

**TUGAS AKHIR  
PEMBUATAN KOMIK MESAM MESEM  
DUA AKSARA (INDONESIA - HANACARAKA)**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



**Disusun oleh :**  
Nama : Bagas Wijanarko  
NIM : 41909010068  
Jurusan : Desain Grafis dan Multimedia

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2014**



**LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2013/2014

Yang bertandatangan di bawah ini :

**Nama : Bagas Wijanarko**  
**NIM : 41909010068**  
**Jurusan : Desain Grafis dan Multimedia**  
**Fakultas : Teknik perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

Tangerang, Desember 2013

Yang memberikan pernyataan,



**Bagas Wijanarko**



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, jakarta.

Judul Tugas Akhir : Komik Strip "MESAM MESEM" Dua Aksara  
(Indonesia - Hanacaraka)

Nama : Bagas Wijanarko

NIM : 41909010068

Jurusan/Program Studi : Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada sidang Sarjana Tanggal 6 Januari 2014.

Pembimbing.

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
Guntur Angkat. S.Sn

Jakarta, Januari 2014

Mengetahui,

Kordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Grafis

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah Nya kepada kami sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan semaksimal mungkin. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat dalam pendidikan sarjana pada Jurusan Desain Produk - Grafis dan Multimedia Universitas Mercu Buana.

Pada kesempatan ini dengan rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis, dalam berbagai hal mengenai penyusunan

laporan ini, khususnya :

1. Guntur Angkat, S.Sn yang telah menjadi pembimbing penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Para Pengajar / Dosen jurusan Desain Grafis dan Multimedia Universitas Mercu Buana yang telah memberikan pengajaran yang baik serta ilmu kepada penulis.
3. Ibu Muryanti yang tiada hentinya memberikan dukungan, dari segi moril maupun materil serta doanya yang tidak pernah berhenti, Alm. Bapak Budi Hartono sebagai motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman yang memberikan dukungan kepada penulis selama pembuatan hingga penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir yang disusun masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Besar harapan penulis, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sekalian.

Tangerang, 25 Desember 2013

## DAFTAR ISI

COVER DALAM

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KARTU ASISTENSI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

### BAB I - Pendahuluan

1.1 Latar belakang .....	1
1.2 State of The Art .....	2
1.3 Peluang dan Tantangan .....	2

### BAB II – METODOLOGI

2.1 Tujuan Perancangan .....	4
2.1.1 Tujuan Umum .....	4
2.1.2 Tujuan Khusus .....	4
2.2 Manfaat perancangan .....	4
2.3 Identifikasi Masalah .....	4
2.4 Rumusan Masalah .....	5
2.5 Batasan dan Ruang Lingkup Masalah .....	5
2.6 Metode analisa data .....	5
2.7 Metode Konsep Desain .....	5
2.8 Tema Desain .....	6
2.8.1 Tema sosial .....	6
2.8.2 Tema budaya .....	6
2.9 Kerangka Berfikir .....	6
2.10 Komparasi Karya sejenis .....	7

### BAB III – DATA

3.1 Definisi Komik .....	9
--------------------------	---

3.2 Sejarah Munculnya Komik .....	9
3.2.1 Sulitnya Menentukan Komik Pertama di Dunia .....	10
3.2.2 Performa Komikus Indonesia .....	12
3.3 Komik Indonesia .....	14
3.4 Sejarah Komik Indonesia .....	14
3.4.1 Generasi 1930an .....	14
3.4.2 Generasi 1940-50an .....	15
3.4.3 Generasi 1960-70an .....	15
3.4.4 Generasi 1990-2000an .....	16
3.4.5 Aliran Amerika .....	17
3.4.6 Aliran Jepang .....	17
3.4.7 Komik Independen .....	18
3.5 Jenis-Jenis Komik .....	18
3.5.1 Kartun (Cartoon) .....	18
3.5.2 Komik Potongan (Comic Strip) .....	19
3.5.6 Komik Tahunan (Comic Annual) .....	19
3.5.7 Komik Online (Webcomic) .....	19
3.5.8 Buku Komik (Comic Book) .....	20
3.5.9 Komik Kertas Tipis (Trade Paperback) .....	20
3.5.10 Komik Majalah (Comic Magazine) .....	20
3.5.11 Komik Novel Grapis (Graphic Novel) .....	21
3.5.12 Komik Ringan (Comic Simple) .....	21
3.5.13 Buku Instruksi dalam format Komik (Instructional Comics) .....	21
3.6 Aksara Jawa dan Sejarahnya .....	21
3.6.1 Cerita Dibalik Terjadinya Huruf Jawa (Legenda Hanacaraka) ...	22
3.6.2 Sejarah Aksara Jawa Dari Tinjauan Historis .....	24
3.7 Bahasa Indonesia .....	27
3.7.1 Sejarah .....	28
3.7.2 Bahasa perdagangan .....	28
3.7.3 Melayu Klasik .....	28
3.7.4 Bahasa Indonesia .....	28
3.7.5 Penyempurnaan Ejaan .....	30
3.7.6 Kolonial .....	31
3.7.7 Pengelasan .....	31
3.7.8 Taburan Geografi .....	31

3.7.9 Bunyi .....	31
3.7.10 Tata Bahasa .....	32
3.8 Refrensi Karya Sejenis .....	33
3.9 Teknik Penggambaran .....	33
3.10 Prinsip Layout .....	34
3.11 Jilid .....	37
3.11.1 Jilid Lem .....	37
3.11.2 Jahit Benang .....	39
3.11.3 Teknik jilid kawat/spiral .....	40
3.12 Format Media .....	41
3.13 Media cetak .....	42
3.14 Teknik Cetak .....	44
3.15 Finishing .....	47

#### **BAB IV – KONSEP VISUAL**

4.1 Komik .....	49
4.2 Analisa Kecukupan Data .....	49
4.3 Teknik Penggambaran .....	50
4.4 Layout .....	50
4.5 Jilid .....	51
4.6 Format Ukuran kertas .....	51
4.7 Jenis Kertas .....	51
4.8 Jenis Cetak .....	52
4.9 Laminasi .....	52
4.10 Target Konsumen .....	53
4.10.1 Demografis .....	53
4.10.2 Geografis .....	53
4.10.3 Psikografis .....	53
4.10.4 Behaviour .....	53
4.11 Pendekatan Estetis Desain .....	53
4.12 Muatan Lokal Dalam Karya Desain .....	53
4.13 Target dan Standar Karya Desain .....	54
4.14 Proses Pembuatan Komik .....	55

#### **BAB V – ULASAN HASIL PERANCANGAN**

5.1 Ide Cerita .....	56
5.2 Ilustrasi Tokoh .....	56
5.3 Tone Warna .....	57
5.4 Tipografi .....	58
5.5 Judul Buku .....	59
5.6 Spesifikasi Buku .....	59

## **BAB VI – LAPORAN PAMERAN TUGAS AKHIR**

6.1 Tema Pameran .....	152
6.2 Konsep Pameran .....	152
6.3 Waktu dan Pelaksanaan .....	152
6.4 Media Publikasi dan Informasi Pameran .....	153
6.5 Foto Dokumentasi Pameran .....	154

## **BAB VII – PENUTUP**

7.1 Kesimpulan .....	157
7.2 Saran .....	157

<b>LAMPIRAN .....</b>	158
-----------------------	-----

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	159
-----------------------------	-----

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**