

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN GRAFIS PRODUK BUKU
KOMIK DAKWAH REMAJA "GAUL"**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

FIVI FITHRIANTY

NIM 41906110025



Jurusan Desain Produk dan Multimedia

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK DESAIN DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2013**

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Fivi Fithrianty**
 Nim : **41906110025**
 Program Studi : **Desain Produk dan Multimedia**
 Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya asli bukan duplikat atau salinan dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.



Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 28 Juli 2013

Yang memberi pernyataan



Fivi Fithrianty

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

Semester: Genap

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 Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN GRAFIS PRODUK BUKU
KOMIK DAKWAH REMAJA "GAUL"**

Disusun Oleh :

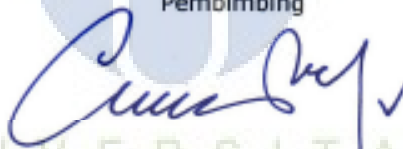
Nama : **Fivi Fithrianty**

NIM : **41906110025**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 14 Juli 2013.

Pembimbing

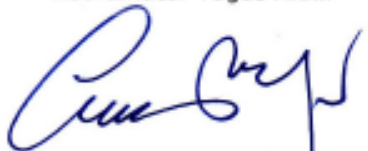


Lukman Arief S. Ds, M. Sn

Jakarta, 28 Juli 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Lukman Arief, S. Ds, M. Sn.

Mengetahui,

Kaprodi Desain Produk



Hady Soedarwanto, S.T, M. Ds.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas berkah dan rahmat serta bimbingan dan karunia Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN GRAFIS PRODUK BUKU KOMIK DAKWAH REMAJA GAUL" ini merupakan salah satu syarat kelulusan sarjana S-1 Fakultas Teknik Perancangan dan Desain Jurusan Desain Produk di Universitas Mercu Buana.

Selama penulis menuntut ilmu di Universitas Mercu Buana hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Bapak Ir. Edi Mulady M. Si, selaku dekan Desain Produk
2. Bapak Hady Sudarwanto S.T, M. Ds, selaku ketua jurusan Desain Produk
3. Bapak Lukman Arief S. Ds, M. Sn, selaku dosen pembimbing
4. Seluruh keluarga dan semua orang disekitar, juga teman-teman Desain Produk khususnya ekstensi angkatan 2006, teman-teman seperjuangan di "Designland", maupun teman-teman angkatan 2007 dan seterusnya yang telah banyak memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa laporan yang penulis susun masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Harapan penulis, laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 28 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
1. Penjelasan Judul Perancangan.....	1
2. Latar Belakang Pemilihan Studi.....	1
3. Solusi Desain.....	1
4. Perwujudan Karya.....	2
5. Muatan Produk.....	2
B. Orisinalitas (<i>State Of the Art</i>).....	14
C. Peluang dan Tantangan Studi Di masa Datang.....	16
1. Peluang Studi.....	16
2. Tantangan Studi.....	17
II. METODOLOGI	
A. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	19
1. Tujuan Perancangan.....	19
2. Manfaat Perancangan.....	19
B. Relevansi & Konsekuensi Studi.....	19

C.	Kerangka Berfikir Studi.....	23
D.	Tema Desain.....	23
E.	Cara Pengumpulan Data.....	24
III.	DATA PERANCANGAN.....	26
A.	Tabel Data Perancangan.....	26
B.	Rincian Data Perancangan.....	26
C.	Objek Referensi & Inspirasi.....	72
IV.	KONSEP PERANCANGAN.....	76
A.	Ide/ Gagasan Perancangan.....	76
B.	Sasaran Desain.....	78
C.	Pendekatan Estetis Desain.....	80
D.	Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain...83	
E.	Proses Perancangan.....	88
V.	ULASAN KARYA PERANCANGAN.....	104
VI.	PAMERAN TUGAS AKHIR.....	125
A.	Tema Pameran.....	125
B.	Konsep Pameran.....	125
C.	Waktu dan Tempat Pameran.....	126
D.	Panel Pameran Tugas Akhir.....	126
E.	Foto Dokumentasi Pameran.....	129
	KEPUSTAKAAN.....	141
	LAMPIRAN.....	142

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.	Komik Karya Vbi Djengotten.....	15
Gb. 2.	Contoh Karakter Ilustrasi Gaya Amerika, <i>DC Comics</i>	47
Gb. 3.	Contoh Karakter Ilustrasi Gaya Amerika, <i>Marvel Comics</i> ...	47
Gb. 4.	Contoh Karakter Ilustrasi Gaya Jepang (Manga).....	48
Gb. 5.	Contoh Karakter Gaya Ilustrasi Indonesia Tempo Dulu....	49
Gb. 6.	Perbedaan Style Studi Karakter oleh Dick Giordano dan Jose Luis Garcia Lopez.....	54
Gb. 7.	Contoh Karya Komikus Nayzak.....	75
Gb. 8.	Proses Menentukan Karakter Tokoh Aisyah Lewat Beberapa sketsa.....	92
Gb. 9.	Studi Karakter Tokoh Aisyah.....	93
Gb. 10.	Proses Menentukan Karakter Tokoh Caca Lewat Beberapa Sketsa.....	93
Gb. 11.	Studi Karakter Tokoh Caca.....	94
Gb. 12.	Studi Karakter Tokoh Kucing Muezza.....	94
Gb. 13.	Contoh Sebuah <i>Storyboard</i> untuk Satu Buah Judul Cerita.	95
Gb. 14.	Contoh Proses Sketsa- <i>Outline-Coloring</i>	96
Gb. 15-18.	Contoh Ilustrasi <i>Setting</i> Untuk Komik.....	97-98
Gb. 19.	Teks yang Sudah di Layout Dalam Photoshop.....	99
Gb. 20.	Teks yang Sudah di Layout dalam InDesign.....	100
Gb. 21.	Contoh Gaya Vintage Dalam Warna, Motif dan Tekstur....	102
Gb. 22.	Contoh Desain Cover.....	102
Gb. 23.	Pen Tablet.....	103
Gb. 24.	Tampak Depan dan Belakang <i>Cover</i>	104
Gb. 25.	Lipatan Sisi Kiri dan Kanan <i>Cover</i>	105
Gb. 26.	Tampilan Halaman Awal.....	106

Gb. 27.	Tampilan <i>Colophone</i> dan Kutipan.....	107
Gb. 28.	Tampilan Persembahan dan Kutipan.....	107
Gb. 29.	Tampilan Kutipan.....	108
Gb. 30.	Tampilan Daftar Isi.....	108
Gb. 31.	Tampilan Ilustrasi Cerita.....	109
Gb. 32.	Tokoh Aisyah Dalam Berbagai Pose.....	110
Gb. 33.	Tokoh Caca Dalam Berbagai Pose.....	110
Gb. 34.	Tokoh Muezza.....	111
Gb. 35.	Sketsa Sebelum dan Sesudah diwarnai.....	112
Gb. 36.	<i>Pin-up</i> yang Terdapat Dalam Komik.....	114
Gb. 37.	Beberapa Contoh Desain Panel.....	115
Gb. 38.	Tampilan Desain Poster " <i>Designland</i> ".....	118
Gb. 39.	<i>Animated Background</i> Pameran " <i>Designland</i> ".....	119
Gb. 40.	Kaos. Media Publikasi.....	120
Gb. 41.	Stiker. Media Publikasi.....	121
Gb. 42.	Pembatas Buku. Media Publikasi.....	122
Gb. 43.	Kartu Nama. Media Publikasi.....	122
Gb. 44.	<i>Poster</i>	123
Gb. 45.	<i>Standing Booth</i>	123
Gb. 46.	Video Dokumenter.....	124
Gb. 47.	Tampilan Booth Pameran.....	125
Gb. 48.	Display Pameran.....	125
Gb. 49-50	Suasana Pengunjung.....	126-127
Gb. 51	Komentar Pengunjung.....	128-140

DAFTAR LAMPIRAN

1. ASISTENSI.....	142
2. JADWAL PELAKSANAAN DAN RINCIAN ANGGARAN BIAYA.....	145

