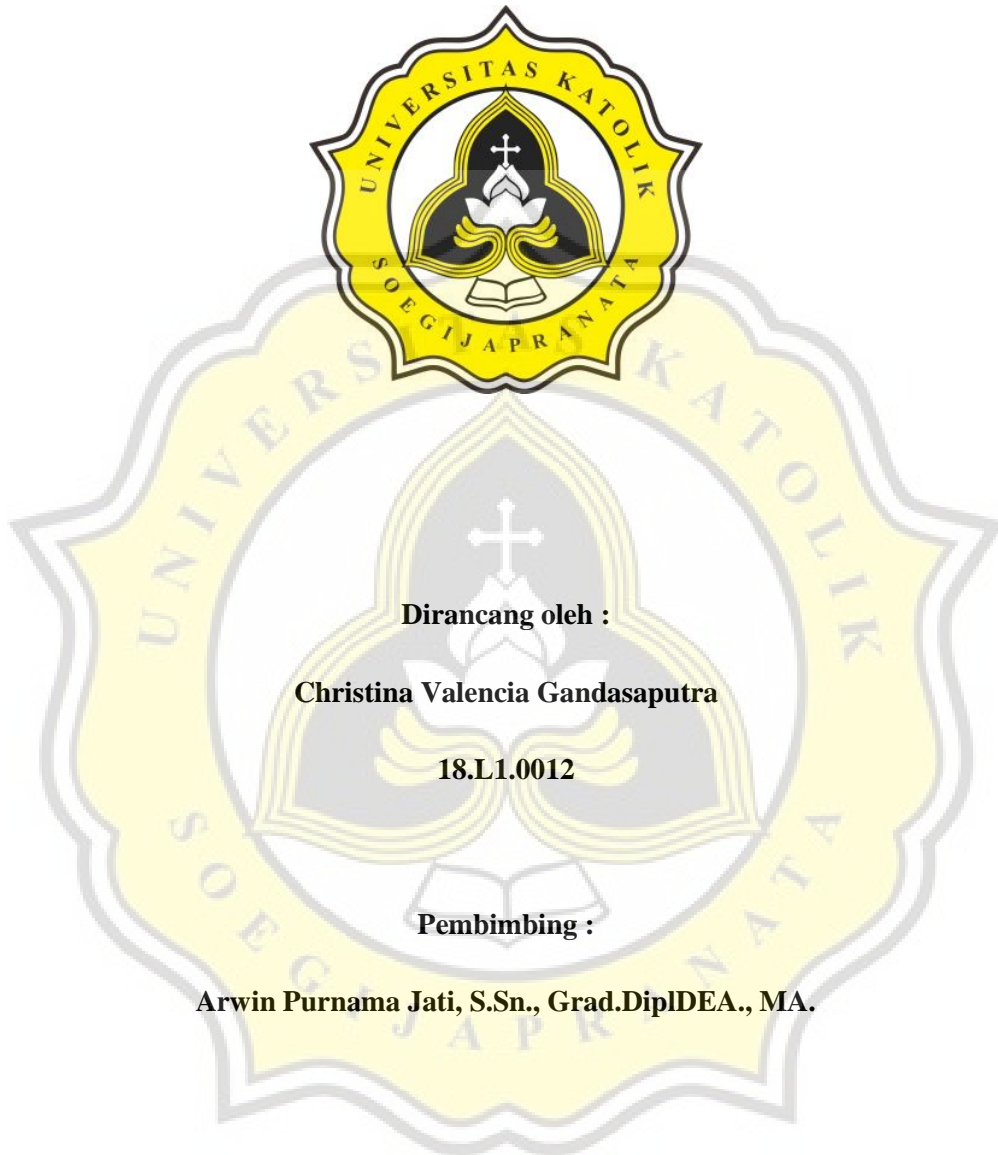


LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK EDUKASI PENCEGAHAN KONSUMSI
KOPI BERLEBIHAN DI SEMARANG PADA DEWASA MUDA



Dirancang oleh :

Christina Valencia Gandasaputra

18.L1.0012

Pembimbing :

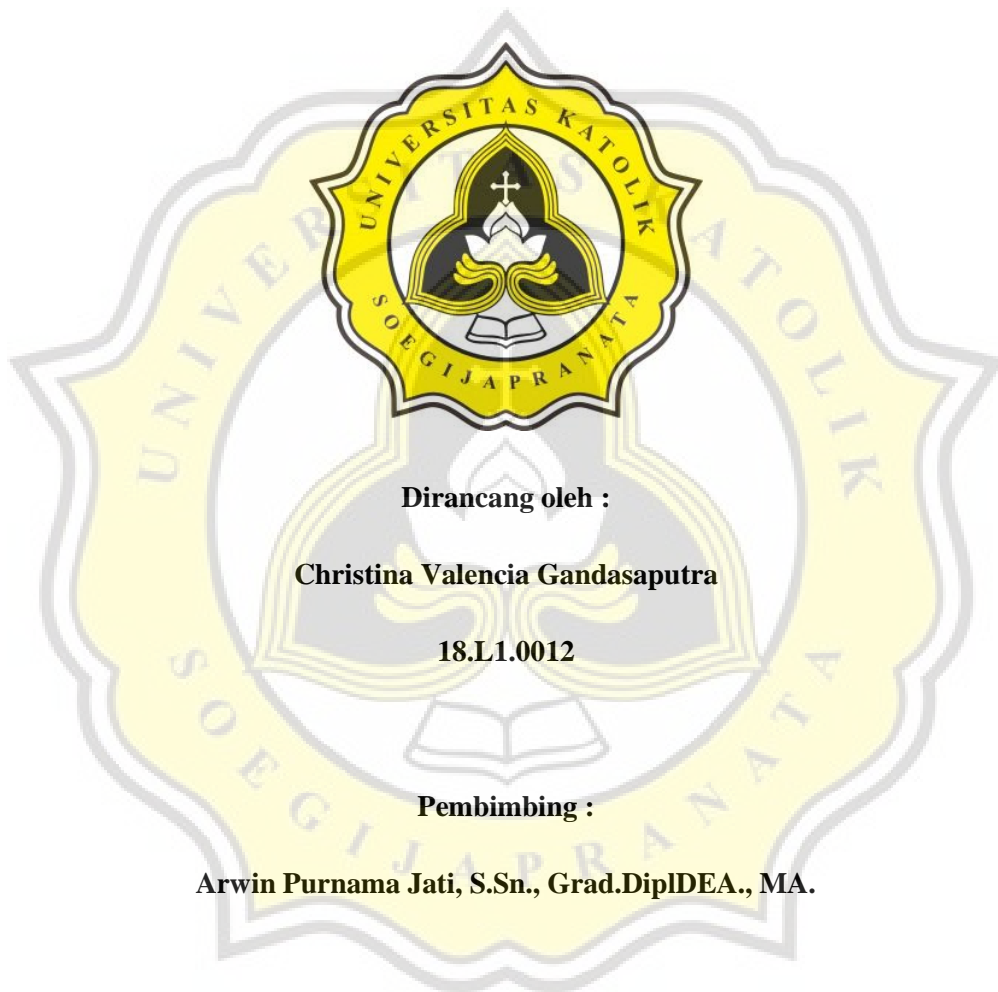
Arwin Purnama Jati, S.Sn., Grad.DiplDEA., MA.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK EDUKASI PENCEGAHAN KONSUMSI
KOPI BERLEBIHAN DI SEMARANG PADA DEWASA MUDA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



Dirancang oleh :

Christina Valencia Gandasaputra

18.L1.0012

Pembimbing :

Arwin Purnama Jati, S.Sn., Grad.DiplDEA., MA.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

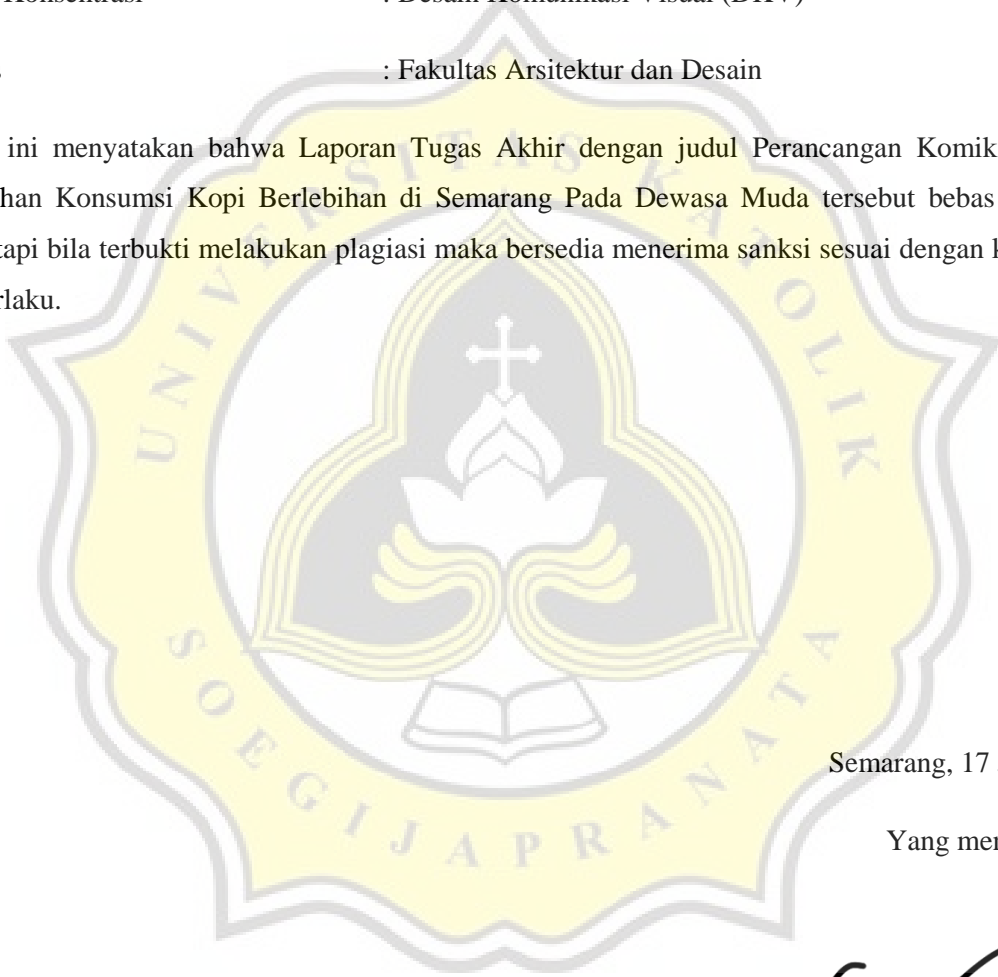
Nama : Christina Valencia Gandasaputra

NIM : 18.L1.0012

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Komik Edukasi Pencegahan Konsumsi Kopi Berlebihan di Semarang Pada Dewasa Muda tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 17 Juli 2022

Yang menyatakan,

Christina Valencia Gandasaputra

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK EDUKASI PENCEGAHAN
KONSUMSI KOPIBERLEBIHAN DI SEMARANG PADA
DEWASA MUDA

Diajukan oleh : Christina Valencia G.

NIM : 18.L1.0012

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 1 : Peter Ardianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.

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

Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0012

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Christina Valencia Gandasaputra
Program Studi : Desain Komunikasi Visual (DKV)
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Perancangan Komik Edukasi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “**Perancangan Komik Edukasi Pencegahan Konsumsi Kopi Berlebihan di Semarang Pada Dewasa Muda**” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 17 Juli 2022

Yang menyatakan,



Christina Valencia Gandasaputra

KATA PENGANTAR

Puji syukur perancang ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala penyertaan, perlindungan, serta hikmat yang telah diberikanNya kepada perancang selama pengerjaan perancangan berjudul **“Perancangan Komik Edukasi Pencegahan Konsumsi Kopi Berlebihan di Semarang Pada Dewasa Muda”**. Karena penyertaanNya, perancang dapat menyelesaikan rancangan tersebut dengan tepat waktu dan lulus berdasarkan dari program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Pengerjaan perancangan tentunya tidak mudah serta mulus. Banyak sekali lika-liku kesulitan yang perancang hadapi pada saat proses perancangan. Namun, karena dukungan dan kasih sayang dari teman-teman serta kerabat perancang, perancang dapat tuntas menyelesaikan perancangan ini. Maka dari itu, perancang ingin berterima kasih khususnya kepada :

1. Tuhan Maha Esa yang telah membimbing perancang sampai sejauh ini.
2. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan pendidikan, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Arwin Purnama Jati, S.Sn., Grad.DiplDEA., MA., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi ilmu untuk perancangan perancang.
4. Ibu Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn., dan Bapak Peter Ardianto, S.Sn., M.Sn., Ph.D., selaku dosen penguji serta Bapak Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn., yang telah memberikan masukan serta kritik yang membangun untuk tugas akhir perancang.
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Katolik Soegijapranata dengan program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberi pendidikan selama semester 1-8.
6. Orangtua serta kakak perancang yang telah senantiasa membantu dan memberi dukungan untuk perancang.
7. Teman-teman serta kerabat dari perancang, khususnya Angela Pancarani Sugianto, Ryyu, Sasa, Livia, Koriki, Eli, Gebi, Vania, Elbert yang telah menemani serta memberi dukungan untuk perancang sampai sekarang ini.

Semarang, 17 Juli 2022



Christina Valencia Gandasaputra

ABSTRAK

Konsumsi kopi di Indonesia, khususnya di Semarang meningkat dari tahun ke tahun. Ini ditandai dengan munculnya banyak sekali *coffeeshop* di sepanjang jalan Semarang. Menurut Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian, konsumsi kopi dari tahun 2016-2021 diperkirakan naik dari 250.000 ton kopi menjadi sekitar 370.000 ton kopi (Kementerian Pertanian, 2018). Menurut (dr. Nareza, alodokter 2021), konsumsi kafein per hari yang aman bagi tubuh adalah 200-400mg/hari, atau setara dengan 2-3 gelas kopi. Sebaliknya, jika mengonsumsi kopi berlebihan dapat menyebabkan beberapa dampak bagi tubuh konsumen. Selain itu menurut survey, masih banyak dewasa muda berusia 20-25 tahun yang belum mengerti tentang kandungan dalam kopi selain kafein, serta tidak tahu batasan meminum kopi sebanyak 2-3 gelas kopi per harinya. Maka dari itu, muncul sebuah solusi yaitu dengan adanya komik edukasi, yang berfungsi selain menambah pengetahuan juga dapat menghibur pembaca, tentang kandungan-kandungan apa saja yang ada di dalam kopi dan dampak yang muncul jika terlalu berlebihan mengonsumsinya.

Kata kunci : Kopi, Konsumsi Berlebihan, Edukasi, Kandungan dalam Kopi, Komik

ABSTRACT

Coffee consumption in Indonesia, especially in Semarang is increasing from year to year. This is marked by the emergence of a lot of coffee shops along the streets of Semarang. According to the Center for Agricultural Data and Information Systems, coffee consumption from 2016-2021 is estimated to increase from 250,000 tons of coffee to around 370,000 tons of coffee (Ministry of Agriculture, 2018). According to (dr. Nareza, alodokter 2021), caffeine consumption per day that is safe for the body is 200-400 mg/day, or the equivalent of 2-3 cups of coffee. On the other hand, excessive coffee consumption can have several effects on the consumer's body. In addition, according to the survey, there are still many young adults aged 20-25 years who do not understand about the content in coffee other than caffeine, and do not know the limit of drinking coffee as much as 2-3 cups of coffee per day. Therefore, a solution emerged, namely the existence of educational comics, which function in addition to increasing knowledge can also entertain readers, about what ingredients are in coffee and the effects that arise if you consume too much.

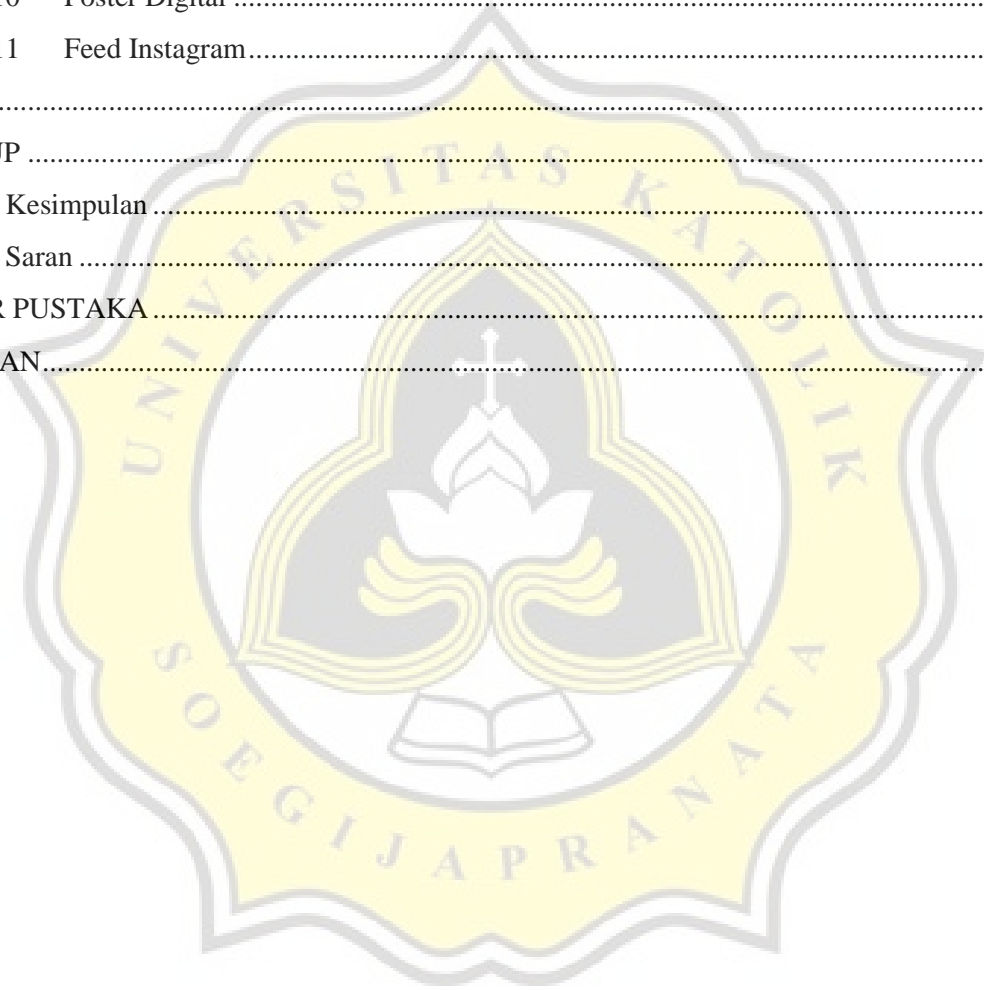
Keywords : Coffee, Excessive Consumption, Education, Content in Coffee, Comics

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.3.1 Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.3.2 Pembatasan Wilayah	2
1.3.3 Target Sasaran.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.6.1 Bagi Masyarakat Berusia 20-25 Tahun.....	3
1.6.2 Bagi Akademi	3
1.7 Metode Perancangan.....	3
1.7.1 Model Perancangan.....	3
1.7.2 Prosedur Riset Perancangan.....	5
1.7.3 Analisis Data.....	5
1.8 Studi Komparasi Desain.....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Kopi.....	8
2.1.2 Komik	8
2.1.3 Genre.....	11
2.1.4 Warna.....	11

2.1.5	Tipografi	13
2.1.6	Gaya Gambar	13
2.1.7	Layout	14
BAB III		15
STRATEGI KOMUNIKASI		15
3.1	Analisis Data.....	15
3.1.1	Analisis Kandungan Kopi	15
3.1.2	Analisis Kuesioner	20
3.1.3	Analisis Observasi.....	27
3.2	Analisis 5W + 1H.....	29
3.3	Sasaran Khalayak.....	30
3.2.1	Geografis.....	30
3.2.2	Demografis.....	30
3.2.3	Psikografis.....	30
3.4	Strategi Kreatif.....	30
3.4.1	Strategi Media.....	31
3.5	Konsep Perancangan.....	32
3.5.1	Judul Komik.....	32
3.5.2	Alur Cerita Komik dan Penokohan	32
3.5.3	Bahasa Komik	34
3.5.4	Gaya Gambar Komik	34
3.5.5	Bentuk Komik.....	34
3.5.6	Timeline Pembuatan Komik	34
3.5.7	Tone and Manner	34
3.5.8	Tipografi Komik	35
3.5.9	Ukuran Komik	35
3.5.10	Elemen Komik	35
3.6	Perencanaan Biaya Kreatif.....	35
BAB IV		37
STRATEGI KREATIF		37
4.1	Konsep Verbal	37
4.1.1	Bahasa Komik.....	37
4.1.2	Judul Komik.....	37
4.1.3	Konsep Kreatif	37
4.2	Konsep Visual.....	37
4.2.1	Tipografi Komik	37

4.2.2	Warna.....	39
4.2.3	Logo Komik.....	39
4.2.4	Cover Komik.....	40
4.2.5	Desain Karakter.....	41
4.2.6	Panel.....	44
4.2.7	Sound Effect.....	44
4.2.8	Objek Tempat.....	45
4.2.9	Merchandise.....	45
4.2.10	Poster Digital.....	46
4.2.11	Feed Instagram.....	46
BAB V.....		48
PENUTUP.....		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49
LAMPIRAN.....		53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Karya Milik Clara, F.	6
Gambar 1. 2 Karya milik Arifien, J.	7
Gambar 1. 3 Peta Eksibisi milik Dyahpawestri, Manggar K.	7
Gambar 3. 1 Jumlah Responden	20
Gambar 3. 2 Profesi Responden.....	21
Gambar 3. 3 Jawaban Responden Suka Meminum Kopi atau Tidak.....	21
Gambar 3. 4 Jawaban Responden Mengapa Menyukai Meminum Kopi.....	21
Gambar 3. 5 Jawaban Responden Mengenai Kandungan di Dalam Kopi Selain Kafein	22
Gambar 3. 6 Jawaban Responden Tentang Batasan Meminum Kopi Tiga Gelas per Hari	22
Gambar 3. 7 Jawaban Responden Tentang Suka Membaca Komik atau Tidak	23
Gambar 3. 8 Jawaban Responden Mengenai Gaya Gambar yang disukai.....	23
Gambar 3. 9 Hasil Pengumpulan Skala Keaktifan Responden Dalam Menggunakan Media Sosial....	24
Gambar 3. 10 Hasil Pengumpulan Media Sosial yang Sering Digunakan.....	24
Gambar 3. 11 Jawaban dari Responden Mengenai Alasan Penggunaan Media Sosial.....	25
Gambar 3. 12 Jawaban dari Merchandise yang Disukai Responden	25
Gambar 3. 13 Jawaban dari Responden Mengenai Aktivitas yang Dilakukan di Kafe	26
Gambar 3. 14 Jawaban Mengenai Media yang Dipilih oleh Responden untuk Membaca Komik	26
Gambar 3. 15 Foto Dalam Ruangan Starbucks Gajahmada, Semarang.....	28
Gambar 4. 1 Hynings Handwriting	38
Gambar 4. 2 Mabook	38
Gambar 4. 3 Stanberry	39
Gambar 4. 4 Tahoma.....	39
Gambar 4. 5 Logo Komik Serba Serbi Sobat Kopi.....	39
Gambar 4. 6 Desain Cover Serba Serbi Sobat Kopi	40
Gambar 4. 7 Desain Karakter Adi.....	41
Gambar 4. 8 Desain Karakter Dina.....	42
Gambar 4. 9 Desain Karakter Toni	42
Gambar 4. 10 Desain Karakter Adinda	43
Gambar 4. 11 Desain Karakter Dimas	43
Gambar 4. 12 Contoh Panel Pada Bab I.....	44
Gambar 4. 13 Contoh <i>Sound Effect</i>	45
Gambar 4. 14 Panel Menunjukkan Latar Tempat	45
Gambar 4. 15 Desain Stiker dan <i>Keychain</i>	46
Gambar 4. 16 Poster Digital.....	46
Gambar 4. 17 Feeds Instagram	47