



**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL
UNTUK EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE
PADA MAHASISWA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Oleh:

**ZINDI ALFARIZI
IRAWAN**

42322010116

Dosen Pembimbing:
**Rizal Bay Khaqi S.Ds,
M.Sn**

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



**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL
UNTUK EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE
PADA MAHASISWA**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Oleh:

**ZINDI ALFARIZI
IRAWAN**

42322010116

Dosen Pembimbing:
**Rizal Bay Khaqi S.Ds,
M.Sn**

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

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zindi Alfarizi Irawan

NIM : 42322010116

Fakultas/Program Studi : Desain Seni dan Kreatif/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Perancangan Komik Strip Digital sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran tentang Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa”

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, 20 Juli 2026



Zindi Alfarizi Irawan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Zindi Alfarizi Irawan
NIM : 42322010116
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Strip Digital Untuk Edukasi
Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 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



(Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn)
NIDN: 321098302

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

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Zindi Alfarizi Irawan
NIM : 42322010116
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Komik Strip Digital Untuk Edukasi Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 16%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Zindi Alfarizi Irawan
NIM : 42322010116
Fakultas/Program Studi : Desain Seni dan Kreatif/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Strip Digital sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran tentang Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa

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, 20 Juli 2026

Yang menyatakan,



Zindi Alfarizi Irawan

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. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK)
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)
4. Rizal Bay Khaqi S.Ds, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini;
5. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, serta bantuan moral dan finansial sehingga saya dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan Sarjana Desain Komunikasi Visual.
6. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
7. Teman-teman panitia pameran tugas akhir serta seluruh audiens yang telah membantu pelaksanaan pameran dan memberikan masukan serta tanggapan terhadap karya yang saya rancang.
8. Narasumber ahli yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan wawancara, masukan, dan informasi sehingga dapat mendukung penyusunan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 20 Juli 2026



Zindi Alfarizi Irawan

PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL UNTUK EDUKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA

ZINDI ALFARIZI

IRAWAN

42322010116

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik strip digital sebagai media edukasi mengenai kecanduan *game online* pada mahasiswa. Variabel utama yang diteliti dalam perancangan ini adalah kecanduan *game online*, yang mencakup perilaku penggunaan game secara berlebihan, dampaknya terhadap aktivitas akademik, serta pengaruhnya terhadap manajemen waktu dan prioritas mahasiswa. Metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan desain komunikasi visual dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada 32 responden yang merupakan mahasiswa dengan rentang usia 18–29 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling berdasarkan kriteria mahasiswa yang aktif menggunakan media digital dan memiliki pengalaman bermain *game online*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menginterpretasikan hasil kuesioner serta menilai efektivitas desain komik sebagai media edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik strip digital “SEGAME LAGI?!” dinilai menarik secara visual, mudah dipahami, serta relevan dengan kehidupan mahasiswa. Mayoritas responden menyatakan bahwa ilustrasi, karakter, dan humor dalam komik membantu mereka memahami pesan edukatif mengenai dampak kecanduan *game online*. Selain itu, pesan yang disampaikan dianggap efektif dalam meningkatkan kesadaran audiens terhadap pentingnya mengatur waktu dan prioritas antara hiburan dan tanggung jawab akademik. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa komik strip digital dapat menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan edukasi mengenai kecanduan *game online* dengan pendekatan humor, *storytelling*, dan visual yang *relatable* bagi mahasiswa.

Kata Kunci : komik strip digital, kecanduan *game online*, mahasiswa, desain komunikasi visual, edukasi

DIGITAL COMIC STRIP DESIGN FOR EDUCATION ON ONLINE GAME ADDICTION AMONG UNIVERSITY

ZINDI ALFARIZI

IRAWAN

42322010116

ABSTRACT

This study aims to design a digital comic strip as an educational medium regarding online game addiction among university students. The main variable examined in this design is online game addiction, which includes excessive gaming behavior, its impact on academic activities, as well as its influence on students' time management and priorities. The design method used is a visual communication design approach, with data collection techniques including literature study, observation, and questionnaires distributed to 32 respondents consisting of university students aged 18–29 years. The sampling technique employed was purposive sampling based on the criteria of students who are active digital media users and have experience in playing online games. Data analysis was conducted using descriptive qualitative and quantitative methods to interpret questionnaire results and evaluate the effectiveness of the comic design as an educational medium. The results show that the digital comic strip “SEGAME LAGI?!” was perceived as visually appealing, easy to understand, and relevant to students' daily lives. Most respondents stated that the illustrations, characters, and humor in the comic helped them better understand the educational message regarding the impact of online game addiction. In addition, the message delivered was considered effective in increasing audience awareness of the importance of managing time and balancing entertainment with academic responsibilities. The conclusion of this study indicates that digital comic strips can serve as an effective visual communication medium in delivering education about online game addiction through humor, storytelling, and relatable visual approaches for university students.

Keywords: digital comic strip, online game addiction, university students, visual communication design, education

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	
ILMIAH DI REPOSITORI UMB	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat/Kontribusi Penelitian.....	3
 BAB II METODE PERANCANGAN.....	 5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan.....	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	13
2.4 Kaji Teori.....	16
2.5 Skema Proses Desain.....	18
 BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	 27
3.1 Positioning dan Konsep Perancangan.....	27
3.2 Strategi Pesan.....	27
3.3 Strategi Visual.....	29
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	31

BAB IV HASIL KARYA DKV.....	33
4.1 Deskripsi Karya.....	33
4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan.....	64
4.3 Pameran Karya.....	70
4.4 Hasil Uji Desain.....	71
4.5 Pembahasan Hasil Perancangan Berdasarkan Rumusan Masalah.....	82
4.6 Evaluasi Perancangan Karya.....	83
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
 DAFTAR PUSTAKA.	88
LAMPIRAN.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komik Strip Instagram Si Juki Sumber: @jukihoki	5
Gambar 2.2 Komik Webtoon Riinu (2015) sumber: Webtoon DOOR OF OPPOR TUNITY (Personal Project)	6
Gambar 2.3 Karya Tugas Akhir Komik Strip Digital Kirana Gusti Sri Maharani (2025) sumber: UNIVERSITAS Dinamika	7
Gambar 2.4 Karya Tugas Akhir Komik Strip Digital Ng, William Surya, Arief Agung S., dan Jacky Cahyadi (2016) sumber: Universitas Kristen Petra	8
Gambar 2.5 Karya Tugas Akhir Komik Strip Digital Michelle Amarta Devi sumber: UNIVERSITAS Dinamika.....	8
Gambar 2.6 <i>Mind Mapping</i> perancangan	21
Gambar 2.7 Sketsa Bentuk Dasar dan Sketsa Awal karakter Perancangan	21
Gambar 2.8 Sketsa Karakter Abay, Siplin, dan Pak Joko.....	22
Gambar 2.9 Sketsa Karakter Benda <i>Angle</i> Abay, Siplin, dan Pak Joko	22
Gambar 2.10 Final desain karakter perancangan	23
Gambar 2.11 Karakteristik tokoh Abay dalam perancangan	24
Gambar 2.12 Karakteristik tokoh Siplin dalam perancangan	24
Gambar 2.13 Karakteristik tokoh Pak Joko dalam perancangan	25
Gambar 2.14 Foto Display Karya Pameran Komik “SEGAMELAGI?!”	25
Gambar 4.1 Visual Judul Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!”	33
Gambar 4.2 Potongan Panel Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!”	33
Gambar 4.3 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 1	39
Gambar 4.4 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 2	39
Gambar 4.5 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 3	40
Gambar 4.6 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 4	40
Gambar 4.7 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 5	41
Gambar 4.8 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 6	41
Gambar 4.9 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 7	42
Gambar 4.10 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 8	42
Gambar 4.11 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 9	43
Gambar 4.12 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 10.....	43
Gambar 4.13 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 11.....	44
Gambar 4.14 Tampilan Karya Komik Strip Digital “SEGAME LAGI?!” 12.....	44
Gambar 4.15 Penggunaan warna dalam Visual Judul.....	45
Gambar 4.16 Penggunaan font <i>Times New Romans</i> dalam Visual Judul (Sumber: Sticky Creations).....	45
Gambar 4.17 <i>Jagged Edges Bubble</i> (Sumber: Mars Caroline Wibowo)	45
Gambar 4.18 Warna Komik	46
Gambar 4.19 Warna Karakter	47

Gambar 4.20	Warna Emosi Negatif (<i>Cool Color Palette</i>).....	48
Gambar 4.21	Warna Emosi Positif dan Intens (<i>Warm Color Palette</i>).....	49
Gambar 4.22	Warna Lingkungan (<i>Environmental Color</i>).....	50
Gambar 4.23	Penggunaan Tipografi “ <i>DigitalStrip</i> ”.....	51
Gambar 4.24	Desain karakter Abay	52
Gambar 4.25	Desain karakter Siplin	52
Gambar 4.26	Desain karakter Pak Joko	53
Gambar 4.27	Contoh Struktur panel dalam perancangan “SEGAME LAGI?!”.....	54
Gambar 4.28	Penggunaan <i>Basic Bubble</i>	55
Gambar 4.29	Penggunaan <i>Inwards Pointing Tail Bubble</i>	55
Gambar 4.30	Penggunaan <i>Jagged Edges Bubble</i>	56
Gambar 4.31	Penggunaan <i>Cloud Like Bubble</i>	56
Gambar 4.32	Penggunaan <i>Wavy Bubble</i>	57
Gambar 4.33	Efek Suara “BRAK!”	58
Gambar 4.34	Efek Suara “HA HA HA”	58
Gambar 4.35	Efek Suara “MANIAC!”	59
Gambar 4.36	Efek Suara “SAVAGE!”	59
Gambar 4.37	Garis Aksi Gerak.....	60
Gambar 4.38	Garis Aksi Getaran	60
Gambar 4.39	Garis Aksi Kejutan	61
Gambar 4.40	Garis Aksi Penekanan Panel	61
Gambar 4.41	Simbol Emosi “ZZZ”	62
Gambar 4.42	Simbol Emosi Tanda Seru (!).....	62
Gambar 4.43	Simbol Emosi Efek Blink (Kilau).....	63
Gambar 4.44	Simbol Emosi Spiral (Garis Melingkar).....	63
Gambar 4.45	Tampilan Instagram Komik “SEGAME LAGI?!”	66
Gambar 4.46	Tampilan Ketiga Poster A3 Review, Judul, Background Karakter.....	67
Gambar 4.47	Tampilan X Banner.....	68
Gambar 4.48	Tampilan Toetebag 1	69
Gambar 4.49	Tampilan Toetebag 2	69
Gambar 4.50	Tampilan Stiker	70
Gambar 4.51	Dokumentasi Kegiatan Pameran Berupa Foto Display 1 dan 2.....	71
Gambar 4.52	Dokumentasi Kegiatan Pameran Foto dengan Pengunjung 1 dan 2	71
Gambar 4.53	Tampilan Profile Instagram “SEGAME LAGI?!” 2.....	72
Gambar 4.54	Tampilan Instagram 12 Feed Komik “SEGAME LAGI?!”	73
Gambar 4.55	Tampilan Insight Instagram “SEGAME LAGI?!”	73
Gambar 4.56	Tampilan Salah Satu Unggahan Instagram “SEGAME LAGI?!”	74
Gambar 4.57	Responden form 1	74
Gambar 4.58	Responden form 2	75
Gambar 4.59	Responden form 3.....	75
Gambar 4.60	Responden form 4.....	76
Gambar 4.61	Responden form 5	76
Gambar 4.62	Responden form 6.....	77
Gambar 4.63	Responden form 7.....	77
Gambar 4.64	Responden form 8	77

Gambar 4.65 Responden form 9.....	78
Gambar 4.66 Responden form 10.....	78
Gambar 4.67 Responden form 11	79
Gambar 4.68 Responden form 12	79
Gambar 4.69 Responden form 13	80
Gambar 4.70 Responden form 14	80
Gambar 4.71 Responden form 15	81
Gambar 4.72 Responden form 16	81
Gambar 4.73 Responden form 17	81
Gambar 4.74 Menemukan Kekuatan Karya “SEGAME LAGI?!”	84
Gambar 4.75 Menemukan Kelemahan Karya “SEGAME LAGI?!”	85
Gambar L.1 Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	90
Gambar L.2 Kuesioner dan Feedback Audiens Akhir	92
Gambar L.3 Kuesioner dan Feedback Audiens Akhir 2	93
Gambar L.4 Formulir pendaftaran sidang	93
Gambar L.5 Catatan Dosen penguji 1.....	94
Gambar L.6 Catatan Dosen penguji 2.....	94
Gambar L.7 Catatan Dosen penguji 3.....	94
Gambar L.8 Hasil Acc revisi laporan Tugas Akhir	95
Gambar L.9 Similarity Check	96
Gambar L.10 Rekap foto-foto dokumentasi saat pameran.....	97



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Karya terdahulu Komik Strip.....	5
Tabel 2.	Aspek Positif dan Negatif aktivitas <i>game online</i>	19
Tabel 3.	Unsur Strategi Pesan Menggunakan 5W1H.....	28
Tabel 4.	Daftar Karya Komik dan Pesan.....	36
Tabel 5.	Daftar Tampilan Karya Komik.....	38
Tabel 6.	Verbatim Wawancara/Pertanyaan & Jawaban dengan ahli(Dosen Psikologi).....	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	90
Lampiran 2. Tabel Verbatim Wawancara/Pertanyaan & Jawaban dengan ahli(Dosen Psikologi).....	90
Lampiran 3. Kuesioner dan <i>Feedback</i> Audiens.....	92
Lampiran 4. Formulir pendaftaran sidang.....	93
Lampiran 5. Screenshot catatan dari Dosen Penguji.....	94
Lampiran 6. Hasil Acc revisi laporan Tugas Akhir	95
Lampiran 7. Similarity Check.....	96
Lampiran 8. Rekap dokumentasi pameran.....	97

