

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TENTANG PERILAKU REMAJA TERHADAP BAHAYA COVID-19**

Oleh

**Hendro Hady Winoto**

**NRP 1764006**

Virus Corona merupakan virus yang sangat berbahaya karena penyebarannya begitu mudah dan cepat. Banyak masyarakat Indonesia yang kurang disiplin dan tidak mengikuti protokol kesehatan dari Pemerintah terutama remaja. Pelanggaran yang sering terjadi dikalangan anak muda adalah tidak menggunakan masker saat beraktivitas di luar rumah. Rata-rata mereka beralasan lupa karena terburu-buru, susah untuk bernapas, dan lainnya.

Maka dari itu, untuk memberikan sebuah wawasan dan rasa kepedulian yang tinggi terhadap perilaku remaja mengenai bahaya Covid-19, maka perlu adanya media yang lebih komunikatif dan menarik melalui ilmu desain komunikasi visual yaitu menggunakan komik digital interaktif. Manfaat dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan rasa kepedulian dan mengubah pola pikir para remaja terhadap diri sendiri dan orang disekitarnya.

Dengan menggunakan komik digital interaktif, para remaja dapat dengan mudah mengaksesnya melalui *smartphone* atau komputer. Dengan menggunakan fitur interaktif yaitu *choices matter*, para pembaca akan dihadapkan dengan pilihan yang akan menentukan alur cerita dari komik tersebut, sehingga pembaca terkesan seakan-akan terhubung dengan tokoh dalam komik tersebut.

Kata kunci: Covid-19, digital, Indonesia, komik, remaja

## ***ABSTRACT***

### **DESIGN OF INTERACTIVE DIGITAL COMIC ON THE BEHAVIOR OF YOUTH TOWARDS THE DANGERS OF COVID-19**

*Submitted by*

**Hendro Hady Winoto**

**NRP 1764006**

*Corona virus is a very dangerous virus because it spreads so easily and quickly. Many Indonesians lack discipline and do not follow health protocols from the Government, especially teenagers. Violations that often occur among young people are not wearing masks when doing activities outside the home. On average, they reasoned that they forgot because they were in a hurry, it was hard to breathe, and so on.*

*Therefore, to provide an insight and a high sense of concern for the behavior of teenagers regarding the dangers of Covid-19, it is necessary to have a more communicative and interesting media through the science of visual communication design, namely using interactive digital comics. The benefit of this design is to increase awareness and change the mindset of teenagers towards themselves and those around them.*

*By using interactive digital comics, teenagers can easily access them via smartphones or computers. By using the interactive feature, namely choices matter, the readers will be faced with choices that will determine the storyline of the comic, so that the reader feels as if they are connected to the characters in the comic.*

*Keywords: comic, Covid-19, digital, Indonesia, youth*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Komik.....	6
2.1.1 Komik Digital .....	7
2.2 Teori Psikologi Remaja.....	8
2.3 Teori Komunikasi.....	13

2.4 Teori Media.....	13
2.5 Teori Ilustrasi .....	13
2.6 Teori Warna .....	14
2.7 Teori Layout.....	14
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	15
3.1 Data dan Fakta.....	15
3.2 Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta .....	40
3.2.1 Analisis SWOT dari Objek (Perilaku Remaja Terhadap Virus Corona) .....	40
3.2.2 Analisis SWOT dari Media (Komik Digital Interaktif).....	41
3.2.3 Analisis STP ( <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i> ) .....	41
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	43
4.1 Konsep Komunikasi.....	43
4.2 Konsep Kreatif.....	44
4.3 Konsep Media .....	46
4.4 Hasil Karya.....	48
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Simpulan .....	59
5.2 Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Produksi Komik .....	47
Tabel 4.2 Tabel Promosi <i>Budgeting</i> .....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	5
Gambar 3.1 Logo Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.....	15
Gambar 3.2 Logo Badan Nasional Penanggulangan Bencana.....	16
Gambar 3.3 Diagram Data Jenis Kelamin Responden.....	18
Gambar 3.4 Diagram Data Usia Responden .....	19
Gambar 3.5 Diagram Data Tempat Tinggal Responden.....	19
Gambar 3.6 Diagram Data Responden yang Mencari Informasi Covid-19.....	20
Gambar 3.7 Diagram Data Sumber Pencarian Informasi Covid-19 Oleh Responden.....	21
Gambar 3.8 Diagram Data Responden yang Paham Bahaya Covid-19.....	21
Gambar 3.9 Diagram Data Pendapat Responden tentang Keadaan Covid-19 di Indonesia.....	22
Gambar 3.10 Diagram Data Seberapa Sering Responden Keluar Rumah Selama Pandemi .....	23
Gambar 3.11 Diagram Data Seberapa Sering Responden Keluar Rumah Dalam Waktu Satu Bulan .....	23
Gambar 3.12 Diagram Data Alasan Responden Keluar Rumah Selama Pandemi .....	24
Gambar 3.13 Diagram Data Pendapat Responden Apakah Jenuh di Rumah Selama Pandemi.....	25
Gambar 3.14 Diagram Data yang Dilakukan Responden Ketika Bosan di Rumah Selama Pandemi .....	25
Gambar 3.15 Diagram Data Usia Responden .....	26
Gambar 3.16 Diagram Data Jenis Kelamin Responden.....	27
Gambar 3.17 Diagram Data Responden Tentang Pendidikan yang Sedang Ditempuh .....	27
Gambar 3.18 Diagram Data Responden yang Bekerja .....	28
Gambar 3.19 Diagram Data Tentang Tempat Asal Responden.....	28
Gambar 3.20 Diagram Data Tentang Tempat Tinggal Responden Saat Ini .....	29

Gambar 3.21 Diagram Data Tentang Seberapa Sering Responden Menggunakan Ponsel.....	29
Gambar 3.22 Diagram Data Tentang Hal yang Sering Dilakukan Responden Ketika Menggunakan Ponsel.....	30
Gambar 3.23 Diagram Data Responden Tentang Genre yang Paling Disukai Ketika Membaca Sebuah Komik/Novel.....	31
Gambar 3.24 Diagram Data Responden Tentang Ketertarikan Membaca Komik, Komik Digital Interaktif, dan Visual Novel .....	31
Gambar 3.25 Diagram Data Tentang Hal yang Membuat Responden Tertarik Ketika Membaca Sebuah Komik/Visual Novel .....	32
Gambar 3.26 Diagram Data Tentang Seberapa Tertarik Responden dengan Komik yang Memiliki Fitur Multi Ending.....	32
Gambar 3.27 Diagram Data Tentang Berapa Banyak Responden yang Pernah Membaca Komik Digital Interaktif.....	33
Gambar 3.28 Diagram Data Tentang Apakah Responden Masih Membaca Komik Digital Interaktif .....	33
Gambar 3.29 Diagram Data Tentang Berapa Banyak Responden yang Mengetahui Visual Novel .....	34
Gambar 3.30 Diagram Tentang Berapa Banyak Responden yang Pernah Memainkan Visual Novel .....	34
Gambar 3.31 Diagram Data Tentang Visual Novel yang Pernah Responden Ketahui/Mainkan .....	35
Gambar 3.32 Diagram Data Tentang Berapa Banyak Responden yang Tertarik dengan Visual Novel.....	36
Gambar 3.33 Diagram Data Tentang Responden yang Tertarik untuk Membaca Komik/Visual Novel Bertema Pandemi .....	36
Gambar 3.34 Diagram Data Responden Tentang Gaya Visual yang Menarik Untuk Komik/Visual Novel Bertema Pandemi .....	37
Gambar 3.35 <i>Webcomic Sweet Home</i> .....	38
Gambar 3.36 <i>Webcomic 10 Tahun Setelah Pandemi</i> .....	39
Gambar 4.1 Warna Utama.....	44

Gambar 4.2 Tipografi 1 .....	45
Gambar 4.3 Tipografi 2 .....	45
Gambar 4.4 Tipografi 3 .....	45
Gambar 4.5 Logo Final .....	47
Gambar 4.6 Cover Komik .....	48
Gambar 4.7 Karakter Angga .....	49
Gambar 4.8 Karakter Rion .....	49
Gambar 4.9 Karakter Iwa .....	50
Gambar 4.10 Karakter Lim .....	50
Gambar 4.11 Perbandingan Tinggi Karakter .....	51
Gambar 4.12 <i>Colored</i> .....	51
Gambar 4.13 <i>Colored</i> .....	52
Gambar 4.14 <i>Colored</i> .....	52
Gambar 4.15 <i>Colored</i> .....	53
Gambar 4.16 <i>Colored</i> .....	53
Gambar 4.17 <i>Colored</i> .....	54
Gambar 4.18 <i>Colored</i> .....	54
Gambar 4.19 <i>Colored</i> .....	55
Gambar 4.20 <i>Colored</i> .....	55
Gambar 4.21 <i>Colored</i> .....	56
Gambar 4.22 <i>Colored</i> .....	56
Gambar 4.23 Stiker Digital .....	57
Gambar 4.24 Stiker Digital .....	57
Gambar 4.25 Mockup Stiker .....	58
Gambar 4.26 Instagram Ads .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	65
A.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner Mengenai Covid-19.....	65
A.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner Mengenai Penggunaan Ponsel dan Komik Digital.....	67
Lampiran B Sketsa Logo/Judul.....	70
Lampiran C Sketsa <i>Storyboard</i> .....	71

