



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

SKRIPSI APLIKATIF

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Komunikasi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh :
ARI GUNTUR PURNOMO

44412010052

BIDANG STUDI VISUAL AND ART COMMUNICATION

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PESETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF

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

Nama : Ari Guntur Purnomo

NIM : 44412010052

Bidang Studi : Visual and Art Communication

Jakarta, 1 Juli 2016

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ira Purwitasari, S.Sos., M.Ikom

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



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF

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

Nama : Ari Guntur Purnomo

NIM : 44412010052

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 TANDA PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF

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

Nama : Ari Guntur Purnomo

NIM : 44412010052

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 kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan izin-Nya lah penulis diberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi aplikatif yang berjudul “Perancangan Script Komik Dengan Judul “K-O Game Online” Dalam Mensosialisasikan Dampak Negatif Bermain Game Online Di Kalangan Remaja”.

Skripsi aplikatif tersebut disusun dengan tujuan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Komunikasi. Dalam menyelesaikan skripsi aplikatif tersebut tentu penulis mendapatkan berbagai bantuan dan juga dukungan moril dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak yang bersangkutan, diantaranya :

1. Ira Purwitasari, S. Sos, M. Ikom selaku pembimbing dan juga Ketua Bidang Studi Visual and Art Communication dalam penyusunan skripsi aplikatif tersebut, karena saran dan arahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi aplikatif tersebut.
2. Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn selaku pembimbing dalam penyusunan skripsi aplikatif tersebut, karena saran dan arahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi aplikatif tersebut.
3. Universitas Mercu Buana yang merupakan tempat di mana penulis menimba ilmu dan mengembangkan ilmunya.

4. Seluruh dosen pengajar dan jajaran staff Universitas Mercu Buana terutama untuk program studi Visual and Art Communication yang telah memberikan ilmu yang berharga dan bermanfaat bagi penulis dan juga bantuan lainnya.
5. Ardanareswari Ayu Pitaloka atas data-data penelitiannya yang bermanfaat dan berharga untuk penyusunan skripsi aplikatif tersebut.
6. Kedua orang tua penulis, Bapak Poniran dan Ibu Partiem yang telah membesarkan penulis, serta adik Reza, bibi Ida, dan keluarga dekat lainnya yang telah memberikan dukungan berupa moril, serta do'a yang senantiasa memberikan anugerah bagi penulis.
7. Guru-guru yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan berharga selama penulis bersekolah di SDN Perigi 07 Tangerang Selatan, SMPN 5 Tangerang Selatan, dan SMK Bina Informatika Tangerang Selatan.
8. Rizal Ramadhan sebagai rekan satu tim dalam pembuatan skripsi aplikatif tersebut.
9. Teman-teman Viacom 2012, Rizal, Rama, Ihsan, Basuni, Bengawan, Saipul, Hayatullah, Adrian, Michael, Masykur, Azis, Hendrarto, Beby, Indah, Devy, Ani, Ike, dan Ulfa yang telah menemani penulis, mengalami masa-masa sulit bersama, berbagi rasa senang dan sedih selama kurang lebih 4 tahun.

Semoga skripsi aplikatif tersebut dapat berguna untuk orang lain yang membacanya. Penulis tentu merasa bahwa penulisan dan penyusunan skripsi aplikatif tersebut masih memiliki berbagai kekurangan, oleh karena itu penulis

berharap adanya kritik dan saran supaya penulisan dan penyusunan yang berikutnya menjadi lebih baik lagi.

Tangerang Selatan, Juni 2016

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI APLIKATIF.....	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI APLIKATIF.....	ii
LEMBAR TANDA PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI APLIKATIF.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	11
1.3. Tujuan Perancangan.....	11
1.4. Manfaat Perancangan.....	11
1.4.1. Manfaat Akademis.....	11
1.4.2. Manfaat Praktis.....	12
BAB II KERANGKA DASAR PEMIKIRAN.....	13
2.1. Komunikasi.....	13
2.2. Prinsip Komunikasi.....	14
2.3. Unsur-Unsur Komunikasi.....	15
2.4. Komunikasi Visual.....	17
2.5. Komik.....	18

2.6. Story Making.....	21
2.7. Ending.....	24
2.8. Theme (Genre).....	25
2.9. Age Segmentation.....	33
2.10. Plot.....	34
2.11. Timeline.....	35
2.12. Script Making.....	36
2.13. Desain Karakter dan Peranannya.....	38
2.14. Peran.....	42
2.15. Storyboard Making.....	43
2.16. Remaja.....	45
2.17. Game Online.....	48
2.18. Dampak Negatif Game.....	52
2.19. Balon Kata.....	54
2.20. Knockout.....	56
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	57
3.1. Tujuan Komunikasi.....	57
3.2. Strategi Komunikasi.....	57
3.3. Strategi Kreatif.....	58
3.4. Analisis Spesifikasi Karya.....	59
3.4.1. Gambarang Rancangan Bentuk Karya.....	59
3.4.2. Segmentasi.....	60
3.4.3. Analisis SWOT.....	62
3.4.4. Alasan Pemilihan Karya.....	63

3.4.5. Alasan Pemilihan Judul.....	64
3.4.6. Isi Pesan.....	65
3.4.7. Media Pendukung.....	66
3.5. Sistem Kerja.....	66
3.6. Time Table.....	67
3.7. Anggaran.....	68
3.8. Konsep Script/Cerita Komik “K-O Game Online”	69
3.8.1. Tema.....	69
3.8.2. Genre.....	69
3.8.3. Gaya Penceritaan/Pendekatan.....	69
3.8.4. Timeline.....	70
3.8.5. Ending.....	70
3.8.6. Script.....	71
3.8.7. Latar Tempat & Waktu.....	71
3.8.8. Age Segmentation.....	72
3.8.9. Cerita.....	72
BAB IV PENGAPLIKASIAN RANCANGAN.....	74
4.1. Teknis Perancangan.....	74
4.1.1. Skema Kerja.....	74
4.2. Rancangan Script Komik.....	77
4.2.1. Judul, Premis, Logline, dan Sinopsis.....	77
4.2.2. Desain Karakter.....	80
4.2.3. Plot.....	87
4.2.4. Script Komik.....	89

4.2.5. Name/Storyboard.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1. Kesimpulan.....	93
5.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CV)	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1. Prinsip Komunikasi dalam Model.....	14
Gambar 2.6.1. Diagram Story End.....	21
Gambar 2.6.2. Diagram Sad Ending.....	22
Gambar 2.6.3. Diagram Happy Ending.....	22
Gambar 2.6.4. Diagram Multiple Ending.....	23
Gambar 2.6.5. Diagram Float Ending.....	23
Gambar 2.6.6. Diagram Story Mountain.....	24
Gambar 2.11.1. Linear Timeline.....	35
Gambar 2.11.2. Non Linear Timeline.....	36
Gambar 4.2.5.1. Name/Storyboard Chapter 1 Halaman 3.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.6.1. Time Table Bulan Mei.....	67
Tabel 3.7.1. Tabel Anggaran.....	68
Tabel 4.2.2.1. Tokoh Utama Riko.....	80
Tabel 4.2.2.2. Tokoh Pendukung Jaka.....	81
Tabel 4.2.2.3. Tokoh Pendukung Rudi.....	82
Tabel 4.2.2.4. Tokoh Pendukung Toni.....	82
Tabel 4.2.2.5. Tokoh Pendukung Jefri.....	83
Tabel 4.2.2.6. Tokoh Pendukung Lilia.....	84
Tabel 4.2.2.7. Tokoh Pendukung Erin.....	84
Tabel 4.2.2.8. Tokoh Pendukung Eric.....	85
Tabel 4.2.2.9. Tokoh Pendukung Risa.....	85
Tabel 4.2.2.10. Tokoh Pendukung Seline.....	86

UNIVERSITAS
MERCU BUANA