

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-NYA penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul : “PERANCANGAN KOMIK PANDUAN PENULISAN TUGAS AKHIR “, sebagai salah satu syarat kelulusan pada jurusan Desain Komunikasi Visual, *Telkom Creative Industries School*, Telkom University.

Selama ini penulis mendapatkan banyak sekali dukungan dan doa dari pihak dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Atas berbagai bantuan dan dukungan tersebut, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Bapak Imansyah Lubis, S.Sos.,M.Sn selaku pembimbing dalam pengerjaan Tugas Akhir
2. Bapak Patra Aditia, S.Ds., M.Ds selaku dosen penguji 1 selama menyusun tugas akhir
3. Bapak Bijaksana Prabawa, S.Ds., MM selaku dosen penguji 2 dalam penyusunan tugas akhir
4. Bapak Gupta Mahendra selaku Editor di PT Kompas Gramedia –M&C komik

Dan berbagai pihak yang juga mendukung dalam proses pengerjaan tugas akhir ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati dan membalas kebaikan. Penulis menyadari bahwa masih banyak yang dapat dikembangkan dalam tugas akhir ini, oleh karena itu penulis menerima setiap saran dan kritik.

Semoga tugas ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang mengerjakan Tugas Akhir.

Bandung

Doddy Pratondo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan... ..	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Perancangan.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.6 Kerangka Perancangan	4
1.7 Pembabakan	5

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1 Teori Komunikasi	7
2.1.1 Ilmu Komunikasi	7
2.1.2 Komunikasi Visual	8
2.1.3 Visual Story Telling	8
2.2 Teori Komik	9
2.2.1 Anatomi Bentuk komik	10
A Panil.....	11
B Balon kata dan efek suara	22
C Karakter dan gesture	25
D Kover	27
E Ilustrasi.....	29

2.3 Warna	35
2.4 Tipografi	37

BAB III ANALISIS DATA DAN PERMASALAHAN

3.1 Data	39
3.1.1 Profil LSM Terkait	39
3.1.2 Tugas Akhir.....	40
3.1.3 Penulisan Tugas akhir.....	42
3.1.4 Wawancara Gupta Mahendra	45
3.2 Analisis	46
3.2.1 Analisis produk sejenis	47
3.2.2 Matrix Pembandingan	49

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi	52
4.1.1 Tujuan Komunikasi	52
4.2.1 Sasaran Komunikasi	52
4.2 Konsep Kreatif	52
4.3 Konsep Pesan	53
4.4 Konsep Media	53
4.5 Konsep Bisnis	54
4.6 Konsep Visual.....	55
4.6.1 Ilustrasi	55
4.6.2 Warna	57
4.6.3 Tipografi	58
4.7 Hasil Perancangan	60
4.7.1 <i>Storyline</i>	61
4.7.2 Teknik Penggambaran	62
4.7.3 <i>Storyboard</i>	63
4.7.4 <i>Cover</i>	67
4.7.5 Komik	71

DAFTAR TABEL

3.2.2 Matriks Perbandingan komik Sejenis	49
--	----

DAFTAR GAMBAR

1.1 Gambar Kerangka penelitian.....	4
2.1 Gambar Contoh Panil	11
2.2 Kisi-kisi 2 Panil	12
2.3 Kisi-kisi 2x2 panil	13
2.4 Kisi-kisi 2x3 panil	13
2.5 Kisi-kisi 2x4 panil	14
2.6 Kisi-kisi 3x3 panil	15
2.7 Kisi-kisi 4x4 panil	16
2.8 Waktu ke waktu	17
2.9 Aksi ke aksi	18
2.10 Subyek ke subyek	19
2.11 Adegan ke adegan	20
2.12 Aspek ke aspek	21
2.13 Nonsequiter	22
2.14 Efek suara	24
2.15 Perbedaan efek suara	25
2.16 Ekspresi wajah	26

2.17 Gestur	27
2.18 Contoh kover	28
2.19 Contoh garis	29
2.20 Contoh tone	29
2.21 Colour wheel	30
2.22 Contoh teksture	30
2.23 Sketsa Alex irzaqi	31
2.24 Gambar realis	32
2.25 Gambar vector	33
2.26 Gambar kartun	34
2.27 Colour wheel	36
3.1 Logo M&C	39
3.2 Science comic	47
3.3 Komik Max Atom	48
4.1 STP	54
4.2 Referensi artis	55
4.3 Referensi artis	56
4.4 Referensi inking	57
4.5 Referensi warna	58
4.6 <i>Font</i>	59
4.7 Karkater jaka	61
4.8 Karakter Rinan	.61

4.9 Setting paint tool sai	65
4.10 Page 1	66
4.11 Page 2	66
4.12 Page 3	67
4.13 Page 4,5	67
4.14 Page 6,7	67
4.15 Page 8-11	69
4.16 Cover	71
4.17 Sketsa kover	71
4.18 Linning kover.....	72
4.19 Warna komik	72
4.20 Proses desain kover	73
4.21 Sketsa komik	74
4.22 Pembetulan komik	75
4.23 Lining dan perapihan	75
4.24 Penambahan bayangan	76