

TUGAS AKHIR

# KOMIK DIGITAL “TELAGA WARNA”

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



Oleh :


**NAHDA SAKTI ALZHAFIRAH**

NIM 42320010100

Dosen Pembimbing :

**Udhi Marsudi S.Sn, M.Sn**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2024**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nahda Sakti Alzhafirah**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010100  
 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, 30 Juli 2024

Yang **memberikan pernyataan,**


**Nahda Sakti Alzhafirah**

## HALAMAN PENGESAHAN


Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nahda Sakti Alzhafirah  
NIM : 42320010100  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital "Telaga Warna"

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 : Udhi Marsudi, S.Sn. M.Sn.  
NIDN : 0306106506  
Ketua Penguji : Udhi Marsudi, S.Sn. M.Sn.  
NIDN : 0306106506  
Penguji 1 : Indah Fitriana Hapsari, S.Ds, M.Ikom  
NIDN : 0308068602  
Penguji 2 : Dwi Ramayanti, S.Sn, M.Sn  
NIDN : 0305128006



Jakarta, 7 Agustus 2024

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 dan Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Komik Digital “Telaga Warna” tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu pemenuhan kriteria untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. perancang menyadari bahwa dalam penyusunan tugas ini, perancang telah mendapatkan banyak sekali bantuan, inspirasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perancang ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, yaitu:

1. Bapak Udhi Marsudi, S. Sn. M. Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
2. Ibu Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom selaku Koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah membimbing dan membagikan Ilmu selama perancang berada di bangku perkuliahan.
5. Komunitas Seni dan Budaya Indonesia selaku narasumber dan mitra yang kooperatif selama perancangan berlangsung.
6. Teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2020 Universitas Mercu Buana.
7. Kedua orangtua, saudari kandung, dan keponakan, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dari segi apapun terhadap perancang dalam menyelesaikan pendidikan.

Selain itu, perancang juga berterima kasih atas lingkungan kondusif yang disediakan oleh kampus Universitas Mercu Buana yang menjadi tempat penelitian dan pengumpulan data sehingga memberikan kontribusi yang berarti selama penyelesaian Tugas Akhir.

Perancang berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi sumber yang berharga, khususnya dalam mengenalkan cerita rakyat kepada generasi muda masa kini melalui kaca mata modern. Aspirasi perancang adalah agar budaya tradisional mendapat apresiasi dan relevansi baru, tidak hanya bergema di komunitas lokal tetapi juga menjangkau khalayak secara global.

Jakarta, 30 Juli 2024

Perancang,



**Nahda Sakti Alzhafirah**

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan .....	4
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II. METODE PERANCANGAN</b> .....	6
2.1 Orisinalitas .....	6
2.2 Target Perancangan .....	15
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	16
2.4 Skema Proses Desain .....	17
<b>BAB III. ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN</b> .....	52
3.1 Positioning & Konsep Desain .....	52
3.2 Strategi Pesan .....	53
3.3 Strategi Visual .....	55
3.4 Strategi Distribusi Karya Perancangan .....	60
<b>BAB IV. HASIL KARYA DKV</b> .....	63
4.1 Deskripsi Karya .....	63
4.2 Pameran Karya .....	72
4.3 Hasil Uji Desain .....	75
4.4 Evaluasi Perancangan Karya .....	77
<b>BAB V. KESIMPULAN &amp; SARAN</b> .....	80
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	82
<b>LAMPIRAN</b> .....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu .....	7
Tabel 2. Anggaran Biaya.....	20
Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir .....	21
Tabel 4. Jadwal <i>Upload</i> .....	21
Tabel 5. Deskripsi <i>Webtoon</i> .....	23
Tabel 6. Naskah <i>Webtoon</i> .....	24
Tabel 7. Metode 5W+1H .....	53
Tabel 8. Alur Distribusi Media Karya Perancangan.....	61
Tabel 9. <i>Caption Promosi Online</i> .....	65



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Webtoon</i> “Damar Kurung” .....	7
Gambar 2.2 <i>Webtoon</i> “Topeng Tugek” .....	8
Gambar 2.3 <i>Webtoon</i> “Joko Dolog” .....	10
Gambar 2.4 <i>Webtoon</i> “ <i>The Fanciful Escape</i> ” .....	11
Gambar 2.5 <i>Webtoon</i> “Sekar Taji” .....	12
Gambar 2.6 Kumpulan Cerita Rakyat Jawa Barat .....	14
Gambar 2.7 Skema Proses Desain .....	17
Gambar 2.8 Wawancara Narasumber Komunitas & Ilustrator .....	17
Gambar 2.9 Survei Remaja 12-16 Tahun .....	18
Gambar 2.10 Wawancara Warga Lokal .....	19
Gambar 2.11 <i>Mind Mapping</i> .....	22
Gambar 2.12 Naskah “Telaga Warna” .....	23
Gambar 2.13 <i>Mood Board</i> “Telaga Warna” .....	35
Gambar 2.14 Saran Mitra Komunitas .....	35
Gambar 2.15 Rincian & Alternatif Desain Karakter .....	36
Gambar 2.16 Desain Karakter “Prabu Suwatalaya” .....	36
Gambar 2.17 Desain Karakter “Ratu Purbamanah” .....	37
Gambar 2.18 Desain Karakter “Dewi Kunciung Biru” .....	37
Gambar 2.19 <i>Rough Sketch Chapter 1-5</i> .....	38
Gambar 2.20 <i>Story Board Chapter 1</i> .....	38
Gambar 2.21 <i>Story Board Chapter 2</i> .....	39
Gambar 2.22 <i>Story Board Chapter 3</i> .....	39
Gambar 2.23 <i>Story Board Chapter 4</i> .....	40
Gambar 2.24 <i>Story Board Chapter Bonus</i> .....	40
Gambar 2.25 <i>Brush IbisPaintX</i> .....	41
Gambar 2.26 <i>Line Art Chapter 1</i> .....	41
Gambar 2.27 <i>Line Art Chapter 2</i> .....	42
Gambar 2.28 <i>Line Art Chapter 3</i> .....	42
Gambar 2.29 <i>Line Art Chapter 4</i> .....	43
Gambar 2.30 <i>Line Art Chapter Bonus</i> .....	43
Gambar 2.31 <i>Title Logo</i> “Telaga Warna” .....	44
Gambar 2.32 <i>Thumbnail Vertikal &amp; Persegi</i> “Telaga Warna” .....	44
Gambar 2.33 <i>Final Render Chapter 1</i> .....	45
Gambar 2.34 <i>Final Render Chapter 2</i> .....	45
Gambar 2.35 <i>Final Render Chapter 3</i> .....	46
Gambar 2.36 <i>Final Render Chapter 4</i> .....	46
Gambar 2.37 <i>Final Render Chapter Bonus</i> .....	47
Gambar 2.38 <i>Thumbnail Chapter 1-5</i> .....	47
Gambar 2.39 <i>Penutup Chapter</i> .....	47
Gambar 2.40 <i>Layer Coloring</i> .....	48
Gambar 2.41 <i>Preview Webtoon &amp; Media Pendukung Pameran</i> .....	49
Gambar 2.42 <i>Evolusi Desain</i> .....	50
Gambar 2.43 <i>Halaman Unggah Chapter</i> .....	50
Gambar 2.44 <i>Promosi Online &amp; Offline</i> .....	51
Gambar 3.1 <i>Gaya Semi-Realis</i> “Telaga Warna” .....	55
Gambar 3.2 <i>Gaya Kartun &amp; Chibi</i> “Telaga Warna” .....	56
Gambar 3.3 <i>Kostum</i> “Telaga Warna” .....	57

Gambar 3.4 Variasi <i>Line Art</i> “Telaga Warna” .....	57
Gambar 3.5 <i>Color Palette</i> “Telaga Warna” .....	58
Gambar 3.6 <i>Layout</i> “Telaga Warna” .....	58
Gambar 3.7 <i>Font</i> Judul “Telaga Warna” .....	59
Gambar 3.8 <i>Font</i> Isi “Telaga Warna” .....	59
Gambar 4.1 Hasil Karya “Telaga Warna” .....	63
Gambar 4.2 Poster & QR Code “Telaga Warna” .....	64
Gambar 4.3 <i>Post Instagram &amp; Facebook</i> .....	65
Gambar 4.4 <i>Post Twitter</i> .....	66
Gambar 4.5 <i>Post Feeds Webtoon</i> .....	67
Gambar 4.6 <i>Reshare Post</i> .....	67
Gambar 4.7 <i>LinkTree</i> .....	68
Gambar 4.8 <i>Sticker Pack &amp; Booklet</i> .....	69
Gambar 4.9 Platform <i>Webtoon</i> “Telaga Warna” .....	71
Gambar 4.10 <i>Trending Chart Webtoon Canvas</i> “Telaga Warna” .....	72
Gambar 4.11 Pameran (Sekolah Walisongo Bekasi) .....	73
Gambar 4.12 Pameran (Universitas Mercu Buana Warung Buncit) .....	74
Gambar 4.13 Profil Pengguna .....	75
Gambar 4.14 Kuesioner Pameran .....	76
Gambar 4.15 Kekuatan Karya .....	77
Gambar 4.16 Kelemahan Karya .....	78
Gambar 4.17 Revisi Desain .....	79





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi .....	83
Lampiran 2 Nilai Sidang Tugas Akhir .....	84
Lampiran 3 ACC Pameran & Sidang Tugas Akhir .....	85
Lampiran 4 Cek Plagiasi .....	87
Lampiran 5 CV Perwakilan Mitra.....	88
Lampiran 6 Bukti Kerja Sama dengan Mitra .....	89
Lampiran 7 Narasumber Ilustrator (Archie The Redcat) .....	91
Lampiran 8 Survei Lokasi Pameran & Telaga Warna .....	93
Lampiran 9 Proses Pengerjaan Komik Digital “Telaga Warna” .....	94
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Uji Desain .....	95
Lampiran 11 Statistik <i>Webtoon</i> “Telaga Warna” .....	96
Lampiran 12 Lembar Perbaikan.....	97



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA