

## TUGAS AKHIR

# PERANCANGAN KOMIK ONLINE SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN MASYARAKAT TERHADAP KEBERSIHAN LINGKUNGAN

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar  
Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :



UNIVERSITAS  
**MAGENTA MUDA**  
NIM 42318110025  
MERCU BUANA

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Rifky Aswan S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA 2022**

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Magenta Muda  
 Nomor Induk Mahasiswa : 423181100025  
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK ONLINE SEBAGAI UPAYA  
 UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN  
 MASYARAKAT TERHADAP KEBERSIHAN  
 LINGKUNGAN

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 2022

Yang memberikan pernyataan,



(Magenta Muda)



**LEMBAR PENGESAHAN  
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Semester : 8

Tahun Akademik : 2021-2022

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK ONLINE SEBAGAI UPAYA  
UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN  
MASYARAKAT TERHADAP KEBERSIHAN  
LINGKUNGAN

Disusun Oleh,

Nama Mahasiswa : Magenta Muda  
Nomor Induk Mahasiswa : 42318110025  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 19 Juli 2022

**MERCU BUANA**  
Pembimbing,

**Rifky Aswan, S.Pd, M.Sn**

Jakarta, 01 Agustus 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

**Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn**

Ketua Program Studi

**Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komik Online Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Kebersihan Lingkungan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Bapak Rifky Aswan selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan laporan ini.
2. Orang tua dan kakakku yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Teman-teman yang telah banyak membantu selama tugas akhir.
4. Serta pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna serta kesalahan yang penulis yakini diluar batas kemampuan penulis. Penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta

2022

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan .....	2
C. Manfaat Perancang.....	2
1. Bagi diri sendiri.....	2
2. Bagi masyarakat .....	2
3. Bagi ilmu desain.....	2
II. METODE PERANCANGAN.....	3
A. Orisinalitas .....	3
B. Target Kelompok Pengguna.....	4
1. Target Primer.....	4
2. Target Sekunder .....	4
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	4
1. Pengetahuan.....	4
2. Keterampilan.....	5
3. Alat yang Dibutuhkan.....	5
4. Biaya Perancangan.....	5
D. Skema Proses Kerja.....	6
1. Menentukan Konsep .....	6
2. Pengumpulan Data .....	7
3. Proses Perancangan Konsep .....	7
4. Storyboard .....	7

5. Proses Perancangan Karya .....	7
6. Finalisasi Karya.....	7
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	8
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	8
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan.....	8
1. LINE Webtoon.....	8
2. Pencemaran Lingkungan .....	9
3. Komik.....	9
4. Jenis Komik.....	9
5. Komponen Komik.....	11
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	18
A. Tataran Lingkungan/Komunitas.....	18
1. Analisa Pengguna/Komunitas Karya.....	18
2. Kontribusi pada Masyarakat.....	18
B. Tataran Media .....	18
1. Cara Kerja Karya .....	18
2. Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya.....	19
C. Tataran Karya.....	21
1. Deskripsi Karya .....	21
2. Spesifikasi Teknis Karya.....	22
3. Desain Layout Karya .....	22
D. Tataran Elemen Visual .....	22
1. Konsep Visual.....	22
V. KEGIATAN PAMERAN.....	31
A. Deskripsi Karya .....	31
B. Kegiatan Uji Desain.....	33
C. Hasil Uji Desain .....	34
IV. KESIMPULAN .....	36
A. Saran.....	36
KEPUSTAKAAN .....	37
LAMPIRAN.....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 LINE Webtoon ‘Next Door Country’ .....	3
Gambar 3.1 Momen ke Momen .....	11
Gambar 3.2 Aksi ke Aksi .....	12
Gambar 3.3 Subjek ke Subjek .....	12
Gambar 3.4 Adegan ke Adegan.....	12
Gambar 3.5 Aspek ke Aspek .....	13
Gambar 3.6 Non Sequitur .....	13
Gambar 4.1 Akun Instagram .....	20
Gambar 4.2 Stiker Wa.....	21
Gambar 4.3 Logo Komik Online.....	22
Gambar 4.4 Ilustrasi.....	23
Gambar 4.5 Karakter Aldi.....	24
Gambar 4.6 Karakter Gilang .....	25
Gambar 4.7 Karakter Aris .....	26
Gambar 4.8 Karakter Pak RT.....	27
Gambar 4.9 Karakter Pak Rahmat.....	28
Gambar 4.10 Karakter Bang Jono.....	29
Gambar 4.11 Font Anime Ace.....	30
Gambar 5.1 Komik Online Sampah Oh Sampah.....	31
Gambar 5.2 Social Media Instagram.....	32
Gambar 5.3 Stiker Chat Wa .....	33
Gambar 5.4 Website Galeri FDSK .....	34
Gambar 5.5 Display Pameran.....	34

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya Sejenis.....	3
Tabel 2.2 Biaya Perancangan.....	5
Tabel 5.1 Responden Pameran .....	35

