TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK BERTEMA FANTASI
DENGAN JUDUL
“SURVIVE”

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun oleh :

Nama : Derry Utama
NIM : 41906010019
Peminatan : Komik
Pembimbing : Zulfikar Sa’ban S. Pd

JURUSAN DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA

2011

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

Semester : Genap Tahun Akademik : 2010/2011

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 Komik Bertema Fantasi Dengan Judul Survive

Disusun oleh :

N a m a : Derry Utama
N I M : 41906010019
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 30 Juli 2011

Pembimbing

Zulfikar Sa'ban S. Pd

Jakarta, 8 Agustus 2011

Mengetahui, Ketua Sidang	Mengetahui, Kaprodi Desain Produk
Zulfikar Sa'ban S. Pd	**Ir. Edy Muladi, M. Si**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Derry Utama
Nomor Induk Mahasiswa	: 41906010019
Program Studi	: Desain Produk
Fakultas	: Teknik Perencanaan 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 kesarjanaan saya.

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

Jakarta, 8 Agustus 2011

Yang memberikan pernyataan

Derry Utama

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat serta bimbingan dan karunia Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas seminar ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penyusunan Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN KOMIK FANTASI DENGAN JUDUL "SURVIVE" 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 bebagai pihak , baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin mengucpkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Edi Muladi M. Si, selaku ketua jurusan Desain Produk, Universitas Mercu Buana.
2. Mas Afik (Zulfikar Sa'ban S. Pd), selaku dosen pembimbing.
3. Seluruh keluarga dan semua orang disekitar, juga teman-teman Desain Produk khusunya Ekstensi angkatan 2006 yang telah banyak memberikan dukungan.

Kami menyadari bahwa laporan yang kami susun masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami selalu mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Harapan kami, laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 08 Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL		i
KATA PENGANTAR		ii
ABSTRAK		iii
DAFTAR ISI		iv
DAFTAR GAMBAR		viii
DAFTAR TABEL		ix
BAB I	**PENDAHULUAN**	**1**
	1.1. Latar Belakang	1
	1.2. Batasan dan Ruang Lingkup	3
	1.3. Maksud, Tujuan, dan Sasaran.	3
BAB II	**METODOLOGI**	**4**
	2.1. Identifikasi Masalah	4
	2.2. Rumusan Masalah	4
	2.3. Batasan Masalah	4
	2.4. Tujuan Perancangan	5
	2.4.1 Tujuan Umum	5
	2.4.2 Tujuan Khusus	5
	2.5. Manfaat Perancangan	5
	2.6. Kerangka Berfikir	7
BAB III	**DATA**	**8**
	3.1. Data Primer	8
	3.2. Landasan Teori	9
	3.2.1 Pegertian Komik	9
	3.2.2 Perkembangan Komik Lokal	10
	3.2.3 Terminologi	13

3.2.4 Istilah Cerita Bergambar 14
3.2.5 Posisi Komik di Dalam Seni Rupa 14
3.2.6 Jenis-Jenis Komik 15
3.2.7 Genre Komik 17
3.2.8 Manga 18
3.2.9 Manga di Jepang 18
3.2.10 Gaya Penggambaran 19
3.2.11 Pengaruh Pada Kultur di Indonesia 20
3.3. Alur Cerita 20

BAB IV ANALISA DATA 23
4.1. Identifikasi 23
4.1.1 Tujuan Media 23
4.2 Konsep Kreatif 23
4.2.1 Tujuan Kreatif 23
4.2.2 Streategi Kreatif 23
4.3 Target Audience 24
4.3.1 Target Audience Primer 24
4.3.2 Target Audience Skunder 24
4.4 Potensi Perancangan 24
4.4.1 Potensi Umum 24
4.4.2 Potensi Khusus 25
4.4.3 Potensi Pasar 25
4.4.4 Perilaku Pasar 25
4.4.5 Analisis S.W.O.T Perancangan Komik 25
4.4.6 Analisis S.W.O.T Komik (umum) 25

BAB V KONSEP PERANCANGAN 29
5.1. Strategi Komunikasi 29
5.1.1 Target Sasaran 29
5.1.2 Positioning 29

5.1.3 USP (Unique selling point) 29

5.2. Strategi Media 29

5.3. Konsep Visual 30

5.4. Konsep Komik 31

5.4.1 Font Judul 31

5.4.2 Font Dialog Pada Komik 32

5.4.3 Font Sound Efek pada Komik 33

5.4.4 Karakter 34

5.4.5 Karakter Peran Pembantu 39

5.4.6 Sketsa 40

5.4.7 Editing dan Pewarnaan 41

5.4.8 Media Aplikasi 42

5.4.8.1 Media Promosi 42

5.4.8.2 Media Pendukung 43

5.4.9 Dokumentasi 45

PENUTUP **46**

5.1. Kesimpulan 46

5.2. Saran 46

KEPUSTAKAAN **47**

DAFTAR GAMBAR

1.	Desain judul	30
2.	Font Haettenschweiler	30
3.	Konsep Judul	31
4.	Font Andy	32
5.	Font Dialog	32
6.	Ford	33
7.	Joe	34
8.	Lisa	35
9.	King	36
10.	Enemy	37
11.	Zombie	38
12.	Peran Pembantu	39
13.	Sketsa	40
14.	Editing dan Pewaraan	41
15.	Media Promosi	42
16.	Media Pendukung	43
17.	Paper Art	44
18.	Dokumentasi	45

DAFTAR TABEL

1. Skema Perancangan…….....7
2. Analisa Data……..……...9