LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL 3D ANAGLYPH "SUPER GADGET 212"

Diajukan sebagai syarat dalam pencapaian gelar

Sarjana Strata Satu (S-1)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

disusun oleh :

Nama: Dwi Setiawan

Nim: 41906120030

DESAIN PRODUK - GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012

http://digilib.mercubuana.ac.id/

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Dwi Setiawan
Nim	: 41906120030
Program Studi	: Desain Produk - Grafis 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 sangsi yang berlaku.

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 05 Agustus 2012

Yang memberi pernyataan



Dwi Setiawan.

http://digilib.mercubuana.ac.id/

UNIVERSITAS MERCU BUANA

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

Q

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana desain jenjang pendidikan strata satu (S-1) jurusan Desain Grafis dan Multimedia Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercubuana, Jakarta 2012

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL 3D ANAGLYPH "SUPER GADGET 212"**

Disusun oleh	:
Nama	: Dwi Setiawan
Nim	: 41906120030
Program Studi	: Desain Produk - Grafis dan Multimedia
Fakultas	: Teknik Perencanaan Dan Desain

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang sarjana tanggal 05 Agustus 2012.

Pembimbing

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Jakarta, 05 Agustus 2012

Mengetahui,	Mengetahui,
Ketua sidang Tugas Akhir	Ketua Program Studi
Zulfikar Sa'ban, S.Pd.	Ir. Edy Muladi, M.Si.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah, swt atas rahmat dan karunia diberikan sehingga penulisan seminar ini dapat terselesaikan dengan baik.

Mengangkat tema komik digital 3D anaglyph "Super Gadget 212" tentulah sangat menarik bagi saya, ini dikarenakan kecenderungan masyarakat Indonesia yang lebih menyukai tokoh super hero atau pahlawan pembela kebenaran yang berasal dari luar negeri daripada tokoh super hero lokal. Dan permasalahan tersebut yang membuat saya menjadi tertantang untuk membangkitkan kembali gairah masyarakat Indonesia terhadap super hero lokal karya anak bangsa.

Tugas ini pun mempunyai tujuan untuk menyelesaikan salah satu persyaratan untuk menempuh tugas akhir, dan juga semoga menjadi referensi bagi mahasiswa lain.

Akhir kata saya juga berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat serta membantu dalam penyelesaian makalah seminar ini. Selain itu saya juga sangat mengharapkan kritik dan saran apabila terdapat kekurangan.

Salam

Dwi Setiawan

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah, swt atas segala rahmat dan karunia yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan makalah seminar sebagai syarat untuk menempuh tugas akhir Pada Jurusan Desain Produk Grafis Dan Multimedia Fakultas Perencanaan dan Desain Universitas Mercubuana Jakata dengan menyandang gelar Sarjana Strata-I. Tidak lupa penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan makalah seminar, yaitu kepada:

1. Bapak Zulfikar Sa'ban,. Selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing penulisan makalah seminar ini.
2. Bapak Ir. Edi Muladi M.Si selaku Kaprodi Desain Produk Grafis dan Multimedia.
3. Ayahanda (Alm), Ibunda, kakak dan adikku yang sangat mendukung.
4. Muhamad Husin dkk yang sangat banyak membantu dan support saya.
5. Kepada teman-teman yang memberi dukungan dan masukan.

Sebagai manusia biasa, tentunya penulis tidaklah lepas dan kekurangan, jika terdapat kesalahan penulis lakukan baik sengaja maupun tidak sengaja, penulis mohon maaf yang sedalam-dalamnya. Selain itu saya juga sangat mengharapkan kritik dan saran apbila ada kekurangan.

Jakarta Timur, 05 Agustus 2012

Dwi Setiawan

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR ASISTENSI

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Judul Perancangan 1

1.2 Latar Belakang Masalah 1

1.3 State Of The Art 2

1.4 Peluang dan Tantangan 7

BAB II METODOLOGI

2.1 Rumusan Masalah 9

2.2 Tujuan Perancangan 9

2.3 Batasan Lingkup Perancangan 9

2.4 Manfaat Perancangan 9

2.5 Metode Perancangan 10

2.6 Konsep Perancangan 13

http://digilib.mercubuana.ac.id/

2.7 Sistematika Perancangan 14

BAB III IDENTIFIKASI DATA

3.1 Tinjauan Teoritis 16

3.2 Identifikasi Data 22

3.3 Identifikasi Kompetitor 24

3.3.1 www.nevermindthebullets.com 24

3.3.2 www.read.dccomics.com 26

BAB IV ANALISA DATA

4.1 Analisa Kecukupan Data 29

4.2 Analisa Pengelompokan Data 29

4.3 Penilaian Pengelompokan Data 36

BAB V PROSES PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar Perancangan 39

5.2 Target Audience 39

5.3 Metode Tahapan Proses Perancangan 40

5.4 Jadwal Tahapan Proses Perancangan 41

5.5 Tahapan Proses Perancangan 41

5.6 Logo Komik Digital 3D Anaglyph “Super Gadget 212” 59

5.7 Media Promosi (Pendukung) Pameran 59

5.8 Konsep Pameran 60

5.9 Dokumentasi Pameran 65

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan 69

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

6.2 Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 71

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

1. Tampilan komik www.nevermindthebullets.com 3
2. Tampilan salah satu komik www.read.dccomics.com 4
3. Kacamata 3D anaglyph 21
4. Skema 3D anaglyph 21
5. Contoh 3D anaglyph 22
6. Tampilan komik www.nevermindthebullets.com 24
7. www.read.dccomics.com 26
8. TRON movie (1962) & TRON movie (2010) 31
9. Beberapa alternative font yang digunakan dalam komik 34
10. Referensi Pengembangan tokoh (Flash & Green Arrow) 35
11. Ilustrasi tokoh : Wiro Satrio Putro 44
12. Ilustrasi tokoh : Paman Pratomo 45
13. Ilustrasi tokoh : Go hyu lee 46
14. Ilustrasi benda : Super Gadget 212 (senjata wiro) 47
15. Contoh hasil poses skets 48
16. Contoh hasil poses ilustrasi 48
17. Contoh hasil poses colloring 49
18. Contoh beberapa lay-out panel komik 50
19. Contoh hasil pengeditan teks untuk komik 51
20. Comic Sans font 52
21. BadaBoom BB font 52

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/

22. Comic andy font 52
23. Digital-7 Mono font 53
24. BankGothic Lt BT font 53
25. SF Slapstick Comic font 53
26. Proses 3D bumping 54
27. Hasil proses 3D bumping 54
28. Proses 3D masking 1 55
29. Proses 3D masking 2 (Displace) 56
30. Proses 3D masking 3 (Displace) 57
31. Hasil proses 3D 57
32. Proses penggabungan komik (flash) 58
33. Logo Super Gadget 212 59
34. Desain Moodboard (Poster) 61
35. Konsep Lay-out Stand Pameran 62
36. Desain Mini Banner Kuis Sayembara "Super Gadget 212" 64
37. Lay-out Stand Pameran 65
38. Lay-out Proses Karya Pameran 65
39. Display Merchandise Pameran 66
40. Interaksi Pengunjung Pameran 67
41. Komentar Pengunjung Pameran 68

UNIVERSITAS MERCU BUANA

http://digilib.mercubuana.ac.id/