

TUGAS AKHIR DKV 19
PERANCANGAN KOMIK HOROR SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENINGKATAN KEPEDULIAN PADA LINGKUNGAN
SEKITAR



Disusun Oleh :

Widya Ayu Hapsari

NIM : 15.L1.0066

Pembimbing :

Bayu Widianoro ST., Msn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
PERIODE GANJIL 2021/2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Widya Ayu Hapsari
NIM : 15.L1.0066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Projek Akhir Desain Komunikasi Visual dengan judul "Perancangan Komik Horor Sebagai Media Edukasi Peningkatan Kepedulian Pada Lingkungan Sekitar" ini merupakan hasil karya, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri, bebas dari plagiasi terhadap karya milik orang lain. Setiap kutipan pendapat maupun tulisan orang lain, saya akan mencantumkan sumber berdasarkan cara-cara penulisan karya ilmiah yang telah berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari Projek Akhir Desain Komunikasi Visual ini terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan keaslian, maka saya akan bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh pihak Universitas.

Semarang, 26 Januari 2021

Penulis



Widya Ayu Hapsari

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KOMIK HOROR SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PERHATIAN PADA LINGKUNGAN SEKITAR

Diajukan oleh : Widya Ayu Hapsari

NIM : 15.L1.0066

Tanggal disetujui : 21 Desember 2021

Telah setuju oleh

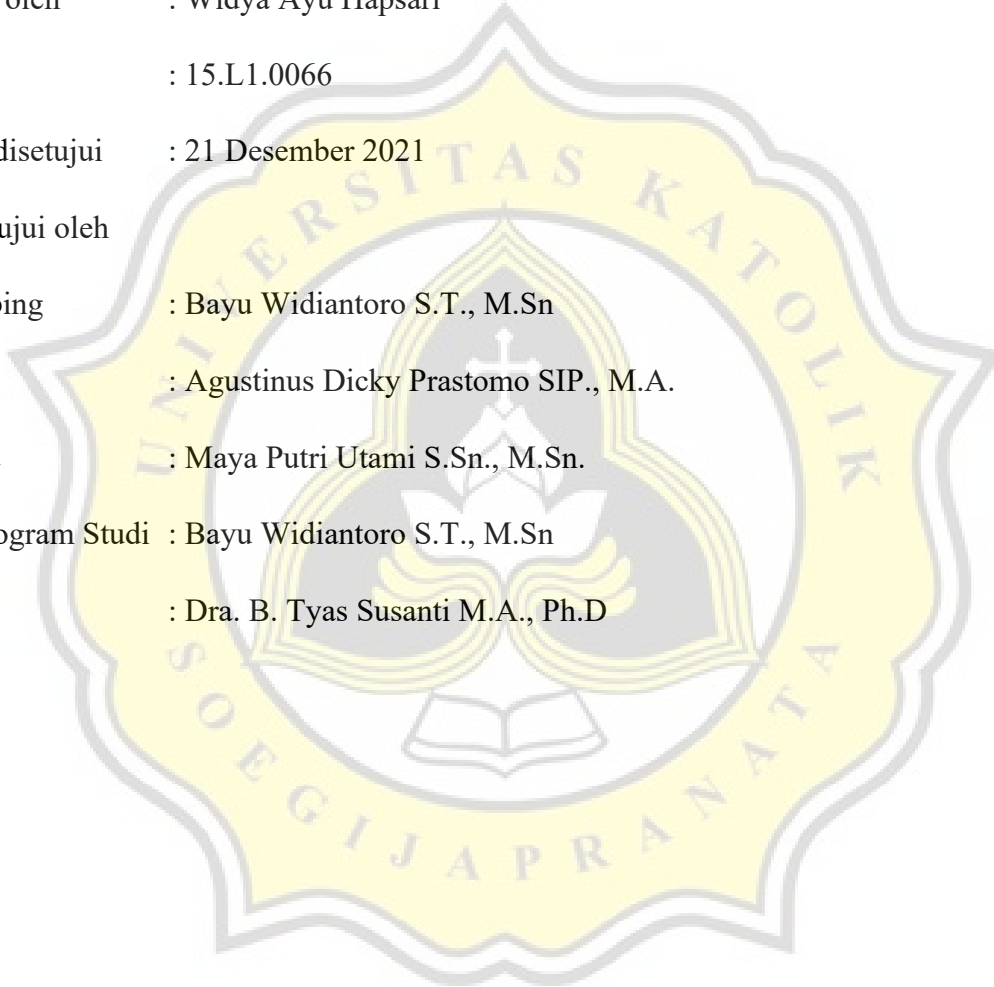
Pembimbing : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

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

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 PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Widya Ayu Hapsari

NIM : 15.L1.0066

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Komik Horor Sebagai Media Edukasi Peningkatan Kepedulian Pada Lingkungan Sekitar”** beserta perangkat yang ada (Jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengaihkan 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, 26 Januari 2021

Penulis



Widya Ayu Hapsari

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir DKV periode ke-19 semester gasal 2021/2022 yang berjudul “Perancangan Komik Horor Sebagai Media Edukasi Peningkatan Kepedulian Pada Lingkungan Sekitar” dengan baik.


Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, dukungan dan bantuan sehingga terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada ;

1. selaku dosen Koordinator Tugas Akhir DKV periode-19.
2. Bayu Widiatoro ST., Msn, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan motivasi, arahan, bimbingan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir periode-19.
3. Kepada Maya Putri Utami, S.Sn.,M.Sn, Arwin Purnama Jati., S.Sn., MA, dan Ag. Dicky Prastomo, SIP.,MA selaku dosen penguji yang memberi arahan dan bimbingan juga.
4. Kepada kedua orang tua dan kakak saya Fandhi yang selalu mendukung baik dalam materiil, doa dan semangat untuk belajar.
5. Serta rekan-rekan yang mendukung berjalannya proses ini.
6. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir DKV periode ke-19.

Semoga Tugas Akhir DKV periode ke-19 yang berjudul “Perancangan Komik Horor Sebagai Media Edukasi Peningkatan Kepedulian Pada Lingkungan Sekitar” ini dapat diterima dengan baik. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir DKV periode ke-19 ini. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi masa depan.

Semarang, 7 Januari 2022

Penulis,



Widya Ayu Hapsari

ABSTRAK

Banyak masyarakat yang secara sengaja merusak alam, seperti menebang pohon tertentu, dan melakukan tindakan asusila di tempat yang tidak sesuai, sikap sopan santun itulah yang sekarang ini telah menghilang di masyarakat Indonesia. Kita sebagai manusia tentu harus mengerti bagaimana menerapkan sikap tersebut. Seperti menjaga alam dalam menjaga lingkungan sesama manusia. Oleh karena itu edukasi dalam menghargai sekitar, baik kepada sesama bahkan dengan makhluk spiritual yang “tak terlihat” perlu ditanamkan dan diingatkan kembali kepada masyarakat luas. Sehingga kita dapat menciptakan lingkungan saling menghormati satu sama lain tanpa merusak dan mengganggu lingkungan mereka. Perlunya media yang menarik seperti komik, sangat membantu untuk menerapkan edukasi tersebut. Karena komik cukup ringan dibaca dan tidak akan membuat jenuh walau diselipkan unsur edukasi.

Kata Kunci : Alam, Edukasi, Komik

Many people deliberately destroy nature, such as cutting down certain trees, and committing immoral acts in inappropriate places, this attitude of courtesy has now disappeared in Indonesian society. We as humans must understand how to apply this attitude. Like protecting nature in protecting the environment among humans. Therefore, education in respecting the surroundings, both to others and even to spiritual beings who are "invisible" needs to be instilled and reminded again to the wider community. So that we can create an environment of mutual respect for each other without destroying and disturbing their environment. The need for interesting media, such as comics, is very helpful in implementing this education. Because comics are quite easy to read and will not make you bored even though there is an element of education inserted.

Keywords: Nature, Education, Comic

DAFTAR ISI

PRAKATA	ii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Metodologi Perancangan	4
1.7.1 User Research	4
1.7.2 Insight	5
1.7.3 Background Research	5
1.7.4 Initial Concept	6
1.7.5 Skema Perancangan	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Tata Krama dan Sopan Santun	8
2.1.1 Definisi Tata Krama	8
2.1.2 Definisi Sopan Santun	8
2.1.3 Definisi Rasa Malu	8
2.2 Definisi Alam Gaib dan Makhluk Halus	9
2.3 Komik sebagai media penyampaian pesan	10
2.4 Ilustrasi di dalam komik	11
2.5 Warna dalam pengamplikasian di Komik	13
2.6 Tipografi	14
2.7 Komik Digital	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

2.8	Sub-Genre Horor	14
2.8.1	Psychological Horor	14
2.8.2	Supernatural Horror	14
2.8.3	Thriller	14
2.9	Perbedaan Horor dan Thriller	15
BAB III.....		17
STRATEGI KOMUNIKASI		17
3.1	Analisi Data	17
3.2	Khalayak Sasaran	21
3.3	Creative Brief	21
3.4	Strategi Media.....	23
3.5	Strategi Penyampaian Pesan.....	27
3.6	Strategi Anggaran	29
BAB IV		30
STRATEGI KREATIF KONSEP DESAIN.....		30
4.1	Konsep Verbal	30
4.1.1	Konsep Judul Komunikasi Visual.....	30
4.1.2	Konsep Isi dan Alur Cerita.....	30
4.1.3	Konsep Pemilihan Bahasa.....	30
4.2	Konsep Visual.....	30
4.2.1	Konsep Karakter	30
4.2.2	Konsep Warna/Tone.....	32
4.2.3	Konsep Tipografi	32
4.2.4	Konsep Balon Kata.....	33
4.2.5	Konsep Template Panel.....	33
4.2.6	Konsep Thumbnail Utama dan Thumbnail Episode.....	34
4.2.7	Konsep Layout	34
4.2.8	Konsep User Interface	34
4.3	Visualisasi Design	36
4.3.1	Layout Webtoon.....	36
4.3.2	Poster.....	36
4.3.3	X-banner Stand	37
4.3.4	Merchandise	37
4.3.5	Komik.....	38

4.3.6	Media Sosial Promotion.....	39
BAB V	40
PENUTUP	40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41

