

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERTEMA
HORROR “MAYA: THE TERROR BEGINS”**

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



Oleh :

Anastasya Jorika Putumarlan

NIM 42317210002

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :


Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

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

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anastasya Jorika Putumarian
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317210002
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 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.



Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Bekasi, 28 Juni 2021

Yang memberikan pernyataan,



Anastasya Jorika Putumarian

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2020 / 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 KOMIK DIGITAL BERTEMA
HORROR “MAYA: THE TERROR BEGINS”

Disusun Oleh,

Nama : Anastasya Jorika Putumarnan

Nomor Induk Mahasiswa : 42317210002

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal **21 Juli 2021**

Pembimbing,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

Bekasi, 21 Juli 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

Ketua Program Studi,



Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERTEMA HORROR “MAYA: THE TERROR BEGINS”

Anastasya Jorika Putumarlan

42317210002

ABSTRACT

Indonesian culture is very thick with heritage from ancestors and a mixture of teachings from 6 (six) religions that are embraced so that mystical phenomena often become things that are very familiar with people's lives. Not infrequently, people still believe in myths and teachings that deviate from religion, so it often happens that black magic or false teachings often occur.

The methods used in designing the digital comic “MAYA: The Terror Begins” is the general process of making comics, namely researching previous comics, creating scripts, designing characters, and designing storyboards. The production process is making line art, giving base colors and shading, giving backgrounds, and giving text balloons and dialogues. Finally, for the output, it uses a digital media platform and it's disseminated online.

The result of this comic design is enough to get the audience's attention and get various feedbacks (criticisms and suggestions) from the audience. They tend to be interested in the comic storyline. The conclusion that can be drawn is that the response given by the audience was comforted by the existing story so that they were able to enjoy the comic from the beginning to the final chapter.

“MAYA: The Terror Begins” comic is inspired by the events that are beyond reason as mentioned above. The story still takes the background of today's modern life in an urban environment and young people but with an unusual way of exorcising evil creatures.

Key words : *designing, comic, character, mystic.*

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL BERTEMA HORROR “MAYA: THE TERROR BEGINS”

Anastasya Jorika Putumarnan

42317210002

ABSTRAK

Budaya Indonesia sangat kental akan warisan dari leluhur dan campuran ajaran dari 6 (enam) agama yang dianut sehingga fenomena mistis kerap kali menjadi hal yang sangat akrab dengan kehidupan masyarakatnya. Tak jarang, masyarakat masih mempercayai mitos-mitos dan ajaran-ajaran yang sangat melenceng dari agama, maka itu kerap terjadi ilmu hitam atau ajaran sesat.

Metode yang digunakan dalam perancangan komik digital “MAYA: The Terror Begins” adalah proses pembuatan komik pada umumnya yaitu melakukan riset karya komik sebelumnya, membuat naskah, merancang desain karakter, dan merancang *storyboard*. Proses produksinya membuat *line art*, pemberian *base colour* dan *shading*, pemberian *background*, dan pemberian balon teks dan dialognya. Terakhir untuk *output*-nya menggunakan media *platform digital* dan disebarluaskan secara *online* (daring).

Hasil dari perancangan komik ini cukup mendapatkan perhatian audiens dan mendapatkan berbagai *feedback* (kritik dan saran) dari audiens. Mereka cenderung tertarik dengan alur cerita komiknya. Kesimpulan yang dapat diambil adalah respon yang diberikan audiens merasa terhibur dengan cerita yang ada sehingga mampu menikmati komiknya dari *chapter* awal hingga *chapter* akhir.

Komik “MAYA: *The Terror Begins*” terinspirasi dari kejadian-kejadian diluar nalar seperti hal yang disebutkan di atas. Ceritanya tetap mengambil latar belakang kehidupan modern zaman sekarang di lingkungan perkotaan dan anak-anak muda tapi dengan cara pengusiran makhluk jahat yang tidak biasa.

Kata kunci : *perancangan, komik, karakter, mistis.*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan perancangan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Digital Bertema Horror MAYA: The Terror Begins” ini dengan sebaik-baiknya sesuai tenggat waktu yang telah ditentukan. Dalam proses perancangan komik digital ini mengacu pada data hasil riset desain sebelumnya yang telah dibuat oleh penulis pada semester 7 lalu yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Komik “Wanara” Karya Sweta Kartika”. Tentunya dalam proses pengerjaan karya dan laporan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapatkan nasihat, kritik dan saran, serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds Cs selaku Dekan Fakultas Seni dan Kreatif Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Dwi Ramayanti, M.Sn selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan saran dan bimbingan kepada penulis.
5. Ibu Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom dan Ibu Annisa Rachimi Rizka, S.Ds, M.Ds selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis.
6. Kedua orang tua saya, Rika Barcelona Siwalette selaku ibu dan Joko Sulistyono selaku ayah yang selalu mendukung saya terutama selama perkuliahan di Universitas Mercu Buana.
7. Rekan-rekan dari jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2017 Universitas Mercu Buana Bekasi yang telah membantu penulis dalam bertukar pikiran, memberikan saran dan semangat selama proses pengerjaan karya Tugas Akhir.

Harapan penulis semoga Tugas Akhir ini membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, sehingga penulis dapat memperbaiki bentuk maupun isi Tugas Akhir ini sehingga kedepannya menjadi lebih baik. Oleh karena itu penulis dengan tangan terbuka sangat menerima saran dan masukan dari para pembaca.

Bekasi, 28 Juni 2021

Penulis,



Anastasya Jorika Putumarlan



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II : METODE PERANCANGAN	
A. Orisinalitas.....	4
B. Target/Kelompok Pengguna.....	9
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	10
1. Pengetahuan.....	10
2. Keterampilan.....	10
3. Teknologi yang Dibutuhkan.....	10
4. Material yang Digunakan.....	11
5. Rincian Biaya.....	11
D. Skema Proses Desain.....	12
BAB III : DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	
A. Data Aspek Kegunaan Karya Perancangan.....	18
B. Data Aspek Kekuatan Karya Perancangan.....	25
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	27
BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	33
B. Tataran Sistem (System Level).....	34
1. Tahapan Perancangan.....	34

2. Tahapan Produksi.....	38
3. Pasca Produksi.....	61
C. Tataran Produk (Products Level).....	62
1. Deskripsi Karya.....	62
2. Spesifikasi Teknis Karya.....	62
3. Desain Layout Karya.....	62
4. Price (Harga Jual) Karya dan Pertimbangannya.....	68
D. Tataran Elemen (Components Level).....	73
1. Konsep Visual.....	73
2. Konsep Material.....	79
3. Konsep Proteksi Karya.....	79
BAB V : UJI DESAIN	
A. Deskripsi Karya.....	80
B. Kegiatan Uji Desain.....	81
C. Hasil Uji Desain.....	83
KEPUSTAKAAN.....	87
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Cover Komik “SOFI: THE GHOST REVENGE”	5
Gambar 2	: Cover Komik “KEMALA”	6
Gambar 3	: Poster TV Serial “WandaVision”	7
Gambar 4	: Poster film “VALENTINE: The Dark Avenger”	8
Gambar 5	: Grafik Skema Proses Desain	12
Gambar 6	: Berita Ilmu Hitam dan Santet	14
Gambar 7	: Mind Mapping	15
Gambar 8	: Sketsa Kasar Tokoh Maya (Tokoh Utama)	16
Gambar 9	: Hasil Akhir Desain Karakter Maya (Tokoh Utama)	17
Gambar 10	: Proses Produksi Komik	18
Gambar 11	: Publikasi karya di website Galeri FDSK	18
Gambar 12	: Panel pada Komik	21
Gambar 13	: Transisi dari Momen ke Momen	21
Gambar 14	: Wujud Panel dalam Komik	22
Gambar 15	: Balon Percakapan Teks dan Pikiran	23
Gambar 16	: Software MediBang Paint Pro	25
Gambar 17	: Software Adobe Illustrator CC 2018	25
Gambar 18	: Website Google Drive	26
Gambar 19	: Hardware yang Digunakan dalam Produksi Komik	26
Gambar 20	: Teori-Teori Warna	30
Gambar 21	: Mind Mapping Komik Digital MAYA: The Terror Begins	32
Gambar 22	: Sketsa Fix Karakter Utama Maya	33
Gambar 23	: Sketsa Fix Karakter Utama Maya dengan Kostum Super-nya	34
Gambar 24	: Sketsa Fix Karakter Utama Evelyann	34
Gambar 25	: Sketsa Fix Karakter Utama Evelyann dengan Kostum Super-nya	35
Gambar 26	: Sketsa Fix Karakter Pendamping Melvin	35
Gambar 27	: Sketsa Fix Karakter Pendamping Dika	36
Gambar 28	: Desain Karakter Maya	38
Gambar 29	: Desain Karakter Maya dalam Kostum Hero-nya	39
Gambar 30	: Desain Karakter Evelyann	40
Gambar 31	: Desain Karakter Evelyann dalam Kostum Hero-nya	41

Gambar 32 : Desain Karakter Melvin.....	42
Gambar 33 : Desain Karakter Dika.....	43
Gambar 34 : Storyboard Chapter 5 Komik.....	52
Gambar 35 : Hasil Akhir Chapter 5 Komik.....	59
Gambar 36 : Struktur Layout Halaman Komik.....	61
Gambar 37 : Cover Depan Komik Digital “MAYA: The Terror Begins”.....	62
Gambar 38 : Cover Dalam Komik Digital “MAYA: The Terror Begins”.....	63
Gambar 39 : Abstrak Komik.....	64
Gambar 40 : Halaman Isi Komik.....	65
Gambar 41 : Cover Belakang Komik Digital “MAYA: The Terror Begins”.....	66
Gambar 42 : Merchandise Komik Digital “MAYA: The Terror Begins”.....	68
Gambar 43 : Mock-Up Buku Komik Digital “MAYA: The Terror Begins”.....	69
Gambar 44 : Desain Poster Komik Digital “MAYA: The Terror Begins”.....	70
Gambar 45 : Warna Dominan pada Cover Komik.....	71
Gambar 46 : Warna Dominan pada Logo Komik.....	72
Gambar 47 : Susunan tipografi Edo Font.....	74
Gambar 48 : Susunan tipografi Carbon Type Font.....	74
Gambar 49 : Susunan tipografi Helsinki Font.....	75
Gambar 50 : Susunan tipografi CC Wild Words Font.....	76
Gambar 51 : Desain Thumbnail Banner Komik.....	78
Gambar 52 : Promosi Komik.....	80
Gambar 53 : Review Komik oleh Pakar Desain.....	80
Gambar 54 : Jumlah Viewer, dan Likes Komik.....	81
Gambar 55 : Berbagai Komentar untuk Komik.....	82
Gambar 56 : Data Responden untuk Feedback Komik	83
Gambar 57 : Feedback Audience untuk Komik.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kartu Asistensi Tugas Akhir.....	86
Lampiran 2 : Bukti Asistensi dengan Dosen Pembimbing.....	88
Lampiran 2 : CV Ahli / Pakar Desain.....	92
Lampiran 3 : Dokumentasi Kegiatan Uji Desain.....	93

