

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dewasa ini, apabila kita perhatikan banyak sekali media cetak yang dalamnya memuat banyak sekali memuat informasi dan hiburan. Dan kita akui bahwa banyak minat para pembaca untuk menikmati media cetak tersebut dibandingkan media cetak lainnya. Oleh karena itu muncullah bacaan-bacaan yang sifatnya bukan hanya memberikan informasi melainkan hiburan juga yang dimuat disitu.

Dalam hal ini tidak sedikit pembaca yang memilih komik sebagai media hiburan di bidang media cetak. Melalui komik yang merupakan cerita bergambar, pembaca tidak perlu repot-repot membayangkan apa yang dimaksud pengarang tersebut, karena sudah terdapat gambar yang merupakan jalan pikiran si pengarang.

Sekarang patut disayangkan mengapa para peminat komik lebih suka komik-komik import. Karena begitu banyaknya komik import, maka para pengarang komik nasional banyak beralih profesi dan enggan untuk membuat atau mengarang komik.

Komik pada proses pembuatannya terdapat keterkaitan dengan bidang desain grafis dan komputer grafis. Oleh karena itu, penyusun mencoba membuat tugas akhir ini dengan pembuatan komik. Desain Grafis adalah ilmu yang selalu terkait dengan ilmu komunikasi visual, dan salah satu bentuk dari hasil studi Desain Grafis dan ilmu komunikasi visual adalah komik. Dan komik ini sebagian besar prosesnya dikerjakan pada komputer grafis.

1.1 Maksud dan Tujuan

Sebagai Tugas Akhir ini yang dipilih penulis sebagai karya nyata untuk jurusan Desain Grafis dan Publis progam Diploma 1 (satu) mempunyai maksud dan tujuan yaitu :

- Agar perkembangan komik di Indonesia tidak didominasi oleh komik-komik import.
- Meningkatkan mutu dan kualitas komik nasional.
- Supaya tidak merasa canggung lagi berhadapan dengan komputer.
- Agar dapat lebih banyak mengetahui dunia desain grafis sehingga dapat mengembangkan diri di masa mendatang.

1.2 Waktu dan Tempat

Dalam pelaksanaan seluruh proses pembuatan komik ini, dilakukan selama 2bulan. Dari pertengahan bulan Juni hingga bulan Agustus 1999, sebagaimana yang telah ditetapkan dan dijadwalkan oleh pihak lembaga.

Penulis melaksanakan finishing pembuatan komik tersebut di rental komputer. Dan mengingat penulis melaksanakan pembuatan komik tersebut lebih banyak di rental komputer, untuk itu penulis mengalami sedikit keterlambatan, sehingga pembuatannya tidak dapat diselesaikan secepat mungkin.

Sebelumnya penulis dalam melaksanakan pembuatan komik ini dilakukan secara manual, yang dalam penggerjaanya memakan waktu kurang lebih dari 1 bulan.

Selesai pembuatan gambar secara manual, Dalam proses penyelesaian penulis menggunakan komputer untuk mencapai hasil yang lebih bagus.

1.3 Sistematika penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, disusun dengan sistematika yang sederhana, sesuai dengan petunjuk buku panduan penulisan laporan tugas akhir. Dengan tujuan untuk mempermudah memahami isi dari laporan tugas akhir ini, dan mempermudah dalam penilaian terhadap isi dari laporan tugas akhir ini. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN, bab ini memuat latar belakang serta ulasan secara umum mengenai gambaran pembuatan komik. Dalam pendahuluan terdiri dari :

1.1 Latar Belakang

1.2 Maksud dan Tujuan

1.3 Waktu dan Tempat

1.4 Sistematika penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA, dalam bab ini dijelaskan mengenai macam-macam dan sejarah komik. Bab ini terdiri dari :

2.1 Sekilas tentang Komputer Grafis

2.2 Sekilas tentang Dekstop Publishing (DTP)

2.3 Sekilas tentang Corel Photo Paint

2.4 Sekilas tentang corel Draw

BAB III : DATA PEMBUATAN PRODUK, dalam bab ini dimuat penjelasan mengenai peralatan dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan komik.

BAB IV : ANALISA PEMBUATAN PRODUK, bab ini menjelaskan secara mendalam proses pembuatan komik.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini berisi kesimpulan dan saran serta evaluasi terhadap pelaksanaan tugas akhir ini.