

TUGAS AKHIR

KOMIK URBAN LEGEND KRAMAT : INDONESIAN GHOST STORIES

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



Oleh:
UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Feven Jaka Kurniawan

4191301010

4

DESAIN PRODUK

Dosen Pembimbing :

Agustan S.Pd. ,M.Sn



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2017

i

<https://lib.mercubuana.ac.id>

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

Semester: 8 / Genap

Tahun Akademik: 2016 / 2017

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 : **Komik Urban Legend : Kramat Indonesia Ghost Stories**

Disusun Oleh :

Nama : **Feven Jaka Kurniawan**


NIM : **41913010104**

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

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 12 Juni 2017

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Pembimbing,


Agusan, S.Pd., M.Sn
 Jakarta 16 Juni 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

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

Semester: 8 / Genap

Tahun Akademik: 2016 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Feven Jaka Kurniawan

Nomor Induk Mahasiswa : 41913010104

Jurusan / Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : **Komik Urban Legend : Kramat Indonesia Ghost Stories**

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, 16 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,



Feven Jaka Kurniawan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah mencurahkan nikmat hidup dan sehat serta senantiasa melimpahkan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Komik Urban Legend Kramat : Indonesian Ghost Storiees”, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Produk Grafis & Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangannya. Dengan segala keterbatasan dan kesederhanaan dalam penulisan dan penyusunan Laporan ini, penulis sangat mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun.

Terselesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang terkait dengan bantuan moril, materiil maupun spiritual yang mereka berikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Agustan, S.Ss, M.Sn., selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, pengalaman dan ilmunya.
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds Dan Ibu Rika Hindraruminggar, S.sn, M.sn., selaku dosenkuliah Tugas Akhir dan koordinator kelas yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang berguna bagi penulis.
3. Ayah dan Ibu yang telah memberikan do’a dan dukungan dan telah sabar dalam menghadapi sifat penulis.
4. Sahabat dan teman-teman yang telah membantu, memberi semangat dan atas kebersamaannya.

5. Semua pihak yang pada kesempatan ini yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, penulis mengucapkan semoga amal baik yang telah diberikan untuk kepentingan penulis dalam penyusunan laporan ini, mendapat imbalan serta pahala yang setimpal dari yang Maha Kuasa Allah Subhanahu Wata'ala, Aamiin.

Tangerang, 11 Juni 2017

Penulis



BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
BAB II METODE PERANCANGAN.....	3
A. Orisinalitas.....	3
1. Studi Karya Sejenis	3
2. Karya Yang Akan Dimuat	4
B. Kelompok Pengguna Produk	5
1. Demografis.....	5
2. Geografis.....	5
3. Psikografis	5
4. Behavior	5
C. Tujuan Dan Manfaat.....	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat	6
D. Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	6
1. Logika Dasar Perancangan	6
2. Teknologi Yang Dibutuhkan.....	7
3. Material Yang Akan Dipergunakan	7
4. Biaya Perancangan Dan Produksi	8
E. Skema Proses Kerja	8
1. Pembuatan Cerita	9
2. Pembuatan Karakter.....	9
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	10
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Perancangan	10
B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Perancangan.....	12
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Perancangan	14
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Perancangan	17
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	18

A. Desain Karakter Dan Storyboard.....	18
B. Tataran Lingkungan / Komunitas	21
C. Tataran Sistem.....	21
D. Tataran Produk.....	23
BAB V PAMERAN.....	28
A. Desain Final	28
B. Konsep Pameran	28
C. Respon Pengunjung.....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Komik Hantu Pohon Sawo	3
Gambar 2.2 : Sampul Komik Kramat	4
Gambar 4.1 : Sequence Komik Kramat	22
Gambar 4.2 : Contoh Sketsa Awal Karakter	23
Gambar 4.3 : Contoh Expresi Karakter	24
Gambar 4.5 : Contoh Hasil Akhir Desain Karakter	25
Gambar 4.6 : Contoh Shading Dalam Storyboard	26
Gambar 4.7 : Contoh Pose Dan Angle Extreme	27
Gambar 5.1 : Desain Akhir Komik Kramat	28
Gambar 5.2 : Booth Kramat.....	29
Gambar 5.3 : Antusiasme Pengunjung Saat Membaca Kramat	29
Gambar 5.4 : Pengunjung Memberika Kritik Dan Saran	30
Gambar 5.5 : Pengunjung	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Biaya Perancangan Dan Produksi	8
Tabel 3.1 : Jenis-Jenis Komikk	11
Tabel 3.2 : Unsur Komik.....	14
Tabel 3.3 : Teknis Pembuatan	16
Tabel 3.4 : Rata-rata Harga Komik	17
Tabel 4.1 : Sketsa Karakter Dan Storyboard.....	20

