

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
“PANGERAN DIPONEGORO PAHLAWAN GUA
SELARONG”**

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




Oleh:
Andy Adrian Rendeng
42317210061

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:
Dwi Ramayanti M.Sn

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2021**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Andy Adrian Rendeng**
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317210061
 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.

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


Jakarta, 9 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



METERAL TEMPEL
10000
3EBAJX415847075

Andy Adrian Rendeng

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

Semester: Ganjil / 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
PANGERAN DIPONEGORO PAHLAWAN
GUA SELARONG

Disusun Oleh,

Nama : Andy Adrian Rendeng

Nomor Induk Mahasiswa : 42317210061

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,


 UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dwi Ramayanti, M.Sn

Jakarta,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi



Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds



M.Si Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “PANGERAN DIPONEGORO PAHLAWAN GUA SELARONG”

Andy Adrian Rendeng

42317210061

ABSTRAK

Pangeran Diponegoro merupakan sosok pahlawan yang dikenal sebagai tokoh yang membawa Indonesia menuju kemerdekaan. Demi menurunkan kisah leluhur sebagai peringatan kemerdekaan Indonesia, sebagai generasi penerus mampu memberikan informasi tentang pahlawan Indonesia untuk mengenang dan mengingat pengorbanan mereka untuk memperjuangkan tanah air. Komik merupakan media hiburan untuk memberikan sebuah informasi atau cerita yang diikuti dengan gambar. Pada era Gen Z, khususnya peminat komik Indonesia sekarang sudah banyak, sehingga Industri komik makin maju pesat hingga sekarang. Seiring zaman, era digital telah memasuki industri komik, dan komik digital atau webtoon menjadi fenomena bagi generasi muda. Dengan merancang komik digital mengenai Pangeran Diponegoro, Indonesia mampu membawa kisah leluhur dengan mengikuti fenomena generasi baru.

Key Word: *Komik, Pangeran Diponegoro, Digital, Ilustrasi*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DESIGN OF DIGITAL COMIC “PRINCE DIPONEGORO HEROES OF THE CAVE OF SELARONG ”

Andy Adrian Rendeng

42317210061

ABSTRACT

Prince Diponegoro is a hero known as the figure who brought Indonesia to independence. In order to pass down the ancestral story as a commemoration of Indonesia's independence, as the next generation is able to provide information about Indonesian heroes to commemorate and remember their sacrifices to fight for their homeland. Comics are entertainment media to provide information or stories followed by pictures. In the Gen Z era, especially Indonesian comic enthusiasts, there are now many, so the comic industry is progressing rapidly until now. However, over time, the digital era has entered the comic industry, and digital comics or webtoons have become a phenomenon for the younger generation. By designing a digital comic about Prince Diponegoro, Indonesia is able to bring the story of its ancestors by following the phenomenon of a new generation.

Key Word: *Comic, Prince Diponegoro, Digital, Illustration*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan yang Maha Kuasa atas berkah -Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada perancang, sehingga bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PANGERAN DIPONEGORO PAHLAWAN GUA SELARONG” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak hambatan serta rintangan yang perancang hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dwi Ramayanti M.Sn. selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir.
2. Seluruh jajaran Dosen dan Staff Fakultas Desain Kreatif dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam mengunjungi Pameran dan pengisian kuesioner.
4. Ibu saya beserta kakak dan adik yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan Tugas Akhir.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat. Perancang pun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan semoga Tuhan memberi perlindungan bagi kita semua.

Jakarta, 9 Juli 2021

Perancang



Andy Adrian Rendeng

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN -----	ii
HALAMAN PENGESAHAN -----	iii
ABSTRAK -----	iv
ABSTRACT -----	v
KATA PENGANTAR -----	vi
DAFTAR ISI -----	vii
DAFTAR GAMBAR -----	ix
I. PENDAHULUAN -----	1
A. Latar Belakang Perancangan -----	1
B. Tujuan Perancangan -----	2
C. Manfaat Perancangan -----	2
II. METODE PERANCANGAN -----	3
A. Orisinalitas -----	3
B. Target /Kelompok Pengguna -----	6
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi -----	7
D. Skema Proses Desain -----	7
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN -----	10
A. Data Aspek Kegunaan Karya Perancangan -----	10
B. Data Aspek Kekuatan Karya Perancangan -----	12
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan -----	15
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN -----	20
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level) -----	20
B. Tataran Sistem (System Level) -----	21
C. Tataran Produk (Products Level) -----	22

D. Tataran Komponen (Components Level) -----	32
V. UJI DESAIN -----	37
A. Deskripsi Karya -----	37
B. Kegiatan Uji Desain -----	38
C. Hasil Uji Desain -----	38
KEPUSTAKAAN -----	39
LAMPIRAN -----	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Skema proses desain perancangan-----	8
Gambar 3.1 : Quesioner hasil riset tentang komik-----	10
Gambar 3.2 ; 2.3 : Hasil responden bervariasi berdasarkan hasil riset-----	11
Gambar 3.4 : Tampilan program MediBang Paint PRO-----	12
Gambar 3.5 : Hardware untuk perancangan komik Drawing Tablet (kiri); Komputer (kanan) -----	13
Gambar 3.6 : Logo LINE Webtoon-----	13
Gambar 3.7: prosesi sebagai komikus di webtoon dan prosesi mencapai penghasilan-----	14
Gambar 3.8 : Tampak beranda LINE WEBTOON-----	14
Gambar 3.9 : Webpage Galeri FDSK-----	15
Gambar 3.10 : Ilustrasi komik: Captain America (kiri Kimetsu no Yaiba (kanan)-----	15
Gambar 3.11 : Tipografi pada komik-----	17
Gambar 3.12 : Tipografi untuk suara efek pada komik-----	17
Gambar 3.13 : Roda Warna dan pembagiannya-----	18
Gambar 4.1 : Teknis Pembacaan Webtoon-----	21
Gambar 4.2 : Tatanaran seluruh perancangan dan media pendukung-----	24
Gambar 4.3 : Desain karakter Pangeran Diponegoro-----	25
Gambar 4.4 : Desain karakter komik; Comandant (kiri); Patih Danurejo III (kanan)-----	26
Gambar 4.5 : Desain pengikut pangeran diponegoro berdasarkan media lainnya-----	26
Gambar 4.6 : Lukisan penangkapan pangeran diponegoro karya Raden Saleh-----	27
Gambar 4.7 : Busana pengikut Pangeran Diponegoro berdasarkan lukisan Raden Saleh-----	27
Gambar 4.8 : Konsep desain pasukan kolonial Belanda-----	28
Gambar 4.9 : ilustrasi komik rancangan (kiri) Pertarungan pasukan Pangeran Diponegoro dan kolonial Belanda (kanan)-----	29
Gambar 4.10 : perbandingan konsep rancangan latar dengan media sebagai referensi rancangan-----	29

Gambar 4.11 : perbandingan konsep rancangan latar dengan media sebagai referensi rancangan(2)-----	30
Gambar 4.12 : Proses perancangan komik berikut penjelasannya-----	30
Gambar 4.13 : Layout komik pada Manga-----	31
Gambar 4.14 : Konsep visual warna pada komik-----	32
Gambar 4.15 : Ilustrasi rancangan komik-----	33
Gambar 4.16 : Anime Ace Font-----	33
Gambar 4.17 : Komika Title Font-----	34
Gambar 4.18 : Font Goudy Old Style-----	34
Gambar 4.19 : Aspek yang tercantum pada komik berdasarkan hasil data-----	35
Gambar 4.20 : Sistematika pada material untuk perancangan komik-----	35
Gambar 5.1 : Produksi komik melalui media elektronik-----	37
Gambar 5.2 : Hasil feedback dari beberapa responden pada galeri FDSK-----	38