

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah	6
2.2 Bandung Lautan Api.....	7
2.3 Komik	8
2.4 Desain Komunikasi Visual	10
2.5 Definisi Remaja	11

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	14
3.1.1	Bandung Heritage.....	14
3.1.2	Data Hasil Wawancara	16
3.1.3	Data Hasil Kuisisioner	17
3.1.4	Tinjauan Terhadap Karya Sejenis	22
3.2	Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data.....	26
3.2.1	Analisa Berdasarkan STP.....	29
3.2.2	Analisa Berdasarkan SWOT	29

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi.....	31
4.2	Konsep Kreatif.....	32
4.3	Sinopsis Cerita	34
4.4	Karakter	39
4.4.1	Dewa	39
4.4.2	Mawar	41
4.4.3	Agus	42
4.4.4	A. H. Nasution	43
4.4.5	M. Toha	44
4.4.6	Bintang	45
4.4.7	Teman- teman Dewa	46
4.4.8	Perwira Inggris	48

4.5	Cover Dan Judul	50
4.6	Halaman Komik	52
4.7	Media Promosi	64
4.7.1	Majalah Animonstar.....	64
4.7.2	X-Banner dan Neon.....	65
4.7.3	Fylers.....	67
4.7.4	Web Banner dan Forum.....	69
4.7.5	Gimmick.....	72
4.8	Rencana Anggaran Biaya	74

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA.....	78
---------------------	----

LAMPIRAN.....	
---------------	--

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN SIDANG TUGAS AKHIR	
---	--

DATA PENULIS.....	
-------------------	--

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3.1.1 Logo Bandung Heritage	14
Gambar 3.1.4.1 Komik Soekarno.....	22
Gambar 3.1.4.2 Komik Merdeka di Bukit Selarong	23
Gambar 3.1.4.3 Film Bandung Lautan Api.....	24
Gambar 4.3.1.1 Dewa.....	39
Gambar 4.3.2.1 Mawar.....	41
Gambar 4.3.3.1 Agus	42
Gambar 4.3.4.1 A. H. Nasution.....	43
Gambar 4.3.5.1 M. Toha	44
Gambar 4.3.6.1 Bintang	45
Gambar 4.3.7.1 Satria	46
Gambar 4.3.7.2 Petir	47
Gambar 4.3.7.3 Teguh	47
Gambar 4.3.8.1 D. C. Hawthorn	48
Gambar 4.3.8.2 Kapten Clark	49
Gambar 4.4.1 Cover Depan Komik	51
Gambar 4.4.2 Cover Depan Komik Volume 2	52
Gambar 4.5.1 Halaman Komik 1	53

Gambar 4.5.2 Halaman Komik 2	53
Gambar 4.5.3 Halaman Komik 3	54
Gambar 4.5.4 Halaman Komik 4	54
Gambar 4.5.5 Halaman Komik 5	55
Gambar 4.5.6 Halaman Komik 6	55
Gambar 4.5.7 Halaman Komik 7	56
Gambar 4.5.8 Halaman Komik 8	56
Gambar 4.5.9 Halaman Komik 9	57
Gambar 4.5.10 Halaman Komik 10	58
Gambar 4.5.11 Halaman Komik 11	58
Gambar 4.5.12 Halaman Komik 12	59
Gambar 4.5.13 Halaman Komik 13	60
Gambar 4.5.14 Halaman Komik 14	60
Gambar 4.5.15 Halaman Komik 15	61
Gambar 4.5.16 Halaman Komik 16	61
Gambar 4.5.17 Halaman Komik 17	62
Gambar 4.5.18 Halaman Komik 18	62
Gambar 4.5.19 Halaman Komik 19	63
Gambar 4.5.20 Halaman Komik 20	64
Gambar 4.6.1.1 Halaman Majalah Animonstar	65
Gambar 4.6.2.1 X-Banner	66

Gambar 4.6.2.2 Neon	66
Gambar 4.6.2.3 Aplikasi Neon	67
Gambar 4.6.3.1 Fyler 1.....	58
Gambar 4.6.3.2 Fyler 2	59
Gambar 4.6.4.1 Web Banner	70
Gambar 4.6.4.2 Promo Forum	70
Gambar 4.6.4.3 Preview Komik di Forum	71
Gambar 4.6.5.1 Depan Kalender Saku	72
Gambar 4.6.5.2 Belakang Kalender Saku	72
Gambar 4.6.5.3 Seri Kalender Saku	73

ABSTRAK

Salah satu cara untuk meningkatkan citra sejarah kota Bandung dapat dicapai dengan semakin bertambahnya jumlah masyarakat yang mengenal dan menghargai ciri khas sejarah kota Bandung. Peranan desain komunikasi visual sangatlah berpengaruh dalam usaha pengenalan tersebut. Komik merupakan media yang cocok untuk mengangkat kembali sejarah karena dengan mudah dapat mengaplikasikan pesan yang ingin disampaikan dalam komik itu sendiri juga pada berbagai media komunikasi visual lainnya .

Ada beberapa pertimbangan dan juga perencanaan yang dilakukan pada tahap pembuatan konsep mengenai komik sejarah ini. Perencanaan tersebut meliputi target *audience*, sejarah Bandung Lautan Api itu sendiri, alur cerita, gaya gambar, gaya penceritaan, pemilihan serta pembentukan karakter, hingga plot cerita.

Dalam melakukan perancangan komik untuk penelitian tugas akhir, penulis telah melakukan pendekatan dan pelaksanaan dari konsep desain yang teratur dan terencana. Dengan membaca komik *Ash From The Past* masyarakat akan memperoleh pengetahuan, pelajaran, serta informasi mengenai sejarah Bandung Lautan Api. Komik ini disajikan dengan teknik penceritaan yang menarik sehingga dapat dinikmati dan memberi hiburan bagi *target audience* nya yaitu remaja Indonesia.

ABSTRACT

To increase the image of the historical city of Bandung, it can be achieved with compounding number of people who know and appreciate the historical of Bandung city's identity. The role of visual communication design is very influential to introduce that. Comic is an appropriate media to re-adopt history because it can easily apply the message to be conveyed in the comic itself and also in other visual communications media.

There are several considerations and plans that already done when drafting the concept of this history comic. The plan includes the target audience, the history of the *Bandung Lautan Api* itself, plotting, drawing style, storytelling style, selection and formation of characters in the comic.

In conducting comic design for this final assignment, the author has approached the design and implementation of the orderly and planned concept. By reading the comic "Ash From The Past" people will get knowledge, learning, and information from the history of *Bandung Lautan Api*. This comic is presented with an interesting storytelling style that can be enjoyed and provide entertainment for its target audience which are teenagers in Indonesia.