

**TUGAS AKHIR DESAIN**



**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**PERANCANGAN BUKU “DRAWING MANGA PANDUAN WAJIB UNTUK  
PEMULA”**

**Lydia Larissa**

42316010074

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn


**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2020**

## SURAT PERNYATAAN

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

Semester : 8

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lydia Larissa  
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010074  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku "Drawing Manga Panduan Wajib untuk Pemula"

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.


# MERCU BUANA

Jakarta, 13 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,

  
( Lydia Larissa )

## SURAT PENGESAHAN

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

Semester: 8

Tahun akademik: 2019/2021

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 BUKU 'DRAWING MANGA PANDUAN WAJIB UNTUK PEMULA'

Dibuat Oleh : Lydia Larissa

Nama : Lydia Larissa

NIM : 42316010074

Program Studi : ~~Desain Produk~~ / Desain Komunikasi Visual / ~~Desain Interior~~

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28.08.2020

Pembimbing,



Wilka Pratiwi, S.Sn, M.Sn  
Jakarta, 13.08.2020

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

# PERANCANGAN BUKU “*DRAWING MANGA* PANDUAN WAJIB UNTUK PEMULA”

Lydia Larissa

NIM 42316010074

## ABSTRAK

*Manga* berasal dari bahasa Jepang yang berarti “Komik” dalam bahasa Indonesia. Secara harfiah, *Manga* memiliki arti “Gambar Aneh” atau “sketsa spontan”. Banyak nya penggemar yang ada, tidak sedikit dari mereka mencoba untuk belajar menggambar dan dari sini lah mereka membutuhkan bantuan berupa tutorial atau tata cara menggambar yang benar, bisa melalui banyak media yang salah satunya adalah buku. Kini di Indonesia sudah mulai beredar buku-buku yang mengajarkan bagaimana cara menggambar *Manga*.

Namun tanggapan dari sebagian anak-anak muda yang sedang belajar menggambar manga, di buku-buku tersebut kebanyakan dari permasalahan yang sering dialami pemula adalah cara menggambar tangan, kaki, perbedaan antara struktur tubuh lelaki dan perempuan dan perbedaan antara ekspresi yang biasa digunakan didalam manga.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah buku ilustrasi yang memiliki tujuan sebagai media yang memberikan solusi dan menjawab masalah bagi para pemula yang sedang atau ingin memulai belajar menggambar *Manga* tetapi memiliki kendala karna kurangnya penjelasan yang ada.. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat menggambar masyarakat atau target *audience*. Perancangan ini juga diharapkan dapat mengenalkan dan menambah wawasan bagi masyarakat terhadap manga.

Kata Kunci: Tutorial, menggambar, *manga*

**PERANCANGAN BUKU “DRAWING MANGA PANDUAN WAJIB UNTUK PEMULA”**

**Lydia Larissa**

NIM 42316010074

**ABSTRACT**

*Manga comes from Japanese which means "Comic" in Indonesian. Literally, Manga means "Strange Drawings" or "spontaneous sketches". Many fans are there, not a few of them try to learn to draw and from here they need help in the form of tutorials or procedures for drawing correctly, can go through many media, one of which is a book. Now in Indonesia books have begun circulating that teaches how to draw Manga.*

*However, the responses of some young children who are learning to draw manga, in these books, most of the problems that are often experienced by beginners are how to draw hands, feet, the difference between body structure of men and women and the difference between expressions commonly used in manga.*

*Departing from these problems, an illustrated book was made that has the aim as a medium that provides solutions and answers problems for beginners who are or want to start learning to draw Manga but have constraints due to the lack of explanation available. Through this design it is hoped that it can foster interest in drawing community or target audience. This design is also expected to be able to introduce and add insight to the community towards manga.*

*Keyword: Tutorial, Drawing, Manga*

## KATA PENGANTAR

Puji Tuhan, terima kasih Saya ucapkan atas bantuan Tuhan yang telah mempermudah dalam pembuatan Laporan ini, hingga akhirnya terselesaikan tepat waktu. Tanpa bantuan dari Tuhan, Saya bukanlah siapa-siapa. Laporan ini diselesaikan sebagai syarat selesainya mata kuliah Tugas Akhir. Laporan ini dapat selesai karena dukungan dan doa dari beberapa pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhana wa Ta'ala,
2. Orang tua yang selalu mendukung saya baik materil dan non materil,
3. Ibu Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam pembuatan laporan ini
4. Dan juga teman – teman saya terutama “HEBRING” yang telah mendukung saya

Saya selaku penulis Laporan ini berharap agar apa yang saya buat ini dapat membantu atau bermanfaat untuk ke depan nya. Semoga Laporan yang sederhana ini bisa dengan mudah di mengerti dan di pahami maknanya. Saya minta maaf bila ada kesalahan kata dalam penulisan makalah ini, serta bila ada kalimat yang kurang berkenan di hati pembaca. Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam laporan riset desain ini, maka dari itu kritik dan saran yang membangun saya terima dengan baik.

Jakarta, 2020

Lydia Larissa

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	i
<b>SURAT PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Perancangan .....	4
1.3 Manfaat Perancangan.....	4
<b>II. METODE PERANCANGAN</b> .....	6
2.1 Orisinalitas.....	6
2.2 Kelompok Pengguna .....	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
2.4 Skema Proses Desain .....	9
<b>III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b> .....	11
3.1 Aspek Komunikasi Karya.....	11
3.2 Data Aspek Teknis.....	11
3.3 Data Aspek Estetika .....	12
3.3.1 Buku .....	12
3.3.2 Ilustrasi .....	13
3.3.3 Warna .....	16
3.3.4 Layout .....	17
3.3.6 Tipografi.....	22
2.3.7 Stressing.....	23
<b>IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN</b> .....	24
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas ( <i>Community Level</i> ) .....	24
4.2 Tataran Sistem ( <i>System Level</i> ).....	25

4.3	Tataran Produk ( <i>Product Level</i> ).....	26
4.4	Tataran Komponen ( <i>Components Level</i> ).....	30
4.5	Hasil Desain .....	33
V.	UJI DESAIN .....	35
5.1	Deskripsi Karya .....	35
5.2	Kegiatan Uji Desain .....	36
5.3	Hasil Uji Desain.....	38
VI.	KESIMPULAN.....	39
	DAFTAR PUSTAKA.....	41
	LAMPIRAN.....	42





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Inspirasi karya sejenis _____	6
<b>Gambar 2.</b> Inspirasi karya sejenis _____	7
<b>Gambar 3.</b> Colour Wheel Warna Primer _____	16
<b>Gambar 4.</b> Colour Wheel Warna Sekunder _____	17
<b>Gambar 5.</b> Colour Wheel Warna Tersier _____	17
<b>Gambar 6.</b> Mockup Buku _____	26
<b>Gambar 7.</b> Layout Halaman _____	27
<b>Gambar 8.</b> Bab 1 menggambar kepala, wajah dan rambut _____	28
<b>Gambar 9.</b> Bab 2 menggambar sudut pandang dan tubuh _____	28
<b>Gambar 10.</b> Bab 3 menggambar tangan dan kaki _____	29
<b>Gambar 11.</b> Bab 4 menggambar berbagai macam ekspresi _____	29
<b>Gambar 12.</b> Bab 5 bonus mewarnai sederhana _____	29
<b>Gambar 13.</b> Ilustrasi Drawing Manga _____	30
<b>Gambar 14.</b> Palette warna _____	30
<b>Gambar 15.</b> Tipografi judul _____	31
<b>Gambar 16.</b> Watermark buku _____	33
<b>Gambar 17.</b> Media Utama _____	34
<b>Gambar 18.</b> Karya Akhir _____	35
<b>Gambar 19.</b> Jumpa Maya _____	36
<b>Gambar 20.</b> Display Pameran _____	37
<b>Gambar 21.</b> Feedback Pameran _____	38

## DAFTAR TABLE

<b>Table 1.</b> Penelitian Terdahulu.....	7
---	---

