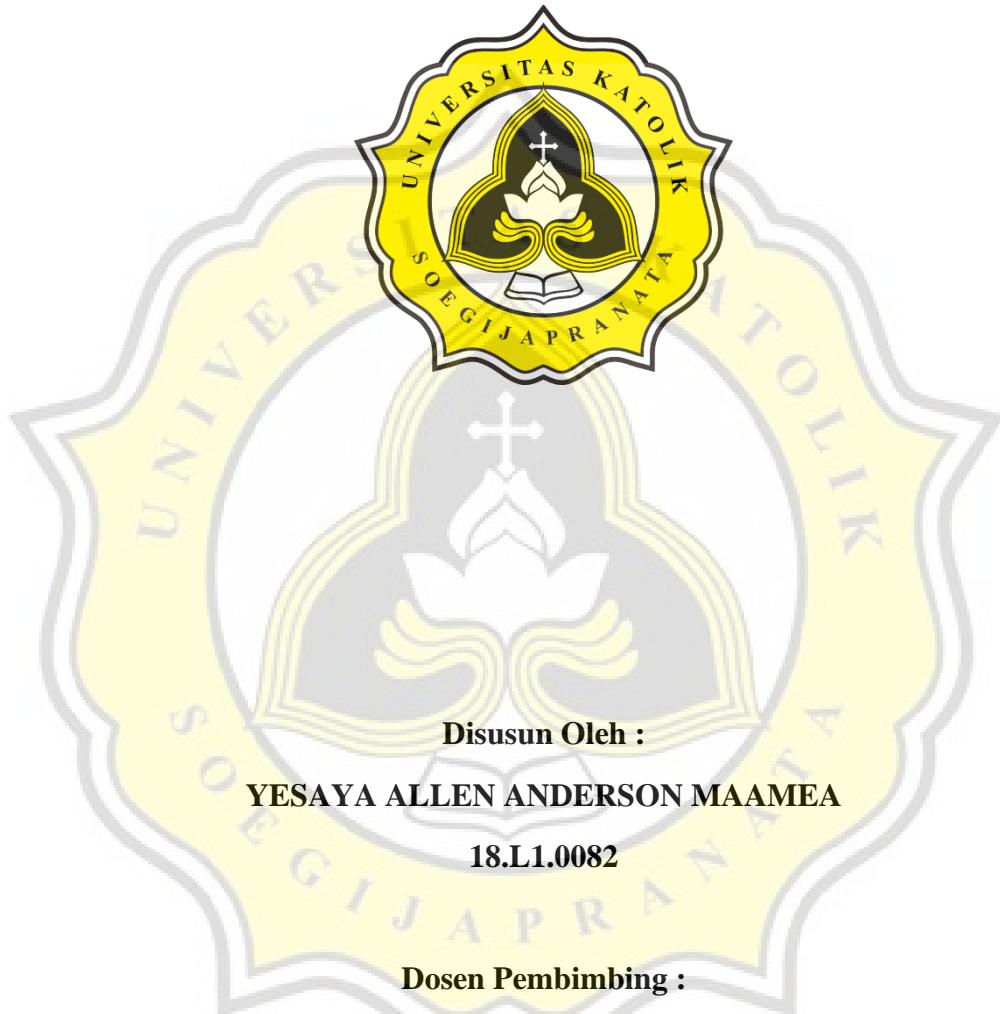


LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK BERTEMA FANTASI BERDASARKAN TEMPAT
PENINGGALAN BERSEJARAH DI KOTA SEMARANG



Disusun Oleh :

YESAYA ALLEN ANDERSON MAAMEA

18.L1.0082

Dosen Pembimbing :

Arwin Purnama Jati, S.Sn., GrapDipIDEA, MA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK BERTEMA FANTASI BERDASARKAN TEMPAT
PENINGGALAN BERSEJARAH DI KOTA SEMARANG

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Disusun Oleh :

YESAYA ALLEN ANDERSON MAAMEA

18.L1.0082

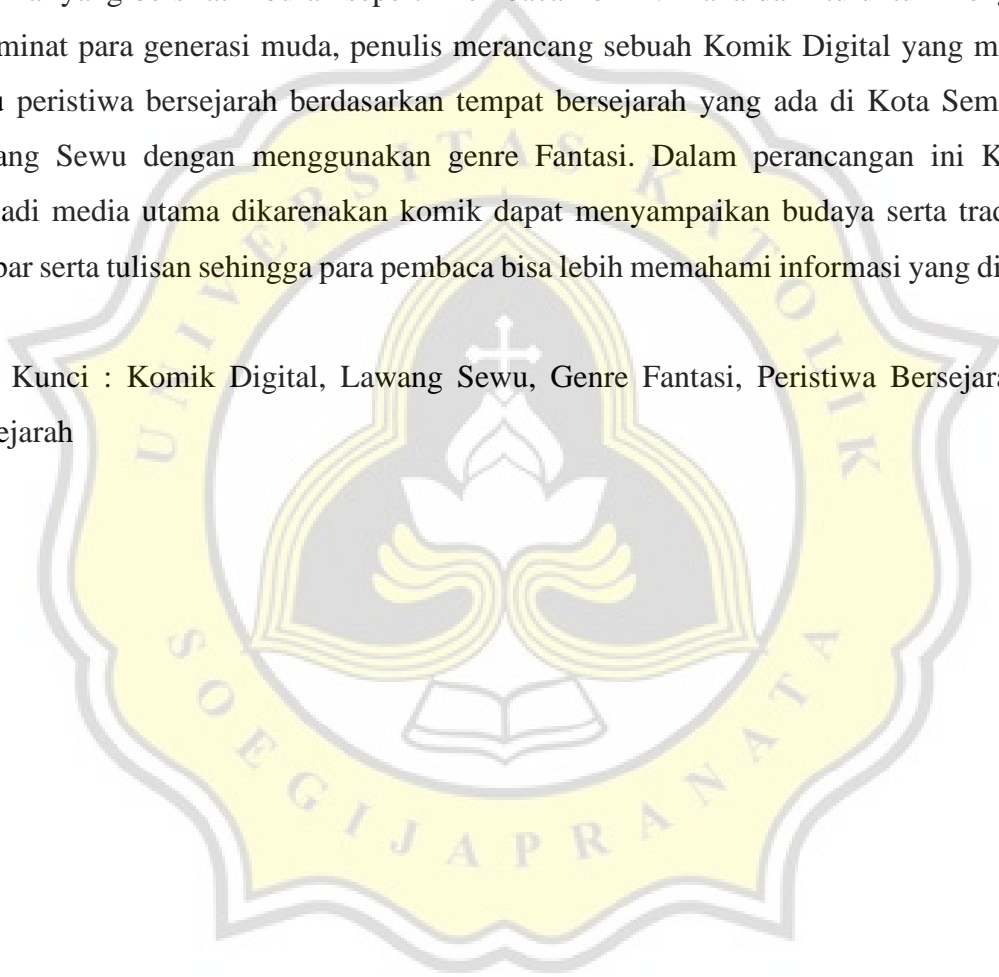
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

ABSTRAK

Komik merupakan media komunikasi visual yang paling umum dan sering dijumpai dan digemari oleh para generasi muda sekarang ini. Dikarenakan Komik merupakan salah satu sarana hiburan yang dapat membantu menghilangkan rasa stress, lelah, bosan dan sedih. Sekarang ini banyak generasi muda yang mulai melupakan dan kehilangan ketertarikan dalam mempelajari hal yang berbau sejarah dikarenakan mereka merasa bosan dan cenderung memilih hal – hal yang bersifat hiburan seperti membaca komik. Maka dari itu untuk mengembalikan lagi minat para generasi muda, penulis merancang sebuah Komik Digital yang menceritakan suatu peristiwa bersejarah berdasarkan tempat bersejarah yang ada di Kota Semarang yaitu Lawang Sewu dengan menggunakan genre Fantasi. Dalam perancangan ini Komik akan menjadi media utama dikarenakan komik dapat menyampaikan budaya serta tradisi melalui gambar serta tulisan sehingga para pembaca bisa lebih memahami informasi yang disampaikan.

Kata Kunci : Komik Digital, Lawang Sewu, Genre Fantasi, Peristiwa Bersejarah, Tempat Bersejarah



ABSTRACT

Comics are the most common visual communication media and are often found and favored by the younger generation today. Because Comics are a means of entertainment that can help relieve stress, fatigue, boredom and sadness. Nowadays, many young people are starting to forget and lose interest in learning historical things because they feel bored and tend to choose entertainment things such as reading comics. Therefore, to restore the interest of the younger generation, the author designs a Digital Comic that tells a historical event based on a historical place in the city of Semarang, namely Lawang Sewu using the Fantasy genre. In this design, comics will be the main media because comics can convey culture and tradition through images and writing so that readers can better understand the information conveyed.

Keywords: Digital Comic, Lawang Sewu, Fantasy Genre, Historical Events, Historical Places

