

PERANCANGAN KOMIK TETANG SISI GELAP MEDIA SOSIAL DENGAN JUDUL “SOKMED”

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



Oleh :
Achmad Musthofa

NIM 42317010003

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Wilsa Pratiwi, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

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

Semester : genap

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Achmad Musthofa

NIM : 42317010003

Program Studi : Desain komunikasi visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul tugas akhir : PERANCANGAN KOMIK TENTANG SISI GELAP MEDIA SOSIAL
DENGAN JUDUL "SOKMED"

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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.



Jakarta, 14 Agustus 2021

Yang memberikan pernyataan,



(Achamd Musthofa)



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

Semester: 8

Tahun akademik: 2020/2021

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 TENTANG SISI GELAP MEDIA SOSIAL DENGAN JUDUL "SOKMED"

Disusun Oleh,
Nama : Achmad Musthofa

NIM : 42317010008

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2021.

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Wisa Pratiwi, S.Sn, M.Sn

Jakarta, 13 Agustus 2021

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PERANCANGAN KOMIK TENTANG SISI GELAP MEDIA SOSIAL DENGAN
JUDUL “SOKMED”**

Achmad Musthofa

NIM 42317010003

ABSTRACT

Knowledge of social media use is essential at this time, especially for the vast majority of children using gadgets in recent years, there has been so much but so little about this knowledge, much less about comics or a movie that makes social media a problem or a crime media to users, And many are unaware of the impending danger of using online comic media as information about its dangers on the dark side of social media is of interest and comfort to some especially young people today. This process use digital media illustrations, comics are designed with the comedy genre to make it easier for readers to read at will without the benefit of some, they are made as creative as possible and as interesting as they can be for entertaining and giving information that is necessary for all of the audience

Keywords: *online comics, social media, comedy comics, The dark side of social media.*



**PERANCANGAN KOMIK TENTANG SISI GELAP MEDIA SOSIAL DENGAN
JUDUL “SOKMED”**

Achmad Musthofa

NIM 42317010003

ABSTRAK

Pengetahuan tentang penggunaan media sosial sangat penting untuk saat ini, terlebih lagi untuk banyaknya anak-anak yang banyak menggunakan gadget untuk beberapa tahun terakhir ini, ada banyak sekali namun sangatlah minim tentang pengetahuan ini, terlebih lagi sudah banyak sekali kisah-kisah di komik atau sebuah film yang menjadikan media sosial sebagai sumber masalah atau menjadi media kejahatan bagi para penggunanya, dan banyak yang belum menyadari akan bahaya yang akan menimpa. Menggunakan media komik daring (*online*) sebagai penyampaian informasi akan bahaya-nya sisi gelap media sosial merupakan suatu hal yang menarik dan menghibur beberapa kalangan terutama remaja-remaja sekarang. Proses penggunaan ini menggunakan media ilustrasi digital, komik dibuat dengan *genre* yang komedi agar lebih memudahkan pembacanya terlebih untuk beberapa kalangan bisa membacanya dengan sesuka hati tanpa ada batasan untuk mereka membacanya, komik dibuat kreatif, mungkin dan semenarik mungkin untuk menghibur serta memberikan informasi yang diperlukan bagi semua kalangan pembacanya mengerti.

Keywords: komik daring, *Media* sosial, komik komedi, Sisi gelap *Media* sosial.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas kurunia-nya sehingga penulis dapat melaksanakan tugas dan kewajiban dalam menyelesaikan Laporan tugas akhir ini dengan baik, laporan mengenai PERANCANGAN KOMIK TENTANG SISI GELAP MEDIA SOSIAL.

Pada penyusunan laporan penulisan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan Laporan tugas akhir ini.. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan kepada

- Allah SWT, yang telah memberikan karunia dan rahmatnya yang dapat di gunakan pada penyelesaian laporan tugas akhir saya.
- Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir.
- Dosen Pembimbing Ibu. Wilsa Pratiwi, M.Sn yang telah memberikan waktu, tempat, pengarahan dan ilmu yang sangat bermanfaat guna menyempurnakan Laporan ini serta karya saya.
- Dosen – dosen FDSK terutama yang berada di jurusan DKV
- Keluarga yang mendukung kegiatan saya selama penulisan tugas akhir ini sampai selesai.
- Terima kasih kepada semua teman-teman jurusan Desain komunikasi Visual yang telah bersama-sama membantu untuk menyelesaikan Riset Desain ini.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua orang yang terlibat, dan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang membuat ini semua berjalan dengan baik sampai akhir.

JAKARTA, 07 17 2021



Achmad Musthofa

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABLE.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. TUJUAN PERANCANGAN	3
C. MANFAAT PERANCANGAN	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. ORISINALITAS	4
B. TARGET / KELOMPOK PENGGUNA	7
C. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	8
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	15
A. ASPEK FUNGSI PERANCANGAN	15
B. DATA ASPEK TEKNIS / TEKNOLOGI KARYA PERANCANGAN	16
C. DATA ASPEK KEINDAHAN KARYA PERANCANGAN	18
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	24
A. TATARAN LINGKUNGAN	24
B. TATARAN PRODUK.....	25
C. TATARAN SISTEM.....	37
D. TATARAN KOMPENEN.....	43
V. UJI DESAIN	46
A. DESKRIPSI KARYA.....	46
B. KEGIATAN UJI DESAIN	46
C. HASIL UJI DESAIN	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. SAMPUL SALAH SATU WEBTOON GENERASI SOSMED	4
GAMBAR 2. SAMPUL KOMIK GAME OVER.....	5
GAMBAR 3. SAMPUL KOMIK MEI & JUNI	5
GAMBAR 4. KOMPUER YANG DIGUNAKAN OLEH PENULIS	9
GAMBAR 5. LAPTOP ACER	9
GAMBAR 6. WACOM CTL 671.....	10
GAMBAR 7. SAI VER, 1,1,0	10
GAMBAR 8. SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT CC 2017	10
GAMBAR 9. SOFTWARE ADOBE ILLUSTRATOR CC 2017	11
GAMBAR 10. SOFTWARE ADOBE PHOTOSHOP CC 2017.....	11
GAMBAR 11. SKEMA PROSES DESAIN.....	13
GAMBAR 12. SKETSA KOMIK C 1 SC 11.....	17
GAMBAR 13. CHARACTER DESAIN	25
GAMBAR 14. SKETSA KOMIK C 1 SC 4.....	26
GAMBAR 15. SKETSA KOMIK C 1 SC 7.....	27
GAMBAR 16. SKETSA KOMIK C 1 SC 8.....	27
GAMBAR 17. SKETSA KOMIK C 1 SC 11.....	28
GAMBAR 18. SKETSA KOMIK C 1 SC 21.....	28
GAMBAR 19. SKETSA KOMIK C 1 SC 22.....	29
GAMBAR 20. SKETSA KOMIK C 1 SC 24.....	29
GAMBAR 21. SKETSA KOMIK C 1 SC 25.....	30
GAMBAR 22. COLORING CHAPTER 1 PT 1	31
GAMBAR 23. COLORING CHAPTER 1 PT 2	32
GAMBAR 24. COLORING CHAPTER 1 PT 3	33
GAMBAR 25. SOKMED CHAPTER 1.....	34
GAMBAR 26. SOKMED CHAPTER 1	35
GAMBAR 27. SOKMED CHAPTER 1	36
GAMBAR 28. SOKMED CHAPTER 1.....	37
GAMBAR 29. FONT.....	38
GAMBAR 30. BAJU SOKMED	39
GAMBAR 31. TOTE BAG	39
GAMBAR 32. PHONE CASE	40
GAMBAR 33. MASKER SOKMED	41

GAMBAR 34. KEY CHAIN	42
GAMBAR 35. STICKER	42
GAMBAR 36. BADGES.....	43
GAMBAR 37. SOKMED CHAPTER 1	43
GAMBAR 38. PALLET WARNA SOKMED	44
GAMBAR 39. SOKMED PROFILE.....	44
GAMBAR 40. THUMBNAIL	45
GAMBAR 41. KARYA UTAMA	46
GAMBAR 42. WEBSITE FDSK	47
GAMBAR 43. WEBTOON SOKMED	47
GAMBAR 44. DIAGRAM SOKMED	48
GAMBAR 45. PENDAPAT SOKMED	48
GAMBAR 46. FEEDBACK SOKMED.....	49
GAMBAR 47. COMMENT WEBTOON SOKMED.....	49



DAFTAR TABLE

TABLE 1. DATA TA SEJENIS 1	4
TABLE 2. DATA TA SEJENIS 2	5
TABLE 3. DATA TA SEJENIS 3	6
TABLE 4. BIAYA PRA PRODUKSI	11
TABLE 5. BIAYA PRODUKSI	12
TABLE 6. BIAYA PAMERAN	12
TABLE 7. TOTAL BIAYA KESELURUHAN	12
TABLE 8. DATA PEMBUATAN.....	15



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. KARTU ASISTENSI.....	4
LAMPIRAN 2. ACC PAMERAN & SIDANG.....	5
LAMPIRAN 3. NILAI SIDANG.....	6
LAMPIRAN 4. SKETSA KARAKTER.....	11
LAMPIRAN 5. PROSES Pengerjaan.....	12
LAMPIRAN 6. JUDUL	12
LAMPIRAN 7. GAMBAR PROMO.....	12
LAMPIRAN 8. TAMPILAN PAMERAN	12
LAMPIRAN 9. MEDIA PUBLIKASI “WEBTOON”	12
LAMPIRAN 10. INSTAGRAM.....	15

