

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA STORYTELLING
KEBIASAAN BURUK MAHASISWA KOS**



HERYBERTUS DAMAR P.H.

18.L1.0055

DOSEN PEMBIMBING :

ARWIN PURNAMA JATI, Ssn., MA

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA STORYTELLING KEBIASAAN BURUK
MAHASISWA KOS

Diajukan dalam Rangka
Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



HERYBERTUS DAMAR P.H.

18.L1.0055

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herybertus Damar P.H.

NIM : 18.L1.0055

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komik Sebagai Media Storytelling Kebiasaan Buruk Mahasiswa Kos” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 19 Desember 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is light brown and features the Garuda Pancasila emblem, the text 'SEPULUH RUPIAH', and 'TEMPEL'. A serial number '488AAJX014111099' is visible at the bottom of the stamp.

Herybertus Damar P.H.

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDI KOMUNIKASI
KEBIASAAN BURUK MAHASISWA KOST

Diajukan oleh : HERYBERTUS DAMAR P.H.

NIM : 18.L1.0055

Tanggal disetujui : 19 Desember 2022Telah
setujui oleh

Pembimbing : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

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

Penguji 2 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 3 : Peter Ardianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.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.L1.0055](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0055)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herybertus Damar P.H.

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Komik

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Komik Sebagai Media Storytelling Kebiasaan Buruk Mahasiswa Kos”** 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, 19 Desember 2022

Yang menyatakan



Herybertus Damar P.H.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan dengan judul “Perancangan Komik Sebagai Media Storytelling Kebiasaan Buruk Mahasiswa Kos” serta melaksanakan sidang tugas akhir dengan baik dan lancar. Perancangan yang berupa komik ini berisi tentang kebiasaan pola makan buruk yang dialami oleh mahasiswa kost yang diceritakan dengan dengan lucu dan ringan, sehingga mahasiswa kost mendapatkan pesan yang diberikan dengan mudah.

Tujuan komik ini adalah mengingatkan mahasiswa kost tentang kebiasaan pola makan buruk yang mereka lakukan serta efek buruknya pada kehidupan perkuliahan, sehingga diharapkan mahasiswa kost dapat merubah kebiasaan buruknya. Perancangan ini dibuat berdasarkan pengalaman yang dialami oleh penulis selama masa perkuliahanya.

Penulis merasa sangat bersyukur serta berterima kasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan terhadap penulis selama masa tugas akhir ini, terutama terhadap Ibu Arwin Purnama Jati S.Sn., MA sebagai pembimbing. Sekali lagi terima kasih.

Semarang, 19 Desember 2022



Herybertus Damar P.H.

ABSTRAK

Kebiasaan merupakan kumpulan perilaku dimana tindakan dilakukan secara berulang kali tanpa terlalu banyak pertimbangan. Kebiasaan buruk sendiri merupakan kebiasaan yang memiliki dampak buruk bagi yang melakukannya. Dalam melaksanakan perkuliahan, lebih banyak mahasiswa terutama yang berasal dari luar kota memilih kos sebagai tempat tinggal, hal ini dikarenakan opsi kos yang lebih murah jika dibandingkan opsi tempat tinggal lain. Kehidupan mahasiswa kos dapat dikatakan lebih bebas, bebas mengatur waktu, bebas mengatur keuangan, dan bebas mengatur pola makan. Dari kebebasan ini dapat muncul kebiasaan buruk seperti pola makan yang buruk, yang kemudian memiliki dampak buruk bagi Kesehatan maupun kehidupannya saat berkuliah. Kebiasaan buruk ini tentunya lebih baik dihentikan. Proses perubahan perilaku selalu dimulai dari kesadaran, kita perlu menyadari kebiasaan yang dilakukan sebelum dapat mengubahnya. Menurut James Clear salah satu cara untuk menghilangkan kebiasaan buruk adalah dengan mengurangi *craving* atau keinginan untuk melakukan kebiasaan buruk. (Clear, Atomic Habits, 2018) Contoh cara mengurangi *craving* adalah dengan menekankan manfaat menghindari kebiasaan buruk sehingga membuat kebiasaan buruk menjadi kurang menarik. Dalam meningkatkan kesadaran dan mengurangi *craving* dari target dapat dilakukan dengan menggunakan *storytelling*. *Storytelling* merupakan seni interaktif yang menggunakan kata-kata dan tindakan untuk mengungkapkan elemen dan gambar dari sebuah cerita sembari mendorong imajinasi dari pendengar. (National Storytelling Network, n.d.) *storytelling* memberikan kesempatan pada target untuk belajar dari pengalaman orang lain, hal ini dapat mengubah pendapat dan nilai / *value* yang dimiliki oleh target. (The Health Foundation UK, 2016) *Storytelling* juga memungkinkan target untuk menerima informasi dengan lebih mudah terutama jika dibandingkan dengan hanya memberikan informasi secara gamblang. *Storytelling* ini disajikan melalui media komik, hal ini dikarenakan penyajian komik dilakukan dengan gambar dan teks, sehingga dapat membantu dalam memberikan gambaran visual dan menjelaskan permasalahan yang diangkat pada target dengan lebih mudah, komik juga populer pada kalangan umur target (15-25 tahun). (Kurniasih, Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre dan Contoh) Selain itu komik lebih mudah diakses dimana saja, berbeda dengan video yang memerlukan konsentrasi pada suara dan visual agar dapat dicerna dengan baik.

Kata Kunci : Komik, Mahasiswa Kost, Kebiasaan Buruk, Pola Makan Buruk

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Diagram.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	10
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Tujuan Perancangan.....	10
1.5 Manfaat Perancangan.....	10
1.6 Metode Perancangan.....	10
1.7 Komparasi Desain.....	10
1.8 Sistematika Perancangan	12
BAB II TINJAUAN UMUM.....	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.1.3 Storytelling	15
2.1.4 Komik	15
2.1.5 Komik	16
2.1.6 SES.....	16
2.2 Landasan Teori DKV	16
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	18
3.1 Analisis Data	18
3.2 Sasaran Khalayak.....	25
3.3 Strategi Komunikasi	25

3.4 Strategi Media.....	25
3.5 Perencanaan Biaya Kreatif	26
3.6. Unique Selling Proposition.....	27
3.7 Konsep Verbal	27
3.8 Konsep Visual	27
3.9 Komik	34
BAB IV STRATEGI KREATIF	37
4.1 Visualisasi Desain Buku	37
4.2 Visualisasi Desain Poster	57
BAB V KESIMPULAN	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran	50
Daftar Pustaka.....	51
Lampiran	53

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Perancangan Komik Pembelajaran Anti Hoaks.....	11
Gambar 1.2 Komik Si Juki : Lika-Liku Anak Kos.....	11
Gambar 3.1 Perbandingan gaya gambar pada beberapa web komik genre <i>slice of life</i>	25
Gambar 3.2 Gaya gambar utama.....	28
Gambar 3. 3 Penggambaran emosi.....	28
Gambar 3. 4 Penggambaran <i>line art</i>	29
Gambar 3.5 Penggunaan warna pada latar	29
Gambar 3.6 Contoh penggunaan panel.....	30
Gambar 3.7 contoh penggunaan balon kata	31
Gambar 3.8 Contoh penggunaan efek.....	32
Gambar 3. 9 Pemilihan warna.....	32
Gambar 3.10 Huruf <i>La Banda Municipal</i>	33
Gambar 3. 11 Huruf <i>Milk Kids</i>	33
Gambar 3.12 Huruf <i>Anime Ace 2.0 BB</i>	34
Gambar 4.1 Visual halaman sampul komik.....	37
Gambar 4. 2 Visual halaman judul komik	38

Gambar 4. 3 Visual halaman daftar isi	39
Gambar 4. 4 Visual halaman tokoh.....	40
Gambar 4. 5 Visual halaman latar.....	42
Gambar 4. 6 Visual halaman kebiasaan pola makan buruk.....	43
Gambar 4. 7 Visual halaman prolog Bonie.....	44
Gambar 4. 8 Visual halaman jenis makan.....	47
Gambar 4. 9 Visual halaman prolog Kriwil.....	48
Gambar 4. 10 Visual halaman jenis makan.....	51
Gambar 4.11 Visual halaman prolog Gembul.....	52
Gambar 4.12 Visual halaman jumlah makan.....	55
Gambar 4.13 Visual halaman penutup.....	56
Gambar 4.14 Visual poster.....	57
Gambar 4.15 Visual stiker.....	58
Gambar 4. 16 Visual kode QR.....	59

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Perancangan Biaya Kreatif	27
---	----

Daftar Diagram

Diagram 3.1 Umur responden	19
Diagram 3. 2 Pengeluaran responden	19
Diagram 3.3 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan	20
Diagram 3.4 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan	20
Diagram 3. 5 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan	20
Diagram 3.6 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan	21
Diagram 3.7 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait frekuensi makan.....	21
Diagram 3.8 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait frekuensi makan.....	21
Diagram 3.9 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait frekuensi makan.....	22
Diagram 3.10 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jumlah makan.....	22
Diagram 3.11 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jumlah makan.....	22
Diagram 3.12 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jumlah makan.....	23
Diagram 3.13 Frekuensi penggunaan media sosial responden	23

Diagram 3.14 Media yang digunakan responden untuk mengakses media sosial 23

