PENGKARYAAN

**PERANCANGAN KARAKTER VISUAL PRABU SILIWANGI BERDASARKAN BUKU KARYA YOSEPH ISKANDAR**

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Seni di bidang Desain Komunikasi Visual



**MUHAMMAD IHSAN SIDIK**

**136010011**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA**

**Bandung, Januari 2018**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menatakan (menjamin) bahwa karya pengkaryaan Tugas Akhir ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah TA.

Semua elemen karya, kutipan tulisan dan atau pemikiran orang lain yang digunakan di dalam penyusunan pengkaryaan, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak, telah dikutip dan disertakan sumbernya dengan baik dan benar menurut kaidah akademik yang berlaku.

Pengkaryaan ini belum pernah diajukan pada pendidikan program sarjana di perguruan tinggi lain dan tindak plagiarisme akan dikenakan sanksi seperti yang tercantum dalam peraturan akademik dan kemahasiswaan Universitas Pasundan.

Muhammad Ihsan Sidik

Perancangan Karakter Visual Prabu Siliwangi

Berdasarkan Buku Karya Yoseph Iskandar

136010011

HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaan ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Ihsan Sidik

NPM : 136010011

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

 Judul Pengkaryaan : Perancangan Karakter Visual Prabu Siliwangi Berdasarkan Buku Karya Yoseph Iskandar

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (Seni) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan**

**DEWAN PENGUJI**

Pembimbing I : Dr. H. Wawan Setiawan,. M.Sn [\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_]

Pembimbing II : Tata Kartasudjana,. M.Ds [\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_]

Ditetapkan di : .............................

Tanggal : .............................

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya lah saya dapat menyelesaikan pengkaryaan ini. Penulisan pengkaryaan dengan judul “Perancangan Karakter Visual Prabu Siliwangi Berdasarkan Buku Karya Yoseph Iskandar” ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan, binaan, dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan hingga pada penyusunan pengkaryaan ini, sangatlah sulit bagi saya untuk dapat menyelesaikan pengkaryaan ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Wawan Setiawan,. M.Sn dan Bapak Tata Kartasudjana,. M.Ds sebagai dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan banyak memberikan masukan dan saran serta kritik sehingga pengkaryaan ini dapat terselesaikan;
2. Seluruh jajaran pengajar/dosen DKV UNPAS khususnya yang telah membantu dan ikut membimbing serta memberikan masukan sebagai referensi dan rujukan dalam pengerjaan pengkaryaan tugas akhir ini;
3. Orangtua, keluarga, dan saudara yang senantiasa memberikan dukungan secara moril dan materil serta doa yang selalu mengiringi tanpa henti setiap harinya selama masa pendidikan formal hingga tugas akhir di Universitas Pasundan. Khususnya keluarga kecil saya, Mama, Papa, dan kedua adik yang selalu ada dalam keadaan apapun selama proses pendidikan formal hingga Tugas Akhir selesai;
4. Rakhmi Khoirunnissa yang telah senantiasa membantu dalam proses perkuliahan hingga pengkaryaan tugas akhir dalam memberikan saran, masukan, bertukar pikiran, serta bantuan-bantuan materil dan moril lainnya;
5. Begawan Kevin dan Andri Wiguna yang selama proses menjelang pengkaryaan Tugas Akhir senantiasa menjadi rekan-rekan dalam berdiskusi dan bertukar pikiran, serta Puji yang ikut membantu selama proses akhir pengerjaan Tugas Akhir;
6. Rekan-rekan mahasiswa DKV UNPAS yang juga sebagai peserta tugas akhir semester ganjil tahun akademik 2017/2018 dalam membantu memberikan masukan serta kritikan dan saran dalam pengkaryaan tugas akhir ini.

Saya menyadari, pengkaryaan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang dapat membangun proses selanjutnya akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan dan kemurahan hati semua pihak yang telah membantu. Semoga pengkaryaan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

|  |
| --- |
| Bandung, 29 Januari 2018 |
| Penulis |

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ...................................................................................................

NPM : ...................................................................................................

Program Studi : ...................................................................................................

Departemen : ...................................................................................................

Fakultas : ...................................................................................................

Jenis karya : Pengkaryaan

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Perancangan Karakter Visual Prabu Siliwangi Berdasarkan Buku Karya Yoseph Iskandar**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di ............................

Pada tanggal .......................................

Yang menyatakan

(..........................................................)

DAFTAR ISI

[**PENGKARYAAN** i](#_Toc506259962)

[HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii](#_Toc506259963)

[HALAMAN PENGESAHAN iii](#_Toc506259964)

[KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMAKASIH iv](#_Toc506259965)

[HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vi](#_Toc506259966)

[TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS vi](#_Toc506259967)

[ABSTRAK vii](#_Toc506259968)

[DAFTAR ISI ix](#_Toc506259969)

[DAFTAR TABEL xi](#_Toc506259970)

[DAFTAR GAMBAR xii](#_Toc506259971)

[DAFTAR LAMPIRAN xiii](#_Toc506259972)

[**PENDAHULUAN** 14](#_Toc506259973)

[1.1 Latar Belakang 14](#_Toc506259974)

[1.2 Data & Fakta 17](#_Toc506259975)

[1.3 Identifikasi Masalah 21](#_Toc506259976)

[1.3.1 Identifikasi Masalah Umum 22](#_Toc506259977)

[1.3.2 Identifikasi Masalah Khusus 22](#_Toc506259978)

[**LANDASAN TEORI/LANDASAN KONSEPTUAL** 23](#_Toc506259979)

[2.1 Analisis Kelayakan Masalah 23](#_Toc506259980)

[2.1.1 *Cause Root Analysis* 23](#_Toc506259981)

[2.1.2 Matrikulasi SWOT 25](#_Toc506259982)

[2.2 Problem Statement & Problem Solution 29](#_Toc506259983)

[2.3 Landasan Teori & Model yang Digunakan Dalam Perancangan 30](#_Toc506259984)

[2.3.1 Teori/Model Utama 30](#_Toc506259985)

[2.3.2 Teori/Model Pendukung 36](#_Toc506259986)

[2.4 Kerangka Perancangan Tugas Akhir 39](#_Toc506259987)

[**PERANCANGAN STRATEGI KOMUNIKASI** 41](#_Toc506259988)

[3.1 Target Audience 41](#_Toc506259989)

[3.1.1 Segmentasi *Target Audience* 41](#_Toc506259990)

[3.1.2 Personifikasi *Target Audience* 42](#_Toc506259991)

[3.1.3 *Consumer Journey* 43](#_Toc506259992)

[3.2 Strategi Pesan 44](#_Toc506259993)

[3.2.1 *Consumer Insight* 45](#_Toc506259994)

[3.2.1.A What to Say 46](#_Toc506259995)

[3.2.1.B Pendekatan Strategi Kreatif 46](#_Toc506259996)

[3.3 Strategi Media Komunikasi 46](#_Toc506259997)

[3.3.1 Media Utama 46](#_Toc506259998)

[3.3.2 Media Pendukung 47](#_Toc506259999)

[3.3.3 Perencanaan Media 48](#_Toc506260000)

[**KONSEP KREATIF PERANCANGAN VISUAL** 51](#_Toc506260001)

[4.1 Referensi Visual 51](#_Toc506260002)

[4.2 Konsep Kreatif Perancangan Visual 53](#_Toc506260003)

[**PENUTUP** 66](#_Toc506260004)

[5.1 Kendala dalam Perancangan Karya Visual 66](#_Toc506260005)

[5.2 Saran Untuk Perancangan Selanjutnya 66](#_Toc506260006)

[**DAFTAR PUSTAKA** 68](#_Toc506260007)

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT Perbandingan *Local Hero* dan *Foreign Hero*. 25

Tabel 2.2 Analisis SWOT karakter visualPrabu Siliwangi pada media lukisan di Museum Sri Baduga Bandung 26

Tabel 2.3 Matrikulasi SWOT tentang Prabu Siliwangi (*Local Hero*) 27

Tabel 3.1 *Media Schedulling* 48

Tabel 4.1 Ekspresi wajah Prabu Siliwangi 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Perancangan Tugas Akhir. 40

Gambar 3.1 Consumer Journey Map 43

Gambar 4.1 Referensi Visual Karakter *Game Mobile Legend* 51

Gambar 4.2 Referensi Visual Karakter Permainan Yang Sejenis Dengan Mobile Legend, Dota 2 Dengan Gaya yang Lebih Kolosal 52

Gambar 4.3 Referensi Visual Gaya Ilustrasi Sunda Karya Onong Nugraha. 52

Gambar 4.4 Referensi Visual Beberapa *Screenshot Motion Comic* 53

Gambar 4.5 Anatomi Tubuh Prabu Siliwangi 55

Gambar 4.6 Anatomi Kepala dan Wajah Prabu Siliwangi 55

Gambar 4.7 Warna kulit Prabu Siliwangi 56

Gambar 4.8 Kostum yang Digunakan Oleh Prabu Siliwangi 57

Gambar 4.9 Postur dan Gestur Prabu Siliwangi 59

Gambar 4.10 Gaya Ilustrasi Varian 1 60

Gambar 4.11 Gaya Ilustrasi Varian 2. 60

Gambar 4.12 Tekstur dan Warna *Background* 61

Gambar 4.13 Contoh Naskah-Naskah Sunda Kuno 61

Gambar 4.14 *Font* yang Digunakan Pada Desain Media 62

Gambar 4.15 *Font* yang Digunakan untuk *Logotype* 63

Gambar 4.16 Modifikasi *Logotype* Tahap 2 63

Gambar 4.17 Penggunaan Ragam Hias Khas Padjadjaran Sebagai Ornamen Tambahan pada *Logotype* 64

Gambar 4.18 Penambahan Elemen Visual di Bagian Bawah *Logotype* 65

DAFTAR LAMPIRAN