

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KOMIK LITERASI TENTANG**  
**HEPATITIS A SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HIDUP**  
**SEHAT UNTUK USIA 17 - 21 TAHUN**

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

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



Diajukan Oleh :

**Ardanny Nanda Saputra**

**1654010036**

Dosen pembimbing 1 :

**Aileena S. C.R.E.C., S.T., M.Sn.**

Dosen Pembimbing 2 :

**Widyasari S.T., M.T.**

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

**TA: 2022**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN KOMIK LITERASI**  
**TENTANG HEPATITIS A SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**HIDUP SEHAT UNTUK USIA 17- 21 TAHUN**  
**ARDANNY NANDA SAPUTRA**

1654010036

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji:


**Pembimbing 1**

  
**Aileen S. C.R.E.C., S.T., M.Sn.**  
NPT. 182 198701 1907 6


**Penguji 1**

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

**Pembimbing 2**

  
**Widyasari S.T., M.T.**  
NPT. 182 198909 2007 5

**Penguji 2**

  
**Aditya Rahman Yani, ST., M.Med., Kom.**  
NIP3K 19810920 2021 211002

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

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**

  
**Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.**  
NIP. 19631208 199003 2 00 1

## ABSTRAK

Berbagai penyakit menjadi hal yang terus mengancam kesehatan masyarakat dan menjadi gangguan kesehatan pada masyarakat, sehingga menyebabkan keresahan di lingkungan. warga Indonesia masih kurang peduli akan ancaman penyakit – penyakit menular yang disebabkan dari pola hidup yang kurang sehat seperti hepatitis A, sehingga dibutuhkan sebuah media yang menarik untuk mengingatkan bahwa kita perlu menerapkan pola hidup sehat agar terhindar dari hepatitis A. Berbagai media sudah diterapkan dalam memberikan edukasi pada masyarakat tentang pola hidup sehat dan cara agar tetap terhindar dari gangguan kesehatan. Komik merupakan salah satu karya visual yang digemari oleh berbagai kalangan terutama anak muda selama ini.

Dalam proses Perancangan Komik Literasi tentang Hepatitis A sebagai Media Pembelajaran untuk Hidup Sehat ini, terdapat beberapa tahapan perancangan untuk menyusun metode yang sesuai dan tepat mulai dari awal hingga akhir. Setelah mendapatkan fenomena tersebut dijadikan sebagai dasar dalam perancangan sebuah komik literasi yang mampu menjadi media pembelajaran tentang hepatitis A.

Komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, selama kita dapat memahami bahwa komik sebagian besar adalah media hiburan, maka sudah sewajarnya segala macam literasi yang ada dalam komik harus menghibur sehingga orang-orang suka dengan komik yang dibuat. Genre yang digunakan dalam komik ini adalah Komedi Slice of Life yang merupakan gambaran kehidupan kita sehari-hari, sehingga audiens lebih peduli tentang masalah kesehatan yang ada disekitarnya.

Pengetahuan tentang gaya hidup sehat ini akan sangat menunjang masyarakat muda untuk lebih memahami pentingnya kesehatan yang telah diberikan Tuhan kepada mereka. Pengetahuan yang diberikan komik literasi untuk masyarakat muda ini akan sangat berguna serta mengajak audiens untuk mendukung gerakan gaya hidup sehat.

**Kata kunci : Komik, Hepatitis A, Gaya Hidup Sehat, Literasi**

## **ABSTRACT**

*Various diseases become things that continue to threaten public health and become health problems in the community, causing unrest in the environment. Indonesians still don't care about the threat of infectious diseases caused by unhealthy lifestyles such as hepatitis A, so we need an interesting media to remind us that we need to implement a healthy lifestyle to avoid hepatitis A. Various media have been applied in providing educating the public about healthy lifestyles and ways to avoid health problems. Comics are one of the visual works that are favored by various groups, especially young people so far.*

*In the process of Designing Literacy Comics about Hepatitis A as Learning Media for Healthy Living, there are several design stages to develop appropriate and appropriate methods from start to finish. After getting this phenomenon, it is used as the basis for designing a literacy comic that can be a medium of learning about hepatitis A.*

*Comics can be an interesting learning medium, as long as we can understand that comics are mostly entertainment media, then it is only natural that all kinds of literacy that exist in comics should be entertaining so that people like the comics they make. The genre used in this comic is Comedy Slice of Life which is a picture of our daily life, so that the audience is more concerned about the health problems that surround them.*

*Knowledge of this healthy lifestyle will greatly support young people to better understand the importance of health that God has given them. The knowledge provided by literacy comics for young people will be very useful and invite the audience to support the healthy lifestyle movement.*

**Keywords: Comics, Hepatitis A, Healthy Lifestyle, Literacy**

## 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, 25 Mei 2022

Yang membuat pernyataan,

 rdanny Nanda Saputra

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan “Perancangan Komik Literasi tentang Hepatitis A sebagai Media Pembelajaran Hidup Sehat untuk Usia 17 - 21 Tahun” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang bagaimana merancang sebuah komik literasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran remaja. Diharapkan dengan membaca komik ini dapat memberikan ketertarikan bagi pembaca untuk memahami hal yang berkaitan dengan kesehatan khususnya tentang penyakit hepatitis A.

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

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Ibu Aileen S. C.R.E.C., S.T., M.Sn. sebagai dosen pembimbing pertama.
4. Kepada Ibu Widyasar S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing kedua.
5. Kepada Pihak Klinik Trisensa Surabaya terutama Dr. Anita selaku Narasumber untuk yang banyak memberikan masukan tentang penyakit hepatitis A
6. Kepada Amir Maliq selaku Narasumber yang memberikan masukan tentang cara membuat komik dengan baik dan benar.
7. Kepada Naila Fuziyah selaku narasumber yang banyak memberikan masukan tentang pengalamannya saat terjangkit virus hepatitis A
8. Kepada Satriansyah A.K. dan Prima Candra yang telah membantu memberikan saran dan masukan untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Kepada Arvinsyah Ibrahim dan Dwi Septian selaku rekan satu perjuangan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang telah memberi saran dan dukungan satu sama lain.
10. Kepada Hakim selaku pemilik konter Exceed Cell yang telah membantu memberikan saran dan dukungan satu sama lain.

11. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan jenjang pendidikan kuliah saya.
12. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2016 dan 2017 DKV UPN “Veteran” yang selalu memberikan semangat dan dukungan satu sama lain.

Akhir kata saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya Perancangan saya ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan saya ini setidaknya diharapkan dan dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang pentingnya hidup sehat agar terhindar dari penyakit hepatitis A.

Surabaya, 25 Mei 2022

Ardanny Nanda Saputra

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	4
1.4. Batasan Masalah .....	4
1.5. Tujuan .....	5
1.6. Manfaat .....	5
1.7. Kerangka Berpikir .....	6
<b>BAB II STUDI EKSISTING DAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual.....	7
2.1.1. Definisi Desain Komunikasi Visual.....	7
2.1.2. Prinsip-prinsip Desain.....	9
2.1.3. Ilustrasi/Gambar.....	12
2.1.4. Tipografi .....	14
2.1.5. Warna .....	18
2.1.6. Layout .....	22
2.2. Tinjauan Tentang Buku .....	22
2.3. Tinjauan Tentang Komik .....	24
2.3.1. Jenis Komik .....	28
2.3.2. Elemen Komik .....	30



2.4. Tinjauan tentang Kesehatan.....	33
2.4.1. Definisi Kesehatan.....	33
2.4.2. Perilaku Hidup Sehat .....	35
2.5. Tinjauan tentang Penyakit .....	37
2.5.1. Definisi Penyakit .....	37
2.6. Tinjauan tentang Hepatitis A.....	40
2.6.1. Definisi Hepatitis A .....	40
2.7. Tinjauan tentang Media Pembelajaran .....	42
2.7.2. Definisi Media Pembelajaran .....	42
2.8. Karakteristik Remaja Umur 17 – 21 Tahun .....	43
2.9. Studi Eksisting .....	44
2.9.1. Studi Eksisting Komik Sains KUARK .....	44
2.9.2. Studi Kompetitor Body Rebuild Series .....	47
2.9.3. Studi Komparator .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>51</b>
3.1. Definisi Oprasional Judul .....	51
3.1.1. Definisi Komik .....	51
3.1.2. Definisi Hepatitis A .....	51
3.1.3. Definisi Media Pembelajaran .....	53
3.1.4. Definisi Gaya Hidup Sehat .....	44
3.2. Tahapan Perancangan .....	55
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	56
3.3.1. Data Primer .....	56
3.3.2. Data Sekunder .....	57
3.4. Teknik Sampling .....	58
3.4.1. Populasi .....	58
3.4.2. Demografis .....	58
3.4.3. Psikografis .....	58
3.4.4. Behaviour .....	59

3.4.5. Geografis .....	59
3.5. Teknik Analisa Data .....	59
3.6. Bagan Alur Perancangan .....	60
<b>BAB IV ANALISIS DATA .....</b>	<b>61</b>
4.1. Analisis Data Kuisisioner .....	61
4.2. Analisis Data 5W+1H .....	69
4.3. Keyword .....	73
4.3.1. Makna Denotatif .....	73
4.3.2. Makna Konotatif .....	74
<b>BAB V PENJABARAN KONSEP .....</b>	<b>75</b>
5.1. Konsep Verbal .....	75
5.1.1. Judul Komik Literasi .....	75
5.1.2. Gaya Bahasa .....	75
5.1.3. Alur Cerita .....	75
5.4. Konsep Visual .....	76
5.4.1. Gaya Gambar .....	76
5.4.2. Warna .....	77
5.4.3. TipoGraf.....	78
5.4.4. Layout .....	78
5.5. Konsep Media .....	81
5.5.1. Media Utama .....	81
5.5.2. Media Pendukung .....	82
5.5.3. Media Promosi .....	82
<b>BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>84</b>
6.1. Media Utama .....	84
6.1.1. Buku Komik .....	84
6.2. Media Pendukung .....	85
6.2.1. Kaos .....	85
6.2.2. Sticker Karakter .....	86

6.2.3. Pembatas Buku .....	86
6.2.4. Gantungan Kunci .....	87
6.2.5. Poster .....	87
6.3. Media Promosi .....	88
6.3.1. Instagram feed .....	89
6.3.2.. Webcomic .....	89
6.4. Estimasi biaya .....	90
6.4.1. Biaya Cetak Buku Komik .....	90
6.4.2. Biaya Cetak Media Pendukung .....	90
6.4.3. Biaya Total .....	91
<b>BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
<b>7.1. Kesimpulan .....</b>	<b>91</b>
<b>7.2 Saran .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

6.1. Biaya cetak Buku Komik .....	89
6.2. Biaya cetak Media Pendukung .....	89
6.3. Biaya Total .....	90

## DAFTAR GAMBAR

1.1. Bagan Kerangka Berpikir .....	6
2.1. Contoh keseimbangan dalam desain .....	9
2.2. Contoh perbandingan dan proporsi dalam desain .....	10
2.3. Contoh irama dalam desain .....	10
2.4. Contoh gerakan dalam desain .....	10
2.5. Contoh penekanan dalam desain.....	11
2.6. Contoh kesatuan dalam desain.....	12
2.7. Contoh gaya komik indonesia .....	12
2.8. Contoh gaya komik eropa .....	13
2.9. Contoh gaya komik amerika .....	13
2.10. Contoh gaya komik manhwa .....	14
2.11. Contoh gaya komik.....	14
2.12. Contoh font serif .....	15
2.13. Contoh font sans serif .....	16
2.14. Contoh font script .....	17
2.15. Contoh font dekoratif .....	17
2.16. Warna Primer .....	18
2.17. Warna Sekunder .....	19
2.18. Warna Tersier .....	19
2.19. Warna Netral .....	19
2.20. pembagian rana warna panas dan dingin .....	20
2.21. Komik strip Maghfirare .....	29
2.22. Majalah komik Kosmik .....	29
2.23. Buku komik Naruto .....	30
2.24. Contoh judul dalam komik .....	30
2.25. Contoh penggunaan balon kata dalam komik .....	31
2.26. Contoh splash page dalam komik .....	31
2.27. Contoh Gaya spread page dalam komik Naruto .....	32

2.28. paneling pada komik .....	32
2.29. contoh parit dalam komik .....	33
2.30. Contoh sfx dalam komik .....	33
2.31. Contoh gambar organ hati atau liver .....	41
2.32. komik sains Kuark .....	44
2.33. komik body rebuild series .....	47
2.34. komik hataraku saibou .....	49
3.1. Bagan Alur Perancangan .....	60
4.1. Diagram kuisisioner 1 .....	61
4.2. Diagram kuisisioner 2.....	62
4.3. Diagram kuisisioner 3 .....	62
4.4. Diagram kuisisioner 4 .....	63
4.5. Diagram kuisisioner 5 .....	63
4.6. Diagram kuisisioner 6 .....	64
4.7. Diagram kuisisioner 7 .....	64
4.8. Diagram kuisisioner 8 .....	65
4.9. Diagram kuisisioner 9 .....	65
4.10. Diagram kuisisioner 10 .....	66
4.11. Diagram kuisisioner 11 .....	66
4.12. Diagram Kuisisioner 12.....	67
4.13. Diagram kuisisioner 13 .....	67
4.14. Diagram kuisisioner 14 .....	68
4.15. Diagram kuisisioner 15 .....	68
4.16. keyword .....	73

5.1. hataraku saibou! dan Body rebuild series .....	77
5.2. foto perawat klinik gleniagles.....	78
5.3. typeface font anime ace 2.0 bb .....	79
5.4. cover depan komik .....	68
5.5. cover punggung komik .....	79
5.6. tampilan sampul belakang komik .....	80
5.7. pemakaian panel dalam komik .....	81
6.1. cover buku komik .....	84
6.2. mock-up buku komik .....	84
6.3. contoh isi buku komik .....	85
6.4. desain kaos .....	85
6.5. stiker karakter .....	86
6.6. pembatas buku ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,.....	86
6.7. gantungan kunci .....	87
6.8. Desain Poster .....	87
6.9. instagram feed .....	88
6.10. Halaman upload webcomic .....	88