PERANCANGAN KOMIK (SKRIPSI, SANDAL, DAN SEGENGGAM MITOS!) PADA MEDIA DIGITAL *WEBTOON*

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

Alicia Febi Nur Arsita

42319010030

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Seni dan Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2025

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN KOMIK (SKRIPSI, SANDAL, DAN SEGENGGAM MITOS!) PADA MEDIA DIGITAL *WEBTOON*

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat

dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh :

Alicia Febi Nur Arsita

42319010030

Dosen Pembimbing :

Agustan,S.Pd,M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Seni dan Kreatif

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2025

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Alicia Febi Nur Arsita
Nomor Induk Mahasiswa	: 42319010030
Jurusan/Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 29 Juli 202

Yang memberikan pernyataan,



Alicia Febi Nur Arsita

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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	: Alicia Febi Nur Arsita
NIM	: 42319010030
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Pecangan Komik (skripsi, sandal, dan segenggam mitos) pada Media Webtoon"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 11 Agustus 2025 didapatkan nilai persentase sebesar **5%.**

Jakarta, 11 Agustus 2025
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

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Alicia Febi Nur Arsita
NIM	: 42319010030
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Pecangan Komik (skripsi, sandal, dan segenggam mitos) pada Media Webtoon

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing	: Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN	: 0303038604
Ketua Penguji	: Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN	: 0303038604
Penguji 1	: Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN	: 0321098302
Penguji 2	: Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN	: 0301098803

Jakarta, 8 Agustus 2025

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.)

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyusun Proposal Tugas Akhir dengan judul *"Perancangan Komik (Skripsi, Sandal, dan Segenggam Mitos!) pada Media Digital Webtoon"* dengan baik dan lancar. Proposal ini disusun sebagai langkah awal dalam merancang karya komik digital yang diharapkan mampu mengangkat fenomena budaya lokal, khususnya mitos-mitos tradisional, ke dalam medium populer yang dekat dengan generasi muda. Ide perancangan ini berangkat dari pengalaman personal penulis dalam mengamati beragam mitos yang masih hidup di masyarakat pedesaan, serta keinginan untuk membingkai nilai-nilai budaya tersebut melalui pendekatan cerita ringan, humor, dan ilustrasi visual. Webtoon dipilih sebagai media karena jangkauannya yang luas dan kemampuannya menyampaikan pesan dengan cara yang menarik, kreatif, serta mudah dipahami oleh pembaca masa kini.Dalam penyusunan proposal ini, penulis menyadari banyak dukungan, masukan, dan bantuan yang diberikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan kesehatan yang diberikan.
2. Kedua orang tua penulis, atas doa, dukungan, dan semangat yang tiada henti.
3. Ibu/Bapak Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan masukan dalam penyusunan proposal ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi, atas ilmu dan dukungan yang telah diberikan.
5. Semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga proposal ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar karya ini dapat dikembangkan menjadi komik digital yang lebih baik pada tahap perancangan selanjutnya. Semoga proposal ini dapat memberikan gambaran, inspirasi, serta kontribusi dalam pengembangan karya kreatif berbasis budaya lokal

lib.mercubuana.ac.id

Jakarta, 20 Juli 2025

Penulis

Alicia Febi Nur Arsita

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	: Alicia Febi Nur Arsita
NIM	: 42319010030
Fakultas/Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Disertasi	: Perancangan Komik (Skripsi, Sandal, Dan Segenggam Mitos!) Pada Media Digital *Webtoon*

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 Disertasi 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, 4 November 2026

Yang menyatakan,



(Alicia Febi Nur Arsita)

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN KOMIK (SKRIPSI, SANDAL, DAN SEGENGGAM MITOS!) PADA MEDIA DIGITAL *WEBTOON*

Alicia Febi Nur Arsita

NIM (42319010030)

ABSTRAK

Dengan munculnya media digital, ada kesempatan baru untuk menyampaikan cerita dan pesan budaya melalui format visual yang inovatif dan interaktif. Tujuan dari proyek perancangan komik "Skripsi, Sandal, dan Segenggam Mitos!" adalah untuk mengangkat mitos lokal yang masih ada di masyarakat pedesaan Jawa ke dalam platform webtoon yang lebih dekat dengan generasi muda. Komik ini berpusat pada hubungan antara karakter utama bernama Arial dan neneknya; interaksi ini menunjukkan perbedaan antara cara berpikir kontemporer dan kepercayaan konvensional.

Metode perancangan yang digunakan mencakup tahap penelitian kualitatif yang melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan penelitian literatur tentang mitos-mitos Jawa. Tahap berikutnya mencakup pembuatan ide cerita, desain karakter, dan visualisasi panel komik. Untuk menjaga nilai budaya yang ingin disampaikan, gaya visual yang ringan, ekspresif, dan humoris digunakan untuk menarik pembaca. Diharapkan hasil perancangan akan menghasilkan ide webtoon yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan makna di balik mitos dan memungkinkan generasi muda berbicara tentang nilai-nilai budaya lokal. Dengan menggunakan media webtoon, karya ini akan menjadi sarana kreatif untuk mencatat dan menginterpretasikan kembali kearifan lokal agar tetap relevan di era modern.

Kata Kunci: *komik digital, webtoon, mitos Jawa, budaya lokal, perancangan visual*

lib.mercubuana.ac.id

COMIC DESIGN (THESIS, SANDALS, AND A HANDFUL OF MYTHS!) ON DIGITAL MEDIA WEBTOON

Alicia Febi Nur Arsita

NIM (42319010030)

ABSTRACT

Stories and cultural themes may now be told in innovative and engaging visual formats thanks to the growth of digital media. By incorporating local myths that are still prevalent in rural Javanese communities into the webtoon format, this comic design project, "Skripsi, Sandal, dan Segenggam Mitos!" seeks to make them more relevant to younger audiences. The main character Arial's relationship with her grandmother, which symbolizes the conflict between conventional wisdom and modern thought, is the main subject of the comic.

The design approach incorporates qualitative research, which gathers information from literature reviews on Javanese myths, interviews, and observation. Character design, comic panel graphics, and plot concept creation come next. In order to draw readers in while preserving the core of the cultural values being communicated, the visual style is intended to be light, expressive, and amusing. It is anticipated that this design would result in an educational and entertaining webtoon concept that explains the significance of the myths and encourages discussion between younger generations and local cultural values. In order to stay relevant in the digital age, this work creatively documents and reinterprets local wisdom through the webtoon format.

Keywords: *webtoon, Javanese myths, digital comics, local culture, and visual design.*

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 KARYA ILMIAH DI REPOSITORI UMB vi

ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Maasalah 4
1.3 Tujuan Perancangan 4
1.4 Manfaat Perancangan 4
1.4.1. Manfaat Bagi Perancang 4
1.4.2. Manfaat Bagi Pendidikan 5
1.4.3. Manfaat Bagi Designer Dan Ilustrator 5

BAB II DATA DAN ANALISA PERANCANGAN 6

2.1. Data Aspek Komunikasi Perancangan 6
2.1.1. Komik 6
2.1.2. Webtoon 6
2.2. Data Aspek Tehnik dan perancangan 7
2.3. Data Aspek Keindahan Perancangan 8
2.3.1. Pengertian Panel Komik 8
2.3.2. Panel Baris 8
2.3.3. Panel Tanpa Bingkai 9

lib.mercubuana.ac.id

2.3.4. Panel Kolom 10
2.3.5. Panel Kombinasi 11
2.3.6. Layout Diagonal 11
2.3.7. Inset 12
2.3.8. Overlaping 12
2.3.9. Broken Frames 13
2.3.10. Anatomi Komik 13
2.4. Ekspresi 14
2.5. Pose 14
2.6. Aksesoris 14
2.7. Teori Warna 15
2.7.1. Warna Primer 15
2.7.2. Warna Sekunder 16
2.7.3. Warna Tersier 17
2.7.4. Warna Monokromatik 18
2.7.5. Wanrna Akromatik 20
2.8. Visual Storyteling Pada Komik 21

BAB III METODE PERANCANGAN 23

3.1. Orisinalitas 23
3.1.1. Pentingnya Membuat Karya 25
3.2. Target Audience 26
3.2.1. Target Primer 27
3.2.2. Target Sekunder 27
3.3. Relevansi dan konsekuensi study 27
3.3.1. Kelengkapan Peralatan 28
3.3.2. Perangkat Keras (Hardware) 28
3.3.3. Perangkat Lunak (Software) 28
3.3.4. Material 29
3.4. Biaya Perancangan dan Produksi 29
3.4.1. Biaya Praproduksi 29
3.4.2. Biaya Produksi 29
3.4.3. Biaya Pameran 29

lib.mercubuana.ac.id

3.5. Skema Proses Kerja 30
3.5.1. Menentukan Ide Dan Maasalah 30
3.5.2. Data Dan Referensi 30
3.5.3. Narasi Cerita 31
3.5.4. Sketsa Karakter dan Desain Karakter 31
3.5.5. Sketsa Komik 31
3.5.6. Lineart dan Coloring Pada Komik 31
3.5.7. Finishing dan Penerapan Tipografi serta Dialog 31
3.5.8. Realisasi Karya dan Pameran 31

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN HASIL DESAIN 32

4.1. Tataran Lingkungan 32
4.1.1. Analisa Pengguna 32
4.2.1. Kontribusi Pada Masyarakat 32
4.2. Tataran Media 32
4.2.1. Cara Kerja Karya 32
4.2.2. Cara Penyebaran 33
4.3. Tataran Karya 33
4.3.1. Deskripsi Karya 33
4.3.2. Spesifikasi Teknik Karya 39
4.3.3. Desain Layout Karya 40
4.4. Tataran Elemen Visual 41
4.4.1. Konsep Visual 41
4.4.2. Warna 43
4..4.3. Tipografi 44
4.5. Konsep Material 46
4.6. Tahapan Perancangan 46
4.7. Hasil Desain 50
4.7.1. Media Utama 50
4.7.2. Sketsa Episode 1 51
4.7.3. Final Episode 1 51

lib.mercubuana.ac.id

4.7.4. Sketsa Episode 2 52
4.7.5. Final Episode 2 52
4.7.6. Sketsa Episode 3 53
4.7.7. Final Episode 3 53
4.7.8. Media Pendukung 53

BAB V UJI DESAIN 56
5.1. Kegiatan Uji Desain 56
5.2. Kritik dan Saran 57
5.3. Apresiasi 58

BAB VI KESIMPULAN 59
DAFTAR PUSTAKA 60
LAMPIRAN 62

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Karya pembanding sumber Mitos indonesia | LINE WEBTOON 23

Tabel 2.1 Deskripsi karya Pembanding sumber pribadi 25

Tabel 3.1 Biaya Perancangan Sumber Pribadi 30

Tabel 4.1 Contoh Wilayah 32

Tabel 5.1 Alur Cerita 39

Tabel 6.1 Story Board 49

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar 1 : (92) Pinterest) 9

Gambar 2.1 : (92) Pinterest 10

Gambar 3.1 sumber (pinterest) 10

Gambar 4.1 Sumber (Pinterest)..... 11

Gambar 5.1 Sumber (Analyzing Comics 101)..... 12

Gambar 6.1 Sumber (Analyzing Comics 101)..... 12

Gambar 7.1 Sumber (Analyzing Comics 101)..... 12

Gambar 8.1 Sumber (Analyzing Comics 101)..... 13

Gambar 9.1 Warna Primer Sumber Penjelasan Warna Primer, Sekunder dan Tersier Lengkap | Kuliah Desain)..... 16

Gambar 10.1 Warna Sekunder sumber (Penjelasan Warna Primer, Sekunder dan Tersier Lengkap | Kuliah Desain)..... 17

Gambar 11.1 Warna Tersier sumber (Penjelasan Warna Primer, Sekunder dan Tersier Lengkap | Kuliah Desain) 18

Gambar 12.1 Warna Monokrom (Pinterest) 18

Gambar 13.1 Warna Tone (Pinterest) 19

Gambar 14.1 Warna Akromatik Sumber (Pinterest)..... 20

Gambar 15.1 Panel sumber pribadi..... 34

Gambar 16.1 Spesifikasi karya Sumber Pribadi 39

Gambar 17.1 Episode 1 (Dokumen Pribadi)..... 40

Gambar 18.1 Ilustrasi Cover Sumber Pribadi..... 41

Gambar 19.1 Desain Karakter utama Sumber Pribadi 42

Gambar 20.1 Desain Karakter Nenek Dokumen Pribadi 43

Gambar 21.1 Tipografi Judul Komik Digital Webtoon

“Skripsi,Sandal,Dan segenggam Mitos” 44

lib.mercubuana.ac.id

Gambar 22.1 Halaman Komik Digital (Dokumentasi Pribadi) 50
Gambar 23.1 Sketsa episode 1(Dokumentasi Pribadi)..... 51
Gambar 24.1 Final Episode 1 (Dokumentasi Pribadi) 51
Gambar 25.1 Sketsa episode 2 (Dokumentasi Pribadi)..... 52
Gambar 26.1 Final Episode 2 (Dokumentasi Pribadi) 52
Gambar 27.1 Sketsa episode 3 (Dokumentasi Pribadi)..... 53
Gambar 28.1 Final Episode 3 (Dokumen Pribadi)..... 53
Gambar 29.1 Media Pendukung Standee Akrilik (Dokumentasi Pribadi)..... 54
Gambar 30.1 Media Pendukung Stiker (Dokumentasi Pribadi) 54
Gambar 31.1 Media Pendukung X Banner Dan Poster (Dokumen Pribadi) 54
Gambar 32.1 Media Pendukung Mug (Dokumen Pribadi)..... 55
Gambar 33.1 Media Pendukung T-shirt dan X-Banner 55
Gambar 34.1 Kegiatan Uji Desain 56
Gambar 35.1 Keritik Dan Saran..... 57
Gambar 36.1 Apresiasi 58

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Dokumentasi Pameran 62
Lampiran 2.1 Data Kuesioner Feedback Voting 63
Lampiran 3.1 Hasil Sidang 65
Lampiran 4.1 Kartu Asistensi 66

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id