

PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**PERANCANGAN KOMIK GENRE 'SLICE OF LIFE' BERTEMA DEPRESI UNTUK
MEMBANTU MAHASISWA MENGATASI KECENDERUNGAN DEPRESI**



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2020/202

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anita Pranoto

NIM : 16.L1.0054

Prodi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul "PERANCANGAN KOMIK GENRE 'SLICE OF LIFE' BERTEMA DEPRESI UNTUK MEMBANTU MAHASISWA MENGATASI KECENDERUNGAN DEPRESI" tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 14 Juli 2020

Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL
6000
ANITA PRANOTO



HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komik Genre *“slice Of Life”* Bertema Depresi Untuk Membantu Mahasiswa Mengatasi Kecenderungan Depresi

Diajukan oleh : Anita Pranoto

NIM : 16.L1.0054

Tanggal disetujui : 02 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Ketua Program Studi : Bayu Widiyanto 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.L1.0054

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anita Pranoto

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

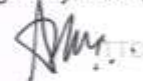
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan

[Menyetujui / Tidak—Menyetujui] untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "PERANCANGAN KOMIK GENRE 'SLICE OF LIFE' BERTEMA DEPRESI UNTUK MEMBANTU MAHASISWA MENGATASI KECENDERUNGAN DEPRESI" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 14 Juli 2020

Yang menyatakan,



Anita Pranoto

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun haturkan kedalam nama Tuhan Yang Maha Esa, atas tersusunnya perancangan proyek akhir ini. Penyusun juga mengucapkan terima kasih terhadap dosen koordinator, Bapak Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA. dan dosen pembimbing, Ibu Arwin Purnamadjati S.Sn., GradDIPIDEA, MA. yang telah membimbing dalam perancangan proyek akhir Desain Komunikasi Terpadu . Tidak lupa, penyusun juga berterima kasih kepada pihak-pihak lain yang membantu atas tersusunnya perancangan proyek akhir ini. Penyusunan perancangan proyek akhir ini adalah untuk komik dengan *genre slice of life* untuk membantu mahasiswa mengatasi kecenderungan depresi . Penyusun berharap dengan dibuatnya perancangan ini dapat membantu dalam proyek desain perancangan komik serta membantu mahasiswa mengatasi kecenderungan depresi. Sekian dan terima kasih atas perhatiannya.



Semarang, 14 Juli 2020

Yang menyatakan,

Anita Pranoto

ABSTRAK

Depresi merupakan salah satu penyakit psikologis yang sangat berbahaya karena menjadi penyebab utama akan bunuh diri pada usia muda. Depresi sendiri juga dapat menyerang siapapun, termasuk mahasiswa generasi z. Mahasiswa generasi z saat ini dapat terkena gejala-gejala depresi karena memiliki kecenderungan akan gawai dan media sosial yang menyebabkan berkurangnya kecerdasan sosial pada mahasiswa sehingga tidak bisa membangun relasi yang hangat pada orang sekitarnya. Untuk membantu mengatasi hal tersebut, komik menjadi media yang tepat dalam menyampaikan pesan yang berupa kesadaran diri sendiri menjadi kunci dari lepasnya akan gejala depresi. Komik memiliki kemampuan visual dan cerita yang tepat. Komik yang didesain juga menggunakan komik jepang sebagai referensi gaya gambar yang disukai oleh mahasiswa, serta dengan menggunakan genre *slice of life*, komik dapat menjadi refleksi kehidupan.

Kata kunci : gejala depresi, depresi, komik, manga, *slice of life*, relasi, media sosial, gawai

Depression is one of very dangerous psychological disease because it is the number one cause of death by suicide of young adults. Depression can be felt by anyone, which one of them is Z generation college student. Z Generation college student nowadays is able to get the symptomp of depression, because of social media and gadget tendencies, which decreases college student's social intelligence and in making warmth relation with others in their circle. Comic can be a perfect media to help giving the message of self awareness , so that college student can be away from symptomp of depression. The comic that is designed take reference by Japanese comic or manga, which is favoured by college student in Indonesia. The comic also takes slice of life as genre, which make the comic a reflection of life itself.

Key terms : depression symptomp, depression, comic, manga, slice of life, relation, social media, gadgets

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	6
BAB I.....	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	10
1.4 Metode Perancangan.....	10
BAB II.....	17
LANDASAN TEORI.....	17
1.5 Kerangka Berpikir.....	17
2.2 Gejala-gejala Depresi.....	17
2.3 Teori Generasi.....	18
2.4 Teori Komunikasi.....	18
2.5 Teori Desain Buku.....	19
2.6 Teori Warna.....	19
2.8 Teori Ilustrasi.....	21
2.9 Teori Tipografi.....	22
2.10 Teori Panel Komik.....	23
2.11 Teori Komik : <i>Storytelling dalam komik</i>	25
BAB III.....	29
STRATEGI KOMUNIKASI.....	29
3.1 Target Sasaran.....	29
3.2 Data Riset.....	29
3.3 Analisis data.....	32
3.4 Insight/Findings.....	33
3.5 Strategi Komunikasi Pesan.....	33
3.8 Timeline.....	37
3.9 Budgetting.....	37
BAB IV.....	38
STRATEGI KREATIF.....	38
4.1 Konsep Visual.....	38
4.2 Konsep Verbal.....	44

4.3 Media Pendukung.....	45
BAB V	47
KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

