

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

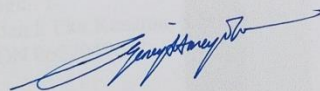
Sofie Widiastuti

20105121

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

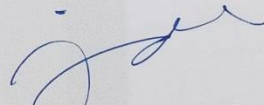
Pada hari Kamis, 6 Juni 2024

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



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

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

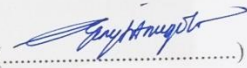
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

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

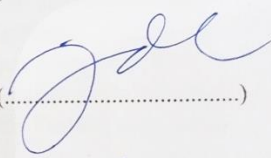
Dipersiapkan dan Disusun oleh
Sofie Widiastuti
20105121

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

()

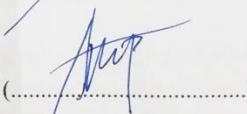
Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.
NIDN 0618088504

()

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