

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Komik Panduan Cosplay Untuk Pemula”** tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun oleh penulis dengan tujuan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain, program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Manajemen Telkom. Tugas Akhir ini merupakan hasil dari kegiatan penelitian yang penulis telah lakukan selama bulan Maret – Juni 2013 di Bandung.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Imansyah Lubis, S.Sos., M.Sn., selaku dosen pembimbing I di Desain Komunikasi Visual, Institut Manajemen Telkom, Bandung.
2. Bapak Patra Aditia, S.Ds., M.Ds., dosen pembimbing II di Desain Komunikasi Visual, Institut Manajemen Telkom, Bandung.
3. Ibu Siska Noviaristanti, S.Si., M.T., selaku dosen penguji I di Desain Komunikasi Visual, Institut Manajemen Telkom, Bandung.
4. Bapak Bijaksana Prabawa, S.Ds., M.M., selaku dosen penguji II di Desain Komunikasi Visual, Institut Manajemen Telkom, Bandung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu penulis agar lebih baik kedepannya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya. Terima kasih.

Bandung, 16 Juli 2013



Restu Primawati Hudrita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR/FOTO.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Masalah	1
1. 2 Identifikasi Masalah	4
1. 3 Rumusan Masalah	4
1. 4 Ruang Lingkup	4
1. 5 Tujuan Perancangan	5
1. 6 Cara Mengumpulkan Data	6
1. 7 Skema Perancangan	6
1. 8 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	8
2. 1 Teori Ilustrasi	8
2. 2 Teori Storytelling	10
2. 3 Teori Komik	12
2. 4 Teori Desain Karakter	23
2. 5 Teori Dasar Desain Grafis.....	25
2. 5. 1 Teori Layout Buku	25
2. 5. 2 Teori Tipografi	27
2. 5. 3 Teori Warna	29
2. 5. 3. 1 Organisasi Warna	29

2. 5. 3. 2 Sifat Warna	30
2. 6 Teori Kostum	32
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	38
3. 1 PT Elex Media Komputindo	38
3. 1. 1 Sejarah Singkat Perusahaan	37
3. 1. 2 Profil Perusahaan	40
3. 1. 3 Buku Anak Dan Remaja	40
3. 2 <i>Cosplay</i> Jepang	42
3. 2. 1 Sejarah <i>Cosplay</i> Jepang	42
3. 2. 2 Jenis-Jenis <i>Cosplay</i> Jepang	44
3. 2. 3 <i>Cosplay</i> Jepang Di Indonesia	48
3. 2. 4 Komparasi Selain <i>Cosplay</i> Jepang	50
3. 2. 5 Wawancara Dengan Rizky Karismana	51
3. 3 Data Khalayak Sasaran	52
3. 4 Komparasi Proyek Sejenis	54
3. 5 Analisis Perbanding Proyek Sejenis	57
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60
4. 1 Konsep Komunikasi	60
4. 2 Konsep Kreatif	61
4. 2. 1 Storyline	61
4. 2. 2 Konsep Karakter	63
4. 3 Konsep Media	64
4. 4 Konsep Visual	65
4. 4. 1 <i>Layout</i>	65
4. 4. 2 Tipografi	66
4. 4. 3 Warna	67
4. 5 Hasil Perancangan	68
4. 5. 1 Sketsa	68
4. 5. 2 Konsep Karakter	70
4. 5. 3 Hasil Karya	72
BAB V PENUTUP	80
5. 1 Saran	80

5. 2 Kesimpulan	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN WAWANCARA	83
LAMPIRAN SKETSA	88

DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar I. 1 Skema Perancangan	7
Gambar II. 1 Contoh Ilustrasi	8
Gambar II. 2 Bentuk Penyederhanaan Gambar	9
Gambar II. 3 Gaya Ilustrasi Sederhana Pada Fashion	10
Gambar II. 4 Struktur Cerita	11
Gambar II. 5 <i>Storytelling To Instruct</i>	12
Gambar II. 6 Anatomi Halaman Komik	13
Gambar II. 7 Contoh <i>Moment To Moment</i>	14
Gambar II. 8 Contoh <i>Action To Action</i>	14
Gambar II. 9 Contoh <i>Subject To Subject</i>	15
Gambar II. 10 Contoh <i>Scene To Scene</i>	15
Gambar II. 11 Contoh <i>Aspect To Aspect</i>	16
Gambar II. 12 Contoh <i>Non Sequitur</i>	16
Gambar II. 13 Contoh <i>Choice Of Frame</i>	17
Gambar II. 14 Contoh <i>Choice Of Image</i>	17
Gambar II. 15 Contoh <i>Choice Of Word</i> Penekanan Waktu	18
Gambar II. 16 Contoh <i>Choice Of Word</i> Percakapan	18
Gambar II. 17 Contoh <i>Word-Specific</i>	19
Gambar II. 18 Contoh <i>Picture-Specific</i>	19
Gambar II. 19 Contoh <i>Duo-Specific</i>	20
Gambar II. 20 Contoh <i>Intersecting</i>	20
Gambar II. 21 Contoh <i>Interindependent</i>	20
Gambar II. 22 Contoh <i>Parallel</i>	21
Gambar II. 23 Contoh <i>Montage</i>	21
Gambar II. 24 Contoh <i>Choice Of Flow</i> Panel	22
Gambar II. 25 Contoh <i>Choice Of Flow</i> Dialogue Balloon	22
Gambar II. 26 Contoh <i>Inner Life</i>	24
Gambar II. 27 Contoh <i>Visual Distinction</i>	24
Gambar II. 28 Contoh <i>Epressive Traits</i>	25

Gambar II. 29 Bentuk Pengembangan Huruf	27
Gambar II. 30 Bentuk Huruf Berdasarkan Urutan Waktu Pembuatan	28
Gambar II. 31 Lingkaran Warna Munsell	30
Gambar II. 32 Contoh Kostum Pada Abad 20	33
Gambar II. 33 Contoh Desain Dekoratif	34
Gambar II. 34 Desain Busana Dengan Sumber Ide Dari Buah-Buahan	35
Gambar II. 35 Desain Busana Dengan Sumber Ide Dari Hewan	35
Gambar II. 36 Desain Busana Dengan Sumber Ide Dari Daerah Sunda	36
Gambar II. 37 Desain Busana Dengan Sumber Ide Keadaan Alam Di Darat	36
Gambar II. 38 Desain Busana Dengan Sumber Ide Kain Batik	37
Gambar II. 39 Desain Busana Dengan Sumber Ide Keadaan Lingkungan Sosial	37
Gambar III. 1 Logo PT. Elex Media Komputindo	38
Gambar III. 2 <i>Cosplay</i> Jepang	42
Gambar III. 3 <i>Cosplay Cross-dress</i> Sebastian Michaelis	43
Gambar III. 4 Kompetisi <i>Cabaret</i> dari <i>Going Merry Team (One Piece)</i>	44
Gambar III. 5 <i>Cosplay</i> Curapict dari <i>Anime/Manga Hunter X Hunter</i>	45
Gambar III. 6 <i>Cosplay</i> Sora dari <i>Game Kingdom Heart</i>	45
Gambar III. 7 <i>Cosplay</i> Original <i>Gothic Lolita</i>	46
Gambar III. 8 <i>Cosplay Tokusatsu</i> Dengan Teknik <i>Crafting</i>	47
Gambar III. 9 <i>Masquerades</i>	51
Gambar III. 10 <i>Cosplay</i> Hantu Indonesia	51
Gambar III. 11 <i>Cover</i> Dinamika Busana Pria Oleh Goet Poespo	54
Gambar III. 12 <i>Layout</i> Dinamika Busana Pria Oleh Goet Poespo.....	55
Gambar III. 13 <i>Cover</i> Belajar Menggambar Komik Jepang Oleh Gakushudo	56
Gambar III. 14 <i>Layout</i> Belajar Menggambar Komik Jepang Oleh Gakushudo....	56
Gambar III. 15 <i>Cover Fantastic Cosmetic</i> Oleh Kim Mi-Kyung	57
Gambar III. 16 <i>Layout Fantastic Cosmetic</i> Oleh Kim Mi-Kyung.....	57
Gambar IV. 1 <i>Layout</i> Halaman Isi	65
Gambar IV. 2 <i>Tipografi</i> Judul	66
Gambar IV. 3 <i>Tipografi</i> Teks	67
Gambar IV. 4 <i>Palet</i> Warna	67
Gambar IV. 5 <i>Sketsa</i> Desain Karakter	69

Gambar IV. 6 Sketsa <i>Storyboard</i>	70
Gambar IV. 7 Karakter Perempuan	71
Gambar IV. 8 Aksesori Karakter Perempuan	71
Gambar IV. 9 Karakter Laki-Laki	72
Gambar IV. 10 Aksesori Karakter Laki-Laki	72
Gambar IV. 11 <i>Inking</i>	73
Gambar IV. 12 <i>Coloring</i>	74
Gambar IV. 13 <i>Lettering</i>	75
Gambar IV. 14 Halaman Transisi	76
Gambar IV. 15 Halaman Pelengkap	76
Gambar IV. 16 <i>Cover Volume 1</i>	77
Gambar IV. 17 <i>Cover Volume 2</i>	78
Gambar IV. 18 <i>Cover Volume 3</i>	79

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Daftar Komunitas <i>Cosplay</i> Indonesia	48
Tabel III. 2 <i>Cosplayer</i> Indonesia	49
Tabel III. 3 Tim <i>Cosplay</i> Bandung	52
Tabel III. 4 Analisis Perbandingan Proyek Sejenis	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Wawancara	83
Lampiran B : Sketsa	88