

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang atas berkat rahmat, izin dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir dengan lancar dan tepat pada waktunya. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir pada program studi S1 Desain Komunikasi Visual konsentrasi *Technopreneurship*, Institut Manajemen Telkom.

Dalam penyusunan Laporan ini, penulis banyak mendapatkan saran, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Maka penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Siska Noviaristanti, S.Si., MT selaku Ka. Prodi Desain Komunikasi Visual di Institut Manajemen Telkom
2. I Dewa Alit Dwija P, S.Sn.,M.Sn selaku penguji dua dalam sidang tugas akhir
3. Patra Aditia, S.Ds., M.Ds selaku penguji satu dalam sidang tugas akhir
4. Imansyah Lubis, S.Sos., M.Sn selaku pembimbing satu untuk mata kuliah Tugas Akhir di Institut Manajemen Telkom.
5. Ati Mustikasari, S.E., MM selaku pembimbing dua untuk mata kuliah Tugas Akhir di Institut Manajemen Telkom.
6. Kepada pihak – pihak dan rekan – rekan yang turut mendukung dan membantu dalam pembuatan laporan magang ini.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kesalahan atau kekurangan dalam penulisan laporan, namun penulis telah berusaha sebaik-baiknya hingga hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Terima kasih atas semua pihak yang membantu semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka.

Bandung, 19 Juli 2013

Pahlevi Yanua Nusantara

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR/FOTO.....	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Fokus	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Cara Pengumpulan Data.....	4
1.6 Kerangka Perancangan.....	5
1.7 Pembabakan	5
BAB II DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Teori Komik	7
2.1.1 Definisi Komik	7
2.1.2 Elemen yang penting dalam komik.....	7
2.2 Cara Menggambar Komik	21
2.3 Teori <i>Story Telling</i>	25
2.4 Teori Warna	27
2.5 Teori Ilustrasi	29
2.6 Teori <i>Segmenting</i> dan <i>Targeting</i>	31
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	35
3.1 Data dan Profil Institusi	35
3.2 Data Khalayak Sasaran	36
3.3 Studi Pustaka.....	37
3.3.1 Profil Kapitan Pattimura	38
3.4 Proyek Sejenis.....	41
3.5 Analisis Matriks Perbandingan	42

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	45
4.1 Konsep Komunikasi	45
4.2 Konsep Kreatif	45
4.3 Konsep Visual	50
4.4 Konsep Media	51
4.5 Hasil Perancangan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	vii
SUMBER LAIN	vii
LAMPIRAN.....	Viii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Perbandingan	43
--------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerangka Perancangan.....	5
Gambar 2.1	Frame.....	8
Gambar 2.2	Ilustrasi	9
Gambar 2.3	Teks	9
Gambar 2.4	<i>Moment to Moment</i>	10
Gambar 2.5	Aplikasi <i>Moment to Moment</i>	11
Gambar 2.6	<i>Action to Action</i>	11
Gambar 2.7	Aplikasi <i>Action to Action</i>	12
Gambar 2.8	<i>Subject to Subject</i>	12
Gambar 2.9	Aplikasi <i>Subject to Subject</i>	13
Gambar 2.10	<i>Scene to Scene</i>	13
Gambar 2.11	Aplikasi <i>Scene to Scene</i>	14
Gambar 2.12	<i>Aspect to Aspect</i>	14
Gambar 2.13	Aplikasi <i>Aspect to Aspect</i>	15
Gambar 2.14	<i>Non Sequitur</i>	15
Gambar 2.15	<i>Worm Eye's View</i>	16
Gambar 2.16	Aplikasi <i>Worm Eye's View</i>	16
Gambar 2.17	<i>Rising Above it All</i>	17
Gambar 2.18	Aplikasi <i>Rising Above it All</i>	17
Gambar 2.19	<i>Wider View</i>	18
Gambar 2.20	Aplikasi <i>Wider View</i>	18
Gambar 2.21	<i>Establishing Shot</i>	19
Gambar 2.22	Aplikasi <i>Establishing Shot</i>	19
Gambar 2.23	Pemilihan Gambar	20
Gambar 2.24	Pemilihan Kata	20
Gambar 2.25	Pemilihan Alur	21
Gambar 2.26	<i>Making Object Look Real</i>	22
Gambar 2.27	<i>The Power of Perspective</i>	23
Gambar 2.28	Aplikasi <i>The Power of Perspective</i>	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.30 <i>The Figure</i>	24
Gambar 2.31 Aplikasi <i>The Figure</i>	24
Gambar 2.31 Struktur <i>Story Telling</i>	25
Gambar 2.32 Lingkaran Warna	28
Gambar 3.1 Logo Direktorat Jenderal Kebudayaan	35
Gambar 3.2 Kapitan Pattimura.....	39
Gambar 3.3 Benteng Duursteede	40
Gambar 3.4 Rumah Penduduk	40
Gambar 3.5 Hutan Maluku.....	41
Gambar 3.6 Komik Kapitan Pattimura	42
Gambar 4.1 Desain Karakter Kapitan Pattimura	45
Gambar 4.2 Desain Karakter Johannis Mattulesia.....	45
Gambar 4.3 StoryBoard	48
Gambar 4.4 StoryBoard	48
Gambar 4.5 Spesifikasi Warna.....	49
Gambar 4.6 UnmaskedBB	50
Gambar 4.7 Desain Cover Komik Kapitan Pattimura.....	51
Gambar 4.8 Isi Komik Kapitan Pattimura.....	51
Gambar 4.9 Isi Komik Kapitan Pattimura.....	52
Gambar 4.10 Isi Komik Kapitan Pattimura.....	52
Gambar 4.11 Isi Komik Kapitan Pattimura.....	53
Gambar 4.12 Isi Komik Kapitan Pattimura.....	53

