

TUGAS AKHIR

**KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PELECEHAN
JALANAN KEPADA PEREMPUAN DI BANDUNG**



**AULIYA ALIMATUL ADILAH
18105040**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

TUGAS AKHIR

**KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PELECEHAN
JALANAN KEPADA PEREMPUAN DI BANDUNG**

***COMIC AS EDUCATIONAL MEDIA OF STREET
HARASSMENT TO WOMEN IN BANDUNG***

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain



**AULIYA ALIMATUL ADILAH
18105040**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING
KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PELECEHAN
JALANAN KEPADA PEREMPUAN DI BANDUNG

COMIC AS EDUCATIONAL MEDIA OF STREET
HARASSMENT TO WOMEN IN BANDUNG

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Auliya Alimatul Adilah
18105040

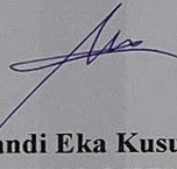
Tugas Akhir telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir
Pada hari Senin, 15 Agustus 2022

Pembimbing I,



Luqman Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0609119002

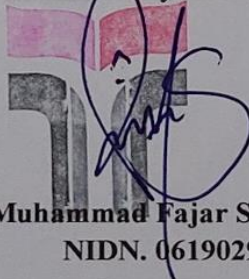
Pembimbing II,



Alfiandi Eka Kusuma, M.Sn.
NIDN. 0627049002

Tugas Akhir ini Diterima sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Tanggal 15 Agustus 2022

Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain,



Muhammad Fajar Sidiq, M.T.
NIDN. 0619029102

HALAMAN PENETAPAN PENGUJI

KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PELECEHAN
JALANAN KEPADA PEREMPUAN DI BANDUNG

*COMIC AS EDUCATIONAL MEDIA OF STREET
HARASSMENT TO WOMEN IN BANDUNG*

Dipersiapkan dan Disusun oleh

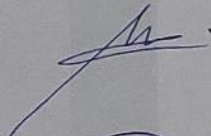
Auliya Alimatul Adilah
18105040

Tugas Akhir telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Tangga 15 Agustus 2022

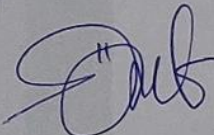
Ketua Sidang Tugas Akhir,
Luqman Wahyudi, M.Sn.
NIDN. 0609119002

()

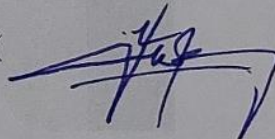
Sekretaris Sidang Tugas Akhir,
Alfiandi Eka Kusuma, M.Sn.
NIDN. 0627049002

()

Penguji I,
Elianna Gerda Pertiwi, M.Sn.
NIDN.0624079101

()

Penguji II,
Yanuar Ikhsan Pamuji, S.Pd., M.Sn.


()

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Rekayasa Industri dan Desain,


Muhammad Fajar Sidiq, M.T.
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual,


Arsita Pinandita, M.Sn.
NIDN. 0621018503

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Auliya Alimatul Adilah**
NIM : **18105040**
Program Studi : **S1 – Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul,

Komik sebagai Media Edukasi Pelecehan Jalanan kepada Perempuan di Kota Bandung

Dosen Pembimbing Utama : Luqman Wahyudi, M.Sn.
Dosen Pembimbing Pendamping : Alfiandi Eka Kusuma, 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 dan bukan tanggung jawab Kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian 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, 8 Agustus 2022

Yang menyatakan



Auliya Alimatul Adilah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat 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 semua pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto,
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, M.T. dan Ibu Elianna Gerda, M.Sn. selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain ITTP,
3. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual ITTP,
4. Bapak Luqman Wahyudi, M.Sn. dan Bapak Alfandi Eka Kusuma, M.Sn. selaku Tim Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini,
5. Teman Penyintas yang telah memercayakan ceritanya kepada penulis dan bersedia menjadi narasumber wawancara,
6. Umi dan adik-adik tercinta atas doa dan dukungan yang telah diberikan,
7. Seluruh teman-teman yang membantu tanpa kenal lelah,
8. Terakhir, kepada diri sendiri yang memilih untuk bangkit sehingga saat ini berhasil menyelesaikan perkuliahan di Desain Komunikasi Visual ITTP dan juga mulai memiliki keinginan dan menikmati hidup.

Akhir kata, penulis harapan semoga budi baik segenap pihak yang telah membantu mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan masukan dari berbagai pihak demi perbaikan di kemudian hari.

Purwokerto, Agustus 2022

Auliya Alimatul Adilah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Pustaka	5
2.2 Referensi Perancangan	7
2.4 Dasar Teori.....	10
BAB 3 METODELOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Identifikasi Data	21
3.3 Kerangka Peneletian.....	34
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN KARYA	35
4.1 Ide Dasar Perancangan	35
4.2 Konsep Perancangan	35

4.3 Media.....	60
4.4 Biaya Produksi	63
BAB 5 VISUALISASI.....	63
5.1 Komik.....	64
5.2 <i>Phone Case & Popsocket</i>	74
5.3 Indi Bag	76
5.4 Bandana Segitiga.....	77
5.5 <i>Clay Trinket Tray</i>	77
5.6 <i>Acrylic Pin</i>	79
5.7 Boneka Amigurumi	79
5.8 <i>Standing Character</i>	80
BAB 6 PENUTUP	81
6.1 Kesimpulan.....	81
6.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Unsur-Unsur Komik.....	14
Tabel 4. 1 <i>Storyline</i> cerita pertama dari Komik Adeela: “ <i>Anggep we eta teh Pujian</i> ”	43
Tabel 4. 2 <i>Storyline</i> cerita kedua dari Komik Adeela: <i>Kamari Permen, Ayeuna Imah, Isukan Naon?</i>	48
Tabel 4. 3 <i>Storyline</i> cerita pertama dari Komik Adeela: <i>Nantung dina Sapata Awewe</i>	56
Tabel 4. 4 Tabel waktu penyebaran media.....	63
Tabel 4. 5 Tabel rincian biaya produks.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Beberapa unggahan karya komik <i>vbi_djenggotten</i> di <i>Instagram</i>	7
Gambar 2. 2 Profil <i>Instagram</i> <i>explosmofficial</i> dan salah satu karya komiknya.....	7
Gambar 2. 3 Profil <i>Instagram</i> , desain <i>grid</i> unggahan, dan salah satu karya komik <i>fattiesandfeelings</i> di <i>Instagram</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Cartooning</i>	12
Gambar 2. 5 Dua sisi koin: Gambar dan tulisan	13
Gambar 2. 6 Contoh transisi panel <i>moment-to-moment</i>	16
Gambar 2. 7 Contoh transisi panel <i>action-to-action</i>	17
Gambar 2. 8 Contoh transisi panel <i>subject-to-subject</i>	17
Gambar 2. 9 Contoh transisi panel <i>scene-to-scene</i>	18
Gambar 2. 10 Contoh transisi panel <i>aspect-to-aspect</i>	18
Gambar 2. 11 Contoh transisi panel <i>non-sequitur</i>	18
Gambar 3. 1 sebaran kasus menurut provinsi di Indonesia dalam periode <i>input</i> tahun 2021	24
Gambar 3. 2 Persentase perbandingan korban dan pelaku menurut jenis kelamin dalam periode <i>input</i> tahun 2021	25
Gambar 3. 3 Persentase detail korban perempuan berdasarkan kelompok umur dan pendidikan dalam periode <i>input</i> tahun 2021	25
Gambar 3. 4 Persentase detail korban perempuan berdasarkan kelompok pekerjaan dan tempat kejadian dalam periode <i>input</i> tahun 2021	26
Gambar 3. 5 Salah satu panel komik <i>Catcalling 360</i>	29
Gambar 3. 6 Halaman depan dan belakang buku Tobi, Unis dan Peri Biru	30
Gambar 3. 7 Salah satu halaman buku cerita bergambar Tobi, Unis dan Peri Biru	30
Gambar 3. 8 Bagan Kerangka Penelitian	34
Gambar 4. 1 Salah satu visual komik strip karya <i>Vbi-Djenggoten</i> dan <i>Explosmofficial</i>	56
Gambar 4. 2 Detail font type <i>Game On</i>	57
Gambar 4. 3 Detail <i>font type</i> <i>Comic Book</i>	57
Gambar 4. 4 Proses <i>sketching</i> dan <i>inking</i> langsung pada media digital.....	58

Gambar 4. 5 Proses <i>coloring</i> menggunakan <i>brush</i> digital	58
Gambar 4. 6 <i>Cover</i> depan dan belakang Komik Adeela	59
Gambar 4. 7 Proses <i>finishing</i> tata letak dan pemberian halaman.....	59
Gambar 5. 1 <i>Mockup</i> komik Adeela	64
Gambar 5. 2 Desain <i>cover</i> belakang dan depan komik Adeela berbahasa Sunda. 64	
Gambar 5. 3 Desain halaman setelah sampul dan detail cetakan komik Adeela .. 66	
Gambar 5. 4 Desain halaman daftar isi dan <i>blank page</i> sebelum masuk prolog.... 66	
Gambar 5. 5 Desain halaman prolog pengenalan Adeela halaman 1-2	66
Gambar 5. 6 Desain halaman prolog pengenalan Adeela halaman 3 dan <i>warning page</i>	66
Gambar 5. 7 Desain halaman pembatas cerita mengenai pelecehan jalanan	67
Gambar 5. 8 Desain halaman isi cerita pertama.....	67
Gambar 5. 9 Desain halaman isi cerita pertama.....	68
Gambar 5. 10 Desain halaman pembatas cerita mengenai pelecehan berbasis gender.....	68
Gambar 5. 11 Desain halaman isi cerita kedua	69
Gambar 5. 12 Desain halaman isi cerita kedua	69
Gambar 5. 13 Desain halaman isi cerita kedua	70
Gambar 5. 14 Desain halaman pembatas cerita mengenai identifikasi pelecehan 70	
Gambar 5. 15 Desain halaman isi cerita ketiga.....	71
Gambar 5. 16 Desain halaman isi cerita ketiga.....	71
Gambar 5. 17 Desain halaman isi cerita ketiga.....	72
Gambar 5. 18 Desain halaman isi cerita ketiga dan halaman penutup.....	72
Gambar 5. 19 <i>QR Code</i> Adeela berbahasa Indonesia	73
Gambar 5. 20 <i>QR Code</i> Adeela berbahasa Sunda.....	73
Gambar 5. 21 <i>QR barcode</i> Adeela Inggris.....	73
Gambar 5. 22 Visualisasi <i>phone case & popsocket</i>	74
Gambar 5. 23 Ilustrasi desain <i>phone case & popsocket</i>	74
Gambar 5. 24 Visualisasi <i>Indi Bag</i>	76
Gambar 5. 25 Ilustrasi desain <i>Indi Bag</i>	76
Gambar 5. 26 Visualisasi bandana segitiga.....	77

Gambar 5. 27 Ilustrasi desain bandana segitiga	77
Gambar 5. 28 Visualisasi <i>clay trinket tray</i>	77
Gambar 5. 29 Visualisasi <i>acrylic pin</i>	79
Gambar 5. 30 Ilustrasi desain <i>acrylic pin</i>	79
Gambar 5. 31 Visualisasi boneka amigurumi Adeela	79
Gambar 5. 32 Desain referensi boneka amigurumi	79
Gambar 5. 33 Visualisasi <i>standing character</i> Adeela	80
Gambar 5. 34 Desain ilustrasi <i>standing character</i> Adeela	80