

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “JURUSAN GELISAH”
YANG BERTEMAKAN BAHAYA RASA STRESS

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



Disusun oleh :

Fanesa Rizqa Erla Nahati

42319010016

Dosen Pembimbing :

Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fanesa Rizqa Erla Nahati
Nomor Induk Mahasiswa : 42319010016
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 20 Juli 2023

Yang memberikan pernyataan,



Fanesa Rizqa Erla Nahati

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fanesa Rizqa Erla Nahati
NIM : 42319010016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital "Jurusan Gelisah" yang Bertemakan Bahaya Rasa Stres

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 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101
Ketua Penguji : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101
Penguji 1 : Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0303038604
Penguji 2 : Lukman Arief, S.Ds., M.Sn.
NIDN : 0316128101




UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Agustus 2023

Mengetahui,

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

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “JURUSAN GELISAH” YANG BERTEMAKAN BAHAYA RASA STRESS” dengan tujuan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkann gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dari Universitas Mercu Buana. Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan dalam proses penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. atas karunia-Nya dalam kecerdasan dan kesehatan sehingga penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kepada orang tua penulis, Alm. Ayah dan Ibunda yang tidak pernah lelah untuk senantiasa memberikan motivasi, semangat, do’a, dukungan berupa materi maupun moril serta kepercayaan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini hingga selesai.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Dosen Pembimbing penulis yang sudah meluangkan waktunya untuk membina dan membimbing hingga perancangan ini selesai.
4. Kepada teman-teman seperjuangan penulis, Alya Rahmawati, Ahmad Kenji, Jordi Lukman, Nandana Kanizar, dan Silvany Ayuningrum yang saling memberikan semangat, bantuan, serta dukungan moril kepada penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.
5. Kepada seluruh teman-teman online dari server Discord, J.S. Roger yang selalu menemani penulis dalam mengerjakan perancangan Tugas akhir, memberi dukungan, hiburan, dan motivasi lainnya.
6. Kepada sahabat-sahabat penulis, Fathia, Hapsari, Salsa, dan Vika yang sedang sama-sama berjuang menempuh semester akhir, saling mendukung dan memotivasi hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa proses maupun hasil dari Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dalam proses penyusunan maupun hasil. Akhir kata, kembali Penulis sampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan.

Jakarta, 20 Juli 2023

Penulis



Fanesa Rizqa Erla Nahati



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

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

Nama : Fanesa Rizqa Erla Nahati
NIM : 42319010016
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital “Jurusan Gelisah”
yang Bertemakan Bahaya Rasa Stress.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-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, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,



Fanesa Rizqa Erla Nahati

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “JURUSAN GELISAH” YANG
BERTEMAKAN BAHAYA RASA STRESS

Fanesa Rizqa Erla Nahati

NIM 42319010016

ABSTRAK

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa dimana seseorang mengalami perubahan hormon, fisik, psikologis maupun sosial sehingga seringkali mengalami pergolakan emosi. Hal tersebut dapat menyebabkan seorang remaja mengalami gejolak dan rasa stress. Stress merupakan bagian yang tak terhindarkan dari kehidupan seseorang dan dapat mempengaruhi setiap orang, termasuk remaja. Oleh karena itu, pentingnya bagi remaja untuk mengetahui bagaimana cara mengendalikan rasa stress tersebut untuk meminimalisir terjadinya dampak-dampak negatif. Penyampaian informasi akan bahaya stres dapat disalurkan melalui media yang bersifat komunikatif dan unik salah satunya melalui media komik. Komik memiliki kelebihan apabila dijadikan sebagai media edukasi karena terdapat unsur visual serta cerita yang kuat. Penulis melaksanakan perancangan menggunakan media komik digital untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya rasa stres melalui ilustrasi dan cerita yang ditampilkan sehingga pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan dengan jelas.

Kata kunci: Komik Digital, Stress, Media Edukasi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

THE DESIGNING OF DIGITAL COMIC “JURUSAN GELISAH” ABOUT THE DANGER OF STRESS

Fanesa Rizqa Erla Nahati

NIM 42319010016

ABSTRACT

Adolescence is a transitional period from childhood to adulthood where a person experiences hormonal, physical, psychological and social changes so that they often experience emotional upheaval. This can cause a teenager to experience turmoil and stress. Stress is an unavoidable part of one's life and can affect everyone, including teenagers. Therefore, it is important for teenagers to know how to control the feeling of stress to minimize negative impacts. Conveying information about the dangers of stress can be channeled through media that are communicative and unique, one of which is through the medium of comics. Comics have advantages when used as educational media because they have visual elements and strong stories. The author carries out the design using digital comic media to convey information about the dangers of stress through illustrations and stories that are displayed so that readers can clearly understand the message conveyed.

Keywords: Digital Comic, Stress, Education Medium.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	3
1. Judul	3
2. Interpretasi.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target / Kelompok Pengguna Produk	6
1. Target Primer	6
2. Target Sekunder	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	7
2.4 Skema Proses Kerja.....	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	14
3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan	14
3.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	15

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	25
4.1 Tataran Lingkungan (<i>Community Level</i>)	25
4.2 Tataran Media (<i>System Level</i>)	25
4.3 Tataran Karya (<i>Product Level</i>)	26
4.4 Tataran Elemen Visual (<i>Component Level</i>).....	33
4.5 Hasil Desain.....	42
BAB V UJI DESAIN	50
5.1 Kegiatan Uji Desain	50
5.2 Hasil Uji Desain	51
5.3 Kesimpulan	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	57



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panel Baris (<i>Sumber: comixiology.com</i>)	15
Gambar 2 Panel Kolom (<i>Sumber: makingcomics.spiltink</i>)	16
Gambar 3 Panel Kombinasi (<i>Sumber: makingcomics.spiltink.org</i>)	16
Gambar 4 Panel Diagonal (<i>Sumber: thegeeklygrind.com</i>).....	17
Gambar 5 Panel Caption (<i>Sumber: medium.com</i>).....	17
Gambar 6 Inset Panel (<i>Sumber: lynda.com</i>)	17
Gambar 7 Overlapping panel (<i>Sumber: Pinterest.com</i>).....	18
Gambar 8 Broken Frames (<i>Sumber: popoptiq.com</i>)	18
Gambar 9 Warna Primer (<i>Sumber: matob.web.id</i>).....	20
Gambar 10 Warna Sekunder (<i>Sumber: matob.web.id</i>)	20
Gambar 11 Warna Tersier (<i>Sumber: matob.web.id</i>)	21
Gambar 12 Warna Panas dan Dingin (<i>Sumber: colorsexplained.com</i>)	22
Gambar 13 Komik Jurusan Gelisah yang diunggah di Webtoon.com	32
Gambar 14 Arah membaca untuk komik Jurusan Gelisah.....	33
Gambar 15 Ilustrasi Cover	34
Gambar 16 Karakter Fazaira	34
Gambar 17 Karakter Rama.....	35
Gambar 18 Karakter Nattaya	36
Gambar 19 Warna yang digunakan di komik "Jurusan Gelisah"	36
Gambar 20 Tipografi Judul Komik.....	37
Gambar 21 Font Anak Cute	38
Gambar 22 Font Wild Words Roman	38
Gambar 23 Font Komika Title	38
Gambar 24 Font Raven Song	38
Gambar 25 Halaman Komik Digital "Jurusan Gelisah" pada Platform Webtoon .	42
Gambar 26 Sketsa Prolog (<i>Sumber: Dokumentasi Pribadi</i>)	42
Gambar 27 Final Prolog (<i>Sumber: Dokumentasi Pribadi</i>)	43
Gambar 28 Sketsa Chapter 1 (<i>Sumber: Dokumentasi Pribadi</i>)	43
Gambar 29 Final Chapter 1 (<i>Sumber : Dokumentasi Pribadi</i>)	44
Gambar 30 Sketsa Chapter 2 (<i>Sumber Dokumentasi Pribadi</i>)	44
Gambar 31 Final Chapter 2 (<i>Sumber: Dokumentasi Pribadi</i>)	45

Gambar 32 Sketsa Chapter 3 (<i>Sumber: Dokumentasi Pribadi</i>)	46
Gambar 33 Final Chapter 3 (<i>Sumber: Dokumentasi Pribadi</i>)	46
Gambar 34 Desain Akrilik Standee dan Sticker	47
Gambar 35 Media pendukung Mug	47
Gambar 36 Media Pendukung T-Shirt	48
Gambar 37 Media Pendukung Totebag	48
Gambar 38 Media Pendukung X-Banner	49
Gambar 39 Kegiatan Pameran Beyond The Box DKV	50
Gambar 40 Foto Pengunjung Booth Komik Digital "Jurusan Gelisah"	51
Gambar 41 Sebagian Respon Audiens Saat Mengunjungi Booth Pameran.....	52
Gambar 42 Kritik dan Saran yang Diterima Di Sosial Media Penulis.....	53
Gambar 43 Beberapa Komentar Audiens Pada Laman Webtoon	55



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Table 1 Tabel Karya Sejenis	5
Table 2 Tabel Biaya Pra-produksi	9
Table 3 Tabel Biaya Produksi.....	9
Table 4 Tabel Biaya Pameran	10
Table 5 Tabel Biaya Keseluruhan.....	10
Table 6 Tabel Alur Cerita Komik Digital " Jurusan Gelisah".....	31
Table 7 Tahapan Perancangan Komik "Jurusan Gelisah"	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Asistensi	57
Lampiran 2 Bukti ACC Sidang Tugas Akhir	58
Lampiran 3 Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	59
Lampiran 4 Catatan Komentar Dosen Penguji.....	60

