

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEB KOMIK
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BULLYING

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana S1



Oleh

Muhammad Ichsan Lovely Yonaliz

42316010024

Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dosen Pembimbing

Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn.



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2020

LEMBAR PERNYATAAN SIDANG

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	 Q
--	---	--

Semester : 8 (Delapan)

Tahun Akademik : 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ichsan Lovely Yonaliz
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Web Komik
Sebagai Media Edukasi Bullying

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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

MERCU BUANA


Jakarta, 27 Juli 2020

Yang memberikan pernyataan,



Muhammad Ichsan Lovely Yonaliz

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

 <p>MERCU BUANA</p>	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
--	---	----------

Semester: 8 (delapan)

Tahun akademik: 2020

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 Web Komik Sebagai Media Edukasi Bullying
Disusun Oleh :

Nama : Muhammad Ichsan Lovely Yonaliz
NIM : 42316010024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 27 Juli 2020.

Pembimbing,



Wilsa Pratiwi S.Sn, M.Sn

Jakarta, 27 Juli 2020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindranumingsar S.Sn, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Rika Hindranumingsar S.Sn, M.Sn

**PERACANGAN WEB KOMIK
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BULLYING
Muhammad Ichsan Lovely Yonaliz
42316010024**

ABSTRACT

Bully (bullying) is a bad help to someone who can be a help, regulate, demean, fight, insult without getting the person. The most frequent effect of bullying is mental illness for the victim where the victim becomes afraid, traumatized by the perceived bullying treatment. This can be reduced by instilling moral aspects about bullying early on. One way to do this is by explaining bullying with comic media that contain illustrations and text that are loved by many people. Children from the age of 3 years many who like fairy tales or comic and many also imitate or follow the habits of the characters which according to the children are cool. Therefore, researchers are interested in researching a manga comic book entitled "Koe no katachi" (*Shape of voice*) Oneshot which tells about bullying. Research carried out leads to visual strategies in comics such as and other visual elements such as plot, content, illustrations, colors, layouts and image styles

Keyword : *Bully – Comic – Visual strategies*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN WEB KOMIK
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BULLYING
Muhammad Ichsan Lovely Yonaliz
42316010024**

ABSTRAK

Bully (*Bullying*) adalah sebuah perlakuan buruk kepada seseorang yang dimana bisa berupa memaksa, memerintah, merendahkan, memukuli, menghina tanpa memikirkan orang tersebut. Efek dari bullying yang paling sering adalah sakit mental untuk korbannya dimana korban menjadi takut, trauma atas perlakuan bullying yang dirasakan. Hal tersebut dapat dikurangi dengan cara menanamkan aspek moral tentang bully sejak dini. Salah satu caranya adalah dengan menjelaskan tentang bully dengan media komik yang berisi ilustrasi dan text yang banyak disukai oleh banyak orang. Anak dari usia mulai dari 3 tahun banyak yang suka dengan cerita dongeng ataupun komik dan banyak pula yang meniru atau mengikuti kebiasaan karakter yang menurut anak-anak itu keren. Maka karena itu peneliti tertarik untuk meneliti buku komik manga yang berjudul “Koe no katachi” (*Shape of voice*) Oneshot yang dimana menceritakan tentang bullying. Penelitian yang dilakukan mengarah pada strategi visual pada komik seperti dan unsur rupa lain seperti alur, konten, ilustrasi, warna, layout dan gaya gambar

Keyword : *Bully – Komik – Strategi Visual*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Pedoman untuk penulisan riset desain, isi proposal dan isi penulisan laporan tugas akhir, merupakan salah satu pertimbangan perlunya penambahan pada revisi pedoman penulisan riset. Buku ini dibuat untuk membantu memudahkan mahasiswa menyusun riset desain dan proposal perancangan tugas akhir baik untuk Prodi Desain Produk, Prodi Desain Interior, dan Prodi Desain Komunikasi Visual.

Di samping itu, mengingat sifat-sifat khas dalam proses penelitian bidang desain, serta memperhatikan azas-azas umum dalam penyusunan karya ilmiah untuk pendidikan tingkat sarjana, buku pedoman ini berusaha untuk memberikan petunjuk atau rambu-rambu yang memudahkan mahasiswa dalam proses penelitian.

Azas efisiensi dan efektifitas juga diupayakan dalam buku ini, sehingga diharapkan selain berfungsi sebagai pedoman dan petunjuk juga dapat mendukung mahasiswa menghasilkan hasil riset yang berkualitas. Namun demikian, selengkap apapun sebuah buku pedoman tetap menuntut usaha dan konsentrasi mahasiswa agar selalu fokus dan konsisten dalam menggunakan aturan atau ketentuan teknis yang tertulis dalam petunjuknya.

Semoga buku pedoman ini dapat memberikan kelancaran dan bermanfaat bagi mahasiswa maupun para dosen pembimbing. Tentu saja kritik dan masukan dari semua pihak sangat kami harapkan agar dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbaikan untuk penerbitan edisi mendatang.

Jakarta, 20 maret 2020

ttd.



Muhammad Ihsan Lovely Yonaliz

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang Perencanaan	1
B. Tujuan Perencanaan	3
C. Mamfaat Perancangan	3
BAB II	4
II.1. Orisinalitas	4
II.2. Target / Kelompok Pengguna (Khalayan Sasaran)	4
II.3. Relavansi dan Konsekuesi Studi	5
II.3.1 Pengetahuan	5
II.3.2 Keterampilan	5
II.3.3 Kelengkapan Peralatan	5
II.3.4 Ketersediaan Material.....	6
II.3.5 Biaya Perancangan dan Produksi	6
4.Total Biaya Keseluruhan	7
II.4 Skema Proses Desain	8
II.4.1 Pengumpulan Data.....	8
BAB III	10
III. 1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	10
III.1.1 Teori Komik	10
III.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan	11
III.2.1 Aliran Gaya Menggambar Komik.....	11

III.2.2 Pembuatan Panel (<i>Layout</i>).....	13
III.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	21
III.3.1 Prinsip Desain	21
III.3.2 Warna.....	23
III.3.3 Typografi	24
III.3.4 Design Karakter.....	24
III.3.5 Alur Cerita	27
BAB IV	29
IV.1 Tataran Lingkungan (<i>Community Level</i>)	29
IV.1.1 Analisa Pengguna / Komunitas Karya.....	29
IV.1.2 Kontribusi Kepada Masyarakat	29
IV.2 Tataran Sistem (<i>System Level</i>).....	30
IV.2.1 Cara Kerja Karya (Cara Pengguna Memahami Karya)	30
IV.2.2 Cara Penyebaran / Distribusi Penempatan Karya.....	30
IV.3 Tataran Produk (<i>Product Level</i>)	30
IV.3.1 Deskripsi Karya.....	30
IV.3.2 Spesifikasi Teknis Karya	31
IV.3.3 Desain Layout Karya.....	31
IV.4 Tataran Komponen (<i>Component Level</i>)	31
IV.4.1 Konsep Visual	31
BAB V	40
V.1 Deskripsi Karya	40
V.2 Kegiatan Uji Desain.....	41
V.2.1 Publikasi Karya	41
V.3 Hasil Uji Desain.....	43
V.3.1 <i>Feedback</i> Pameran.....	43
V.3.2 <i>Feedback</i> Webtoon.....	44
V.3.3 <i>Feedback</i> Dosen.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Cover Komik Koe no Katachi.....	15
Gambar 2 Contoh Panel Dalam Komik	25
Gambar 3 Contoh Angel Dalam Komik	25
Gambar 4 Contoh Pembuatan Panel Komik.....	26
Gambar 5 Contoh Alur Panel	27
Gambar 6 Contoh peralihan Waktu ke Waktu.....	30
Gambar 7 Contoh peralihan Aksi ke Aksi.....	30
Gambar 8 Contoh peralihan Subjek ke Subjek.....	30
Gambar 9 Contoh peralihan Adegan ke Adegan.....	31
Gambar 10 Contoh peralihan Aspek ke Aspek.....	31
Gambar 11 Contoh peralihan Non Sequitur.....	31
Gambar 12 Cara Kerja Karya.....	41
Gambar 13 Contoh Layout Web Komik.....	42
Gambar 14 Warna Yang Digunakan Dalam Web Komik.....	43
Gambar 15 Contoh Penggunaan Warna Dalam Web Komik.....	43
Gambar 16 Contoh Ilustrasi Yang Digunakan Dalam Web Komik.....	44
Gambar 17 Isi Web Komik Chapter 1.....	45
Gambar 18 Isi Web Komik Chapter 2.....	46
Gambar 19 Isi Web Komik Chapter 2.....	47
Gambar 20 Isi Web Komik Chapter 3.....	48
Gambar 21 Isi Web Komik Chapter 3.....	48
Gambar 22 Isi Web Komik Chapter 3.....	49
Gambar 23 Isi Web Komik Chapter 3.....	50
Gambar 24 Hasil Karya.....	51

Gambar 25 Pameran Web DKV Dengan Tema Jumpa Maya.....	52
Gambar 26 Tampilan Web Dalam Proses Uji Karya.....	53
Gambar 27 Website Insight.....	54
Gambar 28 : Respon kritik dan saran dari Amanda Aulia.....	54
Gambar 29 : Respon kritik dan saran dari Rafni Dwi Lestari.....	54
Gambar 30 : Respon kritik dan saran dari Mochammad Ilham.....	54
Gambar 31 : Respon kritik dan saran dari Dwi Ambarwati.....	55
Gambar 32 : Respon kritik dan saran dari Hendra Saputra.....	55
Gambar 33 : Respon kritik dan saran dari Intan Nurhanifah.....	55
Gambar 34 : Komentar pembaca dari webtoon.....	56
Gambar 35 : Komentar Dosen.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inspirasi karya.....	15
Tabel 2 Biaya Praproduksi.....	17
Tabel 3 Biaya Produksi.....	17
Tabel 4 Biaya Pameran.....	18
Tabel 5 Biaya Keseluruhan.....	18

