

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA KAMPANYE
TENTANG PENTINGNYA ADAB MENUNTUT ILMU UNTUK
KALANGAN MAHASISWA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Yunus Nuryana

19052010049

Pembimbing 1 :

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med., Kom.

Pembimbing 2 :

Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS
ARSITEKTUR DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA KAMPANYE TENTANG
PENTINGNYA ADAB MENUNTUT ILMU UNTUK KALANGAN MAHASISWA**

Disusun Oleh:

YUNUS NURYANA

19052010049

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 7 Januari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIPPPK. 198109292021211002



Aileen S. C. R. E. C., S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

Penguji I

Penguji II



Widayarsi, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain




Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA KAMPANYE TENTANG
PENTINGNYA ADAB MENUNTUT ILMU UNTUK KALANGAN MAHASISWA**

Disusun Oleh:

YUNUS NURYANA

19052010049

Teah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 7 Januari 2024

Pembimbing I



Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom.
NIPPPK. 198109292021211002

Pembimbing II



Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual**



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Dalam prakteknya, sebagian besar mahasiswa (59,4% dari 32 mahasiswa yang berasal dari berbagai universitas di Indonesia) tidak memahami konsep adab dalam mencari ilmu selama perkuliahan. Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis telah merancang materi edukasi berupa komik yang lebih menarik bagi mahasiswa. Komik ini akan dijadikan buku yang berisi kumpulan strip komik yang membahas pentingnya adab menuntut ilmu. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, mahasiswa cenderung lebih menyukai media komik sebagai sarana pembelajaran karena keberadaan visual atau gambar, yang dianggap lebih menarik daripada buku konvensional yang hanya berisi tulisan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengamati perilaku mahasiswa di dalam maupun di luar kampus, melakukan wawancara terkait penerapan adab mencari ilmu, dan menyusun tinjauan literatur dari sumber-sumber terkait adab mencari ilmu. Solusi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah komik berjudul "Menuju Puncak," yang terdiri dari serangkaian komik strip dengan penjelasan mengenai adab mencari ilmu. Materi ini disajikan dengan sentuhan humor satir, sehingga dapat berfungsi sebagai materi edukasi dan hiburan bagi mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan media penyampaian positif dalam mengoptimalkan pengalaman belajar mahasiswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai adab mencari ilmu.

Kata Kunci : adab, komik, mahasiswa, menuntut ilmu

ABSTRACT

In practice, most students (59.4% of 32 students from various universities in Indonesia) do not understand the concept of adab in seeking knowledge during lectures. To overcome this problem, the author has designed educational material in the form of comics that are more attractive to students. This comic will be made into a book containing a collection of comic strips that discuss the importance of adab in seeking knowledge. Based on the results of interviews and observations, students tend to prefer comic media as a learning tool because of the presence of visuals or images, which are considered more interesting than conventional books that only contain writing.

The research method used is a descriptive qualitative approach by observing student behavior on and off campus, conducting interviews related to the application of adab seeking knowledge, and compiling literature reviews from sources related to adab seeking knowledge. The solution proposed in this research is a comic titled "Towards the Peak," which consists of a series of comic strips with an explanation of the manners of seeking knowledge. This material is presented with a touch of satirical humor, so that it can function as educational and entertainment material for students. The results of this research are expected to provide a positive delivery medium in optimizing students' learning experience and increasing their understanding of the values of adab seeking knowledge.

Keywords : *manner, comic, student, study*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, naskah dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak ada pendapat atau karya milik orang lain, kecuali secara resmi dikutip dan disebutkan dalam naskah laporan ini dan telah dicantumkan sumber data dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah ini terdapat unsur plagiasi, saya bersedia laporan Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2023, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 7 Januari 2024



Yunus Nuryana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dengan hal itu penulis dapat menyelesaikan rangkaian proses Tugas Akhir ini dengan judul **“Perancangan Komik Strip sebagai Media Kampanye tentang Pentingnya Adab Menuntut Ilmu untuk Kalangan Mahasiswa”**, sebagai salah satu syarat agar penulis dapat menyelesaikan program pendidikan tinggi Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan maupun nasihat dari berbagai pihak selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Kedua orang tua dan keluarga atas dukungan doa, moral, materil
3. Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom, dosen pembimbing pertama atas segala bimbingan, arahan, serta saran yang diberikan kepada penulis
4. Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds, dosen pembimbing kedua atas segala bimbingan mengenai jurnal dan materi dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini
5. *Better Youth Foundation* sebagai stakeholder yang membantu penulis menyalurkan media dalam perancangan ini kepada target segmen melalui kegiatan kajian maupun kegiatan lain yang berkaitan dalam pengajaran terhadap adab dalam menuntut ilmu
6. Ardian Squ dan Rochman Romadhon sebagai narasumber yang telah memberikan saran dan pengetahuan seputar komik yang dibutuhkan dalam perancangan Tugas Akhir ini
7. Dan seluruh teman-teman dari dalam maupun luar jurusan DKV yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu-persatu, yang telah memberikan dukungan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini

Surabaya, 7 Januari 2024

Yunus Nuryana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viiiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	7
2.1 Tinjauan Adab Menuntut Ilmu	7
2.1.1 Pengertian Adab Menuntut Ilmu dalam Islam.....	7
2.1.2 Pasal Adab Menuntut Ilmu dalam Islam	8
2.2 Tinjauan Tentang Komik.....	9
2.2.1 Pengertian Komik	9
2.2.2 Macam-Macam Komik.....	10
2.2.3 Ciri – Ciri Komik.....	13
2.2.4 Elemen Dalam Komik	14

2.3 Tinjauan Tentang Mahasiswa.....	23
2.3.1 Pengertian Mahasiswa.....	23
2.3.2 Macam-Macam Gaya Belajar Mahasiswa.....	24
2.4 Tinjauan Tentang Humor.....	25
2.4.1 Pengertian Humor.....	25
2.4.1 Pengertian Jenis Humor Satir.....	26
2.5 Tinjauan Tentang Kampanye.....	27
2.6 Anatomi Buku.....	28
2.7 Studi Eksisting.....	28
2.8 Studi Komparator.....	31
2.8.1 Studi Komparator Iqomiq : Dakwah ala Komikus.....	31
2.8.2 Studi Komparator Top Secret Santri Gontor.....	33
2.9 <i>Stakeholder</i>	35
BAB III METODE PERANCANGAN.....	37
3.1 Definisi Operasional Judul.....	37
3.1.1 Definisi Buku Komik.....	37
3.1.2 Definisi Adab Menuntut Ilmu.....	37
3.1.3 Definisi Mahasiswa.....	37
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.2.1 Data Primer.....	38
3.3 Teknik Sampling.....	39
3.3.1 Populasi.....	39
a. Demografis.....	39
b. Geografis.....	40
c. Psikografis.....	40
d. Behaviour.....	40
e. Sampel.....	40

3.3 Tahapan Perancangan	40
3.3.1 Kerangka Perancangan	40
3.4 Teknik Analisis Data	42
3.4.1 Data Kualitatif	42
3.4.2 Data Kuantitatif	42
3.5 Alur Berpikir	44
BAB IV ANALISA RISET	45
4.1 Analisis Hasil Wawancara.....	45
4.2 Analisis Data Kuisisioner.....	46
4.3 Analisis Data Observasi.....	50
4.4 <i>Customer Insight</i>	53
4.5 <i>Customer Journey</i>	54
4.6 <i>Point of Contact</i>	55
4.7 Sintesa Data	55
4.8 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	56
BAB V KONSEP DESAIN	57
5.1 Perumusan Konsep (<i>Keyword</i>)	57
5.2 Definisi <i>Keyword</i>	58
5.2.1 What to Say	58
5.2.2 How to Say	58
5.2.3 Makna Denotasi.....	58
5.2.4 Makna Konotasi.....	58
5.3 Konsep Kreatif.....	59
5.4 Konsep Verbal	59
5.5 Judul Komik	59
5.5.1 Sinopsis Komik	60
5.5.2 Gaya Bahasa	61

5.6 Konsep Visual	61
5.6.1 Ilustrasi	61
5.6.2 Tipografi	62
5.6.3 <i>Layout</i>	64
5.6 Konsep Media.....	65
5.6.1 Media Utama	65
5.6.2 Media Pendukung	66
5.7 Studi Visual	68
5.7.1 Karakter	68
5.7.2 Desain Cover	73
5.7.3 Desain <i>Layout</i>	75
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	76
6.1 Alternatif Desain.....	76
6.1.1 Sketsa Karakter.....	76
6.2 Komperhensif Desain	81
6.2.1 Desain Karakter	81
6.2.2 Judul	84
6.2.3 Cover	84
6.2.4 Layout Buku Komik	85
6.3 Biaya Produksi.....	85
BAB VII PENUTUP	86
7.1 Kesimpulan.....	86
7.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
TENTANG PENULIS	91
LAMPIRAN	92
Lampiran 1. Wawancara dengan komikus Pengen Jadi Baik, Ardian Candra (Squ)	92

Lampiran 2. Wawancara dengan komikus Top Secret Santri Gontor, Rochman Romadhon	94
Lampiran 3. Rekap <i>Pie Chart</i> Kuisisioner	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Komik Strip di Sosial Media	10
Gambar 2.2 Contoh Majalah Komik	11
Gambar 2.3 Contoh Buku Komik.....	11
Gambar 2.4 Contoh Tampilan Komik dalam Format Smartphone	12
Gambar 2.5 Contoh Komik Strip yang Memenuhi Ciri-Ciri diatas	13
Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Panel dan Parit.....	15
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Balon Kata pada Komik	16
Gambar 2.8 Contoh Jenis Komik Digital dan Tradisional	17
Gambar 2.8 Contoh Penceritaan Komik Strip	17
Gambar 2.9 Anime Ace BB Font	18
Gambar 2.10 Contoh Panel Komik Berwarna dan Hitam Putih.....	18
Gambar 2.11 Contoh Efek Bunyi Huruf.....	19
Gambar 2.12 Contoh Penggunan Efek Garis Gerak Dalam Komik	19
Gambar 2.13 Contoh Penggunan Symbolia Dalam Komik.....	20
Gambar 2.14 Contoh Perspektif Mata Burung	21
Gambar 2.15 Contoh Perspektif High Angle View	21
Gambar 2.15 Contoh Perspektif Mata Manusia	22
Gambar 2.16 Contoh Perspektif Low Angle View	22
Gambar 2.17 Contoh Perspektif Mata Katak.....	23
Gambar 2.18 Contoh Komik Strip Satir Tentang Koruptor	26
Gambar 2.19 Terjemahan Kitab Ta'lim Muta'allim	29
Gambar 2.20 Analisis Studi Komparator	31
Gambar 2.21 Analisis Studi Komparator	33
Gambar 2.23 Logo <i>Stakeholder</i>	35
Gambar 2.24 Poster Kegiatan.....	36
Gambar 4.1 Ardian Candra Komikus Pengen Jadi Baik	45

Gambar 4.2 Kuisisioner Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Mengenai Adab Menuntut Ilmu	47
Gambar 4.3 Kuisisioner Tentang Tujuan yang Hendak Dicapai oleh Mahasiswa.....	47
Gambar 4.4 Kuisisioner Tentang Hubungan Baik Mahasiswa Kepada Dosen.....	48
Gambar 4.5 Kuisisioner Tentang Hubungan Baik Mahasiswa Kepada Teman.....	48
Gambar 4.6 Kuisisioner Tentang Kedisiplinan Mahasiswa	49
Gambar 4.7 Kuisisioner Ketertarikan Mahasiswa dengan Media Komik.....	49
Gambar 4.8 Foto <i>Customer Journey</i>	54
Gambar 5.1 Perumusan Keyword.....	57
Gambar 5.2 Contoh Ilustrasi Semi-realis	62
Gambar 5.3 Typeface Power Chocolate	63
Gambar 5.4 Typeface Subscriber	63
Gambar 5.5 Typeface Anime Ace BB.....	64
Gambar 5.6 Typeface Badaboom	64
Gambar 5.7 Typeface Poppins	64
Gambar 5.8 Contoh Layout	65
Gambar 5.9 Contoh Stiker	66
Gambar 5.10 Contoh <i>Papper Stand Figure</i>	67
Gambar 5.11 Contoh Gantungan Kunci	67
Gambar 5.12 Contoh Gantungan Kunci	68
Gambar 5.13 Contoh Cover.....	74
Gambar 5.14 Sketsa Gedung Universitas	74
Gambar 5.16 <i>Layout</i> Buku	75
Gambar 6.1 Sketsa Karakter.....	76
Gambar 6.2 Karakter Azmi	77
Gambar 6.3 Karakter AL.....	78
Gambar 6.4 Karakter Bang Satria.....	79
Gambar 6.5 Karakter Mia.....	80

Gambar 6.6 Karakter Lista	81
Gambar 6.7 Azmi	81
Gambar 6.8 Karakter AL	82
Gambar 6.9 Mia	82
Gambar 6.10 Lista	83
Gambar 6.12 Alternatif Judul 1	84
Gambar 6.13 Alternatif Judul 2	84
Gambar 6.8 Contoh Layout Buku Komik	85

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Analisis Studi Eksisting.....	30
Tabel 2.2 Analisis Studi Komparator	32
Tabel 2.3 Analisis Studi Komparator	34
Tabel 5.1 Acuan Visual Karakter	70
Tabel 6.3 Rincian Anggaran Biaya Produksi	85