

KONSEP TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK CERITA CUPU MANIK ASTAGINA SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL



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

Oleh :

Namus Akbar Saka Gusti

C9515068

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

2019

commit to user

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul :

PERANCANGAN CERITA RAMAYANA SUGRIWA, SUBALI, & ANJANI MENJADI KOMIK FANTASI MODERN

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji :

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn

NIP. 197111152006041001

Pembimbing Tugas Akhir



I Gusti Ngurah Tri Marutama, S.Sn.,
M.Sn

NIK 1980032220130201

PENGESAHAN


Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah Diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal 2 Agustus 2019

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir
Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19711115 2006 041 00 1

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Jauhari, S.Sn., M.Sn.
NIK. 19830105 2016 1 00 1

()

Pembimbing I Tugas Akhir
I Gusti Tri Ngurah M, S.Sn., M.Sn.
NIK. 19800322 2013 0201

()

Disahkan:

Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Disain

Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn.
NIP. 196212211992011001

Ketua Prodi
Desain Komunikasi Visual

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19711115 200604 1 001

MOTTO



commit to user

PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukung
apapun yang penulis kerjakan.

Kepada Program Diploma III Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan
Desain Universitas Sebelas Maret

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar dengan judul Tugas Akhir “PERANCANGAN KOMIK CERITA CUPU MANIK ASTAGINA SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL”. Adapun Tugas Akhir ini disusun guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi D III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret

Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Maka ungkapan terimakasih serta segala penghargaan pantas untuk disampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. Rahmani Widayat, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual FSRD UNS.
3. I Gusti Ngurah Tri Marutama, S.Sn., M.Sn, selaku pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
4. Seluruh keluarga besar Program Diploma III Desain Komunikasi Visual, FSRD, UNS tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
5. Ayah, Ibu, dan adik-adik saya yang senantiasa mendukung dan mendoakan selama perjalanan kuliah hingga tahap akhir ini.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT, maka penulis menyadari bahwa konsep konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, amin.

Surakarta, 12 Juni 2019

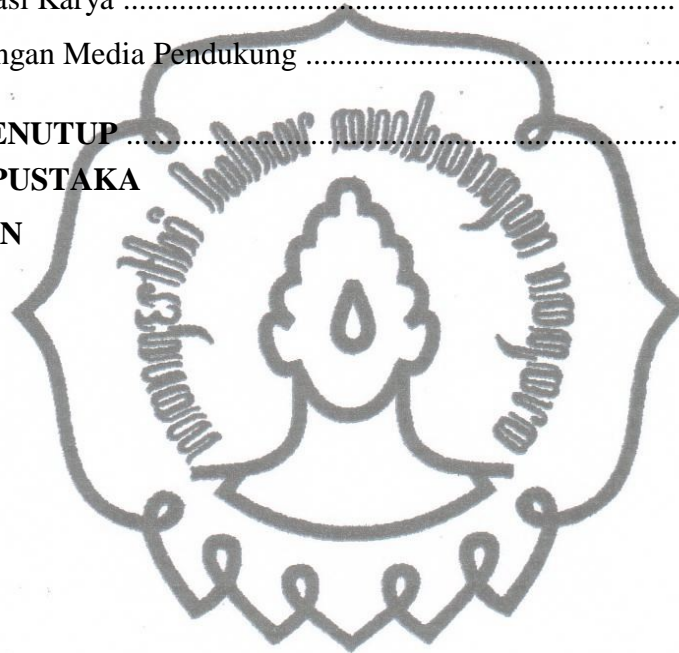
Penulis

commit to user

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	5
A. Data Produk.....	5
1. Kilas Balik Komik	5
B. Target Market	9
C. Kompetitor	10
BAB III KONSEP PERANCANGAN	11
A. Gagasan Visual Karya	11
1. Sinopsis Cerita	11
2. Storyline	14
B. Target Audience	18
1. Geografi	19
2. Demografi	19
C. Konsep Visual Karya	19
1. Teknik Gambar	19
2. Gaya Gambar	19

3. Warna Komik	20
4. Layout Komik	20
D. Desain Pra-Komik	21
E. Detail Teknis Karya	23
F. Proses Produksi	25
G. Referensi Desain	29
H. Visualisasi Karya	29
I. Perancangan Media Pendukung	62
BAB IV PENUTUP	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan logo Cupu Manik Astagina	13
Gambar 1.2 Tampilan desain lingkungan komik	14
Gambar 1.3 Tampilan proses <i>sketching</i> komik	14
Gambar 1.4 Tampilan proses <i>inking</i> komik	15
Gambar 1.5 Tampilan proses <i>screentoning</i> komik	15
Gambar 1.6 Tampilan <i>flat coloring</i> komik	16
Gambar 1.7 Tampilan proses <i>finishing</i> komik	19
Gambar 1.8 Tampilan komik Seri Ramayana oleh Jan Mintaraga	20
Gambar 1.9 Tampilan pin Cupu Manik Astagina	20
Gambar 1.10 Tampilan <i>x-banner</i> Cupu Manik Astagina.....	21
Gambar 1.11 Tampilan <i>sticker</i> Cupu Manik Astagina	21
Gambar 1.12 Tampilan <i>keychain</i> Cupu Manik Astagina.....	23
Gambar 1.13 Tampilan <i>artwork</i> Cupu Manik Astagina.....	24