



### **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 BUKU KOMIK**  
**PAHLAWAN NASIONAL JOHN LIE**

**Laporan Skripsi**

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



Nama : Gabriella C. Susanto  
NIM : 13120210116  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriella C. Susanto

NIM : 13120210116

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN BUKU KOMIK PAHLAWAN NASIONAL JOHN LIE  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

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 pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Januari 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'G' followed by several overlapping, scribbled lines.

Gabriella C. Susanto

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERANCANGAN BUKU KOMIK

### PAHLAWAN NASIONAL JOHN LIE

Oleh

Nama : Gabriella C. Susanto

NIM : 13120210116

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Penguji



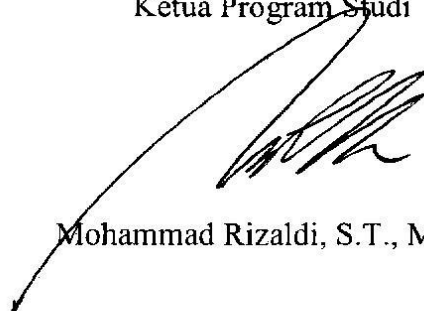
Fransisca Retno S.R., S.Ds., M.Sn.

Ketua Sidang



Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam tugas akhir kali ini penulis membahas mengenai PERANCANGAN BUKU KOMIK PAHLAWAN NASIONAL JOHN LIE. Laporan ini bertujuan untuk memperkenalkan pahlawan nasional John Lie yang berasal dari etnis tionghoa dan memiliki rasa nasionalisme yang tinggi kepada generasi muda.

Adapun keberhasilan penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Asep Kambali dan Katrine Gabby selaku sumber wawancara yang telah berbagi waktu, ilmu dan cerita untuk mendukung data-data yang diperlukan.
4. Ivan, Vincentius William, Yoseph Ryan, Andrean Honanto, Calvin Geraldo, Zainul Ali, yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

5. Keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan secara jasmani maupun secara materi sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 18 Januari 2018



Gabriella C. Susanto

## ABSTRAKSI

Pahlawan Nasional merupakan sosok yang perlu kita hargai atas jasa dan perjuangannya untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Sebagai penghargaan, pemerintah memasukkan nama-nama mereka dan perannya dalam pelajaran sejarah di sekolah Indonesia untuk dipelajari oleh generasi muda sebagai panutan. John Lie adalah pahlawan nasional yang tidak pernah disebutkan dalam pelajaran sejarah. Oleh sebab itu perlu bagi generasi muda untuk juga mengetahui adanya keberadaan pahlawan lain. Sebagai solusinya, penulis membuat buku komik pahlawan nasional John Lie dalam rangka mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Perancangan ini dilakukan dengan metode kualitatif yang pengambilan datanya melalui wawancara dan observasi.

Kata kunci : (pahlawan nasional, sejarah, John Lie, buku komik)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***ABSTRACT***

*National Hero is a figure that we need to cherish for services and the struggle for Indonesian independence struggle. As a reward, the Government incorporate in their names and their role in the Indonesian school history Lesson to be learned By Youths as a Role Model. John Lie is a national hero who never mentioned by name in History Lesson. Therefore Need For Youths to detect the presence of other heroes. As a solution, Writer make national comic book hero John Lie in the framework of maintaining the independence of Indonesia. This design is done by qualitative method of data retrieval through interview and observation.*

*Keywords: (national hero, history, John Lie, comic book)*

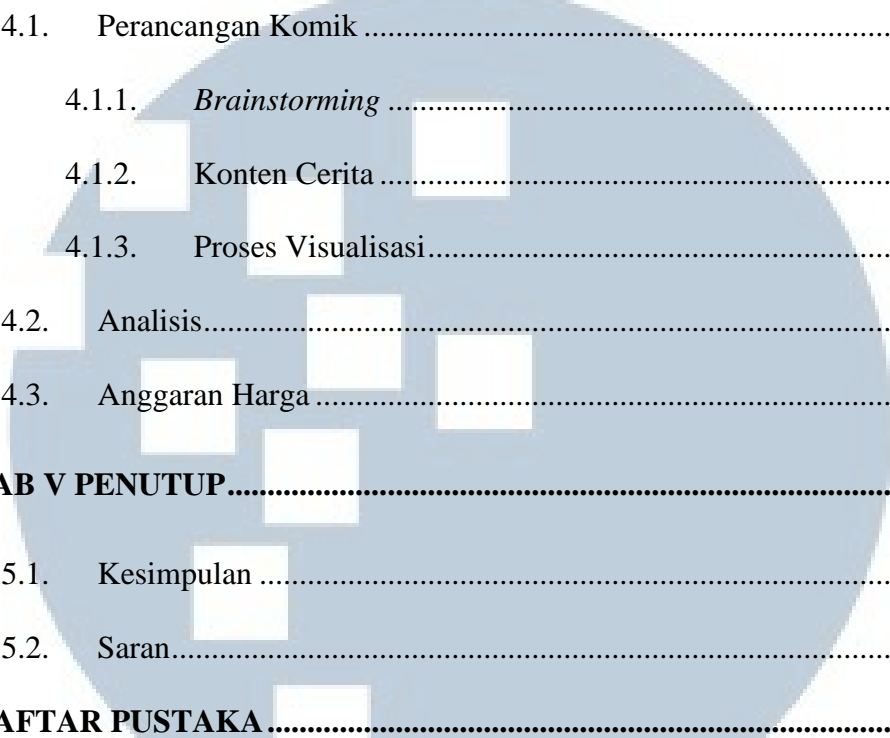
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Komik.....	5
2.1.1. Komik sebagai Bentuk Bacaan .....	6
2.1.2. Jenis-jenis Komik.....	7
2.1.3. Komposisi Komik .....	8
2.1.4. Bahasa Komik .....	10

2.1.5.	Transisi Antar Panel.....	11
2.1.6.	Desain Karakter.....	14
2.1.7.	Penentuan Elemen Komik.....	15
2.1.8.	<i>Words of Balloons</i> .....	16
2.1.9.	<i>Storytelling</i> .....	17
2.1.10.	Adaptasi Cerita.....	18
2.1.11.	Pesan Moral.....	20
2.2.	Buku.....	20
2.2.1.	Komponen Desain Buku .....	21
2.2.2.	Proses <i>Finishing</i> .....	23
2.3.	Sejarah.....	24
2.3.1.	Identitas Nasional dan Nasionalisme .....	24
2.3.2.	Pahlawan Nasional .....	25
2.3.3.	Jenis Gelar, Tanda Jasa dan Tanda Kehormatan.....	26
2.4.	Militer.....	27
2.4.1.	TNI Angkatan Laut .....	28
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>30</b>
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data .....	30
3.1.1.	Wawancara.....	31
3.1.2.	Observasi.....	35
3.2.	Metodologi Perancangan.....	49
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....</b>		<b>52</b>



4.1.	Perancangan Komik .....	52
4.1.1.	<i>Brainstorming</i> .....	53
4.1.2.	Konten Cerita .....	55
4.1.3.	Proses Visualisasi.....	61
4.2.	Analisis.....	65
4.3.	Anggaran Harga .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>72</b>
5.1.	Kesimpulan .....	72
5.2.	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiv</b>

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Komposisi garis .....	8
Gambar 2.2. Contoh Ikon Gambar .....	10
Gambar 2.3. Waktu ke waktu .....	11
Gambar 2.4. Aksi ke aksi .....	12
Gambar 2.5. Subyek ke subyek .....	12
Gambar 2.6. Adegan ke adegan .....	13
Gambar 2.7. Aspek ke aspek .....	13
Gambar 2.8. <i>Non-Sequitur</i> .....	14
Gambar 2.9. Kesalahan Penempatan Emosi Dalam Bubble Chat .....	17
Gambar 2.10. <i>Perfect Binding</i> .....	21
Gambar 2.11. Gelar dan Tanda Jasa .....	25
Gambar 2.12. Kapal Republik Indonesia (KRI) .....	27
Gambar 3.1. Penulis Bersama Bapak Asep Kambali .....	30
Gambar 3.2. Penulis Bersama Ibu Katrine Gabby .....	32
Gambar 3.3. Assassin Creed Chapter 4-Hawk .....	34
Gambar 3.4. The White Lama .....	35
Gambar 3.5. Rampokan Jawa & Selebes .....	36
Gambar 3.6. Film Dunkirk .....	37
Gambar 3.7. Film USS Indianapolish .....	38
Gambar 3.8. Biografi Laksamana Muda John Lie .....	39
Gambar 3.9. Tentara Kerakyatan Rakyat .....	41
Gambar 3.10. <i>Motor Launch</i> Model 1950 .....	46

Gambar 4.1. <i>Mindmap</i> .....	50
Gambar 4.2. Diagram Alur Cerita Komik John Lie.....	50
Gambar 4.3. Foto John Lie.....	52
Gambar 4.4. Karakter John Lie.....	57
Gambar 4.5. Foto Jenderal Spoor.....	58
Gambar 4.6. Karakter Jenderal Spoor.....	58
Gambar 4.7. <i>Storyboard I</i> .....	61
Gambar 4.8. <i>Storyboard II</i> .....	61
Gambar 4.9. Referensi.....	61
Gambar 4.10. Penggambaran isi komik.....	62
Gambar 4.11. Pengaplikasian <i>font</i> Deeko.....	63
Gambar 4.12. Pengaplikasian <i>font</i> ChunkFive_Ex.....	64
Gambar 4.13. Perubahan isi komik.....	65
Gambar 4.14. Urutan Halaman.....	67
Gambar 4.15. Contoh Halaman.....	67
Gambar 4.16. Contoh Halaman.....	68
Gambar 4.17. <i>Bird Eye View</i> .....	69
Gambar 4.18. <i>Mouse Eye View</i> .....	69
Gambar 4.19. Judul John Lie.....	69

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Daftar barter persenjataan .....	46
Tabel 4.1. Hasil <i>Brainstorming</i> .....	55
Tabel 4.3.1 Perkiraan Harga Produksi Buku Komik.....	70
Tabel 4.3.2 Perkiraan Harga Media Sekunder ( <i>Promosi</i> ) .....	70
Tabel 4.3.3 Perkiraan Harga Media Sekunder ( <i>Merchandise</i> ).....	71

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: ABSEN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN B: SCRIPT .....</b>	<b>xix</b>
<b>LAMPIRAN C: SEBELUM REVISI .....</b>	<b>xxxv</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA