

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL “*START WITH YOU*” SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KEKERASAN TERHADAP PEREMPUAN

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



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
FIRZA MAULIDA FARHANY
NIM 42321010072

Dosen Pembimbing:
Rinkapati Swatriani S.Ds, M.Ikom

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

HALAMAN 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 : Firza Maulida Farhany
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010072
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
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, 24 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,


firza Maulida Farhany



HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Firza Maulida Farhany
NIM : 42321010072
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Digital "Start With You"
Sebagai Media Edukasi Tentang Kekerasan
Terhadap Perempuan

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 : Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0320038903
Ketua Penguji : Rinkapati Swatriani, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0320038903
Penguji 1 : Indah Fitriana Hapsari, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0308068602
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -



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.)

ABSTRAK

Komik digital “*Start With You*” merupakan media edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran remaja dan dewasa muda terhadap kekerasan berbasis gender terhadap perempuan. Perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan isu yang kerap terjadi dalam keseharian, namun sering kali tidak disadari atau dianggap remeh. Komik ini dikembangkan agar mampu menjangkau audiens muda dengan cara yang ringan, emosional, dan mudah diakses, serta mendorong partisipasi mereka dalam upaya pencegahan kekerasan terhadap perempuan melalui empati dan solidaritas.

Metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan *design thinking*, yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Gagasan visual dan naratif dikembangkan dari hasil studi literatur, observasi, dan analisis kuesioner terkait pemahaman audiens terhadap kekerasan berbasis gender. Komik disajikan dalam bentuk serial dengan enam episode yang saling terhubung melalui karakter utama. Setiap episode memuat alur cerita singkat dan slide edukatif di bagian akhir, serta didistribusikan melalui Instagram menggunakan strategi AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*).

Hasil perancangan menunjukkan bahwa “*Start With You*” mampu menyampaikan isu kekerasan terhadap perempuan dengan cara yang relevan dan informatif. Melalui uji desain kepada 43 responden, komik ini dinilai berhasil membangun kesadaran, meningkatkan pemahaman, serta menginspirasi pembaca untuk peduli dan turut bersuara. Pendekatan visual yang konsisten, gaya naratif yang membumi, dan distribusi berbasis media sosial menjadikan “*Start With You*” sebagai karya yang relevan dan berdampak dalam konteks edukasi isu sosial.

Kata kunci: komik digital, kekerasan terhadap perempuan, edukasi

ABSTRACT

The digital comic “Start With You” is an educational media designed to raise awareness among teenagers and young adults about gender-based violence against women. This project aims to communicate everyday forms of violence that are often overlooked or normalized. The comic is developed to engage young audiences through a light yet emotional narrative, making the message accessible while encouraging participation in violence prevention efforts through empathy and solidarity.

The design process adopts a design thinking methodology, involving empathize, define, ideate, prototype, and testing phases. Visual and narrative elements were shaped through literature review, observation, and questionnaire analysis to understand audience perspectives on gender-based violence. The result is a six-episode comic series featuring interlinked characters, expressive visuals, concise storylines, and educational slides at the end of each episode. The comic is distributed via Instagram using the AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) strategy to maximize engagement and outreach.

The final design of “Start With You” effectively delivers its message in a relatable and informative manner. Based on user testing with 43 respondents, the comic successfully fosters awareness, enhances understanding, and inspires readers to care and speak out. With a consistent visual style, grounded narrative approach, and social media distribution, “Start With You” stands as a relevant and impactful work in the field of social issue education.

Keywords: digital comic, violence against women, education

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan komik digital “*Start With You*” beserta laporan Tugas Akhir ini dengan lancar.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana. Laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi pembaca, khususnya dalam bidang desain komunikasi visual dan isu sosial terkait kekerasan berbasis gender terhadap perempuan.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan kekuatan yang diberikan selama proses perancangan dan penulisan laporan ini.
2. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual; Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn., selaku Koordinator Tugas Akhir; serta Anwar Maulana, selaku Admin TU Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas dukungan, arahan, dan kelancaran administrasi selama proses Tugas Akhir.
3. Rinkapati Swatriani, S.Ds., M.Ikom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, serta masukan yang sangat berarti sepanjang perancangan karya ini.
4. Nurul Adiningtyas, M.Psi., Psikolog, selaku perwakilan mitra yang telah memberikan *insight*, sudut pandang profesional, serta bimbingan materi untuk memperkuat konten edukatif pada karya ini.

5. Indah Fitriana Hapsari, S.Ds., M.Ikom. dan Wilsa Pratiwi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji atas kritik, saran, dan evaluasi yang membantu menyempurnakan perancangan komik digital ini.
6. Rizky Fuadhi, yang sejak awal turut berperan dalam memberikan masukan terkait topik, membantu pencarian referensi, serta menjadi sumber dukungan moral dan emosional sepanjang proses ini.
7. Teman-teman penulis, yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, dan dukungan dalam berbagai bentuk selama pengerjaan Tugas Akhir ini.

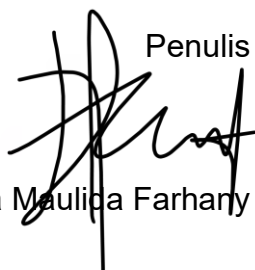
Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menjadi bahan pembelajaran yang berguna bagi pembaca.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 23 Juli 2025

Penulis

Firza Maulida Farhany

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Rumusan Masalah Perancangan	3
1.3. Tujuan Perancangan	4
1.4. Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1. Orisinalitas	6
2.2. Target Perancangan	10
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
2.4. Skema Proses Desain	13
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	31
3.1. <i>Positioning</i> dan Konsep Desain	31
3.2. Strategi Pesan	32
3.3. Strategi Visual	33
3.4. Strategi Distribusi Karya	35
BAB IV HASIL KARYA DKV	37
4.1. Deskripsi Karya	37
4.2. Pameran Karya	55
4.3. Hasil Uji Desain	58
4.4. Evaluasi Perancangan Karya	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Skema Design Thinking	14
Gambar 2. 2. Skema Perancangan Komik Digital "Start With You"	15
Gambar 2. 3. Empathy Map	16
Gambar 2. 4. Jobs To Be Done	17
Gambar 2. 5. Brainstorming	19
Gambar 2. 6. Moodboard	20
Gambar 2. 7. Alternatif Sketsa Thumbnail	21
Gambar 2. 8. Alternatif Sketsa Karakter Edukatif	21
Gambar 2. 9. Storyboard Episode 1	25
Gambar 2. 10. Storyboard Episode 2	25
Gambar 2. 11. Storyboard Episode 3	26
Gambar 2. 12. Storyboard Episode 4	26
Gambar 2. 13. Storyboard Episode 5	27
Gambar 2. 14. Storyboard Episode 6	27
Gambar 2. 15. Digitalisasi Logo Thumbnail	28
Gambar 2. 16. Digitalisasi Karakter Edukatif	29
Gambar 2. 17. Digitalisasi Storyboard Episode 1	30
Gambar 4. 1. Logo "Start With You"	37
Gambar 4. 2. Desain Cover Slogan "Start With You"	38
Gambar 4. 3. Desain Content Warning & Hotline	39
Gambar 4. 4. Desain Konten Edukasi	40
Gambar 4. 5. Desain Karakter Edukatif	41
Gambar 4. 6. Character Sheet Karakter Edukatif	42
Gambar 4. 7. Pose Chibi Karakter Edukatif	42
Gambar 4. 8. Penggunaan Elemen Pose Chibi	43
Gambar 4. 9. Cover Komik "Start With You"	44
Gambar 4. 10. Komik Episode 1	45
Gambar 4. 11. Komik Episode 2	45
Gambar 4. 12. Komik Episode 3	45
Gambar 4. 13. Komik Episode 4	46
Gambar 4. 14. Komik Episode 5	46
Gambar 4. 15. Komik Episode 6	46
Gambar 4. 16. Palet Warna	47
Gambar 4. 17. Font Gemes dan Contoh Penggunaannya	48
Gambar 4. 18. Font Chalkboard dan Contoh Penggunaannya	49
Gambar 4. 19. Postingan Pertama Instagram	51
Gambar 4. 20. Media X-banner dan Brosur	51
Gambar 4. 21. Postingan Episode 1 di Instagram	52
Gambar 4. 22. Postingan di Instagram "Start With You"	53
Gambar 4. 23. Postingan Episode 6 di Instagram	53
Gambar 4. 24. Kode QR ke Instagram dan Kuesioner Feedback	54
Gambar 4. 25. Instagram Story Audiens	55
Gambar 4. 26. Display Karya "Start With You" pada Pameran	56
Gambar 4. 27. Interaksi Pengunjung pada Pameran	57

Gambar 4. 28. Hasil Kuesioner 1	59
Gambar 4. 29. Hasil Kuesioner 2	59
Gambar 4. 30. Hasil Kuesioner 3	60
Gambar 4. 31. Hasil Kuesioner 4	62
Gambar 4. 32. Hasil Kuesioner 5	63
Gambar 4. 33. Hasil Kuesioner 6	63



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Referensi Karya.....	9
Tabel 2. 2. Segmentasi	11
Tabel 2. 3. Tahap Define 5W + 1H	18
Tabel 2. 4. Storyline Komik	24
Tabel 3. 1. Konsep Desain	32
Tabel 3. 2. Strategi Pesan	33
Tabel 3. 3. Strategi Distribusi Karya	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Kartu Asistensi	74
Lampiran. 2 Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir	75
Lampiran. 3 Catatan Perbaikan Tugas Akhir.....	76
Lampiran. 4 Bukti Turnitin	77
Lampiran. 5 Lembar Pernyataan Similiarity Check	77
Lampiran. 6 Respon Kuesioner Feedback.....	78
Lampiran. 7 Dokumentasi dengan Mitra Dosen Psikologi.....	79
Lampiran. 8 Pelaksanaan Pameran.....	80
Lampiran. 9 QR ke Dokumen Lainnya	80

