

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini yang berjudul PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF/*MOTION COMIC* PADA KOMIK SEJARAH (STUDI KASUS: SERIAL SURYARAKA) Pembuatan tugas akhir ini dilakukan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Sepanjang proses pembuatan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

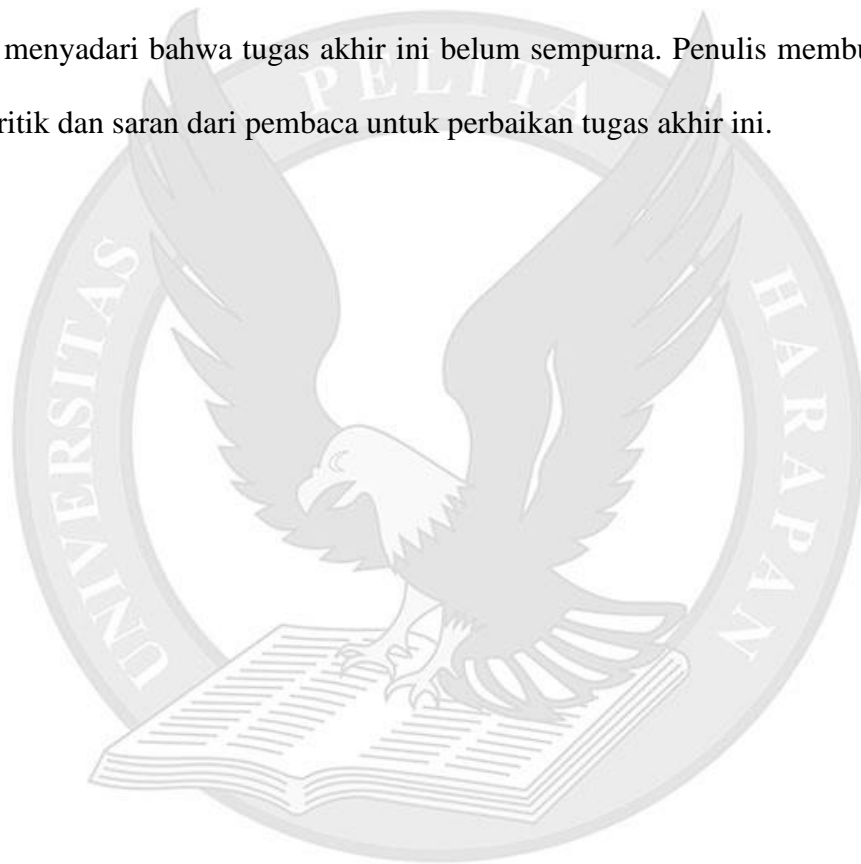
1. Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T. selaku dekan Fakultas Desain.
2. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si. selaku ketua Program Studi
3. Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
4. Bapak Alfiansyah Zulkarnain S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing
5. utama.
6. Bapak Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn, MT., selaku dosen pembimbing
- kedua.
7. Ibu Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji.
8. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
9. Universitas Pelita Harapan.
10. Keluarga dan Gereja yang telah mendukung penulis.
11. Seluruh teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Pelita Harapan.

12. Kolega-kolega yang mengerjakan proyek *motion comic* dan telah berkolaborasi bersama dengan penulis dalam membahas natur *motion comic* (Kezia Rachel Pangaribuan, S.Ds., Erica Josephine, S.Ds., Yasmin Satrio, S.Ds.)

13. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna. Penulis membuka diri untuk kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan tugas akhir ini.



Bekasi, 01 Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah.....	9
1.4. Tujuan Perancangan	9
1.5. Manfaat Perancangan	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1. Pembahasan Teori	11
2.1.1. Tujuh Karakteristik Komik sebagai Medium Visual menurut Daniel Merlin Goodbrey (2017).....	11
2.1.2. Teori <i>Timeframing</i> oleh Erik Loyer (2020).....	14
2.1.3. <i>Design Principles</i> (Prinsip Desain)	19
2.1.4. <i>Twelve Principles of Animation</i>	27
2.2. Analisis Konsep.....	31
2.2.1. Studi Kasus “ <i>Upgrade Soul</i> ” (2019) oleh Ezra Clayton Daniels dan Erik Loyer.....	31
2.2.2. Media.....	35
2.2.3. Konteks.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1. Waktu dan Tempat Perancangan.....	41
3.2. Strategi Perancangan	41
3.3. Analisis Data	43
3.3.1. Studi Wawancara dengan Erik Loyer.....	43
3.3.2. Suryaraka Volume 1 (2015 – 2016)	44
3.4. Target Audiens	47

3.4.1. Demografis	47
3.4.2. Geografis	47
3.4.3. Psikografis	47
3.4.4. Sosiografis	48
BAB IV PERANCANGAN.....	49
4.1. Strategi Kreatif	49
4.1.1. <i>Keywords</i> konten cerita	49
4.1.2. <i>Keywords Visual</i>	50
4.1.3. <i>Target Audience</i>	50
4.2. Studi Visual	50
4.2.1. Upgrade Soul	51
4.2.2. Run Ran Run	51
4.3. Konsep Desain.....	52
4.3.1. <i>Looping Animation</i>	53
4.3.2. Aksi	53
4.3.3. Dramatis	55
4.3.4. <i>Panelling</i> adaptif	55
4.4. Proses dan Hasil Perancangan.....	56
4.4.1. Proses <i>Scan</i> Buku Sumber (atas dasar izin penulis).....	56
4.4.2. Proses <i>Cleaning</i> dan <i>Redrawing</i> Figur Manusia	57
4.4.3. Proses <i>Cleaning</i> dan <i>Redrawing</i> Objek Non-Manusia.....	64
4.4.4. Proses <i>Layering</i>	66
4.4.5. Proses <i>Storyboard</i>	69
4.4.6. Animasi	79
4.4.7. Proses <i>Lettering</i>	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1. Kesimpulan.....	88
5.2. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.1 Halaman sebuah komik. Sumber: “ <i>Dr. Strange</i> ” oleh Mark Waid dan Kev Walker (2019).....	13
Gambar 2.1.2.1 Contoh animasi naturalistik. Sumber: “ <i>Upgrade Soul</i> ” karya Ezra Clayton Daniels dan Erick Loyer	16
Gambar 2.1.2.2 Contoh animasi naturalistik. Sumber: “ <i>Upgrade Soul</i> ” karya Ezra Clayton Daniels dan Erick Loyer	16
Gambar 2.1.2.3 Contoh animasi ikonik. Sumber: “ <i>Untitled Cinemagraph</i> ” karya Kevin Burg dan Jamie Beck (2011).....	17
Gambar 2.1.2.3 Contoh animasi ekspresionistik. Sumber: “ <i>Nawlz</i> ” oleh Sutu (2008)	18
Gambar 2.1.3.1 Contoh penggunaan prinsip balance dalam komik. Sumber: “ <i>History of The Marvel Universe</i> ” oleh Mark Waid dan Javier Rodriguez (2019)	20
Gambar 2.1.3.2 Contoh penggunaan prinsip Emphasis dalam komik. Sumber: “ <i>Scott Pilgrim</i> ” oleh Bryan Lee O’Malley (2013).....	21
Gambar 2.1.1.5 Contoh penggunaan prinsiprhythm and movement dalam sebuah komik. Sumber: “ <i>All-New Ghost Rider</i> ” oleh Felipe Smith dan Tradd Moore (Letterist: VC’s Joe Caramagna) (2019).....	22
Gambar 2.1.3.4 Contoh penggunaan proximity dan repetition dalam sebuah komik. Sumber: “ <i>The Flash: Fastest Man Alive</i> ” oleh Van Jensen dan David Lafuente (2020)	23

Gambar 2.1.3.5 Contoh penggunaan proporsi dalam sebuah komik. Sumber: “ <i>Amazing Spider-Man</i> ” oleh J. Michael Straczynski dan John Romita Jr (2001)	24
Gambar 2.1.3.6 Contoh penggunaan prinsip hierarchy dan dominance dalam komik. Sumber: “ <i>Secret Wars</i> ” oleh Jonathan Hickman dan Esad Ribic (2015)	25
Gambar 2.1.3.7 Contoh penggunaan prinsip unity dan variety dalam komik. Sumber: “ <i>Civil War</i> ” oleh Mark Millar dan Steve Mcniven (2006)	26
Gambar 2.2.1.1 animasi naturalistic dari <i>motion comic</i> “Upgrade Soul” karya Ezra Clayton Daniels dan Erick Loyer Sumber : Dokumentasi Pribadi	31
Gambar 2.2.1.2 animasi naturalistic dari <i>motion comic</i> “Upgrade Soul” karya Ezra Clayton Daniels dan Erick Loyer	32
Gambar 2.2.1.3 Contoh transisi panel. Sumber: “Upgrade Soul” karya Ezra Clayton Daniels dan Erick Loyer	33
Gambar 2.2.1.4 Sumber: “Upgrade Soul” karya Ezra Clayton Daniels dan Erick Loyer	34
Gambar 2.2.3.1.1 Adegan rapat yang dipimpin oleh Kertanegara dalam komik Suryaraka.. Sumber : “Suryaraka” Oleh Ockto Baringbing dan Catur Ary (2015)	37
Gambar 2.2.3.1.2 Tampilan ritual “Angkur Wuhaya” dalam komik Suryaraka.. Sumber : “Suryaraka” Oleh Ockto Baringbing dan Catur Ary (2015)	38
Gambar 2.2.3.1.3 Tampilan ritual wuhaya dalam komik Suryaraka. Sumber : “Suryaraka” Oleh Ockto Baringbing dan Catur Ary (2015)	39
Gambar 3.2.1 Diagram Strategi Perancangan, Sumber: Dokumentasi Pribadi	42

Gambar 4.1.1.1 Concept Map pemilihan keyword konten cerita. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)	49
Gambar 4.1.3.1 Moodboard target audiens. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)	50
Gambar 4.1.2.1 Tangkapan layar dari Upgrade Soul. Sumber: Dokumentasi Pribadi	51
Gambar 4.1.2.2 Tangkapan layar dari Upgrade Soul. Sumber: Dokumentasi Pribadi	52
Gambar 4.3.2.1. Tampilan halaman pertama dari buku 2 serial Suryaraka	53
Gambar 4.3.2.2 Tampilan halaman klimaks dari buku 2 serial Suryaraka	54
Gambar 4.3.3.1. Tampilan contoh halaman dramatis dari buku 2 serial Suryaraka	55
Gambar 4.4.1 Diagram proses perancangan. Sumber: Dokumentasi pribadi.	56
Gambar 4.4.2.1 Halaman 18 komik Suryaraka yang telah diperbesar secara digital. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	58
Gambar 4.4.2.2 Hasil cleaning dari panel 2 dari halaman 18 buku komik Suryaraka. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	59
Gambar 4.4.2.3 Sketsa redrawing untuk panel 2 dari halaman 18 buku komik Suryaraka. Sumber: Dokumentasi pribadi	59
Gambar 4.4.2.4 Hasil akhir redrawing untuk panel 2 dari halaman 18 buku komik Suryaraka. Sumber: Dokumentasi pribadi	60
Gambar 4.4.2.4 Diagram Proses Redrawing. Sumber: Dokumentasi pribadi.....	60

Gambar 4.4.2.5 Diagram Pertimbangan dalam proses sketsa. Sumber: Dokumentasi pribadi	61
Gambar 4.4.2.6 Diagram proses finishing. Sumber: Dokumentasi pribadi	62
Gambar 4.4.2.7 Penerapan sub-proses finishing dari proses redrawing. Sebelah kiri dari garis merah adalah gambar hasil scan, sebelah kanan adalah hasil redrawing Sumber: Dokumentasi pribadi.....	63
Gambar 4.4.3.1 Cleaning dan Redrawing objek non-manusia, sumber: Dokumentasi Pribadi.....	64
Gambar 4.4.4.1 Layering Sumber: Dokumentasi Pribadi	66
Gambar 4.4.4.2 <i>Layering</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi	67
Gambar 4.4.4.3 <i>Layering</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi	67
Gambar 4.4.4.4 <i>Layering</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi	68
Gambar 4.4.4.5 <i>Layering</i> Sumber: Dokumentasi Pribadi	68
Gambar 4.4.5.1.1 hasil Scan halaman 9,10,11 Suryaraka Sumber: Dokumentasi Pribadi	70
Gambar 4.4.5.1.2 Sekuens <i>Storyboard</i> 9,10,11. Sumber: Dokumentasi Pribadi ...	71
Gambar 4.4.5.1.1 Hasil Scan Halaman 11 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi	72
Gambar 4.4.5.1.2 Sekuens <i>Storyboard</i> 11 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi	73
Gambar 4.4.5.1.3 Hasil Scan Halaman 16 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi	74

Gambar 4.4.5.1.4 Sekuens *Storyboard* 16 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi

75

Gambar 4.4.5.3.1 Hasil Scan Halaman 14 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi

76

Gambar 4.4.5.3.2 Sekuens *storyboard* halaman 14 suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....77

Gambar 4.4.5.3.3 Hasil scan halaman 9 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi

78

Gambar 4.4.5.3.4 sekuens *storyboard* halaman 9 Suryaraka. Sumber: Dokumentasi Pribadi 79

Gambar 4.4.6.1.1 Tampilan sekuens animasi halaman 12. Sumber: Dokumentasi Pribadi 81

Gambar 4.4.6.1.2 Tampilan sekuens animasi halaman 13. Sumber: Dokumentasi Pribadi 81

Gambar 4.4.6.1.3 Tampilan sekuens animasi halaman 17. Sumber: Dokumentasi Pribadi 81

Gambar 4.4.6.1.4 Tampilan sekuens animasi halaman 5. Sumber: Dokumentasi Pribadi 81

Gambar 4.4.6.1.5 Tampilan sekuens animasi halaman 12. Sumber: Dokumentasi Pribadi 82

Gambar 4.4.6.1.6 Tampilan sekuens animasi halaman 7. Sumber: Dokumentasi Pribadi 83

Gambar 4.4.6.1.7 Tampilan sekuens animasi halaman 7. Sumber: Dokumentasi Pribadi	83
Gambar 4.4.6.2.1 Tampilan sekuens animasi transisi halaman10. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	84
Gambar 4.4.7.1 Tampilan lettering di halaman 5-6. Sumber: Dokumentasi Pribadi	84
Gambar 4.4.7.2 Balon kata yang bergerak mengikuti panel. Sumber: Dokumentasi Pribadi	85
Gambar 4.4.7.3 Balon kata yang tidak dipengaruhi animasi <i>diagetic</i> . Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	85
Gambar 4.4.7.4 Onomatopeia “HUP!”. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	85
Gambar 4.4.7.5 Onomatopeia ritmis. Sumber: Dokumentasi Pribadi.....	86
Gambar 4.4.7.6 Sekuens <i>lettering</i> halaman 11. Sumber: Dokumentasi Pribadi	86
Gambar 4.4.7.7 Detil halaman 11 <i>Suryaraka</i> karya Oekto Baringbing dan Ary C.S. Sumber: Dokumentasi Pribadi	87
Gambar 4.4.7.8 Sekuens <i>lettering</i> halaman 11. Sumber: Dokumentasi Pribadi	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Transkrip Wawancara Erik Loyer	A1-A5
Lampiran B	Storyboard Suryaraka.....	A7-A11
Lampiran B	Lembar <i>Monitoring</i> Bimbingan.....	A12-A22

