

**MEMVISUALISASIKAN DAN MENGEMBANGKAN
DONGENG “TIMUN MAS” MENJADI KISAH “ANTIHERO”**



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
SURAKARTA
2015**

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengantar Karya Tugas Akhir dengan Judul:

**MEMVISUALISASIKAN DAN MENGEMBANGKAN DONGENG
“TIMUN MAS” MENJADI KISAH “ANTIHERO”**

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan penguji:

Pembimbing Tugas Akhir I

Pembimbing Tugas Akhir II

Sayid Mataram, S.Sn,M.Sn

Suryo Adhi, S.Sn

Koordinator Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqien. 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

Hermansayah 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

Ketua Program Studi D3

Desain Komunikasi Visual

Nama dan Gelar Dekan

NIP.

Nama dan Gelar Kaprodi

NIP.

MOTTO

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

“Mark Twain”

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

- Orang Tua dan Keluarga Tercinta
- Almamater
- Rekan Sumber Jaya Abadi
- Kos Mega Jaya
- Teman-teman D3 – DKV

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 “MEMVISUALISASIKAN DAN MENGEMBANGKAN DONGENG “TIMUN MAS” MENJADI KISAH “ANTIHERO””. 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

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Profil PT. Gramedia	4
1. Sejarah Perusahaan	4
2. Profil Perusahaan	5
a. Grasindo	5
b. Gramedia Pustaka Utama	5

3. Visi dan Misi Gramedia	7
a. Visi.....	7
b. Misi	7
4. Struktur Organisasi.....	8
5. Sistem Kerja.....	9
6. Produk Umum dan Layanan	9
B. Target Market	11
1. Secara Geografis	11
2. Secara Demografis	12
C. Aktifitas Marketing Yang Sudah Dilakukan dan Produk	12
D. Kompetitor.....	15
1. Profil PT. Elex Media Komputindo.....	15
2. Profil PT. Mizan Pustaka	19
BAB III KONSEP PERANCANGAN	21
A. Konsep Karya	21
1. Menentukan Tema	21
2. Menentukan Target Penjualan	22
a. Target Market	22
b. Target Audience.....	23
3. Menentukan Judul Buku Cerita Bergambar	23
4. Menentukan Gaya Gambar Ilustrasi.....	24
5. Layout.....	26
a. Layout Halaman.....	26

b. Layout Panel.....	27
6. Menentukan Jumlah Halaman.....	28
7. Menentukan Storyline.....	28
a. Cerita Pertama (act 0 - Intro).....	28
b. Cerita Kedua (act 1 - Penjemputan).....	29
c. Cerita Ketiga (act 2 - Pelarian).....	32
d. Cerita Keempat (act 3 - Pertarungan)	35
e. Cerita Kelima (act 4 - Kebenaran).....	39
f. Cerita Keenam (act 5 - Pembalasan).....	41
g. Ending	42
8. Cerita perhalaman (Script).....	43
B. Konsep Perancangan	54
1. Sketsa	54
2. Outlining.....	55
3. Blocking.....	56
4. Lettering.....	57
C. Teknik Pelaksanaan	58
1. Desain Karakter	58
a. Aruna.....	59
b. Chandra	61
c. Roshan.....	63
d. Anggaraksa	65
e. Aswa.....	67

2. Desain Logo Judul	69
3. Karakter Desain Lingkungan.....	72
D. Detail Teknis Pelaksanaan	73
1. Desain sampul komik	73
2. Perancangan Visual Halaman Cergam	73
E. Media Penunjang (Souvenir)	75
1. Poster.....	76
2. Kaos	77
3. Mug.....	78
4. Postcard.....	79
5. Sticker	80
F. Visualisasi Karya	81
1. Cover.....	81
2. Halaman Isi.....	82
3. Poster.....	83
4. Kaos	84
5. Mug.....	85
6. Postcard.....	86
7. Sticker	87
G. Estimasi Dana	88
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Logo Gramedia	6
Gambar 2. Struktur Organisasi	8
Gambar 3. Cergam Prince Of Percia the movie story book	10
Gambar 4. Komik Twilight novel grafis	10
Gambar 5. Novel His Majesty's Dragon	17
Gambar 6. Komik Naruto	18
Gambar 7. Komik One Piece	18
Gambar 8. Komik Fantasteen	20
Gambar 9. Komik Anak sekolah gokil	20
Gambar 10. Refrensi / Gaya Ilustrasi Masashi Kishimoto	25
Gambar 11. Refrensi / Gaya Ilustrasi Takehiko Inoue	25
Gambar 12. Refrensi / Gaya Ilustrasi Erfan Fajar	26
Gambar 13. Proses Sketsa	54
Gambar 14. Proses Outlining	55
Gambar 15. Proses Blocking	56
Gambar 16. Proses Lettering	57
Gambar 17. Konsep Karakter Aruna	59
Gambar 18. Konsep Karakter Chandra	61
Gambar 19. Konsep Karakter Roshan	63
Gambar 20. Konsep Karakter Anggaraksa.....	65
Gambar 21. Konsep Karakter Aswa	67

Gambar 22. Konsep Logo	70
Gambar 23. Konsep Logo dalam Grid	71
Gambar 24. Konfigurasi Logo	71
Gambar 25. Skala Logo	72
Gambar 26. Desain Lingkungan	72
Gambar 27. Visualisasi Cover	81
Gambar 28. Visualisasi Halaman Isi.....	82
Gambar 29. Visualisasi Poster.....	83
Gambar 30. Visualisasi Kaos	84
Gambar 31. Visualisasi Mug.....	85
Gambar 32. Visualisasi Postcard.....	86
Gambar 33. Visualisasi Sticker	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Biaya Kertas	88
Tabel 2. Biaya Plat	89
Tabel 3. Jumlah Biaya Produksi	91
Tabel 4. Biaya Total	92