

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DENGAN UNSUR EDUKASI
DAMPAK NEGATIF BERKATA KASAR



Disusun Oleh:

Elvin Owen.B

16.L1.0025

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK DENGAN UNSUR EDUKASI
DAMPAK NEGATIF BERKATA KASAR

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Desain



Disusun oleh:

Elvin Owen.B

16.L1.0025

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elvin Owen . B

NIM : 16.L1.0025

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN KOMIK DENGAN UNSUR EDUKASI DAMPAK NEGATIF BERKATA KASAR tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 25 Januari 2023

Yang menyatakan,



Elvin Owen.B

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Komik Dengan Unsur Edukasi Dampak Negatif
Berkata Kasar Pada Anak Dibawah Umur

Diajukan oleh : ELVIN OWEN B

NIM : 16.L1.0025

Tanggal disetujui : 19 Desember 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 2 : Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.

Penguji 3 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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=16.L1.0025

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elvin Owen.B
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Komik Digital

[Menyetujui / ~~Tidak Menyetujui~~] untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “ PERANCANGAN KOMIK DENGAN UNSUR EDUKASI DAMPAK NEGATIF BERKATA KASAR ” 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, 25 Januari 2023

Yang menyatakan,



Elvin Owen.B

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan anugerah – Nya sehingga laporan Perancangan Komik dengan Unsur Edukasi Dampak Negatif Berkata Kasar pada Anak Dibawah Umur ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan laporan ini dimaksudkan sebagai persyaratan berakhirnya studi penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing dan juga teman –teman serta keluarga yang telah berkontribusi dengan memberikan ide – idenya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik.

Penulis berharap agar laporan ini dapat berguna dan memberi pengetahuan kepada para pembaca. Namun terlepas dari itu, penulis memahami bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk terciptanya projek yang lebih baik lagi.

Semarang, 27 Januari 2023

Penulis



Elvin Owen.B

ABSTRAK

Maraknya penyebaran game online yang dimainkan oleh anak segala usia membawa kecemasan tersendiri bagi para orang tua. Terutama dengan adanya kebiasaan berkata kasar dalam komunitas game online tertentu yang berpotensi ditiru oleh anak. Berdasarkan kecemasan tersebut, penulis ingin menciptakan sebuah media pembelajaran untuk anak serta orang tua mengenai dampak negatif dari berkata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Penulis memilih komik digital sebagai media utamanya dan akhirnya menciptakan komik berjudul "Stop Terbiasa Berbicara Kasar" yang dapat diakses melalui link di akun Instagram bernama @stop.terbiasa.berbicara.kasar yang juga berisi konten berupa edukasi dampak negatif berkata kasar.

Kata kunci: komik, komik digital, edukasi

ABSTRACT

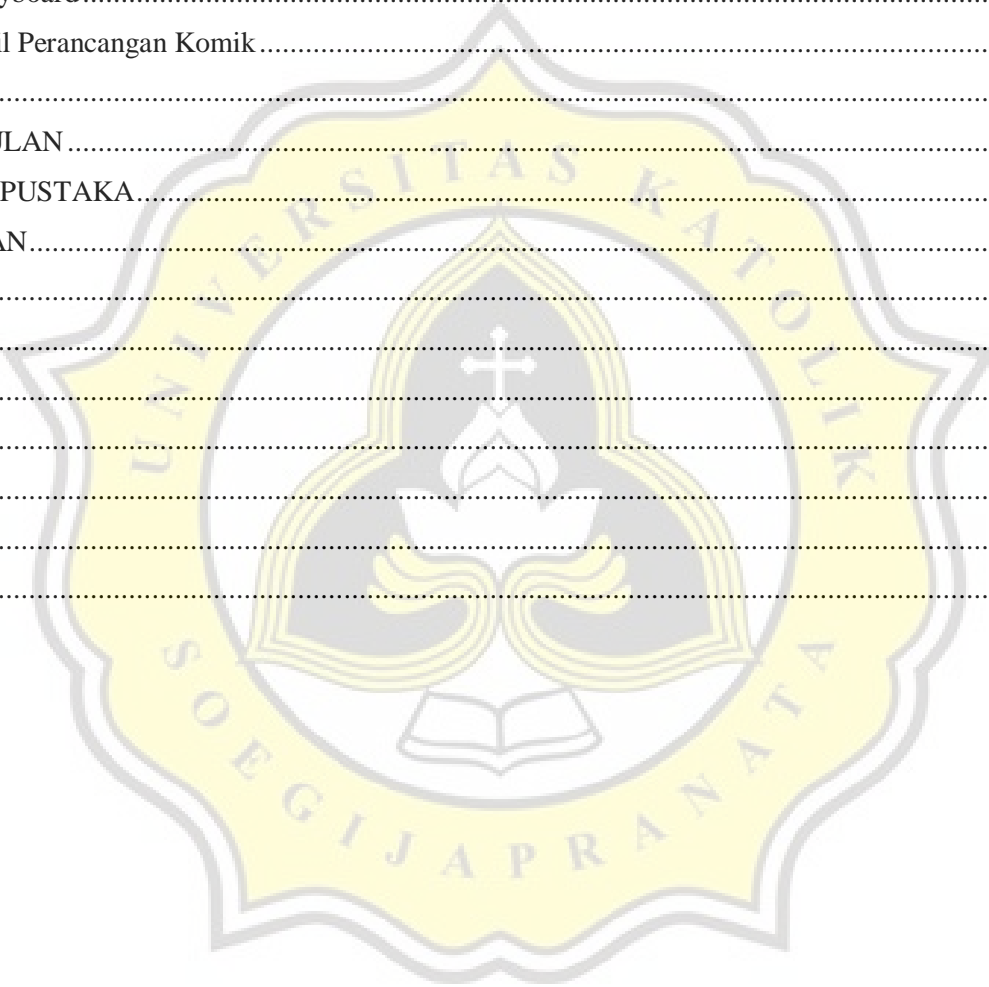
The widespread of online games played by children of all ages has brought anxiety to parents, especially with the habit of swearing in certain online game communities that children have the potential to imitate. Based on these concerns, the author wants to create a learning media for children and parents regarding the negative effects of swearing in everyday life. The author chose digital comics as the main media and finally created a comic entitled "Stop Terbiasa Berbicara Kasar" which can be accessed via a link on an Instagram account named @stop.terbiasa.berbicara.kasar which also has educational content that teaches the negative effect of swearing.

Keywords: comic, digital comic, education

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAHUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.6 Manfaat Perancangan.....	3
1.7 Metode Perancangan.....	3
1.8 Komparasi Studi.....	3
1.9 Sistematika Perancangan.....	6
BAB 2.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Psikologi Perkembangan Anak.....	7
2.2 Komik.....	8
2.3 Panel.....	9
2.4 Gaya Bahasa.....	9
2.5 Gaya Gambar.....	9
2.6 Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	10
BAB 3.....	14
STRATEGI KOMUNIKASI.....	14
3.1 Analisis Data.....	14
3.2 Sasaran Khalayak.....	23

3.3 Strategi Komunikasi	24
3.4 Strategi Media	25
3.5 Konsep Perancangan	25
BAB 4.....	30
STRATEGI KREATIF	30
4.1 Desain Konten Komik.....	30
4.2 Media Pendukung	36
4.3 Storyboard.....	38
4.4 Hasil Perancangan Komik.....	41
BAB 5.....	42
KESIMPULAN.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	44
.....	45
.....	46
.....	46
.....	47
.....	48
.....	49
.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Komik Strip Online	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.1 Contoh Komik Edukasi untuk Anak.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Gambar Sistematika Perancangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Data umur responden.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5.3 Banyaknya responden yang bermain game online	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6.3 Nama game online yang dimainkan responden.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7.3 Jumlah responden yang berkata kasar saat bermain game online	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 8.3 Jumlah responden yang menegur anaknya saat berkata kasar	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9.3 Jumlah responden yang tetap berkata kasar setelah ditegur....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10.3 Jenis kata kasar yang digunakan responden.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11.3 Durasi responden bermain game dalam sehari.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12.3 Jumlah responden yang suka membaca	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13.3 Jenis bacaan yang paling diminati oleh responden.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14.3 Media yang dirasa responden cocok untuk edukasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15.3 Alasan pemilihan media untuk edukasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16.3 Device yang paling sering digunakan oleh responden.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17.3 Gaya gambar yang paling diminati oleh responden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18.3 Jenis font yang paling diminati oleh responden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19.3 Jenis pewarnaan yang paling diminati oleh responden.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20.3 Jumlah orang tua yang mengizinkan anaknya bermain game online	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 21.3 Jumlah orang tua yang mengizinkan anaknya membaca komik	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 22.4 Ekspresi Karakter Edu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23.4 Ekspresi Karakter Ibu Edu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24.4 Ekspresi Karakter Ayah Edu	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25.4 Ekspresi Karakter Kaka Teman Edu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26.4 Ekspresi Karakter Ega Teman Edu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27.4 Ekspresi Karakter Bu Asih Sebagai Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28.4 Font Fruit Days	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29.4 Font Comic Book	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30.4 Cover Komik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31.4 Feed Instagram	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32.4 Merchandise Komik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33.4 Tampilan Instagram Ads Komik	
Error! Bookmark not defined.	
Gambar 34.4 Storyboard komik.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35.4 Storyboard Komik 2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 36.4 Storyboard Komik 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 37.4 Storyboard Komik 4	Error! Bookmark not defined.
Gambar 38.4 Hasil Perancangan Komik.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3 Perhitungan Perencanaan Biaya Kreatif..... 29

