



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 MEDIA INFORMASI
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Tania Qomara
NIM : 11120210243
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

**LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN
PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tania Qomara

NIM : 11120210243

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk 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 narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat sebenarnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Januari 2015

Tania Qomara



UMN

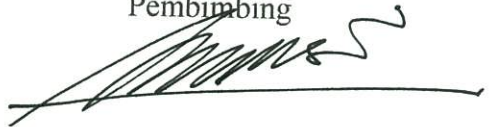
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Oleh:

Nama : Tania Qomara
NIM : 11120210243
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

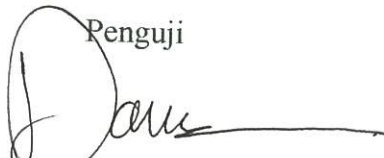
Tangerang, 30 Januari 2015

Pembimbing



Gideon Kamang Frederick H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji



Darfi Rizkavirwan, S.Sn, M.Ds.

Ketua Sidang



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Program studi Desain Komunikasi Visual adalah program studi yang sedang berkembang pesat di Indonesia, terutama di daerah ibu kota seperti Jakarta. Setiap Universitas pun berlomba untuk mengadakan program studi Desain Komunikasi Visual, termasuk Universitas Multimedia Nusantara. Diantara persaingan antar universitas, tentunya masyarakat perlu informasi lebih lanjut tentang keunggulan program studi Desain Komunikasi Visual dari masing-masing universitas.

Melihat fenomena ini, penulis tertarik untuk membuat sebuah media informasi dengan menggunakan media yang lebih mudah dipahami untuk menjelaskan kelebihan program studi Desain Komunikasi Visual yang ada di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis membuat tugas akhir ini dengan tujuan agar masyarakat, mahasiswa baru dan calon mahasiswa dapat mengetahui tentang kelebihan yang dimiliki oleh program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Selama pembuatan tugas akhir ini, penulis pun dapat mengetahui informasi lebih lanjut yang membuka wawasan. Tentunya penulis juga merasakan bantuan dari pihak-pihak yang membantu kelancaran pengerjaan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini memang menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan gelar, tetapi dapat juga menjadi penambah wawasan yang selama ini tidak didapatkan selama masa kuliah. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu pengerjaan penulis:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual,

2. Bapak Gideon Kamang Frederick H. Hutapea, S.T., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing,

3. Bapak Mohammad Rizaldy, S.T., M.Ds, selaku Kepala dari UMN DKV *Foundation*,

4. Ibu Retno Kristi, selaku Kepala Redaksi P.T. Elex Media Komputindo,

5. Keluarga dekat penulis,

7. Sahabat terdekat penulis di Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 12 Januari 2015,

Tania Qomara

UMMN

ABSTRAKSI

Desain Komunikasi Visual adalah program studi yang mempelajari hal-hal seputar desain. Universitas Multimedia Nusantara pun juga salah satu universitas yang menyelenggarakan program studi tersebut. Namun hasil survey dan wawancara menyebutkan bahwa informasi lebih lanjut tentang program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara masih belum memadai. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat komik media informasi mengenai program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Dalam tugas akhir ini, penulis ingin membuat komik media informasi sebagai bentuk informasi lanjutan mengenai program studi Desain Komunikasi Visual yang belum diketahui oleh mahasiswa baru dan calon mahasiswa.

Perancangan komik media informasi ini hanya sampai pada visualisasi dari komiknya saja. Diharapkan nantinya mahasiswa baru dapat mengetahui informasi lebih lanjut mengenai program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Kata Kunci: Media Informasi, Komik, Universitas Multimedia Nusantara, Desain Komunikasi Visual

UMMN

ABSTRACT

Visual Communication Design is major that learning about design. Multimedia Nusantara University also one of many university that hold this major. But according to survey and interview result, is been stated that there no such further information about Multimedia Nusantara University's Visual Communication Design major. Based on that, the author of this paper willingly to create this Multimedia Nusantara University's Visual Communication Design' information media's comis. In this final project, the author wants to create this information media comic as the form of further information about Visual Communication Design which new student are yet to know.

This Information media comis's creation process are only after it's visualization. Hopefully, new student can access further information about Multimedia Nusantara University's Visual Communication Design major.

Keywords: Information Media, Comic, Multimedia Nusantara University, Visual Communication Design



U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	6
1.6. Metode Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Perancangan.....	8
2.1.1. Elemen Desain.....	8
2.1.2. Elemen Grafis.....	14
2.2. Informasi.....	17
2.2.1. Media Informasi.....	18

2.3. Ilustrasi.....	18
2.3.1. Ilustrasi Kotemporer.....	19
2.4. Komik.....	20
2.4.1. Elemen Komik.....	27
2.4.2. Penempatan Momen.....	46
2.4.3. Warna Pada Komik.....	50
2.4.4. Komik Informational.....	51
2.5. Desain Komunikasi Visual.....	54
2.6. Fotografi.....	54
2.6.1. <i>Composting</i>	55
2.6.2. <i>Architectural Photography</i>	55
2.7. Infografik.....	57
BAB III METODOLOGI.....	58
3.1. Gambaran Umum.....	58
3.1.1. Sinopsis.....	58
3.1.2. Posisi Penulis.....	59
3.1.3. Peralatan.....	59
3.2. Tahapan Kerja.....	59
3.2.1. Tahapan Kerja Wawancara.....	59
3.2.2. Tahapan Kerja Kuisisioner.....	60
3.2.3. Tahapan Kerja Observasi.....	60
3.3. Acuan.....	61
3.4. Temuan.....	64

3.4.1. Temuan Wawancara	64
3.4.2. Temuan Kuisisioner.....	69
3.4.3. Temuan Visual.....	74
3.4.4. Temuan Observasi.....	75
3.5. Analisis SWOT.....	80
3.6. <i>Mind Mapping</i>	81
3.7. Konsep Kreatif.....	82
3.7.1. <i>Big Idea</i>	82
3.7.2. Strategi Distribusi.....	83
BAB IV PERANCANGAN.....	84
4.1. Aplikasi Kreatif.....	84
4.1.1. Gaya Gambar.....	87
4.1.2. Alur Cerita.....	93
4.1.3. <i>Storyboard</i>	86
4.1.4. Karakter.....	86
4.1.5. Balon Kata dan efek Suara.....	92
4.1.6. Transisi Panel.....	93
4.1.7. Perspektif.....	94
4.1.8. Kombinasi Kata dan Gambar.....	95
4.1.9. Tipografi.....	96
4.1.10. Desain dan <i>Layout</i>	98
4.2. Tampilan Komik.....	100
4.3. Media <i>Plan</i>	100

4.4. Budgeting.....104

BAB V KESIMPULAN.....107

DAFTAR PUSTAKA.....xxi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penggunaan garis.....	8
Gambar 2.2. Bentuk.....	9
Gambar 2.3. Ruang.....	9
Gambar 2.4. <i>Volume</i>	10
Gambar 2.5. <i>Value</i>	11
Gambar 2.6. Warna.....	11
Gambar 2.7. Lingkaran Warna.....	12
Gambar 2.8. Tekstur.....	13
Gambar 2.9. Image.....	14
Gambar 2.10. Tipografi.....	15
Gambar 2.11. <i>Layout</i>	16
Gambar 2.12. <i>Baseline Grid</i>	16
Gambar 2.13. <i>Module Based Grid</i>	17
Gambar 2.14. Ilustrasi.....	18
Gambar 2.15. Ilustrasi Kotemporer.....	19
Gambar 2.16. <i>Comic Strip</i>	20
Gambar 2.17. Buku komik.....	21
Gambar 2.18. <i>Graphic Novel</i>	22
Gambar 2.19. <i>European Comic</i>	22
Gambar 2.20. <i>Italian Fumetto</i>	23
Gambar 2.21. <i>Manhua</i>	23

Gambar 2.22. <i>American Superheroes</i>	24
Gambar 2.23. <i>Manga</i>	25
Gambar 2.24. <i>Shoujo Manga</i>	26
Gambar 2.25. <i>Shounen Manga</i>	26
Gambar 2.26. Diagram Alur.....	28
Gambar 2.27. Karakter.....	30
Gambar 2.28. Ekspresi dasar manusia dalam komik.....	31
Gambar 2.29. Campuran Ekspresi.....	32
Gambar 2.30. Ekspresi Muka.....	32
Gambar 2.31. <i>Body Language</i>	33
Gambar 2.32. <i>Watak</i>	33
Gambar 2.33. Kostum.....	34
Gambar 2.34. <i>Word Specific</i>	35
Gambar 2.35. <i>Picture-specific</i>	36
Gambar 2.36. <i>Duo-specific</i>	37
Gambar 2.37. <i>Intersecting</i>	38
Gambar 2.38. <i>Interdependent</i>	38
Gambar 2.39. <i>Parallel</i>	39
Gambar 2.40. <i>Montage</i>	39
Gambar 2.41. <i>Word Balloon</i>	40
Gambar 2.42. <i>Variasi Bentuk Word Balloons</i>	41
Gambar 2.43. <i>Loudness</i>	41
Gambar 2.44. <i>Timbre</i>	42

Gambar 2.45. <i>Association</i>	42
Gambar 2.46. <i>Graphic Integration</i>	43
Gambar 2.47. <i>One Vanishing Point</i>	44
Gambar 2.48. <i>Two Vanishing Point</i>	45
Gambar 2.49. <i>Three Vanishing Point</i>	45
Gambar 2.50. <i>Moment-to-Moment</i>	46
Gambar 2.51. <i>Action-to-action</i>	47
Gambar 2.52. <i>Subject-to-subject</i>	48
Gambar 2.53. <i>Scene-to-scene</i>	48
Gambar 2.54. <i>Aspect-to-aspect</i>	49
Gambar 2.55. <i>Non-sequitur</i>	50
Gambar 2.56. Warna dalam Komik.....	50
Gambar 2.57. Komik Edukasi <i>Archie & Meidy</i>	52
Gambar 2.58. Komik Tutorial pembuatan komik secara manual.....	53
Gambar 2.59. Komik Informasional.....	53
Gambar 2.60. Fotografi.....	54
Gambar 2.61. <i>Composting</i>	55
Gambar 2.62. <i>Architectural Photography</i>	56
Gambar 2.63. Infografik.....	57
Gambar 3.1. Komik <i>K-ON!</i>	62
Gambar 3.2. Komik <i>The One</i>	62
Gambar 3.3. Komik <i>Noblesse</i>	63
Gambar 3.4. Foto Suasana <i>Lobby UMN</i>	63

Gambar 3.5. Foto Suasana Rektorat UMN dan Studio <i>Workshop</i>	64
Gambar 3.6. Foto Suasana Kantin dan Perpustakaan UMN.....	64
Gambar 3.7. Komik Seri <i>Ten-Ten</i>	66
Gambar 3.8. Komik Seri Ilmu Pengetahuan Dasar <i>Why</i>	66
Gambar 3.9. Komik Seri Tokoh Dunia.....	67
Gambar 3.10. Gambar <i>website dkvumn.wix.com</i>	69
Gambar 3.11. Diagram hasil kuisisioner mengenai lengkap tidaknya informasi.....	70
Gambar 3.12. Diagram Informasi apa saja yang ingin diketahui oleh mahasiswa baru.....	71
Gambar 3.13. Diagram Persentase Jawaban kuisisioner tentang perlu tidaknya informasi tentang prospek kerja.....	72
Gambar 3.14. Diagram jawaban kuisisioner tentang intensitas akses terhadap media sosial maupun euis.....	72
Gambar 3.15. Diagram jawaban kuisisioner tentang intensitas mahasiswa mengecek informasi.....	73
Gambar 3.16. Gaya Gambar Komik Populer di Kalangan Remaja Atau Mahasiswa baru	74
Gambar 3.17. Foto Observasi Ukuran Buku Panjang 15 cm dan Lebar 22 cm.....	75
Gambar 3.18. Foto Observasi Ukuran Buku Panjang 18 cm dan Lebar 24 cm.....	76
Gambar 3.19. Foto Observasi <i>Cover</i> Buku UMN.....	77

Gambar 3.20. Foto Observasi <i>Cover</i> Buku UMN Panduan Kurikulum.....	77
Gambar 3.21. Foto Observasi <i>Cover</i> Buku UMN Media Promosi.....	78
Gambar 3.22. Foto Observasi <i>Cover</i> Buku UMN Media Promosi 2011.....	78
Gambar 3.23. <i>Mind Mapping</i>	82
Gambar 4.1. <i>Storyboard</i>	86
Gambar 4.2. Desain Awal karakter.....	87
Gambar 4.3. Desain Akhir karakter presenter.....	91
Gambar 4.4. Karakter Figuran Panitia.....	90
Gambar 4.5. Karakter Figuran Mahasiswa Baru.....	91
Gambar 4.6. Balon Kata dalam Komik.....	93
Gambar 4.7. Efek Suara dalam komik.....	93
Gambar 4.8. Penggunaan Transisi panel <i>moment-to-moment</i>	93
Gambar 4.9. Penggunaan Transisi panel <i>aspect-to-aspect</i>	94
Gambar 4.10. Penggunaan perspektif satu titik hilang.....	94
Gambar 4.11. Penggunaan perspektif tiga titik hilang.....	95
Gambar 4.12. Penggunaan <i>Architectural Photography</i> dan <i>composite</i> pada <i>Background</i> komik.....	95
Gambar 4.13 Aplikasi kombinasi kata <i>intersecting</i> pada komik.....	96
Gambar 4.14. Aplikasi kombinasi kata <i>interdependent</i> pada komik.....	96
Gambar 4.15. <i>Typeface Komika Hand</i>	97
Gambar 4.16. <i>Typeface BadaBoom BB</i>	97
Gambar 4.17. <i>Typeface Neutra text Book dan Light</i>	98
Gambar 4.18. <i>Typeface Neutra Text Alt</i>	98

Gambar 4.19. Tampilan penggunaan <i>baseline grid</i> pada infografik.....	99
Gambar 4.20. Tampilan <i>Layout Cover</i>	99
Gambar 4.21. Tampilan Halaman pembuka- halaman 4.....	100
Gambar 4.22. Tampilan Halaman 5- halaman 12.....	100
Gambar 4.23. Tampilan Halaman 13- halaman 20.....	101
Gambar 4.24. Tampilan Halaman 21 - halaman 28.....	101
Gambar 4.25. Tampilan Halaman 27- halaman 34.....	102
Gambar 4.26. Tampilan Halaman 35-36, halaman penutup.....	102
Gambar 4.27. Tampilan <i>Standing banner</i>	103
Gambar 4.28. Tampilan Poster.....	104
Gambar 4.29. Tampilan <i>Banner</i>	104

U M N

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Keterangan Aktivitas perkuliahan DKV di gedung UMN.....79

Tabel 4.1. Alur Cerita.....85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Formulir Bimbingan Tugas Akhir.....	xxiv
Lampiran B: Sketsa Perancangan Karakter.....	xxvi
Lampiran C: <i>Storyboard</i>.....	xxviii
Lampiran D: Sketsa <i>Cover</i> Komik, Poster, <i>Banner</i>.....	xxxviii



UMN