



**PERANCANGAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SELF-CRITICISM BAGI MAHASISWA DKV**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

CYNTHIA PUTRI OCTAVIANI
42322010071

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SELF-CRITICISM BAGI MAHASISWA DKV**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana**

**CYNTHIA PUTRI OCTAVIANI
42322010071**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cynthia Putri Octaviani
NIM : 42322010071
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Desain
Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perancangan Buku Komik sebagai Media Edukasi *Self-Criticism* Bagi Mahasiswa DKV” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 5 Juli 2026



Cynthia Putri Octaviani

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Cynthia Putri Octaviani
NIM : 42322010071
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Buku Komik sebagai Media Edukasi Self-Criticism bagi Mahasiswa DKV”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 10%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Cynthia Putri Octaviani
NIM : 42322010071
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Komik sebagai Media Edukasi
Self-Criticism bagi Mahasiswa DKV

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn)

NIDN: -

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

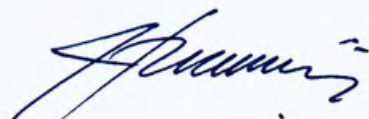
Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

ABSTRAK

Self-criticism atau kritik diri adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan penilaian negatif terhadap dirinya secara berlebihan yang dapat berdampak kepada kesehatan mental, kepercayaan diri, serta perkembangan pribadi. Kondisi ini banyak ditemukan dikalangan mahasiswa, dan mahasiswa DKV termasuk salah satunya. Mahasiswa DKV kerap dihadapkan pada tuntutan akademik, proses revisi karya, serta mudahnya seseorang untuk membandingkan hasil karya dan kemampuan diri dengan orang lain dalam berproses. Situasi tersebut menunjukkan perlunya media edukasi yang mampu menyampaikan pemahaman mengenai kritik di secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh target audiens. Oleh karena itu, perancangan ini menghasilkan buku komik edukasi mahasiswa berjudul "Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah" yang bertujuan memberikan pemahaman mengenai kritik diri dan ajakan untuk menghindari perilaku tersebut dengan berdamai dengan diri sendiri.

Perancangan komik ini menggunakan metode *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui tahapan tersebut, konsep cerita, visual, dan penyampaian pesan disusun berdasarkan kebutuhan serta karakteristik target audiens, yaitu mahasiswa DKV. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media komik edukasi dengan pendekatan *storytelling*, ilustrasi bergaya *stylized cartoon*, dan bahasa yang komunikatif mampu menyampaikan materi mengenai kritik diri dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, serta relevan dengan pengalaman pembaca. Komik "Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah" diharapkan dapat menjadi media edukasi yang membantu mahasiswa lebih memahami kritik diri dan mendorong terbentuknya hubungan yang lebih sehat dengan diri sendiri.

Kata Kunci: *Self-criticism*, buku komik, komik edukasi, *design thinking*

ABSTRACT

Self-criticism is the tendency to judge and evaluate oneself too harshly, which can negatively affect mental health, self-confidence, and personal growth. This issue is commonly experienced by university students, including those majoring in Visual Communication Design (VCD). Design students often face academic pressure, repeated design revisions, and the tendency to compare their work and abilities with others throughout the creative process. These conditions highlight the need for an educational medium that can explain self-criticism in a way that is engaging, easy to understand, and relevant to the target audience. Therefore, this project developed an educational comic titled "Questions and Answers with the Self That Always (Feels) Wrong" to increase awareness of self-criticism and encourage readers to overcome it by learning to accept and be kinder to themselves.

This comic was developed using the Design Thinking method, which consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Through these stages, the story, visual style, and message were designed based on the needs and characteristics of Visual Communication Design students as the target audience. The results show that an educational comic using a storytelling approach, stylized cartoon illustrations, and simple, communicative language can effectively present the topic of self-criticism in an engaging, relatable, and easy-to-understand way. It is expected that "Questions and Answers with the Self That Always (Feels) Wrong" can serve as an educational medium that helps students better understand self-criticism and encourages them to build a healthier relationship with themselves.

Keywords: *self-criticism, educational comic, storytelling, Visual Communication Design students, Design Thinking.*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan Rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dengan penuh rasa Syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan anugerah-Nya.
2. Kepada kedua orang tua dan kakak perempuan saya, Rinova Andriani yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan moral serta finansial yang tiada henti dari awal perkuliahan hingga proses program tugas akhir.
3. Ibu Wilsa, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan karya ini.
4. Ibu Nurul Adiningtyas, M.Psi., Psikolog, yang telah memberikan masukan, pandangan profesional, serta bimbingan dalam penyusunan materi guna memperkuat nilai edukatif pada karya ini.
5. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan sebagai perwakilan mitra yang telah memberikan masukan terkait karya saya.
6. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn., selaku Koordinator Tugas Akhir; serta Anwar Maulana, selaku Admin TU Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas dukungan, arahan, dan kelancaran administrasi selama proses Tugas Akhir.
7. Teman-teman dan sahabat penulis yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, dan dukungan dalam berbagai bentuk selama pengerjaan tugas akhir ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 5 Juli 2026

Cynthia Putri Octaviani

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Cynthia Putri Octaviani
NIM : 42322010071
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Komik sebagai Media
Edukasi *Self-Criticism* Bagi Mahasiswa DKV

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, 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.

Jakarta, 5 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Cynthia Putri Octaviani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	
ILMIAH DI REPOSITORI UMB	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
BAB II	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Target Perancangan	11
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
2.4 Skema Proses Desain	27
BAB III	44
3.1 Positioning dan Konsep Desain	44
3.2 Strategi Pesan	46
3.3 Strategi Visual	47
BAB IV	51
4.1 Deskripsi Karya	51
4.2 Pameran Karya	70
4.3 Hasil Uji Karya	72
BAB V	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Panel	14
Gambar 2. 2 Jenis-Jenis Balon Kata	16
Gambar 2.3 Komik Si Juki (Kiri) Komik Adulthood is a Myth (Kanan).....	17
Gambar 2.4 Manga Sailor Moon (Kiri) Komik Marvel (Kanan).....	17
Gambar 2.5 Komik Kingdom Cone (Kiri) Komik Godam (Kanan)	18
Gambar 2.6 Hue pada Warna	19
Gambar 2.7 Value Warna	19
Gambar 2.8 Design Thinking.....	27
Gambar 2.9 <i>Mindmapping</i>	32
Gambar 2.10 Moodboard Desain Karakter	32
Gambar 2.11 Moodboard Gaya Ilustrasi.....	33
Gambar 2.12 Moodboard Ragam Panel dan Layout Komik.....	33
Gambar 2.13 Moodboard Palet Warna dan Tipografi	33
Gambar 2.14 Sketsa Desain Karakter Selene.....	34
Gambar 2.15 Desain Akhir Karakter Selene	34
Gambar 2.16 Sketsa dan Final Desain Arin (Kiri) dan Aria (Kanan)	35
Gambar 2.17 Sketsa Alternatif Cover Komik	41
Gambar 2.18 Sketsa Storyboard Komik	42
Gambar 2.19 <i>Mockup Cover</i> Buku “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah”	43
Gambar 2.20 Potongan Komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah”	43
Gambar 4.1 Gaya Ilustrasi dalam komik	56
Gambar 4.2 <i>Character Sheet</i> Selene.....	56
Gambar 4.3 <i>Character Sheet</i> Arin.....	57
Gambar 4.4 <i>Character Sheet</i> Aria.....	58
Gambar 4.5 Color palette komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah”	59
Gambar 4.6 Tipografi Komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah”	60
Gambar 4.7 Bab 1 Komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah” ...	62
Gambar 4.8 Bab 2 Komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah” ...	64
Gambar 4.9 Bab 3 Komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah” ...	65
Gambar 4.10 Lembar Penutup Komik “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah”	65
Gambar 4.11 <i>Merchandise</i> “Tanya Jawab dengan Diri yang Selalu (Merasa) Salah” ..	66
Gambar 4.12 <i>Feeds</i> 1-3 Instagram @tanyajawabdiri.....	68
Gambar 4.13 <i>Feeds</i> 4-6 Instagram @tanyajawabdiri.....	68

Gambar 4.14 Poster Pameran (Kiri) dan <i>Repost</i> dari akun Instagram mitra DKV (Kanan)	69
Gambar 4.15 Kegiatan Pameran Berlangsung	69
Gambar 4.16 Hasil <i>Photobooth</i> pengunjung.....	70
Gambar 4.17 <i>Display</i> Karya Pameran.....	70
Gambar 4.18 Interaksi Pengunjung Pameran.....	71
Gambar 4.19 Pameris Pameran.....	71
Gambar 4.20 Pembukaan Pameran	71
Gambar 4.21 Data Usia 84 Responden	72
Gambar 4.22 Data Status 84 Responden.....	73
Gambar 4.23 Data Prodi 84 Responden.....	73
Gambar 4.24 Hasil dari Kuesioner 1.....	74
Gambar 4.25 Jawaban Kuesioner 2.....	75
Gambar 4.26 Jawaban Kuesioner 3.....	75
Gambar 4.27 Jawaban Kuesioner 4.....	76
Gambar 4.28 Jawaban Kuesioner 5.....	77
Gambar 4.29 Jawaban Kuesioner 6.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karya Sejenis dan Inspirasi karya	10
Tabel 2.2 Tabel <i>Empathy Map</i>	29
Tabel 2.3 Tabel <i>Jobs to be Done</i>	30
Tabel 2.4 Tabel 5W + 1H	31
Tabel 2.5 Tabel Alur Cerita Komik	41
Tabel 2.6 Tabel Konsep	46
Tabel 2.7 Tabel Strategi Pesan	47
Tabel 2.8 Tabel Alur Cerita Perbab	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	83
Lampiran 2. Lembar Pendaftaran Sidang Tugas Akhir.....	84
Lampiran 3. Catatan Perbaikan Tugas Akhir	85
Lampiran 4. Lembar Pernyataan Similarity Check.....	91
Lampiran 5. Kuesioner <i>Feedback</i> Karya	92
Lampiran 6. Kegiatan Pameran.....	93

