

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK *TOYS*
PHOTOGRAPHY SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MAINAN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam

Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun oleh:

Irvan Saesar

42318010015

Dosen Pembimbing:

Ir. Edi Muladi M.sn

BIDANG ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2022

LEMBAR PERNYATAAN

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irvan Saesar
Nomor Induk Mahasiswa : 42318010015
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Jakarta, 28 Juli 2022

Yang memberikan pernyataan,



Irvan Saesar

LEMBAR PENGESAHAN

	<p style="text-align: center;">LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
Semester : 8		Tahun Akademik : 2021-2022


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

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK TOYS PHOTOGRAPHY
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MAINAN

Disusun Oleh,
Nama Mahasiswa : Irvan Saesar
Nomor Induk Mahasiswa : 42318010015
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 19 Juli 2022

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Pembimbing,



Ir. Edi Muladi M,si

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn



Ketua Program Studi

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

ABSTRACT

The aim of the design is to promote the urban toy products marketed by Ady Toys to the target audience, which are teenagers, whether they are teenagers who like to collect toys or who have a hobby of making toy photography. In designing this Final Project, the author uses digital comics as the main media and is supported by the use of creative content for Instagram social media in promoting the comics. This design is based on the intrinsic elements of comics. The visual concepts used are toys photography and semiotics. Comics are made using digital techniques.

Keywords: *Toys Photography, Urban Toys, Digital Comics, Teenagers.*



ABSTRAK

Tujuan Perancangan adalah untuk mempromosikan produk mainan urban yang dipasarkan Ady Toys kepada target sasaran yang merupakan kalangan remaja, baik itu remaja yang hobi mengkoleksi mainan atau yang hobi dalam berkarya fotografi mainan. Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan media komik digital sebagai media utama dan didukung dengan pemanfaatan konten kreatif untuk media sosial Instagram dalam mempromosikan komik tersebut. Perancangan ini dilandasi oleh unsur intrisik komik. Konsep visual yang digunakan adalah *toys photography* dan *semiotika*. Komik dibuat dengan menggunakan teknik digital.

Kata Kunci : *Toys Photography*, Mainan urban, Komik Digital, Remaja.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhana wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan ini. Shalawat serta salam tak lupa dicurahkan kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi wa Salam. Pembuatan laporan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Riset Desain. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan berperan dalam proses pengerjaan laporan sampai selesai. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhana wa Ta'ala,
2. Kedua orangtua yang selalu mendukung,
3. Pak Ir. Edi Muladi M.sn selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu proses penulisan laporan.
4. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis sangat terbuka dengan kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat baik untuk mahasiswa maupun masyarakat luas.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Juli 2022



Irvan Saesar

DAFTAR ISI

COVER	i
<u>LEMBAR PERNYATAAN</u>	iv
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u>	v
<u>ABSTRACT</u>	iv
<u>ABSTRAK</u>	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	vii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	viii
<u>DAFTAR TABEL</u>	x
BAB I. <u>PENDAHULUAN</u>	1
<u>1.1 Latar Belakang Perancangan</u>	1
<u>1.2 Tujuan Perancangan</u>	2
<u>1.3 Manfaat Perancangan</u>	2
BAB II. <u>METODE PERANCANGAN</u>	4
<u>2.1 Orisinalitas</u>	4
<u>2.2 Kelompok Pengguna Produk</u>	6
<u>2.3 Relevansi dan Kosekuensi Studi</u>	8
<u>2.4 Skema Proses Kerja</u>	9
BAB III. <u>DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN</u>	13
<u>3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan</u>	13
<u>3.2 Data Aspek Kekuatan Karya Perancangan</u>	20
<u>3.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan</u>	21
BAB IV. <u>KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN</u>	26
<u>4.1 Tataran Lingkungan/Komuntas (Community Level)</u>	26
<u>4.2 Tataran Sistem (Proses Kreatif/System Level)</u>	27
<u>4.3 Tataran Produk (Product Level)</u>	34
<u>4.4 Tataran Elemen (Components Level)</u>	36
BAB V. <u>UJI DESAIN</u>	50
<u>5.1 Deskripsi Karya</u>	50
<u>5.2 Kegiatan Uji Desain</u>	51
<u>5.3 Hasil Uji Desain</u>	55
<u>KEPUSTAKAAN</u>	56
<u>LAMPIRAN</u>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	7
Gambar 2.	9
Gambar 3.	21
Gambar 4.	22
Gambar 5.	22
Gambar 6.	23
Gambar 7.	27
Gambar 8.	28
Gambar 9.	32
Gambar 10.	32
Gambar 11.	33
Gambar 12.	33
Gambar 13.	34
Gambar 14.	35
Gambar 15.	36
Gambar 16.	37
Gambar 17.	37
Gambar 18.	37
Gambar 19.	38
Gambar 20.	38
Gambar 21.	38
Gambar 22.	38
Gambar 23.	39
Gambar 24.	39
Gambar 25.	39
Gambar 26.	39
Gambar 27.	40
Gambar 28.	40
Gambar 29.	41

Gambar 30.	41
Gambar 31.	41
Gambar 32.	41
Gambar 33.	42
Gambar 34.	42
Gambar 35.	42
Gambar 36.	42
Gambar 37.	43
Gambar 38.	43
Gambar 39.	43
Gambar 40.	44
Gambar 41.	44
Gambar 42.	45
Gambar 43.	45
Gambar 44.	46
Gambar 45.	46
Gambar 46.	47
Gambar 47.	47
Gambar 48.	47
Gambar 49.	48
Gambar 50.	49
Gambar 51.	49
Gambar 52.	50
Gambar 53.	51
Gambar 54.	52
Gambar 55.	52
Gambar 56.	53
Gambar 57.	53
Gambar 58.	54
Gambar 59.	55
Gambar 60.	55



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sasaran promosi komik toys photography.....	6
Tabel 2. Inspirasi Karya Sejenis	7
Tabel 3. Total Rincian Karya.....	9
Tabel 4. <i>Toys Photography Shoot dan Angle</i>	36
Tabel 5. <i>Toys Photography Semiotika</i>	37
Tabel 6. <i>Toys Photography Citra Hidup dan Citra Tempat</i>	40
Tabel 7. <i>Toys Photography Citra Masa lalu dan Citra Modern</i>	43

