B. DESKRIPSI DAN ANALISIS VISUAL	90
1. Narasi Informasi	90
2. Tipografi	90
3. Ilustrasi	93
4. Tata Letak (<i>Layout</i>)	98
5. Unsur-unsur Desain	101
6. Prinsip Desain	107
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	112
A. SIMPULAN	112
B. SARAN	113
1. Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UPI	113
2. Bagi Pembaca dan Masyarakat	113
3. Bagi Ilustrator	113
4. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI	114
DAFTAR PUSTAKA	115
DAFTAR ISTILAH	119
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur-unsur Desain Grafis	11
Gambar 2.2 Teori Warna	13
Gambar 2.3 Jenis Tipografi <i>Oldstyle</i>	18
Gambar 2.4 Jenis Tipografi <i>Modern</i>	18
Gambar 2.5 Jenis Tipografi <i>Transitional</i>	18
Gambar 2.6 Jenis Tipografi Sans-serif	19
Gambar 2.7 Jenis Tipografi Slab-serif	19
Gambar 2.8 Jenis Tipografi <i>Script</i> dan <i>Cursive</i>	19
Gambar 2.9 Contoh Gambar Gaya Realis	23
Gambar 2.10 Contoh Gambar Gaya Semi Realis	23
Gambar 2.11 Contoh Gaya Gambar Kartun	24
Gambar 2.12 Contoh <i>Fanzine</i> K-POP.....	28
Gambar 2.13 MV TXT di Banyu Wana Amerta <i>Waterfall</i>	32
Gambar 2.14 MV TXT di <i>Savana</i> Tianyar Karangasem	32
Gambar 2.15 <i>Comeback</i> Mini Album Maxident	33
Gambar 2.16 Foto Anggota 3RACHA	35
Gambar 2.17 Konsep Terbaru Stray Kids	43
Gambar 2.18 Stray Kids BA Shopee Indonesia	46
Gambar 2.19 Contoh Kerambit	47
Gambar 2.20 Felix Memegang Properti Kerambit	47
Gambar 2.21 Stray Kids Tampil di Dubai EXPO 2020	48
Gambar 2.22 Logo Stray Kids	49
Gambar 2.23 Medali Renang Bangchan	50
Gambar 2.24 Bangchan Membuat Musik	51
Gambar 2.25 Lee Know <i>Back Dancer</i> BTS	51
Gambar 2.26 Kucing Lee Know	52
Gambar 2.27 Mantel APIECEOFCAKE's Hop	53
Gambar 2.28 Lee Know memakai anting Tera Glacier	54
Gambar 2.29 Lee Know Memakai Anting Safety Pin	55
Gambar 2.30 Changbin Mengikuti King of Mask Singer	55

Gambar 2.31 Changbin Mengikuti SMTM 9	56
Gambar 2.32 MC Hyunjin	57
Gambar 2.33 Lukisan Hyunjin	58
Gambar 2.34 Hyunjin Menggambar	59
Gambar 2.35 Han Mengikuti King of Mask Singer	60
Gambar 2.36 Felix Mengikuti Taekwondo	61
Gambar 2.37 Felix Membuat Kue bersama Bangchan	62
Gambar 2.38 MC Kim Seungmin	63
Gambar 2.39 Seungmin Menjadi Perwakilan Stray Kids	64
Gambar 2.40 I.N Bernyanyi Trot	64
Gambar 2.41 Karakter SKZOO	66
Gambar 2.42 Contoh <i>Fanzine</i> Stray Kids	68
Gambar 2.43 Contoh Majalah K-POP	69
Gambar 3.1 Contoh Mini Album Stray Kids	74
Gambar 3.2 ASUS X540B	75
Gambar 3.3 <i>Pen Tablet</i>	76
Gambar 3.4 <i>Smartphone</i>	76
Gambar 3.5 Logo Clip Studio Paint	77
Gambar 3.6 Karakter Member Stray Kids	78
Gambar 3.7 Karakter Versi Manhwa	78
Gambar 3.8 Karakter Versi SKZOO	78
Gambar 3.9 Contoh Sketsa	79
Gambar 3.10 Sketsa	79
Gambar 3.11 <i>Line Art</i>	80
Gambar 3.12 Warna Dasar	80
Gambar 3.13 Pewarnaan Gelap Terang	80
Gambar 3.14 Pemberian Detail	81
Gambar 3.15 Mengatur Desain <i>Fanzine</i>	82
Gambar 3.16 Proses <i>Lettering</i>	82
Gambar 4.1 Narasi dalam <i>Fanzine</i>	90
Gambar 4.2 Tipografi Sampul Depan	91

Gambar 4.3 Tipografi dalam Bagian Isi Karya	92
Gambar 4.4 Tipografi dalam Bagian Kolofon	93
Gambar4.5 Ilustrasi Sampul Depan	94
Gambar 4.6 Ilustrasi Sampul Depan	95
Gambar 4.7 Ilustrasi Halaman Pembuka	95
Gambar 4.8 Ilustrasi Isi Pembahasan Stray Kids	96
Gambar 4.9 Ilustrasi Isi pembahasan Member Stray Kids	95
Gambar 4.10 Tata Letak (<i>Layout</i>) Pada Bagian Isi Pertama	95
Gambar 4.11 Tata Letak (<i>Layout</i>) Pada Bagian Isi Kedua	99
Gambar 4.12 Tata Letak (<i>Layout</i>) Pada Bagian Isi Ketiga	100
Gambar 4.13 Tata Letak (<i>Layout</i>) Pada Bagian Isi Keempat	100
Gambar 4.14 Tata Letak (<i>Layout</i>) Pada Bagian Isi Kelima	101
Gambar 4.15 Unsur Titik dalam Karya	102
Gambar 4.16 Unsur Garis dalam Karya	102
Gambar 4.17 Unsur Bidang dalam Karya	103
Gambar 4.18 Unsur Ruang dalam Karya	104
Gambar 4.19 Unsur Gelap Terang dalam Karya	105
Gambar 4.20 Contoh Gambar dengan Palet Warnanya	106
Gambar 4.21 Unsur Tekstur dalam Karya	106
Gambar 4.22 Contoh Penerapan Prinsip Kesatuan	107
Gambar 4.23 Contoh Penerapan Prinsip Keseimbangan	108
Gambar 4.24 Contoh Penerapan Prinsip Irama	108
Gambar 4.25 Proporsi SKZ dan SKZOO	109
Gambar 4.26 Contoh Penerapan Prinsip Kontras	110
Gambar 4.27 Contoh Penerapan Prinsip Fokus	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Proses Pewarnaan Warna	79
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Bagan Proses Kerja	71
------------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- McCloud, S. (2008). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Cetakan Ketiga. Bogor: Grafika Mardi Yuana.
ISBN 10: 979-9023-55-6
ISBN 13: 978-979-9023-55-1
- McCloud, S. (2008). *Membuat Komik: Rahasia Bercecerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Cetakan Kedua. Jakarta: P Gramedia Pustaka Utama.
ISBN: 978-979-22-3582-1
- Sanghoon, K. (2013). *Super Junior's Secret Fakta-fakta Unik Super Junior*. Cetakan Ketiga. Yogyakarta: Immortal Publisher.
ISBN: 978-602-7760-04-2
- Putra, W.R. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan: Graphic Design, Illustration Drawings/Teknik Menggambar Desain Grafis, Teknik Menggambar Ilustrasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Yuanita, S. (2012). *Korean Wave: dari K-pop hingga Tampil Gaya Ala Korea*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: IdeaTerra Media Pustaka.
ISBN: 978-602-98333-7-9
- Gaul. (2012). *Gaul Teen Entertainment: EXO Kami Terus Berkembang*. Edisi 45. Jakarta: PT. Nuansa Karya Berita.
- Magazine, A.L. (2012). *Asian Infotainment Magazine: Intip Gaya Infinite Hoya dan Dongwoon*. Vol 19. Jakarta Selatan: PT. Fikta Asa Media.
- Beat, A. (2012). *Asian Beat Idol Magazine: Special Edition B2ST*. Jakarta Selatan: PT Fikta Asa Media.
- Alvin dan Wawan. (2011). *Korean Pop: Super Junior M Fans Meeting Taipei*. Surabaya: PT. Mediantara Infopersada.
- Leonardo dan Andreas. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Cetakan pertama. Kemendikbud.
ISBN: 978-602-60263-4-7
- Wahyuningsih. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Cetakan kedua. Madura: UTM PRESS.
ISBN: 978-602-7998-25-4
- Jiae, K. (2019). *Step Out We Are Stay Kids*. Cetakan pertama. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
ISBN: 9786020521329

Sumber Skripsi:

- Camelia, Yola Nadian. (2021). PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA MINI 'JELAJAH PALUNG MARIANA' SEBAGAI UPAYA EDUKASI SISWA KELAS TINGGI HINGGA SMP. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hilmi, Muhammad Irfan. (2022). PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hasanah, Nenden Nurpuji. (2016). SIMBOL ANGGOTA *BOYGROUP* EXO SEBAGAI IDE BERKARYA BATIK TULIS *OUTERWEAR*. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Sumber Jurnal:

- Budiman, G.H. (2014). Perkembangan Zine di Bandung: *Media Informasi Komunitas Musik Bawah Tanah* (1995-2012). VI(1), 93.
- Santoso, N, W & Yudarnadi, F. (2015). Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi Asia: *Pembuatan Majalah Digital Magazine sebagai Media Promosi Wisata dan Budaya Keresidenan Madiun dengan Menggunakan Software Pengolah Grafis*, IX(1), 45-47.
- Valentino, D. E. (2019). Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi: *Pengantar Tipografi*, VI(2), 12-173.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, III(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>
- Prajawinanti, A. (2020). Jurnal: *Pemanfaatan Buku Oleh Mahasiswa Sebagai Penunjang Aktivitas Akademik Di Era Generasi Milenial*, VII(15), 34-45.
- Wijayanto, A.M & Triayudi, A. (2021). Jurnal: *Penerapan Metode Design Thinking dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga di Polsek Sukmajaya*, XI(2), 267-276.

E-ISSN:2540-8984

Wijaya, P.Y. (1999). Jurnal: *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*, I(1),47-53.

Sudiana, D. (2001). Jurnal: *Tipografi Sebuah Pengantar*, II(2),325-335.

Sumber Internet:

JYPENTERTAINMENT (2017). Official Fanpage: *Stray Kids Official Fan's*.

Diakses dari

<https://straykids.jype.com/Mobile/DiscographyList>

JYPENTERTAINMENT (2017). Official Twitter: *Stray Kids Official Twitter*.

Diakses dari

https://twitter.com/Stray_Kids?t=eSWfOJToULqCAEsH81h_1g&s=08

JYPENTERTAINMENT (2017, Mei 12). Official Youtube: *Stray Kids Official YouTube*.

Diakses dari

<https://www.youtube.com/c/StrayKids>

JYPENTERTAINMENT (2017, Mei 12). Official Facebook: *Stray Kids*.

Diakses dari

<https://m.facebook.com/JYPEStrayKids/>

JYPnation. (2008, Januari 25). Official Youtube: *JYPnation Official Youtube*.

Diakses dari

<https://www.youtube.com/c/JYPEntertainment>

Kids, S. (2017). Official Instagram: *realstraykids*.

Diakses dari

<https://www.instagram.com/realstraykids/>

Kids, S. (2017). Official V Live: *Stray Kids*.

Diakses dari

<https://www.vlive.tv/video/278755>

Affde (2021, September 30). Jurnal Desain Editorial: *5 Studi kasus untuk*

membuat Anda Terinspirasi.

Diakses dari

<https://www.affde.com/id/>

Neira, J. Jurnal: *Apa Arti Desain Editorial.*

Diakses dari

<https://www.creativosonline.org/id/significa-diseno-editorial.html>

Kurniasih. (2022, Maret). *Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya.*

Diakses dari

<https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/>

Fitinline. (2021, Oktober 5). *Pengertian, Fungsi dan Manfaat Fashion yang Penting untuk Anda Ketahui.*

Diakses dari

<https://fitinline.com/article/read/pengertian-fungsi-dan-manfaat-fashion-yang-penting-untuk-anda-ketahui>

Grafis, P. (2012, November 5). *Titik: Unsur Desain Grafis.*

Diakses dari

<https://paritgrafis.wordpress.com/2010/11/05/titik-unsur-desain-grafis/>

Jawa, S. (2022, Februari 8). *Penjelasan Lengkap Pengertian Warna Primer.*

Diakses dari

<https://swissjava.com/warna-primer-adalah/>

Dosenpendidikan. (2022, Mei 24). *Pengertian Buku.*

Diakses dari

<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-buku/>

Medcom. (2022, April 4) *Buku Fiksi dan Nonfiksi: Pengertian, Ciri, Perbedaan.*

Diakses dari

<https://m.medcom.id/amp/1bVqgBQN-buku-fiksi-dan-non-fiksi-pengertian-ciri-perbedaan>