

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Rizsha Lazuardi P. P
NPM : 146010027
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Skripsi : Perancangan *Motion Comic* Siluman Cibaduyut
Berdasarkan Buku Satu Peluru Satu Musuh Jatuh
Karya A.Winardi

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 1 : Tata Karta Sudjana, S.Sn., M. Ds. _____

Pembimbing 2 : Boy Irwan, S.Sn _____

Ditetapkan di :

Tanggal :

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

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

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

Rizsha Lazuardi

Perancangan *Motion Comic* Siluman Cibaduyut Berdasarkan Buku Satu Peluru
Satu Musuh Jatuh Karya A.Winardi

146010027

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS**

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

Nama : Rizsha Lazuardi

NPM : 146010027

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Departemen :

Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra

Jenis Karya : Skripsi/Pengkarya

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

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih meda/formatkan, 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 :

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih sayang-Nya kepada kita, Sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan tepat waktu, yang berjudul “Perancangan Motion Komik Siluman Cibaduyut berdasarkan Buku Satu Peluru Satu Musuh Jatuh Karya A.winardi”

Didalam pengerjaan Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

Bapak Tata Kartasudjana, S.SN., M.DS Selaku Dosen Pembimbing

Bapak Boy Irwan S.SN Selaku dosen Pembimbing

Bapak Fadhly Abdillah S.SN., M.DS Selaku Penanggung Jawab Tugas Akhir

Bapak Muamar Mochtar S.SN., MDS Selaku Reader dan Penasihat

Bapak Aldian Primanda, S.SN., M.DS Selaku Penasihat

Jajaran Seluruh Dosen beserta Staff Jurusan Desain Komunikasi Visual

Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung

Dalam kesempatan ini, penulis menghaturkan terimakasih yang dalam kepada semua pihak yang telah membantu menyumbangkan ide dan pikiran mereka demi terwujudnya Tugas Akhir ini. Akhirnya saran dan kritik pembaca yang dimaksud untuk mewujudkan kesempurnaan makalah ini penulis sangat hargai.

Bandung,5 Juli 2018



(Rizsha Lazuardi)

ABSTRAK
PERANCANGAN MOTION COMIC SILUMAN CIBADUYUT
BERDASARKAN BUKU SATU PELURU SATU MUSUH JATUH KARYA
A.WINARDI

Oleh

Rizsha Lazuardi

NIM : 146010027

(Program Studi Desain Komunikasi Visual)

Siluman Cibaduyut merupakan salah satu sosok penembak jitu terbaik yang dimiliki Indonesia, Tapi kisahnya yang menarik jarang diketahui oleh banyak orang karena sosoknya yang sudah tidak ada. Dalam kisahnya banyak terkandung makna dan sangat menginspirasi. Kisahnya terangkuma dalam sebuah buku biografi yang berjudul satu peluru satu musuh jatuh. Tapi, karena di jaman sekarang teknologi yang sudah sangat merajalela, membaca buku menjadi hal jarang dilakukan oleh masyarakat. Maka dari itu penulis merangkum buku satu peluru satu musuh jatuh menjadi sebuah *motion comic* agar dapat memperkenalkan sosok dan kisah siluman Cibaduyut tersebut. Tujuan dari perancangan *motion comic* ini sendiri selain untuk menuntaskan tugas akhir perkuliahan yaitu untuk mengonversikan buku satu peluru satu musuh jatuh menjadi sebuah media digital berupa *motion comic* agar bisa lebih mudah diakses oleh masyarakat. Dalam perancangan *Motion comic* ini perancang menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis . Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam metode kualitatif ini terdiri dari observasi kepada target bertujuan untuk mengetahui perilaku dari target itu sendiri,wawancara kepada keluarga yaitu yang bertujuan untuk mengetahui latar belakang dari sosok Tatang Koswara. Selain itu studi literatur pula dilakukan dimana bertujuan untuk mengkaji buku biografi dari tatang koswara dan mengkaji landasan teori yang digunakan dalam perancangan *Motion Comic* itu sendiri.

Kata kunci: Siluman Cibaduyut, Inspiratif, Penembak Jitu, *motion comic*

ABSTRACT
PERANCANGAN MOTION COMIC SILUMAN CIBADUYUT
BERDASARKAN BUKU SATU PELURU SATU MUSUH JATUH KARYA
A.WINARDI

By

Rizsha Lazuardi

NIM : 146010027

(Program Studi Desain Komunikasi Visual)

Siluman Cibaduyut is one of the best sniper figures owned by Indonesia, but his interesting story is rarely known by many people because of his figure that was not there. In his story many contained meaning and very inspiring. Her story is suspended in a biography book entitled one bullet one fallen enemy. But, because in today's technology that has been very rampant, reading books into things rarely done by the community. Thus the author summarizes the book one bullet one enemy fell into a motion comic in order to introduce the figure and the Cibaduyut stealth story. The purpose of this motion comic design itself in addition to completing the final task of the lecture is to convert the book one bullet one enemy fell into a digital media in the form of motion comic in order to be more accessible to the public. In designing this Motion comic the designer uses qualitative research method that is research method of research that is descriptive and tend to use analysis. Process and meaning are more highlighted in qualitative research. Theoretical basis is used as a guide to focus the research in accordance with the facts in the field. The research instrument used in this qualitative method consists of observation to the target aims to know the behavior of the target itself, the interview to the family that is aimed to know the background of the figure Tatang Koswara. In addition, literature studies are also conducted which aims to examine biographical books from tatang koswara and examine the theoretical basis used in designing Motion Comic itself.

Keywords: *Siluman Cibaduyut, Inspiratif, Sniper, motion comi*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
DEWAN PENGUJI.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
TUGAS AKHIR UNTUK KEPERLUAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Maksud dan Tujuan	2
1.6 Mind Mapping/Struktur Berfikir Penelitian	3
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Motion comic	6
2.1.1 Pengertian Komik	6
2.1.2 <i>Motion Comic</i> Sebagai <i>Motion Graphic</i>	7
2.1.3 Desain Karakter	7
2.1.4 Narasi Dalam Motion Comic.....	9
2.1.5 <i>Storyboard</i> Dalam Motion Comic.....	9
2.1.6 Cinematography Dalam Motion	10
2.2 Psikologi Perkembangan Remaja	10
BAB III DATA DAN ANALISA.....	12
3.1 Data	12
3.1.1 Pengumpulan Data.....	12
3.1.2 Studi Lapangan	15

3.1.3 Populasi dan Sampel.....	15
3.1.4 Proses Penelitian.....	16
3.2 Analisa.....	17
3.2.1 SWOT/5W2H.....	17
3.2.2 <i>Consumer Journey</i>	18
3.2.2.1 Referensi Visual.....	19
3.2.2.2 Referensi Desain.....	20
3.2.2.3 Referensi Media.....	20
3.2.2.4 Mood Board.....	21
BAB IV PERANCANGAN.....	22
4.1 Strategi Komunikasi.....	22
4.2 Strategi Pesan.....	22
4.2.1 <i>Consumer Insight</i>	22
4.2.1.A <i>What to Say</i>	23
4.2.1.B Pendekatan Strategi Kreatif.....	23
4.3 Strategi Kreatif.....	23
4.3.1 Visual.....	23
4.3.2 Verbal.....	23
4.4 Creatif Brief.....	23
4.5 Konsep Media.....	26
4.6 Aplikasi Media.....	26
4.6.1 Konsep Perancangan Visual.....	26
4.6.1.1 Sumber dan Referensi.....	27
4.6.1.2 Visualisasi Karakter.....	29
4.6.1.3 Latar.....	32
4.6.1.4 Tipe Huruf.....	33
4.6.1.5 Motion Comic.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1 KESIMPULAN.....	36
5.2 SARAN.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	38