

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah S.W.T. atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“Perancangan Merchandise dan Packaging Manga-Me! dengan Tema Pahlawan Nasional”**. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds., dan Bapak Yanuar Rahman S.Ds., M.Ds., selaku dosen penguji yang juga telah banyak memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Kepada Purezento terutama Maya Herawati selaku narasumber Purezento yang telah memberikan izin survei dan wawancara pada perusahaan Purezento.
4. Is Yuniarto selaku narasumber Garudayana yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara.
5. Heru Wibisono selaku pengelola Manga-Me! atas kerjasamanya.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang membangun demi perbaikan penulisan Tugas Akhir ini. Penulis juga berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, 7 Juli 2014

Balek Setiaji

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Cara Pengumpulan dan Analisis Data	5
1.6.1. Cara Pengumpulan Data	5
1.6.2. Analisis dan Penyajian Data	6
1.7. Skema Perancangan.....	8
1.8. Pembabakan.....	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1. <i>Manga</i>	10
2.1.1. Sejarah <i>Manga</i>	10
2.1.2. Gaya Penggambaran	11
2.1.3. <i>Manga</i> di Jepang	12
2.1.4. Format Baca dan Kejanggalan	15
2.1.5. Istilah <i>Manga</i>	15

2.1.6. <i>Doujinshi</i>	17
2.1.7. Tipe Karakter	18
2.2. Ilustrasi	21
2.3. <i>Layout</i>	22
2.3.1. Prinsip <i>Layout</i>	22
2.4. <i>Merchandise</i>	26
2.4.1. <i>Digital Merchandise</i>	26
2.4.1. <i>Merchandising</i>	26
2.5. Desain Kemasan	27
2.5.1. Desain Kemasan yang Baik	27
2.5.2. Warna pada Desain Kemasan.....	28
2.5.3. Asosiasi Warna	29
2.6. Segmentasi Pasar	30
2.7. Analisis <i>SWOT</i>	31
2.7.1. Tujuan Penerapan <i>SWOT</i>	31
2.7.2. Faktor Eksternal dan Internal	32
2.7.3. Matriks <i>SWOT</i>	32
2.8. Penyajian Data Matriks	33
BAB III DATA DAN ANALISISN MASALAH	35
3.1. Data	35
3.1.1. Data Perusahaan	35
3.1.2. Data Produk dan atau Jasa	36
3.1.3. Data Khalayak Sasaran	40
3.1.4. Selera Konsumen	40
3.1.5. Data Produk Sejenis	42
3.1.6. Hasil Wawancara	45
3.1.7. Ilustrasi di Indoneia yang Populer	46
3.2. Analisis	54
3.2.1. Matriks Analisis Ilustrasi di Indonesia yang Populer	54
3.2.2. Matriks Tinjauan Produk Sejenis	56
3.2.3. Analisis <i>SWOT</i> Manga-Me!	59

3.2.4. Matriks <i>SWOT</i>	60
3.2.5. Analisis Matriks <i>SWOT</i>	62
3.3. Kesimpulan Hasil Analisis Data.....	63
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	64
4.1. Konsep Pesan	64
4.2. Konsep Kreatif	64
4.3. Konsep Media.....	68
4.3.1. Media Penerapan	69
4.3.2. Packaging Produk	69
4.3.3. Media Penunjang Lainnya	69
4.4. Konsep Visual	70
4.4.1. Gaya Visual	70
4.4.2. Tipografi	70
4.4.3. Warna	71
4.4.4. <i>Layout</i>	72
4.5. Strategi Promosi	73
4.6. Hasil Perancangan	75
4.6.1. <i>Sub-Brand</i> Produk	75
4.6.2. Ilustrasi Manga dari Pahlawan Nasional.....	76
4.6.3. Penerapan pada Media <i>Merchandise</i>	78
4.6.4. <i>Packaging</i>	89
4.6.5. Media Penunjang Lainnya	96
BAB V PENUTUP	97
5.1. Kesimpulan.....	97
5.2. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103