

ABSTRAK

Tjiong Ci Ming :

Rancangan Desain Komunikasi Visual

Perancangan Buku Ilustrasi Horror dengan setting abad pertengahan

Buku Ilustrasi “M.O.X” merupakan karya yang memuat cerita fiksi horror dengan setting abad pertengahan, buku ini mengaplikasi jenis Novel Komik, yang mana buku ini terdiri dari novel dan komik. Pada bagian novel, *layout* menggunakan gaya desain skrip kuno yang dilengkapi dengan ilustrasi dekoratif *Art & Craft*. Sedang pada bagian komik, mengaplikasi gaya komik Amerika. Ditambah lagi dengan gaya desain *Glass & Loot* pada setiap awal bab. Tujuannya adalah untuk mengenalkan masyarakat pada buku yang memuat format baru yaitu Novel Komik.

Kata Kunci :

Buku Ilustrasi Horror, Novel Komik, Art & Craft, Glass & Loot, Konsep Perancangan.

ABSTRACT

Tjiong Ci Ming :

Visual Communication Design / Graphic Design

A Horror Illustration book with Middle-Age Setting

“M.O.X” illustration book is an art work, contains fiction horror story with middle-age setting. This book using an application called Novel-Comic. Which are this book is consist of Novel and comic. In the novel section, the lay out is designed by using ancient script design style and also art and craft decorative Illustration. And in the comic section, the layout is designed by using American comic style. And also Glass and Loot design style in the beginning of every chapter. The goals of this Novel-Comic making is to introduce it to the society about books that contains a new format called Novel-Comic.

Key Words :

Horror Illustration Book, Novel-Comic, Art & Craft, Glass & Loot, Design Concepts.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	ix
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Pembatasan Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.5.1. Manfaat Perancangan secara umum	4
1.5.2. Manfaat Perancangan secara khusus	4
1.6. Metode Perancangan	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Analisis Data	5
1.6.3. Konsep Perancangan	5
2. ANALISIS SITUASI DAN TINJAUAN TEORI	6
2.1. Pengertian Buku Bacaan	6
2.2. Pengertian Ilustrasi	6
2.2.1. Sejarah Ilustrasi	7
2.3. Cerita Horror	9
2.3.1. Pengertian Horror	9
2.3.2. Unsur-unsur cerita Horror	10
2.3.3. Perkembangan cerita Horror	11
2.4. Perkembangan Sejarah Cerita Horror	13
2.4.1. Cerita Horor dunia	13
2.4.2. Cerita Horror Indonesia	14
3. ANALISIS DAN PEMECAHAN MASALAH	15
3.1. Konsep media buku ilustrasi	15

3.1.1. Tujuan Media	15
3.1.2. Strategi Media	15
3.2. Konsep kreatif buku ilustrasi	16
3.2.1. Tujuan kreatif	16
3.2.2. Strategi kreatif	17
3.3. Konsep rancangan	18
3.3.1. Judul perancangan	18
3.3.2. Tema cerita.....	18
3.3.3. <i>Setting</i> ceritera.....	19
3.3.4. <i>Storyline</i> buku ilustrasi.....	20
3.3.4.1. Sinopsis bagian novel	20
3.3.4.2. <i>Storyline</i> komik M.O.X.	21
3.4. Konsep karakter tokoh ceritera	54
3.4.1. Karakter tokoh utama	54
3.4.2. Karakter tokoh pendukung	57
3.5. Konsep dasar Gaya Desain	59
3.6. Konsep warna	62
3.7. Desain sampul buku ilustrasi	63
3.8. Konsep <i>font</i>	63
3.8.1. <i>Font</i> judul	63
3.8.2. Monogram	64
3.8.3. <i>Font</i> teks narasi, balon teks dan visual tipografi	64
4. PERANCANGAN KOMIK	65
4.1. <i>Thunbnail</i>	65
4.2. <i>Tight Tissue</i>	69
4.3. <i>Final Ad</i>	72
5. PENUTUP	75
DAFTAR REFERENSI	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir	77
2. Form Kelengkapan Karya Tugas Akhir	79

DAFTAR GAMBAR

3.1. Parthenon, Daerah dataran tinggi di Yunani	19
3.2. Kota Roma di Italia	20
3.3. Stratz Hardenne	55
3.4. Kostum khas Daratan Eropa abad 18	55
3.5. Putri Abreail dan karya seni yang berjudul <i>La Pieta</i> , Karya Michaelangelo pada abad ke-14	56
3.6. Helena dan Terriz Hardenne	57
3.7. Oath dan sosok aslinya, Helein	57
3.8. Monster tanpa kepala dan kepalanya yang hilang	58
3.9. Brizto Hardenne	58
3.10. Monster Parasit	59
3.11. Bentz, sahabat Stratz	59
3.12. Corak <i>Art and Craft</i> karya William Morris	60
3.13. Penerapan <i>Glass and Loot</i> di gereja di Eropa	60
3.14. Penerapan <i>Glass and Loot</i> pada buku Ilustrasi M.O.X.	61
3.15. Komik Spawn	61
3.16. Skrip kuno dari abad ke-9 dan Skrip kuno yang dipakai dalam buku ilustrasi horor M.O.X.	62
3.17. Sampul depan M.O.X.	63
3.17. <i>Font</i> judul buku ilustrasi M.O.X.	64
3.18. Monogram M.O.X.	64