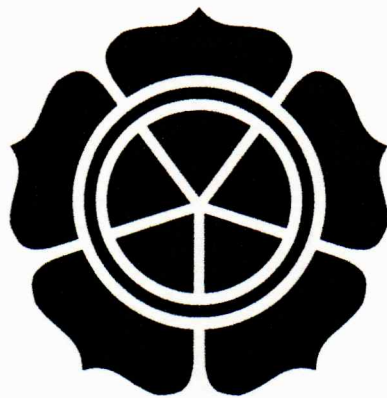


ANALISIS DAN PERANCANGAN KOMIK GRAFIS “3 BRANDALS”

BERGAYA MANGA BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI



Disusun oleh :

AKHMAD RIZKIANNOR SYAFARI

05.12.1213

SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

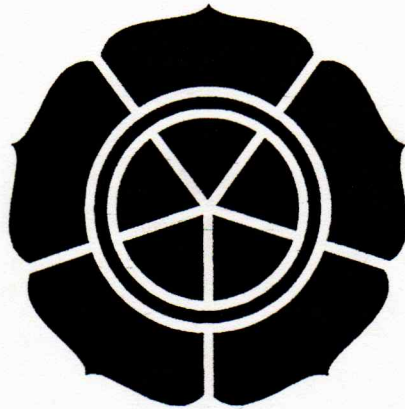
2010

ANALISIS DAN PERANCANGAN KOMIK GRAFIS “3 BRANDALS”

BERGAYA MANGA BERBASIS MULTIMEDIA

Skripsi

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi**



Disusun Oleh

Akhmad Rizkiannoor Syafari

05.12.1213

SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2010



PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisis dan Perancangan Komik Grafis “3 Brandals” Bergaya Manga Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Rizkiannoor Syafari

05.12.1213

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Januari 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Perancangan Komik Grafis “3 Brandals” Bergaya Manga Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akmad Rizkiannoor Syafari
05.12.1213

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034

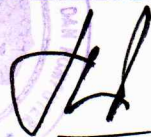


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Febuari 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Februari 2010


Akhmad Rizkiannoor
05.12.1213



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut memberikan dukungan, masukan, semangat dan bantuan hingga selesainya pembuatan Skripsi ini :

1. Kedua orangtuaku bapak dan ibuku tercinta dan adik-adikku tersayang yang selalu memberikan yang terbaik bagi saya, terima kasih atas doanya dan dukungannya.
2. Kawan-kawan di komunitas komik MULYAKARYA YOGYAKARTA, buat mas Sandy, mas Danang, mas Abrams, mas Fida, Mas Ade, mas Sulung, mas Iwank, mba Nita, dan mba Phiet. Terima kasih banyak karena telah memberikan inspirasi dan membagi pengetahuan serta pengalamannya tentang dunia komik Indonesia. Jayalah terus komik Indonesia.
3. Pungkas Jalu Permadi yang telah bersedia mengajarkan saya tentang animasi motion dan semua tetek bengeknya yang memusingkan kepala. tengkiu sob!!!
4. Kawan-kawan semua di tim futsal Borneo Freak 7 yang selalu menyemangati saya dan memperbolehkan logo timnya dipakai sebagai logo produksi komik buatan saya. Maju terus BF7... mari terus junjung tinggi sportifitas.



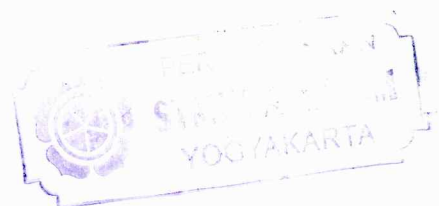
5. Kawan-kawan seperjuangan di rumah kontrakan candi gebang yang gocil-gocil, dan baik hati buat ongel nocturno, azee si bebeg jeyyeg, dante mocca, dan tri setenx. Tengkiulah kekawalan berataan...
6. Duo kimcil, Eriza Nofianty dan Erizka Rizki Amelia yang lucu dan imoet-imoet, yang selalu memberikan saya dukungan dan masukan yang positif. Walaupun kadang meminta imbalan alias minta ditaraktir. Ckckck....
7. Ikha widya shapira yang telah membantu membuat storryboard walaupun akhirnya tidak dipakai untuk naskah cerita (cuma jadi pajangan diatas meja gambarku), hehehe... Maafkan ya.
8. Kawan-kawan di kelas S1 SI C angkatan 2005 Riku dan Hada yang telah memperbolehkan ngeprint skripsi memakai printer mereka, tengkiu boylah!!! Dan kawan-kawan yang lain yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Selalu jaga persatuan dan kesatuan kita.
9. Kawan-kawan PES dan Winning Comunity kelas C. Perbanyak latihan kalian untuk menghadapi saya saat kompetisi nanti.
10. Serta semua pihak yang sudah membantu kelancaran dalam menulis skripsi ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

KeKe "3 Brandals"

KATA PENGANTAR

Atas Berkah dan Rahmat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah serta Inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar. Dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN KOMIK GRAFIS "3 BRANDALS" BERGAYA MANGA BERBASIS MULTIMEDIA". Tugas skripsi ini merupakan salah satu syarat studi yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, guna menyelesaikan akhir studi pada jenjang program S1. Dengan selesainya skripsi ini, penyusun mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. .M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK "AMIKOM " Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.KOM yang telah berkenan menjadi Dosen Pembimbing Skripsi saya, dan atas dorongan serta bimbingannya, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak, Ibu, serta seluruh keluargaku tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan spirit selama ini.
5. Dan untuk semua pihak-pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini serta kawan-kawan semua yang telah membantu secara tidak langsung, terima kasih atas dukungannya.



6. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat berguna dikemudian hari dan dipergunakan dengan sebaik - baiknya. Akhir kata penulis ucapkan Terima Kasih yang sebanyak - banyaknya.

Yogyakarta, 22 Februari 2010

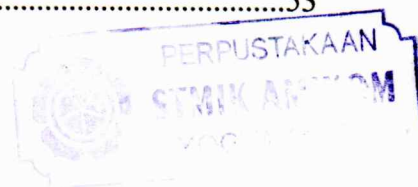


(Penulis)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Komik.....	7

2.2 Pengertian Komik Grafis.....	8
2.3 Tahapan Dalam Membuat Komik Grafis.....	9
2.3.1 Menentukan Ide dan Gaya Cerita.....	9
2.3.2 Menentukan Plot.....	11
2.3.3 Mendeskripsikan karakter/penokohan.....	13
2.3.4 Menentukan Latar/setting.....	15
2.3.5 Membuat Sketsa Karakter Dan Gambar Ilustrasi Cerita.....	15
2.3.6 Membuat Story Board.....	24
2.3.7 Proses Desain.....	25
2.4 Pengertian Multimedia.....	26
2.5 Software yang Digunakan.....	29
2.5.1 Manga Studio EX 4.....	29
2.5.2 Adobe Photoshop CS 3.....	30
2.5.3 Macromedia Flash 8 Profesional.....	31
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Penentuan Ide dan Gaya Cerita.....	34
3.1.1 PLOT.....	34
3.1.2 Mendeskripsikan karakter/penokohan.....	36
3.1.3 Menentukan Latar/setting.....	39
3.1.4 Membuat Sketsa Karakter Dan Gambar Ilustrasi Cerita.....	43
3.1.4.1 Tata Pencahayaan dan Bayangan.....	45
3.1.5 Membuat Story Board.....	53



3.1.5.1 Sinopsis.....	54
3.1.5.2 Skenario.....	54
3.1.5.3 Sketsa kasar (Thumbnails).....	61

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Design.....	62
4.1.1 Scanning.....	62
4.1.2 Tracing.....	64
4.1.3 Coloring/Pewarnaan Digital.....	68
4.1.4. Pencahayaan dan Shading/Bayangan.....	72
4.1.5 Tone.....	75
4.1.6 Panel.....	83
4.1.7 Balon Kata.....	91
4.1.8 Efek Suara/SFX.....	97
4.2 Rancangan Menu dan Layout Design Komik Grafis.....	98
4.3 Pembuatan Aplikasi Multimedia.....	102
4.3.1 Membuat File Baru.....	103
4.3.2 Mengimport Gambar.....	103
4.3.3 Membuat Tombol.....	104
4.3.4 Membuat Motion Halaman.....	105
4.3.5 Pemberian Action Script.....	106
4.3.6 Pembuatan Projector Dalam Bentuk File .EXE.....	112

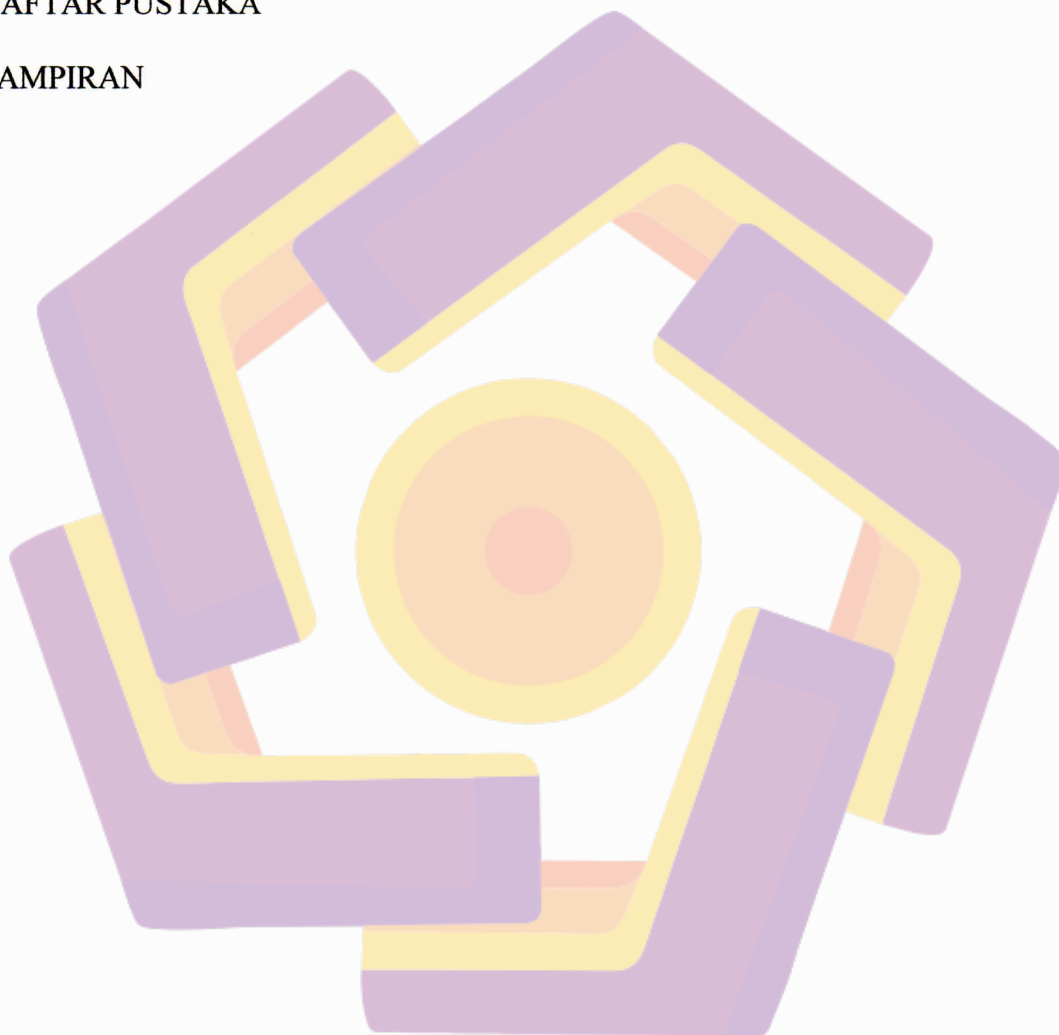
BAB V PENUTUP

5.1.Kesimpulan.....113

5.2.Saran.....114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia.....	27
Gambar 2.2 Area Kerja Manga Studio EX 4.....	29
Gambar 2.3 Area Kerja Photoshop CS 3.....	30
Gambar 2.4 Area Kerja Macromedia Flash 8.....	32
Gambar 3.1 Sudut Pandang Perspektif Satu Buah Titik Hilang.....	41
Gambar 3.2 Sudut Pandang Perspektif Dua Buah Titik Hilang.....	42
Gambar 3.3 Sudut Pandang Perspektif Tiga Buah Titik Hilang.....	42
Gambar 3.4 Ukuran Intensitas dan Kepekatan Cahaya.....	46
Gambar 3.5 Sifat-Sifat Sumber Cahaya.....	49
Gambar 4.1 Tampilan Hasil Scanning Sketsa.....	63
Gambar 4.2 Tampilan Sketsa dalam Mode Warna RGB.....	65
Gambar 4.3 Tampilan Contoh Tracing.....	66
Gambar 4.4 Tampilan Kotak Properties Tool Brush.....	67
Gambar 4.5 Tampilan Hasil Tracing.....	67
Gambar 4.6 Tampilan Hasil Tracing Setelah Layer Background dihapus.....	68
Gambar 4.7 Tampilan Tool Paint.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Hasil Pemberian Warna Dasar Menggunakan Tool Paint.....	69
Gambar 4.9 Tampilan Menu Expand Selection.....	71
Gambar 4.10 Tampilan Tool Brush.....	71
Gambar 4.11 Tampilan Hasil Gambar yang Telah diberi Warna Dasar.....	72
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Shading Solid Menggunakan Tool Brush.....	74

Gambar 4.13 Tampilan Tool Burn.....	75
Gambar 4.14 Tampilan Setting Halaman Baru Pada Manga Studio.....	76
Gambar 4.15 Tampilan Hasil Import File Gambar Pada Manga Studio.....	77
Gambar 4.16 Tampilan Tool Magic Wand.....	78
Gambar 4.17 Tampilan Folder Tone Pada Jendela Materials.....	78
Gambar 4.18 Tampilan Jendela Beginner`s Assistant Untuk Tone.....	79
Gambar 4.19 Tampilan Tool Fill.....	79
Gambar 4.20 Tampilan Jendela Properties Untuk Focus Line.....	82
Gambar 4.21 Tampilan Kotak Dialog Save As.....	83
Gambar 4.22 Tampilan Jendela Beginner`s Assistant Untuk Panel.....	87
Gambar 4.23 Tampilan Folder Panel Pada Jendela Materials.....	87
Gambar 4.24 Tampilan Contoh Template Panel Pada Manga Studio.....	88
Gambar 4.25 Tampilan Tool Panel Ruler Cutter.....	88
Gambar 4.26 Tampilan Palette Layers Pada Manga Studio.....	89
Gambar 4.27 Tampilan Tool Object Selector.....	89
Gambar 4.28 Tampilan Hasil Pemberian Panel Pada Sketsa.....	90
Gambar 4.29 Tampilan Isi dari Folder Panel.....	90
Gambar 4.30 Tampilan Jendela Beginner`s Assistant Untuk Dialog Ballon.....	93
Gambar 4.31 Tampilan Folder Dialog Ballon Pada Jendela Materials.....	93
Gambar 4.32 Tampilan Hasil Pemberian Balon Kata Pada Panel.....	94
Gambar 4.33 Tampilan Jendela Properties Dialog Ballon Untuk Character Setting.....	95
Gambar 4.34 Tampilan Jendela Properties Untuk Dialog Ballon.....	96

Gambar 4.35 Tampilan Rancangan Menu Aplikasi Multimedia Komik Grafis....	99
Gambar 4.36 Layout Design Halaman Cover.....	100
Gambar 4.37 Layout Design Halaman Index.....	100
Gambar 4.38 Layout Design Halaman Musik.....	101
Gambar 4.39 Layout Design Halaman Tokoh Utama dan Ringkasan Cerita.....	101
Gambar 4.40 Layout Design Halaman Profil.....	102
Gambar 4.41 Layout Design Cover Belakang.....	102
Gambar 4.42 Tampilan Rectangle Tool.....	104
Gambar 4.43 Tampilan Kotak Dialog Convert To Symbol.....	105
Gambar 4.44 Tampilan Aplikasi Multimedia Komik Grafis.....	105
Gambar 4.45 Tampilan Menu Pilihan Membuat Efek Motion Tween.....	106
Gambar 4.46 Action Script Dalam Action Frame.....	107



INTISARI

Perkembangan industri komik global tidak lepas dari penggunaan multimedia sebagai sarana pendukung penyampaian informasi yang ada. Di Indonesia sendiri perkembangan komik belum mendapatkan sorotan yang begitu berarti dari masyarakat. Di toko-toko buku komik masih didominasi oleh komik-komik luar negeri seperti Jepang, Cina, dan Korea. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas komikus Indonesia yang masih bertahan dengan budaya lama. Maka dari itu diangkatlah tema komik grafis bergaya manga berjudul 3 brandals dengan penggabungan unsur-unsur multimedia kedalamnya.

Manga sudah tidak asing lagi di telinga para pecinta komik di Indonesia karena kultur cerita budaya yang dimiliki tidak jauh berbeda dengan masyarakat Indonesia, dengan mengambil gaya manga sebagai acuan dalam membuat komik grafis berjudul 3 brandals ini diharapkan dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya, walaupun mengadopsi gaya manga dari Jepang sebagai acuan namun unsur budaya dan kekhasan Indonesianya masih ada dan terasa. Dengan dibuatnya komik grafis ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang dunia komik mulai dari pembuatan hingga penyelesaiannya.

Tujuan dari pembuatan komik grafis 3 brandals ini yaitu untuk menampilkan suatu komik grafis yang berbeda dengan penggabungan unsur teks dan gambar dengan audio visual dan animasi motion kedalam sebuah komik agar para pembaca dapat menikmati suguhan yang lebih variatif dan memiliki daya tarik yang kuat serta nilai jual dipasaran.

Kata kunci : Multimedia, *Manga*, Komik Grafis.

ABSTRACT

The development of the global comic book industry can not be separated from the use of multimedia as a means of supporting delivery of information. In Indonesia comic development that had not received such attention from the public. In bookstores, the comic is still dominated by the comics from abroad such as Japanese, Chinese, and Korean, This is caused by a lack of creativity Indonesia Duck artists who still stick with the old culture. Thus lifted up the theme of the manga-style comic book graphic 3 brandals by combining multimedia elements into it.

Manga is no stranger to the ears of lovers of comics in Indonesia because the culture-owned cultural story is not much different with the Indonesian community, manga style by taking as reference in making a comic book graphic brandals 3 is expected to be accepted by society at large, although the manga style adopted from Japan as a reference, but elements of Indonesian culture and distinctiveness is still there and feels. with graphic comic made is expected to provide insights and knowledge about the world of comics ranging from creation to completion.

The purpose of the graphic comic making this brandals 3, which is to display a different graphic comic by combining elements of text and images with audio visual and animated motion into a comic book so that readers can enjoy a more varied treats and have a strong appeal and value in the market selling.

Keyword : Multimedia, Manga, Graphic Comic.