

**PERANCANGAN CERGAM “ANTIHERO” SEBAGAI
PENGEMBANGAN CERITA TIMUN MAS**



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Amirul Haq Husnul Fadli

C9512007

**PROGRAM STUDI DIII DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA2015**

commit to user

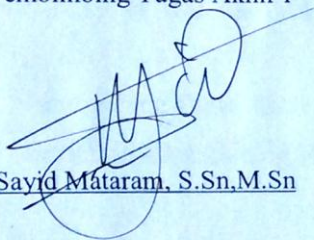
LEMBAR PERSETUJUAN

Pengantar Karya Tugas Akhir dengan Judul:

PERANCANGAN CERGAM “ANTIHERO” SEBAGAI PENGEMBANGAN CERITA TIMUN MAS

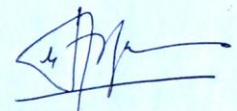
Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji:

Pembimbing Tugas Akhir I



Sayid Mataram, S.Sn,M.Sn

Pembimbing Tugas Akhir II



Suryo Adhi, S.Sn

Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Muttajien, S.Sn, M.Sn
NIP. 19711115 200604 1001

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal,..

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir
Hermansyah Muttaqien. S.Sn, M.Sn
NIP. 19711115 200604 1001

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Esty Wulandari. S.Sos, M.Si
NIP. 197911092008012015

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir I
Sayid Mataram. S.Sn,M.Sn

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir II
Suryo Adhi. S.Sn

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D
NIP. 196207081992031001

Ketua Program Studi D3

Desain Komunikasi Visual


Hermansyah Muttaqien. S.Sn, M.Sn
NIP. 196207081992031001

MOTTO



*The two most important days in your live are the
Day you were born and the day you find out why.*

“Mark Twain”

commit to user

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

- Orang Tua dan Keluarga Tercinta
- Almamater



commit to user

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala anugerah, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tema “PERANCANGAN CERGAM “ANTIHERO” SEBAGAI PENGEMBANGAN CERITA TIMUN MAS””. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi syarat dalam meraih gelar Ahli Madya Diploma III Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pada kesempatan ini, dengan segenap kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D. selaku dekan fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret;
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn. M.Sn. selaku Ketua Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual beserta dosen dan segenap karyawan;
3. Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran di tengah kesibukannya, dalam memberikan arahan, *sharing* dan bimbingannya kepada penulis selama ini;
4. Suryo Adhi, S.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas segala kemudahan waktu dalam setiap konsultasi dan bimbingan selama penulis mengerjakan tugas akhir.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa tanpa dukungan dari semuanya, Tugas Akhir ini tidak akan selesai. Penulis tidak dapat berbuat banyak untuk membalas jasa kalian semua, semoga Allah SWT yang akan memberikan balasannya. Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih.

Surakarta, 20 Juni 2015

commit to user

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
BAB II IDENTIFIKASI DATA	5
A. Profil PT. Gramedia	5
1. Sejarah Perusahaan	5
2. Profil Perusahaan	6
a. Grasindo	6
b. Gramedia Pustaka Utama	7

3. Visi dan Misi Gramedia	8
a. Visi	9
b. Misi	9
4. Struktur Organisasi	9
5. Sistem Kerja	11
6. Produk Umum dan Layanan	11
B. Target Market	13
1. Secara Geografis	13
2. Secara Demografis	14
C. Aktifitas Marketing Yang Sudah Dilakukan dan Produk	14
D. Kompetitor	17
1. Profil PT. Elex Media Komputindo.....	17
2. Profil PT. Mizan Pustaka.....	20
BAB III KONSEP PERANCANGAN	23
A. Konsep Karya	23
1. Menentukan Tema	23
2. Menentukan Target Penjualan	24
a. Target Market.....	24
b. Target Audience	25
3. Menentukan Judul Buku Cerita Bergambar	25
4. Menentukan Gaya Gambar Ilustrasi.....	26
5. Layout	28
a. Layout Halaman <i>commit to user</i>	28

b. Layout Panel.....	29
6. Menentukan Jumlah Halaman.....	30
7. Menentukan Storyline	30
a. Cerita Pertama (act 0 - Intro)	30
b. Cerita Kedua (act 1 - Penjemputan).....	31
c. Cerita Ketiga (act 2 - Pelarian).....	34
d. Cerita Keempat (act 3 - Pertarungan).....	37
e. Cerita Kelima (act 4 - Kebenaran)	41
f. Cerita Keenam (act 5 - Pembalasan).....	43
g. Ending	44
8. Cerita perhalaman (Script).....	45
B. Konsep Perancangan	56
1. Sketsa	56
2. Outlining	57
3. Blocking	58
4. Lettering	59
C. Teknik Pelaksanaan	60
1. Desain Karakter	60
a. Aruna	61
b. Chandra.....	63
c. Roshan	65
d. Anggaraksa	67
e. Aswa	69

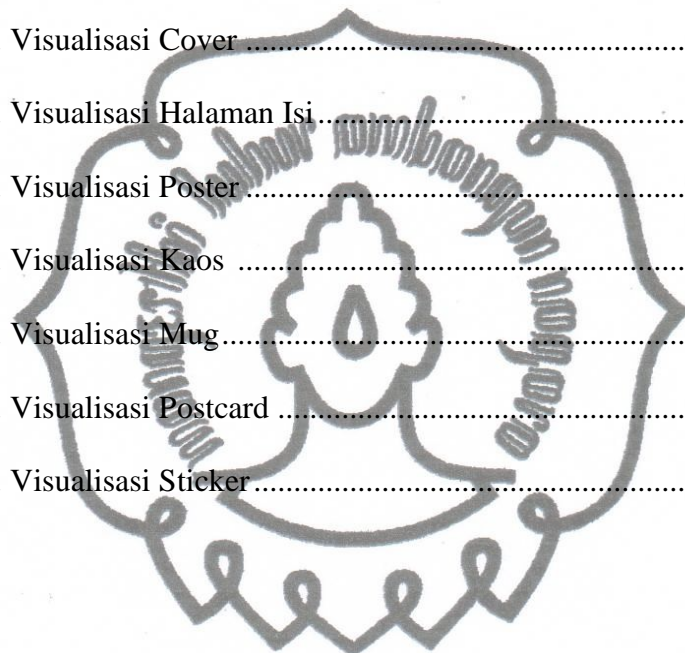
commit to user

2. Desain Logo Judul	71
3. Karakter Desain Lingkungan	74
D. Detail Teknis Pelaksanaan	75
1. Desain sampul komik	75
2. Perancangan Visual Halaman Cergam	75
E. Media Penunjang (Souvenir)	77
1. Poster	78
2. Kaos	79
3. Mug	80
4. Postcard	81
5. Sticker	82
F. Visualisasi Karya	83
1. Cover	83
2. Halaman Isi	84
3. Poster	85
4. Kaos	86
5. Mug	87
6. Postcard	88
7. Sticker	89
G. Estimasi Dana	90
BAB IV PENUTUP	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Logo Gramedia	7
Gambar 2. Struktur Organisasi	9
Gambar 3. Cergam Prince Of Percia the movie story book	12
Gambar 4. Komik Twilight novel grafis	12
Gambar 5. Novel His Majesty's Dragon	19
Gambar 6. Komik Naruto	19
Gambar 7. Komik One Piece	20
Gambar 8. Komik Fantasteen	21
Gambar 9. Komik Anak sekolah gokil	22
Gambar 10. Refrensi / Gaya Ilustrasi Masashi Kishimoto	27
Gambar 11. Refrensi / Gaya Ilustrasi Takehiko Inoue.....	27
Gambar 12. Refrensi / Gaya Ilustrasi Erfan Fajar.....	28
Gambar 13. Proses Sketsa.....	56
Gambar 14. Proses Outlining	57
Gambar 15. Proses Blocking.....	58
Gambar 16. Proses Lettering.....	59
Gambar 17. Konsep Karakter Aruna	61
Gambar 18. Konsep Karakter Chandra	63
Gambar 19. Konsep Karakter Roshan.....	65
Gambar 20. Konsep Karakter Anggaraksa.....	67
Gambar 21. Konsep Karakter Aswa.....	69

Gambar 22. Konsep Logo	72
Gambar 23. Konsep Logo dalam Grid	73
Gambar 24. Konfigurasi Logo	73
Gambar 25. Skala Logo	74
Gambar 26. Desain Lingkungan	74
Gambar 27. Visualisasi Cover	83
Gambar 28. Visualisasi Halaman Isi	84
Gambar 29. Visualisasi Poster	85
Gambar 30. Visualisasi Kaos	86
Gambar 31. Visualisasi Mug	87
Gambar 32. Visualisasi Postcard	88
Gambar 33. Visualisasi Sticker	89



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Biaya Kertas	90
Tabel 2. Biaya Plat	91
Tabel 3. Jumlah Biaya Produksi	93
Tabel 4. Biaya Total	94

commit to user