

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK BERTEMA PANDEMI SEBAGAI SARANA
HIBURAN KHALAYAK DEWASA MUDA



Disusun oleh:

IGNATIUS DE LOYOLA DOMENICO SAVIO KURNIAWAN PRASETYO

18.L1.0035

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK BERTEMA PANDEMI SEBAGAI SARANA
HIBURAN KHALAYAK DEWASA MUDA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Desain



Disusun oleh:

IGNATIUS DE LOYOLA DOMENICO SAVIO KURNIAWAN PRASETYO

18.L1.0035

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Ignatius de Loyola Domenico Savio Kurniawan Prasetyo

NIM : 18.L1.0035

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN KOMIK BERTEMA PANDEMI SEBAGAI SARANA HIBURAN KHALAYAK DEWASA MUDA” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 30 Juni 2022

Yang menyatakan



Ignatius de Loyola Domenico Savio K.P

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMIK BERTEMA PANDEMI SEBAGAI SARANA
HIBURAN KHALAYAK DEWASA MUDA

Diajukan oleh : Ignatius De Loyola Domenico Savio Kurniawan Prasetyo

NIM : 18.L1.0035

Tanggal disetujui : 30 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 Widiatoro 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.L1.0035

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ignatius De Loyola Domenico Savio Kurniawan Prasetyo

NIM : 18.L1.0035

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Komik

[Menyetujui / ~~Tidak Menyetujui~~] untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “PERANCANGAN KOMIK BERTEMA PANDEMI SEBAGAI SARANA HIBURAN KHALAYAK DEWASA MUDA” 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, 30 Juni 2022

Yang menyatakan



Ignatius de Loyola Domenico Savio K.P

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berkat belas kasihnya dan hadiratnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**PERANCANGAN KOMIK BERTEMA PANDEMI SEBAGAI SARANA HIBURAN KHALAYAK DEWASA MUDA**” Tugas akhir ini dirancang sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana desain.

Tentunya keberhasilan penulis menyelesaikan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga tidak ada kesulitan yang menghalangi penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu mendukung dalam segala hal, sehingga terselesaikanya karya tulis ini.
2. Ibu. Arwin Purnama Jati S.Sn., MA selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah sabar membimbing penulis selama penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak, Peter Ardianto S.Sn., M.Sn., Ph.D dan Ibu, Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn. selaku penguji, sehingga dapat terselesaikanya dan memberikan kritik yang membangun.
4. Para responden yang sudah mengisi kuesioner sehingga terkumpulnya respon yang dapat digunakan untuk menyusun data dalam perancangan ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.

Penulis memohon maaf sebesar besarnya, apabila makalah ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran agar penulis dapat menulis makalah lain yang lebih sempurna.

Semarang, 30 Juni 2022



Ignatius de Loyola Domenico Savio K.P

ABSTRACT

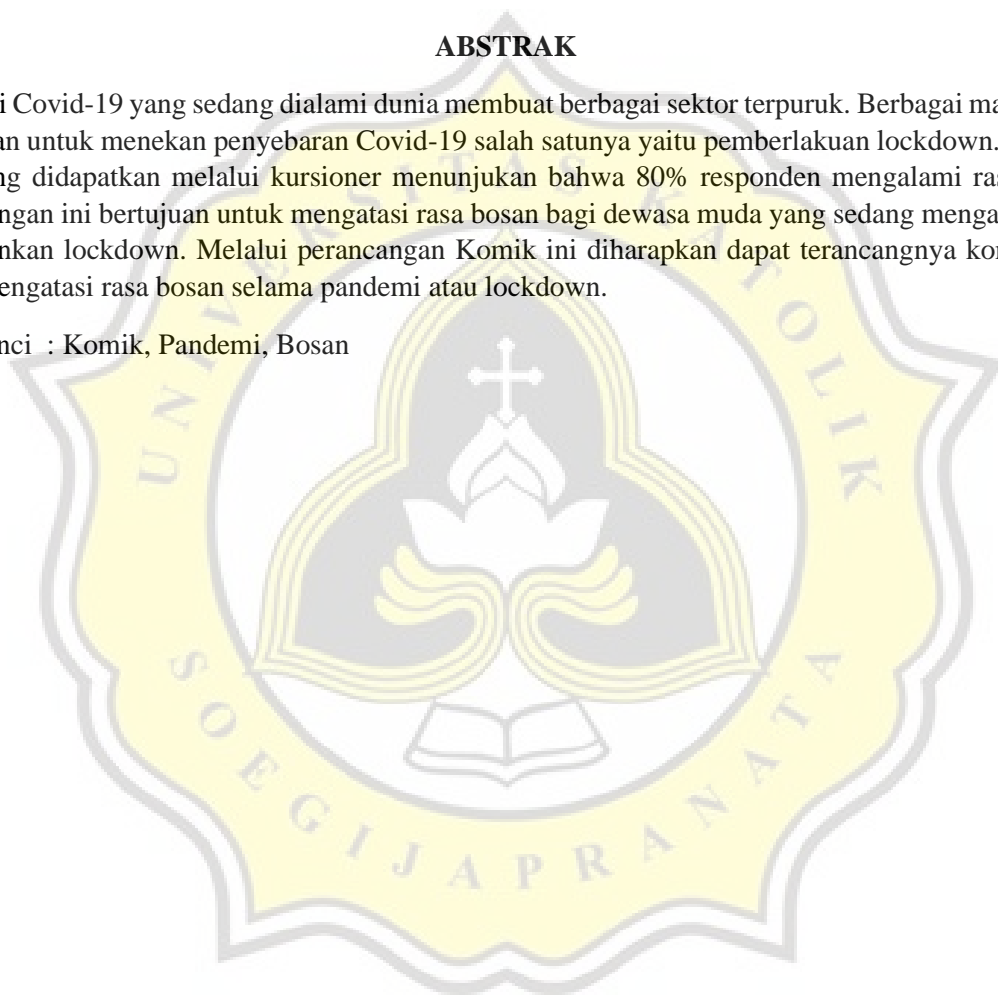
Covid-19 Pandemic Affect and cripple multiple sectors. Many ways has been done to suppress Covid-19 spreading much wider. On of them is to enforce strict health protocol and Lockdowns. According as data which is collected shows that 80% of respondent experience severe boredom. This Comic is created to overcome boredom, for young adult audience which experience lockdown or health protocol. This comic expected to overcome boredom for young adult when experience strict health protocol or Lockdowns.

Keywords : Comics, Pandemic, Boredom

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang sedang dialami dunia membuat berbagai sektor terpuruk. Berbagai macam cara dilakukan untuk menekan penyebaran Covid-19 salah satunya yaitu pemberlakuan lockdown. Menurut data yang didapatkan melalui kursorer menunjukkan bahwa 80% responden mengalami rasa bosan. Perancangan ini bertujuan untuk mengatasi rasa bosan bagi dewasa muda yang sedang mengalami dan menjalankan lockdown. Melalui perancangan Komik ini diharapkan dapat terancangny komik yang dapat mengatasi rasa bosan selama pandemi atau lockdown.

Kata kunci : Komik, Pandemi, Bosan



DAFTAR ISI

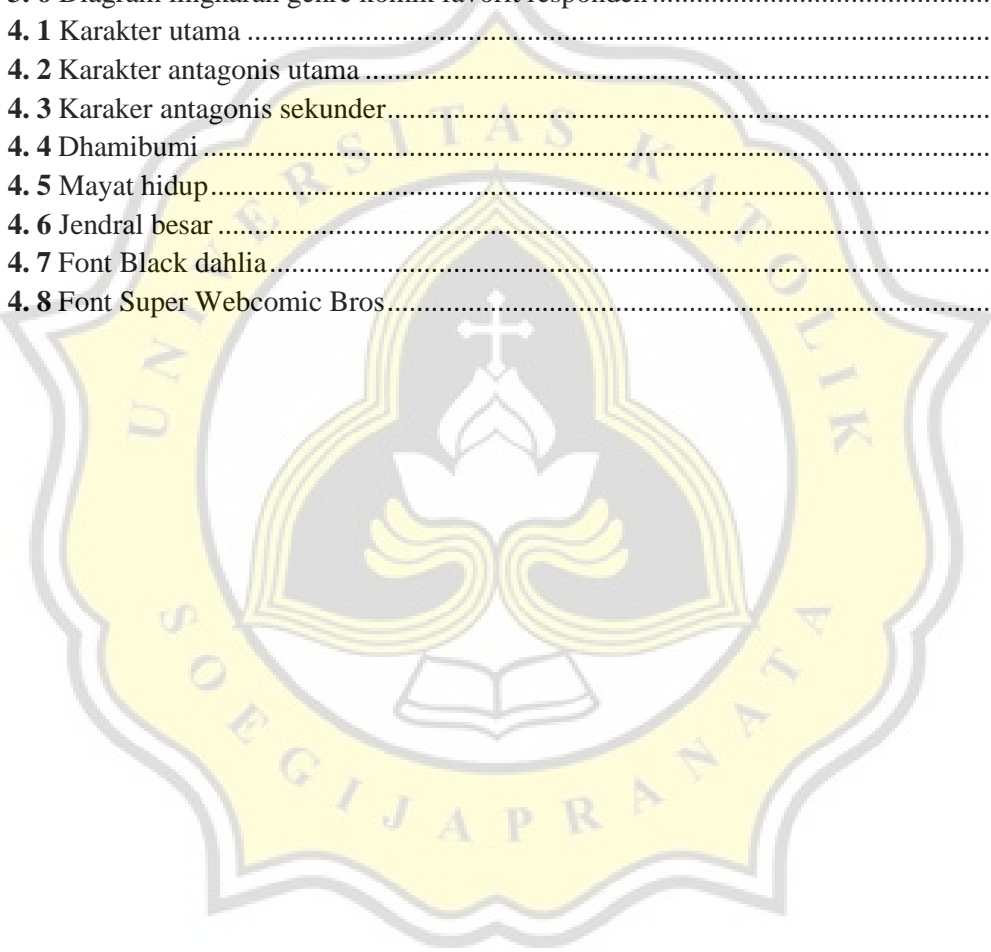
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	1
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.4. TUJUAN DAN SASARAN PENELITIAN	3
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6. METODOLOGI PERANCANGAN.....	3
1.7. KOMPARASI DESAIN	4
1.8. SISTEMATIKA PERANCANGAN.....	6
BAB II	7
2.1. KAJIAN TEORI	7
2.1.1. KOMIK.....	7
2.1.2. HIBURAN	11
2.1.3. PANDEMI	12
2.1.4. KHALAYAK DEWASA MUDA.....	12
2.1.5. KOMEDI.....	13
2.1.6. SOSIAL MEDIA.....	13
2.1.7. WEBSITE	14
BAB III	15
BAB IV	24
4.1. DESAIN KONTEN KOMIK	24
4.1.1. KARAKTER PROTAGONIS UTAMA	24
4.1.2. KARAKTER ANTAGONIS UTAMA.....	25
4.1.3. KARAKTER ANTAGONIS SEKUNDER	27
4.1.4. KARAKTER & OBJEK PENDUKUNG.....	28

4.1.5. FONT	30
4.2. SINOPSIS	30
4.3. MEDIA PENDUKUNG.....	31
4.3.1. SOSIAL MEDIA.....	31
4.3.2. WEBSITE	31
BAB V	32
5.1. KESIMPULAN.....	32
5.2. SARAN.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 komik korona kun no tsuioku	4
Gambar 1. 2: komik ROKOM.....	5
Gambar 1. 3 Komik Anak VS. Covid-19: Mencegah Penularan Virus COVID-19.....	6
Gambar 1. 4 Sistematika Perancangan	6
Gambar 3. 1 Diagram merupakan hiburan	16
Gambar 3. 2 Diagram lingkaran perasaan bosan saat lockdown.....	16
Gambar 3. 3 Diagram Lingkaran Perasaan terhibur saat membaca komik	17
Gambar 3. 4 Diagram lingkaran minat pembaca.....	17
Gambar 3. 5 Diagram Lingkaran elemen komik	18
Gambar 3. 6 Diagram lingkaran genre komik favorit responden	18
Gambar 4. 1 Karakter utama	24
Gambar 4. 2 Karakter antagonis utama	25
Gambar 4. 3 Karakter antagonis sekunder.....	27
Gambar 4. 4 Dhamibumi	28
Gambar 4. 5 Mayat hidup.....	29
Gambar 4. 6 Jendral besar	29
Gambar 4. 7 Font Black dahlia.....	30
Gambar 4. 8 Font Super Webcomic Bros.....	30



DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Biaya kreatif 23

