

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK *ONLINE* TENTANG CARA
MENGUNAKAN MEDIA SOSIAL DENGAN BIJAK
PADA REMAJA SMA USIA 15-17 TAHUN

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Diajukan Oleh:

NATASYIA SISCA EKA .P

17052010026

Dosen Pembimbing I:

DIANA AQIDATUN NISA, S.T., M.DS

Dosen Pembimbing II:

ADITYA RAHMAN YANI, S.T., M.MED.KOM

□

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

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN KOMIK ONLINE TENTANG
CARA MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL DENGAN BLJAK
PADA REMAJA SMA USIA 15-17 TAHUN**

Disusun Oleh:

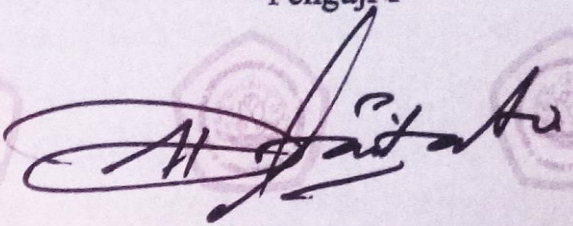
**NATASYIA SISCA EKA .P
17052010026**

**Telah dipertahankan di depan Penguji
Pada Tanggal : 2 Juni 2021**

Pembimbing I


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

Penguji I


**Aphief Tri Artanto. S.T., M.Sn
NPT. 171 198406 0903 3**

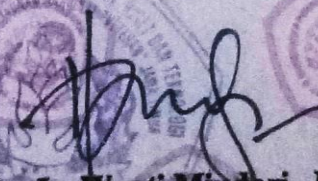
Pembimbing II


**Aditva Rahman Yani. S.T., M.Med.Kom
NPT. 3 8109 10 0303 1**

Penguji II


**Aileena S. C. R. E. C. S.T., M.Ds
NPT. 182 198701 1907 6**

**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**

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

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

Apabila di dalam Naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, Saya bersedia tugas akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya dapatkan (Sarjana) dibatalkan serta diproses sesuai dengan hukum peraturan perundang – undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Mojokerto, 8 Juni 2021



Natasyia Sisca Eka. P

ABSTRAK

Remaja adalah fase perkembangan dari anak-anak ke arah kedewasaan. Dalam perkembangannya, remaja tidak lepas dari lingkungan tempat mereka bersosialisasi bersama teman sebaya termasuk di media sosial (Instagram, Twitter, Facebook). Remaja bersosialisasi dengan teman sebaya biasanya dengan cara mengirim pesan, update status, membuat komentar, konten dan membagikan postingan. Permasalahan utama dari remaja hari ini adalah tentang kebiasaan mengupload konten sensitif yang menyinggung SARA dan beberapa kasus remaja yang melanggar UU ITE ketika menggunakan media sosial hanya demi menaikkan popularitas pribadi. Disamping itu, masih ada kecenderungan remaja saat ini suka membuat konten saling sindir di media sosial dengan bahasa yang kurang sopan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kasus pelanggaran UU ITE seperti kasus remaja menghina agama Islam dengan membuat konten lagu diskotik di masjid, kasus remaja mengomentari polisi, Postingan IG Polresta Padang dengan Kata-kata Tak Senonoh, karena sakit hati terjaring razia dan kasus viral rebutan pacar dan saling sindir di media sosial. Karena banyaknya kasus pelanggaran media sosial pada remaja, maka diperlukan media literasi yang mudah diakses dan mudah dipahami oleh remaja. Media literasi komik online merupakan media yang cocok untuk menyampaikan pentingnya hati-hati dalam menggunakan media sosial dikarenakan komik online mudah diakses dan dapat memuat pesan menjadi lebih ringkas melalui bentuk cerita yang menarik.

Pada perancangan ini metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer menggunakan metode menyebarkan kuesioner melalui google form sekitar 100 audiens remaja SMA. Wawancara mendalam melalui beberapa pihak yaitu psikolog Ibu Wanda Rahma Syanti, M. Psi., Author webtoon Mas Aan Setiawan Aditnya, dan perwakilan pihak audiens laki-laki dan perempuan yang memiliki karakteristik suka membaca komik. Mira Aulia Alamanda Hizamsya Cheva Ma'rufano dan observasi aplikasi baca komik *online*. Pengumpulan data sekunder bersumber dari beberapa studi literatur berita, jurnal dan ebook yang membahas media sosial.

Pada perancangan ini menggunakan metode analisis metode kualitatif deskriptif yaitu merupakan metode untuk menyimpulkan suatu data, kemudian memilah data-data tersebut menjadi satuan konsep tertentu, kategori tertentu dan tema tertentu. Dari proses pengumpulan data dan analisis data maka hasil yang didapatkan berupa *keyword* “batasan berekspresi dan berkomunikasi di media sosial” yang memiliki makna batasan dalam berekspresi dan berkomunikasi ketika bercerita, membuat konten, batasan dalam menanggapi konten di media sosial seperti berkomentar, berbagi postingan dll.

Dengan adanya perancangan komik online ini, maka diharapkan remaja mudah mempelajari pentingnya sikap hati-hati dalam menggunakan media sosial sehingga remaja tidak terlibat lagi kasus pelanggaran UU ITE dan terus tertarik untuk membuat konten yang bersifat positif, membangun dan bermanfaat untuk orang lain.

Kata Kunci— komik online, media sosial, remaja

ABSTRACT

Abstract—Adolescence is a phase of development from children to maturity. In their development, adolescents are closely related to how they socialize with peers on social media (Instagram, Twitter, Facebook). Teens socialize with their peers usually by sending messages, updating status, making comments and sharing posts. The main problem of teenagers today is about the habit of uploading sensitive content that offends SARA and violates the ITE Law just to increase their personal popularity. Besides that, the tendency of teenagers today usually to make satire content on social media. This can be seen from several cases of violations of the ITE Law such as the case of teenagers insulting Islam by creating discotheque song content in mosques, the case of teenagers commenting on the police, Padang Police IG posts with indecent words, because of the hurt they were caught in raids and viral cases of fighting over girlfriends. and teasing each other on social media. Due to the large number of cases of social media violations against teenagers, it is necessary to have media literacy that is easily accessible and easily understood by teenagers. Online comic literacy media is a suitable medium to convey the importance of being careful in using social media because online comics are easily accessible and can load messages more concisely through interesting story .

In this design the method of collecting primary data and secondary data. Primary data collection using the method of distributing question through questionnaire google form about 100 high school youth audiences. In-depth interviews through several parties, namely psychologist Mrs. Wanda Rahma Syanti, M. Psi., Webtoon author Mas Aan Setiawan Aditnya, and representatives of male and female audiences who have the characteristics like to reading comics. Mira Aulia Alamanda Hizamsya Cheva Ma'rufano and observing online comic reading applications. Secondary data collection comes from several studies of news literature, journals and ebooks that discuss social media.

This design uses descriptive qualitative analysis method, which is a method for concluding a data, then sorting the data into certain concept units, certain categories and certain themes. From the process of data collection and data analysis, the results obtained are in the form of the keyword "limits on expression and communication on social media" which has the meaning of limits in expression and communication when telling stories, creating content, limitations in responding to content on social media such as commenting, sharing. posts etc.

With the design of this online comic, it is hoped that teenagers will easily learn the importance of being careful in using social media so that teenagers are no longer involved in cases of violating the ITE Law and continue to be interested in creating content that is positive, constructive and useful for others.

Keywords— online comics, social media, teenagers

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang maha esa atas limpahan rahmat, hidayah dan karunianya sehingga laporan ilmiah perancangan komik online cara menggunakan media sosial dengan bijak pada remaja SMA usia 15-17 tahun yang berfokus pada mengajak remaja menggunakan media sosial dengan bijak melalui cerita komik online tentang akibat tidak menggunakan media sosial dengan bijak. Diharapkan dengan adanya komik online ini, pembaca lebih tertarik dan mudah memahami materi yang berkaitan tentang edukasi penggunaan media sosial dengan bijak. Sehingga nilai edukasi dapat terimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Terima kasih kepada beberapa pihak yang telah bersedia membantu dan memberikan banyak dukungan kepada saya dalam proses penyusunan laporan ilmiah ini, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua saya yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin maupun dalam urusan finansial kepada saya
3. Kepada Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak memberikan saran dan masukan pada perancangan ini.
4. Kepada Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom yang telah memberikan evaluasi dalam penulisan hal laporan.
5. Kepada psikolog Ibu Wanda Rahma Syanti, M. Psi., yang telah membantu dan memberikan informasi tentang karakteristik remaja terhadap media sosial
6. Kepada Mas Aan Setiawan Aditya, yang telah memberikan informasi mengenai teknis dan informasi lengkap seputar komik webtoon
7. Kepada Mas Satriyansah Akhlaqul K. Yang sudah memberikan kritik, masukan saran dan ide storytelling perancangan komik *online* ini.
8. Kepada Adik Anastasyia Sisca yang telah membantu memberi semangat dan pengambilan gambar dan video media perancangan komik *online* ini.
9. Kepada Adik Mira Aulia Alamanda dan Hizamsya Cheva Ma'rufano yang telah memberikan informasi tentang karakteristik komik yang menarik untuk remaja
10. Kepada seluruh Dosen DKV Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yang telah mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya dan tugas akhir ini.
11. Kepada seluruh teman-teman mahasiswa DKV UPN Angkatan 2017 UPN "Veteran" Jawa Timur yang selalu memberikan semangat, mengingatkan progress tugas akhir dan saling mendukung satu sama lain

Perlu disadari bahwa karya laporan praktik profesi ini memiliki keterbatasan, dan masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Mojokerto, 8 Juni 2021

Natasyia Sisca Eka.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN ORISINAL TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR ISI GAMBAR	ix
DAFTAR ISI TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	5
1. Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Tinjauan Remaja.....	6
2.2 Tinjauan Media Sosial	7
2.2.1 Definisi Media Sosial	7
2.2.2 Jenis-jenis Media Sosial	8
2.2.3 Pengguna Media Sosial	10
2.2.4 Penyebab Menggunakan Media Sosial.....	11
2.2.5 Konten Negatif Media Sosial	12
2.2.6 Hal – hal yang harus diperhatikan mengakses Media Sosial	13
2.3 Tinjauan Tentang komik.....	13
2.3.1 Definisi komik	13
2.3.2 Jenis-jenis komik.....	14
2.3.3 Definisi komik Webtoon	15
2.3.4 Unsur-unsir komik.....	16
2.4 Tinjauan tentang Desain Komunikasi.....	31
2.4.1 Tnjauan Ilustrasi	31
2.4.2 Tinjauan Warna	33
2.4.3 Tinjauan Tipografi.....	34
2.5 Studi Eksisiting.....	35
2.6 Studi Komparator	38
2.7 Studi Kompetitor	41
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Definisi Operasional Judul	43
3.2 Target Perancangan	44
3.3 Teknik Pengumpulan Data	45
3.3.1 Data Primer.....	45
3.3.2 Data Sekunder	46
3.4 Teknik Sampling.....	47

3.4.1 Populasi	48
3.4.2 Sampel	48
3.5 Tahapan Perancangan	48
3.5 Skema Perancangan	51
BAB IV ANALISIS DATA	52
4.1 Analisa Hasil Wawancara	52
3.3.1 Analisa Hasil Wawancara Psikolog	52
3.3.2 Analisa Hasil Wawancara Author Webtoon	53
3.3.1 Analisa Hasil wawancara Audiens perempuan	55
3.3.2 Analisa Hasil Wawancara Audiens Laki-Laiki	56
4.2. Analisa Hasil Kuesioner	56
4.3. Analisa Hasil Observasi	62
4.5 Analisa Data Deskriptif Kualitatif	63
3.3.1 Reduksi Data	64
3.3.2 Penyaian Data	65
3.3.2 Kesimpulan	65
4.6 USP	65
BAB V KONSEP DESAIN	67
5.1 Perumusan Konsep Keyword	68
5.2 Definisi Keyword	68
5.2.1 Makna Denotatif	68
5.2.2 Makna konotatif	68
5.2 Konsep Verbal	68
5.2.3 What To Say	70
5.2.4 How To Say	69
5.2.5 Judul Komik Webtoon	69
5.2.6 Bahasa Komunikasi	69
5.2.7 Konsep Cerita	69
5.2.8 Pesan Moral	70
5.3 Konsep Visual	70
5.3.1 Gaya Visual	71
5.3.2 Tipografi Balon Kata	71
5.3.2 Tipografi Cover	72
5.3.3 Warna	74
5.3.4 Sampul komik	75
5.3.5 Layout Komik	75
5.4 Media	76
5.4.1 Media Utama	76
5.4.2 Media Pendukung	77
BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN	80
6.1 Alternatif karakter	80
6.1.1 Tokoh laki laki	50
6.1.2 Tokoh perempuan	81
6.2 Alternatif cover	85
6..2 Final Desain	88
6.2.1 Komik online	88

6.2.2 Media pendukung	95
6.2.3 Anggaran Biaya	99
KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
DAFTAR PUSAKA	104
TENTANG PENULIS	107
LAMPIRAN	108

DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 1.1 Kasus Video Tik Tok penghinaan masjid	3
Gambar 1.2 Kasus Video Tik Tok gerakan shalat.....	3
Gambar 2.1 Komik Suddenly I become a princess dan	16
Gambar 2.2 Lebar kerja komik digital	17
Gambar 2.3 Batman.....	18
Gambar 2.4 Tintin	18
Gambar 2.5 Naruto	18
Gambar 2.6 Postur simbolis komik	19
Gambar 2.7 gestur komik	19
Gambar 2.8 gestur postur dan ekspresi	19
Gambar 2.9 Sudut pandang <i>close up</i>	20
Gambar 2.10 Sudut pandang <i>Medium shoot</i>	20
Gambar 2.11 Sudut pandang <i>Long shoot</i>	20
Gambar 2.12 Sudut pandang <i>Bird eye view</i>	20
Gambar 2.13 Sudut pandang <i>Worm eye view</i>	20
Gambar 2.14 Sudut pandang <i>Silhouette</i>	21
Gambar 2.15 Balon kata suara dan ekspresi.....	22
Gambar 2.16 Suara dalam komik	23
Gambar 2.17 Laetering sound effect komik.....	23
Gambar 2.18 Simbol menggambarkan rasa	24
Gambar 2.19 Simbol menggambarkan emosi dan suasana	24
Gambar 2.20 Simbol menggambarkan ekspresi dan efek suara.....	24
Gambar 2.20 Simbol menggambarkan ekspresi dan efek suara.....	24
Gambar 2.21 Garis gerak pada komik.....	25
Gambar 2.22 Komik brwarna dan komik hitam putih.....	25
Gambar 2.23 Eksplorasi warna komik	26
Gambar 2.24 Latar belakang komik	26
Gambar 2.25 Closure moment to moment	27
Gambar 2.26 Closure action to action	27
Gambar 2.27 Closure subject to subject.....	27
Gambar 2.28 Closure scene to scene.....	28
Gambar 2.29 Closure aspect to aspect.....	28
Gambar 2.30 Closure non sequitar	28
Gambar 2.31 Layout webtoon	29
Gambar 2.31 Layout webtoon	29
Gambar 2.32 Perbedaan spasi komik	30
Gambar 2.33 Mengatur jarak spasi.....	30
Gambar 2.34 Komik kartun.....	32
Gambar 2.35 Komik semi realis.....	32
Gambar 2.35 Komik realis	33
Gambar 2.36 Warna Netral	33
Gambar 2.37 Warna kontras.....	34
Gambar 2.38 Warna dingin dan warna panas.....	34
Gambar 2.39 Lettering di webtoon.....	35
Gambar 2.40 Anime Ace BB	35
Gambar 2.41 Ebook cakap bermedia media sosial.....	36

Gambar 2.43	Webtoon joyfull delight	38
Gambar 2.44	Webtoon Generasi Sosmed	41
Gambar 3.1	Skema Perancangan.....	51
Gambar 4.1	Hasil kuesioner akses media sosial	57
Gambar 4.2	Hasil kuesioner upload media sosial	57
Gambar 4.3	Hasil kuesioner sering diakses	58
Gambar 4.4	Hasil kuesioner temuan ujaran kebencian	58
Gambar 4.5	Hasil kuesioner media literasi	59
Gambar 4.6	Hasil kuesioner bijak memakai media sosial.....	59
Gambar 4.7	Hasil kuesioner minat komik webtoon.....	60
Gambar 4.8	Hasil kuesioner bacaan favorit	60
Gambar 4.9	Hasil kuesioner media literasi terpilih.....	61
Gambar 4.10	Hasil kuesioner alasan menyukai komik <i>online</i>	61
Gambar 4.11	Hasil kuesioner genre komik <i>online</i>	62
Gambar 4.12	Hasil kuesioner google playstore	62
Gambar 5.1	Skema berpikir keyword	67
Gambar 5.2	Gaya gambar komik	71
Gambar 5.3	Font Anime Ace	72
Gambar 5.4	Font Baddabom	72
Gambar 5.5	Font Provicalli	72
Gambar 5.6	Font Arial Bold Rounded MT	73
Gambar 5.7	Acuan warna positif.....	74
Gambar 5.8	Acuan warna semangat remaja.....	74
Gambar 5.9	Acuan warna	75
Gambar 5.10	<i>landing page</i>	75
Gambar 5.11	layout komik webtoon	76
Gambar 5.12	Tas Totebag	78
Gambar 5.13	Botol Minum	78
Gambar 5.15	Sticker WhatsApp.....	79
Gambar 5.16	Instagram joyfull delight	79
Gambar 6.1	Acuan karakter Setya dan Andi.....	81
Gambar 6.2	Acuan karakter Tiara Amy dan Anna.....	82
Gambar 6.3	Sketsa desain karakter	83
Gambar 6.4	Desain karakter digital.....	84
Gambar 6.5	Hasil pilihan audiens	84
Gambar 6.6	Foto remaja selfie	85
Gambar 6.7	Sketsa desain cover	85
Gambar 6.8	Akternatif cover digital	87
Gambar 6.9	Desain cover terpilih	87
Gambar 6.10	Hasil pilihan audiens	88
Gambar 6.11	komik online	88
Gambar 6.12	Episode komik online webtoon	89
Gambar 6.13	Episode 1 komik remaja online	90
Gambar 6.14	Episode 5 komik remaja online	91
Gambar 6.15	Episode 8 komik remaja online	92
Gambar 6.16	Episode 10 komik Remaja Online.....	93
Gambar 6.17	Episode 11 dan 14 komik Remaja Online	94
Gambar 6.18	Episode 15	95
Gambar 6.19	Instagram dan Story Instagram	96

Gambar 6.20 Sticker WA	96
Gambar 6.21 Botol minum.....	97
Gambar 6.22 Tas Totebag	98
Gambar 6.23 Buku Tulis	98
Gambar 6.24 Hadiah Webtoon Canvas	100
Gambar 6.25 Chapter terbaru, komik webtoon sewa dan harga koin	101
Tentang Penulis.....	107
Dokumentasi wawancara psikolog	108
Dokumentasi wawancara Author Webtoon	111

DAFTAR ISI TABEL

Tabel 2.1 Tujuan aktivitas internet.....	11
Tabel 2.2 Aktivitas internet warga indonesia.....	11
Tabel 2.3 Analisis elemen desain studi eksisting.....	36
Tabel 2.4 Analisis elemen desain studi komparator.....	38
Tabel 2.5 Analisis elemen desain studi kompetitor.....	41