

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur marilah kita panjatkan bersama kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmatNya-lah penulis mampu menuntaskan proyek Tugas Akhir ini hingga selesai pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu ketentuan untuk dapat menyelesaikan keseluruhan studi di jurusan Desain Komunikasi Visual Sekolah Multimedia di Institut Manajemen Telkom.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Patra Aditia, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing pertama selama menyusun Tugas Akhir.
2. Ibu Siska Noviaristanti, S.Si., MT., selaku dosen pembimbing kedua selama menyusun Tugas Akhir.
3. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Suwardikun, M.Sn., S.Sn., M.Ds., selaku dosen penguji satu pada waktu preview 2, hingga sidang akhir.
4. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds., selaku koordinator dan dosen penguji kedua pada waktu sidang akhir.
5. Kepada seluruh pihak yang telah membantu selama menyusun Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu atas segala kekurangannya, penulis memohon maaf dan mengharapkan saran juga kritik membangun untuk perbaikan kedepannya.

Bandung, 30 April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian	1
1.2. Latar Belakang Masalah	3
1.3. Permasalahan	6
1.3.1. Identifikasi Masalah	6
1.3.2. Rumusan Masalah	6
1.4. Ruang Lingkup	6
1.5. Tujuan Perancangan	7
1.6. Cara Pengumpulan Data	8
1.7. Skema Perancangan	8
1.8. Pembabakan	9
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	10
2.1. Teori Komik	10
2.1.1. Definisi Komik	10
2.1.2. Elemen Penting dalam Komik	11
1. Pemilihan peristiwa	13
2. Pemilihan <i>frame</i>	17
3. Pemilihan gambar	19
4. Pemilihan kata	19
5. Pemilihan alur	20

BAB III. URAIAN HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA	23
3.1. Data Lembaga	23
3.1.1. BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana)	23
3.1.2. ACT (Aksi Cepat Tanggap)	25
3.2. Data Bencana	26
3.2.1. Definisi Bencana	27
3.2.2. Faktor Terjadinya Bencana	27
1. Faktor Geografis	27
2. Faktor Geologi	27
3. Faktor Hidrotemologi	27
4. Faktor Demografi	28
5. Faktor Lingkungan Hidup	28
3.2.3. Klasifikasi Bencana	28
1. Bencana Alam	28
a. Gempa.....	28
b. Tsunami	29
c. Letusan Gunung Api	30
d. Banjir	31
f. Longsor	32
2. Bencana Buatan Manusia	33
a. Bencana Industri	33
b. Bencana Non Industri	34
c. Bencana Sosial	34
3.3. Bencana Alam Yang Sering Terjadi Di Jakarta	34
3.3.1. Dampak Dari Bencana Alam Yang Terjadi Di Jakarta	35
3.3.2. Definisi Banjir	38
3.3.3. Penyebab Banjir	38
3.3.4. Kesiapsiagaan Saat Hampir Banjir	39
3.3.5. Kesiapsiagaan di Rumah Saat Banjir	40
3.3.6. Kesiapsiagaan di Luar Ruang Saat Banjir	40
3.3.7. Kesiapsiagaan di Kendaraan Saat Banjir	41

3.3.8. Kesiapsiagaan Saat Evakuasi	41
3.3.9. Kesiapsiagaan Bahaya Listrik Saat Banjir	41
3.3.10. Tindakan Keselamatan Saat Banjir	42
3.3.11. Tindakan Kesehatan Sebelum Banjir	42
3.3.12. Tindakan Kesehatan Saat Banjir	42
3.3.13. Tindakan Kesehatan Sesudah Banjir	43
3.4. Data Target Audience	44
a. Demografi	44
b. Psikografi	44
c. Geografi	44
d. Manfaat	44
3.5. Proyek Sejenis	44
BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	46
4.1. Konsep Komunikasi	46
4.2. Konsep Kreatif	47
4.2.1. <i>Story Line</i>	47
4.2.2. Visual Plot	50
4.2.3. <i>Story Board</i>	52
4.3. Konsep Visual	59
4.3.1. Spesifikasi Warna	61
4.3.2. Spesifikasi <i>typeface</i>	61
4.3.3. Karakter Utama	63
4.3.4. Karakter Figuran	65
4.4. Konsep Media	66
4.4.1. Rancangan Biaya Produksi	68
4.5. Hasil Perancangan	69
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Salah satu halaman di komik “ <i>Epileptic</i> ” karya David B	1
Gambar 1.2 Salah satu halaman di komik “ <i>Palestine</i> ” karya Joe Sacco	2
Gambar 1.3 Skema Perancangan	8
Gambar 2.1 Salah satu halaman di komik “ <i>Palestine</i> ” karya Joe Sacco	10
Gambar 2.2 Contoh Frame	12
Gambar 2.3 Contoh beberapa jenis balon kata	13
Gambar 2.4 Contoh transisi <i>moment to moment</i>	14
Gambar 2.5 Contoh transisi <i>action to action</i>	14
Gambar 2.6 Contoh transisi <i>subject to subject</i>	15
Gambar 2.7 Contoh transisi <i>scene to scene</i>	16
Gambar 2.8 Contoh transisi <i>aspect to aspect</i>	16
Gambar 2.9 Contoh transisi non sequitur	17
Gambar 2.10 Salah satu contoh <i>worm’s eye view</i>	18
Gambar 2.11 Salah satu contoh <i>angle rising above it all</i> pada komik <i>Star Wars</i> karya Frank Quitely	19
Gambar 2.12 Contoh teknik <i>deep of cues</i>	20
Gambar 2.13 Contoh teknik <i>exaggerated pose and expression</i>	21
Gambar 2.14 Contoh teknik <i>breaking the fourth wall</i>	22
Gambar 3.1 Logo BNPB	23
Gambar 3.2 Logo ACT	25
Gambar 3.3 Foto tsunami di kepulauan Honshu, Jepang	30
Gambar 3.4 Meletusnya gunung Kilauea di Hawaii.....	30
Gambar 3.5 Banjir di sebuah stasiun kereta api di Jakarta	32
Gambar 3.6 Longsor di Bogor, Jawa Barat	32
Gambar 3.7 Meledaknya reactor nuklir di Fukumi, Jepang	33
Gambar 3.8 Gambar bangkai Titanic di dasar samudera Atlantik	34
Gambar 3.9 Komik Tsunami jilid pertama	45
Gambar 3.10 Komik Tsunami jilid kedua	45
Gambar 4.1 <i>Visual plot</i> sebelum banjir	50

Gambar 4.2 <i>Visual plot</i> saat banjir	51
Gambar 4.3 <i>Visual plot</i> setelah banjir	51
Gambar 4.4 <i>Visual plot</i> saat evakuasi	52
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> halaman 1 dan 2	53
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> halaman 4 dan 5	53
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> halaman 6 dan 8	54
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> halaman 9 dan 10	54
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> halaman 11 dan 12	55
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> halaman 13 dan 14	55
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> halaman 18 dan 19	56
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i> halaman 22 dan 23	56
Gambar 4.13 <i>Storyboard</i> halaman 24 dan 25	57
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> halaman 27 dan 28	57
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> halaman 33 dan 34	58
Gambar 4.16 <i>Storyboard</i> halaman 35 dan 36	58
Gambar 4.17 <i>Sign</i> “ <i>Caution Biohazard</i> ”	59
Gambar 4.18 Warna kuning pada mata <i>zombie</i> sebagai simbol bahaya	60
Gambar 4.19 Warna kuning pada limbah kimia sebagai simbol bahaya	60
Gambar 4.20 Spesifikasi warna	61
Gambar 4.21 Spesifikasi <i>typeface</i> Futura	62
Gambar 4.22 Spesifikasi <i>typeface</i> Trebuchet	62
Gambar 4.23 Alternatif gaya rambut karakter utama	63
Gambar 4.24 Alternatif karakter	63
Gambar 4.25 Alternatif karakter	64
Gambar 4.26 Karakter utama dengan pakaian <i>indoor</i>	64
Gambar 4.27 Karakter utama dengan pakaian <i>Outdoor</i>	65
Gambar 4.28 Karakter figuran bernama Gita	65
Gambar 4.29 Karakter figuran sebelum berubah menjadi <i>zombie</i>	66
Gambar 4.30 Karakter figuran setelah berubah menjadi <i>zombie</i>	66
Gambar 4.31 Contoh penempatan teks	67
Gambar 4.32 Salah satu halaman yang sudah diberi pewarnaan	69

Gambar 4.33 Salah satu halaman yang sudah diberi pewarnaan	69
Gambar 4.34 Hasil jadi perancangan halaman 1 dan 2	70
Gambar 4.35 Hasil jadi perancangan halaman 3 dan 4	70
Gambar 4.36 Hasil jadi perancangan halaman 5 dan 6	71
Gambar 4.37 Hasil jadi perancangan halaman 9 dan 10.....	71
Gambar 4.38 Hasil jadi perancangan halaman 11 dan 12.....	72
Gambar 4.39 Hasil jadi perancangan halaman 14 dan 15.....	72
Gambar 4.40 Hasil jadi perancangan halaman 19 dan 20.....	73
Gambar 4.41 Hasil jadi perancangan halaman 22 dan 23.....	73
Gambar 4.42 Hasil jadi perancangan halaman 24 dan 25.....	74
Gambar 4.43 Hasil jadi perancangan halaman 27 dan 28.....	75
Gambar 4.44 Hasil jadi perancangan halaman 33 dan 34.....	75
Gambar 4.45 Hasil jadi perancangan halaman 35 dan 36.....	76
Gambar 4.46 Cover depan dan belakang	76
Gambar 4.47 Daftar Isi	77
Gambar 4.48 Pembatas Bab.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Sketsa Desain	80
Lampiran B : Sketsa Digital	83