

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 RumusanMasalah	6
1.3 BatasanMasalah	6
1.4 TujuanPerancangan.....	6
1.5 ManfaatPerancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 PenelitianTerdahulu	8
1 PembuatanBukuMonumenbersejarah	8
2.2 PengertianMonumen	11
2.3 Sejarah Surabaya.....	12
2.3.1 Monumen Kota Surabaya	13
2.4KajianBuku	14
1 Bukufiksi.....	15
2 Buku Non Fiksi.....	15
2.5StrukturBuku	16
1 Cover.....	16
2 Halaman Pengantar	17
3 HalamanPrakata	17
4 Daftarisi	17
5 Kata Pengantar	17

6 HalamanPersembahan.....	17
7 Halaman Isi.....	17
2.6PengertianKomik	18
1 PosisiKomikDalamSeniRupa	18
2 SejarahKomik di Indonesia.....	19
2.6.1 Proporsi.....	24
2.6.2 Ekspresi.....	25
2.6.3 Bayangan.....	26
2.6.4 Balon Kata & Sound Lettering	27
2.6.5 Aturan Panel.....	28
1 Frame	28
2 Alurbaca panel.....	29
2.6.6 Style / Gaya Komik.....	30
2.6.7 Panel.....	30
1 TransisiMomenkemomen	30
2 TransisiAksikeAksi.....	31
3 Transisisubyekkesubyek	31
4 Transisiaspekkeaspek.....	31
5 Transisiadegankeadegan	31
6 Transisi non sequitur.....	31
2.6.8 Pace / Timing	33
2.6.9 Ide Cerita.....	34
2.6.10 Character Developing	35
2.7 Warna.....	35
2.8Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP)	36
2.8.1 Segmentasi.....	36
2.8.2 Targeting.....	37
2.8.3 Positioning	37
2.8.4 Unique Selling Proposition (USP).....	39
2.9 Analisis Data.....	39
1 TeknikReduksi Data.....	39

2 Kategorisasi.....	40
3 Sintesisasi.....	40
4 Menyusun Hipotesis kerja atau kesimpulan	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Metodologi Penelitian.....	41
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.3 Teknik Analisis Data.....	44
3.3.1 Hasil wawancara dan observasi	45
3.3.2 Analisis hasil wawancara dan observasi.....	50
3.4 Keunggulan buku Komik	51
3.5 Kekurangan buku komik	52
3.6 Segmentasi dan Positioning	52
3.7 Keyword.....	53
3.8 Deskripsi konsep	54
3.9 Perencanaan Kreatif	55
3.9.1 Tujuan Kreatif.....	55
3.9.2 Strategi Kreatif.....	55
3.9.3 Program Kreatif	56
3.10 Perencanaan Media	57
3.10.1 Tujuan Media.....	57
3.10.2 Strategi Media.....	57
3.11 Konsep Perancangan komik.....	57
3.11.1 Judul Perancangan komik	57
3.11.2 Tema Cerita	58
3.11.3 Jumlah Seri	58
3.11.4 Ukuran Dan Jumlah Halaman.....	58
3.11.5 Sinopsis Cerita	58
3.11.6 Setting Cerita	59
3.11.7 Konflik	59
3.12 Konsep Karakter Tokoh Cerita	59

3.12.1 Karakter Tokoh Utama	59
3.12.2 Karakter Tokoh Pendukung.....	61
3.13 Konsep Dasar Gaya Desain.....	63
3.14 Konsep Warna.....	63
3.15 Teknik Pengerjaan.....	63
3.16 Konsep Font	64
3.17 Storyline	64
3.17.1Konsep Perancangan Desain Cover Komik.....	76
3.18Konsep Perancangan Media Pendukung.....	77
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	79
4.1 Konsep	79
4.2Implementasi Karya	80
4.2.1Desain Cover Depan	80
4.2.2Desain Cover Belakang	81
4.2.3Desain Transisi momen ke momen.....	82
4.2.4 Desain Transisi aksi ke aksi.....	83
4.2.5 Desain Transisi Subyek ke Subyek.....	83
4.2.6 Desain Transisi Aspek ke Aspek	84
4.2.7 Desain Transisi Adegan ke Adegan.....	85
4.2.8 Desain Transisi Non Sequitur	86
4.3 Desain Media Pendukung	86
4.3.1 Desain Leaflet.....	86
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
BIODATA PENULIS	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cover Depan & Belakang Buku “Serpihan Sejarah Monumen”	9
Gambar 2.2	Isi Buku “Serpihan Sejarah Monumen”	10
Gambar 2.3	Ukuran Tinggi Proporsi Manusia Dipengaruhi Proporsi Kepala ...	24
Gambar 2.4	Proporsi Kepala yang Serupa namun Berbeda Ukuran Tubuh.....	24
Gambar 2.5	Peran Ekspresi dalam Penyampaian Pesan.....	25
Gambar 2.6	Beberapa Contoh Eksplorasi dari Ekspresi	25
Gambar 2.7	Contoh Aplikasi <i>Gesture</i> Tubuh dan Tangan dalam Berekspresi ..	26
Gambar 2.8	Contoh Fungsi Umum Penggunaan Bayangan.....	27
Gambar 2.9	Balon kata (<i>Words Balloon</i>) dan Kegunaannya Secara Umum.....	27
Gambar 2.10	Contoh Sound Lettering	28
Gambar 2.11	Contoh Macam-Macam Karakter Frame dalam Komik	28
Gambar 2.12	Contoh Aplikasi Penggunaan Panel dan Alur Pembaca Komik.....	29
Gambar 2.13	Contoh Beberapa <i>Style</i> Komik	30
Gambar 2.14	Aplikasi Penggunaan Panel dalam Komik	32
Gambar 2.15	Aplikasi dari Pace / Timing	33
Gambar 2.16	Contoh Pembuatan Skenario “CAQ ZATEH”	34
Gambar 2.17	Karakter Benny & Mice yang <i>Simple</i> namun Tetap Terkesan Cerdas	35
Gambar 3.1	Analisis Keyword	54
Gambar 3.2	Sketsa Karakter Mbah Jo	60
Gambar 3.3	Hasil Olah Digital Karakter Mbah Jo	60
Gambar 3.4	Sketsa Karakter Agus	61
Gambar 3.5	Sketsa Karakter Kibo	62
Gambar 3.6	Sketsa Karakter Si Jago	62
Gambar 3.7	Sketsa Desain cover	76
Gambar 3.8	Sketsa Desain leaflet.....	77
Gambar 4.1	Desain Cover Depan.....	80
Gambar 4.2	Desain Cover Belakang	81

Gambar 4.3	Desain Transisi Momen ke Momen	82
Gambar 4.4	Desain Transisi Aksi ke Aksi	83
Gambar 4.5	Desain Transisi Subyek ke Subyek	84
Gambar 4.6	Desain Transisi Aspek ke Aspek	84
Gambar 4.7	Desain Transisi Adegan ke Adegan	85
Gambar 4.8	Desain Transisi Non Sequitur	86
Gambar 4.9	Desain Leaflet.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Forum Grup Discussion Sketsa Karakter Mbah Jo	61
Tabel 3.2	Hasil FGD Desain Cover	76
Tabel 3.3	Hasil FGD Desain Leaflet	78

