

LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN KOMIK UNTUK MEMPERKENALKAN BAHAYA
TOXIC POSITIVITY PADA REMAJA



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2019/2020

LAPORAN PROYEK AKHIR
PERANCANGAN KOMIK UNTUK MEMPERKENALKAN BAHAYA TOXIC POSITIVITY
PADA REMAJA

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelas Sarjana Desain**



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2019/2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda ditangan di bawah ini:

Nama : Anna Novita S P

NIM : 16.L1.0015

Progdi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Komik Untuk Memperkenalkan Bahaya *Toxic Positivity* Pada Remaja" tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juli 2020

Yang menyatakan,



Anna Novita S P



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komik Dalam Mengenalkan Toxic Positivity Pada Remaja
Diajukan oleh : Anna Novita Suryo Putri
NIM : 16.L1.0015
Tanggal disetujui : 03 Juli 2020
Telah setujui oleh
Pembimbing : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si
Pengaji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.
Pengaji 2 : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn
Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn
Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.0015

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anna Novita S P

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Proyek Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non-ekslusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Komik Untuk Memperkenalkan Bahaya *Toxic Positivity* Pada Remaja” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 16 Juli 2020

Yang menyatakan,

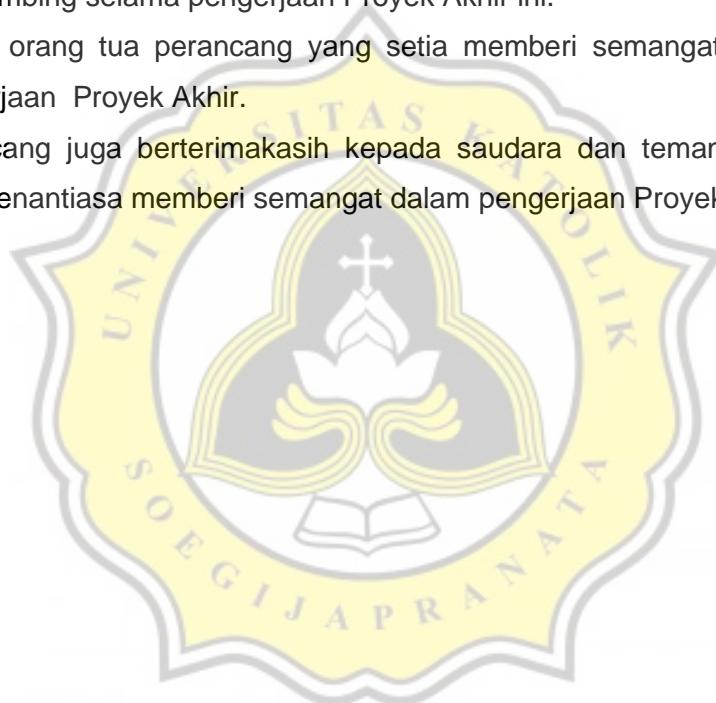
Anna Novita S P

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat penyertaannya yang melimpah karena perancangan dengan judul “Perancangan Komik Untuk Memperkenalkan Bahaya *Toxic Positivity* Pada Remaja” ini berjalan dengan baik dan lancar. Perancang membuat komik “Racun Penyemangat” ini agar dapat memperkenalkan bahaya *toxic positivity* kepada remaja secara jelas dan ringan.

Perancang ingin mengucapkan terimakasih terhadap beberapa pihak yang telah membantu perancang, yaitu:

1. Ibu Tabita Nani Aryani, S.sn, M.Si, sebagai dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing selama penggerjaan Proyek Akhir ini.
2. Kedua orang tua perancang yang setia memberi semangat perancang dalam penggerjaan Proyek Akhir.
3. Perancang juga berterimakasih kepada saudara dan teman-teman perancang yang senantiasa memberi semangat dalam penggerjaan Proyek Akhir.



Semarang, 16 Juli 2020

Anna Novita S P

ABSTRAK

Remaja merupakan tahapan dimana manusia berkembang melalui hidup sosial yang luas dan kompleks.. Dalam bersosialisasi tentunya akan dapat timbul kendala dalam berkomunikasi. Dimasa modern ini muncul fenomena yang memiliki istilah *toxic positivity* dikalangan remaja. *Toxic positivity* merupakan konsep cara berpikir dimana berfokus pada hal positif dan optimistik dengan mengabaikan emosi-emosi lain dalam diri inividu itu sendiri. Ungkapan ini menunjukan bahwa remaja masa dewasa ini bisa saja salah dalam menanggapi permasalahan seseorang dengan mengabaikan perasaan sesungguhnya orang tersebut. Maraknya *toxic positivity* dikalangan remaja juga disebabkan oleh tingkat kedewasaan remaja yang masih goyah pendiriannya dan belum memiliki pemikiran matang. Untuk mengenalkan bahaya *toxic positivity* maka dibuatlah perancangan media komunikasi yang menarik dan dapat mudah diakses oleh remaja yaitu komik online melalui platform Webtoon. Komik online dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara gratis oleh target.

Teenagers are stages where humans develop through a broad and complex social life. In socializing, of course there will be obstacles in communication. In this modern era there is a phenomenon that has the term *toxic positivity* among adolescents. *Toxic positivity* is a concept of way of thinking which focuses on positive and optimistic things by ignoring other emotions within the individual. This expression shows that adolescents today can be wrong in responding to a person's problems by ignoring the person's true feelings. The rise of *toxic positivity* among adolescents is also caused by the level of adolescence of adolescents who are still shaky in their founding and do not have mature thoughts. To introduce the danger of *toxic positivity*, an attractive media design that can be easily accessed by teenagers is online comics through the Webtoon platform. Online comics can be accessed anywhere and anytime for free by the target.

Kata kunci: Remaja, *Toxic Positivity*, Komik Online

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.1 Rumusan Masalah.....	2
I.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
I.3.1 Tujuan	2
I.3.2 Manfaat	2
I.3 Metodologi Perancangan	3
I.4.1. User research	3
I.4.2. Insight	3
I.4.3. Background research	3
I.4.4. Initial Concept	4
I.4 Skema Perancangan	4
I.5 Tinjauan Pustaka	6
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	7
II.1 <i>Toxic Positivity</i>	7

II.2 Teori Psikologi Perkembangan	8
II.2.1 Peer Attitudes	8
II.3 Teori Komik.....	8
II.3.1 Komik Online (Webcomic).....	8
II.3.2 Layout Panel Komik.....	8
II.3.3 Penokohan	9
II.3.4 Balon Kata	9
II.3.5 Onomatopoeia	9
II.3.6 Slice of Life	9
BAB III	
STRATEGI KOMUNIKASI.....	10
III.1 Metode penelitian	10
III.1.1 Studi pustaka.....	10
III.1.2 Wawancara mendalam	10
III.1.3 Kuesioner	11
III.1.4 Observasi online	15
III.1.5 Observasi langsung	15
III.1.6 Hasil analisis data.....	16
III.2 Strategi komunikasi.....	17
III.2.1 Target audience.....	17
III.2.2 Alur penyampaian komunikasi	17
III.2.3 Kreatif brief	18
III.2.4 Penyampaian pesan	19
III.3 Strategi Visual dan Verbal	20
III.3.1 Tipografi.....	20
III.3.2 Warna	20
III.3.3 Verbal	20
III.4 Strategi Media	20
III.4.1 Komik Online	21

III.4.2 Iklan Instagram Story	21
III.4.3 Merchandise	21
III.5 Rencana Anggaran.....	22
BAB IV	
STRATEGI KREATIF	23
IV.1 Konsep Visual.....	23
IV.1.1 Konsep Judul.....	23
IV.1.2 Konsep Warna.....	23
IV.1.3 Konsep Tipografi.....	23
IV.1.4 Konsep Karakter	23
IV.1.5 Konsep Cerita.....	23
IV.2 Visualisasi Desain.....	34
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	40
Daftar Pustaka.....	41
LAMPIRAN.....	42
HALAMAN ANTIPLAGIASI.....	48