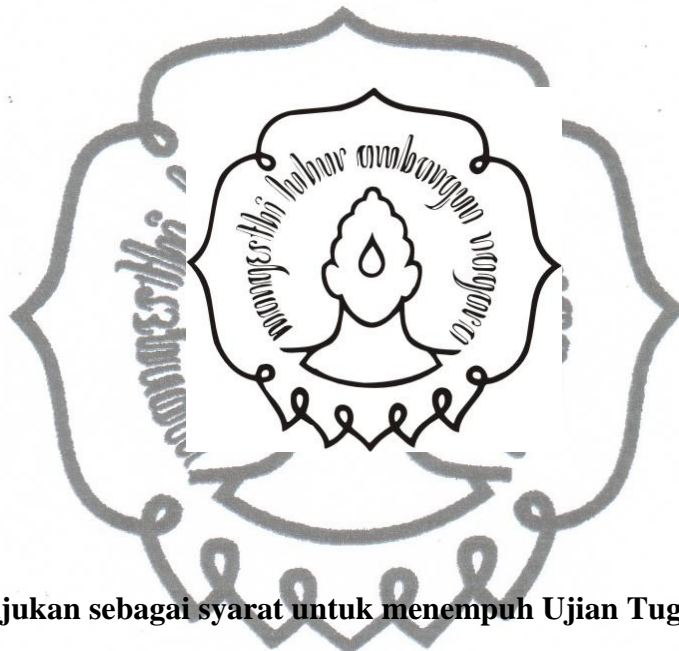


PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR

TENTANG SEJARAH KERATON KARTASURA KE

SURAKARTA



Diajukan sebagai syarat untuk menempuh Ujian Tugas Akhir
Guna Mencapai Gelar Ahli Madya
Diploma III Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

GEOVANNI
C9512031

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2015

commit to user

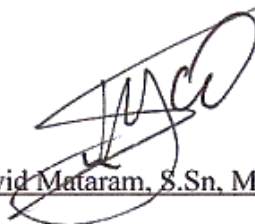
LEMBAR PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG SEJARAH KERATON KARTASURA KE SURAKARTA


Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji

Pembimbing Tugas Akhir I



Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn

Pembimbing Tugas Akhir II



Suryo Adhi, S.Sn

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Mutaqin, S.Sn, M.Sn
NIP.197111152006041001

PENGESAHAN

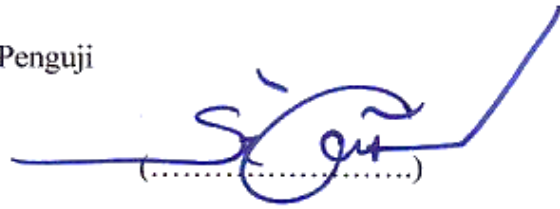
Pengantar Karya Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal, 2015

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir
Sigit Purnomo Adi, S.Sn, M.Sn
NIP.197111152006041001



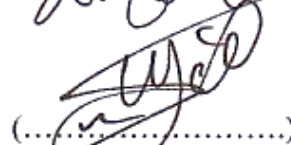
(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Nidyah Widyamurti, S.Sn, M.Ikom
NIP.197111152006041001



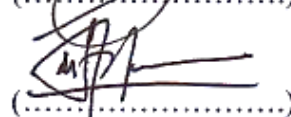
(.....)

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
DIII-Desain Komunikasi Visual



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

MOTTO



“Segera bangkit ketika terjatuh, smakin lama enggan untuk bangkit semakin lama menemukan keberhasilan.”

comit to user
(Penulis)

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT
2. Keluarga besar, Bapak, Ibu, kedua kakak dan kakak ipar beserta keponakan-keponakan
3. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan yang telah mendukung.
4. Teman-teman anak sejarah Apri, Ai, Galih. Yang telah menyumbangkan ide
5. Teman-teman TN Rawn
6. Teman-teman kantor AbankIrenk creative
7. Yogga, irham dan kemal yang telah meminjamkan laptop
8. Lusy yang telah senantiasa memberi semangat
9. Vicky yang telah mendukung
10. Coche, Adnan dan Pandu selaku teman bisnis yang selalu mendukung
11. Amirul yang telah membimbing sewaktu mengerjakan tugas akhir
12. Teman-teman lain yang telah mendukung dan tidak bisa di sebutkan satu persatu

commit to user

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan melimpahkan hikmah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG SEJARAH PINDAHNYA KERATON KARTASURA KE SURAKARTA.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Ahli Madya dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
2. Hermansyah Mutaqin, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Sigit Purnomo Adi. S.Sn, M.Sn , selaku Ketua sidang Tugas Akhir.
4. Nidyah Widyamurti, S.Sn, M.IKom, selaku Sekertaris sidang Tugas Akhir.
5. Sayid Mataram, S.Sn, M.Sn, selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
6. Suryo Adhi, S.Sn, selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
7. Seluruh Staff Tata Usaha dan segenap karyawan D3 Desain Komunikasi Visual atas segala kemudahannya dalam setiap pengurusan dan administrasi.

commit to user

8. Seluruh teman-teman di Diploma III Desain Komunikasi Visual yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, semangat dan support kalian selalu teringat dibenak penulis.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis ucapkan terimakasih.

Surakarta, 22 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI MASALAH	4
A. Profil Perusahaan PT. Gramedia	4
1. Sejarah Perusahaan	4
2. Profil Perusahaan	5
3. Visi dan Misi PT. Gramedia	8
4. Struktur Organisasi	9
5. Sistem Kerja	11
6. Produk Umum dan Layanan	12

B. Profil Konsumen	13
1. Segmen Geografis	13
2. Segmen Demografis	13
3. Segmen Psikografi	13
C. Aktifitas Pemasaran yang Sudah Dilakukan dan Produk	13
D. Kompetitor	16
1. Tiga Serangkai Nusantara	16
2. Mizan	19
BAB III KONSEP PERANCANGAN	22
A. Konsep Kreatif	22
1. Menentukan Tema Cerita	23
2. Menentukan Judul Buku	23
3. Menentukan Gaya Ilustrasi	24
4. Menentukan Ide cerita	26
5. Menentukan Jumlah Halaman	27
6. Menentukan Isi Cerita	27
B. Target Audience	36
1. Geografi	36
2. Demografi	36
3. Pskografi	36
C. Referensi Perancangan Karya	37
D. Teknik Karya Perancangan	38

commit to user

1. <i>Story Board</i>	39
2. Pembuatan Sketsa.....	39
3. Pewarnaan.....	40
4. <i>Texting</i> (penulisan).....	41
E. Visualisasi Karya.....	43
F. Detail Teknis Pelaksanaan.....	59
G. Media Penunjang (<i>merchandise</i>).....	61
H. Estimasi Dana.....	65
BAB IV PENUTUP	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

