PERANCANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TENTANG DAMPAK PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

RIHHADATUL ‘AISY AFHA AZZAHRA
42322110010

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FALKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
(2026)

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TENTANG DAMPAK PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA

TUGAS AKHIR
APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

RIHHADATUL ‘AISY AFHA AZZAHRA
42322110010

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FALKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
(2026)

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rihhadatul 'Aisy Afha Azzahra

NIM : 42322110010

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

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul: "PERANCANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TENTANG DAMPAK PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA" 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 02 Agustus 2026

Yang Menyatakan,



lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama	: Rihhadatul 'Aisy Afha Azzahra
NIM	: 42322110010
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Media Komik Digital Tentang Dampak Perilaku Konsumtif Pada Remaja"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 17**%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS MERCU BUANA

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Rihhadatul 'Aisy Afha Azzahra
NIM	:	42322110010
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Media Komik Digital Tentang Dampak Perilaku Konsumtif Pada Remaja

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)	(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0306088302	NIDN: 0304039101

lib.mercubuana.ac.id

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. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak 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. Pihak SMP NEGERI 271 JAKARTA selaku mitra dari penulis yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis dalam melalukan penelitian serta pengumpulan data.
6. Orang tua dan keluarga perancang yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses perancangan tugas akhir ini.
7. Haekal Setiawan sebagai pasangan yang senantiasa mendukung dan membantu selama perancangan.
8. Teman-teman seperjuangan tugas akhir dan seluruh pihak yang telah membantu serta mendukung perancang.

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.

lib.mercubuana.ac.id

Jakarta, 02 Agustus 2026



Rihhadatul ‘Aisy Afha Azzahra

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama	: Rihhadatul 'Aisy Afha Azzahra
NIM	: 42322110010
Fakultas/Program Studi	: Desain dan Seni Kreatif/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: "PERANCANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TENTANG DAMPAK PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA"

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, mengalih media/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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 02 Agustus 2026

Yang menyatakan,



RIHHADATUL 'AISY A.A

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL TENTANG DAMPAK PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA

RIHHADATUL 'AISY AFHA AZZAHRA

ABSTRAK

Perilaku konsumtif pada remaja semakin meningkat akibat pengaruh media sosial, tren, dan lingkungan pertemanan. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 271 Jakarta, masih ditemukan siswa yang kesulitan membedakan antara kebutuhan dan keinginan sehingga cenderung melakukan pembelian secara impulsif. Oleh karena itu, dirancang komik digital webtoon "Hemat vs Tamat" sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak perilaku konsumtif dan pentingnya mengelola keuangan sejak dini.

Perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner, dengan strategi komunikasi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Komik disajikan menggunakan ilustrasi digital semi-realis, layout vertikal khas webtoon, serta bahasa yang komunikatif agar sesuai dengan karakteristik remaja.

Hasil uji desain menunjukkan bahwa komik mampu menyampaikan pesan dengan baik. Sebagian besar responden menilai visual komik menarik, alur cerita mudah dipahami, serta pesan edukatif yang disampaikan relevan dan mampu menambah wawasan mengenai perilaku konsumtif. Dengan demikian, komik digital "Hemat vs Tamat" dinilai layak sebagai media edukasi yang menarik dan efektif bagi remaja.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Kata kunci: komik digital, webtoon, perilaku konsumtif, remaja, media edukasi.

lib.mercubuana.ac.id

THE DESIGN OF A DIGITAL COMIC AS AN EDUCATIONAL MEDIUM ON THE IMPACTS OF CONSUMERIST BEHAVIOR AMONG ADOLESCENTS

RIHHADATUL 'AISY AFHA AZZAHRA

ABSTRACT

Consumptive behavior among adolescents has increased due to the influence of social media, trends, and peer environments. Observations conducted at SMP Negeri 271 Jakarta revealed that many students still have difficulty distinguishing between needs and wants, leading to impulsive purchasing behavior. Therefore, the digital Webtoon comic Hemat vs Tamat was designed as an educational medium to raise adolescents' awareness of the negative impacts of consumptive behavior and the importance of managing personal finances from an early age.

This design project employed observation, interviews, literature review, and questionnaires as data collection methods, while applying the AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) communication strategy. The comic features semi-realistic digital illustrations, a vertical Webtoon-style layout, and communicative language tailored to the characteristics of adolescent readers.

The evaluation results indicate that the comic effectively communicates its intended educational message. Most respondents found the visual presentation appealing, the storyline easy to understand, and the educational content relevant and informative in enhancing their understanding of consumptive behavior. Therefore, the digital comic Hemat vs Tamat was found to be an engaging and effective educational medium for adolescents.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Keywords: *digital comic, webtoon, consumerist behavior, adolescents, educational media.*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL 0
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 TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Perancangan 1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan 3
1.3 Tujuan Perancangan 4
1.4 Manfaat Perancangan 4
BAB II METODE PERANCANGAN 6
2.1 Orisinalitas 6
2.2 Target Perancangan 11
2.2.1 Segmentasi 12
2.2.2 *Targeting* 13
2.2.3 *Positioning* 14
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi 14
2.3.1 Relevansi Perancangan 14
2.3.2 Konsekuensi Studi 15
2.4 Skema Proses Desain 17
2.4.1 *Emphatize* 18
2.4.2 *Define* 20
2.4.3 Ideate 21
2.4.4 *Prototype* 31

lib.mercubuana.ac.id

2.4.5 *Testing* 33
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN 34
3.1 *Positioning* & Konsep Desain 34
3.2 Strategi Pesan 34
3.3 Strategi Visual 36
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual 36
3.3.2 Gaya Desain yang Digunakan 37
3.3.3 Gaya Bahasa Visual yang Digunakan 38
3.4 Strategi Distribusi Karya 39
3.4.1 *Attention* 40
3.4.2 *Interest* 41
3.4.3 *Search* 42
3.4.4 *Action* 43
3.4.5 *Share* 45
BAB IV HASIL KARYA DKV 47
4.1 Deskripsi Karya 47
4.1.1 Visual Karya 47
4.1.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan 70
4.2 Pameran Karya 73
4.3 Hasil Uji Desain 74
4.3.1 Profil pengguna 75
4.3.2 Umpan balik pengguna 77
4.4 Evaluasi Perancangan Karya 81
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya 81
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya 82
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya 82
BAB V KESIMPULAN & SARAN 83
5.1 Kesimpulan 83
5.2 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN 87

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya 7
Tabel 2.2 Target Audiens Primer 12
Tabel 2.3 Target Audiens Sekunder 12
Tabel 2.4 Storyline Komik Digital 29
Tabel 4.1 Premis dan Sinopsis Webtoon 48

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Design Thinking 17
Gambar 2.2 Skema Proses Perancangan Design Thinking 18
Gambar 2.3 Empathy Map 19
Gambar 2.4 Jobs To Be Done 21
Gambar 2.5 Brainstorming 22
Gambar 2.6 Moodboard 23
Gambar 2.7 Desain Karakter Chika 24
Gambar 2.8 Desain Karakter Reno 24
Gambar 2.9 Desain Karakter Naya dan Dita 25
Gambar 2.10 Desain Karakter Obet dan Zevan 25
Gambar 2.11 Desain Karakter Chibi Version 26
Gambar 2.12 Desain Karakter Orang Tua Chika 26
Gambar 2.13 Desain Karakter Orang Tua Reno 27
Gambar 2.14 Desain Karakter Chibi Angel & Demon 27
Gambar 2.15 Desain Cover 28
Gambar 2.16 Storyboard Komik Digital 31
Gambar 2.17 Final Design 32
Gambar 2.18 Media Pendukung 32
Gambar 2.19 Dokumentasi Testing 33
Gambar 3.1 Visual Webtoon “Hemat vs Tamat” 38
Gambar 3.2 Anime Ace Font 38
Gambar 3.3 Efek Suara dan Garis Gerak 39
Gambar 3.4 Sneak Peak Post 40
Gambar 3.5 Meet The Characters Post 40
Gambar 3.6 Information Feeds 41
Gambar 3.7 Information Feeds (2) 42
Gambar 3.8 Postingan Barcode Menuju Webtoon 43
Gambar 3.9 Postingan Jadwal Pameran Karya 43
Gambar 3.10 Highlight Untuk Informasi Lebih Detail 43
Gambar 3.11 Target Mengunjungi Tempat Pameran 44
Gambar 3.12 Interaksi dan Keseruan Dengan Target 44
Gambar 3.13 Target mengikuti dan menyukai Akun Media Sosial 45
Gambar 3.14 Postingan Instastory Keseruan Pengunjung 46
Gambar 4.1 Desain Karakter Webtoon “Hemat vs Tamat” 49
Gambar 4.2 Desain Karakter Webtoon “Hemat vs Tamat” Chibi 50
Gambar 4.3 Color Palette Webtoon “Hemat Vs Tamat” 50
Gambar 4.4 Typography 52
Gambar 4.5 Pengaplikasian Font Anime Ace 53
Gambar 4.6 Pengaplikasian Font Sprite Graffiti 53
Gambar 4.7 Balon Percakapan 54
Gambar 4.8 Balon Pikiran 54
Gambar 4.9 Balon Teriakan 55
Gambar 4.10 Balon Bisikan 55
Gambar 4.11 Balon Percakapan Majemuk 55
Gambar 4.12 Garis Gerak 56

lib.mercubuana.ac.id

Gambar 4.13 Efek Suara 56
Gambar 4.14 Eye Level Angle 57
Gambar 4.15 High Angle 58
Gambar 4.16 Low Angle 58
Gambar 4.17 Panel Full Layar 59
Gambar 4.18 Panel Standar 59
Gambar 4.19 Close-up Panel 60
Gambar 4.20 Broken Panel 60
Gambar 4.21 Long Shoot 61
Gambar 4.22 Medium Shoot 61
Gambar 4.23 Close-up 61
Gambar 4.24 Extreme Close-up 62
Gambar 4.25 Tampilan Cover dan Episode Webtoon 63
Gambar 4.26 Pre-Story - "Kenalan Yuk" 63
Gambar 4.27 Episode 1 – "Chika dan Lingkungannya" 64
Gambar 4.28 Episode 2 – "Reno dan Lingkungannya" 64
Gambar 4.29 Episode 3 – "Gengsi atau Kebutuhan?" 65
Gambar 4.30 Episode 4 – "Hemat atau Tamat?" 65
Gambar 4.31 After Story – "Penyebab dan Cara Mencegah Perilaku Konsumtif Pada Remaja" 66
Gambar 4.32 Acrylic Keychain 67
Gambar 4.33 Pin 67
Gambar 4.34 Kiss Cut Sticker 68
Gambar 4.35 Die Cut Sticker 68
Gambar 4.36 T-Shirt 68
Gambar 4.37 Canvas Totebag 69
Gambar 4.38 Kipas Tangan 69
Gambar 4.39 Tumbler dan Mug 69
Gambar 4.40 Notebook 70
Gambar 4.41 Display Pameran Karya 73
Gambar 4.42 Pengunjung Pameran 74
Gambar 4.43 Usia Responden 75
Gambar 4.44 Kelas Responden Khusus Siswa-Siswi SMP Negeri 271 Jakarta ... 75
Gambar 4.45 Pertanyaan Mengenai Alur Komik 77
Gambar 4.46 Pertanyaan Mengenai Penyampaian Pesan 78
Gambar 4.47 Pertanyaan Mengenai Visual Komik 79
Gambar 4.48 Pertanyaan Mengenai pemahaman komik bagi target 79

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan Tugas Akhir 87
Lampiran 2. Lembar Pendaftaran Sidang Tugas Akhir 88
Lampiran 3. Catatan Komentar Dosen Penguji Sidang dan Perbaikan 89
Lampiran 4. Rekap Dokumentasi Pameran 91
Lampiran 5. Kuesioner 92
Lampiran 6. Surat Ketersediaan Kerja Sama Mitra 93
Lampiran 7. Hasil Karya 94
Lampiran 8. Curriculum Vitae 95

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id