



**KOMIK DIGITAL *WEBTOON* “HIROKU” TENTANG
CYBERBULLYING PADA REMAJA**

TUGAS AKHIR

**Muhammad Fariz Fadhil Heryanto
42319010064**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

TUGAS AKHIR
KOMIK DIGITAL *WEBTOON* “HIROKU” TENTANG
***CYBERBULLYING* PADA REMAJA**

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



Muhammad Fariz Fadhil Heryanto
42319010064

Dosen Pembimbing :

UN Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.SnS

MERCU BUANA

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fariz Fadhil Heryanto
NIM : 42319010064
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : KOMIK DIGITAL *WEBTOON* "HIROKU"
TENTANG *CYBERBULLYING* PADA REMAJA

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 19 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Fariz Fadhil Heryanto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Fariz Fadhil Heryanto
NIM : 42319010064
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : KOMIK DIGITAL WEBTOON “HIROKU”
TENTANG CYBERBULLYING PADA
REMAJA

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Wilsa Pratiwi, M.Sn
NIDN : -
Penguji 2 : Lukman Arief, S.Ds., M.Sn.
NIDN : 0316128101



UNIVERSITAS

Jakarta, 28 Agustus 2023

MENGETAHUI,
MERCUBUANA

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Komik Digital *Webtoon* “HIROKU” Tentang *Cyberbullying* Pada Remaja”. Laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Tugas Akhir pada jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta. Dalam menulis laporan ini, penulis mendapat dukungan serta arahan dari berbagai orang sehingga penulis berterima kasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat dan rahmat karunia nya penulis diberi kemudahan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini
2. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Terima kasih atas kesabaran, ilmu, dan waktu yang diberikan oleh bapak dalam membimbing, dan memberikan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn dan Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn selaku Koordinator dalam Tugas Akhir.
4. Kepada keluarga dan teman-teman khususnya untuk Arvinaldi Faishal Hafi, Muhammad Aqil Thoriq, dan Tedy Septiano Ananda Pratama yang selalu mendoakan, memberi semangat, membantu dan memotivasi penulis dalam setiap proses kegiatan perkuliahan sampai dengan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Demikian kata pengantar yang penulis sampaikan, Mohon maaf atas segala kekurangan dan bila ada kesalahan dalam perkataan kalimat. Penulis akan menerima segala kritik dan saran.

Terimakasih.

Tangerang, 11 Juli 2023

Penulis,



Muhammad Fariz Fadhil Heryanto

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fariz Fadhil Heryanto
NIM : 42319010064
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : KOMIK DIGITAL *WEBTOON* "HIROKU"
TENTANG *CYBERBULLYING* PADA REMAJA

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 September 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Fariz Fadhil Heryanto

**KOMIK DIGITAL WEBTOON “HIROKU” TENTANG CYBERBULLYING
PADA REMAJA**

Muhammad Fariz Fadhil Heryanto

42319010064

ABSTRACT

The design of this work aims to convey a message to the target audience regarding behavior that is quite dangerous to society, especially among adolescents, namely Cyberbullying. The message presented is in the form of a visualization of events to the causes and effects of this behavior through visual images that are attractive to teenagers. In designing this final project, comic media is used digitally by the author because of the ease of digital access by the target audience. In addition to the main media, namely digital platforms, it is also supported by supporting media in the form of several print media which will be used for the design test phase directly within the target audience. This design is based on several elements as story building elements added by combining illustration styles from manga and manhwa that drawn with digital method.

Keywords : *Digital Comic, Webtoon, Cyberbullying*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**KOMIK DIGITAL *WEBTOON* “HIROKU” TENTANG *CYBERBULLYING*
PADA REMAJA**

Muhammad Fariz Fadhil Heryanto

42319010064

ABSTRAK

Perancangan karya ini bertujuan untuk memberikan sebuah pesan kepada target audiens mengenai perilaku yang cukup membahayakan masyarakat khususnya pada kalangan remaja, yaitu *Cyberbullying* (Perundungan Siber). Pesan yang disajikan berupa visualisasi kejadian hingga sebab dan akibat dari perilaku ini melalui visual gambar yang menarik bagi kalangan remaja. Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini media komik secara digital digunakan oleh penulis karena mudahnya pengaksesan secara digital oleh target audiens. Selain media utamanya yaitu platform digital, didukung juga dengan media pendukung berupa beberapa media cetak yang akan digunakan untuk tahap uji desain secara langsung dilingkungan para target audiens. Perancangan ini dilandasi dengan beberapa elemen sebagai unsur pembangun cerita ditambahkan dengan penggabungan gaya ilustrasi dari manga dan manhwa yang digambarkan secara digital.

Kata Kunci : Komik Digital, *Webtoon*, Perundungan Siber

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Permasalahan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
2.4 Skema Proses Kerja	10
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	13
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	13
3.2 Data Aspek Kekuatan Karya Perancangan	16
3.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	17
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	26
4.1 Tataran Lingkungan / Komunitas (<i>Community Level</i>)	26
4.2 Tataran Sistem (<i>Proses Kreatif/System Level</i>).....	27
4.3 Tataran Produk (<i>Product Level</i>)	37
4.4 Tataran Komponen (<i>Components Level</i>).....	38

4.5 Hasil Desain.....	42
BAB V UJI DESAIN	47
5.1 Deskripsi Karya	47
5.2 Kegiatan Uji Desain.....	47
5.3 Hasil Uji Desain.....	50
5.4 Perbaikan Karya.....	52
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik Geng Komunika.....	6
Gambar 2. Komik <i>The God of Highschool</i>	6
Gambar 3. Komik Cetak Revolusi Satria Bintang.....	7
Gambar 4. Skema Proses Perancangan	10
Gambar 5. Contoh ilustrasi <i>semi realistic</i> , <i>cartoon</i> , dan <i>realistic</i>	20
Gambar 6. <i>Onomatopoeia</i> yang ada dalam komik	21
Gambar 7. Perbedaan huruf <i>serif</i> dan <i>sans serif</i>	21
Gambar 8. Contoh <i>emphasis</i> pada komik.....	23
Gambar 9. Contoh <i>balance</i> pada komik	23
Gambar 10. Contoh <i>unbalance</i> pada komik	24
Gambar 11. Contoh <i>overlapping</i> pada komik	24
Gambar 12. Contoh sudut pandang jarak dekat ekstrim pada komik.....	25
Gambar 13. Beberapa komunitas <i>Webtoon</i> di <i>Facebook</i>	27
Gambar 14. <i>Mind Mapping</i> Komik Digital Hiroku.....	28
Gambar 15. <i>Mind Mapping</i> Komik Digital Hiroku.....	28
Gambar 16. Desain Awal Karakter Protagonis	29
Gambar 17. Desain akhir Karakter Protagonis Tampilan Normal	29
Gambar 18. Desain akhir Karakter Protagonis Tampilan Pahlawan	30
Gambar 19. Desain Karakter Monster <i>Toxin</i>	30
Gambar 20. Desain Karakter Tritagonis.....	31
Gambar 21. <i>Storyboard</i> Komik Hiroku Chapter 0	34
Gambar 22. Proses <i>Lineart</i> Komik Hiroku.....	35
Gambar 23. Proses <i>Coloring</i> Komik Hiroku.....	36
Gambar 24. Proses <i>Finishing</i> Komik Hiroku sebelum dan sesudah	36
Gambar 25. Desain <i>Layout Flow</i> pada Komik Hiroku.....	38
Gambar 26. Contoh Gaya Ilustrasi Komik Hiroku.....	38
Gambar 27. Penggunaan Warna dalam Karakter Hiroku	39
Gambar 28. Tipografi Judul <i>Webtoon</i>	39
Gambar 29. <i>Font Riffic</i>	39

Gambar 30. <i>Font Action Man</i>	40
Gambar 31. Jenis <i>Onomatopoeia</i> dalam komik Hiroku	40
Gambar 32. Balon kata dalam komik Hiroku	41
Gambar 33. Proteksi Karya pada Halaman Utama Komik.....	41
Gambar 34. Media Utama Komik Digital <i>Webtoon</i> Hiroku pada <i>Platform Webtoon</i>	42
Gambar 35. Media Pendukung Gantungan Kunci.....	42
Gambar 36. Media Pendukung Sticker.....	43
Gambar 37. Media Pendukung Poster A4	43
Gambar 38. Media Pendukung Totebag	44
Gambar 39. Media Pendukung Akrilik <i>Stand A5</i>	44
Gambar 40. Media Pendukung T-Shirt	45
Gambar 41. Media Pendukung Y-Banner	45
Gambar 42. Media Promosi Komik Hiroku Melalui <i>Instagram</i>	46
Gambar 43. Desain <i>Thumbnail</i> Banner Komik Digital <i>Webtoon</i> Hiroku.....	47
Gambar 44. Suasana Pameran <i>Offline</i>	48
Gambar 45. <i>Booth</i> Pameran Karya Komik Hiroku.....	48
Gambar 46. Tampilan Pameran <i>Online</i> pada Galeri FDSK	49
Gambar 47. Tampilan Publikasi <i>Online</i> pada Platform <i>Webtoon</i>	49
Gambar 48. Komentar pembaca di Galeri FDSK.....	50
Gambar 49. Komentar Pembaca pada <i>Platform Webtoon</i>	51
Gambar 50. Komentar Pembaca pada <i>Platform Webtoon</i>	51
Gambar 51. <i>Feedback</i> Komentar Kritik dan Saran pada <i>Google Form</i>	52
Gambar 52. Desain Karakter dengan Batik Alternatif 1	53
Gambar 53. Desain Karakter dengan Batik Alternatif 2	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karya Inspirasi Sejenis.....	6
Tabel 2. Komik The God of Highschool.....	9
Tabel 3. Plot Cerita Komik Hiroku	33

