

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DARING “HAIRPIN” SEBAGAI EDUKASI GANGGUAN KECEMASAN UNTUK REMAJA

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Dwi Qadriansyah

NIM 42317010075

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing:

Wilsa Pratiwi, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2021

LEMBAR PERNYATAAN

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dwi Qadriansyah**
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010075
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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 2021

Yang memberikan pernyataan,



Dwi Qadriansyah

LEMBAR PENGESAHAN

| | | |
|---|--|---|
|  | LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |
|---|--|---|

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 DARING "HAIRPIN" SEBAGAI EDUKASI GANGGUAN KECEMASAN UNTUK REMAJA

Disusun Oleh,
Nama : Dwi Qadriansyah

NIM : 42317010075

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

Pembimbing,



Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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 DARING “HAIRPIN” SEBAGAI EDUKASI
GANGGUAN KECEMASAN UNTUK REMAJA**

Dwi Qadriansyah

NIM 42317010075

ABSTRACT

Mental illness is a term that refers to a variety of conditions that affect mind, feeling, and mood. It can have negative impact on carrying out daily activities. In Indonesia, anxiety disorders are the most common mental illness encountered by most adolescents. but the most often happen in society is a misunderstanding to a people who have mental illness. by using online comics as a medium of conveying information about anxiety disorders, it can be attractive for audience among teenagers. On the progress of designing writer use glassbox method and the data obtained by observation, literature study, and interview. The design was aiming to make audience and peoples more awares about mental health especially anxiety disorder around them.

Key Word: *Online Comic, Web Comic, Anxiety Disorder*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN KOMIK DARING “HAIRPIN” SEBAGAI EDUKASI GANGGUAN KECEMASAN UNTUK REMAJA

Dwi Qadriansyah

NIM 42317010075

ABSTRAK

Gangguan kesehatan mental atau *mental illness* merupakan istilah yang mengacu pada berbagai kondisi yang mempengaruhi pemikiran, perasaan, dan suasana hati. Hal tersebut dapat berdampak buruk dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Di Indonesia gangguan kecemasan merupakan gangguan kesehatan mental yang paling umum ditemui dengan kebanyakan penderita usia remaja. Namun yang sering terjadi di masyarakat adalah adanya kesalahpahaman terhadap orang yang menjadi pengidap gangguan kecemasan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya media dan informasi yang menyinggung masalah gangguan kecemasan. Dengan menggunakan komik daring sebagai media penyampai informasi mengenai gangguan kecemasan dapat menjadi sebuah daya tarik yang menarik untuk pembaca di kalangan remaja. Dalam proses perancangan perancang menggunakan metode *glass box* sementara datanya didapatkan melalui observasi, studi literatur, dan wawancara. Perancangan komik daring ini dibuat dengan tujuan untuk agar masyarakat menjadi lebih sadar akan gangguan kesehatan mental terutama gangguan kecemasan di sekitarnya.

Kata kunci: komik daring, Web Komik, Gangguan Kecemasan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia dan rahmat-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dan memenuhi salah satu hal yang menjadi syarat kelulusan mata kuliah tugas akhir, yaitu laporan karya tugas akhir mengenai PERANCANGAN KOMIK DARIN “*HAIRPIN*” SEBAGAI EDUKASI GANGGUAN KECEMASAN UNTUK REMAJA.

Pada penyusunan laporan penulisan karya tugas akhir ini penulis melibatkan pihak-pihak dalam proses penyusunan laporan dan perancangan karya tugas akhir ini. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada

- Bu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku kaproi Desain Komunikasi Visual dan koordinator mata kuliah tugas akhir
- Bu Wilsa Pratiwi, M.Sn selaku dosen pembimbing, atas bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan karya tugas akhir ini.
- Dosen-dosen dari program studi Desain Komunikasi Visual.
- Keluarga yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan perancangan karya tugas akhir.
- Pak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing akademik.
- Dr. Jiemi Ardian selaku dokter spesialis kejiwaan yang telah membantu memberikan data-data terkait dengan dengan kesehatan mental terutama gangguan kecemasan untuk perancangan komik daring ini.
- Terima kasih kepada I Made Sri Pandhu selaku orang yang telah menceritakan kisahnya dalam menghadapi gangguan kecemasan yang kisahnya dijadikan referensi cerita komik ini.
- Terima kasih kepada teman-teman program studi desain komunikasi visual dan teman-teman diluar dari universitas yang telah memberikan referensi dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak lain yang tak bisa disebutkan satu persatu. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat bagi perancang-perancang maupun peneliti lain dimasa yang akan mendatang yang ingin meneliti mengenai komik daring

Jakarta, 07-08- 2021

Dwi Qadriansyah



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| ABSTRACT | iii |
| ABSTRAK | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Perancangan..... | 1 |
| B. Tujuan Perancangan | 3 |
| C. Manfaat Perancangan | 3 |
| II. METODE PERANCANGAN | 5 |
| A. Orisinalitas | 5 |
| B. Target / Kelompok Pengguna..... | 9 |
| C. Relevansi dan Konsekuensi Studi | 10 |
| D. Skema Proses Desain | 12 |
| III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN | 15 |
| A. Data Aspek Komunikasi Karya Prancangan | 15 |
| B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan | 15 |
| C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan..... | 16 |
| IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN | 30 |
| A. Tataran Lingkungan | 30 |
| B. Tataran Sistem..... | 30 |
| C. Tataran Produk | 31 |
| D. Tataran Komponen..... | 41 |
| V. UJI DESAIN | 56 |
| A. Deskripsi Karya..... | 56 |

| | |
|------------------------------|----|
| B. Kegiatan Uji Desain | 56 |
| C. Hasil Uji Desain | 60 |
| KEPUSATAKAAN | 65 |
| LAMPIRAN | 68 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Cover komik Ruang Batin..... | 6 |
| Gambar 2. Komik <i>Stand Still, Stay Silent</i> | 7 |
| Gambar 3. Komik <i>Toyboy Charm</i> | 9 |
| Gambar 4. Skema proses desain | 13 |
| Gambar 5. Panel baris..... | 17 |
| Gambar 6. Panel kolom..... | 18 |
| Gambar 7. Panel kombinasi..... | 19 |
| Gambar 8. Panel diagonal..... | 19 |
| Gambar 9. Panel <i>caption</i> | 20 |
| Gambar 10. <i>Inset</i> | 20 |
| Gambar 11. Panel <i>overlapping</i> | 21 |
| Gambar 12. <i>Broken frames</i> | 21 |
| Gambar 13. <i>Color Wheel</i> | 25 |
| Gambar 14. Warna panas dan dingin (Sumber: edupaint.com) | 25 |
| Gambar 15. Proses sketsa karya..... | 32 |
| Gambar 16. Proses <i>lining karya</i> | 33 |
| Gambar 17. Proses pewarnaan karya..... | 34 |
| Gambar 18. <i>Finishing karya</i> | 35 |
| Gambar 19. <i>Layout panel kolom</i> | 36 |
| Gambar 20. <i>Layout panel baris</i> | 36 |
| Gambar 21. <i>Layout panel kombinasi</i> | 37 |
| Gambar 22. <i>Layout Panel diagonal</i> | 37 |
| Gambar 23. <i>Layout panel inset</i> | 38 |
| Gambar 24. <i>Layout overlapping panel</i> | 39 |
| Gambar 25. <i>Layout broken frames</i> | 40 |
| Gambar 26. Konsep visual komik..... | 51 |
| Gambar 27. Konsep warna komik..... | 51 |
| Gambar 28. Konsep tipografi komik..... | 52 |
| Gambar 29. Konsep logo komik | 53 |
| Gambar 30. Konsep karakter | 53 |
| Gambar 31. Konsep warna karakter..... | 54 |
| Gambar 32. Mockup komik " <i>Hairpin</i> " | 56 |
| Gambar 33. Pameran keseluruhan | 57 |
| Gambar 34. Pameran Penulis | 57 |
| Gambar 35. Media Pendukung (<i>t-shirt</i>) | 58 |
| Gambar 36. Media pendukung (<i>totebag dan pin</i>)..... | 58 |
| Gambar 37. Media Pendukung (<i>t-shirt</i>)..... | 59 |
| Gambar 38. Media pendukung (<i>tshirt</i>)..... | 59 |
| Gambar 39. Publikasi karya " <i>Hairpin</i> " di situs <i>Webtoon</i> | 60 |
| Gambar 40. Grafik responden (1) | 60 |
| Gambar 41. Grafik responden (2) | 61 |
| Gambar 42. Kritik dan saran responden (1)..... | 61 |
| Gambar 43. Kritik dan saran responden (2)..... | 62 |
| Gambar 44. Komentar komik " <i>Hairpin</i> " di situs <i>Webtoon</i> | 64 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Referensi karya "Ruang Batin" | 6 |
| Tabel 2. Referensi karya " <i>Stand Still, Stay Silent</i> " | 7 |
| Tabel 3. Referensi karya " <i>Toyboy's Charm</i> " | 8 |
| Tabel 4. Biaya pra produksi | 11 |
| Tabel 5. Biaya produksi | 12 |
| Tabel 6. Biaya media pendukung..... | 12 |
| Tabel 7. Total biaya keseluruhan | 12 |
| Tabel 8. Kritik dan saran..... | 62 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Kartu Asistensi..... | 69 |
| Lampiran 2. Publikasi karya di situs <i>Webtoon</i> | 70 |
| Lampiran 3. Pembukaan pameran layar karya | 70 |
| Lampiran 4. Bimbingan tugas akhir via Gmeet | 71 |
| Lampiran 5. Bimbingan tugas akhir via <i>Whatsapp</i> | 71 |

