



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN ILUSTRASI KOMIK DENGAN JUDUL
“K-O GAME ONLINE” DALAM MENSOSIALISASIKAN
DAMPAK NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE
DIKALANGAN REMAJA**

SKRIPSI APLIKATIF

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Strata 1 (S1) Komunikasi Bidang studi Visual And Art Communication

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :

Rizal Ramadhan

44412010046

Visual & Art Communication

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

Jakarta

2016



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul : PERANCANGAN ILUSTRASI KOMIK DENGAN JUDUL “K-O
GAME ONLINE” DALAM MENSOSIALISIKAN DAMPAK
NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN
REMAJA**

Nama : Rizal Ramadhan

NIM : 44412010046

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 1 Juli 2016

Mengetahui,

UNIVERSITAS

Pembimbing I

Ira Purwitasari, S.Sos., M.Ikom.

Pembimbing II

Ananta Hari Noorsasetya, S. Sn. M. Ikom



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF

**Judul : PERANCANGAN ILUSTRASI KOMIK DENGAN JUDUL “K-O
GAME ONLINE” DALAM MENSOSIALISASIKAN DAMPAK
NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN
REMAJA**

Nama : Rizal Ramadhan

NIM : 44412010046

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 1 Juli 2016

Ketua Sidang

Afdal Makkuraga Putra, Dr, M. Si

(.....)

Penguji Ahli

A. Judhie Setiawan, SE, M.Si

(.....)

Pembimbing I

Ira Purwitasari, S.Sos., M.Ikom

(.....)

Pembimbing II

Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn., M.Ikom

(.....)



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF

Judul : PERANCANGAN ILUSTRASI KOMIK DENGAN JUDUL “K-O
GAME ONLINE” DALAM MENSOSIALISASIKAN DAMPAK
NEGATIF BERMAIN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA

Nama : Rizal Ramadhan

NIM : 44412010046

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 1 Juli 2016

Disetujui dan diterima oleh

Pembimbing I

Ira Purwitasari, S.Sos., M.Ikom.

Pembimbing II

Ananta Hari Noorsasetya, S. Sn.
M. Ikom

**Ketua Bidang Studi Visual and
Art Communication**

Ira Purwitasari, S. Sos., M. Ikom.

**Ketua Program Studi Ilmu
Komunikasi**

Dr. Ahmad Mulyana M.Si

Dekan Fakultas Ilmu

Komunikasi

Dr. Agustina Zubair, M.Si

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Yang Mahe Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi aplikatif yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Komik Dengan Judul K-O Game Online Dalam Mensosialisasikan Dampak Negatif Bermain Game Online Dikalangan Remaja”.

Penyusunan skripsi aplikatif ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi dengan program studi visual and art communication pada fakultas fikom. penulis dapat menyelesaikan skripsi aplikatif ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan samapa pada penyusunan skripsi aplikatif inisangatlah sulit bagi penulis untuntut menyelesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih pada :

1. Ibu Ira Purwitasari, S. Sos, M. Ikom selaku pembimbing dan juga Ketua Bidang Studi Visual and Art Communication yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu dalam penyusunan skripsi aplikatif ini, karena berkat saran dan arahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi aplikatif ini.
2. Bapak Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn selaku pembimbing juga dalam penyusunan skripsi aplikatif ini, karena berkat saran dan arahnya penulis bisa menyelesaikan skripsi aplikatif ini.

3. Segenap untuk para dosen terutama dosen pengajar di program studi Visual And Art Commnucation yang selama ini sudah memberika ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
4. Universitas Mercu Buana terima kasih karena penulis bisa menimba ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama disini.
5. Kedua orang tua, Ibu Ade Kurniawati dan Bapak Yana Kartamihardja lalu adik Fajar Ramadhan dan Muhmmad Fariz yang selama ini telah memberi dukungan dan doanya kepada penulis selama pengerjaan skripsi aplikatif hingga bisa menyelesaikannya.
6. Guru – guru yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama penulis bersekolah di SDN Karya Bakti 1, SMPN 3 Serpong dan SMKN 1 Tangerang Selatan.
7. Ardanareswari Ayu Pitaloka terima kasih atas data-data penelitiannya yang bermanfaat dan dapat membantu penyusunan skripsi aplikatif ini.
8. Ari Guntur Purnomo rekan satu tim yang membuat skripsi aplikatif ini bersama – sama.
9. Teman – teman dan sahabat yang berada di Viacom, terutama angkatan 2012 yaitu : Abas, Ari, Masykur, Rama, Ipul, Ihsan, Ayat, Adrian, mbak Ani, Bengawan, Devy, Indah, Azis,Ike, Ulfa, Michael, Bebby, Oddy.

10. Teman – teman yang pernah berada di Viacom 2012 yaitu Alviano Soe, Ahmad Najib, Ridho terima kasih atau dukungannya selama berada di perkuliahan.

Skripsi aplikatif ini semoga bisa bermanfaat bagi orang lain untuk menambah ilmu dan pengetahuan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Skripsi Aplikatif ini, oleh karena ini penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar dapat menjadi semakin baik lagi dalam penulisan yang selanjutnya.



Jakarta, Juni 2016

Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABLE	xi
ABSTRAK	xii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	9
1.3 Tujuan Perancangan	9
1.4 Manfaat Perancangan	9
1.4.1 Manfaat akademis	9
1.4.2 Manfaat praktis	10
BAB II	11
2.1 Komunikasi	11
2.1.1 Proses Komunikasi	13
2.2 Komunikasi visual	15
2.2.1 Mengolah Kreativitas Dalam Komunikasi Visual	16
2.3 Tipografi	16
2.4 Layout	17
2.5 Komik	19
2.5.1 Unsur – Unsur Dalam Komik	20
2.5.2 Genre Komik	24
2.6 Warna	31
2.7 Manga	34
2.8 komunikasi visual dalam prencangan komik	37
2.9 Remaja	38

2.10	Game Online	41
2.10.1	Dampak negatife game	45
2.11	Ilustrasi.....	46
2.12	Balon Kata.....	47
BAB III	50
3.1	Tujuan komunikasi.....	50
3.2	Strategi Komunikasi.....	50
3.3	Strategi Kreatif.....	51
3.4	Strategi Promosi.....	51
3.4.1	media promosi	52
3.5	Analisa spesifikasi karya.....	52
3.5.1	Gambaran Rancangan Bentuk Karya.....	52
3.5.2	Segmentasi.....	52
3.6	Alasan Pemilihan Karya.....	54
3.7	Alasan pemilihan judul	56
3.8	Analisis SWOT.....	56
3.9	Time Table	57
3.10	Biaya produksi	58
3.11	Konsep komik K-O Game Online”.....	59
3.11.1	Gaya Gambar	59
3.11.2	Latar.....	60
3.11.3	Karakter.....	60
3.11.4	Genre.....	60
3.11.5	Age segmentation	60
BAB IV	62
4.1	Teknis Perancangan	62
4.1.1	Skema Kerja.....	62
4.2	Visual karakter	66
4.3	Cover komik K – O Game Online	71
4.3.1	Konsep visual dalam perancangan cover yaitu :.....	71
4.4	Proses penyampaian visual	74
4.4.1	Halaman warna	77
4.5	Setting tempat dalam komik K –O Game Online	78

4.6	Tipografi Komik K-O	79
BAB V	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran.....	81
Daftar Pustaka	83
LAMPIRAN	85



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prinsip komunikasi	12
Gambar 2. 2 Gaya gambar mata dalam manga	35
Gambar 2. 3 Gaya gambar wajah dalam manga	36
Gambar 2. 4 Gaya gambar Amerika	36
Gambar 2. 5 Gaya gambar rambut manga	37
Gambar 4. 1 Gambar desain wajah riko	62
Gambar 4. 2 Gambar desain pakaian riko	63
Gambar 4. 3 Proses pembuatan komik K-0 Game online	64
Gambar 4. 4 Gambar chapter 1 halaman 19	64
Gambar 4. 5 Chapter 1 halaman 14 komik K-O game online	65
Gambar 4. 6 Riko (bentuk sketsa detail)	67
Gambar 4. 7 Eric (bentuk sketsa)	68
Gambar 4. 8 Lilia (bentuk sketsa detail).....	69
Gambar 4. 9 Risa (bentuk sketsa).....	69
Gambar 4. 10 Cover komik	71
Gambar 4. 11 Konsep golden spiral di cover K-O game online.....	74
Gambar 4. 12 Halaman 4 chapter 2 dalam komik K-O Game Online.....	75
Gambar 4. 13 Halaman 6 chapter 2 dalam komik K-O Game Online.....	76
Gambar 4. 14 Halaman 1 chapter 2 dalam komik K-O Game Online.....	77
Gambar 4. 15 Halaman warna pada pada komik K-O game online	78
Gambar 4. 16 Setting kamar	79
Gambar 4. 17 Setting warnet	79
Gambar 4. 18 Setting kelas	79

DAFTAR TABLE

Tabel 3. 1 Time Table.....	58
Tabel 3. 2 Table anggaran	58



UNIVERSITAS
MERCU BUANA