

TUGAS AKHIR

# KOMIK STRIP NEGERI BEBEK

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



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Oleh :


**Endah Agus Triyanti**

NIM. 41911110009

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing  
Zulfikar Sa'ban,SPd., M.Ds.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA 2016**

	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2015/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ENDAH AGUS TRIYANTI  
 Nomor Induk Mahasiswa : 41911110009  
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK STRIP NEGERI BEBEK

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

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

Jakarta, 31 Januari 2016

Yang memberikan pernyataan,



( Endah Agus Triyanti )



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester: Ganjil

Tahun akademik: 2015/2016

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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK STRIP NEGERI BEBEK

Disusun Oleh :

Nama : Endah Agus Triyanti

NIM : 41911110009

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 17 Januari 2016

Pembimbing,

UNIVERSITAS  
Zulfikar Sa'ban S.Pd., M.Ds.

MERCU BUANA  
Jakarta, 31 Januari 2016

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu'alaikum wr. Wb.*

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Komik Strip Negeri Bebek". Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Mamah yang selalu memberikan dorongan dan doa, dan Papah yang selalu memberikan dorongan berupa materi.
- Bapak Ir. Edy Muladi Msi. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif sekaligus sebagai dewan penguji.
- Bapak Zufikar Sa'ban,S.Pd., M.Ds. selaku wakil Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif sekaligus sebagai pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi.
- Bapak Hady Soedarwanto., ST., M.Ds. selaku koordinator Tugas Akhir
- Bapak DJoko Soemarsono., Drs.,M.Ds. selaku dewan penguji
- Seluruh teman-teman Desain Produk yang telah memberikan ilmu dan motivasi.
- Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas. Amin!

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Jakarta, 31 Januari 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
II. METODE PERANCANGAN	
A. Orisinalitas .....	1
B. Kelompok Pengguna Produk .....	3
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	4
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	
1. Logika Dasar Perancangan .....	4
2. Teknologi yang Dibutuhkan .....	4
3. Material yang Digunakan .....	5
4. Biaya Perancangan dan Produksi .....	6
E. Skema Proses Kerja .....	6
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
A. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan .....	7
B. Kelompok Data Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan .....	9
C. Pengumpulan Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan .....	10
D. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan .....	11
IV. KONSEP PERANCANGAN	
A. Tataran Lingkungan / Komunitas .....	12
B. Tataran Sistem .....	16
C. Tataran Produk .....	20
D. Tataran Element .....	21
V. PAMERAN	
A. Desain Final .....	39
B. Konsep Pameran .....	39
C. Respon Pengunjung .....	44
KEPUSTAKAAN .....	45
LAMPIRAN .....	46



## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1. Animasi Golongan Darah (Katsuekigata Kun!)</i>	
<i>Komik Strip Asal Jepang.....</i>	2
<i>Gambar 2. Komik Strip ‘Tahilalats’ Asal Indonesia.....</i>	2
<i>Gambar 3. Komik Strip Muslim Show Asal Perancis.....</i>	3
<i>Gambar 4. Bagan Skema Proses Kerja Produk Rancangan.....</i>	6
<i>Gambar 5. Brainstorming Produk Rancangan.....</i>	17
<i>Gambar 6. Storyboard Produk Rancangan.....</i>	17
<i>Gambar 7. Proses Produksi Digital.....</i>	18
<i>Gambar 8. Proses Cetak.....</i>	19
<i>Gambar 9. Penjilidan.....</i>	19
<i>Gambar 10. Produk Rancangan.....</i>	20
<i>Gambar 11. Hotprint/Klise Master Judul Komik Rancangan.....</i>	21
<i>Gambar 12. Ilustrasi Karakter by Sangja.....</i>	22
<i>Gambar 13. Ilustasi Karakter.....</i>	22
<i>Gambar 14. Referensi Visual Karakter Sidul dan Sibos.....</i>	23
<i>Gambar 15. Perancangan Karakter Sibos.....</i>	24
<i>Gambar 16. Perancangan Karakter Sidul.....</i>	25
<i>Gambar 17. Karakter Pendukung Produk Rancangan.....</i>	28
<i>Gambar 18. Panel warna.....</i>	29
<i>Gambar 19. Moodboard / Sample Produk Terkait Pemilihan Warna pada Produk Rancangan.....</i>	30
<i>Gambar 20. Visual Komik Strip Negeri Bebek.....</i>	31
<i>Gambar 21. Arah Baca Komik Rancangan.....</i>	31
<i>Gambar 22. Referensi Background Komik Populer di Korea Selatan.....</i>	35
<i>Gambar 23. Referensi Background Komik Populer di Indonesia.....</i>	35
<i>Gambar 24. Desain Akhir Produk Rancangan.....</i>	39
<i>Gambar 25. Pameran Produk Rancangan 17 Desember 2015.....</i>	39
<i>Gambar 26. Media Pendukung Pameran Berupa Poster.....</i>	40
<i>Gambar 27. Kartu Nama Sebagai Item Pelengkap.....</i>	41
<i>Gambar 28. Baju Sebagai Material Pendukung.....</i>	41
<i>Gambar 29. Mug Sebagai Material Pendukung.....</i>	41
<i>Gambar 30. Banner Karakter.....</i>	42
<i>Gambar 31. Cerita Lepas Seputar Pembuatan Produk Rancangan.....</i>	43
<i>Gambar 32. Respon Pengunjung.....</i>	44
<i>Gambar 33. Komentar Pengunjung.....</i>	44

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1. Biaya Produksi Produk Rancangan.....</i>	6
<i>Tabel 2. Proses Perancangan Sibos.....</i>	23
<i>Tabel 3. Identifikasi Karakter Sibos.....</i>	24
<i>Tabel 4. Perancangan Karakter Sidul.....</i>	25
<i>Tabel 5. Identifikasi karakter .....</i>	26
<i>Tabel 6. Identifikasi Balon Kata.....</i>	34

