

ABSTRAK

Andrie Angga Kusuma
Komik dan Ilustrasi
Perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Kisah Dewa Hanuman

Mitos atau legenda adalah kejadian-kejadian yang diceritakan kepada kita dari masa-masa yang jauh di belakang. Cerita-cerita tersebut memberikan unsur informasi dan edukasi budaya serta nilai-nilai moral yang hendak ditanamkan di dalamnya. Dalam perancangan buku cergam ini, memamparkan kisah dari cerita rakyat yang berasal dari India yaitu kisah Dewa Hanuman. Diharapkan melalui media ini, dapat menambah wawasan dan edukasi serta meningkatkan minat baca di kalangan masyarakat.

Kata Kunci:
Perancangan, Cergam, Hanuman.

ABSTRACT

Andrie Angga kusuma
Comics and Illustration
The design of picturing stories about the story of God Hanuman

Myths or legends are story that had been told to us from the past. That stories give informations, culture education, and moral values that had been inside the stories. In the design of this picturing stories book, show the stories of legend from India, the story of God Hanuman. It is expected that from this media, can give informations, educations, and can grow the reading interst for people.

Key words:
Design, Picturing Stories, Hanuman.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Perancangan	2
1.5. Manfaat Perancangan	3
1.6. Metodologi Perancangan	3
1.7. Definisi Operasional	3
1.8. Konsep Perancangan	4
1.9. Skematika Perancangan	5
 2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI	
2.1. Tinjauan Judul Perancangan	6
2.1.1. Perancangan Desain Komunikasi Visual	6
2.1.2. Perkembangan Desain Komunikasi Visual	6
2.1. Gambar Ilustrasi	
2.1.2. Perkembangan Ilustrasi	8
2.3. Tinjauan Hanuman	10
2.3.1 Perkembangan Hanuman	10
2.3.2 .Riwayat Hanuman	11
2.3.2.1. Kelahiran	12
2.3.2.2. Masa Kecil	12
2.3.2.3. Pertemuan dengan Rama	13
2.3.2.4. Petualangan mencari Sita	13
2.3.2.5. Pergi ke Alengka	14
2.3.2.6. Terbakarnya Alengka	15

2.4. Tinjauan Buku Bacaan	16
2.4.1. Pengertian Buku Bacaan	16
2.4.2. Pengertian Buku Cerita Bergambar.....	18
2.4.3. Sejarah Perkembangan Cergam Di Dunia.....	23
2.4.3.1. Sebelum Masehi – Abad 9	23
2.4.3.2. Abad 10-14	24
2.4.3.3. Abad 15-20.....	25
2.4.4. Sejarah Cergam Di Indonesia	30
2.4.5. Kondisi Buku Cerita Bergambar di Indonesia	31
2.4.6. Potensi Buku Cerita Bergambar di Indonesia	33
2.5. Tinjauan Tentang Gambar	33
2.5.1. Tinjauan Unsur Gambar	33
2.5.1.1. Garis	33
2.5.1.2. Kualitas Gelap Terang	34
2.5.1.3. Bentuk dan Ruang	35
2.5.1.4. Warna	36
2.5.2. Tinjauan Unsur Komposisi	37
2.5.2.1. Lay out	37
2.5.2.2. Grid System.....	38
2.5.2.3. The Golden Section.....	38
2.5.2.4. The symetrical grid	39
2.5.3. Tipografi.....	39
2.5.3.1. Tinjauan Tentang Tipografi	39
2.5.3.2. Jenis-jenis huruf	39
2.5.4. Tinjauan gambar Ilustrasi.....	40
2.5.4.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian.....	40
2.5.4.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi.....	41
2.5.4.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat.....	42
2.5.4.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik	42
2.5.4.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasasrkan Goresan.....	43
2.5.4.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar	44
 3. KONSEP PERANCANGAN	
3.1. Konsep Kreatif Perancangan Cergam	45
3.1.1. Khalayak Sasaran	45
3.1.2. Tujuan Kreatif	45
3.1.3. Strategi Kreatif	46
3.2. Konsep Perancangan Cergam	47
3.2.1. Judul Perancangan Cergam	47
3.2.1.1. Judul Utama Rancangan Buku	47
3.2.1.2. Sub Judul Rancangan Buku	47
3.2.2. Tema Cerita	48
3.2.3. Maksud dan Tujuan	48
3.2.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan	48
3.2.5. Jumlah Seri	49
3.2.6. Ukuran dan Jumlah Halaman	49
3.2.7. Sinopsis	50

3.2.8. Setting Cerita	50
3.2.9. Konflik	50
3.2.10. Penerbit	51
3.2.11 Budgeting	51
3.3. Konsep Karakter Tokoh Cerita	52
3.4. Konsep gaya Desain	52
3.5. Konsep Warna	53
3.6. Teknik Pengerjaan	53
3.7. Konsep Font	53
3.7.1. Font Judul	53
3.7.2. Font Teks Narasi	53
 4. LAYOUT DESAIN	
4.1. Thumbnail	54
4.2. Lay out desain	55
4.2.1 .Halaman Cover	55
4.2.2. Halaman isi	55
4.3. Layout Poster Pameran	59
4.4. Layout Sarana Marketing pendukung Promosi	59
4.4.1. Poster	59
4.4.2. Katalog	61
4.4.3. Pin	61
4.4.4. Pembatas Buku	62
4.4.5. X banner	63
 5. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran	64
5.2.1. Saran Untuk Perancangan Cergam	65
 DAFTAR REFERENSI	66
 LAMPIRAN	68

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR GAMBAR

2.1.	<i>Hanuman</i>	11
2.2.	<i>Diamond Sutra</i>	24
2.3.	<i>Book of Hours</i>	25
2.4.	Ukiyo-e “ <i>In the Hollow of a Wave off the Coast at Kanagawa</i> ” karya Hokusai (1760-1849)	26
2.5.	Contoh ilustrasi Fabel Aesop karya Stephen Gooden, 1936.....	27
2.6.	Ilustrasi buku <i>Les Jeux et plaisirs tidak l’enfance</i> , Jacques Stella.....	27
2.7.	<i>Orbis Sensualium Pictus</i> karya John Amos Comenius	28
2.8.	Ilustrasi dari <i>History of Little Goody Two Shoes</i>	29
4.1.	Thumbnail	54
4.2.	Cover Hanuman	55
4.3.	Halaman 1-3	55
4.4.	Halaman 4-7	55
4.5.	Halaman 8-11	56
4.6.	Halaman 12-15	56
4.7.	Halaman 16-19	56
4.8.	Halaman 20-23	56
4.9.	Halaman 24-27	57
4.10.	Halaman 28-31	57
4.11.	Halaman 32-35	57
4.12.	Halaman 36-39	57
4.13.	Halaman 40-43	58

4.14.	Halaman 44-47	58
4.15.	Halaman 48-51	58
4.16.	Halaman 52-55	58
4.17.	Halaman 56	50
4.18.	Poster Pameran	50
4.19.	Poster 1	60
4.20.	Poster 2	60
4.21.	Katalog Bagian Luar	61
4.22.	Katalog Bagian Dalam	61
4.23.	Pin	61
4.24.	Pembatas Buku	62
4.25.	X Banner	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir

LAMPIRAN 2: Form Kelayakan Mengikuti Sidang Evaluasi Akhir Tugas Akhir

LAMPIRAN 3: Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir