

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN KOMIK PENTINGNYA SAYURAN UNTUK ANAK USIA 5 – 6 TAHUN”**. Penulisan pengantar ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menjalani ujian sidang Tugas Akhir pada program Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

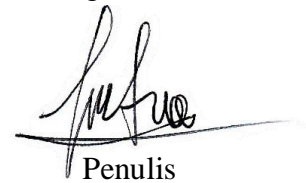
Penulis mendapatkan banyak sekali doa, bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan pengantar Tugas Akhir ini. Atas berbagai bantuan dan dukungan tersebut, pada kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan dan rahmat kepada penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua Orang Tua dan Adik yang telah membantu, mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen. M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
4. Bapak Riky Azharyandi Siswanto, S. Ds, MDes, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan masukan, memberikan semangat, dan memberi banyak kesempatan bagi penulis agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Syarip Hidayat, S.Sn, Bapak Novian Denny Nugraha, S.Sn, M.Sn, Bapak Arry Mustikawan, B. Des., M.Ds dan Kang Iing yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis.
6. Bapak Maman Sulaeman, S.Sn, yang memberikan nasehat dan pembelajaran yang berharga di luar perkuliahan.
7. Sahabat dan teman-teman, Gugun Gunadi, Aditya Rama Verdiyana, Yudha Trisna Aria, Robiyan Nurachman, Dara Diva Alfadzila, Andhita Putri, Zakina Rifatima Dea, Muhammad Iqbal, Luthfi Syauqi, Falah

Muhammad Azhar, dan Rizal Zulfa Hadi yang telah berjuang bersama – sama, dan memberi bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih pula kepada semua orang yang tidak tersebut namanya, yang telah membantu penulis dalam segala hal, serta mengiringi penulis hingga pada titik ini. Semoga semua kebaikan yang mereka berikan mendapat imbalan yang berlipat dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak yang dapat dikembangkan pada Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis menerima setiap masukan dan kritik yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat.

Bandung, 16 Juli 2014



Penulis

Fauzan Ahsana Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
MOTTO.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Metode Pengumpulan Data	6
1.6. Pembabakan	7
1.7. Kerangka Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Psikologi Perkembangan Anak di Usia Dini	9
2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak	9
2.1.2 Usia Emas (<i>Golden Age</i>)	11
2.1.3 Perkembangan Bahasa	11
2.1.4 Bagaimana Anak Belajar Membaca	12
2.2. Teori Komponen Media	13
2.2.1 Buku Cerita Bergambar untuk Anak.....	13
2.2.2 Teori Komik	14
2.2.3 Teori <i>Layout</i>	14
2.2.4 Teori Tipografi.....	15
2.2.5 Teori <i>Storytelling</i>	17
2.2.6 Teori Cerita.....	18
2.2.7 Teori Ilustrasi.....	19
2.2.8 Teori Desain Karakter.....	19
2.2.9 Balon Kata.....	21
2.2.10 Ruang diantara Panel.....	21
2.2.11 Peralihan Panel-ke-Panel.....	22
2.2.12 Garis Gerak (<i>Motion Lines</i>).....	25
2.2.13 Latar Belakang dalam Komik.....	26
2.2.14 Kelebihan Gambar dan Warna.....	26
2.2.15 Teori dan Pengaruh Warna terhadap Psikologi Anak	27
2.2.16 Jenis Warna dan Maknanya	29

BAB	III	DATA DAN ANALISIS MASALAH	
	3.1.	Data Institusi Pemberi Proyek	31
		3.1.1 Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung	31
		3.1.2 Borma Toserba.....	33
	3.2.	Data Produk	35
		3.2.1 Sayuran yang Bagus untuk Anak.....	35
	3.3.	Data Khalayak Sasaran	41
		3.3.1 Target Audience	41
		3.3.2 Target Market	41
	3.4.	Data Hasil Kuesioner	42
	3.5.	Data Hasil Wawancara	45
	3.6.	Analisis SWOT	46
BAB	IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
	4.1.	Konsep Pesan	49
	4.2.	Konsep Kreatif	49
	4.3.	Konsep Media	50
		4.3.1 Referensi Ukuran Media	50
		4.3.2 Perancangan Judul Komik	52
		4.3.3 Sinopsis Cerita.....	52
		4.3.4 <i>Storyboard</i>	53
	4.4.	Konsep Visual	59
		4.4.1 Referensi Komik Anak	59
		4.4.2 Referensi Desain Karakter	60
		4.4.3 Jenis Huruf yang Digunakan	62
	4.5.	Hasil Perancangan	64
		4.5.1 Desain Judul Komik	64
		4.5.2 Desain Karakter	66
		4.5.3 Desain Halaman Komik	79
	4.6.	Strategi Distribusi.....	82
	4.7	Media Pendukung.....	83
BAB	V	P E N U T U P	
	5.1.	Kesimpulan	85
	5.2.	S a r a n	85
		DAFTAR PUSTAKA.....	86
		SUMBER LAIN.....	87
		LAMPIRAN.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Sikap tubuh karakter dan ekspresi karakter.....	20
Gambar 2.2	Variasi balon kata dan efek suara.....	21
Gambar 2.3	<i>Closure</i> di Ruang antar Panel.....	22
Gambar 2.4	Peralihan Waktu-ke-Waktu.....	22
Gambar 2.5	Peralihan Aksi-ke-Aksi.....	23
Gambar 2.6	Peralihan Subyek-ke-Subyek.....	23
Gambar 2.7	Peralihan Adegan-ke-Adegan.....	23
Gambar 2.8	Peralihan Aspek-ke-Aspek.....	24
Gambar 2.9	Peralihan Non-Sequitur.....	24
Gambar 2.10	Garis Gerak Duschamp.....	25
Gambar 2.11	Garis Gerak Fantasi.....	25
Gambar 2.12	Latar Belakang dalam Komik.....	26
Gambar 2.13	<i>Alternative Spectrum</i> by Wilhelm Ostwald.....	28
Gambar 3.1	Logo Pemerintah Kabupaten Bandung.....	31
Gambar 3.2	Logo Borma Toserba.....	33
Gambar 3.3	Brokoli.....	35
Gambar 3.4	Kacang Panjang.....	38
Gambar 3.5	Buncis.....	39
Gambar 3.6	Wortel.....	40
Gambar 3.7	Bayam.....	41
Gambar 4.1	Buku Cergam Nono's Private Jungle.....	51
Gambar 4.2	Buku Cergam <i>Clumsy Crab</i>	51
Gambar 4.3	Komik Angry Birds – Moon Festival Part. 4.....	59
Gambar 4.4	Karakter Masha di film <i>Masha and The Bear</i>	60
Gambar 4.5	Karakter – Karakter dalam film <i>Spongebob Squarepants</i>	61
Gambar 4.6	<i>Font Schoolbell</i>	62
Gambar 4.7	<i>Font Anime Ace</i>	63
Gambar 4.8	<i>Font Screwball</i>	63
Gambar 4.9	Sketsa Awal Judul Komik.....	64
Gambar 4.10	Desain Judul Komik.....	64
Gambar 4.11	Bentuk Daun Sayur yang Bergelombang.....	65
Gambar 4.12	Warna dalam Judul Komik.....	65
Gambar 4.13	Gambar dalam Lingkaran Membentuk Kepalan Tangan.....	66
Gambar 4.14	Ibu yang Memiliki Anak Usia 5 – 6 Tahun.....	66
Gambar 4.15	Sketsa Awal dan Sketsa Final Karakter Ibu.....	67
Gambar 4.16	Desain Karakter Ibu.....	67
Gambar 4.17	Anak Laki – Laki Usia 5 – 6 Tahun.....	68
Gambar 4.18	Sketsa Awal dan Sketsa Final Karakter Andi.....	68
Gambar 4.19	Desain Karakter Andi.....	69
Gambar 4.20	Anak Perempuan Usia 5 – 6 Tahun.....	69
Gambar 4.21	Sketsa Awal dan Sketsa Final Karakter Lili.....	70
Gambar 4.22	Desain Karakter Lili.....	70
Gambar 4.23	Referensi Baju Tempur SWAT.....	71
Gambar 4.24	Referensi Alat yang Dibutuhkan Saat Bertempur.....	71
Gambar 4.25	Referensi Pistol Gelembung (<i>Bubble Gun</i>).....	71

Gambar 4.26 Referensi Bentuk Brokoli.....	72
Gambar 4.27 Sketsa Awal dan Sketsa Final Brokoli Tempur.....	72
Gambar 4.28 Bentuk Karakter Menyesuaikan.....	73
Gambar 4.29 Proses Mengeluarkan Senjata.....	73
Gambar 4.30 Desain Brokoli Tempur.....	73
Gambar 4.31 Referensi Bentuk Kacang Panjang.....	74
Gambar 4.32 Sketsa Awal dan Sketsa Final Kacang Panjang Tempur.....	74
Gambar 4.33 Desain Kacang Panjang Tempur.....	74
Gambar 4.34 Referensi Bentuk Wortel.....	75
Gambar 4.35 Sketsa Awal dan Sketsa Final Wortel.....	75
Gambar 4.36 Desain Wortel Tempur.....	75
Gambar 4.37 Referensi Bentuk Buncis.....	76
Gambar 4.38 Sketsa Awal dan Sketsa Final Buncis Tempur.....	76
Gambar 4.39 Desain Buncis Tempur.....	76
Gambar 4.40 Referensi Bentuk Bayam.....	77
Gambar 4.41 Sketsa Awal dan Sketsa Final Bayam Tempur.....	77
Gambar 4.42 Desain Bayam Tempur.....	77
Gambar 4.43 Referensi Bentuk <i>Helicobacter Pylori</i>	78
Gambar 4.44 Sketsa Awal dan Sketsa Final <i>Helicobacter Pylori</i>	78
Gambar 4.45 Desain <i>Helicobacter Pylori</i>	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	48
------------------------------	----