

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU KOMIK MANFAAT
#DIRUMAHAJA DENGAN BERKEGIATAN PRODUKTIF
SAAT PANDEMI UNTUK REMAJA USIA 16-21 TAHUN



Disusun Oleh:

ALFIYAN HIDAYATULLAH

17052010022

Dosen Pembimbing 1:

ADITYA RAHMAN YANI S.T., M.Med.Kom

Dosen Pembimbing 2:

MASNUNA, S.T., M.Sn

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU KOMIK MANFAAT
DIRUMAHAJA DENGAN BERKEGIATAN PRODUKTIF
SAAT PANDEMI UNTUK REMAJA USIA 16-21 TAHUN**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan oleh:

ALFIYAN HIDAYATULLAH

17052010022

Dosen Pembimbing 1:

ADITYA RAHMAN YANI S.T., M.Med.Kom

Dosen Pembimbing 2:

MASNUNA, S.T., M.Sn

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU KOMIK MANFAAT #DIRUMAHAJA DENGAN
BERKEGIATAN PRODUKTIF SAAT PANDEMI UNTUK REMAJA USIA 16-21
TAHUN

Disusun Oleh:

ALFIYAN HIDAYATULLAH

17052010022

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 2 Juni 2021

Pembimbing 1



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

NPT. 3 8109 10 0303 1

Penguji 1



Widayari S.T., M.T

NPT. 182 198909 2007 5

Pembimbing 2



Masnuna S.T., M.Sn

NPT. 3 8405 10 0307 1

Penguji 2



Diana Aqidatun 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)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P

NIP. 19631208 199003 2001

ABSTRAK

Kebijakan tetap di rumah selama pandemi sudah diberlakukan sejak akhir tahun 2019, guna mencegah perkembangan penyebaran virus Covid-19. Akan tetapi, berita detiknews.com pada tanggal 18 September 2020 mengenai sekumpulan remaja yang tetap berkegiatan di luar rumah selama pandemi, menandakan masih banyaknya remaja yang kurang mematuhi kebijakan tersebut. Hal ini disebabkan karena remaja merasa bosan, dan kurang adanya variasi kegiatan bermanfaat yang dapat dilakukan selama di rumah saat pandemi. Inilah salah satu penyebab penyumbang angka terbesar penyebaran Covid-19 dalam skala nasional ataupun regional Jawa Timur adalah usia remaja.

Berdasarkan permasalahan inilah, dibutuhkan suatu media yang dapat memberi wawasan dan inspirasi kepada remaja, mengenai kegiatan bermanfaat dan mengasikkan yang dapat dilakukan selama di rumah saat pandemi. Perancangan ini terfokus membuat suatu media yang edukatif dan inspiratif bagi remaja untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi. Menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner, dan kualitatif melalui observasi, wawancara, serta *focus group discussion*. Kemudian, menggunakan analisa 5W+1H untuk menjabarkan detail permasalahan yang sedang terjadi.

Terdapat temuan dalam pengumpulan dan analisa data, yakni remaja cenderung menyukai suatu media informatif berupa visual yang menarik daripada tekstual. Juga, penggunaan bahasa santai dan tidak berkesan menggurui adalah jalur komunikasi paling mudah diterima oleh remaja. Serta, remaja menyukai trend yang sedang berlaku. Sehingga, keyword “Trend Baru yang Menyenangkan” menjadi acuan dalam perancangan media edukasi yang inspiratif bagi remaja.

Komik dipilih sebagai media edukasi bagi remaja, karena komik memiliki keunikan dalam visual dan penyampaian pesan bagi usia remaja. Bahasa yang mudah dipahami, dan visual yang disesuaikan dengan ketertarikan remaja dapat menjadi media yang tepat untuk memberi wawasan dan inspirasi bagi remaja untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi.

Kata Kunci: *Komik, pandemi, covid-19, produktif, remaja*

ABSTRACT

The policy of staying at home during the pandemic has been in effect since the end of 2019, to prevent the development of the spread of the Covid-19 virus. However, detiknews.com news on September 18, 2020 regarding a group of teenagers who continue to do activities outside the home during the pandemic, indicates that there are still many teenagers who do not comply with this policy. This is because teenagers feel bored, and there is a lack of variety of useful activities that can be done at home during the pandemic. This is one of the reasons for the largest contributor to the spread of Covid-19 on a national or regional scale in East Java, namely adolescence.

Based on this problem, a media that can provide insight and inspiration to adolescents is needed, regarding useful and fun activities that can be done while at home during a pandemic. This design focuses on making an educational and inspirational media for teenagers to carry out productive activities while at home during a pandemic. Using quantitative data collection techniques in the form of questionnaires, and qualitative through observation, interviews, and focus group discussions. Then, use the 5W + 1H analysis to describe the details of the problem that is happening.

There are findings in data collection and analysis, namely adolescents tend to like an informative media in the form of attractive visuals rather than textual. Also, using casual, non-patronizing language is the easiest way of communication for adolescents to accept. Also, teenagers like the current trend. Thus, the keyword "Fun New Trend" becomes a reference in designing inspiring educational media for adolescents.

Comics were chosen as a medium of education for adolescents, because comics are unique in their visuals and in conveying messages for adolescents. Language that is easy to understand, and visuals that are tailored to teenagers' interests can be the right media to provide insight and inspiration for adolescents to carry out productive activities while at home during a pandemic.

Keywords: *Comic, pandemic, covid-19, productive, adolescence*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya didalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dari daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku (UU No. 22 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya,

Yang membuat pernyataan,



Alfiyan Hidayatullah

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Buku Komik Manfaat #DiRumahAja dengan Berkegiatan Produktif selama Pandemi untuk Remaja Usia 16 – 21 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang edukasi pentingnya tetap di rumah selama pandemi dengan berkegiatan produktif bagi remaja.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang tua dan keluarga yang tidak berhenti mendoakan serta selalu memberi dukungan lebih secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Bapak Aditya Rahman Yani, S.T, M.Med.Kom dan Ibu Mahimma Romadhona S.T, M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Ibu Masnuna, S.T, M.Sn. sebagai dosen pembimbing kedua yang telah banyak membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan mendidik penulis sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan.
6. Kepada Mbak Dian Rakhmawati, S.Psi, Mas Moch. Ashardiyan Zumartputra P., S.Ds. dan teman-teman EIFFEL selaku narasumber dalam perancangan ini.
7. Kepada Ahmad Shofwan Maulidy, dan Anoraga Putra selaku rekan satu bimbingan yang selalu menemani, dan memberi motivasi selama perancangan ini.
8. Kepada teman-teman Dialog Rantau dan DEKAVIR angkatan 2017 DKV UPN, yang selalu mengingatkan proses, memberi semangat dan saling memotivasi satu sama lain.

Akhir kata penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang telah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi dan inspirasi bagi remaja untuk berkegiatan produktif selama di rumah saat pandemi.

Surabaya, Juni 2021

Alfiyan Hidayatullah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Tinjauan Pustaka Buku	8
2.1.1 Definisi Buku.....	8
2.1.2 Jenis Buku.....	8
2.1.3 Bagian Buku	8
2.2 Tinjauan Pustaka Komik.....	9
2.2.1 Definisi Komik	9
2.2.2 Unsur-Unsur Komik	10
2.2.3 Jenis Komik	17
2.3 Tinjauan Pustaka Covid-19	18
2.3.1 Definisi Covid-19	18
2.3.2 Pencegahan Wabah Covid-19.....	18
2.4 Tinjauan Pustaka Remaja	18
2.4.1 Definisi Remaja	18
2.4.2 Karakteristik Remaja Usia 16-21 Tahun	19
2.5 Tinjauan Pustaka Desain Komunikasi Visual	19
2.6 Studi Eksisting.....	31
2.7 Studi Kompetitor	34
2.8 Studi Komparator	38
BAB 3 METODOLOGI DESAIN.....	47
3.1 Definisi Operasional Judul	47
3.1.1 Buku.....	47
3.1.2 Komik	47
3.1.3 #DiRumahAja dengan Berkegiatan Produktif.....	47
3.1.3 Pandemi Covid-19	48
3.1.4 Remaja	48
3.2 Target Perancangan	49
3.3 Teknik Pengumpulan Data	49
3.3.1 Data Primer.....	49
3.3.2 Data Sekunder.....	51

3.4 Teknik Sampling	53
3.4.1 Populasi	53
3.4.2 Sample	54
3.5 Tahapan Perancangan.....	54
3.6 Alur Berfikir	57
BAB 4 ANALISA DATA	58
4.1 Analisa Hasil Wawancara	58
4.2 Analisa Hasil <i>Focus Group Discussion</i>	65
4.3 Analisa Hasil Kuesioner	68
4.4 Analisa Hasil Observasi	69
4.5 Analisa 5W + 1H.....	71
4.6 <i>Consumer Insight</i>	76
4.7 Sintesa Data.....	77
4.8 <i>Unique Selling Point</i>	78
BAB 5 KONSEP DESAIN	80
5.1 Perumusan Konsep	80
5.2 Makna Denotatif.....	82
5.3 Makna Konotatif.....	82
5.4 Konsep Verbal.....	83
5.4.1 Judul Komik	83
5.4.2 Gaya Bahasa	84
5.4.3 Alur Cerita	84
5.5 Konsep Visual	95
5.5.1 Gaya Gambar	95
5.5.2 Warna.....	96
5.5.3 Tipografi	97
5.5.4 Layout.....	99
5.6 Konsep Media.....	101
5.6.1 Media Utama	101
5.6.2 Media Pendukung.....	102
5.6.3 Media Promosi.....	103
5.7 <i>Rough Design</i>	104
5.7.1 Desain Karakter	104
5.7.2 Cover Buku.....	105
BAB 6 IMPLEMENTASI DESAIN.....	107
6.1 Cover Komik Anti Mager Squad.....	107
6.2 Sub Cover Komik Anti Mager Squad	107
6.3 Halaman Isi Komik	108
6.3.1 Daftar Isi Komik.....	108
6.3.2 Isi Komik	108
6.4 Halaman Tambahan Komik.....	112
6.4.1 Trivia	112
6.4.2 Manfaat Kegiatan Produktif	112
6.4.3 Extras	112
6.5 Media Pendukung.....	114

6.5.1 Kaos	114
6.5.2 Totebag	114
6.5.3 Pembatas Buku	115
6.5.4 Poster A3 dan Sticker	115
6.5.5 To Do List dan Mug	116
6.5.6 Gantungan Kunci	116
6.5.7 Instagram dan Koomik	117
6.6 Tarif Desainer	118
6.7 Biaya Produksi Buku	119
BAB 7 PENUTUP	120
7.1 Kesimpulan	120
7.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122
PROFIL PENULIS	125
LAMPIRAN	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Observasi Remaja yang berkegiatan di luar rumah saat pandemi Covid-19	2
Gambar 2.1 Panel Komik	10
Gambar 2.2 Gutter Komik	11
Gambar 2.3 Balon Kata Komik	12
Gambar 2.4 Efek Suara Komik.....	13
Gambar 2.5 Sudut Pandang Kamera Komik	14
Gambar 2.6 Ukuran Gambar dalam Panel Komik.....	15
Gambar 2.7 <i>Proportion</i>	21
Gambar 2.8 <i>Emphasis</i>	21
Gambar 2.9 <i>Sequence</i>	22
Gambar 2.10 <i>Balance</i>	23
Gambar 2.11 <i>Contrast</i>	23
Gambar 2.12 <i>Rhythm</i>	24
Gambar 2.13 <i>Unity</i>	25
Gambar 2.14 Jenis font <i>Black letter</i> , <i>Humanist</i> , dan <i>Old Style</i>	25
Gambar 2.15 Jenis font <i>Sans Serif</i>	26
Gambar 2.16 Jenis font <i>Display</i>	26
Gambar 2.17 <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i>	27
Gambar 2.18 Diagram Warna Primer.....	29
Gambar 2.19 Lingkaran Warna Prang.....	29
Gambar 2.20 Komik Webtoon infokomik.....	31
Gambar 2.21 <i>Layout</i> Komik Webtoon infokomik.....	32
Gambar 2.22 Warna Komik Webtoon infokomik	32
Gambar 2.23 Tipografi Komik Webtoon infokomik.....	32
Gambar 2.24 Visual Komik Webtoon infokomik	33
Gambar 2.25 Kekurangan Komik Webtoon infokomik	34
Gambar 2.26 Komik Webtoon OLOL KOMIK	34
Gambar 2.27 <i>Layout</i> Komik Webtoon OLOL KOMIK	35
Gambar 2.28 Warna Komik Webtoon OLOL KOMIK.....	36
Gambar 2.29 Tipografi Komik Webtoon OLOL KOMIK	36
Gambar 2.30 Kekurangan Komik Webtoon OLOL KOMIK.....	37
Gambar 2.31 Komik Melihat Jakarta	38
Gambar 2.32 <i>Layout</i> Komik Melihat Jakarta	39
Gambar 2.33 Warna Komik Melihat Jakarta.....	40
Gambar 2.34 Tipografi Komik Melihat Jakarta	40
Gambar 2.35 Visual Komik Melihat Jakarta.....	41
Gambar 2.36 Kekurangan Komik Melihat Jakarta.....	42
Gambar 2.37 Komik Si Juki Pandemi: Panjat Dengan Komik.....	43
Gambar 2.38 <i>Layout</i> Komik Si Juki Pandemi: Panjat Dengan Komik	44
Gambar 2.39 Warna Komik Si Juki Pandemi: Panjat Dengan Komik.....	44
Gambar 2.40 Tipografi Komik Si Juki Pandemi: Panjat Dengan Komik	45
Gambar 2.41 <i>Visual Style</i> Komik Si Juki Pandemi: Panjat Dengan Komik	45
Gambar 3.1 Alur Berfikir	57
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog.....	61
Gambar 4.2 Wawancara dengan Komikus	63

Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Beberapa Narasumber	67
Gambar 4.4 Observasi di Toko Buku	70
Gambar 4.5 Visual kostumkomik dan micecartoon	71
Gambar 5.1 Bagan Penyusunan <i>Keyword</i>	80
Gambar 5.2 Visual Komik kostumkomik.....	96
Gambar 5.3 Pemilihan Tone Warna untuk Perancangan Komik.....	97
Gambar 5.4 <i>Typeface</i> Skranji	98
Gambar 5.5 <i>Typeface</i> Laffayette Comic Pro	98
Gambar 5.6 <i>Typeface</i> Badaboom.....	98
Gambar 5.7 Sampul Depan Komik Si Juki.....	99
Gambar 5.8 Sampul Punggung Komik Si Juki dan Melihat Jakarta	100
Gambar 5.9 Sampul Belakang Komik Si Juki.....	100
Gambar 5.10 Alur Baca Komik kostumkomik.....	101
Gambar 5.11 Acuan Visual Karakter	104
Gambar 5.12 Perancangan Karakter	105
Gambar 5.13 Proses Perancangan Cover Komik	106
Gambar 6.1 Cover Komik Anti Mager Squad	107
Gambar 6.2 Cover Komik Anti Mager Squad	107
Gambar 6.3 Halaman Isi Komik Anti Mager Squad	108
Gambar 6.4 Halaman Isi Komik Chapter 1	108
Gambar 6.5 Halaman Isi Komik Chapter 2	109
Gambar 6.6 Halaman Isi Komik Chapter 3	109
Gambar 6.7 Halaman Isi Komik Chapter 4	109
Gambar 6.8 Halaman Isi Komik Chapter 5	110
Gambar 6.9 Halaman Isi Komik Chapter 6	110
Gambar 6.10 Halaman Isi Komik Chapter 7	110
Gambar 6.11 Halaman Isi Komik Chapter 8	111
Gambar 6.12 Trivia Komik	112
Gambar 6.13 Manfaat Kegiatan Produktif	113
Gambar 6.14 Extras Komik	113
Gambar 6.15 Kaos	114
Gambar 6.16 Totebag	114
Gambar 6.17 Pembatas Buku	115
Gambar 6.18 Poster A3 dan Sticker	115
Gambar 6.19 <i>To-Do List</i> dan Mug	116
Gambar 6.20 Gantungan Kunci	116
Gambar 6.21 Platform Instagram dan Koomik	117

DAFTAR TABEL