

**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  
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**



**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.



**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

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Jakarta, 05 Agustus 2012

Mengetahui,  
Ketua sidang Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Ir. Edy Muladi, M.Si.

Perancangan Komik Digital (3D Anaglyph) “Super Gadget 212”

## 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

## 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 Jakarta dengan menyangang 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 apabila ada kekurangan.

Jakarta Timur, 05 Agustus 2012

Dwi Setiawan

## 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

2.7	Sistematika Perancangan .....	14
<b>BAB III IDENTIFIKASI DATA</b>		
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
<b>BAB IV ANALISA DATA</b>		
4.1	Analisa Kecukupan Data .....	29
4.2	Analisa Pengelompokan Data .....	29
4.3	Penilaian Pengelompokan Data .....	36
<b>BAB V PROSES PERANCANGAN</b>		
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
<b>BAB VI PENUTUP</b>		
6.1	Kesimpulan .....	69

6.2 Saran .....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71





## DAFTAR GAMBAR

1.	Tampilan komik <a href="http://www.nevermindthebullets.com">www.nevermindthebullets.com</a> .....	3
2.	Tampilan salah satu komik <a href="http://www.read.dccomics.com">www.read.dccomics.com</a> .....	4
3.	Kacamata 3D anaglyph.....	21
4.	Skema 3D anaglyph.....	21
5.	Contoh 3D anaglyph .....	22
6.	Tampilan komik <a href="http://www.nevermindthebullets.com">www.nevermindthebullets.com</a> .....	24
7.	<a href="http://www.read.dccomics.com">www.read.dccomics.com</a> .....	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

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