

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2011/2012

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

Judul Tugas Akhir : **Perancangan Latar Komik Super Hero MIME**

Disusun Oleh :

Nama : **Kurnia Istyani**

NIM : **41911010136**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk, Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 2 Juli 2015

Pembimbing,



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

Jakarta, 2 Juli 2015

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds.

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kurnia Istyani**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41911010136**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**
 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.

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

Jakarta, 3 Agustus 2015

Yang memberikan pernyataan,



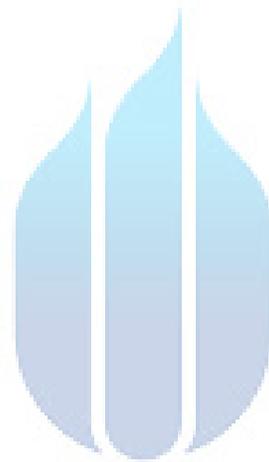
Kurnia Istyani

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘aalamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya tugas akhir yang berjudul “Perancangan Latar Komik *Superhero Mime*” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini dibuat ialah untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) sebagai bentuk pertanggung jawaban tertulis di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penulis telah berusaha menyusun tugas akhir ini sebaik mungkin, akan tetapi tak ada gading yang tak retak, demikian pula dengan tugas akhir ini. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun tetap penulis nantikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi pedoman untuk para pembaca pada umumnya. Dalam proses perancangan tugas akhir ini penulis banyak sekali dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini izinkan penulis untuk menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Dr. Arisetyanto Nugroho selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Ir. Edy Muladi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif
3. Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Produk dan Koordinator Tugas Akhir
4. Zulfikar Sa’ban, S.Pd, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu sabar dalam membimbing saya dalam proses pembuatan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen khususnya dosen Program Studi Desain Produk dan staf Tata Usaha (TU) Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) yang telah membantu dan membimbing dalam menempuh seluruh mata kuliah dan ujian sehingga persyaratan dapat terpenuhi.
6. Keluarga, Ayah, Ibu, Rama, Imah serta sahabat dan rekan-rekan yang selalu memberikan inspirasi dan saran-sarannya yang sangat membantu membangun semangat saya.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
BAB II METODOLOGI	5
A. Orisinalitas	5
B. Kelompok Pengguna Produk	9
1. Demografis	9
2. Geografis	10
3. Psikografis	10
C. Tujuan dan Manfaat	10
1. Tujuan	10
2. Manfaat	11
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
1. Logika Dasar Perancangan	11
2. Teknologi Yang Dibutuhkan	12
3. Material Yang Akan Dipergunakan	12
4. Biaya Perancangan dan Produksi	12
E. Skema Proses Kerja.....	13

BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
A. Kelompok Data Berkaitan Aspek Fungsi Produk Rancangan 14.....	15
B. Kelompok Data Berkaitan Estetika Fungsi Produk Rancangan.....	15
C. Kelompok Data Berkaitan Aspek Teknis Produk Rancangan	16
D. Kelompok Data Berkaitan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	17
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	18
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	18
B. Tataran Sistem	19
C. Tataran Produk	19
D. Tataran Elemen	20
1. Perspektif.....	20
2. Camera View	21
3. Angle.....	23
4. Komposisi	25
5. Warna	25
6. Tekstur.....	27
BAB V PAMERAN	28
A. Desain Final	28
B. Konsep Pameran	29
C. Respon Pengunjung	30
KEPUSTAKAAN	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Digital Comic House of Marvel (Wolverine)	5
Gambar 1.2 Digital Comic House of Marvel (Uncany X-Men)	6
Gambar 1.3 www.metabunker.dk	6
Gambar 1.4 reel3.com/themovies-of-my-childhood-tintin	7
Gambar 1.5 www.elelohwydee.files.wordpress.com	7
Gambar 1.6 www.bedetheque.com	8
Gambar 3.1 Proses Perancangan Latar	16
Gambar 4.1 Tataran Produk	19
Gambar 4.3 Extreme Close Up	21
Gambar 4.2 Gambar perspektif satu titik hilang	21
Gambar 4.5 Medium Shot	22
Gambar 4.4 Close Up	22
Gambar 4.6 Longshot	23
Gambar 4.7 Eye Level	23
Gambar 4.9 High Angle	24
Gambar 4.8 Low Angle	24
Gambar 4.10 Simetri	25
Gambar 4.11 Asimetri	25
Gambar 4.12 Warna Pada Latar	26
Gambar 4.13 Tekstur	27

Gambar 5.1 Foto Komik.....	28
Gambar 5.2 Tampilan isi komik	28
Gambar 5.3 Foto Pameran	29
Gambar 5.4 Contoh gambar revisi.....	30

