

LAPORAN TUGAS AKHIR



PERANCANGAN BUKU KOMIK MENGENAI CARA
ADMINISTRASI KAMPUS DENGAN JUDUL KOMIK
“*CAMPUS SURVIVAL GUIDE*”

Arya Putra Prawira
42321010041

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Dosen Pembimbing :
Nurlela, S.Sn, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2025**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arya Putra Prawira
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010041
 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, 19 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Arya Putra Prawira

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Arya Putra Prawira
NIM : 42321010041
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Komik Mengenai Cara
Administrasi Kampus Dengan Judul Komik
“Campus Survival Guide”

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 : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202
Ketua Penguji : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202
Penguji 1 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506
Penguji 2 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 Agustus 2025

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.)

PERANCANGAN BUKU KOMIK MENGENAI CARA ADMINISTRASI KAMPUS DENGAN JUDUL KOMIK “*CAMPUS SURVIVAL GUIDE*”

ARYA PUTRA PRAWIRA
42321010041

ABSTRAK

Tugas akhir ini merancang buku komik edukatif berjudul "**Campus Survival Guide**" sebagai media informasi alternatif untuk membantu mahasiswa baru memahami prosedur administrasi kampus. Berdasarkan hasil survei, ditemukan bahwa mayoritas mahasiswa baru mengalami kesulitan dalam memahami proses seperti pengisian KRS, perbaikan nilai, pembayaran UKT, dan pembuatan KTM. Informasi administrasi yang tersedia dalam buku panduan kampus dianggap terlalu panjang dan sulit dicerna. Perancangan komik dilakukan melalui pendekatan *design thinking* yang terdiri dari tahapan empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan uji coba. Desain komik menggunakan gaya ilustrasi manga, bahasa informal yang sesuai dengan gaya komunikasi Gen Z, serta humor sebagai pendekatan naratif ringan.

Hasil uji coba terhadap target audiens menunjukkan bahwa komik ini dinilai informatif, menarik secara visual, dan mampu menyederhanakan informasi kompleks. Umpan balik dari mahasiswa menyebutkan bahwa karya ini membantu mereka memahami alur administrasi kampus secara lebih praktis dan menyenangkan. Komik ini juga dinilai sebagai media komunikasi yang lebih efektif dibandingkan format informasi resmi. Kesimpulannya, "Campus Survival Guide" berfungsi sebagai solusi desain komunikasi visual yang mendukung proses orientasi mahasiswa baru dalam memahami administrasi kampus.

Kata kunci: komik edukatif, administrasi kampus, mahasiswa baru, design thinking, komunikasi visual

ABSTRACT

This final project presents the design of an educational comic book titled "Campus Survival Guide" as an alternative informational medium to assist new students in understanding campus administrative procedures. A survey revealed that the majority of freshmen face challenges in navigating processes such as course registration (KRS), grade correction, tuition payment, and student ID (KTM) issuance. Existing campus guidebooks are often perceived as overly long and difficult to understand. The comic was developed using a design thinking approach, comprising empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The design features manga-style illustrations, informal language suited to Gen Z communication styles, and light humor to ease message delivery.

User testing with the target audience indicated that the comic was seen as informative, visually engaging, and effective in simplifying complex information. Feedback from students confirmed that the comic helped them better understand administrative workflows in a more accessible and enjoyable format. The comic was also regarded as a more effective communication tool compared to traditional official materials. In conclusion, the "Campus Survival Guide" serves as a successful visual communication solution to support new student orientation regarding campus administration.

Keywords: educational comic, campus administration, new students, design thinking, visual communication

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur perancangpanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Segala proses, tantangan, dan pembelajaran dalam menyusun karya ini tidak terlepas dari pertolongan-Nya. Perancang juga ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tiada henti. Terima kasih atas semangat dan kepercayaan yang diberikan kepada perancang dalam menyelesaikan studi dan perancangan ini.

Ucapan terima kasih juga perancang sampaikan kepada Ibu **Nurlela**, selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Tak lupa, perancang menyampaikan rasa terima kasih kepada **Denanda Nazlah**, sahabat yang telah setia menemani dan memberikan dukungan moral maupun tenaga dalam proses pembuatan perancangan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Perancang juga sangat berterima kasih kepada teman-teman dekat dalam grup pertemanan **Keluarga Murthado**, yang selalu siap membantu, memberi semangat, dan menjadi tempat berbagi dalam suka maupun duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Akhir kata, perancang menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, perancang terbuka terhadap segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi pembaca.

Jakarta, 19 Agustus 2025

Arya Putra Prawira

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABLE.....	xii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
BAB II	4
2.1 Orisinalitas Karya	4
2.2 Target Perancangan.....	12
2.2 Skema dan Proses Desain	18
BAB III	30
3.1 Positioning & Konsep Desain	30
3.2 Strategi Pesan.....	30
3.3 Strategi Visual	32
3.4 Strategi Distribusi Karya	35
BAB IV	36
4.1 Deskripsi Karya	36
4.2 Pameran Karya	62
4.3 Hasil Uji Desain	65
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79

5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		84



3 DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Panel Komik (Sumber: https://id.pinterest.com/rayaalban06/panel-komik/)	14
Gambar 2-2 Layout (Sumber: https://dkonten.com/blog/pengertian-layout-desain-prinsip-elemen-tujuan-dan-manfaat/)	15
Gambar 2-3 Tipe - Tipe Gaya Ilustrasi (Sumber: https://www.gamelab.id/news/735-tips-dalam-menemukan-art-style-bagi-illustrator-pemula)	16
Gambar 2-4 Skema Warna	18
Gambar 2-5 Empathy Map (Sumber: Perancang)	19
Gambar 2-6 Tabel 5W+1H (Sumber: Perancang)	20
Gambar 2-7 Mind Mapping (Sumber: Perancang)	22
Gambar 2-8 Moodboard (Sumber: Perancang)	23
Gambar 2-9 Inspirasi Gaya Berpakaian Mahasiswa 1	23
Gambar 2-10 Inspirasi Gaya Berpakaian Mahasiswa 2	24
Gambar 2-11 Sketsa 1 (Sumber: Penulis)	24
Gambar 2-12 Sketsa 2 (Sumber: Penulis)	25
Gambar 2-13 Logo Campus Survival Guide (Sumber: Penulis)	26
Gambar 2-14 Hasil Jadi Komik 1 (Sumber: Penulis)	26
Gambar 2-15 Hasil Jadi Komik (Sumber: Penulis)	26
Gambar 2-16 Mockup 1 (Sumber: Penulis)	27
Gambar 2-17 Mockup 2 (Sumber: Penulis)	27
Gambar 2-18 Dokumentasi Pameran 1 Sumber: Penulis	28
Gambar 2-19 Dokumentasi Pameran 2 (Sumber Penulis)	28
Gambar 2-20 Dokumentasi wawancara dengan Tata Usaha (Sumber: Penulis)	29
Gambar 3-1 Ranking komik Webtoon terpopuler genre Slice of Life	34
Gambar 3-2 Perbedaan antara Kartun dengan Manga (Sumber: Penulis)	35
Gambar 4-1 Logo Buku Komik Campus Survival Guide Sumber: Penulis	36
Gambar 4-2 Sampul dari buku komik Campus Survival Guide (Sumber: Penulis)	36
Gambar 4-3 Moodboard (Sumber: Penulis)	38
Gambar 4-4 Proses Sketsa 1 (Sumber: Perancang)	39
Gambar 4-5 Proses Sketsa 2 (Sumber: Perancang)	39
Gambar 4-6 Proses Coloring dan Shading (Sumber: Perancang)	40
Gambar 4-7 Proses Pemasukan Text (Sumber: Perancang)	40
Gambar 4-8 Contoh Halaman Komik yang Informatif (Sumber: Perancang)	41
Gambar 4-9 Contoh Isi Komik yang Menggunakan Kata - Kata Tidak Baku (Sumber: Perancang)	42
Gambar 4-10 Contoh Isi Komik yang Memiliki Humor (Sumber: Perancang)	43
Gambar 4-11 Sampul Campus Survival Guide (Sumber: Penulis)	43
Gambar 4-12 Section Break Pembayaran Kampus (Sumber: Perancang)	44
Gambar 4-13 Halaman Mengenai Pembayaran Kampus (Sumber: Perancang)	45
Gambar 4-14 Foto tentang cara pembayaran kampus 1 (Sumber: Perancang)	46
Gambar 4-15 Foto tentang cara pembayaran kampus 2 (Sumber: Perancang)	46
Gambar 4-16 Sampul Mini Pembuatan KTM (Sumber: Perancang)	46

Gambar 4-17 Halaman Komik yang Menggambarkan Cara Membuat KTM (Sumber: Perancang)	47
Gambar 4-18 Foto Tata Cara Pembuatan KTM (Sumber: Perancang).....	48
Gambar 4-19 Sampul mini Perbaikan Nilai (Sumber: Perancang).....	48
Gambar 4-20 Observasi X tentang Tanda Tangan Dosen 1 (Sumber: https://x.com/restuuuuuk/status/1943276429254557995)	49
Gambar 4-21 Observasi X tentang Tanda Tangan Dosen 2 (Sumber: https://x.com/Senku_02/status/1943130536400375897).....	49
Gambar 4-22 Observasi X tentang Tanda Tangan Dosen 3 (Sumber: https://x.com/slytrngrl/status/1942126213537112283)	49
Gambar 4-23 Sampul Mini Isi KRS (Sumber: Perancang).....	49
Gambar 4-24 Hasil Observasi Mengenai Perang KRS 1 (Sumber: https://x.com/dearestbangchan/status/1301089329939243008)	50
Gambar 4-25 Hasil Observasi Mengenai Perang KRS 2 (Sumber: https://x.com/BabyBearBeom_/status/1366213231535001601).....	50
Gambar 4-26 Hasil Observasi Mengenai Perang KRS 3 (Sumber: https://x.com/zfyrhz/status/1428609140931268614)	50
Gambar 4-27 Isi Cara Pengisian KRS (Sumber: https://baa.mercubuana.ac.id/wp-content/uploads/2022/10/Buku-Panduan-Program-Sarjana-Reguler-1.pdf).....	51
Gambar 4-28 Webtoon "WEE" (Sumber: https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/wee/list?title_no=3085&episode_no=1&webtoon-platform-redirect=true Gambar WEE)	52
Gambar 4-29 Contoh Gaya Ilustrasi Komik Campus Survival Guide (Sumber: Perancang)	52
Gambar 4-30 Contoh Gaya Pakaian Mahasiswa 1 Universitas Mercu Buana (Sumber: https://www.instagram.com/p/DKeTfYvzjyc/?img_index=1)	53
Gambar 4-31 Contoh Gaya Pakaian Mahasiswa 2 (Sumber: https://www.instagram.com/p/C-DQM7tvdr7/?img_index=4)	53
Gambar 4-32 Inspirasi Penggunaan Warna (Sumber: Komik Edukasi Industri Kimia Sebagai Media Pengantar untuk Mahasiswa Baru Teknik Kimia).....	54
Gambar 4-33 Penggunaan warna Komik Campus Survival Guide (Sumber: Perancang)	54
Gambar 4-34 Balon kata normal (Sumber: Perancang)	55
Gambar 4-35 Balon Kata Berduri (Sumber: Perancang)	55
Gambar 4-36 Balon Kata Berfikir (Sumber: Perancang).....	55
Gambar 4-37 Balon Kata Narasi (Sumber: Penulis)	56
Gambar 4-38 Font Bangers (Sumber: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.1001fonts.com%2Fbangers-font.html&psig=AOvVaw1b4KDDrNBPtszyiSERESd&ust=1752947894229000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBgQjhxqFwoTCNCZ1vr9xo4DFQAAAAAdAAAAABAE Bangers).....	56
Gambar 4-39 Font Komika Hand (Sumber: https://fontsgreek.com/fonts/Komika-Hand-Regular)	57
Gambar 4-40 Chart Film Animasi Populer (Sumber: https://www.imdb.com/search/title/?genres=animation)	58

Gambar 4-41 Keperluan Kampus (Sumber https://bangkitperkasa.com/artikel/stationery/perengkapan-kuliah-yang-wajib-mahasiswa-baru-miliki/):	59
Gambar 4-42 Keperluan Kampus (Sumber: https://www.quora.com/What-are-the-must-haves-that-a-College-or-University-student-needs-in-their-bag-at-all-times#:~:text=Laptop%2C%20pencil%20pouch%2C%20phone%20and,coffee%20mug%2C%20earbuds%2Fheadphones.)	60
Gambar 4-43 Tumbler (Sumber: Perancang)	60
Gambar 4-44 Notebook (Sumber: Perancang)	61
Gambar 4-45 Totebag (Sumber: Perancang)	61
Gambar 4-46 Sticker (Sumber: Perancang)	62
Gambar 4-47 Dokumentasi Pameran 1 (Sumber: Perancang)	63
Gambar 4-48 Dokumentasi Pameran 2 (Sumber: Perancang)	64
Gambar 4-49 Status Responden (Sumber: Perancangan)	65
Gambar 4-50 Usia Responden (Sumber: Perancang)	66
Gambar 4-51 Jenis Kelamin (Sumber: Perancang)	66
Gambar 4-52 Isi Komik yang Menyinggung (Sumber: Penulis)	69
Gambar 4-53 Isi Komik yang Menyinggung (Penulis: Perancang)	70
Gambar 4-54 Isi Komik yang Data Tidak Lengkap 1 (Sumber: Perancang)	70
Gambar 4-55 Isi Komik yang Data Tidak Lengkap 2 (Sumber: Perancang)	71
Gambar 4-56 Isi Komik yang Keliru 1 (Sumber: Penulis)	71
Gambar 4-57 Isi Komik yang Keliru 2 (Sumber: Penulis)	72



DAFTAR TABLE

Table 2-1 Inspirasi Karya	11
Table 2-2 Budgeting (Sumber: Perancang).....	21
Table 2-3 Timeline Perancangan (Sumber: Penulis)	21

