

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK "MAHASISWA HEBAT"
SEBAGAI KOMUNIKASI VISUAL PERATURAN TATA
TERTIB UNIVERSITAS MERCU BUANA**

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



Oleh:

Veneranda Ramadhani Fully

NIM 42316010049

MERCU BUANA

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Novena Ulita, S.Pd, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2020**



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester : 8

Tahun Akademik : 2019-2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Veneranda Ramadhani Fully
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik "Mahasiswa Hebat"
sebagai Komunikasi Visual Peraturan Tata Tertib
Universitas Mercu Buana

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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Jakarta, 12 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,




Veneranda Ramadhani Fully

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: 8

Tahun akademik: 2019-2020

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 Komik "Mahasiswa Hebat" sebagai Komunikasi Visual Peraturan Tata Tertib Universitas Mercu Buana

Disusun Oleh

Nama : Veneranda Ramadhani Fully

NIM : 42316010049

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 29 Juli 2020

Pembimbing,

UNIVERSITAS

MERCU BUANA
Novena Ulita, S.Pd., M.Sn.

Jakarta, 13 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

**DESIGNING "MAHASISWA HEBAT" COMIC AS A VISUAL
COMMUNICATION OF MERCU BUANA UNIVERSITY'S RULES OF
DISCIPLINE**

Veneranda Ramadhani Fully
42316010049

ABSTRACT

This comic is designed to increase new student's awareness on Mercu Buana University's Rules of Discipline, as well as providing the regulations in an innovative way, which will indirectly improve the effectiveness of its socialization. This work uses "Mahasiswa Hebat" as the core message to instill a positive perception to audience to obeying the rules.

The comic itself were made based on common digital comic making method, like brainstorming, sketching, linearting, coloring, and finishing. Some of the theory used are based from comic structure, such as layout theory, color theory, and illustration theory.

The results of this final project shows that communicating complex rules through comic strips - with the right combination of storylines and visual elements - are capable to drive the audience's understanding of rules violation based on the perspective they occupy as an observer.

Keywords: *Rules of Discipline, Comic, Visual Communication, College Student*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN KOMIK "MAHASISWA HEBAT" SEBAGAI
KOMUNIKASI VISUAL PERATURAN TATA TERTIB UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Veneranda Ramadhani Fully
42316010049

ABSTRAK

Komik ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa baru akan tata tertib kampus sekaligus menyediakan informasi peraturan Tata Tertib Universitas Mercu Buana secara inovatif, yang kemudian secara tidak langsung akan meningkatkan keefektifan sosialisasi peraturan tersebut. Karya ini menggunakan pesan "Mahasiswa Hebat" untuk memberi persepsi positif kepada mahasiswa untuk patuh pada peraturan.

Komik ini dibuat berdasarkan metode perancangan komik pada umumnya yaitu *brainstroming*, *sketching*, *linearting*, *coloring*, dan *finishing*. Beberapa teori digunakan dalam perancangan ini sesuai dengan struktur yang membangun sebuah komik, seperti teori *layout*, teori warna, dan teori ilustrasi.

Hasil Tugas Akhir ini menunjukkan bahwa pengkomunikasian peraturan yang kompleks lewat komik strip - dengan kombinasi alur cerita serta elemen visual yang tepat - mampu memicu pemahaman *audience* tentang dampak pelanggaran tata tertib berdasarkan perspektif yang mereka tempati sebagai pengamat pelanggaran.

Kata kunci: Tata Tertib, Komik, Komunikasi Visual, Mahasiswa

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat mengerjakan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Komik "Mahasiswa Hebat" sebagai Komunikasi Visual Peraturan Tata Tertib Universitas Mercu Buana” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan dari banyak pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Segenap keluarga yang selalu senantiasa mendukung penulis dalam doa di setiap kegiatan yang dijalani
2. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku Kaprodi serta Koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana
3. Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberi arahan, bantuan, serta semangat dalam pengerjaan laporan serta karya Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman yang telah mendukung penulis secara moril dan materiil.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan meginspirasi pembaca.

Jakarta, 5 April 2020
Penulis

Veneranda Ramadhani Fully

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	2
C. Manfaat Perancangan.....	2
II. METODE PERANCANGAN.....	3
A. Orisinalitas	3
B. Kelompok Pengguna Produk	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
D. Skema Proses Kerja	8
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	12
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	12
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	13
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	18
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	22
A. Tataran Lingkungan / Komunitas	22
B. Tataran Media.....	22
C. Tataran Kekayaan	22
V. KEGIATAN PAMERAN.....	29
A. Deskripsi Karya.....	29
B. Kegiatan Uji Desain	32
C. Hasil Uji Desain	35

KEPUSTAKAAN	41
LAMPIRAN.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inspirasi karya dari komik <i>Your Lie in April</i>	3
Tabel 2 Inspirasi karya dari komik strip <i>Komikkamvret</i>	4
Tabel 3 Rincian biaya pra produksi	7
Tabel 4 Rincian biaya perancangan	8
Tabel 5 Rincian konten di dalam buku komik	24
Tabel 6 Beberapa respon audience pameran Galeri FDSK milik penulis dari Google Forms	36
Tabel 7 Beberapa jawaban berisi persepsi mahasiswa atas pesan komik yang ada	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Salah satu halaman komik <i>Your Lie in April</i>	3
Gambar 2 Salah satu komik strip <i>Komikkamvret</i>	4
Gambar 3 Proses sketsa salah satu halaman komik.....	9
Gambar 4 Proses inking setelah pembuatan sketsa	10
Gambar 5 Proses pewarnaan. Warna halaman komik juga diubah.....	10
Gambar 6 Proses finishing salah satu halaman	11
Gambar 7 Beberapa panel dalam 1 halaman komik	13
Gambar 8 Transisi panel <i>Movement-to-Movement</i>	14
Gambar 9 Transisi panel <i>Action-to Action</i>	15
Gambar 10 Transisi panel <i>Subject-to-Subject</i>	15
Gambar 11 Transisi panel <i>Scene-to-Scene</i>	15
Gambar 12 Transisi panel <i>Aspect-to-Aspect</i>	16
Gambar 13 Transisi panel <i>Non-Sequitur</i>	16
Gambar 14 Lingkaran warna	20
Gambar 15 Tampilan artboard perancangan halaman komik (1) dan halaman non-komik (2)	23
Gambar 16 Halaman komik.....	25
Gambar 17 Palet warna perancangan.....	26
Gambar 18 Typeface untuk judul	27
Gambar 19 Font untuk subjudul	27
Gambar 20 Typeface untuk teks komik.....	28
Gambar 21 Mockup booklet komik sebagai media utama.....	29
Gambar 22 Mockup pin	30
Gambar 23 Mockup totebag.....	30
Gambar 24 Mockup stiker	31

Gambar 25 Mockup notebook	31
Gambar 26 Mockup poster	32
Gambar 27 Poster pameran Jumpa Maya	33
Gambar 28 Tampilan mobile laman pameran Jumpa Maya	33
Gambar 29 Uji desain kepada mahasiswa baru	34
Gambar 30 Tampilan untuk interaksi pengunjung pameran	35



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i> Kartu Asistensi Tugas Akhir.....	42
<i>Lampiran 2</i> Surat Keterangan Sidang Tugas Akhir.....	43

