

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL
SEBAGAI EDUKASI STUNTING DI RUMAH
SAKIT KARTIKA HUSADA**

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



Oleh :

HAUZAN MUFID
NIM 42320010094

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing
Edwar Juanda, S.Ds., M.Ikom

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

	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN RISET DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	Q
---	--	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hauzan Mufid
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010094
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Riset Desain 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 kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 22 – 12 - 2023

Yang memberikan pernyataan,



Hauzan Mufid (42320010094)

HALAMAN PENGESAHAN

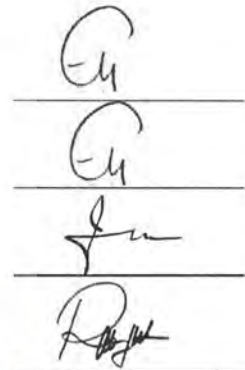
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Hauzan Mufid
NIM : 42320010094
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Strip Digital Sebagai Edukasi Stunting Di Rumah Sakit Kartika Husada

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 : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Ketua Penguji : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Penguji 1 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803
Penguji 2 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 0321098302




MERCU BUANA

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.)

ABSTRAK

Stunting menjadi salah satu masalah kesehatan yang mempengaruhi pertumbuhan anak di Indonesia. Sehingga informasi dan edukasi terkait stunting menjadi hal yang penting untuk diketahui oleh pihak terkait, khususnya di RS Kartika Husada Bekasi. Media Komik Strip merupakan salah satu media yang diharapkan menjadi media yang dapat memberikan informasi dan edukasi terkait stunting ini secara efektif dan inovatif. Metode perancangan ini memperhatikan orisinalitas karya, target/kelompok konsumen, relevansi dan konsekuensi hasil studi. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam perancangan ini adalah: menentukan masalah dan ide, mengumpulkan data dan referensi, pembuatan mind-mapping dan konsep, pembuatan premis dan logline, pembuatan ilustrasi karakter, pembuatan sketsa, proses pembuatan outline dan pewarnaan, uji kelayakan hasil karya, realisasi karya dan pameran karya. Komik Strip Digital "KOSTING" atau disebut "Komik Strip Edukasi Stunting" merupakan media visual berbentuk komik strip digital yang sangat efektif, menarik dan inovatif dalam menyampaikan pesan terkait stunting. Setidaknya hal ini didapat dari umpan balik dari audience yang mengisi kuesioner sebanyak 71 audience saat pameran dilangsungkan. Sehingga Komik Strip Digital "KOSTING" ini dapat dikatakan bisa diterapkan. Komik Strip Digital "KOSTING" merupakan karya komik strip ini sangat efektif, menarik dan inovatif untuk dijadikan media informasi, khususnya dalam menyampaikan informasi dan edukasi terkait pencegahan bahaya stunting. Namun beberapa saran agar karya komik strip ini lebih sempurna, seperti penguatan karakter dalam gambar ataupun menggunakan karakter lain selain manusia dapat menjadi pertimbangan untuk penyempurnaan.

Kata Kunci : Stunting, Edukasi, Komik, Komik Strip

ABSTRACT

Stunting has become one of the health problems that affects the growth of children in Indonesia. So information and education related to stunting is important to be known by the relevant parties, especially at the Hospital Kartika Husada Bekasi. Strip Comic Media is one of the media that is expected to be media that can provide information and education related to this stunting effectively and innovatively. This method of research planning takes into account the originality of the work, the target/group of consumers, the relevance and consequences of the results of the study. Some of the stages undertaken in this designing are: identifying problems and ideas, collecting data and references, making mind-mapping and concepts, making premise and logline, making character illustrations, making sketches, making outlines and coloring processes, testing the validity of works, realization of works and exhibitions of works. Digital Strip Comics "KOSTING" or called "Stunting Educational Strip comics" is a very effective, engaging and innovative digital strip-shaped visual medium in conveying stunting-related messages. At least this is from feedback from the audience who filled in a questionnaire of as many as 71 audiences at the time of the exhibition. So this digital strip comic "KOSTING" can be said to be applied. Digital Strip Comic "KOSTING" is a very effective, interesting and innovative strip comic to be used as an information medium, especially in providing information and education related to the prevention of stunting hazards. However, some suggestions to make this strip comic work more perfect, such as reinforcing characters in pictures or using characters other than human can be considerations for perfection.

Keywords : Stunting, Education, Comics, Strip Comics

MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan “Perancangan Komik Strip Digital Sebagai Edukasi Stunting di rumah sakit Kartika Husada “. Perancangan ini merupakan tahap akhir dalam Program sarjana desain pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Meruya Jakarta Dengan demikian, laporan perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak terkait selama proses penyusunan laporan perancangan ini. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunia-Nya yang melimpah, memberikan kesehatan dan kecerdasan kepada penulis. Dengan berkat-Nya, penulis dapat menjalankan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses perancangan dan penyusunan laporan ini.
2. Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dukungan dan wawasan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis selama proses perancangan ini.
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn, selaku ketua program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercubuana atas dukungan dan fasilitas yang dibutuhkan pada masa perkuliahan
4. Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn, selaku kelas koordinator Tugas Akhir atas bimbingan dan dukungan dalam mengarahkan proses perancangan tugas akhir.
5. Teman-Teman seangkatan Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah memberikan saran dan bantuan dalam proses perancangan Karya.
6. Semua Keluarga Besar yang memberikan bantuan, dukungan dan doa untuk bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini

Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan wawasan mendalam kepada pembaca, juga mahasiswa yang akan segera melaksanakan Tugas Akhir dalam merancang komik strip edukasi stunting ataupun karya lainnya dengan tema edukasi yang sama. Penulis juga berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat, terutama dalam meningkatkan pemahaman edukasi stunting pada masyarakat.

Tangerang, 02 Agustus 2024

Penulis

Hauzan Mufid

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan	8
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi.....	9
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	21
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	21
3.2 Strategi Pesan	21
3.3 Strategi Visual.....	22
3.4 Strategi Distribusi Karya	24
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	25
4.1 Visual Karya.....	25
4.2 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan	51
4.3 Pameran Karya	53
4.4 Hasil Uji Desain	55
4.4. Evaluasi Perancangan Karya	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Proses Desain.....	17
Gambar 2. 2 Mindmapping sebagai acuan keyvisual penulis.....	18
Gambar 4. 1 Logo Komik Strip Digital “KOSTING”.....	25
Gambar 4. 2 Tampilan Karya Komik Strip Digital “KOSTING”.....	26
Gambar 4. 3 Moodboard dalam merancang Komik Strip.....	27
Gambar 4. 5 Proses Outline Dan Finisihing.....	29
Gambar 4. 6 Penggunaan Bahasa Formal Dan Kekeluargaan.....	31
Gambar 4. 7 Penggunaan Unsur Komedi.....	32
Gambar 4. 8 Penggunaan Visual Stunting Yang Mendukung 1.....	33
Gambar 4. 9 Penggunaan Penggunaan Visual Stunting Yang Mendukung 2.....	34
Gambar 4. 10 Penggunaan Penggunaan Visual Stunting Yang Mendukung 3.....	35
Gambar 4. 11 Gaya Komik Tahilalats Dan Gaya Animasi Regular Show”.....	36
Gambar 4. 12 Gaya ilustrasi Kartun yang dimodifikasi penulis.....	36
Gambar 4. 13 Desain Karakter Pada komik strip “KOSTING” 1.....	37
Gambar 4. 14 Desain Karakter Pada komik strip “KOSTING” 2.....	38
Gambar 4. 15 Warna Karakter Pada komik strip “KOSTING”.....	38
Gambar 4. 16 Pemilihan Warna Dari Warna Identitas.....	39
Gambar 4. 17 Penggunaan Warna Identitas pada Komik Strip KOSTING.....	40
Gambar 4. 18 Penggunaan Warna Identitas pada Komik dan Logo.....	40
Gambar 4. 19 Penggunaan Basic Bubble Text.....	41
Gambar 4. 20 Penggunaan Multi Bubble Text.....	41
Gambar 4. 21 Penggunaan Rectangle Bubble Text.....	42
Gambar 4. 22 Penggunaan Jagged Eye Bubble Text.....	42
Gambar 4. 23 Penggunaan Tipografi “ Light Stories “.....	43
Gambar 4. 24 Penggunaan Tipografi “ CC-WildWords “.....	43
Gambar 4. 25 Tampilan Display Komik Strip ‘KOSTING” Di instagram.....	52
Gambar 4. 26 Dokumentasi Kegiatan Pameran.....	55
Gambar 4. 27 Segmentase Yang Mengisi Google form.....	56
Gambar 4. 28 Segmentase Usia Dan Status Yang Mengisi Google form.....	57
Gambar 4. 29 Segmentase audience sebelum melihat Komik strip.....	57
Gambar 4. 30 Segmentase audience sebelum melihat Komik strip.....	58
Gambar 4. 31 Segmentase audience terkait seberapa tersampainya pesan yang diberikan dari komik strip.....	58
Gambar 4. 32 Segmentase audience yang mengerti pentingnya pemahaman stunting setelah melihat Komik strip.....	59
Gambar 4. 33 Segmentase audience yang mengetahui merasa bahwa informasi stunting ini penting disampaikan ke orang-orang terdekat setelah membaca komik strip ini.....	60
Gambar 4. 34 Segmentase pendapat audience setelah melihat Komik strip.....	60
Gambar 4. 35 Perbaikan karya pada detail karakter sebelum dan Sesudah pada panel 2 cerita pertama.....	63
Gambar 4. 36 Perbaikan karya pada detail karakter sebelum dan Sesudah pada panel 3 cerita kedua.....	63

DAFTAR TABEL

Table 1. Referensi karya.....	4
Table 2. Timeline Skema Proses Desain	20
Table 3 Tampilan Karya beserta keterangan dan pesannya.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Kartu Asistensi	68
Lampiran 2 Bukti Turnitin	69
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Coba Desain	70
Lampiran 4 Umpan Balik Pengguna.	71
Lampiran 5 Feedback Mitra “ Tim Digital Marketing Rumah Sakit Kartika Husada “	74
Lampiran 6 Surat Keterangan Hasil Sidang	75

