Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN KOMPOSISI *SHOT MOTION COMIC*

"HALLEY'S WISHES"

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nama : Angela Olivia

NIM : 13120210011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angela Olivia

NIM : 13120210011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN KOMPOSISI *SHOT MOTION COMIC* "HALLEY'S WISHES"

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2016

Angela Olivia

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMPOSISI *SHOT MOTION COMIC*

"HALLEY'S WISHES"

Oleh

Nama : Angela Olivia

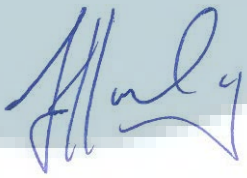
NIM : 13120210011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

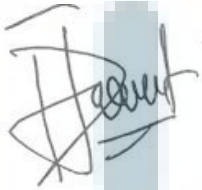
Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji



Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Sidang

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul *Perancangan Komposisi Shot Motion Comic "Halley's Wishes"*.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, komik kini dapat dinikmati tidak hanya berupa kertas dan buku saja, tetapi juga secara digital. Komik digital dapat ditemui dalam wujud *webcomic* maupun *motion comic*. *Motion comic* adalah perpaduan antara komik dengan animasi, yang tentunya membuat komik dapat menjadi lebih menarik dibaca dengan adanya efek tambahan seperti pergerakan pada gambar maupun panel sebuah komik.

Penulis menyadari bahwa pembuatan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara dan dosen pembimbing tugas akhir atas saran, bimbingan dan motivasi yang diberikan.
2. Dominika Anggreani Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., selaku ketua sidang atas saran, bimbingan dan motivasi yang diberikan.
3. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A, selaku penguji sidang atas saran, bimbingan dan motivasi yang diberikan.
4. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku dosen kelas seminar atas saran, bimbingan dan motivasi yang diberikan.

5. RR. Mega Iranti Kusumawardhani, S.Sn., M.Ds., Edwin Hartono Sutiono, S.Sn., M.A., Ibu Krizia Angelina, S.Sn., dan Bapak Kemal Hasan, S.T., M.Sn., atas saran, bimbingan, dan motivasi yang diberikan.
6. Segenap Dosen Jurusan Animasi Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan ilmunya pada penulis.
7. Orang tua, saudara, serta teman-teman dari Jurusan Animasi Universitas Multimedia Nusantara atas doa, bimbingan dan motivasi yang selalu tercurah selama ini.

Tangerang, 19 Desember 2016

Angela Olivia

ABSTRAKSI

Komik digital mulai populer di kalangan pecinta komik. Salah satu bentuk komik digital adalah *motion comic*. Namun sayangnya, *motion comic* dibanjiri oleh *genre superhero* yang biasanya lebih digemari laki-laki daripada perempuan. Tugas akhir ini akan membahas perancangan komposisi shot *motion comic "Halley's Wishes"* dengan target utama *audience*-nya adalah perempuan. Pembaca laki-laki maupun mereka yang lebih tua juga dapat menikmati *motion comic* ini.

Perancangan merangkup konsep cerita dan komposisi shot atas cerita tersebut. Perancangan akan dilakukan berdasarkan teori dan referensi yang dikumpulkan melalui metode studi pustaka dan observasi.

Kata kunci : *motion comic, composition, shot, feminity*

ABSTRACT

Digital comic such as motion comic is getting more popular throughout the days. Nonetheless, motion comic has been dominated by superhero genre which is targeted to male readers despite having some female fans as well. This thesis will cover the shot composition design of the motion comic "Halley's Wishes" which is targeted towards young female readers as the main audience. Male readers or older readers are welcomed to enjoy the motion comic as well.

The design includes the concept of the story and paneling composition. The design will be done based on theories and references gathered through literature study and observation.

Keywords: motion comic, composition, shot, feminity

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT ii

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN KOMPOSISI *SHOT MOTION COMIC* "HALLEY'S WISHES" iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAKSI vii

***ABSTRACT* ..... viii**

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Rumusan Masalah 2

1.3. Batasan Masalah 2

1.4. Tujuan Tugas Akhir 3

1.5. Manfaat Tugas Akhir 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 4

2.1. Komik 4

2.1.1. Elemen Komik 4

2.2. *Motion Comic* 11

2.2.1. Panel Komik 12
2.2.2. *Motion* 13
2.2.3. Kedalaman Ruang 13
2.2.4. Adaptasi 14
2.2.5. Genre 14
2.2.6. Format dan Distribusi 15
2.3. Cerita Komik 16
2.4. Komposisi dan *Shot* 17
2.4.1. Komposisi 17
2.4.2. *Shot* 22
2.5. Gaya Visual 30
2.6. Warna 33
BAB III METODOLOGI 35
3.1. Gambaran Umum 35
3.1.1. Tahapan Kerja 37
3.1.2. Sinopsis 38
3.2. Konsep 40
3.1.1. Konsep Cerita 40
3.1.2. Shot List 42
3.1.3. Elemen Komik 44
3.1.3. Komposisi dan Shot 50
3.1.4. Konsep Palet Warna 62
3.3. Proses Perancangan setelah Penelitian 65

BAB IV ANALISIS 70

4.1. Eksposisi 70

4.2. *Inciting Force* 73

4.3. Konflik 75

4.4. Aksi Meninggi 77

4.5. Klimaks 79

4.6. Resolusi 81

BAB V PENUTUP 85

5.1. Kesimpulan 85

5.2. Saran 86

DAFTAR PUSTAKA xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. *Moment to Moment*.....6

Gambar 2.2. *Action to Action*.....6

Gambar 2.3. *Subcject to Subject*.....7

Gambar 2.4. *Scene to Scene*.....8

Gambar 2.5. *Aspect to Aspect* 8

Gambar 2.6. *Non-sequitur*.....9

Gambar 2.7. Contoh *Single Shot*.....12

Gambar 2.8. Contoh *Motion Comic*.....15

Gambar 2.9. Contoh *Rule of Thirds* dalam komik.....18

Gambar 2.10. Contoh *Hitchcock's Rule*.....19

Gambar 2.11. Contoh *Unbalanced Composition*.....20

Gambar 2.12. Contoh *High Angle Shot*.....21

Gambar 2.13. 180° *Rule*.....21

Gambar 2.14. Contoh *Extreme Close Up*.....22

Gambar 2.15. Contoh *Close Up*.....23

Gambar 2.16. Contoh *Medium Close Up*.....24

Gambar 2.17. Contoh *Medium Shot*.....25

Gambar 2.18. Contoh *Medium Long Shot*.....26

Gambar 2.19. Contoh *Long Shot*.....27

Gambar 2.20. Contoh *Establishing Shot*.....28

Gambar 2.21. Contoh *Subjective Shot*.....29

Gambar 2.22. Contoh *Two Shot*.....29

Gambar 2.23. Contoh *Canted Shot*.....*30*

Gambar 2.24. Contoh *Shoujo Manga*.....*31*

Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja.....37

Gambar 3.2. Transisi panel dalam *Gakuen Babysitter* 46

Gambar 3.3 Transisi panel dalam *Gakuen Babysitter*.....47

Gambar 3.4. Transisi panel dalam *Gakuen Babysitter*.....48

Gambar 3.5. Pemilihan *Frame* dalam *Gakuen Babysitter*.....49

Gambar 3.6. Contoh Teks Balon Warna.....50

Gambar 3.7. Contoh *Single Shot*.....51

Gambar 3.8. Contoh *Shot* dengan *Frame* Panel.....52

Gambar 3.9. Eksposisi Foreshadow.....53

Gambar 3.10. Eksposisi *Flashback*.....54

Gambar 3.11. Eksposisi *Establishing Shot*.....55

Gambar 3.12. *Hitchcock's Rule* dalam Tahap Eksposisi.....55

Gambar 3.13. *Subjective Medium Shot* dalam Tahap *Inciting Force*.....56

Gambar 3.14. *Subjective Medium Shot* dalam Tahap *Inciting Force*.....57

Gambar 3.15 *Close up Shot* dalam Tahap *Inciting Force*.....57

Gambar 3.16. *Low Angle* dalam Tahap Konflik ……..……...58

Gambar 3.17. *Subjective Shot*……..……...59

Gambar 3.18. Adegan Klimaks ……..……..……...60

Gambar 3.19. Adegan Klimaks ……..……..……...61

Gambar 3.20. *Close Up*……..……61

Gambar 3.21. *Long Shot*.……..…..62

Gambar 3.22. *Two Shot*……63

Gambar 3.23. Latar Kota pada *Sailor Moon* ……64

Gambar 3.24. Adegan dalam *Sailor Moon* ……64

Gambar 3.25. Palet Warna pada *Cheese in the Trap* ……62

Gambar 3.26. Sketsa Awal *Scene* 4……67

Gambar 3.27. Sketsa Akhir *Scene* 4……67

Gambar 3.28. Contoh *Storyboard Scene 5 dan 6*……70

Gambar 4.1. *Foreshadow* dalam *Eksposisi*.....71

Gambar 4.2. *Foreshadow* dalam *Eksposisi*.....72

Gambar 4.3. *Establishing Shot* dalam *Eksposisi*.....72

Gambar 4.4. *Hitchcock's Rule* dalam *Eksposisi*.....73

Gambar 4.5. *Subject to Subject* dalam *Eksposisi*.....74

Gambar 4.6. *Subjective Shot* dalam *Inciting Force*.....75

Gambar 4.7. *Moment to Moment* dalam *Inciting Force*.....76

Gambar 4.8. Konflik Mimi dengan Sherly.....77

Gambar 4.9. Suster Irene melalui *Low Angle Shot*.....78

Gambar 4.10. *Canted Shot* pada Aksi Meninggi.....78

Gambar 4.11. *Subjective Shot* pada Aksi Meninggi.....79

Gambar 4.12 *Extreme Close Up Shot* pada Klimaks.....80

Gambar 4.13. *Establishing Shot* pada Klimaks.....81

Gambar 4.14. *Medium Shot* pada Klimaks.....81

Gambar 4.15. *Subjective Shot* pada Resolusi.....82

Gambar 4.16. *Medium Close Up Shot* pada Resolusi.....83

Gambar 4.17. *Canted Shot* pada Resolusi.....83

Gambar 4.18. *Subject to Subject* pada Resolusi.....84

Gambar 4.19. *Two Shot* pada Resolusi.....85

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. *Shot List*.....43

Tabel 3.2. *Shot List*.....44

Tabel 3.3. *Shot List*.....66

Tabel 3.4. *Shot List*.....69

Tabel 3.5. *Shot List*.....70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....xx