

TUGAS AKHIR PERANCANGAN PAPERTOYS SUPERHERO KOMIK INDONESIA

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



Oleh:

**Reza Febrian
41908010051**

Pembimbing :

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

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



LEMBAR PERNYATAAN
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reza Febrian

NIM : 41908010051

Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Program Studi : Desain Produk

Judul : Perancangan Papertoys Superhero Komik Indonesia

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu di naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 4 Juli 2014

Yang Membuat Pernyataan



Reza Febrian



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

Q

Semester : Genap

Tahun Ajaran : 2013/2014

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk - Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir: Perancangan Papertoys Superhero Komik Indonesia

Disusun oleh:

Nama : Reza Febrian

Nomor Induk Mahasiswa : 41908010051

Program Studi : Desain Produk - Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang sarjana tanggal 25 Juni 2014

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui

Koordinator Tugas Akhir

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

Ketua Program Studi Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan proyek tugas akhir untuk mahasiswa/i jurusan desain produk di Universitas Mercu Buana.

Pada penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu penulis, dalam berbagai hal mengenai penyusunan laporan ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan kepada :

1. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia yang dapat dipergunakan dalam kegiatan desain. Walaupun masih harus banyak belajar untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Keluarga yang selama ini mendukung selama pengerjaan tugas akhir, sampai saat selesai dan membuat laporan ini.
3. Dosen Pembimbing Bpk. Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds yang telah memberikan waktu, tempat, pengarahan dan ilmu yang sangat bermanfaat guna menyempurnakan Laporan ini.
4. Kepada dosen-dosen jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana.
5. Terima kasih kepada semua teman-teman jurusan Desain Produk yang telah bersama-sama membantu untuk menyelesaikan tugas akhir dan pameran tugas akhir.
6. Teman-teman jurusan Desain Produk angkatan 2008.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang terlibat, dan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang membuat ini semua berjalan dengan baik sampai akhir.

Jakarta, 18 Juni 2014

Reza Febrian

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KARTU ASISTENSI

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 State of Art	3
1.3 Peluang dan Tantangan	4
 BAB II METODOLOGI	 5
2.1 Identifikasi Masalah	5
2.2 Rumusan Masalah	5
2.3 Batasan dan Ruang Lingkup Masalah	6
2.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
2.4.1 Tujuan Perancangan	6
2.4.2 Manfaat Perancangan	6
2.5 Kerangka Studi	7
2.6 Metode Perancangan	8
2.6.1 Metode Pengumpulan Data	8
2.6.2 Metode Analisa Data	8
2.6.3 Metode Konsep Desain	8
 BAB III DATA	 9
3.1 <i>Papertoys</i>	9
3.2 Superhero	10
3.3 <i>Sketchbook</i>	20

3.4 Jilid	21
3.4.1 Jilid Lem	21
3.4.2 Jilid Benang	23
3.4.3 Jilid Kawat	23
3.5 Format Media	26
3.6 Media Cetak	27
3.7 Teknik Cetak	29
3.7.1 Cetak Offset	30
3.7.2 Cetak Rotogravure	30
3.7.3 Cetak Flexografi	31
3.7.4 Cetak Sablon	31
3.7.5 <i>Digital Printing</i>	32
3.8 <i>Packaging</i>	32
3.9 <i>Finishing</i>	34
BAB IV ANALISA DATA	36
4.1 <i>Papertoys</i>	36
4.2 <i>Sketchbook</i>	36
4.3 Teknik Penggambaran	36
4.4 Grafis	37
4.5 Jilid	37
4.6 Format Ukuran Kertas	38
4.7 Jenis Kertas	38
4.8 Teknik Cetak	39
4.9 <i>Packaging</i>	39
4.10 Laminasi	40
BAB V KONSEP PERANCANGAN	41
5.1 Konsep Perancangan	41
5.1.1 Konsep Karakter Superhero	41
5.1.2 Konsep <i>Sketchbook</i>	42

5.1.3 Sasaran Desain	42
5.2 Konsep Visual	43
5.2.1 Teknik Penggambaran	43
5.2.2 Format Ukuran	45
5.2.3 Material Karya	47
5.2.4 Teknik Cetak	47
5.3 Konsep Desain	48
5.3.1 <i>Logotype</i>	48
5.3.2 Desain Karakter <i>Papertoys</i>	48
5.3.3 Desain <i>Sketchbook</i>	50
5.3.3.1 Cover Depan	50
5.3.3.2 Cover Belakang	51
5.3.3.3 Punggung <i>Sketchbook</i>	51
5.3.4 Desain Kardus/box	51
5.4 Hasil Desain	54
5.5 Media Pendukung	56
5.5.1 Poster	56
5.5.2 Gambaran	56
5.5.3 Stiker	58
5.5.4 Pin	58
5.5.5 T-shirt	59
5.5.6 Spanduk	59
5.5.7 X-banner	60
BAB VI PENUTUP	61
6.1 Kesimpulan	61
6.2 Saran	61

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA