

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN HIV/AIDS BAGI REMAJA USIA 15-19 TAHUN

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



Oleh:

Muhammad Firdaus Berlianto

19052010029

Dosen Pembimbing 1 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

Dosen Pembimbing 2 :

Diana Aqidatun Nisa, 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 DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN HIV/AIDS BAGI REMAJA USIA 15-19 TAHUN**

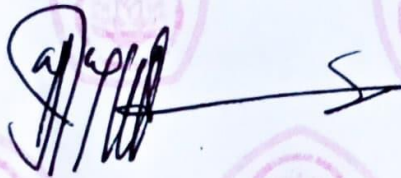
Disusun Oleh:

**MUHAMMAD FIRDAUS BERLIANTO
19052010029**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 7 Januari 2024

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



Diana Aqidatun Nisa, S. T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001

Penguji I



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

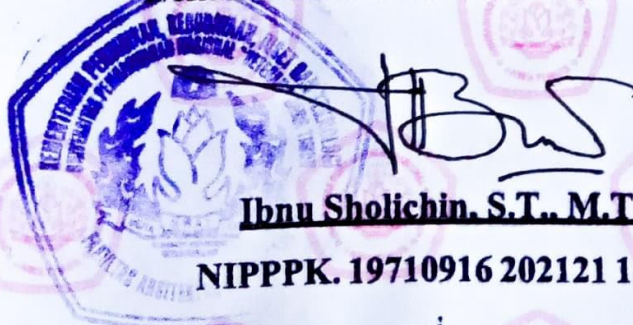
Penguji II



Aris Sutejo, S.Sn. M.Sn.
NIP. 19851106 201903 1002

**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 DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN HIV/AIDS BAGI REMAJA USIA 15-19 TAHUN

Disusun Oleh:

MUHAMMAD FIRDAUS BERLIANTO
19052010029

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 7 Januari 2024

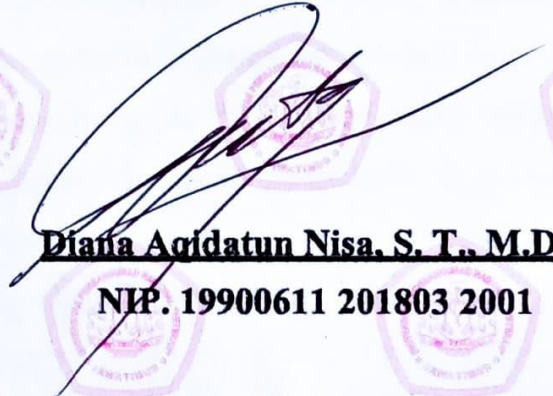
Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II

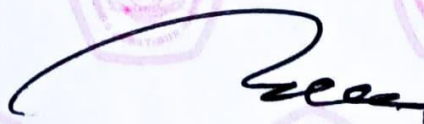


Diana Acidatun Nisa, S. T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

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

Laporan perancangan ini membahas fenomena peningkatan kasus HIV di kalangan remaja yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman masyarakat mengenai informasi HIV&AIDS. Media digital sebagai media yang menarik dan mudah diakses di zaman sekarang dipilih sebagai sarana dalam pembuatan solusi atas fenomena tersebut. Penulis membuat komik digital sebagai media edukasi pencegahan HIV&AIDS khususnya untuk remaja usia 15-19 tahun. Tujuan utama perancangan ini adalah untuk memberikan informasi yang akurat, efektif dan mudah dipahami mengenai HIV&AIDS demi mengurangi kasus baru pada kelompok usia remaja tersebut. Metode perancangan komik digital ini didukung oleh data primer dan sekunder untuk memberikan solusi yang relevan dan efektif terhadap fenomena yang terjadi.

Perancangan ini menggunakan analisis data dengan melibatkan pendekatan kualitatif berupa hasil wawancara, observasi, dan webinar, serta analisis kuantitatif melalui kuisioner dan analisis 5W+1H. Hasil dari data dan analisis tersebut menciptakan ide perancangan berupa komik digital yang akan diupload pada platform Webtoon dengan isi terdiri dari 7 episode dan informasi spesifik mengenai HIV&AIDS disetiap episodenya. Komik digital yang di desain dengan ilustrasi menarik serta font dengan efek grafis tertentu diharapkan menjadi media bacaan yang ringan bagi para remaja sehingga mampu mendorong partisipasi aktif dalam upaya pencegahan penularan HIV&AIDS. Perancangan ini juga diharapkan berkontribusi dalam mengurangi stigma negatif, mencegah penyebaran informasi yang salah mengenai HIV&AIDS, meningkatkan rasa kepedulian terhadap kesehatan diri sendiri, serta mengubah perilaku remaja yang diakibatkan oleh pergaulan buruk di jaman sekarang.

Kata Kunci : Edukasi, HIV&AIDS, Komik, Remaja.

ABSTRACT

This design report discusses the phenomenon of increasing HIV cases among adolescents caused by the lack of public understanding of HIV&AIDS information. Digital media as an attractive and easily accessible media in this day and age is chosen as a means of making solutions to this phenomenon. The author makes digital comics as an educational medium for HIV&AIDS prevention, especially for adolescents aged 15-19 years. The main purpose of this design is to provide accurate, effective and easy-to-understand information about HIV&AIDS in order to reduce new cases in the teenage age group. This digital comic design method is supported by primary and secondary data to provide relevant and effective solutions to the phenomena that occur

This design uses data analysis involving a qualitative approach in the form of interviews, observations, and webinars, as well as quantitative analysis through questionnaires and 5W + 1H analysis. The results of the data and analysis created a design idea in the form of digital comics that will be uploaded on the Webtoon platform with content consisting of 7 episodes and specific information about HIV & AIDS in each episode. Digital comics designed with interesting illustrations and fonts with certain graphic effects are expected to be a light reading medium for teenagers so as to encourage active participation in efforts to prevent HIV&AIDS transmission. This design is also expected to contribute in reducing negative stigma, preventing the spread of misinformation about HIV&AIDS, increasing the sense of concern for one's own health, and changing the behavior of adolescents caused by bad associations in today's world.

Keywords : Education, HIV&AIDS, Comic, Teenagers.

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 pasal 70).

Surabaya, 7 Januari 2024



Muhammad Firdaus Berlianto

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Tentang Komik.....	7
2.1.1 Komik.....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Komik.....	7
2.1.3 LINE Webtoon.....	9
2.1.4 Gaya Gambar Komik.....	9
2.1.5 Unsur-Unsur dalam Komik.....	11
2.2 Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual.....	14
2.2.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	14
2.3 HIV/AIDS.....	18
2.3.1 Tinjauan tentang HIV/AIDS.....	18
2.3.2 ODHA.....	18
2.3.3 Penularan HIV/AIDS.....	19
2.3.4 Gejala Klinis HIV/AIDS.....	19
2.3.5 Tindakan Pencegahan HIV/AIDS.....	20

2.4 Tinjauan Target Usia	21
2.4.1 Remaja.....	21
2.4.2 Perilaku Seks Bebas Pada Remaja	22
2.4.3 Keterkaitan Penyakit HIV dengan Kenakalan Remaja	22
2.5 Studi Eksisting	23
2.5.1 Webtoon “Aku (Remaja) Tahu dan Peduli HIV”	23
2.6 Studi Komparator.....	27
2.6.1 Webtoon “Mamamaaf”	27
BAB III METODE PERANCANGAN	30
3.1 Definisi Operasional Judul.....	30
3.1.1 Definisi Webtoon	30
3.1.2 Definisi HIV/AIDS	30
3.1.3 Definisi Remaja Usia 15-19 tahun	31
3.2 Kerangka Perancangan.....	31
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.3.1 Data primer.....	32
3.3.2 Data Sekunder	34
3.4 Teknik Sampling.....	35
3.4.1 Populasi	35
3.4.2 Sampling.....	35
3.5 Teknik Analisa Data	35
3.6 Bagan Alur Berpikir.....	36
BAB IV ANALISIS DATA	37
4.1 Analisis 5W+1H	37
4.1.1 <i>What</i> (Apa)	37
4.1.2 <i>When</i> (Kapan).....	38
4.1.3 <i>Why</i> (Kenapa).....	38
4.1.4 <i>Who</i> (Siapa)	39
4.1.5 <i>Where</i> (Dimana)	39
4.1.6 <i>How</i> (Bagaimana).....	39
4.2 Analisis Data Kualitatif	40
4.2.1 Analisis Wawancara.....	40
4.2.2 Teknik Penelitian Data	49

4.2.3 Analisis Hasil Webinar.....	54
4.3 Analisis Data Kuantitatif	56
4.3.1 Analisis Data Kuesioner.....	56
4.4 Sintesa Data	59
4.5 <i>Unique Selling Point</i>	60
BAB V KONSEP DESAIN	61
5.1 Perumusan Konsep Keyword.....	61
5.2 Deskripsi <i>Keyword</i>	61
5.2.1 Makna Denotatif.....	62
5.2.2 Makna Konotatif	62
5.3 Konsep Verbal	62
5.3.1 Judul Komik	62
5.3.2 Gaya Bahasa.....	62
5.3.3 Tokoh Komik	62
5.3.4 Alur Cerita.....	63
5.4 Konsep Visual.....	69
5.4.1 Gaya Gambar.....	69
5.4.2 Tipografi balon kata	69
5.4.3 Tipografi Judul Komik.....	70
5.4.4 Konsep Warna	70
5.4.5 <i>Layout</i> komik.....	71
5.5 Konsep media	71
5.5.1 Media utama.....	71
5.5.2 Media Pendukung.....	71
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....	76
6.1 Alternatif Desain.....	76
6.1.1 Sketsa Kasar	76
6.1.2 Komprehensif Desain.....	80
6.2 Implementasi Desain.....	91
6.2.2 Isi Komik.....	92
6.2.3 Media Pendukung.....	96
6.3 Rancangan Anggaran Projek	100
BAB VII PENUTUP	102

7.1 Kesimpulan	102
7.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	106
TENTANG PENULIS	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram hasil kuesioner mengenai tingkat pemahaman HIV/AIDS.....	2
Gambar 2.1 Komik Strip	7
Gambar 2.2 Buku komik	8
Gambar 2.3 Komik <i>online</i>	8
Gambar 2.4 LINE Webtoon.....	9
Gambar 2.5 Gaya gambar kartun.....	10
Gambar 2.6 Gaya gambar semi realis.....	10
Gambar 2.7 Gaya gambar realis	11
Gambar 2.8 Tokoh utama dan pendamping serial Naruto.....	12
Gambar 2.9 Balon kata	13
Gambar 2.10 Tokoh komik Asterix	15
Gambar 2.11 Panel komik warna dingin	17
Gambar 2.12 Panel komik warna panas	17
Gambar 2.13 Panel komik warna gelap.....	18
Gambar 2.14 Komik webtoon “Aku (Remaja) Tahu dan Peduli HIV”.....	24
Gambar 2.15 Analisis cover studi eksisting	25
Gambar 2.16 Analisis layout studi eksisting	25
Gambar 2.17 Analisis cover studi eksisting	26
Gambar 2.18 Analisis cover studi eksisting	26
Gambar 2.19 Analisis ilustrasi studi eksisting.....	27
Gambar 2.20 Komik Webtoon Mamamaaf	27
Gambar 2.21 Cover Webtoon Mamamaaf.....	28
Gambar 2.22 Layout Webtoon Mamamaaf	28
Gambar 2.23 Tipografi Webtoon Mamamaaf	29
Gambar 2.24 Warna Webtoon Mamamaaf.....	29
Gambar 2.25 Ilustrasi Webtoon Mamamaaf	29
Gambar 3.1 Skema Perancangan	36
Gambar 4.1 Foto dokter Fitri Ika Arde Yani	40
Gambar 4.2 Foto kegiatan wawancara dengan dokter Fitri Ika Arde Yani.....	41
Gambar 4.3 Foto wawancara dengan Kak Ongky Sanditya.....	43
Gambar 4.4 Foto chat wawancara Mr. X	45
Gambar 4.5 Foto Karina Khairunisa	47

Gambar 4.6 Buku Sehat dan Sukses dengan HIV/AIDS.....	50
Gambar 4.7 Observasi di Perpustakaan Umum Kota Surabaya	50
Gambar 4.8 Buku Sexually Transmitted Diseases	51
Gambar 4.9 Buku HIV/AIDS Pendekatan Biologi Molekuler, Klinis dan Sosial.....	51
Gambar 4.10 Observasi di pameran buku Sidoarjo	52
Gambar 4.11 Buku Manajemen HIV/AIDS dan Buku HIV/AIDS Pendekatan Biologi Molekuler, Klinis dan Sosial.	52
Gambar 4.12 Komik digital Jangan Kucilkan Mereka	53
Gambar 4.13 Komik webtoon Aku (Remaja) Tahu dan Peduli HIV	53
Gambar 4.14 Tiktok @tanyamarlo	54
Gambar 4.15 Foto webinar Introduction To Webtoon Comic	55
Gambar 5.1 Perumusan konsep keyword	61
Gambar 5.2 Gaya gambar semirealis.....	69
Gambar 5.3 Contoh tipografi Komika Font Family	69
Gambar 5.4 Contoh tipografi judul komik	70
Gambar 5.5 Webtoon Who's Mr. President?	70
Gambar 5.6 Layout format scrolldown	71
Gambar 5.7 Stiker Line	72
Gambar 5.8 Stiker pack	72
Gambar 5.9 Gantungan kunci.....	73
Gambar 5.10 Kaos	73
Gambar 5.11 Topi.....	74
Gambar 5.12 X-banner	74
Gambar 5.13 Akun instagram.....	75
Gambar 6.1 Sketsa alternatif karakter Hans	77
Gambar 6. 2 Sketsa alternatif karakter Isna.....	77
Gambar 6.3 Sketsa alternatif karakter Viktor	78
Gambar 6. 4 Sketsa alternatif karakter Om Agus.....	78
Gambar 6.5 Sketsa alternatif karakter Dokter	79
Gambar 6.6 Sketsa alternatif karakter Cika.....	79
Gambar 6.7 Sketsa alternatif karakter Nenek.....	80
Gambar 6.8 Alternatif sketsa <i>thumbnail</i>	80
Gambar 6.9 Komperhensif desain tipografi judul	81

Gambar 6.10 Komperhensif desain karakter Hans	81
Gambar 6.11 Komperhensif desain karakter Isna	82
Gambar 6.12 Komperhensif desain karakter Viktor.....	82
Gambar 6.13 Komperhensif desain karakter Om Agus.....	83
Gambar 6.14 Komperhensif desain karakter Dokter	83
Gambar 6.15 Komperhensif desain karakter Cika.....	84
Gambar 6.16 Komperhensif desain karakter Nenek.....	84
Gambar 6.17 Komperhensif desain <i>thumbnail</i>	85
Gambar 6.18 Hasil kuesioner typografi judul	85
Gambar 6.19 Desain final typografi judul	86
Gambar 6.20 Hasil kuesioner karakter Hans	86
Gambar 6.21 Desain final karakter Hans.....	87
Gambar 6.22 Hasil kuesioner karakter Isna.....	87
Gambar 6.23 Desain final karakter Isna	87
Gambar 6.24 Hasil kuesioner karakter Viktor.....	88
Gambar 6.25 Desain final karakter Viktor	88
Gambar 6.26 Hasil kuesioner karakter Om Agus.....	88
Gambar 6.27 Desain final karakter Om Agus	89
Gambar 6.28 Hasil kuesioner karakter Dokter	89
Gambar 6.29 Desain final karakter Dokter.....	89
Gambar 6.30 Hasil kuesioner karakter Cika.....	90
Gambar 6.31 Desain final karakter Cika	90
Gambar 6.32 Hasil kuesioner karakter Nenek.....	90
Gambar 6.33 Desain final karakter Nenek	91
Gambar 6.34 Desain <i>thumbnail</i> terpilih	91
Gambar 6.35 Tampilan pada Platform Webtoon.....	92
Gambar 6.36 Cuplikan episode 1	92
Gambar 6.37 Cuplikan episode 2	93
Gambar 6.38 Cuplikan episode 3	93
Gambar 6.39 Cuplikan episode 4	94
Gambar 6.40 Cuplikan episode 5	95
Gambar 6.41 Cuplikan episode 6	95
Gambar 6.42 Cuplikan episode 7	96

Gambar 6.43 Stiker LINE.....	96
Gambar 6.44 Stiker cetak	97
Gambar 6.45 Gantungan kunci.....	97
Gambar 6.46 Kaos	98
Gambar 6.47 Topi.....	98
Gambar 6.48 Desain X Banner.....	99
Gambar 6.49 Akun instagram resmi.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Elemen Studi Eksisting	27
Tabel 2.2 Analisis Elemen Studi Komparator	29
Tabel 4.1 Analisis 5W+1H: What	38
Tabel 4.2 Analisis 5W+1H: When	38
Tabel 4.3 Analisis 5W+1H: Why	39
Tabel 4. 4 Analisis 5W+1H: Who	39
Tabel 4.5 Analisis 5W+1H: Where	39
Tabel 4.6 Analisis 5W+1H: How	40
Tabel 4.7 Tabel frekuensi reaksi responden ketika kerabatnya didiagnosis positif HIV/AIDS	57
Tabel 4.8 Tabel media selain komik rekomendasi responden.....	58
Tabel 4. 9 Tabel genre komik favorit responden.....	59
Tabel 5.1 Alur Cerita	68
Tabel 6.1 Rincian anggaran	101