

**TUGAS AKHIR**  
**KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA**  
**DENGAN ISU *SELF INJURY***



**Sofie Widiastuti**

**20105121**

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

**2024**

**TUGAS AKHIR**  
**KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA**  
**DENGAN ISU *SELF INJURY***

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



**Sofie Widiastuti**

**20105121**

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

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

### HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

### KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA DENGAN ISU *SELF INJURY*

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**Sofie Widiastuti**

**20105121**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Kamis, 6 Juni 2024

Pembimbing I,



(Ajeng Tita Negoro, S.Pd., M.Sn.)  
NIDN. 0618059801

Pembimbing II,



(Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.)  
NIDN. 0618088504

# LEMBAR PENETAPAN PENGUJI


## LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

### KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA DENGAN ISU *SELF INJURY*

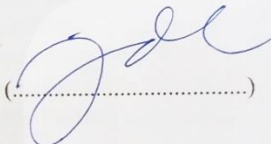
Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**Sofie Widiastuti**  
20105121

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji**  
**Program Studi Desain Komunikasi Visual**  
**Fakultas Rekayasa Industri dan Desain**  
**Institut Teknologi Telkom Purwokerto**  
**Pada Tanggal: 6 Juni 2024**


Ketua Sidang Tugas Akhir  
Ajeng Tita Negoro, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0618059801

()

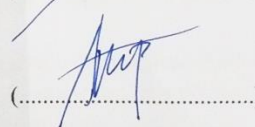
Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.  
NIDN 0618088504

()

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


()

Penguji II  
Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0611118802


()

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

(  
(Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.)  
NIDN 0619029162

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

(  
(Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.)  
NIDN 0613068802

# HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sofie Widiastuti

NIM : 20105121

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Komik Digital Sebagai Media Edukasi Bagi Remaja Dengan Isu *Self Injury***

Dosen Pembimbing Utama : Ajeng Tita Negoro, S.Pd., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.

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, 18 Juni 2024

Yang



Sofie Widiastuti

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan taufik dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak oleh karenanya pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain ITTP.
3. Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual ITTP.
4. Ibu Ajeng Tita Negoro, S.Pd., M.Sn. dan Ibu Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum. selaku Tim Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing, meluangkan waktu, mendengarkan, dan membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak dr. Wiharto, Sp.KJ., M.Kes selaku Psikiater, R dan F, selaku remaja penyintas *self injury* yang telah percaya dan berbagi ceritanya pada penulis, serta bersedia menjadi narasumber.
6. Ibu, Bapak, Simbah, dan Kakak-kakak tersayang yang telah membantu penulis lewat berbagai jalan.
7. Teman-teman kuliah dan sobatku (Tsania, Salma, Suci, Magdalena) yang selalu menemani dan berbagi cerita dalam senang atau sedih selama kuliah dan menyelesaikan tugas akhir.
8. Terakhir, pada diri ini yang bersedia terus berjalan.

Purwokerto, Juni 2023

Sofie Widiastuti

## DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL BELAKANG .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Pustaka .....	7
2.1.1 Penelitian dengan judul <i>Perancangan Komik sebagai Media Informasi Pencegahan Tindakan Self-Harm pada Kalangan Pelajar</i> .....	7
2.1.2 Buku berjudul <i>Stopping the Pain</i> .....	8
2.1.3 Jurnal Penelitian dengan judul <i>Perilaku Self Harm atau Melukai Diri Sendiri yang Dilakukan Oleh Remaja</i> .....	8
2.2 Referensi Perancangan .....	9
2.2.1 Referensi <i>Layout Komik Hasbiilmn</i> .....	9
2.2.2 Referensi <i>Artstyle</i> .....	10
2.2.3 Referensi warna dari <i>cryb0_rg</i> .....	11

2.3	Dasar Teori .....	12
2.3.1	Landasan Konseptual.....	12
2.3.1.1	Self Injury.....	12
2.3.1.2	Komik .....	13
b.	Komik Digital sebagai Media Edukasi.....	14
2.3.2	Landasan Teori.....	15
2.3.2.1	Ilustrasi.....	15
2.3.2.2	Panel.....	15
2.3.2.3	Tipografi .....	15
2.3.2.4	<i>Layout</i> .....	16
2.3.2.5	Warna.....	17
2.3.2.6	<i>Storytelling</i> .....	17
BAB III	.....	19
METODOLOGI PENELITIAN	.....	19
3.1	Metode Penelitian.....	19
3.1.1	Jenis Pendekatan .....	19
3.1.2	Objek dan Subjek Penelitian .....	19
3.1.3	Jenis dan Sumber Data .....	20
3.1.3.1	Data Primer.....	20
3.1.3.2	Data Sekunder.....	20
3.1.4	Informan Penelitian.....	20
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.1.6	Metode Analisis Data.....	22
3.2	Identifikasi Data .....	22
3.2.1	RSUD Margono Soekarja .....	22
3.2.2	LINE Webtoon.....	27
3.2.3	<i>Self Injury</i> .....	27
3.2.4	Data <i>Self Injury</i> .....	29
3.2.5	Hasil dan Wawancara Dengan Dokter Spesialis Jiwa.....	31
3.2.6	Hasil Wawancara Dengan Penyintas .....	33
3.2.7	Pengalaman Penulis .....	35



3.2.8	Data Konten .....	37
3.2.9	Studi Komparasi.....	38
3.2.10	Analisis SWOT, USP, dan <i>Positioning</i> .....	41
3.3	Kerangka Penelitian.....	44
3.4	Jadwal Penelitian.....	45
BAB IV .....		46
KONSEP PERANCANGAN .....		46
4.1	Ide Dasar Perancangan .....	46
4.2	Konsep Perancangan .....	47
4.2.1	Target Market dan Audience.....	47
4.2.2	Format <i>Visual Book</i> .....	47
4.2.3	Tema dan Sinopsis .....	48
4.2.4	Tahapan Visual.....	50
4.2.5	Realisasi Visual.....	66
4.2.6	Proses Produksi .....	68
4.3	Media.....	71
4.3.1	Media Utama.....	71
4.3.2	Media Pendukung.....	72
4.3.3	Strategi Media .....	74
4.3.4	Produksi.....	74
BAB V.....		75
VISUALISASI .....		75
5.1	Media Utama .....	75
5.1.1	Webtoon Kanvas “Hear Me Out” .....	75
5.2	Media Pendukung.....	94
5.2.1	Poster.....	94
5.2.2	X-Banner .....	95
5.2.3	Ambient Media Cermin.....	96
5.2.4	<i>Notebook</i> .....	97
5.2.4	<i>Totebag</i> .....	98
5.2.5	Postingan Instagram.....	99

BAB VI .....	100
PENUTUP .....	100
6.1 Kesimpulan.....	100
6.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Karya Hasbiilmn .....	10
Gambar 2. 2 Karya Heygiudi .....	10
Gambar 2. 3 Karya cryb0_rg.....	11
Gambar 3. 1 Logo RSUD Margono Soekarja .....	23
Gambar 3. 2 Website RSMS .....	25
Gambar 3. 3 Youtube RSMS .....	25
Gambar 3. 4 Instagram RSMS .....	26
Gambar 3. 5 Banner RSMS.....	26
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Dokter Wiharto .....	31
Gambar 3. 7 Wawancara dengan R.....	35
Gambar 3. 8 Wawancara dengan F .....	35
Gambar 3. 9 Cover dan isi I Had That Same Dream Again.....	39
Gambar 3. 10 Once Step At A Time .....	40
Gambar 4. 1 Ilustrasi semi realis cryb0_rg .....	66
Gambar 4. 2 Ilustrasi semi realis Heygiudi .....	66
Gambar 4. 3 Sketsa di atas kertas.....	67
Gambar 4. 4 Detail font 07TetsubinGothic.....	68
Gambar 4. 5 Detail font ANIME ACE 2.0 BB BOLD .....	68
Gambar 4. 6 <i>Inking</i> digital menggunakan Ibis Paint X.....	69
Gambar 4. 7 <i>Coloring</i> sketsa digital .....	70
Gambar 4. 8 Finishing panel komik Webtoon .....	71
Gambar 5. 1 Logo Komik .....	75
Gambar 5. 2 Screenshot Webtoon Kanvas Hear Me Out.....	75
Gambar 5. 3 Kode QR Webtoon Kanvas .....	76
Gambar 5. 4 Chapter 1 .....	77
Gambar 5. 5 Chapter 1 .....	78
Gambar 5. 6 Chapter 1 .....	79
Gambar 5. 7 Chapter 2 .....	80
Gambar 5. 8 Chapter 2 .....	81

Gambar 5. 9 Chapter 2 .....	82
Gambar 5. 10 Chapter 3 .....	83
Gambar 5. 11 Chapter 3 .....	84
Gambar 5. 12 Chapter 3 .....	85
Gambar 5. 13 Chapter 4 .....	86
Gambar 5. 14 Chapter 4 .....	87
Gambar 5. 15 Chapter 4 .....	88
Gambar 5. 16 Chapter 5 .....	89
Gambar 5. 17 Chapter 5 .....	90
Gambar 5. 18 Chapter 5 .....	91
Gambar 5. 19 Chapter 5 .....	92
Gambar 5. 20 Chapter 6 .....	93
Gambar 5. 21 Poster.....	94
Gambar 5. 22 X-Banner .....	95
Gambar 5. 23 Mockup Cermin.....	96
Gambar 5. 24 Notebook .....	97
Gambar 5. 25 Totebag.....	98
Gambar 5. 26 Feed Instagram .....	99

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	43
Tabel 3. 2 Kerangka Penelitian .....	44
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian.....	45
Tabel 4. 1 Storyline .....	65
Tabel 4. 2 Biaya Produksi .....	74