

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK EDITORIAL
“SUNDUL 100% INDONESIA 10% MALAYSIA”

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



Disusun oleh :
Bambang Agusumitra
41907010037

Dosen Pembimbing :
Drs.Budi Waluyo M.sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – GRAFIS DAN
MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA
2012



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



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bambang Agusumitra
Nomor Induk Mahasiswa : 4190701037
Program Studi : Desain Produk – Grafis dan Multimedia
Fakultas : Teknik Perancangan dan Desain

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

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

Jakarta, 20 Juli 2012

Yang memberikan pernyataan

Bambang Agusumitra



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

Q

Semester : **Genap**

Tahun Akademik : **2012/2013**

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

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KOMIK EDITORIAL
SUNDUL 100% INDONESIA 10% MALAYSIA**

Disusun oleh :

N a m a : **Bambang Agusumitra**
N I M : **41907010037**
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk – Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Juli 2012

Pembimbing

Drs. Budi Waluyo M.sn

Jakarta, 20 Juli 2012

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Zulfikar Sa'ban, S.Pd

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk

Ir. Edy Muladi, M.Si

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 untuk melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan proyek tugas akhir 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. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia yang dapat dipergunakan dalam bidang desain. Bapak Budi Waluyo atas bimbingannya. Walaupun masih harus banyak belajar untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
2. Keluarga yang selama ini mendukung selama pengerjaan tugas akhir.
3. Kepada dosen-dosen jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana.
4. Terima Kasih kepada semua teman-teman jurusan Desain Produk yang telah bersama-sama membantu untuk menyelesaikan tugas akhir dan pameran tugas akhir.
5. Teman-teman jurusan Desain Grafis Multimedia angkatan 2007.

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

Jakarta, 20 juli 2012

Bambang Agusumitra

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 the Art	2
1.3 Peluang dan tantangan studi	5
BAB II METODOLOGI.....	7
2.1 Maksud dan tujuan perancangan.....	7
2.1.1 Maksud perancangan.....	7
2.1.2 Tujuan perancangan	7
2.2 Batasan masalah	7
2.3 Relevansi dan konsekuensi studi.....	8
2.3.1 Relevansi studi.....	8
2.3.2 Konsekuensi studi	8
2.4 Kerangka berfikir	9
2.5 Tema desain perancangan	10
BAB III DATA PERANCANGAN	11
3.1 Data mengenai media yang akan dipakai	11
3.1.1 Pengertian komik	11
3.1.2 Jenis-jenis komik.....	11
3.1.3 Unsur-unsur komik	15
3.1.4 Sejarah komik	16
3.1.5 Pembuatan komik	17
3.1.6 Pengertian kartun.....	19
3.1.7 Jenis-jenis kartun	20
3.1.8 Gaya ilustrasi	22
3.1.9 Layout panel (Frame).....	23
3.1.10 Format produksi	24

3.1.11 Font	26
3.2 Data Mengenai Materi Yang Akan Dipakai	27
3.2.1 Negara Indonesia	27
3.2.2 Negara Malaysia	28
3.2.3 Hubungan antara Indonesia dan Malaysia.....	29
BAB IV ANALISA DATA	33
4.1 Analisis Kecukupan Data	33
4.1.1 Data tentang media yang dipakai	33
4.1.2 Data tentang materi yang dipakai	33
4.2 Analisa data perancangan komik	34
4.2.1 Gaya gambar/ilustrasi	34
4.2.2 Layout panel.....	34
4.2.3 Penyampaian cerita	35
4.2.4 Target audience	35
4.2.5 Format produksi	35
4.2.6 Display pameran	36
4.3 Penilaian kelompok data	36
4.3.1 Analisis S.W.O.T perancangan komik.....	36
4.3.2 Analisis S.W.O.T komik (secara umum)	38
BAB V KONSEP PERANCANGAN	40
5.1 Konsep Dasar	40
5.1.1 Berikut beberapa acuan dalam perancangan komik.....	40
5.1.1.1 Premise	40
5.1.1.2 Logline.....	40
5.1.1.3 Konsep cerita	40
5.1.1.4 Konsep karakter.....	42
5.1.1.5 Setting	45
5.1.1.6 Keyword	45
5.1.1.7 Selling point.....	45
5.1.1.8 Konsep buku	45
BAB VI PENUTUP	61
6.1 Kesimpulan	61
6.2 Saran	61

Lampiran

Daftar Pustaka