

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI BAHAYA MEROKOK SAAT
BERKENDARA DI PURWOKERTO**



STEVEN AGUNG SIMBOLON

19105035

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI BAHAYA MEROKOK SAAT
BERKENDARA DI PURWOKERTO**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual



STEVEN AGUNG SIMBOLON

19105035

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
BAHAYA MEROKOK SAAT BERKENDARA UNTUK
WILAYAH KABUPATEN BANYUMAS**


Dipersiapkan dan Disusun oleh

Steven Agung Simbolon

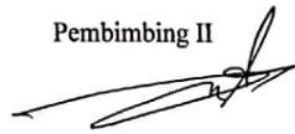
19105035

Usulan penelitian Tugas Akhir telah diseminarkan pada tanggal 17 Januari 2023

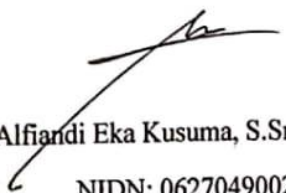
Pembimbing I


Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0607099302

Pembimbing II


Aditya Tama Isdiarto S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0607069302

Penguji


Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn
NIDN: 0627049002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

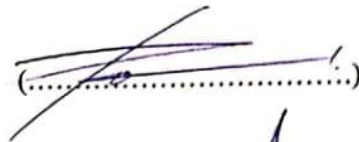
NIDN: 0621018503

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI
PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI BAHAYA MEROKOK SAAT
BERKENDARA DI PURWOKERTO

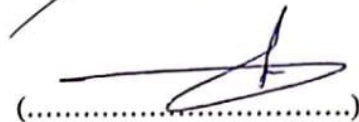
Dipersiapkan dan Disusun Oleh
STEVEN AGUNG SIMBOLON
19105035

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 14 Juli 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir
Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0607099302


(.....)

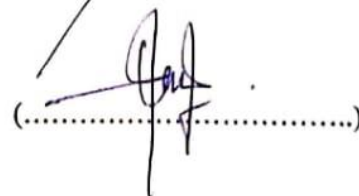
Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Aditya Tama Isdiarto S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0607069302


(.....)

Penguji I
Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0627049002


(.....)

Penguji II
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds.
NIDN. 0613039301



(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


Muhammad Fajar Siq, S.T., M.T.
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn, M.Sn.
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Steven Agung Simbolon
NIM : 19105035
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan Komik Sebagai Media Sosialisasi Bahaya Merokok Saat Berkendara Di Purwokerto

Dosen Pembimbing Utama: Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping: Aditya Tama Isdiarto S.Sn, M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 12 Juli 2023

Yang Menyatakan,



10000
METERA TEMPEL
52AAFAKX502094163

Steven Agung Simbolon

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
KATA PENGANTAR.....	xv
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Studi Pustaka.....	7
2.1.1. Penelitian Berjudul Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif.....	7
2.1.2. Penelitian Berjudul Analisis Kebutuhan Untuk Merancang Komik Anak “ASETARO” (AKU AKAN TETAP SEHAT TANPA ASAP ROKOK).....	7
2.1.3. Penelitian berjudul Bahaya Merokok Pada Remaja.....	8
2.2 Referensi Karya	8
2.2.1 Komik Karya Toni Masdiono (Karimata 1890).....	8
2.2.2 Komik Karya Harya Suraminata (Gundala).....	9
2.2.3 Komik Hajime Isayama (<i>Attack On Titan</i>)	10
2.3 Dasar Teori.....	11
2.3.1 Komik	11
2.3.2 Buku Komik (<i>Comic Book</i>).....	12
2.3.3 Warna.....	22
2.3.4 Buku Komik Sebagai Media Sosialisasi	23
BAB III.....	25
3.1 Metode Penelitian	25

3.1.1.	Jenis Pendekatan	25
3.1.2.	Objek dan Subjek Penelitian	25
3.1.3.	Jenis Data dan Sumber Data	25
3.1.4.	Informan Penelitian.....	26
3.1.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.1.6.	Metode Analisis Data.....	27
3.2.	Identifikasi Data.....	28
3.2.1.	Profil Polresta Banyumas.....	28
3.2.2.	Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Banyumas	29
3.2.3.	Profil Puskesmas Purwokerto Utara I	30
3.2.4.	Profil Puskesmas Purwokerto Timur II.....	31
3.2.5.	Studi Komparasi.....	33
3.2.6.	Pengumpulan Data	34
3.2.7.	Analisis SWOT, USP, dan Positioning	38
3.3.	Kerangka Penelitian	43
3.4.	Jadwal Penelitian	44
BAB IV	45
4.1	Ide Dasar Perancangan.....	45
4.2	Konsep Perancangan	45
4.2.1.	Target Market dan Audience.....	46
4.2.2.	Format Visual Book	46
4.2.3.	Tema dan Sinopsis	47
4.2.4.	Tahapan <i>Visual</i>	48
4.2.5.	Realisasi Visual.....	65
4.3.	Media	70
4.3.1.	Media Utama.....	70
4.3.2.	Media Pendukung	70
4.4.	Produksi	74
BAB V	75
5.1.	Media Utama.....	75
5.2	Media Pendukung	86
BAB VI	91
6.1	Kesimpulan	91
6.2	Saran	91

LAMPIRAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Tampilan Komik “Karimata 1890” Karya Toni Masdiono.....	9
Gambar 2 2 Komik “Gundala” karya Harya Suraminata.....	10
Gambar 2 3 Komik Attack on Titan Season 4 karya Hajime Isayama	11
Gambar 2 4 facial expressions dari buku Making Comics oleh Scot McrCloud	14
Gambar 2 5 symbolic facial language dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	15
Gambar 2 6 kategori kombinasi kata duo spesifik dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	15
Gambar 2 7 kategori kombinasi kata montage dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	16
Gambar 2 8 contoh kombinasi kata duo spesifik dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	16
Gambar 2 9 contoh kombinasi kata montage dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	17
Gambar 2 10 contoh kombinasi kata montage dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	17
Gambar 2 11 contoh penerapan kombinasi montage dari buku Making Comics oleh Scot McCloud	18
Gambar 2 12 contoh bentuk world perspektif dari buku buku Making Comics oleh Scot McCloud	19
Gambar 2 13 contoh bleed dari buku buku Making Comics oleh Scot McCloud	20
Gambar 2 14 contoh gambar yang di realistic detail in zoom untuk mendapatkan kesan realistis dari buku buku Making Comics oleh Scot McCloud	20
Gambar 2 15 contoh off-center dari buku buku Making Comics oleh Scot McCloud	21
Gambar 2 16 contoh sense of depth oleh Scot McCloud	21
Gambar 2 17 contoh penerapan warna hitam putih pada komik One Punch Man karya Yusuke Murata.....	23
Gambar 3 1 Logo Polresta Banyumas.....	28
Gambar 3 2 Logo Dinas Kesehatan Kabupaten Banyumas	29
Gambar 3 3 Logo Puskesmas Purwokerto Utara I.....	30
Gambar 3 4 Logo Puskesmas Purwokerto Timur II.....	31

Gambar 3 5 Infografis Bahaya Merokok Sambil Berkendara oleh OKEZONE	33
Gambar 3 6 Video Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Merokok #SuaraTanpaRokok	34
Gambar 3 7 Pengendara Yang Sedang Merokok di Banyumas	35
Gambar 3 8 Pengendara Yang Sedang Merokok di Banyumas	35
Gambar 4 1 Bentuk layout kombinasi.....	47
Gambar 4 2 Penyusunan balon kata dan montage	66
Gambar 4 3 Font Anime Ace Regular	66
Gambar 4 4 Font Yikes	67
Gambar 4 5 Proses coloring dengan menggunakan teknik arsiran	68
Gambar 4 6 Proses coloring untuk bagian blocking berwarna hitam dengan warna dasar putih pada bagian yang tidak terkena gelap	68
Gambar 4 7 Palet Warna	69
Gambar 4 8 proses finishing menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2023	69
Gambar 5 1 Cover buku komik penulis	91
Gambar 5 2 Isi Buku Komik Penulis	91
Gambar 5 3 Desain cover buku komik penulis	92
Gambar 5 4 Isi halaman 1 dan 2	92
Gambar 5 5 Isi halaman 3 dan 4	93
Gambar 5 6 Isi halaman 5 dan 6	93
Gambar 5 7 Isi halaman 7 dan 8	94
Gambar 5 8 Isi halaman 9 dan 10	94
Gambar 5 9 Isi halaman 11 dan 12	95
Gambar 5 10 Isi halaman 13 dan 14	95
Gambar 5 11 Isi halaman 15 dan 16	96
Gambar 5 12 Isi halaman 17 dan 18	96
Gambar 5 13 Isi halaman 19 dan 20	97
Gambar 5 14 Isi halaman 21 dan 22	97
Gambar 5 15 Isi halaman 23 dan 24	98
Gambar 5 16 Isi halaman 25 dan 26	98
Gambar 5 17 Isi halaman 27 dan 28	99

Gambar 5 18 Isi halaman 29 dan 30	99
Gambar 5 19 Isi halaman 31 dan 32	100
Gambar 5 20 Isi halaman 33 dan 34	100
Gambar 5 21 Isi halaman 35 dan 36	101
Gambar 5 22 Isi halaman 37 dan 38	101
Gambar 5 23 Media sosial Facebook	102
Gambar 5 24 Poster sebagai media pendukung	103
Gambar 5 25 Stiker sebagai media pendukung	103
Gambar 5 26 Stiker sebagai media pendukung	104
Gambar 5 27 X-Banner sebagai media pendukung	104
Gambar 5 28 Tumbler sebagai media pendukung	105
Gambar 5 29 Kaos sebagai media pendukung	105
Gambar 5 30 Kaos sebagai media pendukung	106

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Analisis SWOT	56
Tabel 3 2 Kerangka Penelitian	58
Tabel 3 3 Jadwal Penelitian	59
Tabel 4 1 Storyline.....	81
Tabel 4 2 Rincian Biaya.....	90