

PERANCANGAN KOMIK *SUPERHERO MIME*
(*LINE ART DAN LAYOUT*)

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Yogi Kustiar

NIM 41911010080

Jurusan Desain Produk



Dosen Pembimbing:

Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU

2015

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA JURUSAN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yogi Kustiar
Nomor Induk Mahasiswa : 41911010080
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul TA : **PERANCANGAN KOMIK SUPERHERO MIME**
(LINE ART DAN LAYOUT)

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.

Jakarta, Agustus 2015



Yang memberikan pernyataan,

Yogi Kustiar

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA JURUSAN DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	
---	--	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2014/2015

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

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KOMIK *SUPERHERO MIME***
(**LINE ART DAN LAYOUT**)

Disusun oleh :

Nama : Yogi Kustiar

NIM : 41911010080

Jurusan/Prodi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Strata 1 (S-1) Tanggal 30 Juni 2015.

Jakarta, Agustus 2015

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Ds.

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,

Kaprodi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

DESIGNING SUPERHERO COMIC: MIME (*LINE ART* DAN *LAYOUT*)

Written Project Report

Study Programs Product Design Department of Graphic Design & Multimedia

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By: Yogi Kustiar

ABSTRACT

Rarely found comic which tells us story about politics, society problem, as well as social reality that happen in Indonesia in series let alone raises superhero figure in it. The majority of comics in Indonesia nowadays are dominated by strip comics and some can only quip political problems with humor. This interests designers to make a local superhero comic who fights political crime for justice.

The comic is Superhero Comic that tells about Heroic action to fight corruption. The image visualisation in this comic using Lineart technique. The characteristic of the *Lineart* is semi-realistic style using brush point with different thickness between outer line, inside line, and details line. Besides the Layout was designed so the reader can read the comic well.

Hopefully this comic can be entertained and educate people about corruption. Visualisation technique through the Lineart style can be used as reference and give more knowledge about Lineart in the comic development in Indonesia.

Keywords: comic, superhero, mime, Line Art, Layout

PERANCANGAN KOMIK SUPERHERO *MIME (LINE ART DAN LAYOUT)*

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis dan Multimedia

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh: Yogi Kustiar

ABSTRAK

Masih jarang ditemukan komik yang membahas dunia perpolitikan, permasalahan dalam masyarakat, serta realita sosial yang terjadi di Indonesia secara berseri apalagi sampai melahirkan superhero. Kebanyakan komik Indonesia saat ini berbentuk komik strip dan sebagian hanya menyindir permasalahan politik dengan nada satir dan humor. Hal ini menarik minat perancang untuk membuat karakter komik superhero yang memberantas kejahatan politik di Indonesia.

Komik yang dirancang merupakan komik Superhero yang menceritakan tentang kepahlawanan dalam melawan tindak Korupsi. Visualisasi gambar pada komik ini menggunakan pendekatan dengan teknik *Lineart*. *Lineart* yang digunakan memiliki ciri khas dari peng gayaan semi realis dengan garis brush yang berbeda-beda point ketebalannya antara garis luar, dalam, serta garis detailnya. Selain itu Layout nya di tata sedemikian rupa agar pembaca nyaman dalam membaca komik ini

Dengan perancangan komik ini diharapkan bisa menjadi media hiburan yang memberikan edukasi pada pembaca tentang korupsi. Teknik visualisasi dengan pendekatan *Lineart* tersebut juga dapat dijadikan sebagai referensi dan menambah khasanah dalam perkembangan komik di Indonesia.

Kata kunci: komik, *superhero*, mime, *Line Art*, *Layout*

KATA PENGANTAR

Pertama-tama Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat kesehatan dan juga kesempatan kepada Penulis selama menjalani Tugas Akhir ini dan juga pada proses pembuatan laporan dengan judul Perancangan Komik Superhero *MIME*. Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini berdasarkan pengalaman Penulis saat mengerjakan Tugas Akhir. Banyak sekali manfaat yang dapat diambil selama menjalani Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama melaksanakan serta menyelesaikan Tugas Akhir dan penyusunan laporan ini, antara lain kepada:

1. Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain.
2. Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk dan Koordinator Tugas Akhir
3. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan nasehat sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
4. Orangtua dan keluarga yang telah membantu secara doa, dan selalu memberi dukungan secara moril.
5. Teman-teman Tugas Akhir satu kelompok yaitu Muhammad Iqbal, Dian Nieta Azizah dan Kurnia Istyani yang sudah bekerja keras dalam kerjasama melaksanakan Tugas Akhir ini.
6. Dan teman – teman Desain Produk 2010 yang selalu kompak dalam mengerjakan Tugas Akhir terutama Pameran Tugas Akhir.

Semoga Tuhan yang Maha Esa memberikan balasan terbaik untuk amal ibadah yang telah diberikan. Pada akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca terutama penulis sendiri. Akhir kata penulis mohon maaf jika terjadi kesalahan atau kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 3 Agustus 2015

Yogi Kustiar



DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Perancangan	1
----------------------------------	---

II. METODE PERANCANGAN

A. Orisinalitas.....	3
B. Kelompok Pengguna Produk	8
C. Tujuan Dan Manfaat	
1. Tujuan.....	9
2. Manfaat.....	9
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	
1. Logika Dasar Perancangan	10
2. Teknologi yang Dibutuhkan	11
3. Material yang akan Dipergunakan	12
4. Biaya Perancangan	12
E. Skema Proses Kerja	
1. Pembuatan Cerita	13
2. Penentuan Karakter	13
3. Pembuatan <i>Story Board</i>	14
4. Pembuatan <i>Sketch</i> menggunakan Pensil	14
5. Pembuatan <i>Line Art Digital</i>	14
6. <i>Coloring, Shading, Highligh</i>	15
7. Pembuatan <i>Background</i>	15
8. Editing, Layout Panel , dan Lettering	15
9. Cetak.....	16
10. Penjilidan.....	16

III.	DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
A.	Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	
1.	Pengertian, Fungsi, dan Jenis Garis	17
2.	Komik sebagai Media Pendidikan	22
3.	Komik Sebagai Pilihan Bacaan Lain Disamping Buku.....	23
B.	Kelompok Data Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	
1.	Layout	
a.	Sequence	24
b.	Emphasis	25
c.	Balance	26
d.	Unity	28
C.	Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	
1.	Jilid	29
2.	Teknik Cetak.....	31
3.	Laminating	33
D.	Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk.....	33
IV.	KONSEP PERANCANGAN	
A.	Tataran Lingkungan / Komunitas.....	34
B.	Tataran Sistem	35
C.	Tataran Produk	36
D.	Tataran Elemen	
1.	Warna	43
2.	Tifografi.....	44
3.	Layout	45
4.	Komposisi.....	53
V.	PAMERAN	
A.	Desain Final.....	55
B.	Konsep Pameran	56
C.	Respon Pengunjung	56
	KEPUSATAKAAN	58
	LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gbr. 2.1 Superman	3
Gbr. 2.2 Spiderman dan Hulk	4
Gbr. 2.3 Si Buta dari Gua hantu.....	5
Gbr. 2.4 Gundala Putra Petir	6
Gbr. 2.5 Skema Proses Kerja	13
Gbr. 3.1 Garis Vetikal, Horizontal, dan Diagonal	19
Gbr. 3.2 Garis Formal	20
Gbr. 3.3 Proses Informal.....	20
Gbr. 3.4 Garis lurus, zigzag, berombak, lengkung, lingkaran	21
Gbr. 3.5 Layout komik Marvel	25
Gbr. 3.6 Layout Sequence	25
Gbr. 3.7 Emphasis cover Ironman	26
Gbr. 3.8 Layout Balance	27
Gbr. 3.9 Layout Balance pada Komik	27
Gbr. 3.10 Layout Unity	28
Gbr. 3.11 Layout Unity pada cover Batman	28
Gbr. 3.12 Binding	29
Gbr. 3.13 Contoh jilid jahit benang	30
Gbr. 3.14 Contoh jilid spiral	30
Gbr. 3.15 Contoh jilid spiral.....	31
Gbr. 4.1 Sequence komik <i>Mime</i>	35
Gbr. 4.2 Proses Sketsa	37
Gbr. 4.3 Proses Pembuatan <i>Lineart Digital</i>	37
Gbr. 4.4 Proses <i>Coloring</i>	38
Gbr. 4.5 Proses pembuatan <i>Background</i>	39
Gbr. 4.6 Proses <i>Editing</i>	40
Gbr. 4.7 Proses pembuatan Layout panel	40
Gbr. 4.8 Proses Lettering	40
Gbr. 4.9 Produk komik.....	42
Gbr. 4.10 Layout cover	45
Gbr. 4.11 Desain karakter	47
Gbr. 4.12 Desain Karakter	48
Gbr. 4.13 Panel	49
Gbr. 4.14 Balon kata.....	50
Gbr. 4.15 Teks Efek Suara.....	51
Gbr. 4.16 Closure	52
Gbr. 4.17 dan 4.18 Sequence, Emphasis, Balance, Unity.....	53/54
Gbr. 5.1 Foto Produk	55
Gbr. 5.2 Foto Stand Pameran	56